

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Pre-producción de una serie de ficción televisiva”

TRABAJO FINAL DE CARRERA

Autor/es:

**Marina Artigau Hilario
Paloma Corpas Culebras
Melanie Martínez Elvira**

Director:

Fernando Luis Macías Pintado

GANDIA, 2012

ExploTA 2.0

Índice

Introducción

Tema y objetivo del proyecto.....	1
La <i>Sitcom</i>	4
Historia de la <i>Sitcom</i>	7

Concepto

Serie: Explota2.0.....	11
Público objetivo.....	11
Referentes.....	12
Argumentos positivos.....	15

Mecánica de la serie

Las tramas y los desarrollos de los episodios.....	17
--	----

Música

La utilización de la música en los episodios.....	19
La música en la cabecera.....	20

Personajes.....

26

Protagonistas.....	26
Principales.....	29
Secundarios.....	32

Resúmenes generales (1º y 2º temporadas).....

41

Resúmenes de los capítulos (1º temporada).....

44

Guiones (1º temporada)

Capítulo piloto.....	71
Capítulo 2.....	109
Capítulo 3.....	147

Dirección Artística

Estilo visual.....	182
Introducción a las localizaciones.....	184
Descripción de las localizaciones.....	185
Descripción de los decorados.....	191
Vestuario.....	206
Grafismo.....	216
Tipografías.....	216
Cartelería.....	218
Logotipos.....	223
Diseño y descripción de la cabecera.....	225

Presupuesto.....239

Explicación general.....	244
Presupuesto real y estimado.....	245

Elementos finales

Resumen global y defensa del proyecto.....	248
--	-----

Bibliografía.....251

Anexos.....253

Introducción

tema y objetivo del proyecto

Mediante este proyecto hemos tratado de llevar a cabo, de la manera más detallada posible, todos los procesos y fases necesarias para la preproducción de una *sitcom* y su posterior presentación ante una productora.

A lo largo del texto, no sólo buscamos presentar una idea original y diferente ambientada en el mundo de la televisión, un entorno que, a pesar de ser estudiantes, conocemos bastante bien debido a las prácticas realizadas, no sólo en la universidad, sino en empresas externas en las que hemos podido trabajar como becarios, ya sea tras las cámaras, como técnicos de sonido, guionistas...Lo que nos permite un mayor conocimiento sobre lo que en nuestra serie aparece y permitiéndonos, de este modo, reflejar experiencias propias, o chistes de la profesión, sino crear un *package* completo y atractivo, en el que aparezca reflejado todo lo necesario para llevar a cabo una buena serie, sin olvidar en ningún momento aquello que la convierte en un producto único.

La elección de una *sitcom* tiene mucho que ver con nuestra preferencia en cuanto a productos televisivos. Hemos nacido influenciadas por grandes comedias de situación como Cheers, Los Munster, Friends, 7 vidas, Thebigbangtheory... Principalmente norteamericanas. Además vivimos en una época en que el panorama televisivo sufre una crisis de falta de espectadores mientras que las series ganan seguidores exponencialmente. Teniendo en cuenta esto, pensamos que sería una buena idea realizar una serie capaz de unir las mejores características de la *sitcom* americana pero sin olvidar parte del humor español, eso sí, evitando los estereotipos típicos de nuestra televisión, creando un material interesante a medio camino entre las grandes series que vienen desde el extranjero y las propias.

El público actual consume una gran cantidad de series americanas. Con nuestra propuesta pretendemos aprovechar el gusto de dicho sector para intentar acercarlo a las series nacionales

En lo que se refiere a la elección de la fase de producción, la razón por la que hemos elegido realizar la preproducción en nuestro trabajo final de carrera, es que nos parece la fase más fascinante, importante e interesante del proceso de producción, es en ésta en la que las ideas toman vida y se desarrollan hasta convertirse en un auténtico proyecto. Las decisiones aquí tomadas repercutirán de manera directa sobre el futuro resultado, convirtiéndolo en un buen o mal trabajo.

Además de lo comentado, el proyecto final de carrera nos ha ofrecido la oportunidad de dedicarle un valioso tiempo a nuestras ideas y a su desarrollo con el fin de obtener lo que consideramos un producto atractivo y divertido para el público.

la sitcom

La *sitcom*, acrónimo con el que se identifica a las conocidas comedias de situación (situation comedies), es posiblemente uno de los formatos más reconocibles y utilizados durante décadas. Dicho término nació con la idea de diferenciarlas de otros tipos de producciones con estructuras basadas en chistes, similares a los conocidos *sketches*.

Antes de continuar hablando sobre ésta, definamos a qué nos referimos cuando hablamos de una *sitcom*. Una comedia de situación es una obra cómica que presenta a un mismo conjunto de personajes en situaciones divertidas similares a la vida cotidiana y que suelen transcurrir en torno a un espacio compartido.

Este tipo de comedia, genuinamente norteamericana (inventado, desarrollado y explotado en Estados Unidos) apuesta por las historias con continuidad narrativa, y los personajes tratados con humor, en vez de quedarse en la simple búsqueda del *gag*.

Dicha continuidad y el humor basado en la situación y en los elementos familiares y reconocibles para la audiencia persigue la fidelización del espectador, que se familiariza con los personajes, los decorados, y las situaciones.

Algunas de las características principales de este formato, aunque pueden variar en mayor o menor grado para producir resultados muy diversos, son las siguientes:

1. Emisión semanal.

Una de las normas más invariables de dicho formato debido principalmente a la complejidad del rodaje y de escritura de guiones.

2. Duración de 22 minutos.

La comedia es uno de los géneros más complicados de mantener, por ello se evitan los episodios largos.

Sin embargo, en los últimos años esta norma ha variado, produciendo productos de 50 (formato en auge en nuestro país con el ejemplo de 7 vidas) y 70 minutos (aquí no hay quien viva, la que se avecina...).

La causa de que en España se busquen productos con una mayor duración es la dilatación de nuestro *prime time*, que dura aproximadamente desde las diez hasta pasadas las doce de la noche, mientras que el de EEUU apenas supera los 60 minutos. Este hecho provoca la necesidad de crear productos largos que rellenen dicho espacio.

3. Humor basado en la situación.

Aunque en una sitcom hay diversas maneras de buscar la risa del público, el núcleo principal se basa en las situaciones que se crean en cada capítulo, más que los *sketches*, los elementos de parodia o chistes sueltos. Lo habitual es que un entorno y unos personajes invariables se vean en una historia y afectados por unos sucesos que rompen la monotonía provocando una situación de la que surge la comedia. Al final de cada capítulo, todo suele resolverse y sus personajes vuelven a su *status quo*.

4. Personajes recurrentes.

La manera más eficaz para conseguir la fidelización del público es ofreciéndole unos personajes fijos que aparezcan invariables cada semana.

5. Temporadas de 13 o 26 capítulos.

Lo más habitual es considerar que una temporada de una serie consta de trece capítulos, más o menos lo que da tiempo a emitir en tres meses, aunque también es muy frecuente que se estructuren en lotes de veintiséis.

6. Grabación con público.

Aunque no es algo obligatorio y el hecho de que se grabe o no en público no resulta evidente para el espectador, es una de las peculiaridades más características del formato que nació para dotar de mayor frescura a la interpretación.

El otro motivo por el que se suele rodar en directo es la risa. En las auténticas *sitcoms* se recogen las verdaderas reacciones del público.

7. Decorados principales fijos e interiores.

La mayor parte de las *sitcoms* suceden en 4 o 5 sets y 1 o 2 polivalentes y, habitualmente, se intenta no hacer decorados que simulen exteriores.

El precio de tener decorados y no exteriores crea una cierta sensación de ambiente cerrado y repetitivo. Pero también puede considerarse como una virtud al conseguir un espacio reconocible para los espectadores.

8. Grabación en orden cronológico y con multicámara.

Se graba con tres o cuatro cámaras que ruedan al mismo tiempo y que permiten hacer una pre-realización en el mismo momento en el que se graban las escenas.

9. Alrededor de 5 o 6 personajes.

En la mayoría de las *sitcoms* los personajes principales no son más de seis. Los personajes funcionan con características muy marcadas, pero también tienen ciertos matices que los hacen impredecibles.

10. Una o dos tramas.

Teniendo en cuenta la duración del formato y la cantidad de personajes, el número de tramas en un capítulo no suele ser mayor de dos y autoconclusiva (no suelen tener continuidad de un episodio a otro).

11. Dos pilares: guión e interpretación.

La calidad y el éxito de dicho formato dependen de la calidad de los guiones, del acierto en el casting y de la labor de dirección de actores.

historia de la sitcom

La *sitcom* nació en la radio. Durante los años 20 se empezaron a retransmitir semanalmente historias cómicas cotidianas interpretadas por personajes recurrentes, llegando a alcanzar un gran éxito. Pero no fue hasta los años 50, cuando la televisión empezó a ser un éxito, cuando apareció lo que identificamos hoy en día como comedia de situación. Esto fue el resultado del traslado de las fórmulas radiofónicas a la pequeña pantalla.

La primera *sitcom* televisiva fue *Mary Kay and Johnny* (los Goldbergs), una comedia de 15 minutos protagonizada por un matrimonio real que escribían sus propios guiones y fue estrenada en la cadena DuMont el 18 de Noviembre de 1947. Sin embargo, al igual que pasó con el cine en color, la que más influyó y se considera la pionera de este formato no fue otra que la conocida *I Love Lucy*, en la que Lucille Ball daba vida a una ama de casa capaz de meter en líos a cualquiera. Ésta fue rápidamente seguida por otros grandes éxitos como “*The Dick van Dyke Show*” (CBS, 1961), “*Hechizada*” (“*Bewitched*”)(ABC, 1964), “*Murphy Brown*” (CBS,

1988), “Cheers” (NBC, 1982), “Seinfeld”(NBC, 1990), “Frasier” (NBC, 1993) y “Friends” (NBC, 1994).

Dicho formato, íntimamente unido a la televisión comercial de Estados Unidos, fue concebido originariamente como programa de acceso a las franjas de horario televisivo importantes, fundamentalmente de *prime time*, con el fin de concentrar un buen número de espectadores a los que arrastrar después al programa estrella de la noche. Sin embargo, y gracias a su gran capacidad para mantener fiel al público, llegaron a convertirse en programas con mejores resultados.

A pesar del predominio de comedias de situación americanas, no tenemos tampoco que olvidar la importancia del mercado británico en la producción de *sitcoms* con comedias tan reputadas como “FawltyTowers” (BBC, 1975), “TheGoodLife” (BBC, 1975), “OnlyFools and Horses” (BBC, 1981) o “Yes Minister” (BBC, 1980). Además, es también notoria la influencia que las *sitcoms* americanas han tenido en la producción de series domésticas en otros países, como puede ser España.

A pesar del conservadurismo que ha caracterizado la evolución de la comedia de situación en Estados Unidos, en la actualidad nuevas apuestas revitalizan este formato. Series como “The Office” (BBC, 2001), “ArrestedDevelopment” (Fox, 2003), “CurbwithEnthusiam” (HBO, 2000) o “Extras” (BBCHBO,2005) representan un cambio generacional en las comedias de situación que abre una auténtica innovación formal en el género. Aspectos como la mezcla de ficción y realidad, la influencia del estilo documental o el cine, así como la representación de personajes y un humor absurdo, rompen formalmente con el clasicismo que ha preponderado en este formato durante más de cinco décadas.

La sitcom en España

Centrándonos ya en España, como dice Naxo López, no hay todavía un concepto unívoco de lo que es una *sitcom*. La causa de ello es que en nuestro país

no ha existido ninguna telecomedia relevante que haya cumplido todos los estándares de una sitcom pura.

En España al género de la comedia se le ha denominado generalmente como telecomedia o series cómicas a partir de las cuales se ha dado lugar a un gran número de programashumorísticos basados en *sketches*. La telecomedia ha surgido como mezcla de tres géneros diferenciados, como lo son: la *sitcom* americana; el sainete y la comedia cinematográfica de los años 60, 70 y 80.

Por un lado, encontramos características propias de la *sitcom* como personajes estereotipados, reducido número de localizaciones interiores, recurso de las risas enlatadas, grabación con público delante, *gags* como elementos esenciales de la comicidad, etc.

Pero, como ya se ha comentado, no ha sido la única influencia. Por otro lado se encuentra la tradición teatral española, y en especial, del sainete. Este género teatral del Siglo de Oro que aparecía intercalado en los intermedios o entreactos de una obra dramática ha llegado a nuestra televisión en forma de personajes que responden a tipos recurrentes o estereotipados, la deformación de la lengua con objeto humorístico (empleo de juegos de palabras, dobles significados, etc.), tendencia al melodrama y al sentimentalismo en las tramas y argumentos, etc.

Finalmente, como tercer influjo, encontramos la comedia cinematográfica española de los años 60, 70 y 80. En la década de los 60, entre otras producciones cinematográficas, se encuentran las llamadas comedias “a la española” o “españoladas” realizadas por directores como Mariano Ozores, Tito Fernández, Pedro Lazaga o Fernando Palacios. Comedias dirigidas al gran público, con un humor poco refinado, insistente en alusiones sexuales o de carácter machista y en la satirización de personajes como el paleta o “cazorro”, el “reprimido”, la española de “origen humilde”, los turistas, los ejecutivos norteamericanos de empresas multinacionales o un tratamiento caricaturizado de la mujer.

Prueba de la unión entre las “españoladas” y las telecomedias es que muchos actores y actrices que trabajaron en estas comedias han protagonizado series en la pequeña pantalla, como por ejemplo: “Lleno por favor” (Antena 3, 1993), “Por fin solos” (TVE 1, 1995) y “En plena forma” (Antena 3, 1997) con Alfredo Landa; “¿Quién da la vez?” (Antena 3, 1995) y “Éste es mi barrio” (Antena 3, 1996) con José Sacristán; “El sexólogo” (TVE 1, 94-95) con Antonio Ozores; “¡Ay, Señor, Señor!” (Antena 3, 1994) y “Tío Willy” (98) con Andrés Pajares; Lina Morgan con “Compuesta y sin novio” (Antena 3, 1994) y “Hostal Royal Manzanares” (TVE 1, 1995); calificados como productos autóctonos e híbridos, consecuencia de la extrapolación de la *sitcom* a la realidad cultural de España.

Concepto

serie: Explota2.0

Explota2.0 es una *sitcom* cuya trama gira alrededor de Sergio, un chico de pueblo que se traslada a la gran ciudad al conseguir un puesto de trabajo en una cadena de televisión. La historia se centra especialmente en el romance del protagonista con Amanda, una atractiva joven hija del dueño de la televisión y presentadora del tiempo, aunque este idilio irá variando a lo largo de las temporadas y tomará puntos de vista muy distintos.

Además, la serie cuenta con una segunda trama que se mantendrá en futuros episodios y que tratará la relación de Sergio con sus compañeros de trabajo, especialmente con Berto y Dev, quienes se convertirán en sus mejores amigos dentro y fuera del trabajo, centrándose en cómo germinan y convive con sus amistades y enemigos.

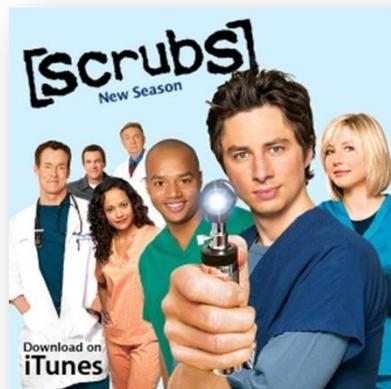
público objetivo

El *target* de Explota2.0 es claramente una audiencia joven-adulta, de entre 18 y 45 años. Esta franja de edades compone nuestro público objetivo debido a que los personajes rondan esas edades. Con ello lo que conseguimos es que los espectadores se sientan identificados con los problemas a los que se tienen que enfrentar los personajes en cada capítulo, propios de la edad; que aunque los conflictos se lleven al extremo, rozando lo absurdo, su esencia reside en situaciones cotidianas, como hacer de canguro durante unas horas, que tu jefe no te tenga en consideración, citas fracasadas, ocultación de sentimientos, etc.

Su horario de emisión sería en Prime-Time, sobre las 21:30, en televisiones como Neox y Fox; cadenas dedicadas a las series y a un público más joven.

referentes

Para la creación de la serie hemos tomado de referencia varias *sitcoms*, entre las que destacamos principalmente a “Scrubs”, donde se engloba a varios profesionales de un mismo campo, en este caso de la medicina, dentro de un hospital. Cada personaje tiene una historia y una forma de ser muy dispar a la que puede tener el resto de compañeros, que sumado a la competitividad, envidias, malentendidos y



desamores conformarán un hervidero de conflictos entre los personajes, dando lugar a situaciones inverosímiles y cómicas propias de este género.

Se puede decir que “Scrubs” es la fuente de inspiración más clara de nuestra *sitcom*, pues comparten la misma esencia a través de la cual girará toda serie: el planteamiento argumental. La base del argumento de Explota2.0 es muy similar: varios personajes con personalidades muy distintas que lo único que aparentemente tienen en común es su trabajo enmarcados dentro de una cadena de televisión (TTV).

Al igual que “Scrubs”, Explota2.0 utiliza recursos narrativos como es la voz en off al inicio de cada episodio con el objetivo de plantear el conflicto que se tratará y de situar al espectador, además también se utiliza para darle punto y final al capítulo, aportando o bien la moraleja de la historia o bien a modo de breve resumen.

Otro elemento narrativo propio a destacar de “Scrubs” y que nos ha influido en gran medida, es el empleo de los *flashback*. En el tercer capítulo de Explota2.0 este recurso cobra mucha importancia, ya que a través de esta herramienta se

desvela el malentendido ocasionado por la supuesta relación entre dos personajes. Con esta forma menos convencional de contar una parte de la historia con la ayuda de *flashbacks* conseguimos romper con el estilo tradicional de narrar el relato de forma lineal.

Por último, la dinámica de “Scrubs” es otro de los puntos esenciales por el que nos dejamos influenciar. En esta *sitcom* coral se nos presentan varias historias con sus respectivos conflictos y resoluciones en una misma trama, es decir, se puede mostrar un conflicto que tiene el protagonista y a la vez otros de los personajes secundarios, contados de forma paralela. Con esto conseguimos mayor dinamismo y agilidad en las tramas.

“The Big Bang Theory” es otra de las series que hemos tenido en cuenta a la hora de moldear la nuestra. Principalmente, encontramos dos factores que nos



une a ésta: lo “nerd” y su humor. Explota2.0 cuenta con una amplia variedad de personajes, entre los que podemos encontrar a Patricio Salas, presentador de un programa que trata el tema de lo sobrenatural o Quico Lara, compañero de piso del personaje principal. Ambos personajes son un ejemplo representativo de todo lo *frikiy* de lo raro, con una

personalidad muy definida y cerrada, al igual que ocurre en la serie “Big Bang”.

Son personajes cuyas vidas giran en torno a una obsesión que llega a ser tan potente que les marca un estilo de vida. En “Big Bang” los objetos de deseo son la ciencia y los cómics y en Explota2.0, en el caso de Salas lo paranormal y en el de Lara los juegos de rol.

A pesar de la obvia similitud que se establece entre las dos *sitcoms*, existe una diferencia notable en Explota2.0 que la desvincula en gran medida de “Big Bang”. Mientras en ésta última el objeto de fijación es compartida por todo el grupo, en Explota2.0 cada personaje tiene su propia obsesión y no se asemeja a la de ningún otro, llegando a conseguir una mayor variedad de *nerds* y por lo tanto

más posibilidades de conseguir situaciones cómicas, ya no sólo por mostrar su lado *frikisino* además por el hecho de reunir en la localización principal, que es la cadena de televisión, a todos estos personajes.

Otro denominador común que compartimos es el humor irónico y *friki* que se emplea en “Big Bang”. Un claro ejemplo de ese humor irónico es el de Devorah Baena, que se podría llegar a relacionar perfectamente con el de Penny en “Big Bang”. Ambas son chicas aparentemente normales que se han visto envueltas en un mundo lleno de nerds y que han optado por aprender a convivir con este tipo de gente. La ironía en ambos personajes se convierte en su herramienta de defensa por excelencia ante los ataques del resto del grupo.

Por último, encontramos un par de series españolas de referencia: “Aquí no hay quien viva” y su secuela, “La que se avecina”, que aunque no son tan destacables como pueden ser las anteriores a la hora de dar forma a nuestra *sitcom*, si que es cierto que nos han ayudado a entretener las vidas de los personajes. En estas series españolas se mezclan y conviven



personajes con personalidades muy distintas. En “Aquí no hay quien viva” por ejemplo, podemos encontrar a las abuelas cotillas, a una pareja de gays al principio

reprimidos, un vecino con síndrome de Diógenes, un hombre con unos principios rígidos los cuales tiene que pasar por alto continuamente, etc. En el caso de Explota2.0 encontramos a personajes abusones, inocentes, irónicos, guasones, *nerds*, histéricos y una larga lista de adjetivos que engloba nuestra lista de actores.



Ambas series se rigen por la difícil convivencia que tienen que soportar los personajes a lo largo de los capítulos. En el caso de “Aquí no hay quien viva en un edificio”, en “La que se avecina” en chalets y en Explota2.0 en la cadena de

televisión. En cualquier caso son personajes que debido a su personalidad tienen tendencia a crear y/o verse envueltos en los conflictos.

argumentos positivos

Son varios los factores que favorecen a *Explota2.0* y que cabe destacar. Como ya sabemos, las tramas se acontecen en una cadena de televisión, una localización aún por explotar a diferencia de otros como pueden ser las oficinas, hospitales o institutos que ya han llenado hasta rebosar la parrilla de programación, y en consecuencia han perdido todo ápice de originalidad. Por lo tanto, esta *sitcom* ofrece el factor de la novedad en el contexto donde se desarrollan las acciones, dando la posibilidad de nuevas situaciones que inviten al humor.

Otro elemento a destacar son los personajes, hay irónicos, burlones, cansinos, excéntricos, abusadores, pícaros... y la lista podría recoger decenas de adjetivos más. Cada uno de ellos es único, con unas características que los hacen especiales. Todos y cada uno de los personajes son necesarios, en mayor o menor medida, para que la historia se desarrolle como es debido. Aparentemente puede parecer imposible que consigan llevar adelante una cadena de televisión con personalidades tan dispares, pero todos juntos consiguen adaptarse unos a otros y en esto mismo es donde reside la parte cómica de la serie, en el intento de convivencia de los personajes.

Explota2.0 configura una mezcla de cultura americana y española. Absorbe rasgos propios de una y otra, siendo imposible encasillarla únicamente en alguna de las dos. La *sitcom* toma prestado el estilo de humor americano, alejándonos de los *gags* que se basan en la burla de una persona de cultura baja y sus meteduras de pata. Esto lo podemos ver en personajes como Luisma o Macu de "Aída", en el frutero o la propia Aída en "7 vidas", en el jardinero drogadicto de "Aquí no hay quien viva", etc.

El humor empleado en *Explota2.0* no se basa en lo que acabamos de explicar, se centra principalmente en las situaciones inverosímiles en las que los personajes se encuentran sin saber exactamente cómo han llegado a introducirse en semejante conflicto y que inevitablemente va a estar en la obligación de hacerle frente. El origen del problema y las odiseas que tendrá que vivir el personaje hasta solucionarlo conforma la cuna de lo cómico.

Pero esto no quiere decir que hayamos evitado el humor español, pues al fin y al cabo es una *sitcom* española y tiene que ceñirse a ciertas pautas de nuestra cultura ya que el tipo de audiencia que lo va a consumir es esta misma. En conclusión, hemos modificado el detonante humorístico pero siempre sin dejar de lado la comedia nacional.

La mezcla de todos estos factores (novedad en el contexto, personajes y humor fresco) hacen de *Explota2.0* una serie atractiva y verdaderamente original, capaz de enganchar y sorprender al espectador desde el primer capítulo.

Cada episodio consta de uno o varios conflictos que se consagran como el motivo detonante de la historia, a raíz de los cuales se construyen las acciones. Las controversias pueden ser muy variadas, desde las peripecias que algunos tienen que sufrir para llevar adelante la emisión de un programa hasta la aceptación de asistir a una cita a ciegas. Como podemos ver, dentro de estos dos ejemplos citados se acogen múltiples posibilidades, dando mayor juego y dinamismo a las tramas.

Mecánica de la Serie

las tramas y los desarrollos de los episodios

La *sitcom* cuenta con una trama horizontal que afecta al personaje principal que se basa en el romance de Sergio con Amanda, la cual se alargará y variará en futuras temporadas, dotándola de continuidad narrativa y creando fidelidad en el espectador que quiere conocer el avance de ésta. Además, tendrá una segunda trama conclusiva, típica de este formato, que se mantendrá en futuros episodios, que tratará las relaciones de Sergio con sus compañeros de trabajo, centrándose en cómo germinan y en cómo convive con sus amistades y enemistades. Con esto se consigue dotar a la serie de viveza.

Los capítulos tendrán una duración aproximada de 45 minutos. A pesar de seguir una trama principal, serán autoconcluyentes.

Por cada capítulo se plantearán tres líneas argumentales que se seguirán hasta el final de éste. Una de ellas será la principal, que afectará directamente a Sergio. Las dos siguientes se centrarán en diferentes personajes (que cambiarán en cada capítulo), haciendo más dinámico el episodio y dotando de un poco de protagonismo a todos los personajes.

Los capítulos siempre mantendrán la misma dinámica: comenzará con la voz en off de Sergio, el protagonista, que nos contará cómo se encuentra y qué piensa en ese momento. Es aquí donde se planteará la primera línea del capítulo: un problema que tendrá que resolver y que afectará directamente a su vida laboral (ya que su lugar de trabajo es el sitio dónde se desarrolla prácticamente toda la historia).

Poco después de que comience el problema del protagonista, una vez dentro de la televisión, aparecerán las dos siguientes líneas argumentales, que se les plantearán a otros personajes.

Durante el desarrollo del episodio, la voz en off desaparecerá, y volverá a hacerse presente al final, cuando se hayan resuelto todas las líneas. Sergio volverá a hablar, realizando una pequeña reflexión sobre todos los acontecimientos sucedidos en el capítulo y dónde volverá a expresar sus sentimientos.

Música

la utilización de la música en los episodios

Aunque su presencia no sea muy grande, la música en *Explota2.0* tiene gran importancia en determinados momentos clave.

Al tratarse de una *sitcom*, el elemento musical aparecerá en contadas situaciones. Éstas serían:

1. **Como parte de la diégesis:** Cuando haya algún elemento en la historia (radio, altavoces...) que emita música, ésta aparecerá como un componente más. Se tratará de una forma natural, para que encaje en el argumento sin llamar la atención y quedar artificial. Esto no quita que, por cuestiones estéticas, esta música, en algún momento (como para utilizarla de transición), pueda llegar a ser tratada como un elemento extradiegético.
2. **Como apoyo a determinadas situaciones:** Cuando un sentimiento quede muy marcado en una situación, a veces, podrá ser acompañado por música que lo enfatice todavía más. Esto lo podremos encontrar en momentos donde, por ejemplo, el elemento cómico esté claro, o donde un sentimiento tan común como el amor aparezca. En este caso, la música se comportará de una forma determinada. En algunas ocasiones sonará una melodía continua o, en su lugar, aparecerán pinceladas con acordes sueltos o fragmentos de melodía que simplemente puntualizarán el elemento que se quiera destacar en ese momento determinado.
3. **Como transición:** Los saltos que supongan un corte considerable en la historia, ya sea temporal o espacial, irán acompañados de una transición visual, que contendrá música (un breve fragmento instrumental). La música que acompaña a las transiciones siempre será la misma, es decir, se

dispondrá de cuatro o cinco fragmentos musicales con diferentes estilos, y dependiendo de la situación, se aplicará una u otra. De esta manera, el espectador asociará directamente estos sonidos a la transición y no los confundirá con otros tipos de música.

4. **Como acompañante de la voz en off:** El final de los capítulos siempre irá acompañado de música. Las reflexiones del protagonista irán junto a una canción (de artistas y grupos reconocidos), que ayudará y dinamizará la narración, y unificará las imágenes finales. El estilo de esta música variará en función de los sentimientos de Sergio, de las situaciones narradas o del carácter del capítulo.

A pesar de que no son inamovibles, estos puntos son los que se seguirán para tratar el elemento musical y crearán, en este aspecto, el carácter de la serie.

la música en la cabecera

La utilización de la música dentro de la serie es muy importante, pero no se nos podía pasar hablar de ésta en otro elemento: la cabecera.

La música para la cabecera no ha sido una canción adoptada de un grupo, sino que ha sido compuesta expresamente para la serie, de manera que, cuando el público escuche esa melodía, sabrá exactamente a qué corresponde, sin relacionarla con cualquier otra cosa.

Se trata de una canción enérgica que acompaña a la imagen en todo momento, haciendo las pausas requeridas en cada situación y dejando espacios instrumentales donde se necesiten.

La letra describe brevemente a la gran mayoría de los personajes de la serie y está narrada en primera persona, transformándose así en la visión de Sergio sobre sus compañeros.

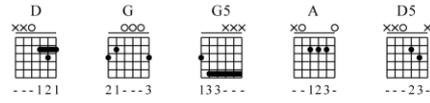
La melodía y la letra de la cabecera quedan plasmadas en estas partituras.

Voz

Moderate ♩ = 135

Lle-gó un día más a- que-lla sin de- jar de hablar el psi-cópata con su
1
para-noia te per- si- gue y des- pues lle- ga el cre- ti- no prin- ci- pal gua- pa sex- y mí- ra
8
la y el ba- bo- so siem- pre de- trás "es- to no lo de- bes mal- gas- tar" ¡Es- tre-
14
sa- da y a- gre- si- va! y, có- mo no, un je- fe ca- brón pe- ro me- nos mal que a- quie- te pa- ra los pies
19
y he a- quí mi sal- vación pe- ro tam- bien mi per- di- ción pe- ro to- dos te- ne- mos al- go
25
en co- mún es- ta- mos ex- plo- ta- dos
30

Guitarra 1



Moderate ♩ = 135

1 D D G G D D G5 D D

6 G G D D

10 G G D G

15 A D D G A

20 D D G G D D G G

25 D D G G D D G G

29 D5 D5 D5

35

Guitarra 2

G A5 D

21---3 --11-- ---121

The image shows three guitar chord diagrams. The first is for G major, with notes on strings 2, 3, and 4 at frets 2, 1, and 3 respectively. The second is for A5, with notes on strings 2, 3, and 4 at frets 1, 1, and 1 respectively. The third is for D major, with notes on strings 2, 3, and 4 at frets 2, 2, and 1 respectively. Below each diagram are the fret numbers: 21---3 for G, --11-- for A5, and ---121 for D.

Moderate ♩ = 135

The musical score is written in 4/4 time with a tempo of Moderate (♩ = 135). It consists of six systems of staves. The first system (measures 1-4) features a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The melody is primarily eighth and quarter notes. A G chord is indicated above the final measure of the first system. The second system (measures 5-8) continues the melody. The third system (measures 9-13) includes a double bar line and a repeat sign. The fourth system (measures 14-17) continues the melody. The fifth system (measures 18-26) features an A5 chord above measure 18 and a double bar line with a repeat sign. The sixth system (measures 27-32) features a D chord above measure 27 and a double bar line with a repeat sign. The final system (measures 33-36) is a blank staff with a double bar line at the end.

Bajo

Moderate ♩ = 135

1

7

11

16

21

25

29

35

Batería

Moderate ♩ = 135

The score is written for a drum set in 4/4 time, marked 'Moderate' with a tempo of 135 beats per minute. It consists of 35 measures across nine staves. The notation includes various rhythmic patterns for the snare, bass, and cymbals, indicated by 'x' marks and note heads. The piece begins with a double bar line and a 4/4 time signature. The first staff (measures 1-4) shows a steady bass drum pattern with snare accents. The second staff (measures 5-8) continues this pattern with more complex snare and cymbal combinations. The third staff (measures 9-12) introduces a more active snare and cymbal pattern. The fourth staff (measures 13-16) features a consistent bass drum and snare pattern. The fifth staff (measures 17-20) shows a change in the bass drum pattern and the addition of cymbal accents. The sixth staff (measures 21-24) continues with a steady bass drum and snare pattern. The seventh staff (measures 25-28) features a more complex snare and cymbal pattern. The eighth staff (measures 29-32) shows a change in the bass drum pattern and the addition of cymbal accents. The ninth staff (measures 33-35) concludes the piece with a final bass drum and snare pattern.

Personajes

En este apartado hablaremos sobre uno de los elementos más importantes de la sitcom: Los personajes, puesto que son uno de los factores clave a la hora de alcanzar el éxito. Puede que sea por esta razón por la que su elaboración sea una de las fases más complicadas y que requieran más tiempo y dedicación. No basta con definir su físico, su forma de ser o sus miedos, también es necesario introducirlos en su entorno y en la relación con los demás personajes. Y como no, los actores que los interpretarán y les darán vida, convirtiéndolos en algo único.

A continuación se realizará una descripción de cada uno de los personajes que pueblan el paltó de Explota2.0 y las propuestas en el casting que creemos pueden ayudar a conseguir un resultado redondo en todos los sentidos.

protagonistas

Sergio Ortuño Pérez

Sergio, protagonista de la serie, será interpretado por Ricardo Bascuñán. Este personaje de 27 años tiene un físico un tanto común, no destaca por ninguna característica concreta. Sin embargo consigue cautivar a la gente por su optimismo y su inocencia, partiendo de la base de la confianza y siempre se muestra fiel a sus amigos. Toda esta mezcla de rasgos le producirá cierta tendencia a verse envuelto en algún lío en más de una ocasión. Su estilo a la hora de vestir es bastante



casual, compuesto principalmente por camisetas, vaqueros y zapatillas, a veces utiliza alguna camisa abierta.

Respecto a su vida académica, empezó estudiando medicina, pero no era lo suyo, así que se cambió a empresariales, que tampoco resultó ser de su agrado. Intentó suerte con turismo, y también tiró la toalla. Finalmente, tras un año trabajando en un restaurante de comida rápida empezó un módulo de espectáculos que lo introdujo en el mundo audiovisual, lo que realmente le gustaba. Al terminarlo, estuvo como locutor de radio en un programa erótico. Actualmente trabaja como ayudante del técnico de iluminación en la televisión.

Sergio es huérfano de padre. Hasta la fecha, vivía con su madre, lo que ha hecho que estén muy unidos. Como rasgo a destacar es que es alérgico al colorante Rojo Cochinilla (E120), solo si tiene el 5% o más en líquido.

Berto (Luis Alberto) De La Rúa Gómez



Este personaje es el mejor amigo de Sergio y es encarnado por Dani Rovira. Berto es un hombre de 30 años con buena presencia y de complexión media-alta. Por lo general viste de una manera informal, a excepción de cuando trabaja, que viste de traje y corbata. Su ropa habitual es la casual y siempre procura llevar camisetas con dibujos o mensajes graciosos, este estilo va acompañadas de vaqueros

holgados y zapatillas.

Se puede decir que es una persona ingeniosa y con sentido del humor, es una persona que sabe sacarte una sonrisa hasta en los peores momentos. Aunque termina teniendo una muy buena amistad con Sergio, aprovecha cualquier momento para gastarle bromas en las que éste suele caer. Como contrapunto, es

capaz de cambiar radicalmente su forma de ser cuando tiene que presentar el telediario, convirtiéndose en alguien serio y profesional (incluso cambia su voz).

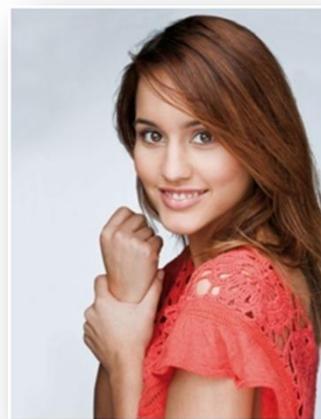
En cuestiones académicas, Berto comenzó a estudiar arte dramático a pesar de la oposición de sus padres. Mientras estudiaba, empezó a trabajar como “Publicidad Humana”, donde conoció a varios actores fracasados. Esto le hizo cambiar la visión de su futuro, así que abandonó el arte dramático y empezó a estudiar periodismo. Al finalizar la carrera estuvo trabajando en “Play Boy”. Actualmente es el presentador del informativo. Este trabajo lo consiguió por enchufe (a cambio de un año de “Play Boy” gratuitos para el jefe).

Los padres de Berto son muy serios (su padre es médico forense y su madre es abogada). Berto es el mediano de tres hermanos. Su hermana pequeña es buena ante sus padres, pero es un “putón” a sus espaldas. Por otro lado, su hermano mayor ya tiene una vida establecida y tiene dos hijos que son insoportables.

Dato curioso a destacar es su fobia a los ositos (especialmente a los de gominola).

Dev (Dévorah) Baena Talavera

Dev es la mejor amiga del protagonista y compañera de piso de Berto, interpretada por Megan Montaner. Dev es una chica de 26 años con el pelo ondulado y siempre lo lleva recogido en el trabajo. No suele cuidar su imagen, y cuando lo hace sobresale entre las demás. En su día a día viste con camisetas anchas y pantalones ajustados, a veces para lucir un poco se pone algún vestido pero bastante informal siguiendo su estilo.



Dev es una chica que vive estresada y que por lo general huye de las relaciones estables. Esto se debe a una paranoia que tiene con el compromiso, ya que todo lo asocia a esto, aunque lo que le estén diciendo no tenga nada que ver. Su

rasgo más característico es la ironía que constantemente emplea, lo cual hace que la gente no sepa cuándo hay que tomarla en serio.

En lo referente al ámbito estudiantil es un personaje que siempre se ha dedicado a escribir relatos. A mitad de su formación en la licenciatura de Comunicación Audiovisual participó en un concurso que la hizo entrar a formar parte de los guionistas de la televisión. Actualmente, es guionista de prácticamente todos los programas de la cadena.

Dev tiene una familia un tanto peculiar, su madre es profesora de Tai-chi y su padre tiene una herboristería. Tiene un hermano mellizo, pero son muy diferentes y continuamente tienen pequeños roces.

Es necesario destacar su adicción a las bebidas energéticas (cafeína, teína, taurina...) lo que justifica su hiperactividad.

principales

Paco Tapia Sousa



Gorka Moreno es el actor que se encarga de dar vida a Paco. Este personaje de 21 años tiene una constitución muy delgada, hasta el punto de ser considerado un “enclenque”. Paco tiene un estilo un tanto “Retro”, le encanta llevar colores saturados y pantalones ajustados. Por otro lado, es un tipo demasiado hablador y no es consciente del grado de agobio que es capaz de hacer sentir a los que están a su alrededor, sobre todo en el caso de las chicas. Su actitud hacia ellas se puede definir como la del típico albañil grosero, llegando a ser bastante desagradable e inoportunos sus comentarios.

En el ámbito académico, Paco inició la carrera de arquitectura pero en el primer curso decidió tomarse un año sabático y todavía no se ha hecho a la idea de

continuar sus estudios. Respecto al trabajo, nunca había hecho nada hasta que entró como chico de los cafés en la cadena.

Amanda Daroca Daza

Amanda es la hija del dueño de la cadena, quien siempre le saca las castañas del fuego, y es interpretada por la actriz Úrsula Corberó. Este personaje de 25 años es considerado por el sexo opuesto como la chica más explosiva, capaz de acaparar todas las miradas. En cuestión de ropa utiliza camisetas, faldas/pantalones ajustados para lucir cuerpo y siempre lleva tacones hasta para ir a trabajar.



Amanda se define por ser egocéntrica y coqueta, vive por y para su aspecto y la verdad que su físico siempre le ha ayudado a compensar su escasa lucidez. Le gusta jugar con los hombres y nunca acaba por corresponderles.

Amanda solo ha trabajado como chica del tiempo, no cuenta con ninguna otra experiencia laboral.

José Antonio Molina Chapí



Este personaje interpretado por Fernando Gil es el jefe de Sergio y el encargado de hacerle la vida imposible. José Antonio, de 39 años, suele vestir de forma desaliñada, con vaqueros, zapatillas, camisetas y camisas abiertas. No se preocupa por su imagen, por lo que no le importa ponerse una camisa arrugada si se da el caso.

José se define por ser un vividor, si puede

escaquearse del trabajo lo hace. Es un gran amante del Glam Rock y siente gran debilidad por Queen y David Bowie.

A pesar de su estilo de vida tan despreocupada procuró recibir formación en un módulo de espectáculos. Tuvo una época bohemia en la que estuvo de gira con *Seguridad Social* y finalmente se asentó en la televisión trabajando como Técnico de iluminación.

Daniela Ramírez Santos

Ana Milán es quien da vida a Daniela, una mujer de 43 años. Este personaje cuida mucho su imagen, procura ir al estilo de “ejecutiva agresiva” vistiendo de traje y con zapatos de tacón.



Su rasgo más evidente es su fuerte carácter, pero además es una mujer responsable y muy segura de sí misma. Tiene muy claras sus ideas de futuro, aunque a veces no se acercan a la realidad.

Daniela estudió publicidad y relaciones públicas e hizo un máster en Marketing. Actualmente trabaja como directora de contenidos y organiza la parrilla de la televisión.

Es importante destacar su amor por José Antonio, quien no da el perfil adecuado de lo que ella busca. Aun así, no lucha contra ello, sino que se deja llevar y saca su lado borde (reprimido) con sus compañeros.

secundarios

Epifanio González Gómez



Este personaje es el más misterioso de todos y es encarnado por el actor David Planes. A Epifanio, de 39 años, se le notan ya unas entradas bastante pronunciadas, siempre lleva unas gafas y tiene una constitución muy delgada. Su manera de vestir es bastante discreta, utiliza colores oscuros y apagados y siempre lleva pantalones de pana y jersey. Le gusta que de su cuello le cuelguen las llaves para evitar perderlas.

Epifanio es completamente asocial, todo lo que sea contacto humano, lo detesta hasta el punto de que evita trabajar en equipo ya que esto implica relacionarse. Se muestra como una persona muy solitaria y con un pasado totalmente desconocido, lo que crea un aura de misterio a su alrededor, sin contar que nunca se le ha visto sonreír, lo que lo hace aún más desconcertante.

En cuestiones de familia y experiencia laboral es todo un misterio, solo se sabe que actualmente trabaja de editor de videos en la cadena. Toda su vida anterior se ignora.

Como rasgo peculiar de Epifanio hay que mencionar su debilidad por los gatitos. Es ahí cuando refleja cierta humanidad, aunque es algo que esconde y que se muestra reacio a enseñar.

Alonso DarocaGutierrez

Alonso es el dueño de la cadena de televisión y es interpretado por José Antonio Sagayes. Este personaje de 54 años tiene el pelo cano. Es corpulento y elegante. Siempre va trajeado. Tiene un estilo muy formal, siempre lleva traje y corbata, propio del puesto que ocupa en la cadena.



Alonso siempre ha sido un hombre trabajador y entregado a su familia, aunque debido al estrés, el médico le ha prohibido acercarse a la cadena. Por ello, ha delegado algunas de las funciones de su puesto, pero aun así no puede evitar presentarse de vez en cuando por la cadena.

En cuestión de estudios, durante la carrera en Administración y Gestión de Empresas (ADE) demostró ser el mejor, lo que le llevó a trabajar mano a mano con un pez gordo de las finanzas, de quien aprendió todo lo necesario para llevar lo mejor posible una empresa. Hace años montó la televisión, lo que hasta la fecha ha sido su segunda casa.

Jorge Baena Ruíz



Jorge es el primo de Dev y es encarnado por Adrià Collado. Este personaje de 35 años siempre va a la moda y si puede llevar marcas, mejor. Le da igual que la ropa no le sienta bien, mientras vaya a la última.

Es un chico bastante creído y que suele mirar por encima del hombro. Siempre va alardeando de sus contactos y sin quererlo, termina tirando por suelo el trabajo de sus compañeros.

Respecto a la formación de Jorge, cursó un módulo de realización. Escribió un guión con el que consiguió que se le abrieran las puertas de una productora y que fuese producido. Debido al gran éxito terminó trabajando en Estados Unidos para diversas series. Ahora ha vuelto a España y ha entrado a trabajar a la televisión, aunque dedica más tiempo a fanfarronear que a trabajar.

Una cuestión a destacar es que, a pesar de que entró en la cadena unos meses después de Dev, todos creen que ella consiguió su puesto por enchufe, gracias a Jorge.

Clara Cuenca Alcaraz

La actriz Juana Cordero es quien da vida a Clara de 41 años. Es una mujer esquelética; la vida no la ha tratado bien, y la ausencia del directivo menos, ya que ella es la secretaria de Alonso y es sobre la que cae toda la responsabilidad en su ausencia. Siempre lleva una trenza mal hecha y despeinada. A la hora de vestir no varía, siempre utiliza pantalones piratas, chaleco y en vez de usar bolso, lleva una mochila cargada de cosas, ya que le parece más práctica.



Es una persona que vive estresada, su histeria puede llegar a tal punto en el que le entran ataques de risa que desconciertan a la plantilla y a la vez la asusta. Debido a su situación se ve obligada a ser sargento y la gente la rehúye por el pasillo.

Se puede decir que Clara es una de las veteranas de la cadena, se convirtió en la mano derecha del jefe, siendo su secretaria, y ahora que él no está, prácticamente todas sus funciones han recaído en ella. A la vez es una persona muy aplicada y perfeccionista, lo que justifica su continuo estrés.

Un dato curioso de este personaje y que la caracteriza es que siempre va acompañada de una botella de dos litros de la que bebe continuamente. Muchos

piensas que en vez de agua contiene vodka ya que les desconcierta sus estados de ánimo.

Patricio Salas Triguero



Este excéntrico personaje de 57 años es interpretado por Josema Yuste. Patricio tiene unas pronunciadas ojeras y suele vestir con ropa oscura, lo que en combinación consigue asustar al personal. Tiene el pelo canoso, puesto que no le importa aparentar su edad.

Patricio es muy desconfiado, siempre sospecha de todo el mundo, y está convencido de que los sucesos que no tienen una justificación sobrenatural ocurren por una conspiración del Estado. Además, odia a Íker Jiménez, ya que iban a trabajar juntos en un programa y éste se marchó con todas las ideas e hizo otro programa.

Patricio ha tenido una experiencia laboral muy variada y peculiar: curandero, vidente y exorcista. Esta devoción le viene dada por la experiencia que tuvo a los catorce años cuando realizó su primera psicofonía. Su amor por lo sobrenatural es tan grande que en sus ratos libres practica la ouija. Alonso se lo encontró en la calle prediciendo el apocalipsis y le ofreció un puesto de trabajo en la televisión.

Rubén Torregrosa Soler

Guillermo Ortega es quien interpreta el papel de Rubén, un economista de 36 años bastante tacaño. Este personaje es muy poquita cosa, suele vestir con ropa muy vieja y pasada de moda. Normalmente lleva tirantes para sujetar los pantalones dados de sí y usa unas gafas que están pegadas con celo (varias veces).



Rubén es un tipo conservador en cuanto al aprovechamiento de los materiales de la cadena. Siempre intenta ahorrar al máximo, por lo que mientras se pueda usar algo, lo usa, aunque tenga que arreglarlo mil veces.

El personaje de Rubén siempre fue un estudiante brillante convirtiéndose en un *crack* de la economía. Realizó sus estudios en Harvard, pero su tacañería oculta esta faceta. La empresa funciona como funciona por todas sus cuentas y a pesar de las quejas de sus compañeros por el estado de cierto material, sigue manteniendo su decisión hasta el final.

Julia Moscardó Torres



Julia, de 34 años, es interpretada por Melanie Olivares. Este personaje tiene el pelo castaño y rizado con un corte de media melena. Su forma de ser es bastante convencional y se basa en el lema de “La comodidad ante todo” por lo que suele llevar principalmente ropa holgada. Julia es una fiestera por naturaleza, pero aun así es responsable y nunca falta al trabajo. A parte de la fiesta, tiene otros hobbies que no se caracterizan precisamente por ser muy femeninos (mecánica, fútbol, informática...), por ello, suele tener problemas con los hombres, ya que se ven intimidados.

Estos rasgos masculinos se deben a que es la única chica de una familia de cinco hermanos. Además, siempre ha sentido gran admiración por su padre que ha sido una figura muy influyente en su vida.

En lo referente a su formación, estudió turismo. Pero debido a su carácter no terminó de encajar con las otras chicas, por ese motivo la marginaban, cosa que le creó un trauma. Al acabar la carrera terminó tan asqueada que no quería acercarse a un hotel, pero sus conocimientos en idiomas le facilitaron conseguir el puesto de recepcionista en la televisión, donde encajó a la perfección entre tanto “bicho raro”.

Como dato a destacar de este personaje es que es muy estricta con el orden de los objetos en su escritorio. A veces no se sabe qué le da más rabia, si el trauma de la carrera o que le toquen las cosas de su mesa.

Fran Puerta Díez

Fran, interpretado por Jimmy Barnatán, es uno de los compañeros de piso del protagonista. Este personaje de 25 años es un tipo bajo de forma y se preocupa más bien poco por su aspecto físico, suele llevar chándal y camisetas publicitarias.



Fran es vago por naturaleza; todo lo que suponga dar más pasos allá del sofá le supone un esfuerzo innecesario. Tampoco le gusta gastar su tiempo, por ello no se preocupa en cocinarse nada elaborado. Además, hay ciertas cosas en las que piensa que no merece la pena gastar más dinero del necesario (como con la ropa y la comida).

Fran lleva estudiando magisterio desde hace 7 años, pero no pone mucho empeño en ello. Por otra parte nunca ha trabajado e intenta alargar el momento hasta que eso ocurra el máximo de tiempo posible.

Se destaca su principal sustento, que son los vasitos de arroz al microondas, añadiéndole, como mucho, un poco de ketchup.

Quico Lara Quesada



Daniel Retuerta da vida a Quico, de 19 años, quien cierra la lista de compañeros de piso de Sergio. Quico es un chico enclenque con un look bastante propio y un poco “Retro”, llegando a utilizar camisetas de películas de ficción o de videojuegos, algo que no le hace tener mucha popularidad.

Quico es un friki con letras mayúsculas, su vida social es básicamente Online, y cuando está con gente está jugando a Rol en vivo o con cartas “MAGIC”. Por ello, suele tratar a todo lo que le rodea como si fuera un mundo mágico. Su relación más cercana a una mujer es el salvapantallas de su ordenador, en el que tiene una Elfa.

Su afición por este tipo de juegos es tan grande que se ve reflejada en su vida académica pues hace un año empezó a estudiar Informática con el fin de desarrollar videojuegos de Rol.

Este personaje tiene la peculiaridad de pasar inadvertido cuando no está jugando con sus amigos.

Verónica (Ginés) GalvañCascales

Este personaje de 32 años es la compañera de piso de Berto y Dev y es interpretada por Edu Soto. Verónica, quién antes se llamaba Ginés, es una persona bastante alta y delgada, y aunque lo intenta, no puede evitar esconder que se trata de un hombre. Suele vestir ropa ajustada y llamativa y siempre va muy, muy, muy maquillada.



Extrovertida por naturaleza, no se encontró a gusto con su cuerpo desde pequeña, y envidiaba a las mujeres, así que en su adolescencia empezó a realizar su transformación. Tiene una actitud agresiva a la hora de ligar con un hombre, los persigue y los agobia, mostrando sus pocos encantos femeninos, hasta el punto de hacerlos salir corriendo.

Desde que Verónica tuvo edad para trabajar ha estado sirviendo copas como camarera en diferentes cafeterías y pubs. Actualmente trabaja como “Gogó” en uno de los locales más populares de la ciudad.

Es importante destacar la atracción que sentirá por Sergio y que no cejará en su empeño en conquistarlo.

Águeda Pérez Pérez



María Dolores Martín interpreta a Águeda, la madre de nuestro protagonista. Águeda, de 55 años, es una mujer bajita y no muy corpulenta. Su cara refleja una expresión muy agradable y es bastante clásica a la hora de vestir, en su armario nunca faltan los colores pasteles y los estampados de flores.

Águeda es una persona muy familiar, maternal y cariñosa, tanto que a veces puede llegar a

ser un poco posesiva y sobreprotectora con los suyos.

En lo referente al trabajo, heredó de sus padres una pequeña pastelería en la que trabajó desde los 18 años. Aunque la cerró durante un tiempo, ha vuelto a abrirla, retomando su profesión de repostera.

Águeda quedó viuda joven, cuando su hijo tenía tan sólo 10 años. Le costó retomar su vida, pero lo consiguió centrándose en su pequeño, lo que les hizo tener una buena relación, aunque a veces se ponía muy sobre protectora. Hasta hace poco vivía con Sergio, por ello le cuesta aceptar tener el nido vacío, a pesar de saber que su hijo se merece tener su vida.



Resúmenes Generales

(1ª y 2ª temporada)

1ª Temporada

Después de años buscando su verdadera vocación, Sergio encuentra trabajo en una cadena televisiva: Today TV, como ayudante de iluminación.

Debido a esto, se ve obligado a trasladarse a la ciudad, separándose por primera vez de su madre.

En su nuevo piso tendrá una difícil convivencia con Fran y Quico, sus compañeros, unos jóvenes con estilos de vida un tanto peculiares y poco a fines con el de Sergio.

Pero el trato con gente rara acaba de empezar, puesto que en su primer día de trabajo Sergio se encuentra con una plantilla "diferente": paranoicos, interesados, abusadores, autistas, etc. A pesar de eso, encontrará el apoyo que necesita en los que rápidamente se convierten en sus mejores amigos y defensores: Berto y Dev.

Su comienzo en la TTV no será sencillo, no solo trabajará con gente peculiar sino que también su jefe le intentará hacer la vida imposible, jugándole más de una mala pasada. Pero a pesar de todo esto, Sergio aprenderá a hacerse un hueco en la cadena.

Por otro lado, Sergio conocerá a Amanda, la chica del tiempo, de la cual se enamorará perdidamente y con la que conseguirá intimar, aunque luego ella acabará ignorándolo.

Esto hará que Sergio esté en esta primera temporada tras ella, sin respuesta alguna, hasta que se da cuenta de que Amanda sólo lo utiliza en su conveniencia. Esto conseguirá que Sergio cambie de actitud, que pierda un poco del exceso de

inocencia que tenía al inicio de la temporada y termine por evitar que Amanda siga aprovechándose de él, a pesar de que siga prendado de ella.

Al mismo tiempo, Dev, la que se caracteriza por no querer tener ninguna relación estable, se dará cuenta de que está empezando a sentir algo por Sergio.

Dev lo intentará llevar en secreto con la intención de que nadie se entere, pues en un principio no querrá reconocer estos nuevos sentimientos que le brotan.

Estos sentimientos serán la causa de varias discusiones con Sergio debido a los celos que tiene cuando lo ve con Amanda. Aunque Dev no admita lo que siente por Sergio, en el último capítulo se sobrentenderá esta atracción.

2ª Temporada (21 capítulos)

Dev admite para sí misma sus sentimientos hacia Sergio, pero no se atreve a decirle nada por temor al rechazo y sobre todo por miedo de sí misma por tener esos sentimientos poco habituales en ella.

Por su parte, Sergio consigue olvidar a Amanda al conocer a una chica con la que parece congeniar bien. Amanda, la cual ha estado ignorándole en la mayoría de los capítulos, se molesta por la indiferencia que muestra el chico y tendrá un interés repentino por él con la única intención de que vuelva a estar prendado de ella y no porque le quiera. Pero Sergio que ya ha aprendido la lección, le será cada vez más fácil ignorarla.

La nueva relación de Sergio incitarán una vez más los celos de Dev aunque éste prosiga con su empeño de negarlos. Esto provocará el desconcierto en Sergio, pues parece ser el único que no se percata. Berto será el primero en darse cuenta de lo que verdaderamente ocurre y Sergio no lo averiguará hasta el final de la temporada.

Berto cansado de la situación, intentará convencer a Dev de que se declare a Sergio, pero ésta se niega rotundamente. Por ello, Berto decidirá actuar por su cuenta e idear un plan poco convencional para que Sergio se entere de todo.

Después de un informativo, Berto hace ir a Dev a plató y se las ingenia para que el tema de conversación sea Sergio. Berto la induce a “declarar” ante la cámara lo que siente hacia su amigo.

Sergio, quien está en realización, se entera de todo.

La temporada finaliza con el encontronazo que tienen Dev y Sergio al salir de plató. En ese momento se quedan paralizados, Dev acaba de ser consciente de la jugarreta de Berto y Sergio por fin se ha dado cuenta de los sentimientos de su amiga.

Resúmenes de los Capítulos

(1ª temporada)

Capítulo 1

Sergio se traslada a Valencia tras aceptar un puesto de trabajo como ayudante del técnico de iluminación en Today TV, una televisión de la zona.

La bienvenida a su nuevo piso no es muy acogedora, y más teniendo en cuenta la habitación en la que le tocará vivir. Y su primer día de trabajo no acompaña. Nada más llegar, Sergio tiene que esperar horas a que alguien le atienda, viendo pasar a gente que no se caracteriza por ser muy “normal”.

Después de la espera conoce a su jefe, José Antonio, quien no lo recibe muy amablemente y quien parece querer librarse de su nuevo ayudante en cuestión de días. José Antonio deja a Sergio a cargo del programa unos minutos antes de que comenzara y sin haberle explicado nada, consiguiendo un resultado espantoso.

Tras la bronca de su jefe, Sergio conocerá a Berto y Dev, los únicos que parecen darle algo de ánimos en ese lugar y a los que el protagonista se aferrará. También verá a Amanda, la chica del tiempo, de la que queda totalmente prendado.

El día no acaba bien. José Antonio sigue haciéndole la vida imposible a Sergio y la cosa no parece que vaya a mejorar; su bienvenida a casa tampoco es muy agradable.

Sin ganas, Sergio se levanta al día siguiente y reúne fuerzas para ir a trabajar. Al llegar a la cadena se encuentra con un José Antonio totalmente diferente; una persona comprensiva y dispuesta a ayudar. Sergio, ingenuo, confía en él, y por ello se encuentra en una situación similar a la del día anterior, ya que su jefe tan sólo pretendía deshacerse de él.

Pero para sorpresa de todos, Sergio se calma, deja la mente fría y trabaja lo mejor que puede, dejando al equipo sorprendido y a José Antonio enfadado por lo ocurrido.

El chico empieza a darle otro enfoque a su vida y quizá, pueda llegar a encajar en esa cadena con gente tan peculiar.

Capítulo 2

A pesar de que a Sergio parece costarle un tiempo darse cuenta, al final descubre que en la cadena se celebrará una fiesta por el aniversario de ésta.

El muchacho ve en este acto la oportunidad de acercarse a Amanda e intentar ligársela, aunque sus amigos intentan quitarle esa idea de la cabeza, ya que piensan que lo único que conseguirá serán calabazas.

Por otro lado aparece el tema de Dev. Todos los años, la chica se liga a alguien en esa fiesta, y sus compañeros empiezan a increparle para que les informe quién será la presa que tiene en cabeza para ese año. Pero ella se muestra reacia en todo momento, incluso le molesta que le hagan esas preguntas. Pero sin duda, el que más le molesta que la interroge es Jorge, su primo, quien suele arrebatarse la gloria sin hacer nada.

Por su parte, Rubén, el contable de la empresa, no para de trabajar y vive estresado por intentar ahorrar al máximo y evitar cualquier gasto innecesario en la fiesta, por muy pequeño que sea. A lo largo del capítulo va afrontando todos los cambios de última hora, aumentando su nerviosismo por momentos.

Llega el esperado día de la fiesta. Sergio va a cenar a casa de Berto y Dev, donde conoce a Verónica, un travesti que vive con ellos. Desde el primer momento, Verónica se queda prendada de Sergio, y no para de coquetear e intentar ligar con él durante toda la cena. Pero cuando la incomodidad se hace inaguantable, a Sergio se le empieza a hinchar la cara; ya que es alérgico a un colorante que lleva la cena,

y huye hacia el baño, negándose a salir así, y menos ir a la fiesta en esas condiciones.

Tras un largo rato, Sergio, ya casi normal, sale del baño y, junto a sus amigos se marchan a la fiesta. Su primera acción nada más llegar es ir a hablar con Amanda, quien aprovecha el acercamiento del muchacho para librarse de Jorge, que no deja de molestarla con historias fanfarronas.

Las cosas funcionan mejor de lo que parecen y Sergio y Amanda acaban intimando.

Capítulo 3

El día no recibe muy bien a Sergio, pero a éste no parece importarle, ya que a todo le encuentra el lado positivo debido a su reciente relación con Amanda. Pero esa felicidad no le durará mucho, puesto que la chica corta de raíz la relación en cuanto ve que Sergio está tomándosela como algo más que un fin de semana de sexo.

El protagonista queda destrozado y cae en una depresión que arrastrará durante todo el capítulo.

Por otro lado, Berto y Dev se comportan de forma muy extraña entre ellos. Nadie comprende el comportamiento de los dos amigos, aunque poco a poco se irá descubriendo que se acostaron juntos la noche de la fiesta.

Patricio, el presentador excéntrico de sucesos paranormales, se ha empeñado en que el mundo llegará a su fin en breve. Lo pregona a los cuatro vientos, avisando a la gente de lo que sucederá, entregando amuletos y sintiéndose orgulloso cada vez que ocurre algo que él interpreta como un preludio a lo que vendrá después.

Por su parte, Paco, el bedel, está apagado y ni siquiera persigue a las chicas como solía hacer. La noche de la fiesta tuvo un “romance” con Verónica, sin saber

que era un hombre, y cuando lo descubrió empezó a estar de capa caída. Lo que él no sabe, es que realmente no llegaron a hacer nada.

Julia, la recepcionista, también está deprimida, puesto que su última cita también la ha vuelto a dejar tirada.

Berto, al verla, empieza a pensar que quizás podría matar dos pájaros de un tiro y animar a la chica y a su amigo a la vez, así que les organiza una cita a ciegas.

Una vez en la cita, Sergio y Julia se sorprenden al encontrarse allí, aunque no se extrañan, ya que de Berto se lo esperan todo. Pasan la noche charlando y haciendo buenas migas, aconsejándose y riendo. Aunque la cosa no fuera encaminada hacia un nuevo romance, la pareja se muestra contenta por la nueva amistad que está surgiendo.

Al despedirse de Sergio, Julia le besa en la mejilla, sin saber que el colorante (rojo cochinilla) de su pintalabios es al que Sergio le tiene alergia. La actitud de Sergio cambia por completo al empezar a recibir los picores. Centrándose en su alergia, empieza a decir cosas que Julia no llega a entender, creando un malentendido y haciendo enfadar a la chica que confundida, cree que intenta meterse con ella.

Capítulo 4

Como una mañana cualquiera, Sergio se levanta y va a trabajar. En recepción, se encuentra con Julia, quien no lo recibe con buena cara, tras el malentendido que hubo con el rojo cochinilla. Sergio intenta explicarle a Julia lo que ocurrió realmente, pero ésta se niega a escuchar.

Resignado, Sergio se dirige a su puesto de trabajo, y de camino se encuentra con Amanda quien lo saluda como si fuera uno cualquiera. Sergio no puede evitar quedarse embobado ante la chica. Jorge se acerca a él, burlándose por la situación. Sergio se resigna, ya que es cierto todo lo que está diciendo.

Dev salva a Sergio de su primo, defendiéndolo ante él. Jorge se va, dejándolos solos.

Por el lado de los dos amigos, pasa Epifanio, dejando un aroma extraño. Ese olor llama la atención de Dev, quien empieza a mirar a su alrededor buscando el origen. Al darse cuenta de que se trata de Epifanio, empiezan las especulaciones hacia su persona.

Por otro lado, Berto está con Paco, hablando sobre chicas. Paco le pide el número de teléfono de una de ellas y Berto saca su móvil, un NOKIA 3310 de toda la vida. A partir de ahí, Paco se burla del móvil del presentador y le incita a cambiarlo. Berto se muestra reacio, demostrando que su móvil funciona a la perfección y que es irrompible.

Sergio va a llevar una cinta a Epifanio, para que la monte, y al entrar en la sala de montaje, cierra la puerta como algo automático, sin saber que estaba estropeada y quedándose encerrados.

Después de todo lo que había escuchado de Epifanio no le hace ninguna gracia quedarse encerrado con él. Además la sala está llena de posters y figuritas de gatitos, lo que pone más nervioso a Sergio.

Berto va al baño. Al bajarse los pantalones, el móvil cae del bolsillo, dentro del wáter. Berto lo saca y lo seca en el secamanos, pero el móvil no se enciende.

Sergio lleva un par de horas encerrado en la sala de montaje con Epifanio. Ambos están en silencio sin decir nada. Sergio, dentro de su cabeza hace sus propias especulaciones. A veces, intenta entablar conversación con Epifanio, pero éste ni se inmuta.

Los pensamientos de Sergio se ven interrumpidos por Rubén, que abre la puerta. Sergio sale corriendo, agradeciéndoselo a Rubén.

Sergio se vuelve a cruzar con Julia, quien le sigue poniendo mala cara. Sergio se pone serio y la obliga a que le escuche. Le explica el malentendido y su alergia.

Julia lo entiende y se disculpa por su comportamiento, justificándolo por todos los antecedentes que ha tenido con otros chicos.

Por su parte, Berto se ve obligado a comprarse un móvil de última tecnología. Un Smartphone, táctil, con el cual no se entiende y se desespera.

Capítulo 5

Después de un día de trabajo Sergio llega a casa, saluda a sus compañeros y se deja caer en el sofá junto a Fran que está mirando la tele repantingado y comiéndose un donut. Al cabo de un rato, cuando se termina el programa que estaba viendo éste se percata de la presencia de Sergio y al verlo le anuncia que alguien ha llamado a casa en su ausencia y le había dejado un recado. Cuando Sergio le pregunta por el recado éste le indica con el dedo la cocina.

Tras entrar en la cocina y mirar atentamente a su alrededor, se percata que entre las notas de la nevera se encuentra una nueva manchada de tomate. En ella pone que su madre irá a visitarle dentro de dos días. Al principio Sergio se siente muy animado pero no le dura mucho, pues empieza a recordar todas las mentiras que le ha contado a su madre sobre su trabajo y poco a poco empieza a deprimirse.

Sergio se dirige al trabajo deprimido sin parar de pensar en cómo hacer de su vida una “vida perfecta”. Así que nada más llegar corre en busca de Berto y Dev para que le aconsejen y le ayuden. Mientras hablan empiezan a escuchar los berridos de Clara que se acerca por el pasillo. Ante la sorpresa de Sergio, Dev y Berto le cogen de la mano y lo arrastran hasta otro pasillo en el que se ocultan hasta que Clara acaba de pasar. Al ver la confusión de Sergio, Dev y Berto le explican que Alonso va a visitarles mañana y que por ello Clara está más nerviosa de lo normal.

Por otro lado, la máquina de cafés de la televisión se estropea y Dev se ve obligada a racionalizar las latas de emergencia que tiene escondidas en redacción,

pero no son suficientes y a lo largo del día empieza a tener serios problemas y a dormirse por las esquinas.

Los pasillos se presentan vacíos la gente se esconde y de tanto en tanto Clara los recorre con una risa maléfica. En uno de esos paseos se encuentra con Julia a la que le dice que tiene que hablar con ella sobre la recepción de Alonso para el día siguiente y la obliga a seguirle hasta el baño, casi a rastras, para explicarle todos los pormenores mientras mea.

Llega el día de la visita, Sergio se levanta a primera hora para recoger a su madre y por el camino le cuenta lo fantástico que es su trabajo y lo bien que le va todo.

Al llegar a la televisión se encuentra a Dev con una bolsa llena de bebidas energéticas, y a Berto que le esperan sonriente en la entrada para acompañarla en la visita y contarle lo bien que lo pasan en la empresa y lo necesario que es Sergio para todos a la vez que intentan evitar a Clara y a José Antonio.

En uno de los recorridos José Antonio sale en busca de Sergio y Berto y Dev se llevan a Águeda corriendo señalando cada uno en una dirección. Con las prisas no ven a Alonso y ante la sorpresa y desesperación de todos chocan con él.

Al levantar la vista, Alonso y Águeda encuentran sus miradas y caballerosamente le coge la mano y le pide disculpas. Águeda le sonríe coqueta. Ante la sorpresa de todos, Alonso invita a la madre de Sergio y ésta, sin pensarlo, acepta y cogidos del brazo se dirigen hasta la salida.

En ese momento llega Sergio desesperado y preguntando por su madre. Berto le cuenta la escena entre risas.

Sergio (enfurruñado, con los brazos cruzados y desesperado), Dev (medio dormida y rodeada de latas de *redbull*), y Berto esperan sentados en casa de Sergio



a que llegue su madre. Berto no cesa de hacer bromas y conjeturas sobre “su futuro papá”, ante el enfado de Sergio.

Águeda llega sonriente y todos se lanzan a su encuentro cargados de preguntas. Embobada se dirige hacia la habitación de Sergio a por sus cosas, pero antes de ello les anuncia que Alonso le ha pedido una nueva cita.

Sergio se queda boquiabierto y Berto continúa sus bromas, esta vez haciéndole ver que Amanda y él serán hermanos. A Sergio no le hace ninguna gracia y va en busca de su madre para tratar de convencerla, pero no consigue nada.

Águeda se vuelve de nuevo al pueblo, contenta y con una nueva cita.

Capítulo 6

Sergio, Berto y Dev acuden a una reunión organizada por la empresa. Nadie sabe de qué se trata y todos asisten extrañados y realizándose preguntas unos a otros. De golpe, Rubén y Clara entran en la sala y ante el constante murmullo, ésta lanza un grito con el que consigue que todos se callen al instante y les miren aterrados.

Una vez conseguida la atención de todos los asistentes, Rubén toma el mando para comunicar que la cadena ha decidido llevar a cabo una serie de época y que para la consecución de la cual es esencial la participación de todos los trabajadores.

En ese momento, para la desesperación de todos, Rubén decide sacar su calculadora y las cuentas obtenidas para explicar, con la mayor exhaustividad posible, la necesidad de que todos trabajen en todos los roles posibles, puesto que así conseguirán ahorrar dinero en la producción.

Al finalizar la reunión todos salen escopetados de la sala, algunos farfullando entre dientes y maldiciendo a Rubén, y otros que sonríen y hablan sobre la gran oportunidad o lo divertido que será realizar la serie.

Berto sale exultante de la habitación sin parar de hablar de lo genial que puede ser esta oportunidad para poder mostrar todo lo que aprendió durante sus años de arte dramático, para el fastidio de Dev que le escucha con los ojos en blanco.

Antes de alejarse demasiado, Rubén sale de la habitación, llama a Dev, ésta mira a sus amigos suplicando ayuda y se dirige hacia él arrastrando los pies.

Berto sigue hablando entusiasmado sobre la serie, entonces se escucha un grito de Dev, asombrado Sergio mira en dirección de la conversación mientras que Berto, a la suya, continua hablando del mismo tema.

Dev, enfadada, vuelve al grupo y, al escuchar a su amigo hablar sin parar de la serie, le manda callar de un grito. Sergio le pregunta qué le pasa y esta le responde que a causa del nuevo proyecto tendrá que realizar el doble del trabajo del que tenía hasta ahora y que encima tendrá que trabajar con su primo.

El día continúa normal hasta la hora de la comida. Sergio y Berto se reúnen en el comedor. Allí, Berto le cuenta su gran idea a su amigo: Dará clases de interpretación a todos sus compañeros y les transmitirá todo lo que sabe sobre el arte de actuar. Mientras éste le relata su idea, Dev aparece con un montón de hojas, que deja caer ruidosamente en la mesa, y un café. Tras ella, sonriendo entra Jorge que se dirige hacia la mesa de su prima y tras hacerla rabiar, como siempre, se marcha riendo.

Antes de terminar la hora de la comida, Daniela entra en la sala acompañada de un grupo de personas que nadie conoce, todos los miran extrañados. Se trata de los actores principales de la serie. Todos se acercan para conocerlos, incluido Berto, que ante todos presume de sus conocimientos en arte dramático y de su gran idea sobre las clases.

Entre ellos destaca una de las chicas protagonistas que mira fijamente a Sergio, sin que éste se dé cuenta.

Dev sigue encerrada en la sala de redacción agobiada y rodeada de papeles. Frente a ella su primo, relajado, presume sobre su trabajo y habla sobre los elogios obtenidos por sus guiones. Dev, cansada de escuchar a su primo le insta a demostrarlo. Lo reta a descubrir quién es capaz de escribir más y mejores guiones para la serie.

Por su lado, Rubén pasea sonriente por los pasillos de la televisión, contento por lo bien que funciona todo, y anunciando a la gente que el próximo día se realizará el reparto de papeles entre los trabajadores.

Daniela, que está mostrando las instalaciones a los actores entra en la sala de realización, y al ver que José Antonio no está, decide ir a buscarlo, disculpándose ante los actores, los cuales salen de la sala a excepción de la chica de antes, que se descuelga del grupo y se dirige hacia Sergio. La chica flirtea con él descaradamente, pero éste no se da ni cuenta.

Al día siguiente, los trabajadores vuelven a reunirse para distribuir los papeles. Sergio: pueblerino, Berto: encargado del colmado...

En la reunión la actriz se vuelve a acercarse a Sergio y Berto al ver lo descarado de su coqueteo, arrastra a su amigo a la mínima ocasión para decirle lo que ocurre y para animarle a que se lance a por ella para olvidar a Amanda, pero Sergio se niega.

Dev y su primo siguen rivalizando, hasta el extremo que ésta ha pasado la noche en la cadena escribiendo. Cuando se dirige a la sala en la que se encuentran sus compañeros parece un zombie.

Nada más terminar la reunión, Berto consigue reunir a un grupo de compañeros a los que desplaza hasta la sala polivalente en la que empieza a explicarles “el arte de actuar”. El problema es que les incita a sobre actuar, lo que hace que cuando, ya todos caracterizados para su papel y preparados para sus respectivas escenas, empiecen a tener problemas y tengan que repetir una y otra vez las tomas, ante la desesperación de Rubén, que ve como todos sus planes se van al traste por la penosa actuación de sus trabajadores.

Capítulo 7

Sergio se encuentra en la sala de realización cuando Berto, acompañado de Dev, entran como un torbellino.

Sergio los mira sonriente y expectante para conocer qué llevan sus amigos entre manos. Al ver lo que Berto tarda y las vueltas que da en explicarlo, Dev le arranca el papel de las manos y se lo deja a Sergio que lo mira sorprendido. Se trata de una fotografía de la plantilla de la televisión de hace diez años que Berto ha encontrado por casualidad entre los papeles antiguos.

Después de contemplarla atentamente y comentar el aspecto de todos los presentes en el retrato, empiezan a pensar qué pasaba hace exactamente 10 años.

Entonces se da un salto en el tiempo en el que vemos a Sergio en el instituto, con ortodoncia, melenita y un chándal algo desgastado. Está jugando un partido de baloncesto cuando pasa una chica que le gusta y, al girarse para mirarla embobado con la misma cara que mira ahora a Amanda, le pegan un balonazo en la cara.

Dev, por el contrario se muestra algo macarra, vestida de negro, con collares y pulseras de pinchos y con un chico inmovilizado en el suelo mientras le amenaza con romperle los dientes si vuelve a tocarle el culo.

Berto está en plena calle trabajando de anuncio humano, con un gran cartel colgando del cuello anunciando compresas con alas cuando se encuentra a otro

anuncio andante. Se ponen a charlar y éste le dice que ha estudiado arte dramático y que de momento no ha trabajado de otra cosa. Berto le mira blanco como la pared y sin darse cuenta ve su futuro reflejado en él, así que se quita el anuncio y sale corriendo.

Vuelven a la sala de realización y empiezan a reírse. En ese momento, Rubén entra en realización buscando a José Antonio y al verlos tan concentrados se acerca para ver qué están haciendo. Al percatarse de la presencia de la fotografía ríe y empieza a recordar.

Alonso entra en la cadena. Julia lo mira aterrada y rígida, como una piedra. Al verla Alonso le sonríe y le manda que se relaje, aunque con pocos resultados. De repente aparece Clara que, aunque algo más calmada que en la actualidad, acude corriendo en busca del jefe para que le ayude a tranquilizar a Patricio, que no para de increpar e insultar a Íker Jiménez por dejarle tirado durante su programa.

Alonso se dirige al plató dónde se encuentra a Patricio fuera de sí e intenta calmarlo.

Contemplando la escena desde la sala de realización se encuentra José Antonio sorprendido, es su primer día de trabajo. Su aspecto dista mucho del actual, se muestra bonachón, con aspecto bohemio y ataviado con ropa ancha y pelo largo.

A su lado, el jefe de iluminación no para de reírse de la situación. Cuando éste se da cuenta de que José Antonio no está haciendo nada productivo, le riñe y le manda a por un café y un bollo.

Éste se dirige sin rechistar, pero al llegar a la máquina se encuentra con Daniela que lo mira con cara de pocos amigos. José Antonio se acerca a la chica e intenta seducirla, pero Daniela le da con la puerta en las narices, y con la excusa del trabajo se marcha.

José Antonio vuelve algo chafado a la sala de realización, en la que parece que todo se ha calmado. Su jefe le espera con los brazos cruzados y cara de enfadado. Al acercarse éste le recrimina su tardanza y le manda a trabajar a plató, mientras sus compañeros se ríen.

José Antonio acepta, pero a regañadientes, cada vez le cuesta más contener su rabia.

Rubén, con la misma ropa, eso sí algo más nueva, y sus gafas todavía sin celo, está explicando a Julia, que no habla y, prácticamente, ni se mueve, la necesidad de ahorrar en el material de la papelería y en las llamadas, mientras Julia escucha y asiente atentamente a todo lo que éste le cuenta.

José Antonio pasa por el hall cansado y se cruza con Epifanio, que se detiene, lo contempla un rato y sigue su camino ante la mirada de extrañeza de éste. En ese momento, vislumbra a Daniela y a Clara que se encuentran al final del pasillo y decide dirigirse hacia ellas.

Al verlo, Daniela que hasta ese momento estaba sonriente, tuerce el gesto y mira en la dirección del chico con cara de asco.

José Antonio intenta ser galante, pero ante el comportamiento de Daniela, nada hay que hacer, así que se marcha en dirección a realización.

En recepción aparece Amanda, una adolescente con aspecto de pija y bastante repelente que le exige a Julia que avise a su padre de que está en la cadena y que desea verle, a la vez que le lanza la mochila a la cara para que la guarde en recepción.

A los pocos minutos aparece Alonso que nada más llegar le da un beso a su hija. Esta se le engancha del brazo y poniéndole ojitos le pregunta sobre si puede ir a una fiesta esa noche. Después de pensarlo un tiempo, Alonso acepta y ésta

empieza a comentarle que para ir a la fiesta necesitará un vestido nuevo. Ante la situación, Alonso le pide que le acompañe al despacho.

En el plató José Antonio va de un lado a otro, haciendo el trabajo de dos personas y sin parar de escuchar las críticas de su jefe. Arto se detiene y sin poder contener su enfado decide devolverle una a una a sus compañeros, así que empieza a preparar pequeñas venganzas como esconder material, cambiar los paneles...

Mientras, Alonso sigue con su hija, que no para de pedir cosas, en el despacho cuando Clara entra en la sala nerviosa y le insta a que le siga. Al llegar al hall de la cadena se encuentra a Patricio en plena discusión con Íker Jiménez. Intenta separarlos por las buenas, pero al final no le queda otra que lanzar un grito y llevárselos al despacho, ante el enfado de Amanda que todavía no ha conseguido todo lo que quería.

En la sala de realización todos van locos intentando solucionar los problemas ocasionados por José Antonio mientras éste sonrío entre dientes.

El tiempo vuelve a la actualidad en la que Berto afirma que seguro que la cadena no sería tan entretenida como ahora. Entonces entra José Antonio que los echa de la sala y manda a Sergio a trabajar. Antes de marcharse, Sergio esconde la fotografía.

Capítulo 8

Por orden de José Antonio, Sergio medio dormido va al trabajo mucho más temprano de su hora habitual.

Cuando Sergio llega a plató no encuentra a su jefe ni a ningún compañero, solo a la señora de la limpieza, que está pasando la mopa, y una nota junto a la mesa de luces de José Antonio, diciendo que finalmente se suspende la sesión.

Sergio cabreado se va a hacer tiempo al comedor y pide un café para despejarse. Minutos antes para que comience su jornada, aparecen Berto y Dev que se sientan junto a él. Sergio les cuenta lo ocurrido y entre los tres critican a José Antonio.

Entra José Antonio con cara de recién levantado, coge un café y se acerca a la mesa de Sergio con cierta prepotencia. José Antonio con risita socarrona le dice que no llegue tarde a trabajar.

Sergio se despide de sus amigos y se va a su puesto. Berto y Dev se quedan un rato más en el comedor maldiciendo a José Antonio y deseando que reciba un escarmiento. Berto le propone a Dev gastarle una mala pasada a José Antonio pero ésta le quita la idea de la cabeza.

Sergio de camino a plató se encuentra con Paco, quien está hablando por móvil y parece estar en una nube. Paco al ver a Sergio no tarda en ir hasta él y le restriega que tiene novia. Sergio le felicita y se marcha. Mientras, Paco farda de novia ante cualquiera que pase, le conozca o no.

Nada más entrar Sergio a plató, José Antonio le manda a mover focos. Sergio resignado busca unos guantes en el armarito.

Aparece en plató Daniela y su sobrina pequeña. Daniela obliga a José Antonio a quedarse al cuidado de la niña aunque éste intenta escabullirse. Daniela se despide de la sobrina y se marcha.

José Antonio y la niña se miran de forma desafiante. Sergio se da cuenta del mal ambiente y se va rápidamente a mover focos.

Mientras la sobrina se las ingenia para desesperar a José Antonio, éste fastidia a Sergio pidiéndole que mueva focos para luego volver a dejarlos como estaban al principio.

Minutos antes a la emisión, la niña juega moviendo *fadersy* apretando los botones de las mesas. José Antonio enloquece. Sergio escucha todo lo que ocurre en control por el intercom y disfruta.

Daniela vuelve a recoger a la niña, ve a José Antonio riñéndola y a su sobrina llorando. Ésta se inventa que José Antonio la ha tenido desatendida.

Sergio aparece por control para que José Antonio le mande más tareas. La niña al verlo le dice a Daniela que Sergio ha sido el único que le ha hecho caso.

Daniela le pregunta si es cierto. Sergio mira la cara de desesperación de su jefe y asiente. Daniela le pide a Sergio que se la lleve y la tranquilice. Sergio y la niña se marchan al pasillo. Daniela riñe fervientemente a José Antonio.

Pasa Paco hablando por móvil con su novia otra vez. La niña deja de llorar, se acerca a Paco y le dice en voz alta que una chica muy guapa la estaba esperando en recepción. La novia lo escucha y discuten. Sergio y la niña se ríen.

Daniela sale al pasillo. Sergio y la sobrina se despiden. Daniela y la niña se marchan.

Sergio vuelve a entrar a plató y mira a José Antonio sabiendo lo que le espera.

Capítulo 9

Sergio, Berto y Dev están en el hall, hablando de las vacaciones de navidad. Berto y Dev piensan celebrarlo juntos con Verónica. Sergio como todos los años, piensa volver a su pueblo a pasar las fiestas con su madre.

Suena el móvil de Sergio, es Águeda que le avisa de que va a pasar fuera las navidades con Alonso.

Sergio sorprendido, se lo cuenta a Berto y Dev, quienes le proponen celebrar con ellos las fiestas. Sergio acepta.

Sergio va al baño y escucha a alguien llorar en el de las chicas. Sin pensarlo dos veces se mete dentro y ve a Amanda apoyada en la pared con un clínex en la mano. Sergio se acerca a Amanda para consolarla y ésta le cuenta que pasará sola las navidades y que los chicos solo la quieren por su físico. Sergio le desmiente esto último y la invita a celebrar las fiestas con él y sus amigos. Amanda acepta, deja de llorar y le da un caluroso abrazo. Amanda se marcha.

Sergio se queda paralizado y una chica que entra al baño lo echa de allí. Sergio reacciona, pide disculpas y se va.

Sergio vuelve al hall con sus amigos y les cuenta lo sucedido. Berto se queda sorprendido y Dev se molesta. Sergio intenta que sus amigos sean comprensivos pero Dev le recrimina que la haya invitado sin el consentimiento del resto. Dev alterada coge su café especial y abandona el lugar.

Sergio habla con Berto del extraño comportamiento que Dev está teniendo últimamente, no la entiende. Berto le suelta de forma muy sutil que Dev está celosa pero Sergio no lo capta.

Al final del día, Amanda busca a Sergio, que está en plató, para decirle que no pasará las navidades con él porque se irá con unas amigas. Sergio se molesta pero no rechista.

Mientras, Dev va hacia plató con la intención de disculparse con Sergio por el arrebato de antes. Dev se detiene al ver a Amanda hablando con él y los observa.

Amanda se da cuenta de la cara de decepción que tiene Sergio tras decirle que no irá y le da un beso. Sergio se queda petrificado.

Dev ve el beso y se da media vuelta dolida.



Amanda se despide de Sergio y se marcha. Sergio sigue paralizado hasta que aparece Berto, que le da una sacudida para que reaccione. Berto le pregunta por Dev, que se suponía que habían quedado en plató para marcharse los tres juntos. Sergio no sabe nada.

Al poco vuelve a aparecer Dev, serena y como si no hubiera visto nada, saluda a ambos y les propone volver a casa para celebrar la navidad.

Sergio, Berto, Dev y Verónica están sentados alrededor de la mesa comiendo y celebrando la fiesta. Todos están contentos menos Dev que finge estar bien. Berto es el único que se da cuenta.

Capítulo 10

Sergio, aunque con el estómago un poco revuelto, vuelve a recuperar su rutina tras las vacaciones de navidad. Al llegar ve las malas caras de todos los empleados de la cadena. Sergio se extraña pero no le da importancia. Va al camerino de Amanda en su busca.

Amanda está maquillándose porque enseguida saldrá en antena. Sergio le toca a la puerta y entra. Sergio le pregunta por el beso que le dio y ésta le quita toda importancia, al igual que hizo con el fin de semana que pasaron juntos. Sergio se enfada y le pide que no juegue más con él, que lo deje tranquilo.

Amanda para relajarlo se acerca a darle un beso y Sergio le gira la cara. Sergio se pone firme y la rechaza. Amanda se queda sorprendida de la reacción ya que no es algo a lo que esté acostumbrada y Sergio se marcha del camerino.

Berto y Dev están pálidos y cabizbajos. Dev toma un café sin alcohol y Berto una infusión. Sergio se sienta con ellos y les pregunta que les pasa. Berto y Dev creen que es un virus ya que miran a su alrededor y el resto también parecen enfermos.

Todos menos José Antonio, que entra tan campante, con mejor aspecto que nunca. La gente del *hall* empieza a murmurar que va a haber reducción de personal y que ha sido José Antonio quien lo ha dicho. Todas las miradas van a José Antonio, a quien no le importa ser el centro de atención.

Sergio, Berto y Dev se unen al resto y empiezan también a murmurar. Sospechan de José Antonio y creen que él ha sido quien ha hecho enfermar a todos los empleados, probablemente con comida en mal estado, para irse de rositas con los despidos.

Rápidamente el pánico cunde entre los empleados ante la reducción de plantilla que se avecina y aunque todos en la cadena están con náuseas y mareos ninguno se atreve a pedir la baja laboral.

Berto va a plató para ultimar unos detalles antes del informativo. Se sube al ascensor.

Al mismo tiempo Paco está manipulando unos cables para estropear el ascensor y así hacer que Berto llegue tarde a su puesto y por lo tanto que tenga más posibilidades para ser despedido, luego Paco se llevaría el mérito al repararlo.

El ascensor se detiene. Berto aprieta los botones pero el ascensor ni sube ni baja, está encerrado. Berto presiona el botón de alarma para que Paco vaya a sacarlo.

Paco espera unos minutos para que a Berto se le eche el tiempo encima y se dispone arreglar el ascensor. Berto está alterado porque tiene que ir a su puesto y Paco se empieza a poner nervioso por no saber arreglar el mal que ha hecho.

Finalmente, Paco tiene que llamar a los técnicos para que reparen el ascensor y saquen a Berto de ahí.

Sergio y Dev, en el hall, ven que uno de los empleados de la cafetería cuelga una notificación en el tablón. Ambos se levantan para leerla. La nota viene escrita por Alonso, en la que explica que debido a un brote de *salmonella*, la cafetería no servirá más comida hasta que los de sanidad digan lo contrario y además, también desmiente los supuestos despidos.

Berto consigue salir del ascensor y Paco se las ingenia para explicar a los técnicos el estado de los cables.

José Antonio se toma un café con ciertos aires de grandeza por ser el único que no ha enfermado, pero a mitad café tiene la necesidad de ir corriendo al retrete.

Sergio, Berto y Dev disfrutan viéndolo correr.

Capítulo 11

Como un día normal, Sergio se levanta, va a trabajar, José Antonio lo putea y va a comer con sus amigos, quienes se encuentran aburridos como ostras. La monotonía empieza a hacerse notar, y Sergio también se da cuenta.

Berto propone celebrar una fiesta para variar un poco, y cuando Julia llega diciendo que se había enterado de que en unos días sería el cumpleaños de Paco, no se lo piensa dos veces. Deciden hacerle una fiesta sorpresa, aunque Dev prefiere mantenerse al margen, ya que no soporta a Paco. Julia y Berto se encargarían de la organización.

Al ver que la hora de la comida se había acabado y que la mayoría de la plantilla seguía en la cafetería, Daniela empieza a pegar gritos y a poner orden, mandándolos a sus puestos de trabajo.

Berto le roba a Paco su móvil para contactar con sus amigos e invitarlos a la fiesta.

Éste y Julia quedan con algunos de los amigos de Paco en una cafetería para ver cómo enfocar la fiesta y cómo organizarse para que no sospeche nada. A partir



de ahí, una amiga de Paco se obsesionará con Berto y no dejará de perseguirlo, espiarlo y aprovechar cualquier momento para hablar con él; convirtiéndose en una acosadora.

Dev se sienta a hablar con Sergio, quien había estado actuando de forma extraña durante todo el día; había estado evitando a Amanda. Berto se acerca a ellos, interrumpiendo la conversación y pidiéndole a Sergio que recogiese la tarta de Paco. Dev se ofrece a acompañarlo.

Daniela vuelve a aparecer, volviendo a reñirles por no estar trabajando. Los amigos se van a sus puestos. Entonces, aparece José Antonio, quien aprovecha la poca aglomeración de gente para meterle mano a Daniela. Ésta se enfada con él y también lo manda a su puesto.

A todo esto, Paco empieza a sentirse mal, ya que intenta invitar a la gente a su cumpleaños, pero nadie le dice que irá.

Berto y Julia están decorando la casa del primero para la fiesta. Aparece Verónica. Berto le pide que haga un espectáculo para el cumpleaños de Paco y ella acepta encantada.

Sergio y Dev van a la pastelería, y cuando llegan, se trata de una pastelería erótica. Sergio se muere de vergüenza al recoger el encargo, mientras que Dev se enfada cada vez más.

Los dos amigos llegan con la tarta a casa de Berto y Dev. Prácticamente toda la gente está allí. Dev le echa el puro a Berto por lo de la tarta, pero Berto a penas le presta atención, puesto que sólo piensa en quitarse de encima a la acosadora.

Daniela llega a casa, cansada de trabajar, y allí se encuentra a José Antonio, vestido de David Bowie, cantando una de sus canciones, con la música muy alta. Daniela para la música y empieza a gritarle enfadada, aunque al final se da por

vencida. Empieza a pensar que ese es su único cometido “gritar y reñir”. José Antonio la tranquiliza y la anima. Por primera vez parecen una pareja normal.

Paco llega a la fiesta, sin arreglar y hecho un desastre, puesto que estaba deprimido por lo de su cumpleaños. Pero esta actitud cambia por completo cuando ve a todos sus amigos. Berto le deja algo de ropa para que se cambie y se ponga guapo.

La fiesta transcurre tranquila, hasta que Verónica aparece para hacer su espectáculo. A Paco casi le da algo cuando la ve, ya que todavía no ha olvidado lo que pasó entre ellos. Además, Verónica le advierte de que ella “nunca ha dejado nada a medias”.

En la fiesta, Amanda intenta ligar con Sergio (ya que ahora es su asignatura pendiente), pero éste la rehúye todo el rato a pesar de seguir enamorado de ella, ya que sabe que lo dejara tirado en cuanto consiga lo que quiere.

Dev mira a Sergio, orgullosa de ver cómo su amigo está afrontando la situación, y feliz de ver que Amanda no consigue su objetivo.

Capítulo 12

Bajo la frase en voz en off de Sergio “a veces los cuentos y la vida real no son tan diferentes” empieza este capítulo.

Sergio saldría de su casa a la calle, pero la calle está llena de arena, y decorada como si fuera un país árabe hace de hace años (aunque se sigue viendo que es una calle actual). Además, Sergio iría vestido acorde. Pero actúa normal y corriente, como si todo lo que le rodea fuera lo habitual. Entonces llama a “Abú” que está dentro de la casa, saliendo Dev disfrazada de mono.

Sergio camina feliz, seguido de Dev, hacia su trabajo, pero cuando llega, se estampa contra la puerta. Está cerrada.

Aparece José Antonio, vestido de Yafar. Mira a Sergio con cara de odio y entra a la cadena, cerrándole la puerta en las narices.

Amanda, disfrazada de Yasmine, está sentada al lado de Clara, que bebe de su botella y escupe, bajo la excusa de ser una fuente. A cuatro patas, se acerca Paco, quien va disfrazado de tigre y quien supuestamente es la mascota de Amanda, una mascota muy pesada.

Todos los elementos de la cadena se ven claros, pero hay objetos que simulan un país árabe de hace años.

Jorge disfrazado de príncipe se acerca a Amanda, y empieza a cortejarla, pero ésta lo manda a paseo. Jorge se va enfadado.

Alonso, quien es el sultán se acerca a su hija para decirle que tiene que elegir un marido y que no puede ir danzando de flor en flor. Amanda se enfada y se va corriendo, seguida por Paco.

José Antonio ha estado observando la escena todo el rato y, escondido sigue a la chica.

Amanda camina enfadada por la calle. Sergio, que estaba sentado en un banco junto a Dev, no puede evitar fijarse en ella. A Amanda se acerca Jorge, que vuelve a intentar cortejarla. Amanda intenta librarse de él, pero esta vez le es imposible quitárselo de encima. Sergio se acerca y ayuda a la chica.

Jorge se va y ella, agradecida, empieza a coquetear con él. Sergio empieza a sonreír tontamente, a pesar de que Dev le pega tirones para separarlo de Amanda. José Antonio aparece y riñe a Amanda por lo que está haciendo (aunque más que nada lo hace para fastidiar a Sergio). Ésta se marcha enfadada porque nadie le deja hacer lo que quiere.



Sergio se encara a José Antonio, por haberlo apartado de Amanda. José Antonio adopta una posición similar a la que suele tener con Sergio en el trabajo. Al final decide tomarle el pelo y le dice que sólo podrá estar con Amanda si consigue encontrar “la cueva de las maravillas”, escondida en palacio.

Sergio, seguido de Dev, consigue colarse en la cadena. Va esquivando a todo el mundo, buscando algún mecanismo que abriera una puerta a la cueva de las maravillas. Al final, cuando se da por vencido se encuentra con Patricio, quien dice ser tal cueva.

Patricio le indica que Amanda no es una chica fácil, y que para poderla conseguir tendrá que superar una prueba. Lo lleva a la sala de montaje, lo hace entrar y le cierra la puerta. Sergio intenta salir, pero la puerta no se abre.

Sergio y Dev intentan buscar otra salida, pero no encuentra nada. Se pone a mirar todos los objetos que hay. De repente alguien grita. Sergio había pisado a Verónica, que estaba tumbada en el suelo. Es la alfombra mágica. Sergio le pregunta la forma de salir, pero “ella no sabe nada, sólo hace volar a la gente”. Mientras habla con Verónica, toca una lamparita y aparece Berto, disfrazado de genio.

No para de hablar y de hacer chistes malos. Sergio le pide que los saque de allí, y con una tarjeta de crédito, Berto abre la puerta.

Una vez fuera, Sergio va a salir a buscar a Amanda, pero Verónica lo detiene, diciéndole que de plebeyo nunca conseguirá nada con ella. Así que le pide a Berto que le transforme en príncipe. Berto lo mira durante unos instantes y después se fija en Jorge, que pasaba por allí. Lo coge, le pega y le quita el traje para dárselo a Sergio.

Una vez vestido, Sergio, seguido de Dev, Berto y Verónica, corre en busca de Amanda, gritando su nombre por toda la cadena.

La encuentra cerca de la recepción. Se acerca a ella y le dice todo lo que siente y que la quiere y cuando va a besarla, Julia los interrumpe, diciendo que es ella la que tiene que recibir el beso. Va disfrazada de Blancanieves, y seguida de Epifanio, Rubén y Jorge (ya que necesitaban repetir actores), que van vestidos de enanitos.

Sergio se queda un poco traspuesto, ya que ella no pertenecía a ese cuento. José Antonio se ríe de él, porque todo le está saliendo al revés.

Entonces aparece Daniela, vestida de manzana, indicándole a Julia que nadie la va a besar hasta que no la muerda.

Sergio no sabe qué está pasando, y todavía queda más confuso al ver cómo Amanda se va con el enanito mudo (Epifanio).

Da un grito y se despierta, se había quedado durmiendo, viendo Aladdín, y todo el capítulo había sido un sueño.

Capítulo 13

José Antonio está puteando a Sergio de una forma excesiva. Sergio aguanta, como buen trabajador, pero ya empieza a cansarse. A realización, les llega un comunicado de que se grabará un *spot* para promocionar la propia cadena, y José Antonio decide cargar el trabajo de la iluminación a Sergio.

Hablando con sus amigos, se entera de que Berto será el protagonista del *spot*, así que por lo menos no estará sólo.

Tras grabar el *spot*, Sergio entra a plató a recoger cables y a colocar los focos en la situación para el siguiente programa. Berto y Sergio se ponen a hablar, y comienzan a criticar a José Antonio, y poco a poco se les empieza a calentar la boca y continúan con Amanda, Clara y Alonso. Entonces entra el cámara a recoger la cinta, quien se da cuenta de que se había dejado la cámara grabando. Sergio y Berto se miran; han de recuperar la cinta.

El cámara entra con algo de miedo a la sala de montaje, donde está Epifanio. Le deja la cinta y le explica que ha de montar el *spot*, pero no tarda en irse.

Epifanio, que ha ignorado al cámara, continúa con su trabajo, pero su cara cambia por completo cuando el ordenador le da un fallo, lo que lo convierte en un personaje más siniestro todavía.

Sergio y Berto están desesperados, quieren recuperar la cinta cueste lo que cueste, pero no saben cómo conseguirla. Pero con la ayuda de Dev ingenian un plan para colarse por la noche en la cadena.

Como si fueran ladrones de dibujos animados, los tres amigos entran por la noche en el edificio.

Epifanio, quien se ha quedado trabajando hasta tarde por el fallo informático, oye ruidos, y sale en busca de la fuente.

Esto llevara a una serie de malentendidos entre Epifanio y Sergio, Berto y Dev, quienes creerán que la cadena está encantada, ya que no saben que el montador está trabajando.

En uno de esos malentendidos, Berto se separa del resto del grupo, y Sergio y Dev quedan a solas.

Sergio y Dev entran en la sala de montaje, donde todos los aparatos están encendidos. Allí encuentran la cinta. La cogen y cuando van a salir, la puerta está cerrada, quedando atrapados.

Dentro de esa sala no hay cobertura, por lo que no pueden llamar a Berto para que les ayude, sólo les queda esperar a que alguien les abra la puerta. Así que matan el tiempo hablando.

La conversación empieza a derivar a una conversación de íntimos amigos, donde se empieza a ver que a Dev le gusta Sergio.

Mientras tanto, Berto sigue deambulando por la cadena, entrando en una psicosis producida por los ruidos generados por Epifanio, que sigue buscando al intruso.

Volviendo a Sergio y Dev, que continúan hablando, parece que Sergio se empieza a percatar de que a Dev le gusta alguien. Intenta que se lo diga, aunque ella se muestra reacia, y cuando parece que se decide a decírselo, el momento se ve interrumpido por Epifanio, que abre la puerta.

Los tres se miran, pero ninguno sabe que decir, así que optan por salir sin emitir palabra.

Sergio y Dev, una vez en el pasillo, salen corriendo, topándose con Berto, quien ha empezado a adoptar una actitud similar a la de Patricio. De un grito, Dev le quita la tontería, le explica que ya tienen la cinta y se marchan de la cadena.

En casa de Berto y Dev, los tres amigos capturan la cinta, eliminado el trozo en el que critican a sus superiores y compañeros.

Por medio de miradas, se muestra que Dev está enamorada de Sergio, pero éste sigue sin percatarse y ella no va a decir nada.



Guiones

Capítulo piloto

1. INT. HABITACIÓN CASA SERGIO. DÍA

Es una habitación pequeña, pero acogedora. Está llena de cajas que guardan la mayoría de los objetos que antes estaban en las estanterías.

SERGIO está guardando su ropa en una maleta que hay sobre la cama.

ÁGUEDA (fuera de campo)

¡Pulguita! ¡Habrás cogido los calzoncillos que te compré! ¿no?

SERGIO (cansino)

¡Sí, mamá!

ÁGUEDA (fuera de campo)

Pero sabes cuales te digo ¿verdad? Los de los ositos con corazones.

SERGIO (cansino)

¡Que sí, mamá!

SERGIO (voz en off)

¡He aquí mi vida hasta ahora! "pulguita esto; pulguita lo otro" "que sí, mamá; no llegaré tarde; no es lo que parece; sólo es una amiga... tengo 27 años..."

ÁGUEDA (fuera de campo)

¡Sergio!

Sergio cierra la puerta de su habitación y continúa guardando ropa en su maleta.

SERGIO (voz en off)

¡Y ese soy yo! Sergio. Aunque como habréis podido comprobar, algunos también me llaman pulguita... bueno, sólo mi madre... y mis tíos... y los amigos de mi madre... y... bueno, me llamo Sergio y punto.

Sergio cierra la maleta.

2. INT. LABORATORIO DE DISECCIONES. DÍA

Sergio, con 18 años, está con su compañero de laboratorio frente a una mesa con un cadáver. Van vestidos con batas.

Sergio mira al cadáver nervioso y empezando a sudar.
Coge un bisturí con la mano temblorosa.
Su compañero coge una libreta y un bolígrafo.
Dubitativo, se dirige a hacer la primera incisión, pero no puede acercarse a más de diez centímetros del cuerpo.

SERGIO (voz en off)

Se podría decir que he tenido muchas experiencias en la vida,
pero como dijo mi padre (*imitando la voz del padre*) "Hay que
trabajar en aquello que realmente te guste"

COMPAÑERO

¡Vas a hacerlo ya, o qué!

Sergio cae inconsciente, a peso muerto, sobre el cuerpo.
Su compañero le da golpecitos con el bolígrafo.

SERGIO (voz en off)

Y no, no era la medicina.

3. INT. HABITACIÓN CASA SERGIO. NOCHE

Sergio, con 19 años, todo despeinado y a la luz de un flexo,
está haciendo un problema matemático. Hace una operación con la
calculadora. Tranquilamente, mira el resultado y se va a la
última página del libro. Vuelve a mirar la calculadora y otra
vez el libro. Otra vez más, vuelve a mirar la calculadora y otra
vez el libro.

Agarra la calculadora bruscamente, y con los ojos muy abiertos y
gritando como un poseso, empieza a golpearla hasta romperla.
Tira por la ventana los restos.

Se escucha el lamento de un perro de fondo.

Sergio se detiene en seco y, prudente, se acerca a la ventana
poco a poco. Se asoma por la ventana y hace una mueca de dolor.

ÁGUEDA (fuera de campo)

¡Pulguita! Ese ruido, no habrá sido otra calculadora ¿verdad?

SERGIO (poco convencido)

¿No?

Sergio cierra los libros y apaga el flexo.

SERGIO (voz en off)

Y las empresariales... tampoco eran mi futuro.

4. INT. RECEPCIÓN HOTEL. DÍA

Sergio, con 20 años, está tras la recepción, leyendo un libro
sobre monumentos históricos.

Se acerca un turista alemán.

TURISTA

Hallo, zeigen Sie emir, wo der Strand?

SERGIO

¿Ein?

TURISTA

Strand

SERGIO

¿Está? No, el jefe se ha ido. Yo, prácticas.

TURISTA

¿Prac... ti... cad? *(pausa)* ¿Strand?

Sergio sigue intentando comunicarse con el alemán.

SERGIO (voz en off)

Probé con turismo... pero tampoco hubo suerte.

5. INT. EL PERRITO CALIENTE. NOCHE

Sergio, con 21 años, está de espaldas, vestido con una americana.

SERGIO (voz en off)

Así que decidí darle un vuelco a mi carrera.

Sergio se gira, colocándose un gorro con forma de perrito caliente. En la solapa de su chaqueta está bordado el nombre del *fastfood* y su logotipo. Lleva colgada una chapa con su nombre.

SERGIO (con una gran sonrisa forzada)

¡Bienvenidos al perrito caliente! ¿Qué le pongo?

6. INT. CLASE DE FOTOGRAFÍA. DÍA

Sergio, con 22 años, está subido a una escalera moviendo focos siguiendo las indicaciones de su profesor. Mientras, sus compañeros, están terminando de colocar un decorado.

SERGIO (voz en off)

Y como la cocina tampoco era lo mío, volví a cambiar de rumbo. Y hoy puedo decir, que en ese momento encontré lo que realmente me gustaba.

Cae un foco.

Sergio hace una cara de dolor.

SERGIO

¿Perdón?

SERGIO (voz en off)

Aunque no fue un camino fácil.

7. EXT. CALLE CASA SERGIO. DÍA

Sergio está metiendo las maletas en el coche.

Su madre llega con una caja de magdalenas caseras. Se la da.

ÁGUEDA

Toma, pulguita. Están recién hechas.

SERGIO

¡Mamá! Tengo una maleta llena de comida.

Águeda lo mira con los ojos vidriosos.

Sergio le aparta la mirada.

SERGIO

¡Vale! ¡Me las llevo!

La pondré... aquí...

El coche está lleno y no encuentra el sitio donde poner las magdalenas.

SERGIO

O aquí... o... ¡Mira, me las llevo encima de las rodillas!

Águeda abraza a Sergio.

ÁGUEDA

Llámame cuando llegues.

SERGIO

Sí, mamá.

Sergio cierra el maletero.

8. INT. ESTUDIO DE RADIO. NOCHE

Sergio está sentado en la silla del locutor. Repasa el guión mientras suena una música.

SERGIO (voz en off)

Después de estudiar el módulo ya tenía más o menos claro hacia dónde encaminarme, así que no me llevó mucho tiempo encontrar mi primer trabajo en ese campo.

A Sergio le dan la entrada para que empiece a locutar.

SERGIO (con una voz sexy)

Y seguimos en "Esta Noche, tú".

¿Qué haríais si vuestra pareja fuera un soso o una sosa en la cama? Este es el problema de nuestra primera llamada de la noche. Cuéntanos, Lola.

ÁGUEDA (sonido telefónico)

Buenas noches, Rocko.

Al oír la voz, Sergio pone una mueca de extraño.

ÁGUEDA (sonido telefónico)

Primero decir que soy fan del programa.

SERGIO

Muchas gracias, Lola. ¿Desde dónde nos llamas?

ÁGUEDA (sonido telefónico)

De un pueblo de Valencia, de Cotes.

Al oír el nombre del pueblo, se echa las manos a la cara y se le entrecorta la voz.

Sergio tapa el micro con una mano.

SERGIO (por lo bajini y nervioso)

¡Ostia puta, mi madre!

El técnico de sonido lo mira extrañado.

TÉCNICO

Que tampoco es para tanto, hemos tenido preguntas peores.

SERGIO (por lo bajini)

¡No, que es MI MADRE!

TÉCNICO

¡Pues si que tenéis confianza!

SERGIO (por lo bajini)

¡Qué confianza y qué mierda! ¡Que no sabe que trabajo aquí!

ÁGUEDA (sonido telefónico)

¿Oye? ¿Rocko?

SERGIO (forzándose a hablar tranquilamente)

Sí, sí... *(con retitín)* Lola.

Sergio, resignado y con las manos en la cabeza intenta seguir la conversación como si fuera un programa normal.

SERGIO

Cuéntame tu problema.

ÁGUEDA (sonido telefónico)

Pues mira, yo es que ya tengo una edad.

SERGIO (para sí mismo)

Sí...

ÁGUEDA (sonido telefónico)

¿Qué?

SERGIO

Nada, nada, que sí, que sigas.

ÁGUEDA (sonido telefónico)

Pues eso, que yo ya tengo una edad, y llevo muchos años sola, pero hace poco que encontré a un hombre que me hace feliz... aunque tiene una pega: Es que es un "poquito" pero sólo un "poquito" soso en la cama. Y cuando digo "un poquito" quiero decir un montón.

Mira que he intentado cosas: me he disfrazado de enfermera, de colegiala... lo he atado con esposas a la cama...

Sergio pone cara de asco mientras escucha todo eso.

ÁGUEDA (sonido telefónico)

... incluso he comprado aparatitos de esos que venden en las tiendas... y oye, que no hay manera, que del misionero no lo saco.
¿Qué me recomiendas?

Sergio está con los ojos muy abiertos y la mirada perdida. El técnico, para que reaccione, empieza a agitar los brazos, pero Sergio sigue igual. Le habla por el intercom.

TÉCNICO

¡Sergio! ¡Quieres reaccionar!

Sergio sale de su trance.

SERGIO

¿Eh?

TÉCNICO

¡Qué respondas!

SERGIO

¿Qué?

ÁGUEDA (sonido telefónico)

Que qué me recomiendas.

SERGIO

Pues deja al pobre hombre que disfrute con el misionero. Si no quiere más, no hay que obligarle. Las posturas extremas son muy malas a cierta edad... y si no te gusta, pues déjalo... porque yo a esa relación... no le veo mucho futuro.

ÁGUEDA (sonido telefónico)

¡Pero si el otro día le dijiste a una mujer de 80 años que...

Mientras Águeda se queja, Sergio le hace señas al técnico para que corte.

Cortan la llamada.

SERGIO (aliviado)

¿Lola? ¿Sigues ahí? Parece que hemos tenido problemas técnicos con la llamada.

Si sigues ahí, Lola, vuélvenos a llamar.

Mientras dice esta última frase, niega con el dedo al técnico.

9. EXT. CALLE JOAQUIM BALLESTER. DÍA

Sergio aparca el coche.

Baja, abre el maletero y empieza a sacar las maletas.

SERGIO (voz en off)

Después de esa llamada, mi vida cambió para siempre. Tuve que dejar el trabajo por miedo de que "Lola" volviese a llamar con algún problemilla.

Se puede decir que no he tenido mucha suerte en la vida, pero tengo la corazonada de ahora, todo va a cambiar.

Sergio saca el móvil, marca y se lo pone en la oreja.

SERGIO

¿Fran? Sí, hola, soy Sergio, el nuevo. Sí, estoy abajo. Vale, te espero.

Sergio, cierra el coche.

De un portal antiguo sale FRAN. Va con unos pantalones de chándal y una camiseta de propaganda con un par de manchas de ketchup.

Se acerca a Sergio.

FRAN

Hola, eres Sergio ¿no?
Vamos, va.

Fran se va hacia el portal.

Sergio lo mira, sorprendido. Se carga, como puede, todas las maletas y lo sigue.

10. INT. ZAGUAN SERGIO. DÍA

Fran empieza a subir las escaleras.

Sergio se queda mirando al ascensor. Tiene un cartel de averiado.

SERGIO

¿No funciona?

FRAN

Lleva roto...

Fran se pone a contar con los dedos.

FRAN

Un año y medio, más o menos.

SERGIO

¿Y no lo arregláis?

FRAN

¿Me ves con dinero para arreglar un ascensor? ¡Pues así estamos todos!

Suben las escaleras.

FRAN

Es una putada, porque me toca subir al quinto una vez por semana, pero es lo que toca... aunque esta semana serán dos por tu culpa.

Fran se detiene para tomar aire.
Sergio, cargado de maletas, sigue hacia arriba.
Al ver que Fran se detiene, Sergio se para.

SERGIO

¿No era un quinto?
Todavía estamos en el segundo.

FRAN (con sarcasmo)

¡Perdone usted, Sr. UsainBolt!
No todos estamos en tan buena forma.
¡Ale, sube, sube!

Sergio sigue subiendo y a los pocos segundos, lo sigue Fran.
Llegan hasta arriba.
Fran abre la puerta y entran al piso.
A Sergio le cuesta entrar por la puerta tan cargado.

11. INT. SALÓN SERGIO. DÍA

La televisión está enchufada.
Fran se va directamente al sofá. Desde allí, sin dejar de mirar la televisión, le hace señas con la mano indicando dónde está cada parte de la casa.

FRAN

Bueno, está es la casa.
Tu juego de llaves está sobre la mesa.
Este es el salón, ahí está la cocina, el aseo... esa es mi habitación, la de Quico, el otro inquilino, y la tuya... es la que está al fondo a la izquierda.
Ale, ¡bienvenido!

Sergio, con dificultad por ir cargado de tanta maleta, se va hacia su habitación.

12. INT. HABITACIÓN SERGIO. DÍA

La habitación está oscura.
Sergio deja las maletas y va a abrir la ventana.
Sube la persiana y al entrar la luz, se ve todo el polvo que cubre toda la habitación. En algunas paredes hay telas de araña. Los muebles son antiguos y viejos.
Sergio lo mira todo con ojos vidriosos.

SERGIO

¿Dónde me he metido?

Sergio coge una maleta y la sube encima de la cama. Al dejarla caer, se levanta una nube de polvo y empieza a toser. Cuando la nube de polvo se disipa, Sergio empieza a deshacer su maleta.

Va a abrir un cajón, y al tirar de él, se queda con el pomo en la mano. Lo mira, lo abraza, y con resignación se tira en la cama, volviendo a levantar otra nube de polvo. Se levanta de un salto, tosiendo sin parar.

13. INT. HABITACIÓN SERGIO. DÍA

La habitación sigue igual, a excepción de la cama, que está algo más aseada.

Suena el despertador.

Sergio lo para y se levanta de la cama de un salto, emocionado.

SERGIO

¡Primer día de trabajo! ¡Primer día de trabajo!

¡Durante unas horas estaré fuera de este infierno polvoriento!

Mientras grita excitado, se empieza a vestir.

14. INT. SALÓN SERGIO. DÍA

Sergio sale de su habitación.

Fran está durmiendo en el sofá, tapado con una manta y con la tele encendida.

Sergio se acerca, coge el mando y apaga la tele.

Fran se levanta ipso facto.

FRAN

¿Por qué has apagado la tele? ¡La estaba viendo!

SERGIO

Pero si...

FRAN

¡Que la estaba viendo!

¡Que sea la última vez que me la apagas!

SERGIO

Vale...

Sergio deja el mando, con cuidado, junto a Fran y se va hacia la cocina.

15. INT. COCINA SERGIO. DÍA

Sergio coge brick de zumo y una caja de galletas.

Va a salir de la cocina, pero se choca con QUICO. Va con un pijama de la liga de los súper héroes.

QUICO
¡Saludos!

Quico le muestra la palma de la mano, agachando el dedo anular.

SERGIO
Creo que es así.

Sergio saluda como Spok de StarTrek.

QUICO
¡Así sólo se saludan los Volkarianos!
En mi tierra nos saludamos así.

Vuelve a repetir el gesto anterior.

SERGIO
Ah... vale.
Pues hola.

Sergio intenta imitar el gesto de Quico, pero baja el dedo corazón en lugar del anular.

QUICO (amenazante)
¿Me estás insultando? A mí, a Galadrim, señor de los bosques.

SERGIO
¿Pero no se saludaba así?

Vuelve a repetir el gesto.

QUICO
¿Me estás llamando "mierda de trol"!
Es así.

Quico le repite el saludo.

SERGIO
¡Ah!

Sergio le hace el saludo correcto.

SERGIO
Tú eres Quico, ¿verdad?

QUICO
Galadrim, si no te importa.

SERGIO
Vale... Galadrim.

Quico entra a la cocina, coge una botella de leche y se sirve un vaso.

QUICO
¿Y qué ha traído un nuevo elfo a nuestra comunidad?



SERGIO

Trabajo... hoy es mi primer día en la TTV

QUICO

Yo una vez intenté trabajar, pero las misiones que me asignaban no eran las adecuadas para un mago de mi nivel.

SERGIO (sin importarle mucho)

¡Genial!

Bueno, Galadrim, un placer...
Tengo que irme, si no... llegaré tarde.

¡Hasta luego!

QUICO

¡Adiós!

Quico le hace otro gesto. Le muestra la palma de la mano, agachando, esta vez el dedo meñique.
Sergio sale de la cocina.

16. INT. HALL TTV. DÍA

Sergio entra en el Hall.
Tras el mostrador está JULIA, hablando por teléfono.
Sergio se acerca a ella.

SERGIO

Hola, buenos días.

Julia levanta un dedo indicando que espere un momento.
Sergio asiente con la cabeza.

JULIA (hablando por teléfono)

¡Te lo puedes creer! Me dejó allí tirada, sin más... y encima tuve que pagar yo la cena.

Julia escucha.

JULIA (hablando por teléfono)

¡Si eso ya lo sé! ¡Pero qué culpa tengo yo de que ese inútil no sepa lo que es una *melé*! ¡Aquí las cosas se llaman por su nombre!

Sergio hace ademán de hablar.
Julia levanta la mano, un poco más efusivamente, abriendo mucho los ojos, indicando que se espere.
Sergio pone los ojos en blanco y resopla.
Entra PATRICIO. Saluda mientras se dirige hacia el interior del recinto.

PATRICIO

¡Buenos días, Julia!

Julia tapa el auricular del teléfono.

JULIA

¡Buenos días!

PATRICIO

Tu aura está perturbada, ¿problemas con otro hombre?

JULIA

¡No me hagas hablar!

PATRICIO

Ya te traeré yo un amuleto para eso.

Patricio sale del hall.

Julia vuelve a su conversación telefónica.

Sergio mira el sitio por donde se ha ido Patricio y después a Julia.

SERGIO

Perdona...

Julia lo mira de reojo.

JULIA

(al teléfono) Espera un momento.

(a Sergio) ¡Qué!

Sergio da un respingo hacia atrás.

SERGIO

Esto... es que es mi primer día de trabajo... y...

Julia revisa unos papeles de su mesa.

JULIA

Sí, Sergio Ortuño.

Ve por ese pasillo, después giras a la derecha y verás una puerta que no tiene nombre. Espérate allí, cuando llegue tu jefe te irá a buscar.

SERGIO

Gracias.

Sergio va hacia el pasillo y Julia vuelve a su conversación telefónica.

JULIA

(para sí misma) ¡Qué tío más cansino!

(al teléfono) ¡Ya me he librado del plasta!

Sergio se detiene, se gira y mira a Julia, que sigue a lo suyo. Niega con la cabeza y sigue su camino.

17. INT. PASILLO 2 TTV. DÍA

Sergio llega desorientado, mirando a todos los lados.
Se detiene frente a la puerta sin nombre, que está junto a los servicios. Intenta abrirla, pero está cerrada.
Mira a su alrededor, se da cuenta de un sillón y se sienta.
Mira al techo. No pasa nada ni nadie.
Sergio escucha pasos.
Aparece JORGE.
Sergio lo mira.
Jorge, ignorando a Sergio, entra al servicio.
Sergio se recuesta un poco en el sofá.
Se escucha una cadena. Jorge sale del baño y se marcha, ignorando a Sergio, que lo sigue con la mirada.
Sergio mira el reloj que hay en la pared, son las 09:40.
Sergio saca el móvil y se pone a revisar sus mensajes.
Se vuelven a escuchar pasos.
Entra RUBÉN.

RUBÉN

Buenos días.

SERGIO

Buenos días.

Rubén entra al baño.
Sergio sigue con el móvil.
Se escucha la cadena del wáter. Rubén sale del baño y se marcha.
Sergio vuelve a mirar el reloj. Son las 09:50.
Pasa media hora.
Sergio está jugando con el móvil.
Sale de su juego y levanta la cabeza al oír voces al final del pasillo.

PACO (fuera de campo)

Soy joven, guapo, listo... con trabajo... y si te dejaras, conocerías otros de mis encantos... sobre todo uno muy grande...

Entra AMANDA, seguida de PACO, que arrastra el carrito de la limpieza.

PACO

... tú ya me entiendes.

(moviendo la mano como si fuera una garra) Grrrrr...

Amanda se detiene, cierra los ojos y le da un escalofrío.
Sergio se queda bobo mirando a Amanda, como si no existiera nada más.
Amanda vuelve a caminar, seguida por Paco.

PACO

Como puedes ver... ¡soy todo un partidazo!

Amanda vuelve a detenerse para dirigirse a Paco.
Antes de que pueda decir nada, Paco le pone un dedo sobre los labios.



PACO (sensual)

No tienes por qué contestarme ahora.

Amanda, le coge del brazo con el que le está tocando, fuertemente y con una actitud agresiva.

AMANDA (amenazante)

NO-ME-TOQUES

Paco baja el dedo poco a poco, asustado.
Amanda lo suelta con desprecio y sigue su camino hacia el baño.
Paco mira a Sergio.

PACO

Me encantan las mujeres con carácter.
Dice que no... pero... caerá.

Sergio lo mira confuso.
Paco coge un cubo y una fregona del carrito y corre hacia el baño de señoras.
Sergio vuelve a su juego.

AMANDA (fuera de campo)

¡Aaaaaah!

Sergio se sobresalta y se le cae el móvil de las manos.

AMANDA (fuera de campo)

¡Pero qué haces aquí! ¡Pervertido!

PACO (fuera de campo)

(inocentemente) Sólo estoy cumpliendo con mi trabajo... limpio.

AMANDA (fuera de campo)

¡A cumplir a tu casa!

Paco sale corriendo del baño, seguido por un rollo de papel higiénico proyectado hacia su cabeza.

AMANDA (fuera de campo)

¡Estás enfermo!

Paco va hacia al carrito.
Sergio está recogiendo su teléfono.

PACO (a Sergio)

Se hace la dura, pero, créeme: será mía.

Paco se marcha, empujando el carrito.
Sergio se sienta y vuelve a su juego.
Amanda asoma la cabeza por la puerta del baño.
Sergio se percata.

AMANDA

¿Ya se ha ido?

Sergio intenta articular palabras pero tan sólo le salen sonidos guturales.

Afirma con la cabeza.

Amanda le sonríe y se marcha.

A Sergio le sale una sonrisa bobalicona.

Pasan 20 minutos.

Sergio sigue en la misma posición y con la misma cara.

Unos pasos en el pasillo lo sacan de su ensimismamiento.

Aparece EPIFANIO, que desde el principio del pasillo mantiene el contacto visual con Sergio.

Sergio se levanta, al pensar que es su jefe.

Epifanio, cuando está frente a Sergio, se detiene. Lo mira de arriba a abajo, y se mete en el baño.

Sergio, mira el reloj. Son las 10:50.

Sergio se deja caer en el sofá y empieza a golpearse la cabeza contra la pared.

Aparece DANIELA.

Sergio sigue dándose cabezazos.

DANIELA

¿Se puede saber qué haces?

Sergio se da cuenta de Daniela y se levanta de un brinco.

SERGIO

Hola, soy Sergio.

Soy el nuevo ayudante de iluminación... hoy es mi primer día y estoy esperando a...

DANIELA

(enfadada y para sí misma) ¡Ya sé a quién estás esperando!
(a Sergio) Espera un momento.

Daniela saca su teléfono, marca y se separa un poco de Sergio para hablar.

SERGIO (para sí mismo)

¿Un momento? ¡Claro! ¿Por qué no? Tan sólo llevo esperando... ¿2 horas? ¡Qué me suponen 5 minutos más!

Sale Epifanio del baño.

Sergio se calla en cuanto lo ve.

SERGIO

Hola...

Epifanio lo vuelve a mirar de arriba a abajo y se marcha.

DANIELA (hablando por teléfono)

¿Se puede saber dónde estás!

Sergio se gira hacia Daniela al oírla.

DANIELA (hablando por teléfono)
(con falsa dulzura) A gusto, ¿no? Y calentito ¿verdad? Es lo que
tiene la cama..
(gritando enfadada) ¡MUEVE TU CULO HASTA AQUÍ AHORA MISMO!
¡Tienes al nuevo esperándote!

Mientras Daniela grita por teléfono, Sergio la mira con los ojos
muy abiertos y el cuerpo totalmente rígido.
Daniela cuelga el teléfono.
Se dirige hacia Sergio, cambiando de actitud y mostrándose más
simpática.

DANIELA
Siento la espera. No creo que tarde mucho más... por su bien.
Sergio, nervioso afirma con la cabeza.

SERGIO
Va... vale...

DANIELA
¡Disfruta de tu primer día! Y no bajas la guardia.
Daniela se va.
Sergio asiente con la cabeza.
Se deja caer en el sofá.
Pasa una hora.
Sergio está jugando con un comecocos de papel.

SERGIO
¿Qué me pasará en los próximos 20 minutos? ¿Me pegará un
infarto? ¿Me quedaré calvo? ¿Enloqueceré? ¿Volverá a pasar otro
chiflado?
¿A ver?
Sergio abre un ala del comecocos.

SERGIO
¡Genial! Me pegará un infarto... así por lo menos saldré de este
sitio.
JOSÉ ANTONIO se asoma por el pasillo.

JOSÉ ANTONIO
¡Eh, tú!

Sergio se gira hacia José Antonio.

JOSÉ ANTONIO
¿Eres el nuevo?

SERGIO
Sí

JOSÉ ANTONIO
¡Pues andando!



José Antonio empieza a caminar sin esperar a Sergio.
Sergio se levanta rápidamente y corre hacia José Antonio.

18. INT. PASILLO 1 TTV. DÍA

José Antonio camina. Sergio lo sigue como un perrito en completo silencio.

José Antonio se detiene frente a una puerta en la que pone "Realización". Con su tarjeta identificativa abre la puerta. Entran.

19. INT. SALA REALIZACIÓN. DÍA

José Antonio enciende la luz.
Le da a Sergio su tarjeta identificativa.

JOSÉ ANTONIO

Aquí tienes tu identificación.

Señala la mesa de luces.

JOSÉ ANTONIO

Ahí la mesa de luces.
Los focos están en el plató.
Has estudiado ¿verdad? Pues ya sabes cómo va todo.
¡Ale! ¡Me voy a desayunar!

SERGIO

Pe... pero...
¿No me vas a explicar nada?

JOSÉ ANTONIO

A ver... tú eres mi ayudante ¿no?
¡Pues ayúdame a desayunar!
Tú haces el trabajo y yo como. Es fácil ¿no?
¡Pues ale!

José Antonio se va hacia la puerta. Se gira antes de irse.

JOSÉ ANTONIO

Y yo de ti, me daría prisa en aprender, porque el programa empieza en media hora.

SERGIO

¡Qué!

José Antonio se va.

SERGIO

¡Mierda de sitio! ¡Mierda de gente! ¡Mierda de trabajo!
¡MIERDA DE VIDA!
Quiero irme a mi casa...

Sergio se dirige hacia la mesa de luz y empieza a tocarlo todo.

20. INT. COMEDOR TTV. DÍA

La sala está empezando a llenarse.
Sergio camina con una bandeja con su comida.
Llega a una mesa vacía, va a sentarse, pero Paco se le acerca.

PACO

¡Ey, amigo!
Cuando acabes, recógeme la bandeja **(amenazante)** ¿Vale?

SERGIO

Vale...

Paco se va.
Sergio se sienta deprimido, dejando la bandeja con desgana.
Alguien le da un par de palmaditas en la espalda.
Sergio se gira. Son dos empleados de la televisión.

EMPLEADO 1

(con sorna) ¡Ey, nuevo! ¡Buen programa!

EMPLEADO 2

(con sorna) ¡Tienes un futuro prometedor!

SERGIO

(con sarcasmo) Gracias, simpáticos.

Los dos empleados se van riéndose.
Sergio pincha comida. Va a llevársela a la boca, pero se detiene cuando José Antonio golpea la mesa frente a él.
La comida se le cae del tenedor.
Sergio lo mira con la boca abierta, esperando el alimento.

JOSÉ ANTONIO

Te parecerá bonito ¿verdad?
Tú primer día de trabajo y ya la has cagado.
Por tu culpa, me ha caído un puro... y lo peor es que tendré que trabajar esta tarde... **(amenazante)** Así que más te vale aplicarte la próxima vez.

José Antonio se marcha señalándose sus ojos y después a Sergio, indicándole que lo tendrá vigilado.
BERTO le pone la mano en el hombro a Sergio. Éste se gira cabreado.

SERGIO

¡Qué pasa! ¡También vienes a reírte de mí!
¡Vamos, adelante!
(irónico) ¡Jaja, que divertido, el nuevo la ha cagado!

BERTO

¡Eh, tranquilo! Que todos hemos tenido un primer día.

SERGIO

Lo siento... es que... las cosas no me están yendo muy bien...

BERTO

¡No te preocupes! ¿Puedo sentarme?

SERGIO

Claro.

Berto deja su bandeja en la mesa y se sienta con Sergio.

BERTO

Soy Berto, el presentador de los informativos.

Sergio lo mira, incrédulo, de arriba a abajo.

SERGIO

Sí, hombre.

Berto inclina la cabeza hacia abajo, cerrando los ojos. Permanece así un par de segundos.

Sergio lo mira con el entrecejo fruncido, confuso.

Berto levanta la cabeza. Está totalmente serio. Coloca las manos sobre la mesa con los dedos entrelazados.

BERTO (muy serio y modificando ligeramente la voz)

Buenas tardes. Son las tres, y estos son los informativos de *Today TV*, empezamos.

Una reyerta en una discoteca ha terminado con la vida de un joven de 23 años..

(vuelve a su tono habitual) ¡Yeeeeeah! ¿Qué te ha parecido?

Sergio se ríe ante la actuación de Berto.

SERGIO

Me quito el sombrero.

BERTO

¿Y tú qué? Tienes nombre ¿o eres "el nuevo"?

SERGIO

Me llamo Sergio. Soy el nuevo ayudante del técnico de iluminación.

BERTO

Uuuuuuh... con razón te ha ido así el primer día. Creo que eres el... quinto que pasa por aquí en el último mes.

SERGIO

¿Tan difícil es el trabajo?

BERTO

¿El trabajo? ¡Qué va! Lo difícil es aguantar a tu jefe. ¡Ese tío es un cabrón! ¡Y porque Daniela lo tiene *agarrao* por los huevos! Que si no... ese ni aparecía por aquí.

SERGIO

¿Daniela?

BERTO

Una mujer alta, morena, de pelo rizado.. y con muy mala leche..

SERGIO

Vale, creo que ya sé quién es.

BERTO

¡Ah, la conoces!

SERGIO

Más o menos...

BERTO

¡Pero tú no te preocupes! Que aquí, a excepción de un par, somos muy normalitos todos.

La puerta del comedor se abre fuertemente, golpeando la pared. El ruido llama la atención de la gente del comedor. Entra DEV, con un vaso de café, seguida de Paco. Al ver la escena, la mayoría de la gente vuelve a su comida.

PACO

...con trabajo... y si te dejaras, conocerías otros de mis encantos... sobre todo uno muy grande...

DEV

¡Qué parte no has entendido! ¡El vete! ¡o a la mierda!

Paco le coloca un dedo sobre los labios a Dev.

PACO (sensual)

Shhhh... No tienes por qué contestarme ahora.

Dev lo mira con una sonrisa encantadora. Levanta el brazo y le vuelca en la cabeza el contenido del vaso de café que llevaba en la mano; manteniendo su sonrisa. Paco baja lentamente el dedo mientras el café le chorrea por la cara.

DEV (sonriente y encantadora)

Lo siento, no podía demorar más mi respuesta.

Mientras se da la vuelta, cambia su expresión. Pone una mueca de asco.

Se sienta frente a Berto.

DEV

¡Qué asco de tío!

BERTO

Buenos días, Dev.

DEV

¡Serán para ti! ¡Por culpa de ese idiota me he quedado sin café!



Sergio, cada vez más erguido, mira la escena con los ojos muy abiertos.

BERTO

¡Pobrecita! Le han quitado el chute de las dos... ahora tendrá que esperar un cuarto de hora para el siguiente...

DEV

(irónica) Ja, ja, que gracioso.

Dev, se percata de Sergio, que la mira con miedo.

DEV

¡Y éste quién es!

BERTO

¡Haz el favor de comportarte! Que el pobre no lleva un buen día.

DEV

(con falsa simpatía) ¡Ah! Perdona. Y esta persona a la cual no he visto en la vida y que me está mirando de una forma rara que me incomoda... ¿quién es?

BERTO

Es Sergio, el nuevo ayudante de José Antonio.

Dev, cambia radicalmente de actitud. Se vuelve más dulce.

DEV

¡Ay! Pobrecito...

Lo siento, de verdad...

Yo soy Dev, guionista, y haré que tus próximos dos días en esta cadena sean lo más agradable posible.

SERGIO

¿Sólo dos?

DEV

¿Crees que durarás más? El récord está en cinco días con un fin de semana por el medio. ¿Podrías superarlo?

SERGIO

Decir que sólo estaré aquí dos días no me reconforta mucho...

BERTO

No te preocupes, que seguro que eres más fuerte que ese cabrón.

SERGIO

En otro momento puede, pero ahora...

Sergio se desploma sobre la mesa y empieza a llorar.

DEV

Un hombre llorando... ¡qué patético!

A Sergio le aumenta el llanto.

Berto mira amenazante a Dev.

SERGIO (llorando)

¡Encima es verdad! ¡Soy patético! ¡Mi vida es una mierda!
¡Duelmo en un agujero, acompañado de arañas y polvo! ¡Vivo con
unos frikis! ¡Mi jefe es un cabrón! ¡Y mi trabajo tiene una
esperanza de vida de dos días!

Dev se levanta y le pone la mano en la espalda.

DEV

Sí que es triste, sí... yo también lloraría.

Sergio se incorpora un poco, haciendo pucheros.

DEV

¡Va!, venga, que te voy a invitar a un café especial y ya verás
cómo te serena.

Dev se va a por el café.

Sergio se termina de incorporar y se serena un poco.

BERTO

Tú no te preocupes, que todos los principios son difíciles. Sin
ir más lejos, mi primer día aquí fue de risa...

Amanda y Daniela entran en el comedor.

Sergio, se vuelve a quedar embobado con ella y la sigue con la
mirada.

Berto se da cuenta de que Sergio ha dejado de escucharlo.

BERTO

... unos extraterrestres me abdujeron nada más llegar. Yo les dije
que no, porque llegaba tarde, pero se empeñaron. Y todo terminó
en una exploración rectal...

Sergio, mientras Berto le habla, está asintiendo todo el rato,
aunque no lo está escuchando.

BERTO

Eso sí que fue un mal día ¿verdad?

Sergio sale de su ensimismamiento.

SERGIO

¿Eh? ¡Sí, sí! ¡Menudo problemón!

BERTO

No me estabas escuchando ¿a qué no?

SERGIO

Sí... bueno, no. Es que...

BERTO

No, tranquilo, si... te comprendo... Amanda es más interesante que
mi exploración rectal.

SERGIO

¿Qué?

BERTO

¡No pienso a volver a contarte la historia! ¡Es algo que sólo hago una vez!

SERGIO

Así que se llama Amanda.

BERTO

¡Eso! ¡Sigue ignorándome! ¡Toda la atención para la del tiempo!
Y al pobre presentador... ¡Que le den!

SERGIO

¡Ah! ¿Es la chica del tiempo?

BERTO

Sí, la del tiempo y la de media cadena.

SERGIO

Así que hay posibilidades... Podría estar en ese 50%

BERTO

Yo de ti... me olvidaría de ella.

SERGIO

Pero ¿por qué?

BERTO

Vamos a ver...

Berto se pone a numerar con los dedos.

BERTO

Porque es la hija del jefe, porque es inaccesible y porque no le gustan los chicos con trabajos "temporales".

SERGIO

Touché.

BERTO

Hazme caso. Si quieres mantener la poca dignidad que te queda,
no te acerques a ella.

Sergio mira a Berto con los ojos entrecerrados. Lo señala con el dedo.

SERGIO

Noto un ligero resquemor... A ti... te ha rechazado ¿verdad?

Berto intenta ocultar un puchero, pero termina rompiendo a llorar.

BERTO

¡Siiiiiiii!

Sergio empieza a darle golpecitos en la espalda.
Llega Dev con el café de Sergio, y con otro para ella. Se queda mirando la escena.

DEV

Iré a por otro café especial.

Deja los cafés en la mesa y se vuelve a la barra.
Sergio coge su café especial y se lo ofrece a Berto.
Berto se recompone un poco, coge el "café especial" que Sergio le ofrece y se lo bebe de un trago (estilo chupito).

BERTO

¡Buuuuuaah! Dev se ha pasado con su ingrediente especial.

SERGIO

¿Qué?

BERTO

¡Pues nada! ¡A presentar borracho!
Total, no será la primera vez.

Berto se levanta y recoge su bandeja.

BERTO

Bueno, uno que se va, que todavía tengo que pasar por maquillaje.

¡Ya nos vemos por aquí, Sergio! ¡Un placer!

SERGIO

Igualmente.

Sergio se levanta y recoge su bandeja.
Llega Dev con el otro café especial. Se lo ofrece a Sergio.

DEV

He aquí un reconstituyente.
¡Que te aproveche!

Dev coge su café, que antes había dejado en la mesa, y se va.
Sergio, con el ceño fruncido, se acerca el vaso a la nariz, lo huele y echa la cabeza ligeramente hacia atrás, arrugando la nariz. Se lo acerca a la boca y le da un pequeño sorbo. Hace una mueca de asco.

Mira a su alrededor, en busca de Dev, y como no la ve, deja el café en la bandeja y se va a dejarla a la barra.

21. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

El equipo de realización está llegando y preparando todos los aparatos. José Antonio ya está allí, está con la mesa de luces. Al ver entrar a Sergio, lo señala con un dedo, firmemente.

JOSÉ ANTONIO

¡Tú! ¡Aquí! ¡Ya!

Sergio se apresura a ir a su lado.

JOSÉ ANTONIO

¡Llevo dos minutos esperándote! ¡Dos minutos!

SERGIO

Pe... pero...

JOSÉ ANTONIO

¡Ni peros, ni ostias! ¡Dos minutos!

José Antonio le da un intercom a Sergio.

Sergio lo coge y se queda esperando indicaciones.

JOSÉ ANTONIO

¡Qué haces parado todavía! ¡Tira a plató!

SERGIO

Pero... ¿qué hago?

JOSÉ ANTONIO

¿Es que hay que explicártelo todo?

(como si le estuviera explicando algo a un niño de dos años)

Vamos a repasar la situación... yo soy el técnico de iluminación

¿verdad? Y tú... ¡Ah, sí! Mi ayudante...

Nosotros no trabajamos con audio, ni con cámaras... trabajamos con

la luz... ¿y qué hay en el plató?

SERGIO (con miedo)

¿Focos?

JOSÉ ANTONIO

(como si le estuviera hablando a un niño) ¡Muy bien! ¡Focos!

(agresivo) ¡Pues si lo sabes, no me hagas perder más tiempo!

Sergio sale de la sala de realización.

22. INT. PLATÓ. DÍA

Sergio entra a plató, colocándose el intercom.

SERGIO (para sí mismo)

(imitando a José Antonio) "Soy un explotador engreído y me creo el amo de la cadena" ¡Estúpido cabrón!

Sergio pone en marcha el intercom.

SERGIO

Vale, ya está.

23. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

José Antonio tiene el intercom puesto. Está recostado en su silla, con el listado de focos.

JOSÉ ANTONIO

Muy bien. Mueve el foco 14 37° hacia la derecha.

24. INT. PLATÓ. DÍA

SERGIO

¿Cómo?

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)

¡Que lo muevas hacia la derecha, ostia!

Sergio mira a su alrededor, encuentra una escalera. La coge y la monta bajo el foco 14. Va a subir, pero se detiene.

SERGIO

José Antonio... ¿hay guantes?

25. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

José Antonio tiene sobre la mesa seis pares de guantes. Lleva unos puestos. Se los mira como si fuera un complemento de moda que se está probando.

JOSÉ ANTONIO

¿Guantes? ¡Qué no te advirtieron!

¡Aquí no hay de eso! Te los tienes que traer de casa.

(para sí mismo) ¡Éstos no!

José Antonio se quita los guantes y se prueba otros.

SERGIO (por el intercom)

¡Y cómo voy a tocarlos!

JOSÉ ANTONIO

¡No te quejes que están recién encendidos!

26. INT. PLATÓ. DÍA

Sergio sube por la escalera, y confiando, toca el foco. Separa las manos del foco con un espasmo, como si le hubiese dado la corriente.

SERGIO

¡Aaaah! ¡Joder!

Del movimiento brusco, pierde el equilibrio. La escalera se tambalea y Sergio cae al suelo.

Sergio se mira las manos mientras se incorpora. Se sopla en las palmas de las manos y las sacude ligeramente.

JOSE ANTONIO (por el intercom)

¡De qué vas! ¡Que casi me dejás sordo!

SERGIO

¡No decías que estaban acabados de encender!

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)
(inocentemente) Uy, pues si que se calientan rápido...
¡Va! Deja de quejarte "don sensible" y vuelve al trabajo.

Sergio mira a su alrededor, buscando algo con lo que pueda mover los focos.

Recorre todo el plató en busca de algo.

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)
(con retintín y un tomo musical) ¡No veo que se muevan las luces!

Sergio cierra los ojos al escuchar eso.
Se echa las manos a la cara. Se las separa lentamente, mirándose las mangas.
Corre hacia la escalera y sube.
Se estira las mangas, cubriéndose las manos y mueve el foco con dificultad.

SERGIO
¡Ya está!

27. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

Todos los guantes están en la mesa.
José Antonio vuelve a coger la hoja de focos.

JOSÉ ANTONIO
¡Muy bien! Ahora, ve hacia el foco dos, y gíralo ligeramente hacia la izquierda.

28. INT. PLATÓ. DÍA

Sergio busca el foco dos. Está en la otra punta.
Coge la escalera y la coloca bajo el foco dos. Se sube y mueve el foco.

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)
Un poquito más, un poquito más, un poquito más... ¡te has pasado!
Un poquito menos... ¡Ahí! ¡Perfecto!

Sergio, mueve el foco, acorde con las indicaciones de José Antonio.

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)
Ahora gíralo hacia la derecha.

SERGIO
¡Pero si acabo de moverlo hacia la izquierda!

JOSÉ ANTONIO (por intercom)
¿Pones en duda mi criterio profesional?
Limitate a ayudar, ayudante.

Sergio mueve el foco, dejándolo igual que al principio.

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)

¡Perfecto! De vez en cuando haces una cosa bien.

SERGIO

¡Pero si está igual!

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)

En el arte de la iluminación los pequeños detalles cuentan.
Ahora vuelve al foco 14.

Sergio suspira.

Baja de la escalera, la recoge sin ganas, la monta bajo el foco 14 y se sube.

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)

Ahora muévelo 40° hacia la izquierda y tres hacia la derecha.

SERGIO

¿Va en serio?

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)

¿Te parece una broma?

El programa empieza en diez minutos y tú estás ahí quejándote.
Vamos, deja de perder el tiempo. 40 hacia la izquierda y tres hacia la derecha.

Sergio va a mover el foco, pero se quema, ya que su ropa se ha agujereado por el calor. Del espasmo producido por el dolor, se cae de la escalera.

Se queda tirado en el suelo.

JOSÉ ANTONIO (por el intercom)

¿Y ese ruido?

¿Sergio?

¡No seas vago!

(pausa)

(con retintín y tono musical) No veo que se muevan las luces.

Sergio sigue inexpresivo y resignado, en la misma posición que ha quedado tras su caída.

29. INT. SALÓN SERGIO. NOCHE

Sergio entra. Lleva las palmas de las manos vendadas, la camisa rota y va lleno de polvo y despeinado.

Fran está sentado en el sofá, viendo la tele y comiendo un vasito de arroz al microondas. Quico, está con dos amigos (que siguen su estilo), jugando a un juego de rol en la mesa del comedor.

SERGIO (desganado)

Hola...

Fran sin apartar la mirada de la tele, hace un gesto con la cabeza, acompañado de un vago sonido, a modo de saludo.

Quico saluda, levantando la palma de la mano y bajando el dedo anular, a Sergio.

QUICO

¡Saludos!

¡Te presento a mi comunidad!

AMIGOS DE QUICO (repitiendo el gesto de Quico)

¡Saludos!

SERGIO (desganado)

Si, hola...

Sergio levanta las manos para intentar hacer el gesto, pero con las vendas no puede.

Sergio saca el teléfono y empieza a marcar mientras se va hacia su habitación.

30. INT. HABITACIÓN SERGIO. NOCHE

Sergio entra con el teléfono en la oreja.

SERGIO (hablando por teléfono)

(desganado) Hola, mamá. ¿Qué tal?

No, estoy bien, de verdad.

(escucha)

Que no me pasa nada, de verdad... sólo... estoy cansado.

Sergio se empieza a quitar con dificultad la camisa quemada mientras habla por teléfono.

SERGIO (hablando por teléfono)

¿El piso? Es... muy acogedor. Mis compañeros de piso muy simpáticos y...

(escucha)

¡De verdad que estoy bien!

No, mamá.

(escucha)

En el trabajo... bien, no ha sido tan duro como me esperaba...

Sergio termina de quitarse la camisa, la mira con pena y la deja en la cama.

SERGIO (hablando por teléfono)

Mi jefe es una persona "encantadora". Ha sido muy comprensivo y me ha ayudado en todo momento...

¡Que estoy bien!

Mamá, estoy muy cansado y mañana tengo que madrugar... Ya te llamo ¿vale?

Venga... y yo a ti, mamá.

Hasta luego, buenas noches.

Sergio cuelga el teléfono, suspira y se deja caer la cama. Ésta se rompe en cuanto Sergio la toca.

Sergio abre mucho los ojos ante la situación, pero pronto vuelve a su estado normal y, resignado, coge las sábanas, se las echa encima y se pone a dormir.

31. INT. COMEDOR TTV. DÍA

Sergio está sentado en una mesa con un café y un bollo.
José Antonio entra en el comedor. Mira a su alrededor en busca de alguien.
Al verlo, Sergio cierra los ojos y se gira, dando la espalda, ligeramente, a José Antonio.

SERGIO (susurrando para sí mismo)

Si no lo veo, no existe. Si no lo veo, no existe. Si no lo veo, no existe...

José Antonio encuentra a Sergio y se aproxima hacia él.
Sergio sigue igual.

SERGIO (susurrando para sí mismo)

Si no lo veo, no existe. Si no lo veo, no existe. Si no lo veo, no existe...

José Antonio llega a la mesa donde está Sergio.

JOSÉ ANTONIO (simpático y educado)

Buenos días, Sergio.

SERGIO (susurrando para sí mismo)

Mierda, sí existe.

Sergio abre los ojos y se gira hacia José Antonio con miedo.

SERGIO

Hola.

José Antonio se muestra sonriente y agradable.

JOSÉ ANTONIO

Sé que no hemos empezado con buen pie, pero he estado pensando que vamos a pasar muchas horas juntos... así que lo mejor que podemos hacer es llevarnos bien.

SERGIO

¿Qué?

JOSÉ ANTONIO

Si vas a ser mi ayudante, prefiero que nos llevemos bien y que me ayudes de verdad.

Así que, mi primer paso como tu superior será enseñarte cómo funciona la mesa de luz.

SERGIO (emocionado)

¿En serio?

JOSÉ ANTONIO

Termina de desayunar y te espero en la sala de realización.



SERGIO

¡De acuerdo! ¡Gracias!

JOSÉ ANTONIO

¡Hasta luego!

Sergio se queda desayunando.

José Antonio se marcha, con una sonrisa maliciosa en los labios, mientras mira de reojo a Sergio.

32. INT. PASILLO 1. DÍA

Sergio va hacia la sala de realización.

Se cruza con Berto y Dev.

BERTO

¡Ey, Sergio! ¿qué tal?

SERGIO

¡Hola!

DEV

¡Has vuelto!

SERGIO

No creas que no me ha costado.

BERTO

¿Te veo en el plató ahora?

SERGIO

¡Por supuesto!

¡Hasta ahora!

Sergio sigue su camino hacia la sala de realización.

Berto y Dev lo miran alejarse.

BERTO

Se le ve más animado... podría hacer un nuevo récord.

DEV

Es majo, pero... no le doy más de dos días.

BERTO

Tú siempre tan positiva...

33. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

El equipo de realización ya está preparándose para el programa. Entra Sergio, José Antonio lo recibe.

JOSÉ ANTONIO

¡Sergio! Anda, ven aquí.

Sergio se acerca a José Antonio.



José Antonio le cede la silla y Sergio se sienta frente a la mesa de luces.

JOSÉ ANTONIO

A ver, vamos un poco a contrarreloj, pero voy a explicarte los conceptos claves.

José Antonio coge las hojas donde están apuntados los focos.

JOSÉ ANTONIO

Mira, estas hojas indican las posiciones de los focos en plató...
¿ves esos números en la mesa de luz? Pues...

José Antonio se detiene.

JOSÉ ANTONIO

¡Uy! Un momento, por favor.

José Antonio saca su móvil del bolsillo. Lo mira.

JOSÉ ANTONIO

Vale, Sergio, tengo que atender esta llamada. Tardo nada, cinco segundos.
Vuelvo enseguida.

SERGIO

Vale.

Sergio se queda mirando la mesa de luz, emocionado.
José Antonio sale apresurado de la sala de realización.

34. INT. CAMERINO 1. DÍA

José Antonio entra, riéndose.
Sobre la mesa hay un paquete de palomitas y un bote de cerveza.
José Antonio enchufa el monitor, en el que se muestra el plató.
Se recuesta en el sofá, apoya los pies sobre la mesa, coge el bote de cerveza y lo abre.

JOSÉ ANTONIO (maliciosamente)

¡Buena suerte, Sergio!

35. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

Sergio está jugando, inocentemente con la mesa de luces. Sube y baja los fathers, gira las ruedas, etc.
Entra el realizador.

REALIZADOR

¡Vamos, chicos! ¡Preparados! ¡El programa empieza en breve!

SERGIO

¡Qué!

Sergio se gira desesperado en busca de José Antonio, que no está por allí.

Todo el equipo se pone en sus puestos.

REALIZADOR

¡Dentro en un minuto!

SERGIO

(nervioso) Pero, pero, pero, pero... pero si José Antonio aun no ha vuelto.

REALIZADOR

Bueno, pero estás tú aquí ¿no?

SERGIO (nervioso)

Ya, pero, pero... yo... sólo soy... el nuevo.

REALIZADOR

Bueno, si estás trabajando aquí, será por algo.

(volviendo a su puesto de trabajo) Entramos en 3, 2, 1... ¡Dentro!

Sergio, nervioso, toca todos los fathers.

36. INT. CAMERINO 1. DÍA

José Antonio mira el monitor.

Se muestra el informativo.

BERTO (a través de la televisión)

Buenos días, son las...

Todas las luces se apagan en plató.

José Antonio se echa a reír. Se mete un puñado de palomitas en la boca.

BERTO (a través de la televisión)

Parece que estamos teniendo algunos problemas técnicos...

JOSÉ ANTONIO

¿A ver cómo te las apañas ahora?

37. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

Todo el equipo mira a Sergio

REALIZADOR

¡Se puede saber qué haces!

SERGIO (nervioso)

Lo siento, lo siento, lo siento... ahora lo arreglo.

Sergio mira, acelerado, la mesa de luz y sube todos los fathers de golpe.

38. INT. CAMERINO 1. DÍA

La pantalla de televisión se vuelve blanca.

BERTO (a través de la televisión)

¡Mis corneas!

JOSÉ ANTONIO

¡Toma quemazón!

José Antonio se ríe, bebe cerveza y come palomitas.
Entra Daniela.

DANIELA

No sé por qué, sabía que ibas a estar aquí.
¡Se puede saber qué haces! ¡No ves que el programa se está cayendo por tu culpa!

JOSÉ ANTONIO

¿Mi culpa? Será la del nuevo.

DANIELA

¿Por qué no estás con él?

JOSÉ ANTONIO

A ver, el chico tiene mucho potencial. Esta mañana le he explicado todo lo que tenía que saber y esto sólo es un pequeño empujoncito... para que aprenda y coja confianza. No siempre puedo estar a su lado.

DANIELA

¿En serio?

JOSÉ ANTONIO

¡Claro! Lo que pasa es que está nervioso, pero él sabe hacerlo todo perfectamente.

DANIELA (incrédula)

No puedo creer que por una vez en tu vida intentes ayudar a alguien.

JOSÉ ANTONIO

Uno, que se hace mayor y se le ablanda el corazón.
Siéntate, anda.

José Antonio da golpecitos en la plaza del sofá que está a su lado.

Daniela se sienta al lado de José Antonio. Éste le pasa el brazo por encima de los hombros y se queda mirando el monitor expectante.

39. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

Sergio, nervioso vuelve a bajar todos los fathers.
El realizador se acerca a él furioso.

REALIZADOR

¿Qué coño estás haciendo?

SERGIO (lamentándose)

No lo sé...

REALIZADOR

¡Publicidad!

¡Arréglalo! ¡Ya!

Sergio se gira, nervioso, hacia la mesa de luz.
Cierra los ojos y suspira.

SERGIO (para sí mismo)

Vale, Sergio, puedes hacerlo... sé que puedes... cálmate y piensa...

Sergio abre los ojos, mira un par de segundos la mesa y coge la hoja donde están apuntados todos los focos.
Relaciona los números de los focos con los de los fathers.
Levanta uno, y corrobora su teoría.
Enciende los focos, poco a poco, probando diferentes iluminaciones hasta que encuentra la correcta.

40. INT. CAMERINO 1. DÍA

En el monitor se muestran todos los cambios de iluminación.

DANIELA

Creo que tu chico va un poco perdido.

JOSÉ ANTONIO (maliciosamente)

¿A sí? ¿Tú crees?

El chico necesita un voto de confianza.

Por el monitor se muestra cómo la iluminación correcta va tomando forma.

DANIELA

¡Mira, tienes razón! ¡Lo ha solucionado!

JOSÉ ANTONIO

¿Lo ha solucionado? (*falso*) Claro, cómo no... ha aprendido del mejor.

José Antonio mira con cara de odio a la pantalla, mientras que Daniela lo hace sonriente.

José Antonio ya ni come, ni bebe. Sin embargo, Daniela empieza a coger palomitas.

En el monitor se muestra el informativo reanudado.

BERTO (a través del monitor)

Disculpad por las molestias.

Ahora sí, esto son los informativos de Today TV.

41. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

Todos están en sus puestos.
Desde el monitor se ve el final del informativo.

BERTO (a través del monitor)

...manténganse informados en nuestra página web y les esperamos en la edición de las tres. Muy buenos días.

REALIZADOR

¡Y fuera!
¡Publicidad!

Todos empiezan a aplaudir y a felicitar a Sergio. Le dan palmaditas en la espalda y lo cogen de los hombros.

COMPAÑERO 1

¡Yee! ¡Felicidades!

COMPAÑERO 2

¡Muy bien, novato!

REALIZADOR

¡Te ha costado, pero al final lo has hecho!

Entra Berto a la sala de realización.

BERTO

¡Sergio! ¡Cabrón! ¡Casi me dejas para vender cupones!
¡Pero lo has hecho de puta madre!

SERGIO

Gracias...

Entra Daniela seguida de José Antonio. Daniela entra contenta, mientras que José Antonio lo hace desganado y molesto.

DANIELA

¡Muy bien, nuevo! ¡Enhorabuena!

JOSÉ ANTONIO

(falso) Sí, buen trabajo.

DANIELA

A este paso, pronto podrás ocupar el lugar de José Antonio.

JOSÉ ANTONIO

Jaja, sí... *(preocupado)* ¿perdona?

Daniela se gira para marcharse.
Le da un golpe en el pecho a José Antonio.

DANIELA

Yo de ti, espabilaría.

Daniela se marcha y José Antonio la mira con los ojos muy abiertos.



Mira a Sergio, que sigue sonriente, recibiendo la felicitación del resto del equipo.

42. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

El equipo de realización está trabajando.
Sergio está ocupando el puesto de José Antonio, mientras que éste está recostado en una silla durmiendo la siesta.

SERGIO (voz en off)

Todos los principios son difíciles, y el mío no iba a ser una excepción.

Pero lo bueno de los principios es eso, que sólo son el principio de algo, y como todos los principios, pasan.

El realizador se acerca a Sergio y le da una palmadita en la espalda.

Sergio se gira y le sonrío.

43. INT. SALÓN SERGIO. NOCHE

Fran está sentado en el sofá viendo la tele y comiendo un vasito de arroz al microondas.

Sergio sale de la cocina y se apoya en marco de la puerta mientras come de un plato que lleva en la mano.

Fran se percata de su presencia y lo mira. Sergio levanta ligeramente el plato, a modo de saludo, y Fran le responde haciendo lo mismo con su vasito de arroz.

Entra Quico, que saluda a Sergio levantando la palma de la mano y bajando el dedo anular.. Sergio le responde de la misma manera.

SERGIO (voz en off)

Las cosas cambian, por eso tenemos que aprender a amoldarnos... aunque a veces cueste.

44. INT. COMEDOR TTV. DÍA

Sergio, Berto y Dev están en la cafetería, riendo, contando chistes y hablando.

SERGIO (voz en off)

Pero no todos los cambios tienen por qué ser malos...

45. INT. HABITACIÓN SERGIO. NOCHE

Sergio habla por teléfono con su madre. Sonriente y mucho más contento.

SERGIO (voz en off)

... tan sólo tenemos que aprender a ver la parte positiva.

46. INT. PASILLO 1. DÍA

Sergio camina por el pasillo, triunfante.
La gente le aplaude a su paso.

Sergio les saluda como si fuera una estrella de cine.

COMPAÑERO 1

¡Tú primera semana aquí!

Berto y Dev miran la escena. Berto extiende la mano y Dev, resignada, saca un billete y se lo da.

BERTO

Te lo dije.

SERGIO (voz en off)

Y cuando eso pasa... incluso las pequeñas cosas se convierten en grandes victorias.

Sergio se cruza con José Antonio, que le mira entrecerrando los ojos y de forma desafiante.

SERGIO (voz en off)

Aunque hay cosas que no cambian nunca.

FIN

Capítulo 2

1. INT. HALL TTV. DÍA

Sergio entra con un café en la mano.
Apoyado en la mesa de la recepción está Paco, hablando con Julia sobre la fiesta del aniversario de la cadena.

JULIA

¡Tengo unas ganas de que llegue ya la fiesta!

PACO

¡Una por año no es suficiente!
Solo de pensar en las chicas borrachas..

JULIA

¡Ay, Paco! Siempre estás con lo mismo.

Sergio saluda.

SERGIO

¡Buenos días!

PACO Y JULIA

¡Buenos días!

Tras saludar, vuelven a su conversación.

PACO

¿Y se podrá llevar a alguien?

JULIA

¡Pero quién va a querer ir contigo!

Sergio continúa su camino pensando en sus cosas, ignorante de su alrededor.

2. INT. PASILLO 1 TTV. DÍA

Las paredes de los pasillos están empapeladas con carteles de la fiesta.

Sergio camina hacia la sala de realización.

Dos trabajadores están hablando sobre la fiesta.

TRABAJADOR 1

¡La fiesta va a ser bestial este año!

TRABAJADOR 2

¿Después de lo de Patricio? ¿Crees que habrá forma de superarlo?

Sergio pasa por su lado, sin prestar atención a la conversación ni a los carteles.



SERGIO (OFF)

Algunas personas, son incapaces de valorar pequeños detalles del día a día.

A Sergio se le cae la identificación, que llevaba puesta en el bolsillo del pantalón. Da un par de pasos sin darse cuenta de ello. Se lleva la mano al bolsillo al escuchar el ruido, y se percata de que le falta su identificación.

Se gira, va hacia ella y se agacha.

Cuando va a cogerla, su mano se topa con la mano de una chica (al igual que en las películas románticas americanas).

Sergio se detiene en seco, levanta su mirada lentamente, deteniéndose en el pecho de la chica. Sergio, sin ser consciente de ello, abre los ojos como platos y da un pequeño soplido de deseo. Con dificultad, sigue subiendo la mirada, hasta toparse con la cara de Amanda. Su melena se mueve por el aire.

Sergio se queda embobado mirándola.

Amanda le sonríe y Sergio se ensimisma todavía más.

Ella le da la identificación.

Sergio sigue sin responder, mostrando una sonrisa de bobalicón.

Amanda levanta la cabeza.

AMANDA

¡Pero te quieres estar quieto!

Paco está detrás de Sergio, con un ventilador, apuntando a Amanda.

Lo para, y el pelo de Amanda deja de moverse.

PACO

Es que quería ver cómo el viento arremolinaba tu rubia melena...

Amanda mira con un gesto de asco a Paco.

Vuelve a mirar a Sergio, le vuelve a ofrecer la identificación.

AMANDA

¿Coges esto o qué?

Sergio se sacude un poco la cabeza.

SERGIO

Sí, sí, claro... gracias.

Sergio coge la identificación.

Amanda se levanta y se marcha. Paco la sigue insistiéndole para que vaya con él a la fiesta.

Sergio la mira embobado.

SERGIO (OFF)

Yo, sin embargo, es algo que tengo muy en cuenta.

Sergio se levanta, abre la puerta de realización con la identificación y entra.

Sergio sale de realización sin el café.

Camina por el pasillo empapelado por los carteles de la fiesta hasta el pasillo 2.

3. INT. PASILLO 2. DÍA

Este pasillo también está lleno de carteles.
Sergio entra al baño.

4. INT. BAÑO CHICOS 1. DÍA

Sergio se pone a orinar en uno de los urinarios.
Dos trabajadores entran al baño y se colocan en los urinarios, uno a cada lado de Sergio.

SERGIO (OFF)

Siempre me he caracterizado por ser un buen observador.

TRABAJADOR 1

¿Sabes de lo qué me he enterado? De que las maquilladoras se van a traer a sus amigas a la fiesta del sábado.

TRABAJADOR 2

¡No me jodas! ¡Cada vez la fiesta promete más!

Sergio termina de orinar y se va a lavarse las manos.

SERGIO (OFF)

Nunca se me escapa nada... soy el Sherlock Holmes contemporáneo...

Sergio sale del baño.

5. INT. PASILLO 2. DÍA

Sergio se dirige hacia la cafetería.
Suenan unas campanitas que indican que un anuncio va a sonar por megafonía.

MEGAFONÍA

¡Informamos a los trabajadores que el próximo sábado, día 15 tendrá lugar en el comedor nuestra tradicional fiesta de aniversario de la cadena!

¡Os esperamos!

Las campanitas vuelven a sonar cerrando el mensaje.
Sergio sigue caminando.

SERGIO (OFF)

... audaz, perspicaz... no hay detalle que me pase por alto.

6. INT. COMEDOR. DÍA

Sergio está sentado en una mesa con Dev y Berto. Están comiendo.

BERTO

...yo apuesto por Patricio...

DEV

¡Qué poco original!

BERTO

Yo es que voy a lo seguro..

DEV

No creo que vuelva a repetir después de la del año pasado... o eso espero...

A Dev le da un espasmo producido por un escalofrío.

DEV

Si lo vuelvo a ver desnudo me sacaré los ojos..

SERGIO

¿Qué pasa? ¿De qué estáis hablando?

DEV

De la porra para la fiesta.

BERTO

¿Quién crees que la pillaré más gorda?

SERGIO

¿En la fiesta?

DEV

Si

SERGIO

Pero ¿qué fiesta?

BERTO

Pues... la fiesta.

SERGIO

Ah... ya sé porqué decís "la fiesta".
(bajando la voz) Es una fiesta sorpresa ¿verdad?

Berto y Dev se miran incrédulos.

Vuelven a mirar a Sergio.

BERTO

La fiesta del aniversario de la cadena.
¿Pero tú en qué mundo vives?

SERGIO

¿Y cuándo es?

DEV

¿Estás hablando en serio?

Sergio afirma con la cabeza.

DEV

El sábado.

SERGIO

¡Joder! Pues para no ser sorpresa la llevabais bastante escondida... un poco más y no me entero.

BERTO

¿Por qué no miras a tu alrededor?

Sergio mira a su alrededor.

El comedor está repleto de carteles y la mayoría de la gente que hay allí está hablando sobre la fiesta.

MURMULLO GENTÍO

...Sí, este sábado... ¡Buah, qué ganas! ... llevo esperando toda la semana... ¡Menuda fiesta nos vamos a pegar! ...

SERGIO

Pues no estaba tan claro ¿eh?

Suenan las campanitas que abren el mensaje de megafonía.

MEGAFONÍA

¡Informamos a los trabajadores que el próximo sábado, día 15 tendrá lugar en el comedor nuestra tradicional fiesta de aniversario de la cadena!

¡Os esperamos!

Suenan las campanitas de cierre.

Berto y Dev miran a Sergio mientras niegan con la cabeza.

SERGIO (OFF)

¡Vale! Soy buen observador, pero un fallito sin importancia lo tiene cualquiera... además... ¡no era tan obvio!

SERGIO

¿Y quién va?

BERTO

Pues todos los que trabajemos aquí, seguro.

SERGIO

Entonces... ¿va Amanda?

BERTO

¿Trabaja aquí? Pues entonces va.

SERGIO

Así que puedo utilizar la fiesta para ligar con ella...

BERTO

Dirás que podrás intentar ligar con ella; otra cosa es que lo consigas.

Sergio mira de reojo a Berto y sigue comiendo, sin dejar de mirar a su amigo.

BERTO

Y hablando de ligar...

Berto mira a Dev levantando las cejas y con una sonrisa pícaro.

BERTO

¿Qué?

DEV

¡Qué!

BERTO

¿Ya tienes decidido al de este año?

DEV

No sé de qué hablas

Dev se pone a comer.

BERTO

¿A no?

Entonces... hagamos memoria histórica:

Año 2007... tu primera fiesta en la TTV. Carlos, el antiguo realizador... no supuso un gran reto para ti... aunque luego resultó estar casado...

DEV

No me recuerdes eso... ¡maldito mentiroso!

BERTO

Año 2008, tras la reciente incorporación de tu "querido" primo a la cadena, decides liarte con Ginés, su mejor amigo, pensando que así te vengarías... algo que no ocurrió.

Año 2009, después del fracaso del año anterior, decidiste optar por cambiar de aires... así que invitaste al reponedor de la máquina a la fiesta y te liaste con él...

Año 2010...

DEV

¡Bueno, vale ya! ...y en mi defensa diré que el reponedor estaba muy bueno.

BERTO

Entonces... visto esto... el ganador del año 2012 será...

Berto golpea la mesa con la mano haciendo un redoble.

BERTO

Rubén...

Dev niega con la cabeza con una expresión de incredulidad.

BERTO

Patricio...

Dev golpea a Berto en la cabeza.
Berto detiene el redoble.

DEV

¡Pero tú eres tonto!

Berto cambia su expresión a una muy seria. Mira a Dev asustado.

BERTO

Por favor, no me digas que es Paco...

DEV

¿Hace falta que te conteste?

Berto señala a Sergio con el dedo.

BERTO

Con este no será ¿verdad? Que ya sabes que está con la del tiempo que no caga...

Dev empieza a tocarse el pelo y adopta una actitud seductora.

DEV

En realidad... si te tengo que ser sincera... estaba pensando en un presentador del telediario... con talento, simpático, guapo...

Berto traga saliva mientras escucha a Dev.

BERTO

Yo... me siento alagado, de verdad, pero... no pondría nuestra amistad en juego.

Dev deja la actitud seductora y se centra en su comida.

DEV

¿Qué te hace pensar que eres tú?
He dicho que tenía talento... y que era guapo...

Berto la mira con los ojos entrecerrados, desafiante.
Cambia de actitud. Se lleva la mano a la barbilla y piensa.

BERTO

Pero... si soy el único presentador de la cadena...

El pelo de Berto se empieza a mover.
Berto mira en la dirección del viento, Paco está con el ventilador apuntando a Dev.

PACO

Dev... estás tan guapa cuando el viento arremolina tu cabello castaño.

Dev mira a Paco con el cejo fruncido.

DEV (amenazante)

O apagas eso, o te cojo la lengua y la meto dentro.

BERTO (entusiasmado)

¡Venga va! ¡Yo te lo sujeto!

PACO

¡Desde luego! ¡El romanticismo ha muerto!

Paco apaga el ventilador, lo deja en el suelo y se sienta junto a Sergio.

PACO

¿Habéis hecho ya la porra de la borrachera?

BERTO

Estamos en ello, ¿por quién apuestas?

PACO

Pues... 20€ por... a ver... por mí.

SERGIO

Eso no habla mucho a tu favor.

PACO

Es que... este año pienso darlo todo... y bueno, ya sabes, el alcohol ayuda a perder la timidez...

BERTO

¡Tú! ¡Tímido!

¿Me he perdido algo?

PACO (ignorando a Berto)

...por no mencionar que un tío alicorado les da cierto morbo a las chicas...

DEV (irónica)

Sí, es lo que más nos gusta: un tío borracho con mal aliento y sin sentido del espacio personal... A mí, me vuelve loca.

CLARA se acerca a la mesa. Lleva una libreta y un bolígrafo en la mano. Bajo del brazo lleva su "famosa" botella de dos litros. Deja caer la libreta sobre la mesa, sobresaltando a Sergio, Berto, Dev y Paco.

CLARA

¡A ver! ¡Va! ¿Quién va a venir a la fiesta?

¡Nombres!

Clara bebe de la botella.

CLARA

¡Va! ¡Qué tengo que preguntar a mucha gente todavía!

SERGIO

Creo que vamos los cuatro..

Berto, Dev y Paco abren mucho los ojos.
Berto mira hacia otro lado, Dev se tapa la cara y Paco agarra del brazo firmemente a Sergio.

PACO (entre dientes)

Cállate... no digas eso...

Clara pega un golpe en la mesa.

CLARA

¡He dicho nombres! ¡No números!

Paco se acerca al oído de Sergio.

PACO

Tú te has metido en esto... y tú solito sales...

CLARA

¡Eh! ¡Tú! ¡Déjate de cuchicheos! ¡Aquí lo que se tenga que decir para todos o te lo callas!

PACO (con miedo)

Paco Tapia

Clara apunta en la libreta el nombre de Paco.

CLARA

¡Más!

Clara bebe de la botella.

SERGIO

Sergio Ortuño.

DEV

Devorah Baena

BERTO

Luis Alberto de la Rúa

Clara apunta los nombres.
Recoge su libreta y se va a la mesa de al lado sin decir nada.
Sergio mira a Berto con una sonrisa pícaro.

BERTO

¡Qué!

SERGIO

¿Te llamas Luis Alberto?

DEV

Acabas de descubrir uno de sus puntos débiles...

¡No sabes lo que yo he disfrutado con eso!

BERTO

¡Tú cállate! ¡"Devorah" hombres!

SERGIO

Tienes nombre de telenovela... **(con acento venezolano)** ¡Ay, Luis Alberto! ¿Por qué me hiciste eso? ¡Tú sabías que ese hijo era tuyo!

PACO (con acento venezolano)

¡No se peleen por mí!

¡Luis Alberto! ¡Yo le quiero a usted! ¡Eres el único que me hace sentir mujer!

SERGIO (con acento venezolano)

¡No te metas mujer!

¡Luis Alberto no es ni el medio hombre que soy yo!

BERTO

¡Bueno, ya vale!

DEV

¡No! ¡Déjalos a ver cómo siguen!
Quiero saber de quién es el hijo.

BERTO

¡Tú también! ¡Vale ya!

SERGIO (con acento venezolano)

No te enfades, wey. ¡Tengamos buena onda!

Berto lo mira con el ceño fruncido.

SERGIO

Vale, ya paro.

CLARA (fuera de campo)

¡He dicho nombres!

Sergio, Berto, Dev y Paco se giran hacia Clara.
Vuelven a su conversación.

PACO

Bueno... y ¿ya sabéis qué os vais a poner para la fiesta?

BERTO

Tío, ni que fueras una chica...

SERGIO

¡Oh, Dios! ¡Oh, Dios! ¡Oh, Dios! ¡Que no tengo nada!
¿Y ahora yo qué hago? Si mi camisa más nueva tiene diez años...

Berto, Dev y Paco lo miran incrédulos.

Sergio se levanta acelerado.

SERGIO

¡Tengo que ir de compras!

Sergio sale corriendo.

Sus amigos lo miran.

Dev señala el sitio por donde Sergio se ha ido.

DEV

¿Habéis visto eso?

PACO

Sí... no ha recogido la bandeja.

Paco se levanta y recoge la bandeja de Sergio.

Rubén está sentado en una mesa solo.

Tiene todas las cosas ordenadas encima de la mesa: la comida a un lado, todo bien colocado en su bandeja, al otro, un par de libretas, y frente a él, folios en los que está haciendo cuentas y una calculadora.

Llega Clara. Deja caer la libreta sobre las hojas en las que está trabajando Rubén.

Éste se sobresalta.

Mira a Clara asustado.

CLARA

La lista.

RUBÉN

Jo, Clara... no me asustes así.

CLARA

¡Menuda panda de sensibleros que hay en esta cadena!

Clara bebe de su botella.

Rubén mira la lista. Empieza a pasar las páginas de la libreta, cada vez más deprisa y más angustiado.

RUBÉN

Pero... ¡aquí hay más gente de lo que esperaba!

CLARA

¡Y yo qué quieres que te diga! ¡Tú me has pedido nombres! ¡Pues toma nombres!

RUBÉN

Ahora tendré que volver a sacar todas las cuentas.

Rubén coge la calculadora y empieza a corregir las cuentas.

RUBÉN

¡Todos los años igual! ¡Menudo despilfarro!

CLARA

Aunque te cueste creerlo ¡No me importa!
¡Ale! ¡Me voy!

Clara se va.

Rubén sigue haciendo las cuentas, algo acelerado.

Fuera de campo se oye el ruido de un plato al romperse.

Ipsa facto, Rubén levanta la cabeza en dirección hacia el sonido.

RUBÉN

¿Quién ha sido?

¡Eh, tú! ¡Te he pillado! ¡Te lo voy a descontar del sueldo!
¡Me tenéis hartos! ¡Este año garrafón!

7. INT. HABITACIÓN SERGIO. NOCHE

Sergio, Berto y Dev están recogiendo y limpiando la habitación. Sobre la cama (todavía rota) hay varias bolsas de tiendas de moda.

Sergio está recogiendo los trozos de la cama que hay por el suelo, Berto está vaciando el altillo del armario y Dev está sobre una silla quitando las telarañas con una escoba y un trapo.

DEV

¡Qué asco!

¡Pero cómo has podido dormir aquí!
Esto... ni en una peli de terror...

Berto saca un látigo.

BERTO

¿Y quién se supone que vivía aquí?
Un cristiano devoto seguro que no...

Berto da un latigazo y deja caer el látigo al suelo. Sigue buscando.

SERGIO

A mí no me preguntes...

BERTO

¿Ya has decidido qué te vas a poner para conquistar a tu amada?

Berto saca un monóculo del altillo. Se lo coloca en el ojo, haciéndose el interesante.

Sigue buscando en el altillo, con el monóculo puesto.

SERGIO

Todavía no lo he decidido...

DEV

¿Y todas esas bolsas?

SERGIO

Trapitos que me he comprado... no puedo cerrarme a una única opción.

BERTO

¿De verdad sigues pensando que tienes oportunidad de ligar con Amanda?

SERGIO

De ilusión se vive.

DEV

¡Pero qué le veis a parte de una cara bonita! Es prepotente, no tiene muchas luces, engreída, estúpida, creída... y un largo etc.

SERGIO

Lo que pasa es que le tienes envidia.

DEV

¿De esa? De lo único que le tengo envidia es del enchufe que tiene en la cadena... ¡Qué bueno es ser la hija del jefe!

BERTO (aterrorizado)

¡Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah!

Berto se aleja corriendo del armario, el monóculo se le cae. Se acurruca en un rincón señalando el armario mientras grita. Sergio corre hacia él.

SERGIO

¡Qué pasa! ¡Berto!

BERTO (aterrorizado)

¡Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah!

SERGIO

¡Berto! *(a Dev)* Pero ¿Qué le pasa?

Dev baja de la silla y se acerca a Berto.

DEV

Esto lo soluciono yo.

Dev le pega un capón a Berto. Su grito cambia del miedo al dolor.

BERTO

(aterrorizado) ¡Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah! *(de dolor)* Aaaaah...

Dev se acerca al armario y saca un osito de peluche.

Berto se agarra a Sergio asustado.

Dev abre la puerta de la habitación, tira el oso fuera y la cierra.

DEV

Ale, ya está.

Dev vuelve a su trabajo.
Sergio mira a Berto extrañado.

SERGIO

¿Le tienes miedo a los ositos?

BERTO

No te lo tomes en broma... son muy peligrosos...

DEV

Sobre todo los de gominola...

BERTO

¡A los de gominola ni los nombres!

SERGIO

¡Qué raro eres!

Ya sigo yo... no sea que te vaya a salir un Gusiluz y te declare la guerra.

BERTO

Jaja, ríete, pero quien ríe el último ríe mejor.

Sergio va al armario y Berto se queda recogiendo la cama.

BERTO

Y volviendo a las cosas de mayores... al final... ¿quién será tu próxima víctima, Dev?

Dev se gira hacia él, mirándolo de reojo. Lo señala, amenazante, con el palo de la escoba lleno de telarañas.

DEV (amenazante)

Te la estás jugando.

Como sigas por ahí no dudaré en ir a por el osito y utilizarlo en tu contra.

BERTO

Tú no serías capaz

Dev le mantiene la mirada fija.
Berto la mira con ojos de cordero degollado.

BERTO

¿Verdad?

SERGIO

¡Eh! ¿Podéis ayudarme?

Berto y Dev se acercan a Sergio.
Berto recoge el monóculo del suelo y se lo pone. Hace una reverencia.

BERTO

¿Qué le ocurre, mi lady?

SERGIO

Aquí hay una caja que pesa un montón, ayudadme a bajarla.

Berto coge la silla en la que estaba subida Dev, la acerca al armario y se sube.

Entre Sergio y Berto bajan la caja. La dejan en el suelo.

La caja está totalmente empolvada.

Sergio sopla la tapa. Una nube de polvo cubre la cara de Berto.

Muy serio, Berto se quita el monóculo (mostrando el único sitio que queda limpio de su cara), coge su camiseta y lo limpia.

SERGIO

Ups... perdón.

Berto se vuelve a poner el monóculo.

Dev va a abrir la caja.

DEV

Veamos...

Dev abre la caja.

Se muestra la expresión de los tres amigos. Dev tuerce la boca, expresando decepción. Berto y Sergio abren mucho los ojos y sonríen abiertamente. A Berto se le cae el monóculo.

La caja está llena de revistas pornográficas antiguas.

Sergio y Berto cogen una revista cada uno.

A Sergio le cambia la expresión en cuanto la ve. Su sonrisa se transforma en una mueca de asco y deja caer los hombros.

Berto, levanta la revista y la observa atentamente, ampliando más su sonrisa.

SERGIO

¡Qué asco! ¡Estas mujeres podrían ser mi madre!

BERTO

¡Qué dices! Por la fecha de la publicación, podrían ser tu abuela.

Sergio emite un ruido de asco y deja caer la revista dentro de la caja.

Berto se exalta.

BERTO

¡Pero qué haces!

SERGIO

Si sólo es porno viejo y mugriento...

BERTO

¡Porno! ¡Esto no es porno! La colección que tengo en casa... ¡Eso sí que es porno!

(señalando la revista) ¡Esto es una obra de arte! ¡Tendría que estar colgada en la pared de algún museo!

DEV

Estás de coña ¿no?

BERTO

¡Pero tú has visto qué composición, qué luces, qué contrastes...!
¡Es arte en estado puro!

DEV

No, me refería a lo de tu colección de porno... es coña ¿verdad?

BERTO

Cuando te digo que voy a ver una peli y me voy a dormir... ¿qué peli crees que veo?

A Dev le recorre un escalofrío. Se gira lentamente, coge la silla y vuelve a quitar las telarañas.

DEV

Hubiera preferido seguir en la ignorancia.

Berto se pone a mirar el resto de revistas. Sergio lo mira frunciendo el ceño.

Sergio vuelve a mirar en el altillo.

SERGIO

¡Esto sí que está bien!

Sergio saca un sombrero de copa.

SERGIO

Mira, Sr. Del porno.

Berto mira a Sergio.

BERTO

¡Buaaaah! ¡Me va a juego con el monóculo!

Berto coge el monóculo y se lo pone. Va hacia Sergio, coge el sombrero y se lo coloca.

Sergio vuelve a mirar en el altillo.

BERTO (con acento inglés)

El té estaba exquisito.

Sergio saca un traje de frac del altillo.

SERGIO

¡Mira! ¡Lo que faltaba para la colección!

DEV

Ale, Sergio, ya tienes traje para la fiesta.
Con eso seguro que Amanda se fija en ti.

BERTO

Pero recuerda que un hombre no es nada sin su monóculo.

SERGIO

¡Pero cómo me voy a poner eso!
¡Con toda la ropa nueva que me he comprado!

BERTO

Pues seguro que causas sensación... yo me lo pondría.

SERGIO

Pues pónitelo.

BERTO

Pues me lo podría poner.

DEV

Sí, sí...

BERTO

¡Oye! ¡Qué es verdad!

SERGIO

¡Va! ¡A que no hay huevos!

BERTO

¡Qué no!
¡Trae para acá el traje!

Berto le quita el traje de las manos a Sergio.

SERGIO

Pero recuerda que un hombre no es nada sin su monóculo.

BERTO

Eso no hace falta que me lo digas.

Berto se quita el monóculo, lo limpia en su manga y se lo vuelve a poner.

Berto coge una revista porno y empieza a leerla, con aire interesante.

Sergio y Dev se miran y vuelven a sus trabajos.

8. INT. DESPACHO DE RUBÉN. DÍA

Rubén está sentado, cuadrando cuentas con la calculadora y un montón de papeles.

Sobre la mesa hay presupuestos, listados de comida, bebida, materiales... todo lo referente a la fiesta.

Llaman a la puerta.

RUBÉN

Adelante

Entra Julia.

JULIA

Hola, Rubén.

Rubén levanta la cabeza en dirección a la puerta y mira fijamente a Julia.

RUBÉN

Conozco esa cara... ¿Qué quieres? ¿Más bolis, papel...?
De verdad, tienes que aprender a administrarte mejor.

JULIA

No es nada de eso... verás; es que he hablado con Clara, y me ha dicho que ya te había dado la lista y bueno... me preguntaba si sería mucho problema añadir a una persona más, porque...

RUBÉN

Espera, espera, espera... ¿pretendes que añada a una persona más a la lista?

JULIA

Sí... es que... ayer conocí a un chico y bueno... se supone que podemos traer acompañantes... y me gustaría que viniese.

Rubén se lleva los dedos a las sienes, cierra los ojos y suspira.

JULIA

Lo siento mucho... yo sé que es tarde, pero me haría mucha ilusión que viniese, porque bueno... ya sabes mi trayectoria con los hombres y este podría...

RUBÉN

Vale, vale. No te preocupes, Julia... trae a ese chico.

JULIA

¿De verdad?

¡Ains! ¡Es que eres un cielo!

Julia se acerca a Rubén, le coge la cara y le da un beso en la mejilla.

JULIA

¡Eres el mejor!

Rubén agita suavemente la mano.

RUBÉN

Sí, sí... ale...

JULIA

¡Gracias!

Julia sale del despacho.
Rubén vuelve a mirar sus cuentas.

RUBÉN

Y ahora... a ver cómo cuadro yo esto..

Rubén sigue haciendo cuentas.
Llaman a la puerta que, ipso facto, se abre.
Entra José Antonio.

JOSÉ ANTONIO

¿Qué pasa! ¿Estabas haciendo algo?

RUBÉN

Pues s...

José Antonio se sienta encima de la mesa, chafando varios de los papeles de Rubén.
Rubén lo mira con odio.

RUBÉN

¿Qué estás haciendo?

JOSÉ ANTONIO

¿Pues venir a saludarte! ¿Para eso eres mi amigo... Rubén!
¿Qué tal los preparativos de la fiesta? Todos listos, supongo.

RUBÉN

Es difícil trabajar en ellos si vienen a molestarte continuamente.

¿Qué pasa? ¿Qué no tienes nada que hacer?

JOSÉ ANTONIO

Estoy tomándome un descanso... tengo al chiquillo trabajando por mí. Es lo que tiene tener un ayudante... deberías probarlo.

RUBÉN

¿Sabes que podría pasarle una nota a Alonso en la que indicara todo lo que podríamos prescindiendo de ti?

José Antonio coge la calculadora y se pone a toquetearla.

JOSÉ ANTONIO

Mientras Daniela siga aquí, mi culo está seguro.

José Antonio le da la vuelta a la calculadora y se la enseña a Rubén. José Antonio suelta una risa socarrona.

JOSÉ ANTONIO

¡Mira! ¡Pone "tetras"!

La puerta se ha abierto, pero no se han dado cuenta. Daniela ha entrado y está mirándolos.
Rubén le quita a José Antonio la calculadora de un zarpazo.

DANIELA (muy seria)
¿Dónde pone "tetas"?

Rubén levanta la mirada al ver a Daniela.
José Antonio se gira, asustado hacia Daniela.
De pronto cambia su expresión a una sonrisa viciosa y se dirige hacia Daniela, con las manos abiertas, hacia su pecho.

JOSÉ ANTONIO
¡Aquí!

Daniela lo empuja antes de que la toque.

DANIELA
¿Se puede saber qué haces aquí?!
¿No habrás vuelto a dejar a Sergio sólo?

JOSÉ ANTONIO
¡Ay que ver! ¡Lo ves todo desde el punto de vista negativo!
¡No lo he dejado sólo! ¡Está aprendiendo solo! Que es diferente.
Lo he vuelto autodidacta.

DANIELA
Más te vale estar en cinco segundos en realización o tomaré cartas en el asunto.

JOSÉ ANTONIO
¡Qué aburrimiento, de verdad! ya no se puede hacer nada en esta cadena...

José Antonio sale.

DANIELA
Lo siento, Rubén.

RUBÉN
No pasa nada.

Daniela sale y cierra la puerta.
Rubén mira la calculadora.

RUBÉN
¡Sí que pasa!
(simulando la voz de José Antonio) "¡Pone tetas! ¡Pone tetas!"
Y ahora... a volver a empezar... ¿por qué no apuntaría el resultado?
¿Por qué?

Rubén vuelve a calcular.
Se abre la puerta y entra Clara.

CLARA
Rubén, mira...
Rubén se lleva las manos a la cara y se la frota.
Mira a Clara sin ganas.

CLARA

... que me ha llamado el del catering y me ha dicho que no lo va a tener todo listo a tiempo. Que le ha fallado un proveedor o no sé qué, y que no.

Clara coge su botella y bebe.

Ruben, sin decir nada, se levanta de la silla y sale del despacho.

Clara lo mira.

CLARA

¡Tú! ¡A dónde vas!

¡No vas a decir nada!

¡Serás mal educado!

¡Anda y organiza tú la fiesta!

Clara sale del despacho.

CLARA (fuera de campo)

¡No te digo, éste!

9. INT. PASILLO 3. DÍA

Sergio sale del almacén con una caja llena de gelatinas.

Amanda sale del pasillo 4 con unos folios en la mano.

Ambos se cruzan.

SERGIO

Hola

AMANDA (seca)

Hola

Amanda sigue caminando.

Sergio la sigue.

SERGIO

Eres Amanda ¿verdad?

Yo me llamo Sergio.

AMANDA

Sí, el de las luces.

Sergio se detiene.

SERGIO (para sí mismo)

Sabe quien soy...

Sergio acelera para pillar a Amanda y continúa caminando a su lado.

SERGIO

¿Vas a ir a la fiesta?

AMANDA

Pues como todo el mundo.

SERGIO

¡Genial! Pues... nos veremos allí.

AMANDA

Pues como a todos.

SERGIO

¡Genial!

Amanda le dedica una sonrisa forzada y se marcha por las escaleras.

Sergio la mira mientras sube, embobado.

José Antonio aparece por detrás y se coloca al lado de Sergio.

JOSÉ ANTONIO

¿Qué? Está buena ¿eh?

SERGIO

(suspira) Sí...

JOSÉ ANTONIO

Pues le van las tías...

José Antonio le da unos golpecitos en la espalda a Sergio y se va hacia el plató.

Sergio quita la sonrisa y levanta una ceja, pensando.

SERGIO

No puede ser... bueno, a lo mejor...

No... o... sí...

No, no... o sí...

No... seguro que no... o sí...

JOSÉ ANTONIO (fuera de campo)

¡Quieres traer las gelatinas ya, o qué!

Al escuchar a José Antonio, Sergio se exalta, se gira rápidamente para ir a plató y se tropieza con la pata de un banco y se cae al suelo.

10. INT. CAFETERÍA. DÍA

Dev está sentada en una mesa. Está trabajando con un ordenador portátil. A su lado tiene un vaso de café del que bebe de vez en cuando.

Jorge se acerca y se sienta frente a ella.

JORGE

¿Qué tal, primita? ¿Todo bien?

Dev no aparta la mirada del portátil.

DEV

¡Déjame en paz! Todavía tengo que terminar el guión para el próximo programa.

JORGE

¡Desde luego! ¡Que aquí os agobiáis por cualquier tontería!

Dev levanta la mirada por encima del portátil y mira con odio a Jorge.

JORGE

Mi trabajo en Estados Unidos sí que era estresante... y no este parque de recreos que tenéis aquí montado.

DEV

¿Y por qué no te largas?

JORGE

Porque sé que aquí me necesitáis más... esta cadena no sería nada sin mí.

DEV

Lo ha sido hasta los últimos cinco años y puede seguir siéndolo.

JORGE

Pero no negarás que la calidad ha aumentado desde que yo he llegado.

Dev vuelve a su trabajo.

DEV

Sí, sí. Lo que tú digas.
¿A qué has venido?

JORGE

¿Acaso no puedo visitar a mi querida prima? No creo que haya nada malo en ello... Por cierto... ¿Ya has elegido a tu víctima de este año?

Dev mira a Jorge.

DEV

¡Tú también!

JORGE

Este año no voy a traer a ningún amigo. Tendrás que buscártelo tú solita.

DEV

Es lo que he estado haciendo estos últimos años.
Sólo me lie con tu amigo por venganza. Ni siquiera me gustaba.

JORGE

Pues él no decía lo mismo...

DEV

Todavía no he conocido a ningún tío que no farde después de liarse con una chica.

JORGE

¡Pues que poco me conoces, primita!

DEV

Lo justo para saber que no quiero nada de ti.

JORGE

Entonces ¿quién va a ser?

DEV

¡Que me dejes!

JORGE

¿Qué pasa? ¿Ya te falla también el terreno amoroso?
¡Qué pena me das! Ya ni eres buena guionista, y has perdido tu sexapil.

Dev lo mira de reojo.

JORGE

Al menos podrás alegrarte por mí. No sólo estoy en lo más alto de mi carrera, si no que en la fiesta de este año pienso triunfar. Amanda será la afortunada.

DEV

¿Estás seguro?

JORGE

¿Qué te hace ponerlo en duda?

DEV

Porque no eres el único pretendiente que tiene.

JORGE

Lo sé, eso hace que mi triunfo sea mayor.

DEV

No. Me he expresado mal. No eres el único pretendiente con posibilidades.

JORGE

¿Pero tú crees que alguien es mejor partido que yo?

DEV

¡Hasta Paco es mejor partido que tú!

JORGE

No voy a tenerte esto en cuenta, porque sé que es la envidia la que habla por ti.

Y dime, ¿Quién es esa "gran amenaza"?

DEV

Mi amigo Sergio

JORGE

¿El ayudante ese?

Jorge se ríe.

JORGE

¡Ese no tiene nada que hacer con Amanda!

DEV

Pues el otro día la escuché hablar con Daniela y... vamos, que le ha llamado la atención. No sé si será la novedad o qué, pero el chico tiene posibilidades.

A Jorge se le borra la sonrisa de la cara.

JORGE

Eso ya lo veremos en la fiesta.

Jorge se levanta y se va.

Dev coge el café y lo mira cómo se aleja.

DEV

¡Jódete!

Dev, satisfecha, bebe café y vuelve a su trabajo.

11. INT. SALÓN BERTO Y DEV. NOCHE

La puerta se abre y entran Sergio, Berto y Dev.
Berto entra bailando mientras canta una cancioncilla inventada por él.

BERTO (cantando)

Fiesta, fiesta, fiesta, fiesta...
Esta noche ¡fiesta!

DEV

Desde luego, que "fiesta" con "fiesta" rima... vamos, estás hecho un poeta.

Sergio se coge la camiseta y se la mira.

SERGIO

¿De verdad que voy bien con esto?

DEV

¡Qué sí, pesado!
¡Qué vas muy guapo!

SERGIO

Y ¿qué cenamos?

BERTO

¡Sorpresa! Es cosa de Verónica, nuestra compañera de piso. Es una gran cocinera.

DEV

¡Vero! ¡Ya estamos aquí!

VERÓNICA sale de la cocina. Va vestida con un delantal, lleva una manopla de cocina en una mano y en la otra un cucharón.

VERÓNICA

¡Ay, Caris! ¡Os he preparado una cena que os vais a chupar los dedos!

Verónica se fija en Sergio, que la mira con los ojos muy abiertos.

VERÓNICA

¡Uuuuh! ¿Y éste quién es?
¡Y yo con estas pintas!

DEV

Es Sergio, el amigo que te dijimos que vendría a cenar.

VERÓNICA

Pero no lo esperaba tan pronto, mi amor.
¡Qué vergüenza!

Verónica se tapa la cara.

VERÓNICA

Id sentándoos en la mesa, amores, que ahora vengo yo; que me voy a poner algo más apropiado para este bomboncito.

Verónica se va a su habitación.

Berto se acerca a Sergio y le da un golpecito en la espalda.

BERTO

Si no pillas cacho con Amanda... aquí lo tienes seguro.

Sergio mira a Berto de reojo.

Dev se sienta en la mesa.

DEV

¡Va! ¡Sentaos!

Sergio y Berto se sientan junto a Dev.

SERGIO

Creía que vivíais con una chica.

BERTO

Y es chica... bueno, desde los quince.

SERGIO

Ah... bueno es saberlo.

DEV

Pero, yo en tu lugar, no mencionaría nada delante de ella.

Verónica sale de su habitación. Lleva un vestido corto y ajustado, zapatos de tacón, y medias de rejilla. Se ha maquillado en exceso.

Entra a la cocina, y en el trayecto, le guiña un ojo a Sergio. Éste le sonríe de una manera forzada.

SERGIO

¿Y cuándo decís que vamos a la fiesta?

DEV

En cenar

SERGIO

¿Y vamos a tardar mucho en cenar?

BERTO

¿Qué pasa! ¿Qué Verónica es mucha mujer para ti?

Verónica sale de la cocina con una bandeja con carne al horno y una salsa con base de tomate.

VERÓNICA

¡Paso! ¡Qué quemo!

Verónica deja la bandeja en la mesa.

BERTO

¡Qué bien huele! ¡Si es que... Verónica, tienes unas manos!
¿A qué sí, Sergio?

SERGIO (con la boca pequeña)

Sí...

Verónica le sonríe.

VERÓNICA

¡Ay, mi amor! ¡Pues te aseguro que estas manitas saben hacer muchas más cosas que cocinar!

Sergio empieza a reír de desesperación.

Verónica coge el plato de Sergio y le sirve, sin dejar de mirarlo y sonreírle.

VERÓNICA

¿Cuánto te pongo, cariño?

SERGIO (con los ojos muy abiertos)

¡Qué!

VERÓNICA

De carne, mi amor.

SERGIO

¡Ah! Pues... poco, poco. No tengo mucha hambre.

BERTO

Es que Sergio es un poco tímido al principio.

Verónica le sirve la carne sin perder su sonrisa.

Deja el plato frente a Sergio. Coge el de Berto.

VERÓNICA

¿Y a ti, Bertito?

BERTO

Llena, llena, que yo vengo con hambre.

Verónica le sirve a Berto. Deja el plato y coge el de Dev.

DEV

A mí lo de siempre.

Verónica sirve el plato de Dev y se lo da.

VERÓNICA

Aquí tienes, flor.

Verónica se pone su plato y se sienta.

Empiezan a comer.

BERTO

¡Buaaaah! ¡Pero qué buena está!

¿Verdad, Sergio?

SERGIO

Sí, sí... mucho.

VERÓNICA

Si no te gusta te puedo preparar otra cosa.

SERGIO

No, no, de verdad. Está muy rico.

VERÓNICA

¡Ay! ¡Qué mono! (*inclinándose hacia Sergio*) ¡Si es que te mojaba en la salsa y te comía enterito!

A Sergio le vuelve a entrar la risa desesperada.

Continúa comiendo.

DEV

Oye, Vero. Al final ¿te animas a venir a la fiesta?

VERÓNICA

¡Uy, mi amor! No puedo... tengo trabajo esta noche...

Los chicos del *Edén* no se van a animar solos.

SERGIO

¿Eres bailarina?

VERÓNICA

Sí, mi amor, y muy buena por cierto.

BERTO

Dicen que el mejor sexo es el que se tiene con bailarinas.

Verónica golpea a Berto en el hombro.

VERÓNICA

¡Ay, calla! ¡Que me vas a sacar los colores!

Berto, dolorido por el golpe, se lleva la mano al hombro.

DEV

Pues es una pena que no puedas venir.

VERÓNICA

Pues sí, sí que es una pena que no pueda ir... (*mirando a Sergio*)
porque seguro que me lo hubiera pasado muy bien.

BERTO

¡Al año que viene no nos puedes fallar!
Por cierto, ¿sabéis quién sí que viene acompañada? ¡Julia!

DEV

Desde luego, que eres un cotilla de cuidado..

BERTO

Soy popular, que es diferente.

DEV

Ya, ya...

Verónica empieza a hacer piecitos con Sergio.

Sergio pega un bote.

Mira a Verónica asustado y ésta le manda un beso. Sergio gira la cabeza lentamente, para mirar a sus amigos, intentando mantener la calma.

BERTO

A ver lo que le dura éste... yo no sé que tiene, pero es que los espanta.

DEV

¡Que no se os puede hacer sombra! ¡Os asustáis enseguida!

Verónica coloca su mano sobre la rodilla de Sergio.

Éste abre mucho los ojos al sentirla.

BERTO

¡Eso es mentira! (*mira a Sergio*) ¿Verdad, Ser...? Oye, Sergio,
¿Qué te pasa?

Sergio tiene la cara hinchada y roja.

SERGIO (intentando disimular la incomodidad)

¿A mí? Nada.

BERTO

No, en serio ¿qué te pasa?

Tu cara... **(señalando la cara de Sergio)** está hinchada.

Sergio se lleva las manos a la cara y se la toca. Al sentir la cara hinchada, cada vez se la toca más desesperado.

SERGIO

¿Qué?

No... No, no, no, no, ¡no!

Sergio se levanta de un salto.

Señala el plato.

SERGIO

¡Esto lleva colorante "Rojo cochinilla E-120"!

VERÓNICA

No lo sé, mi amor.

SERGIO

¡No es una pregunta! ¡Lo estoy afirmando!

Sergio se va al baño.

SERGIO (mientras se marcha)

Esto no me puede estar pasando... no, hoy no...

Berto, Dev y Verónica se miran entre ellos.

Dev se levanta y va tras Sergio.

12. INT. PASILLO BERTO Y DEV. NOCHE

Dev llama a la puerta del baño que está cerrada.

DEV

Sergio, ¿estás bien?

Abre la puerta.

SERGIO (fuera de campo)

¡Nooo! ¡Estoy horrible! ¡Hinchado y horrible!

DEV

¡Bah! Seguro que no es para tanto.

Sergio abre la puerta. Tiene la cara colorada e hinchada.

Dev retrocede un poco al verlo.

SERGIO

¡Esto no es para tanto!

DEV

Uuuuuh...

Sergio se vuelve a encerrar en el baño.
Berto llega, vestido de frac. Lleva el sombrero bajo el brazo y está limpiando el monóculo.

BERTO

¿Cómo está?

DEV

Bien, saldrá en un momento.

SERGIO (fuera de campo)

¡No pienso salir nunca!

BERTO

Venga, Sergio. Que Amanda te espera.

SERGIO (fuera de campo)

¡No con esta cara!

¡Soy un monstruo!

BERTO

Es que sólo se te ocurre a ti ser alérgico a un colorante alimenticio... ¡y luego el raro soy yo!

DEV

No estás ayudando, Mimosín.

BERTO

¡Eh! Los osos no tienen nada que ver ahora.

DEV

Venga, Sergio. Sal.

SERGIO (fuera de campo)

¡Qué no!

Berto y Dev se miran.
Pasa una hora.
Dev está sentada en el suelo, apoyada en la pared.
Berto está apoyando en la pared sin ganas. Lleva el sombrero de copa puesto.

DEV (sin ganas)

Sergio, por favor, sal... la fiesta ha empezado hace una hora.

La puerta del baño se abre.
Dev se levanta y Berto se incorpora.
Sergio sale. Todavía tiene alguna mancha roja y la cara un poco hinchada.

DEV

¡Ey! ¡Ya te ha bajado!

SERGIO

Sigo siendo un monstruo

DEV

¡Qué no! ¡Qué estás muy guapo!

BERTO

Seguro que nadie se da cuenta... comparado con lo que eras hace un rato.

Sergio va a volverse a encerrar en el aseo, pero Dev lo agarra del brazo.

DEV

¡Ni de coña!

(a Berto) Y tú, ¡cállate la boca!

(amenazante) Ahora mismo, los tres nos vamos a la fiesta y no habrá alergias, osos o lo que sea que nos lo impida. ¿Entendido?

BERTO Y SERGIO

Sí, señorita.

DEV

¡Andando!

Dev sale.

Berto y Sergio se miran y siguen a Dev.

13. INT. COMEDOR. NOCHE

El comedor está adornado con guirnaldas y globos. Hay una mesa con aperitivos y otra con bebida.

La gente está bailando, comiendo, bebiendo...

Rubén se pasea a modo de guardia jurado por toda la fiesta, controlando los gastos.

Se le acerca Clara con su botella en la mano (esta vez, su contenido tiene un color amarronado).

CLARA

¡Rubéeeeeeeeeeeen!

Clara se cuelga del cuello de Rubén.

CLARA

¡Al final la fiesta mola un montón!

RUBÉN

¡Qué dices! ¡Ha venido más gente de la esperada!

¡A este paso se nos acabarán los aperitivos y la bebida antes de tiempo!

CLARA

¿Es que no te cansas de llevar siempre esa cara de amargado?

¡Disfruta de la fiesta!

Clara bebe de su botella.

RUBÉN

Clara, ¿qué llevas ahí?

CLARA

¡Té! ¡No te jode!

Empieza a sonar una canción nueva.

CLARA

¡Ueeeeeeeeeeeeeeeeee!

Clara se va bailando.

Rubén la mira recolocándose la chaqueta.

RUBÉN

Será mejor que vaya a buscar más comida.

Rubén se va.

Entran Dev, Berto y Sergio (que ya casi ha recuperado su estado normal).

Berto se coloca el monóculo y comienza a observar el ambiente de la fiesta.

BERTO (con aire burgués)

Es prometedor el ambiente de esta fiesta.

DEV

Me voy, paso de que me vean contigo.

SERGIO

Yo voy a ver si encuentro a Amanda y no la asusto con estas pintas.

Dev se va por un lado y Sergio se va por otro, dejando a Berto solo.

Daniela se acerca a la mesa de los aperitivos, con un vaso en la mano. Pasa junto a Berto. Se detiene al verlo.

DANIELA

¡Se puede saber qué haces vestido así!

BERTO (con tono burgués)

¿Deslumbrada ante tanta elegancia?

DANIELA

No, deslumbrada ante tanta estupidez

BERTO (con tono burgués)

¿Envidia, tal vez?

(Berto le ofrece la mano a Daniela) Si quiere le concedo un baile, señorita.

Daniela le mira la mano y se va.

Berto mira a su alrededor recolocándose el monóculo.
Se fija en un grupo de chicas.

BERTO (con tono burgués)

Mmm... un grupo de señoritas casaderas...

Berto se recoloca el sombrero y se va hacia las chicas.

Paco, con un cubata en la mano, se acerca bailando a dos chicas.

PACO

¿Qué os pasa chicas, que os veo tan serias?
¡Que esto es una fiesta! ¡A bailar!

Paco empieza a bailarles un "perreo".
Las chicas se apartan mirándolo con asco. Se van.
Paco para de bailar poco a poco, como si se apagara, al ver que lo han dejado tirado.
Una chica pasa frente a Paco. Éste vuelve a sonreír y retoma su baile persiguiendo a la chica.

Jorge está apoyado en la pared acorralando a Amanda, quien se centra en el vaso que lleva en la mano.

JORGE

...porque en Estados Unidos eso se valora mucho.
Un día podríamos ir, te enseñaré la casa en la que vivía. Era un loft en el centro de Nueva York. Seguro que a una chica como tú le encantaría esa ciudad.
Yo volví a España porque en la productora en la que trabajaba me hice imprescindible y todo el mundo me consultaba... un estrés, vamos, pero que si tu quieres, yo vuelvo a aceptar el trabajo...

Sergio se ha acercado poco a poco y está tras Jorge.
Amanda levanta la mirada y lo ve.
Sergio le saluda con la mano, tímidamente.

AMANDA

¡Sergio!

Jorge se gira hacia Sergio.
Sergio mira con miedo a Jorge.
Amanda, aprovechando que ya no está acorralada, se dirige hacia Sergio.

AMANDA

¿Qué tal?

SERGIO

Pues... bien...

JORGE

Oye tú, ¿no tienes ningún foco que arreglar?

AMANDA

Había quedado conmigo.

JORGE

¿A sí?

SERGIO

¿A sí?

AMANDA

Pues claro.

(a Sergio) ¿Dónde te habías metido?

SERGIO

Pues es que... me ha salido la alergia y...

Amanda empuja ligeramente a Sergio por la espalda.

AMANDA

Bueno, Jorge, si eso ya nos vemos por la cadena algún día.

¡Ciao!

Amanda se lleva a Sergio, empujándolo.

Jorge los mira, inexpresivo.

Dev pasa junto a Jorge. Se detiene al ver que Amanda se ha llevado a Sergio.

Dev le dedica una sonrisa a su primo mientras levanta las cejas.

Jorge la mira enfadado.

Dev se marcha riéndose.

Amanda suelta a Sergio cuando se ha alejado suficiente de Jorge.

AMANDA

Gracias... Ese tío me estaba taladrando la cabeza... ¿Qué te ha pasado en la cara?

SERGIO

Nada, la alergia... y ya casi no me queda... antes parecía un buñuelo.

AMANDA

Bueno... así que técnico de iluminación...

SERGIO

Ayudante

AMANDA

¿Trabajas para José Antonio?

SERGIO

Bueno... más bien... trabajo por José Antonio.

Amanda sonríe.

AMANDA

Se te ve buen chico... porque para aguantar para José Antonio... hay que tener paciencia...

SERGIO

Dímelo a mí...

Sergio le muestra las palmas de las manos.

SERGIO

El primer día me quemé las manos con los focos.

Amanda le coge una de las manos.

AMANDA

Pues apenas te ha dejado marca.

A Sergio se le dibuja una sonrisa de bobalicón en la cara. Se enrojece.

SERGIO

Tuve que usar de guante mi camiseta preferida... y no voy a decirte cómo terminó.

Amanda se ríe.

Dev se acerca a Berto, que sigue en el mismo grupo de chicas. Éstas lo miran extrañadas. Berto habla como si nada. Dev agarra a Berto del traje, por la espalda y tira de él hacia ella, sacándolo del grupo.

BERTO

¡Pero qué...

DEV

Mira, mira

Dev señala a Sergio que sigue hablando con Amanda sonriente.

BERTO

¡Pero será cabrón!

DEV

Al final lo ha conseguido.

BERTO

¡Y yo si me lo hubiera propuesto también! Pero lo vi tan ilusionado... que cómo iba a robarle a la chica. Suficiente que tiene al jefe que tiene.

DEV

Ya, claro... Sobre todo con ese traje.

BERTO

¡Pues con este traje caería rendida!

DEV

Sí, pero muerta.

BERTO

La verdad es que no es tan buen reclamo como creía.

DEV

Que no... en realidad te queda bien... lo que pasa... es que no es de esta época... además ellas son muy jóvenes para apreciarlo... seguro que para las abuelas serías un bombón.

Berto le sonríe y la zarandea cariñosamente.

BERTO

Por lo menos alguno de nosotros va a tener un final feliz... porque tú... todavía no has...

DEV

¡No, no! Ni pienso.

BERTO

¿Te has cansado ya de rollos pasajeros?

DEV

Si piensas que me estoy planteando tener una relación estable... no podrías estar más equivocado...

(pausa) Estoy cansada, Berto... cinco chicos que me han entrado esta noche tan sólo buscaban sexo. ¿Por qué no pueden ver más allá de eso? ¡Soy una buena persona ¿sabes?!

Berto le pasa el brazo por encima del hombro.

BERTO

Lo sé... lo sé.

Berto abraza a Dev.

14. INT. PASILLO AMANDA. NOCHE

Sergio y Amanda entran besándose apasionadamente. Hasta llegar a la puerta de la habitación, se chocan con las paredes sin dejar de besarse. Con dificultad, Amanda abre la puerta, y entran. La puerta se cierra.

SERGIO (OFF)

A veces, el más mínimo detalle puede convertir las cosas cotidianas en algo especial.

15. INT. COMEDOR. NOCHE

Rubén, apoyado en la mesa de aperitivos, hace cuentas en unos folios. Al final se da por vencido, tira los papeles y se sirve una copa.

SERGIO (OFF)

Un simple cambio de papeles puede ayudarnos a disfrutar más de la vida.

Paco está bailando cerca de un grupo de chicas que se alejan conforme él se acerca.

SERGIO (OFF)

No tenemos que desanimarnos porque nuestros planes no nos salgan como esperamos.

Paco, al ver que se van, corre hacia otro grupo, que actúan de una forma similar.

Berto y Dev están sentados, hablando tranquilamente.

Durante un momento, cruzan sus miradas y las mantienen hasta que reaccionan y vuelven a la conversación.

SERGIO (OFF)

Porque nunca sabemos lo que puede llegar a pasar...

16. INT. HABITACIÓN AMANDA. NOCHE

Sergio y Amanda están en la cama.

Sergio mira al techo sonriente, mientras que Amanda duerme acurrucada en él.

SERGIO (OFF)

... y a veces lo más improbable acaba sucediendo.

FIN

Capítulo 3

1. INT. HABITACIÓN SERGIO. DÍA

Sergio duerme plácidamente con una sonrisa en la boca.
Suena el despertador.
Lentamente abre los ojos, mira al despertador y lo apaga.
Se levanta y se estira sonriendo.
Se dirige al armario, abre la puerta, coge una camiseta y un pantalón y cierra el armario.

SERGIO (OFF)

El diccionario define la "felicidad" como el estado de ánimo que se produce en la persona cuando cree haber alcanzado una meta deseada.

2. INT. COCINA. DÍA

Sergio entra.
Abre un armario y mira dentro. Lo cierra y abre otro armario, vuelve a mirar dentro.
Entra Fran.

FRAN

¿Qué pasa?

SERGIO

Oye, Fran... ¿y mi comida?

FRAN

Pues es que... como no has aparecido en todo el fin de semana... creíamos que no volvías y no íbamos a dejar que se echara a perder.

Sergio va a contestar a Fran, enfadado, pero se detiene, suspira y sonríe.

SERGIO

Ay, Fran, Fran...

Sergio le acaricia la cabeza, como si fuera un animal.
Sergio sale de la cocina.
Fran lo mira levantando una ceja, extrañado.

3. INT. COCHE SERGIO. DÍA

Sergio está parado en un atasco.
Sólo se escuchan los ruidos de los coches y los pitidos.
Sergio enchufa la radio, en la que está sonando "La vie en rose".
Sergio empieza a mover la cabeza al ritmo de la música, con una sonrisa de bobalicón en la cara.

SERGIO (OFF)

Es un estado agradable, en el que las endorfinas se apoderan de ti, llevándote a su libre albedrío.

El hombre del coche que está parado al lado de Sergio, lo mira con cara de extraño al comparar la actitud del chico con la del resto de conductores.

4. EXT. CALLE TTV. DÍA

Sergio sale del coche y se dirige a la puerta de la TTV. Cuando está a punto de entrar, le cae una cagada de pájaro en el hombro.

Sergio se mira el hombro. Se ríe ante la situación. Saca un pañuelo del bolsillo y se lo limpia.

Entra en la cadena.

5. INT. CAFETERÍA. DÍA

Sergio está en la barra.

Se da la vuelta con un café en la mano. Se dirige a la mesa en la que están sus amigos.

Un trabajador se choca con él, tirándole el café encima.

TRABAJADOR

¡Ay, perdón!

Sergio se separa la camiseta del cuerpo, moviéndola para intentar hacerse aire.

SERGIO

No... no pasa nada. Da igual, no te preocupes.

El trabajador se va.

Sergio sacude un poco más su camiseta y vuelve a la barra a por otro café.

SERGIO (OFF)

Y aunque la vida te mande señales, eres incapaz de percibir las.

Sergio se sienta junto a Berto, que está tomando un café y repasando un guión.

SERGIO

¡Hola!

Berto lo mira de reojo.

BERTO (seco)

Hola...

¿Qué tal la noche?

SERGIO

Querrás decir... las noches.

Berto se gira hacia el lado contrario de Sergio, mordiéndose los nudillos.

BERTO (para sí mismo)
Cabrón...

Berto se gira hacia Sergio, con una expresión de indiferencia.

BERTO
¿A sí?
¡Qué Casanova!

Sergio le sonrío.

BERTO
Y bueno... hablando de cosas serias... ¿Cómo tiene las tetas?
Sergio abre mucho los ojos.

SERGIO
¡Tío!

BERTO
¿Qué?

SERGIO
¿Dónde has dejado tu actitud burguesa?

BERTO
Es que sin el monóculo no soy el mismo... En serio, ¿cómo las tiene?

SERGIO (ignorando la pregunta)
Bueno, ¿y tu noche?

BERTO
Tetas

SERGIO
¡No te voy a decir cómo tiene las tetas!

Dev se acerca a la mesa con un café en la mano.

BERTO
Tetas

SERGIO
¡Bah! ¡Ya está bien!
En serio, ¿Cómo te fue la noche?

Dev, al escuchar eso, como si nada, se gira en sentido contrario.
Sergio se percata y la mira.

SERGIO

¡Dev!

Dev se detiene en seco. Se gira hacia Sergio con una sonrisa falsa.

DEV

Hola, Sergio...

SERGIO

¡Has llegado a tiempo!

Berto estaba a punto de contarme cómo acabó la noche de la fiesta.

DEV

A mí no me importa, yo ya lo sé...
Se quedó en casa viendo la tele. Fin.

¿A qué sí, Berto?

BERTO

¡No! ¡Yo no soy tan muermo!

Dev mira amenazante a Berto, entrecerrando los ojos.

BERTO

Pero no hice nada en especial... una noche más...

DEV

¿Con que una noche más?

BERTO

Sí.

DEV

Vale, vale...

Dev se sienta junto a sus amigos sin dejar de mirar a Berto.

SERGIO

¿Y tú? ¿Con quién acabaste?

DEV

¡Yo! Yo con nadie. Ninguno merecía la pena.

BERTO

Con que nadie valía la pena ¿no?
Vale, vale, vale, vale...

SERGIO

Pero que raritos estáis esta mañana... ¿por qué nadie me contesta?

Berto y Dev se miran entre ellos. Dev se centra en su café, y Berto vuelve a su lectura.

SERGIO

Pues que sepáis que mi fin de semana ha sido... ¡buah!
Amanda es perfecta... es dulce, cariñosa, guapa...

DEV

... guarra...

Sergio mira a Dev abriendo mucho los ojos.

SERGIO

¡Cómo qué guarra! ¡Cómo te atreves...

Dev señala a Amanda, que está en la otra punta del comedor, flirteando con un chico.

Sergio la mira.

SERGIO

Seguro que sólo es un amigo... lo más seguro es que con el ruido de la cafetería se tengan que acercar tanto para poderse oír.

Amanda le da un pico al chico.

BERTO

Pues... sí que hay ruido para que se tengan que acercar tanto.
Más cerca y se leen el pensamiento.

SERGIO

Seguro que es su hermano... Hay familias que se saludan así.

El chico le toca el culo a Amanda.

BERTO

¿Así también se saludan?
En mi familia no son tan cariñosos...

SERGIO

Eso es...

DEV

Sergio, que no... no busques más explicaciones.

SERGIO

Pero...

DEV

Pero nada. Ve y habla con ella.

Sergio se levanta y se dirige hacia Amanda.

SERGIO (OFF)

Cuando alcanzas la felicidad absoluta todo parece perfecto,
pero, cómo no, todo lo que sube baja.

Amanda se despide del chico con el que estaba hablando y éste se marcha sonriendo.

Sergio se acerca a Amanda. La chica, cuando lo ve aparecer le sonríe.

AMANDA

¡Hola, Sergio!
¿Qué te ha pasado?

SERGIO

El café... un pájaro... desayuno... atasco... tu hermano...

AMANDA

¿Mi qué?

SERGIO

Sí... tú hermano... ese chico...

Amanda se ríe.

AMANDA

¿Creías que ese era mi hermano?

SERGIO

Quiero creerlo...

Amanda se ríe y le acaricia la cara.

AMANDA

¡Ay qué mono que eres!

Amanda le da un beso en la mejilla y se gira para marcharse, pero se detiene al escuchar a Sergio.

SERGIO

¡Espera!

Amanda se gira hacia Sergio.

SERGIO

¿Qué pasa con nosotros?

AMANDA

¿Nosotros?
Nunca ha habido un nosotros

Sergio abre mucho los ojos.

SERGIO

¿Y este fin de semana?

AMANDA

Ha sido divertido, pero ya está.

SERGIO

¿Y eso es todo?
¿Gracias y adiós?

AMANDA

No recuerdo haber dicho "gracias"... bueno, da igual...
Tengo que irme, Sergio... me esperan en maquillaje.
Ya nos veremos por ahí... adiós.

Amanda se va.
Sergio la mira alejarse.
Se queda paralizado, sin moverse durante un rato.
Berto se acerca a Sergio, le pone una mano en el hombro.
Sergio se gira hacia Berto con los ojos llorosos.
Se abraza a Berto y empieza a llorar, sollozando.

BERTO

Ea, ea... no pasa nada... llora todo lo que tengas que llorar...

6. INT. PASILLO 2. DÍA

Epifanio sale del baño.
La puerta de la sala polivalente se abre de golpe. Sale Patricio con el libro de la profecía Maya en la mano.
Epifanio se sobresalta por el golpe. Al ver a Patricio abre mucho los ojos y acelera el paso para evitarlo.
Patricio lo ve y sale corriendo tras él. Lo alcanza y lo agarra por la espalda, le da la vuelta y lo agarra por los brazos, zarandeándolo ligeramente.

PATRICIO

¡Epifanio! ¡Se acerca el fin del mundo!

Epifanio lo mira asustado.
Patricio lo suelta y le muestra el libro.

PATRICIO

¡Está todo aquí! ¡Los Mayas lo sabían desde hace siglos!

Epifanio se da la vuelta y va a reanudar su marcha, pero Patricio lo agarra del brazo y lo vuelve a colocar frente a él.

PATRICIO

¡Me estás escuchando, insensato! ¡El mundo se acaba! ¡Y pronto!

Epifanio vuelve a darse la vuelta y Patricio vuelve a agarrarlo y a colocarlo frente a él.

PATRICIO

¡Vamos a morir todos!
Espera a que Íker Jiménez se entere de esto...

Patricio saca una lista de su bolsillo. La despliega y se la muestra a Epifanio.

PATRICIO

¡Cuándo ocurran estas catástrofes ya me creeréis!
¡Pero ya será tarde!

Epifanio vuelve a darse la vuelta, huyendo con éxito.

PATRICIO

¡Aprovechad los últimos días! ¡La Tierra será destruida!

Clara sale del comedor con su botella debajo del brazo.

CLARA

¡Pero te quieres callar ya!

Patricio la mira con miedo.

Clara se va.

PATRICIO (susurrando)

Destruida...

Patricio entra en la sala polivalente caminando marcha atrás y cierra la puerta.

7. INT. HALL TTV. DÍA

Julia está tras el mostrador llorando.

Tiene una caja de pañuelos al lado, de la que saca uno cada cierto tiempo para sonarse y secarse las lágrimas.

Pasa Patricio, y al darse cuenta de Julia se acerca a ella.

PATRICIO

¿Ya te has enterado de que se acerca el fin del mundo?

Julia para de llorar, lo mira unos segundos y vuelve a su llanto con más fuerza.

Patricio le da unos golpecitos en el hombro.

PATRICIO

Pero, chica, no llores... que todavía quedan unos días, y lo que hay que hacer es aprovecharlos.

Patricio se saca del bolsillo un amuleto que tiene forma de cabeza de pájaro, con cuernos y varias plumas; todo ello con colores muy llamativos y de formas cuadriculadas. Es un colgante.

Patricio se lo da a Julia.

PATRICIO

Ponte esto y no te lo quites, te protegerá de todos los males.

Julia coge el amuleto con dos dedos.

Lo mira con una mueca de asco.

JULIA

Gra... gracias...

Patricio le sonrío y se marcha.

Julia mira a su alrededor en busca de un sitio donde dejar el amuleto.
Abre un cajón de la mesa y lo mete, bajo unos cuantos papeles.
Cierra el cajón.
Se seca las lágrimas con un pañuelo mientras solloza.
Pasa Berto, vestido de traje. Se da cuenta del estado de Julia y se acerca a ella.

BERTO

Julia... ¿Qué te pasa?

JULIA (entre sollozos)

Nada... Yo... chico... cena...

BERTO

¿Así que fuiste a una cena con un chico y éste se fue corriendo?

JULIA

¡Sí!

Julia rompe a llorar.

BERTO

Pero, ¿qué pasa con el de la fiesta? Se te veía bien con él.

JULIA

¡Era ese!

BERTO

Vaya... metida de pata.

Julia sigue llorando, mientras Berto piensa cómo solucionar la metedura de pata.

BERTO

¿Y si... te presento a alguien?

JULIA (entre sollozos)

¿Para qué? ¿Para qué se vuelva a ir?

BERTO

¡Que no! Que es muy buen chico... ya verás cómo te gusta y no se va.

JULIA

¿De verdad?

BERTO

Sí

Julia se lanza a abrazar a Berto por encima del mostrador, tirando los pañuelos y papeles que habían encima.

JULIA

¡Gracias! ¡Gracias!

BERTO

De nada, mujer.
Y alegra esa cara.

Julia lo suelta y le sonr e. Se sienta en su silla y vuelve a su trabajo.

Berto se marcha a plat o.

BERTO (mientras se marcha y para s  mismo)

Y ahora... a ver a qui n le presento yo a esta...

8. INT. SALA DE REALIZACI N. D A

El equipo de realizaci n est  en su puesto, realizando el telediario.

Sergio est  sentado frente a la mesa de luces. Tiene la mirada perdida. Trabaja, pero est  como ausente.

Jos  Antonio est  a su lado peg ndole peque os empujones mientras tararea una canci n.

Sergio ni se inmuta, sigue a su trabajo como si nada.

Jos  Antonio se fija en unos rotuladores de colores que hay en la mesa. Se r e mal evolamente y los coge. Empieza a pintarle la mejilla a Sergio (un coraz n, un arco iris, una casita, un sol...), que sigue trabajando como si nada.

BERTO (a trav s del monitor)

... y hasta aqu  las noticias de las tres. Les esperamos en la pr xima edici n y ya saben que pueden mantenerse informados en nuestra p gina web. Que tengan buenas tardes.

Empieza a sonar la m sica del final del telediario.

REALIZADOR

 Dentro publicidad!
 Terminamos!

El equipo de realizaci n empieza a apagar los aparatos y empiezan a recoger.

Sergio apaga la mesa de luces.

JOS  ANTONIO

 No! No la apagues, que t  y yo no hemos acabado.
Tira a plat o, anda.

Sin ganas, Sergio coge un intercom y un par de guantes y sale de realizaci n.

En ning n momento se ha visto lo que Sergio lleva pintado en la cara.

9. INT. PLATÓ. DÍA

Sergio entra a plató con el intercom puesto, y va a por una escalera que hay en una esquina.

Los cámaras y el regidor están apagando los aparatos y recogiendo dentro de plató.

Berto, que estaba recogiendo sus papeles, al ver a Sergio, se acerca a él.

BERTO

¡Yeeeeee! ¿Qué...

Berto se fija en los dibujos que Sergio lleva en la cara.

Se muestran por primera vez.

BERTO

Uooo... ¿Qué es eso?

SERGIO

¿El qué?

Berto le señala la cara un breve instante, pero enseguida baja la mano.

BERTO

Nada, da igual.

¿Cómo estás?

Sergio va con la escalera y la coloca bajo un foco. Berto lo sigue.

SERGIO

No era su hermano, dejémoslo ahí.

Sergio sube por la escalera y se pone a mover un foco.

BERTO

Era obvio.

SERGIO

¿Qué he hecho mal? ¡Dímelo! Porque yo no la he oído quejarse en todo el fin de semana.

Sergio baja de la escalera, la coge y se va hacia otro foco. La coloca debajo, se sube y lo mueve. Berto lo sigue.

SERGIO

Y ahora me viene con que nunca ha habido un "nosotros".

BERTO

Amanda es así, ya la terminarás de conocer.

Sergio baja de la escalera, la coge y la mueve, colocándola bajo otro foco, se sube y lo mueve. Berto lo sigue.

SERGIO

¡Pero es que no parecía ese tipo de chica!

BERTO

¿Y qué te parecía? Pero si se le ve a la legua...

SERGIO

¿Por qué ha tenido que dejarme?

Sergio baja de la escalera.

BERTO

¡Desde luego, que me vais a amargar entre todos!

Berto se queda pensativo durante unos instantes.

Sergio se va hacia el primer foco, coloca la escalera bajo de él y sube. Lo mueve.

Berto reacciona y va hacia Sergio.

BERTO

Oye, Sergio... ¿Qué haces el viernes por la noche?

SERGIO

¡Tú qué crees! Me quedaré sólo y abandonado...

Sergio mueve el foco.

BERTO

Es que estaba pensando... oye, ¿no habías movido ese foco ya?

SERGIO

No preguntes...

BERTO

Bueno, a lo que iba, ya que no tienes planes para el viernes...

¿qué te parece quedar con una chica?

Yo me encargo de todo, te organizo la cita, reservo en el restaurante...

Sergio baja de la escalera.

SERGIO

Berto, no estoy para citas...

Sergio recoge la escalera y va la esquina a dejarla. Berto lo sigue.

BERTO

¡Va! ¡No seas así!

Además, un clavo saca a otro clavo.

SERGIO

No sé...

BERTO

¡Que sí! ¡Ya verás cómo todo va bien!

Sergio se queda pensativo.

BERTO

Seguro que la chica te gusta mucho. Es guapa, simpática,
inteligente...
¡Así te animas un poco! Que falta te hace.

SERGIO

Vaaale... pero no prometo nada.

BERTO

¡Tú déjame a mí!

Berto le da un golpecito en la espalda a Sergio y se marcha.

10. INT. PASILLO 6. DÍA

Berto sale del camerino 1, vestido con su ropa normal.
De maquillaje y peluquería sale el grupo de maquilladoras.
Berto las mira levantando una ceja.

BERTO (ligón)

Hasta luego...

Las chicas le sonríen y siguen su camino hacia las escaleras.
Al lado de ellas, pasa Paco, arrastrando el carrito de la
limpieza. Va con la cabeza gacha y arrastrando los pies.
Continúa su camino sin mirar a las chicas.
Berto lo sigue con la mirada, sorprendido.

BERTO

¡Eh! ¡Espabila!
¡Que se te ha escapado el ganado!

Paco levanta la cabeza, mira a Berto, vuelve a agacharla y sigue
su camino.
Se abre la puerta del camerino de Amanda. Ésta se asoma y mira a
su alrededor en busca de Paco.

AMANDA

¡Eh! ¡Paco!
¿Puedes venir a mi camerino un momento?

PACO

Ahora no puedo... estoy trabajando.

Paco continúa caminando.
Amanda lo mira con los ojos muy abiertos. Mira a Berto, que
también está sorprendido. Se miran y Berto se encoge de hombros.
Amanda sale del camerino y va hacia Paco. Lo coge por el hombro
y lo detiene.

AMANDA

¡Eh! ¡Hazme caso!
Que se me ha descolgado una percha. Arréglamela.

PACO

Tengo trabajo en el baño.

Paco se da media vuelta y sigue su camino.
Amanda lo mira con la boca abierta.

BERTO

Yo puedo arreglártela si quieres...

AMANDA

Déjalo, no gracias.

Amanda se va al camerino y cierra la puerta.
Berto mira el sitio por donde Paco se ha ido y va hacia allí.

11. INT. BAÑO CHICOS 2. DÍA

Paco está de rodillas, con una llave inglesa aflojando las tuercas de una tubería de un lavabo.
Entra Berto con aire interesante.

BERTO

Analicemos la situación... has pasado de un grupo de chicas... has ignorado la invitación de Amanda para ir a su camerino... digamos que estás algo cambiado... y creo que sé a lo que se debe...
El día de la fiesta tú...

Paco se lleva las manos a las orejas.

PACO

¡No lo digas!
¡Yo no sabía que era un tío!

Berto abre mucho los ojos.

BERTO

¿Qué?
¿Un tío?

PACO

Sí, Verónica.

BERTO

¿Verónica?
Una chica así, como muy alta, de pelo castaño, o lila, si está trabajando, con vestidos ceñidos y muy cariñosa...

PACO

¡Sí! ¡Cállate! ¡Es esa!

Berto se empieza a reír.

PACO

¡No te rías!

BERTO

Pero, ¿cómo pasó?

PACO

Estaba muy borracho... la fiesta se había apagado un poco y yo quería seguir con la marcha, así que me fui a una discoteca.

12. INT. DISCOTECA EDEN. NOCHE

La música tecno suena muy fuerte.

El local está lleno.

Hay varias tarimas sobre las que están bailando gogos, entre ellas Verónica.

Paco se acerca a la barra.

PACO

¡Un ron con cola!

El camarero se va a servírselo.

Paco se da cuenta de dos chicos que hay a su lado que se están besando.

PACO

¡Ale! ¡Más chicas para mí!

El camarero le da el cubata.

Paco coge el cubata y se va bailando hacia dos chicas que están flirteando entre ellas.

PACO

¡Hola, guapas!

Las chicas lo miran con asco y se van.

Paco sigue bailando y mira a su alrededor. Varios travestis lo miran y le guiñan el ojo, pero Paco se fija en Verónica.

Se acerca hacia ella.

Verónica baja de la tarima y le da dos besos a Paco.

VERÓNICA

Hola, mi amor.

PACO

¡Hola, guapa! ¿Qué tal?

VERÓNICA

¿Vienes mucho por aquí?

Paco y Verónica siguen hablando.

PACO (OFF)

Todo parecía normal... lo típico de cuando ligas una chica, tú ya me entiendes...

13. INT. HABITACIÓN VERÓNICA. NOCHE

La puerta se abre de golpe y entran Verónica y Paco besándose apasionadamente.

Verónica tira a Paco en la cama.

A Paco le tambalea la cabeza.

14. INT. HABITACIÓN VERÓNICA. DÍA

Paco se despierta algo desorientado.

Se fija en el brazo que le pasa por encima.

Mira a su lado y ve a Verónica, sin peluca, durmiendo.

Paco ahoga un grito mientras mira a su alrededor frunciendo el ceño, asustado.

15. INT. BAÑO CHICOS 2. DÍA

Paco vuelve a aflojar las tuercas del lavabo.

PACO

¡Imagínate la sorpresa! Cogí mi ropa y salí corriendo de allí.

Paco empieza a pegarle golpes a la tubería con la llave inglesa.

PACO

¿Por qué me tiene que pasar a mí?

La tubería se rompe y empieza a salir agua a presión, empapando a Paco e inundando el baño.

Berto retrocede conforme sube el agua y sale del baño corriendo.

BERTO (para sí mismo)

Cotilleo, cotilleo, cotilleo...

16. INT. PASILLO 1. DÍA

Berto baja las escaleras corriendo.

BERTO (para sí mismo)

Cotilleo, cotilleo, cotilleo...

Berto se choca con Dev.

Dev se agarra el hombro donde ha recibido el golpe.

DEV

¡A ti no te han dicho que no se corre por los pasillos!

BERTO

¡Cotilleo! ¡Cotilleo! ¡Cotilleo!

DEV

¿Qué ha pasado?

BERTO

Verónica y Paco, Verónica y Paco, ¡Verónica y Paco!

DEV (sin darle importancia)

¡Ah! Ya...

A Berto se le borra el entusiasmo de la cara.

BERTO

¿Cómo que "ya"?

DEV

Yo ya sabía algo.

BERTO

¿Cómo has podido enterarte antes que yo?

DEV

Fácil...

17. INT. PASILLO BERTO Y DEV. DÍA

Dev va hacia su habitación con un café en la mano. Está medio dormida.

Se detiene al escuchar que la puerta de la habitación de Verónica se abre.

Levanta la mirada y se queda incrédula al ver a Paco salir a hurtadillas de la habitación.

Paco va despeinado, con la camisa mal abrochada, con los pantalones todavía sin abrochar y con los zapatos en la mano.

Paco y Dev se miran durante unos segundos sin decir nada.

A la vez, Paco sale corriendo de la casa y Dev se va a su habitación.

18. INT. PASILLO 1. DÍA

BERTO

¡Y por qué no me has dicho nada!

DEV

¡Pues porque no ha surgido!

BERTO

¿Y qué? ¡Eso no es excusa! ¡Son cosas que se cuentan!

DEV

¡Ay, Berto! ¡Si no ha surgido, no ha surgido!

BERTO

No... si ya sé yo que para ti las cosas tienes que surgir o no pasan...

DEV

No vayas con segundas que sabes que sales perdiendo... ¡A mí las cosas a la cara!

BERTO

¡Con que a la cara! ¿eh? ¡De verdad quieres que te lo diga a la cara!

DEV

¡Sí!

BERTO

¡De verdad! ¡Que ya sabes que no tengo pelos en la lengua!
¡Qué te lo digo!

DEV

¡Va! ¡Pues empieza!

BERTO

Pues... pues... ¡Pues no tengo nada que decir! ¡Pero si lo tuviera te lo diría a la cara! ¡Qué lo sepas!

DEV

¿A sí, Mr. 5 minutos?

Berto señala a Dev con la boca muy abierta.

DEV

Te dije que saldrías perdiendo

BERTO

¡Quedamos que no volveríamos a hablar sobre ello!
Eres mala...

DEV

Y todavía tengo más...

BERTO

¡No te atreverás!

DEV

Ponme a prueba

Llega Sergio, que sigue con la cara pintada, aunque los garabatos ya están algo borrados.

SERGIO

¿Qué pasa? Se os escucha desde la otra punta.

Berto y Dev se miran.

Dev amenaza con la mirada a Berto.

Berto cambia de actitud y coge a Sergio por los hombros y lo zarandea emocionado.

BERTO

¡Cotis! ¡Cotis! ¡Cotis!
¡Verónica y Paco se han acostado!

Sergio abre mucho los ojos y se emociona al escuchar la noticia.

SERGIO

¡En serio! ¡Cuenta, cuenta!

Dev los mira incrédula.

DEV

¡Va en serio!

Me voy de aquí, que me estáis poniendo enferma.

Dev va a irse, pero se detiene junto a Sergio antes de marcharse.

DEV

Por cierto, Sergio. Me gustan tus tatuajes.

Dev se marcha.

Sergio se lleva la mano a la mejilla.

19. INT. COMEDOR. DÍA

Julia está sentada en una mesa tomando una cola light y leyendo una revista en la que en la portada se puede leer "diez consejos para tener una primera cita perfecta".

Está sonriente y algo ensimismada.

Dev pasa por su lado y se detiene a comprobar el titular de la revista.

DEV

¿De verdad crees en esas cosas?

Julia sale de su ensimismamiento y mira a Dev.

JULIA

¿Eh?

Dev se sienta con Julia.

DEV

Que eso no te va a servir, sé tú misma.

JULIA

Es que eso, hasta ahora, no me ha funcionado.

DEV

Eso es porque no has encontrado ningún hombre que valga la pena... parece que están en peligro de extinción.

JULIA (sonriente)

Bueno, pero todavía tengo esperanzas de encontrar a alguno.
Además...

Julia gira la revista y se la enseña a Dev.

JULIA

¡Según este test tengo un 80% de posibilidades de encontrar a mi hombre ideal!

DEV

¿Y ese repentino ataque de optimismo?

JULIA

¡Tengo una cita!

DEV

Supongo que no repetirás con el mismo tío...

JULIA

No, no... ese ya está olvidado, completamente.

DEV

Quién lo hubiera dicho esta mañana...

JULIA

La verdad es que no me desperté con muy buen pie, pero... Berto me alegró el día...

Dev abre mucho los ojos.

DEV

¿Cómo que te alegró el día?

JULIA

Sí, es que se ha ofrecido a prepararme una cita con un amigo suyo.

DEV

Corre.

JULIA

¿Qué?

DEV

Que si es con algún amigo suyo, que corras. Te lo digo por experiencia.

JULIA

No... pero si... me ha dicho que... que...

Julia empieza a hacer pucheros.

Dev se empieza a poner nerviosa.

DEV

¡No! ¡No llores! ¡No te preocupes!
Ya me encargaré yo de que el chico sea de fiar.

JULIA

¿De verdad?



DEV

Claro, que sí... ahora mismo voy a asegurarme.

Dev se levanta y se va con paso firme.
Julia sigue ojeando la revista.

Patricio está en la barra tomándose un café y leyendo el libro de la profecía maya.
Patricio levanta la cabeza y empieza a olfatear el aire, con expresión de extraño.

PATRICIO

¿No huele a...

Se abre la puerta de la cocina y sale corriendo el cocinero.

COCINERO

¡Fuego!

Los aspersores se enchufan y empieza a caer agua. La gente que hay en el comedor se alborota y sale corriendo.
A Patricio, tranquilo y sin levantarse de la silla, se le dibuja una media sonrisa de satisfacción.
Saca de su bolsillo una lista en la que se puede leer "Inundación (que está tachado), incendio, oscuridad eterna".
Tacha la palabra "incendio".
Mira al techo. No para de caer agua de los aspersores.
Escribe al lado de la palabra "inundación", "x2".
Paco entra corriendo al comedor con un extintor en la mano.

PACO

¡Ya estoy aquí!

Paco dispara un par de veces el extintor, de forma muy breve.

PACO

¿Dónde está el fuego!

Patricio le señala la cocina.
Paco entra corriendo con el extintor en la cocina.
Patricio se queda leyendo la profecía Maya mientras los aspersores siguen mojándolo.
Dentro de la cocina se escucha como Paco vacía el extintor. La gente que hay dentro grita.
Los aspersores se detienen.
De dentro de la cocina salen los cocineros llenos del polvo del extintor.
Tras ellos, Paco, orgulloso. Sopla la boquilla del extintor como si fuera una pistola.

PACO

Paco 1, fuego 0.

20. INT. REDACCIÓN. DÍA

Berto está jugando con el ordenador a un juego de hacer pasteles.

Entra Dev. Lo agarra por la camiseta y tira, levantándolo de la silla y sacándolo de la mesa.

BERTO

¡Ah! ¡Pero qué te pasa!

DEV

¡No! ¡Qué te pasa a ti con Julia!

BERTO (con retintín)

¿Qué estás celosa?

Dev le da un capón.

Berto se agarra la cabeza.

BERTO

Au...

DEV

¿Cómo es eso que le has preparado una cita?

¿No será con el guarro aquel...

BERTO

¡No, no! ¡Que es un buen chico!

DEV

¡Más te vale! ¡Qué es Julia y ya sabes que es muy sensible en este tema!

BERTO

Que sí, que sí...

(pausa)

¿Y ese repentino ataque de celos?

DEV

¿Qué celos?

BERTO (imitando la voz de Dev)

"¡Qué te pasa a ti con Julia!"

DEV

Si preocuparse por una amiga ahora se llama estar celosa, pues sí, estoy celosa. Sólo espero que no acabe con un tío como tú.

Dev se va sin decirle nada.

Berto la mira marcharse.

BERTO (imitando la voz de Dev)

"Ñiñiñi, como tú"

Berto se sienta y sigue con su juego de hacer pasteles.

21. INT. SALÓN BERTO Y DEV. NOCHE

Sergio, Berto y Dev están sentados en el sofá viendo una película (El diario de Noah).

Berto está comiendo palomitas, intentando cazarlas al aire. Dev está de brazos cruzados, mirando la película sin ganas. Sergio está apoyado en el hombro de Dev, llorando.

SERGIO

¡Pero porqué se va! ¡Por qué!
Si en realidad lo quiere... si se le nota... sí... yo... eee... mmm...
(sigue balbuceando sin que se le comprenda)

Dev le da unos golpecitos en la cabeza.

DEV

Tranquilo, Sergio...

SERGIO

Geee... mmm... nnnnn... Amanda...

Dev lo empuja y lo separa de su hombro.

DEV

¡Echa para allá! ¡Qué pesado con Amanda!
(a Berto) ¿Puedes recordarme por qué tuvo que elegir la película él?

Berto se gira hacia Dev, cayéndole la palomita que había lanzado en un ojo.

BERTO

¡Au!

Se frota el ojo.

BERTO

¿Qué?

Dev le quita el bol de palomitas y lo deja al otro lado.

DEV

¡Quieres estarte quieto con las palomitas! ¡Que me estáis poniendo mala!
¡Quién me mandaría juntarme con vosotros!

La puerta se abre y entra Verónica.

VERÓNICA

¡Hola, amores!

DEV

Hola, Vero ¿Qué tal?

Dev coge el mando y para la película.

VERÓNICA

Pues mal, cariño. ¿Te acuerdas del show ese que te comenté?
¡Pues no me han dado el papel protagonista!
¡Me lo ha quitado la guarra esa de la nueva!
¡A dónde se cree que va con esos pechos mal operados! ¡No engaña
a nadie con...

Verónica se da cuenta de Sergio, que sigue lloriqueando.

VERÓNICA

¡Ay, mi amor! No me había dado cuenta de que estabas aquí... ¿Pero
qué te ha pasado, cariño? ¿A qué viene esa cara larga?

BERTO

Nada, la película, que es muy triste... y es un sensiblero... y pasa
lo que pasa.

Verónica se acerca a Sergio.

VERÓNICA

¡Ay, pobrecito! ¡Ven a mis brazos y llora!
Yo te consuelo.

Sergio se seca las lágrimas e intenta aguantar los sollozos.

SERGIO

No, gracias, ya se me pasa.

BERTO

Por cierto, Vero... No me habías contado nada de tu fiesta privada
con Paco.

Verónica se sobresalta al oír el nombre de Paco.

VERÓNICA

¡Chico malo, cotilla!

BERTO

Va, cuenta. Que sé que lo estás deseando.

VERÓNICA

Te contaría algo, si hubiera algo que contar.

BERTO

Hombre, algo habrá que contar... si no ¿cómo explicas que Paco
saliese de tu habitación de buena mañana?

VERÓNICA

Ains, cariño... pues verás...

22. INT. HABITACIÓN VERÓNICA. NOCHE

La puerta se abre de golpe y entran Verónica y Paco besándose apasionadamente.

Verónica tira a Paco en la cama. Le empieza a quitar la ropa.

VERÓNICA (OFF)

... la noche pintaba bien.

Paco y yo habíamos conectado a la perfección, así que decidimos pasar a mayores.

Verónica le baja los pantalones.

BERTO (OFF)

¡Y llevaba unos gallumbos de leopardo!

La imagen se detiene. Paco lleva calzoncillos de leopardo.

VERÓNICA (OFF)

¡No!

A Paco se le ponen los calzoncillos de color rojo.

La imagen se reanuda. Verónica y Paco siguen besándose.

VERÓNICA (OFF)

Entonces, me miró a los ojos y me dijo...

Paco habla, pero suena con la voz de Berto.

BERTO (OFF)

Te lo voy a dar todo esta noche.

La imagen se pausa.

VERÓNICA (OFF)

(enfadada y con voz grave) ¡Te quieres callar de una vez! ¡Es tu historia o la mía!

BERTO (OFF)

Vale, vale, perdón...

VERÓNICA (OFF)

A ver, por dónde iba.

La imagen se rebobina hasta llegar al momento en el que Paco va a hablar.

PACO

Eres preciosa...

Verónica sonrío a Paco. Va a abrir la boca para contestarle, pero Paco le coloca el dedo índice en los labios.

PACO

Sshh... no digas na...

Paco se cae rendido en la cama y empieza a roncar.
Verónica lo mira extrañado.

VERÓNICA

¿Paco?

Mi amor... ¿Paco?

(resignada) Ea, voy a darme una ducha.

Verónica sale de la habitación.

23. INT. SALÓN BERTO Y DEV. NOCHE

BERTO

(decepcionado) ¿Y ya está?

VERÓNICA

Es que... ¿Qué os ha contado él? ¿Os ha hablado de mí?

BERTO

Eh... no.

VERÓNICA

Y bueno, el final de la historia... os lo podéis imaginar... se fue.
Ya sabes lo que pasó... ahora cuéntame tú, tigre... ¿Qué tal fue tu
noche? Porque yo no era la única que tuvo fiesta en su
habitación...

Dev abre mucho los ojos al escuchar a Verónica.

DEV

¡Vamos a terminar de ver la película o qué!

Dev coge el mando, acelerada, y pone la película en marcha.

VERÓNICA

¡No me digas que tú no lo oíste! ¡Menudo escándalo que tenía el
tío!

DEV

Sí, sí que lo oí... y prefiero no hablar del tema.
Anda, siéntate a ver la película.

Verónica se sienta junto a Sergio, emocionada.
Berto coge el bol de las palomitas y vuelve a jugar con ellas
Dev resopla mientras mira hacia un lateral, Sergio está más
calmado, pero todavía tiene algún sollozo de vez en cuando y
Verónica lo mira sonriente.

24. INT. SALA DE REALIZACIÓN. DÍA

Se está grabando en programa de Patricio en falso directo.
Todos los del equipo de realización están en sus puestos, a
excepción de José Antonio, que ha dejado a Sergio solo.
Berto está a su lado, charlando.
A través del monitor, se ve a Patricio.

PATRICIO (a través del monitor)

El fin del mundo, se acerca.
Durante toda esta semana hemos estado recibiendo señales... aunque algunos, han decidido ignorarlas...

BERTO

¿Preparado para tu cita de esta noche?

SERGIO

No estoy seguro de querer tenerla... Es demasiado pronto...

BERTO

Tío, que no era una relación, sólo fue cosa de un fin de semana.
Lo que tienes que hacer es borrón y cuenta nueva. Sal, conoce a otras tías... Un clavo saca a otro clavo.
Mira, tú esta noche te vistes con tus mejores galas...

SERGIO

No pienso ponerme el frac.

BERTO

¡Gran error! Pero bueno... no me refería a eso...
Ponte guapo, preséntate en el restaurante con una flor y conócela. ¡Ya verás cómo no te arrepientes!

SERGIO

No sé yo...

La luz se va y todo se queda a oscuras.
Alguien grita. Se queda de fondo un murmullo.

REALIZADOR

¡Qué coño ha pasado!

SERGIO

¡Yo no he sido!

PATRICIO

(risa malévola) Muajaja...

Se escucha cómo se tacha algo en una hoja de papel.

PATRICIO

Llegó la oscuridad eterna...

25. INT. PASILLO 3. DÍA

Dev y Julia están hablando. Julia lleva unos papeles que acaba de fotocopiar en la mano.

JULIA

¡Estoy tan nerviosa! ¡He tenido que fotocopiar la misma hoja tres veces porque no me centraba!

DEV

De todas formas, no tendrías que hacerte tantas ilusiones, no vaya a ser que este chico también te salga rana.

JULIA

Yo creo que está vez no. Seguro que todo irá bien.
Bueno, será mejor que vuelva al trabajo, que ya me he entretenido bastante.
¡Nos vemos!

DEV

¡Venga! ¡Suerte para esta noche!

JULIA

¡Gracias!

Julia se marcha hacia recepción.
Pasa Paco con una caja de herramientas en la mano.

PACO (para sí mismo)

¡Menuda mierda de semana!
¡Aquí todo se rompe! ¡Que si la cañería, el incendio! ¡A limpiar!
¡Ya sólo me faltaba el fusible!

Berto sale de realización. Se da cuenta de Dev y se para a hablar con ella.

BERTO

¡Menudo follón hay ahí dentro!
Entre que todo está a oscuras y que Patricio se ha vuelto loco con eso del fin del mundo..

PACO (para sí mismo)

¡Ahora a saber cuál es!
¡Qué les costaba poner etiquetas! ¡"Plató"! ¡"Comedor"! ¡"baños"! ¡Ñiñiñi! ¡Tan difícil era!

BERTO

Qué mal está ¿no?
Pobre...
¿No deberíamos decirle realmente lo que pasó con Verónica?

DEV

No

BERTO

¿Pero tú lo has visto?

DEV

Yo no lo veo tan mal...

BERTO

Dev, por favor... míralo.

Berto mira a Paco.

PACO (para sí mismo)
¡Ojalá me electrocute aquí!

Berto mira a Dev esperando respuesta.

DEV
Dame un día más... tú sabes lo a gusto que estamos todas las mujeres...

BERTO
Pero... ¿no te da pena?

DEV
No

Berto mira a Dev entrecerrando los ojos.

BERTO
Eres mala...

DEV
Y como me entere de que le dices algo... todavía lo seré más.

Dev se va.

Berto la mira amenazante, se gira y se va a realización de nuevo.

26. EXT. CALLE RESTAURANTE. NOCHE

Sergio se acerca al restaurante.
Lleva una rosa en la mano y va hablando por el móvil con Berto.

SERGIO
Mira, Berto, yo esto no lo veo... tengo muy reciente lo de Amanda y no estoy para meterme en nada.

BERTO (por teléfono)
¡Va, venga! ¡No digas tonterías! No tienes nada que perder. Además, Amanda está haciendo su vida y tú tienes que hacer la tuya.

SERGIO
Sí lo sé, pero...

BERTO (por teléfono)
¡Pero nada! Entrás en el restaurante, cenas con ella, te echas unas risas, y te dejas llevar. Tranquilo que todo saldrá bien.

SERGIO
Eso espero...

Sergio cuelga el teléfono y entra en el restaurante.

27. INT. RESTAURANTE. NOCHE

El restaurante está lleno.
Julia está sentada en una de las mesas.
Observa atentamente las manos de todos los hombres que pasan por si llevan una rosa.
Se da cuenta de un hombre que lleva una rosa y que se detiene frente a ella.
Julia sonríe, levanta la vista y al ver que se trata de Sergio su expresión cambia a extraño.

JULIA
¿Sergio?

SERGIO
¿Julia?

SERGIO Y JULIA
Berto...

Sergio le ofrece la flor a Julia.

SERGIO
Creo que esto es para ti.

Julia sonríe y coge la flor.
Sergio se sienta frente a ella.

JULIA
Bueno, al menos Berto tenía razón... iba a presentarme a un buen chico.

Sergio le sonríe.

JULIA
¿Y cómo es que has llegado hasta aquí? No sabía que buscaras pareja.

SERGIO
No, si no busco... ¡que no quiere decir que no me parezcas una buena persona! Pero es que Berto se ha encaprichado en que saliera, porque estaba muy deprimido con lo de Amanda... y mira, decidió organizarme una cita.
Y tú... conociendo tanto tiempo a Berto... ¿Cómo te fías de él para que te organice una cita?

JULIA
La desesperación... que es muy mala...

Sergio se ríe.

SERGIO
Pues no veo el motivo por el que debas estar desesperada. Eres una chica guapa, simpática, y por lo que veo, divertida.

Julia sonríe.
Un camarero se acerca.
Les da las cartas.

CAMARERO

Buenas noches.
¿Qué desean para beber?

JULIA

¿Te apetece que pidamos una botella de vino?

SERGIO

Vale.

JULIA

Una botella de vino de la casa, por favor.

CAMARERO

Muy bien.

El camarero toma nota y se va.
Julia y Sergio cogen las cartas y empiezan a ojearlas.

SERGIO

Y ¿Cómo te va el trabajo?

JULIA

Rubén me lleva loca. No entiende que en recepción hay gastos...
que si bolis, rotuladores, papel... Y las cosas se rompen y
pegarlas con celo no es la solución por mucho que él insista.

SERGIO

Bueno, para sus gafas sí que ha sido la solución.

Julia sonríe.

JULIA

¿Y a ti? ¿Qué tal te va con José Antonio?

SERGIO

Va... qué te voy a decir... viene cuando quiere... me explota como
quiere... digamos que todo funciona como él quiere...

JULIA

Si lo que me extraña es que aún dures.
Menos mal que no pujé en la porra...

Llega el camarero con una botella de vino en la mano.
Descorcha la botella y les sirve una copa.

CAMARERO

¿Ya saben qué van a tomar?

JULIA
Todavía no...

El camarero se marcha.
Julia coge la copa.

JULIA
¿Por qué brindamos?

SERGIO
¿Por nosotros?

JULIA
¡Por nosotros!

Sergio y Julia brindan.

28. EXT. CALLE. NOCHE

Sergio y Julia caminan.

JULIA
... y salió corriendo. No me dijo ni adiós... ni una llamada... ni nada.

SERGIO
No puedo creer que te pasara eso.

JULIA
Y ese no es el peor.
En la última cita, volviendo a casa, el coche nos dejó tirados.
Mi cita abrió el capó, pero no tenía ni idea de lo que le pasaba, y antes de que él terminara de llamar a la grúa, yo ya lo había arreglado.
Y luego, cuando me deja en casa, va y me dice que no congeniábamos, que no era "su tipo".
¡Encima que le arreglé el coche! ¡La próxima vez que llame a la grúa para que le desobstruya el filtro del aceite!

(pausa)
Yo no sé qué me pasa con los hombres...

SERGIO
Que has elegido mal.

JULIA
¡37 veces!

SERGIO
Pero ¿por qué siempre buscas al mismo tipo de chico?
Está claro que tus cualidades no son... lo que se puede llamar "femeninas"

JULIA
¿Cómo que no son femeninas?

SERGIO

Te gusta el fútbol, el rugby, se te da bien la mecánica, entiendes de ordenadores, odias ir de compras... se podría decir que no son las típicas cualidades de una chica, lo que no quiere decir que sea algo malo... sólo eres... diferente.

Hay hombres que se sienten intimidados cuando una chica les supera en... todo lo que se supone que a ellos se les da bien.

JULIA

¿Me estás diciendo que tengo que dejar de ser yo misma?

SERGIO

¡No, no! Sólo tienes que buscar otro tipo de chico... uno que te acepte y que no se asuste porque seas capaz de desmontar y volver a montar un coche.

Llegan al portal en el que vive Julia y se detienen frente a él.

JULIA

Aquí es.

Al final no ha ido tan mal la noche ¿no?

Es agradable que te acompañen a la puerta de casa sin que salgan corriendo después.

SERGIO

La verdad es que me lo he pasado mejor de lo que esperaba.

JULIA

¿Nos vemos el lunes en el trabajo?

SERGIO

Claro.

JULIA

Gracias por todo.

Julia besa a Sergio en la mejilla.

Sergio sonríe, pero a los pocos segundos su expresión cambia a extraño. Empieza a rascarse donde Julia lo ha besado.

JULIA

¿Qué te pasa?

Sergio se fija en el pintalabios de Julia. Es rojo.

SERGIO

¡Cochinilla!

Julia lo mira sorprendida e incrédula.

JULIA

¿Qué!

Sergio señala los labios de Julia, aunque parece que la esté señalando a ella. No para de rascarse.

SERGIO

¡Cochinilla!

JULIA

¡Oye! ¡Qué sólo te he dado un beso en la mejilla! ¡No te he invitado a pasar!

Julia se gira y abre la puerta.

Sergio sigue rascándose, concentrándose en su picor. No se da cuenta de que Julia se va.

JULIA (mientras se gira)

¡De verdad! ¡Sois todos iguales!

Julia se mete en el portal y cierra la puerta.

Con el golpe de la puerta, Sergio reacciona.

Mira a su alrededor en busca de Julia.

SERGIO

¿Julia?

Sergio vuelve a rascarse.

Se da media vuelta y se va, sin parar de rascarse.

SERGIO (OFF)

El diccionario define el término "infeliz" como la persona apocada y demasiado ingenua... pero lo que no aparece en él es mi foto junto a esa palabra.

29. INT. SALA POLIVALENTE. NOCHE

Patricio está sentado en una silla. En la mesa tiene el libro de la profecía Maya, la lista con todas las profecías tachadas y varios amuletos.

Mira su reloj de pulsera expectante, esperando que den las doce. Faltan escasos segundos.

SERGIO (OFF)

Aunque seguramente, mi foto no sería la única que mereciera estar en esa parte.

Dan las doce.

Patricio cierra los ojos con fuerza, esperando el fin del mundo.

Espera en esa posición unos segundos, pero al no pasar nada, abre un ojo para comprobar que sigue en la sala.

30. INT. COMEDOR. DÍA

Paco está sentado en una mesa, solo, con la cabeza apoyada en una mano, cabizbajo y con la mirada perdida.

Berto y Dev lo observan a cierta distancia.

Berto empuja a Dev hacia donde está Paco, insistiendo para que vaya hacia él.

Dev, se resigna y camina hacia Paco.

Dev se sienta junto a Paco y empieza a hablar con él.

SERGIO (OFF)

Lo bueno de la "infelicidad" es que es un estado efímero por mucho que a veces dure.

Paco sonríe abiertamente.

Abraza a Dev. Dev se queda parada, se resigna y le da unos golpecitos en la espalda a Paco.

Paco, poco a poco, va bajando la mano hasta llegar al culo de Dev.

Ésta le da un empujón brusco a Paco, se levanta y se va.

Paco se queda sentado, sonriente y dando pequeños botes de felicidad.

SERGIO (OFF)

Y cuando todo esto se pasa... todo vuelve a la normalidad..

31. INT. PASILLO 1. DÍA

Sergio va hacia plató.

Se cruza con Amanda, que lo saluda como a otro cualquiera.

Sergio se gira y se queda mirándola.

SERGIO (OFF)

...todo vuelve, a como estaba al principio.

FIN

Dirección Artística

estilo visual

Una serie de televisión se puede identificar y diferenciar del resto por su estilo visual. A través de ella conseguimos una rutina de trabajo en su producción, generando un estilo visual propio que se irá manteniendo a lo largo de los capítulos.

El género es uno de los factores que consigue variar el estilo, pues no es lo mismo trabajar un producto dramático que en uno cómico. Dependiendo de dónde se encorsete la serie, su estilo visual seguirá unas pautas u otras.

Explota2.0, al tratarse de una comedia, está definida por las características propias de la *sitcom*. Uno de los elementos claves es la iluminación, donde se busca una luz sin artificio, es decir, que emane de las fuentes de luz naturales o que formen parte de la localización o decorado. Huyendo de las luces y los claroscuros muy marcados, más habitual en el género dramático. Esto no quiere decir que en un momento determinado se pueda llegar a utilizar estos tipos de luz en la comedia, pero sería en un caso aislado y tendría que estar justificado.

El uso de la multicámara obliga a utilizar una fotografía plana, que consiga inundar todos los rincones de la localización o decorado para que cuando se alterne de cámara durante la grabación no haya fallos de *raccord*. Esto perjudica hasta cierto punto la expresividad de la escena, pues elimina en gran medida la profundidad de campo. Sin embargo, este modo de trabajo consigue ahorrar tiempo y costes en la producción.

Otro factor que compone el estilo visual son los tipos de planos. Mientras que el drama se asegura de mostrar los rostros de los personajes desde un primer plano con el fin de que el espectador tome parte de la escena y comparta sus sentimientos de tristeza, la comedia procura utilizar planos generales o planos medios, ya que la intención de este género es incitar a la risa a través de la superioridad que siente el público frente al personaje que pasa calamidades

debido al distanciamiento que toma respecto a él. En esta ocasión no padecemos las penas del actor sino que disfrutamos de las odiseas a las que está sometido.

Respecto a la paleta de color empleada en las *sitcom*, suelen ser muy variadas y coloridas, dejando a un lado los colores oscuros. Aunque como en todo, no es algo que se cumpla siempre, pues puede haber excepciones.

Explota2.0 no se define precisamente por utilizar una colorimetría específica con la que se pueda generalizar. Dependiendo del decorado, se emplea un estilo u otro.

La elección del color para un escenario tiene que ver mucho con la forma de ser del personaje que lo habita. Por ejemplo, si se nos presenta una persona misteriosa, malvada o seria no sería propio envolverle en una ambientación donde abunden los colores pasteles o cálidos, sería más lógico recurrir a los colores oscuros y fríos para que no se rompa la coherencia.

Debido a las múltiples y contrastadas personalidades que tienen nuestros personajes es imposible establecer un estilo concreto en el color. Centrándonos en casos determinados, la habitación de Sergio no puede parecerse en nada a la de Verónica. El cuarto del protagonista se compone de tonos azules, color asociado al sexo masculino y lo podemos ver tanto en la pared como en el estor. Este color va acorde con la forma de ser de Sergio, pues simboliza la lealtad, serenidad, confianza, la verdad y la amistad. También abundan los blancos que remarcan aún más al personaje ya que significa bondad, inocencia, pureza y optimismo.

En el caso de Verónica y su habitación, se hace hincapié principalmente en tres colores: rojo, rosa y negro. El primero se relaciona con el amor y el deseo, el rosa a la sensibilidad, diversión, energía y el negro a la elegancia y valentía. Todas estas son connotaciones que se aplican a la personalidad de Verónica, pues es una mujer apasionada y enamoradiza y a la vez se muestra fuerte y valiente para llevar el estilo de vida que tiene.

A pesar de que hemos dicho que no existe un estilo visual común en la parte que corresponde al color, sí que está la cadena de televisión (TTV), cuyas instalaciones (pasillos, comedor, camerino...) lógicamente tienen que guardar una

semejanza. Para la cadena hemos escogido el morado, al cual se dice que es capaz de combatir los miedos y aportar paz y ayuda a conectar con la sensibilidad y compasión.

A diferencia de los ejemplos explicados antes con las habitaciones, el empleo de este color está hecho a modo de contradicción de forma consciente y premeditada, llegando a jugar con la ironía. Como ya hemos visto, dentro de la TTV no se puede encontrar un momento de paz y mucho menos se muestra sensibilidad y compasión por parte de los jefes a sus empleados. Claro ejemplo es el trato que recibe Sergio de José Antonio.

introducción a las localizaciones

En lo que se refiere a la recreación de los espacios en los que transcurre la acción, podemos observar dos tipos claramente diferenciados por su naturaleza:

Los escenarios naturales y los sets contruidos específicamente para la serie.

Aunque lo habitual en la *sitcom* es recurrir a decorados, tanto para interiores como para los exteriores, en este proyecto hemos decidido desplazar alguno de los espacios a localizaciones reales, sobre todo para aquellos cuya aparición iba a ser muy reducida. La razón de dicha elección tiene que ver con el hecho de que si nos hubiéramos decantado por la construcción del decorado, se hubiera generado un gasto de dinero para material y espacio innecesario.

Además de lo comentado, recurriendo a las localizaciones para estos escenarios de apariciones breves y esporádicas, conseguimos mayor realismo, puesto que evitamos la sensación de ambiente cerrado y repetitivo típico de este formato, y le aportamos el atractivo de los espacios naturales.

En cuanto a los decorados, podemos encontrar tres estilos dependiendo de su construcción:

Los decorados polivalentes: Espacios reservados para dar multifunción a la escenografía en los que se arman localizaciones sencillas y diversas cuyo aspecto se varía por medio del atrezzo. En estos espacios se ruedan aquéllos que aparecen brevemente en el guión, lo que permite dinamizar el espacio disponible. Este sería el caso de los camerinos, la sala de redacción, la habitación de Verónica o los despachos (dispondremos de uno básico que variará en función de a quien pertenezca).

Los sets: Espacios que representan un único espacio como el comedor, el hall TTV, la sala de realización entre otros.

Los complejos: Formados por varios sets contiguos en la ficción que están próximos en la realidad para que un personaje pueda desplazarse de un espacio a otro sin cortes.

Una vez comentado esto, realizaremos un estudio de todas las localizaciones y decorados que aparecen en el primer segundo y tercer guión.

descripción de las localizaciones

Pueblo de Sergio: Cotes

Cotes es un pequeño pueblo de la Comunidad Valenciana, a 50 km de la capital y perteneciente a la comarca de la Ribera Alta con una extensión de 5,78 Km² y con una población de 390 habitantes.

Como típico pueblo, sus calles estrechas están repletas de casas parecidas a la de la madre de Sergio. Ésta, de fachada blanca, tiene un largo balcón y persianas de madera.



Habitación de Sergio en Cotes



Se trata de un cuarto con muebles de madera bastante rústicos que le aportan un toque personal y a la vez demuestra que se trata de una habitación algo vieja, no hay que olvidar que Sergio ya tiene 27 años y este cuarto y sus muebles le han acompañado a lo largo de todo este tiempo.

Es un espacio con mucha personalidad, ya que todos los rincones tienen algo que define al personaje: las fotos distribuidas por las paredes, la estantería llena de libros, el poster de una película y como no, el foco de la mesa.

Portal y calle de Sergio

Buscamos por varias zonas de Valencia: Carmen, Avenida Constitución, Paseo de la Pechina, entre muchas otras, con el fin de encontrar el piso idóneo para nuestro protagonista. Partíamos de una idea clara: tenía que ser un portal bastante viejo, ya fuera con un portón de madera o de hierro, pero que de un solo vistazo



consiguiera transmitir al espectador que lo que se va a encontrar dentro no va a ser mucho más alentador que lo que es la fachada.



El piso definitivo lo encontramos en la calle "Joaquím Ballester" y creemos que es una elección bastante acertada. Se trata de un portal de hierro y vidrio muy marcado por el paso de los años y con unos timbres amarillentos que

seguramente no funcionen en la mayoría de casos. Ya para más inri, la mezcla de distintos colores saturados (beis, salmón y azul) que pintan la fachada da mayor sensación de desaliño. Y todo esto se preparó para que fuera acorde con sus nuevos compañeros y con el estilo de vida a la que Sergio va a tener que amoldarse.

Parque

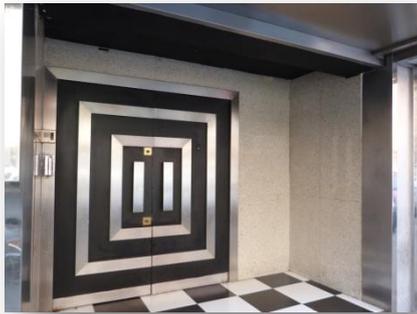


Con el portal ya seleccionado, fuimos buscando por los alrededores algún parque tranquilo por donde los personajes pudieran pasear. Lo buscamos por la zona del piso de Sergio, ya pensando en que cuanto más cerca estuvieran las localizaciones unas de otras menos traslados costosos de actores y empleados supondría.

Esto se refleja de forma positiva en la parte presupuestaria. El parque escogido fue los jardines del viejo cauce del Turia, un terreno enorme que cuenta con numerosos bancos, frondoso césped y hasta carril bici, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades para desarrollar la trama.

Discoteca Edén

Por último, otras de las localizaciones es el lugar de trabajo de Verónica, la discoteca Edén. Este fue mucho más sencillo de encontrar que el resto debido a que ya conocíamos la existencia de “Javalon”, una discoteca gay situada en avenida Constitución que era perfecta para la ocasión, cumplía con todas nuestras expectativas, decorada con espejos y luces de colores propios de los locales de ambiente.



Estudio de radio

Para el estudio de radio en el que Sergio trabajó una temporada, se pensó un espacio reducido, en el que las cabinas no fueran muy grandes, debido a que se trataba de una emisora comarcal.



Laboratorio



Es una sala simple, muy amplia y con mesas y asientos para los alumnos que asisten a las clases y que cuentan con enchufes y el material necesario para realizar sus prácticas. En ella predomina el color blanco, como es habitual en este tipo de estancias, pues no hay que olvidar que se trata de un laboratorio. En las paredes se pueden observar posters y carteles relacionados con la materia que en ella se imparte y de la vida estudiantil.

Además, cuenta con una pizarra clásica en la que el profesor imparte sus lecciones. Ésta no tiene ventanas, por lo que su iluminación será la de los tubos fluorescentes, tan típicos en los centros docentes.

Recepción de hotel

Esta localización sólo se va a mostrar una vez, en el flashback del primer capítulo, por lo que, al igual que en el resto de lugares que aparecen en él, hemos decidido que se grabe en una localización real, pues no merece la pena construir un decorado para rodar sólo unos pocos minutos.



Se trata de una recepción típica de un hotel de tamaño medio y algo antiguo, como se puede observar en los sillones que se encuentran en la zona de espera y en la distribución, en el que Sergio mostrará sus años como recepcionista.

Perrito caliente



El Perrito Caliente es un *FastFood* en el que Sergio estuvo trabajando un breve periodo de su vida.

Las características de esta localización son las típicas de un restaurante de este tipo. Listas con los menús y diferentes tipos de comidas en las paredes, un gran mostrador con diferentes cajas, un dispensador trasero en el que sirven la comida desde la cocina, etc.

Predomina el color rojo, color que, por lo general, se relaciona con la comida rápida en América.

Aula de fotografía

En este espacio, Sergio realizó sus clases y prácticas de fotografía. Para este lugar se requeriría un aula similar a las de instituto o universidad, que fuera amplia para poder colocar focos y otros elementos para trabajar.



Restaurante



Para la cita entre Julia y Sergio hemos apostado por un restaurante lujoso pero sin exceso.

A pesar de que se ha apostado por un espacio amplio, el mobiliario es más rústico, con mesas pequeñas para crear

un toque más acogedor y cercano; apartándonos de los restaurantes modernos y minimalistas que últimamente están de moda.

descripción de los decorados

Casa de Sergio (ciudad)

El primer golpe que recibe Sergio cuando llega a la ciudad es su casa. Se trata de un sitio peculiar, de alquiler, viejo, sucio y desordenado que alberga un par de inquilinos inigualables en todos los aspectos.

Estas características se pueden ver reflejadas en cualquier parte de la casa, desde la fachada, pasando por el salón y terminando en la habitación del protagonista.

Los muebles y electrodomésticos son viejos, y la decoración no ayuda mucho a que esto mejore, puesto que Fran y Quico son personas muy diferentes y cada uno coloca su granito de arena, produciendo una mezcla de diferentes frikismos y rarezas que todavía dan un toque más “siniestro” a la casa.

Este espacio es uno de los más cuidados en todos sus aspectos. Cada detalle ayuda a dar esos toques personales ya mencionados, y con una primera mirada de cualquier parte de la casa, el espectador ya sentirá cierto rechazo hacia ese espacio, lo que ayuda a empatizar más con el protagonista en ese aspecto.

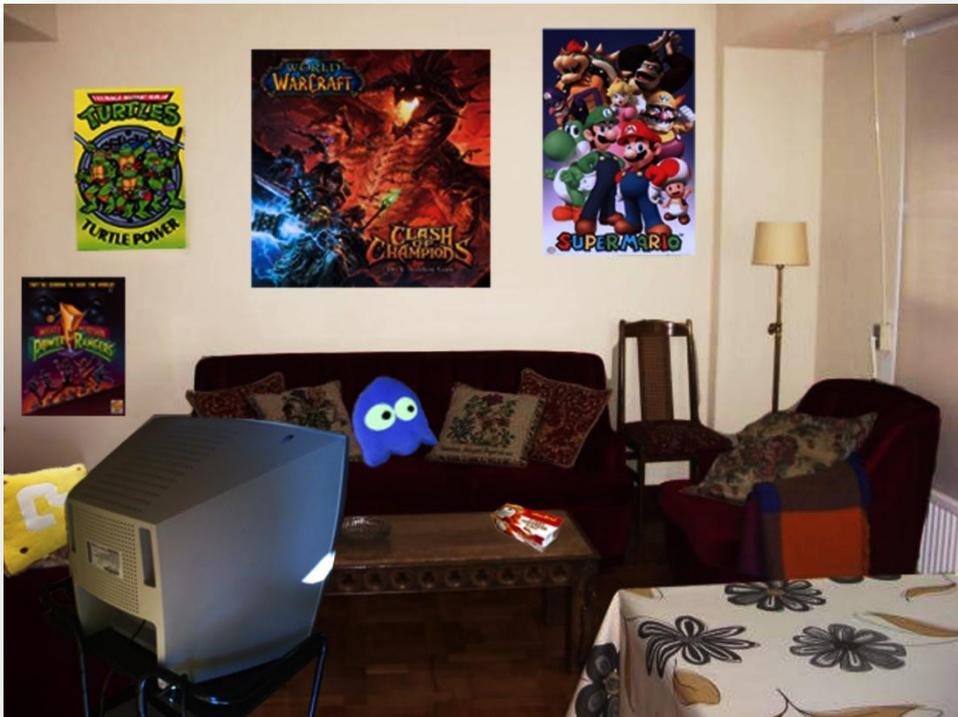
Salón de Sergio (ciudad)

Se trata de una habitación de un viejo piso alquilado, no muy amplia, poco iluminada, de paredes blancas y muebles viejos, seguramente pertenecientes al inquilino anterior. Los sofás son de terciopelo rojo, con cojines bordados y los suelos laminados, y se presentan con colores oscuros, sucios y poco atractivos.

A pesar de tratarse de un piso de alquiler, la personalidad de los habitantes (sobre todo Fran y Quico, que son los que más tiempo llevan viviendo en la casa)

queda reflejada en los elementos que adornan las paredes, como los posters de series y juegos míticos para los fans del sector, como lo son los PowerRangers, las Tortugas Ninja, World of Warcraft y Mario Bros. Este efecto se acentúa más con los cojines que adornan los sofás. Junto a los viejos almohadones del piso, encontramos a un personaje del clásico Packman y un ladrillo del juego de Mario.

A lo comentado anteriormente, tendremos que añadir la presencia de una pequeña manta, la televisión y una cajita de arroz. Esta sala es el cuartel de Fran, aquí se pasa día y noche y no podía faltar una manta para resguardarse del frio, su querido televisor y su comida, el insustituible arroz brillante.



Cocina de Sergio (ciudad)

Es una habitación completada con muebles y electrodomésticos antiguos (al igual que el resto del piso) estrecha, pequeña y bastante sucia, debido entre otras cosas, a los pocos cuidados en la limpieza de los habitantes de la casa. Muestra de ello son las manchas de grasa que amarillean las paredes y los muebles, los trapos colgados, los cuales están repletos de manchas y las cucarachas que de vez en cuando se desplazan por ella a sus anchas.

Se trata de una estancia agobiante, cuya principal fuente de luz será la artificial, puesto que la única ventana existente, situada al fondo de la sala, comunica con una pared llena de cañerías, una vista deprimente y poco atractiva.



La personalidad de los personajes se refleja en los posters que en ella aparecen: una mujer desnuda (Fran) y una elfa (Quico).

Baño de Sergio (ciudad)

Es un baño antiguo, acorde con el resto de la casa. El color de los sanitarios y el diseño de los azulejos le dan a esta parte de la casa ese toque de los baños de la década de los ochenta.



Pasillo de Sergio (ciudad)

El pasillo de la casa es austero y oscuro. La única decoración que se puede apreciar son los posters que Quico y Fran han colgado en las paredes.

La limpieza en esta parte de la casa tampoco está muy presente, ya que es común que las pelusas corran por el pasillo a sus anchas.

Habitación de Sergio (ciudad)

La habitación de Sergio se mostrará de dos maneras diferentes, y entre ambas hay una clara diferencia.

Este decorado aparecerá por primera vez cuando Sergio llegue a su nuevo piso.

La habitación se mostrará oscura, sucia y deprimente, adaptándose a las características del guión. Para ello, hemos escogido un espacio pequeño, en el que apenas cabe una cama, un armario y una mesa (el mobiliario justo). La iluminación será escasa, y la poca luz natural que entre provendrá de una pequeña ventana, la única fuente de respiro del “zulo”.

Los muebles y el suelo estarán polvorientos, las paredes sucias, y habrá telas de araña por diferentes zonas de la habitación, debido al tiempo que lleva cerrada sin acoger a ningún inquilino.

Este conjunto creará un ambiente tétrico y deprimente que no ayudará a que la bienvenida del protagonista a su nuevo hogar sea agradable.



Sin embargo, más adelante, con la ayuda de sus amigos, Sergio limpiará y arreglará la habitación.

El espacio seguirá siendo el mismo, y los muebles se mantendrán, pero todo se mostrará más limpio e iluminado.

Las paredes estarán pintadas, y se añadirá una cortina a la ventana que, aparte de dar un toque de color, ocultará la triste vista que desde ella se puede observar. Los posters personalizarán la habitación, haciéndola un poco más propia del personaje.

A pesar de que el espacio es el mismo y que hay ciertos elementos comunes con la situación inicial, ahora la estancia será más “habitable” y agradable. Será el pequeño lugar de respiro del protagonista.



Casa de Berto, Dev y Verónica

La casa de Berto y Dev es totalmente diferente de la de Sergio. A pesar de que también sea un piso de alquiler, y no sea muy nuevo, tiene un aspecto muy distinto.

Todo es más moderno, y los colores de las paredes y de las puertas le dan otro aspecto más alegre y vivo.

Además, la presencia de Verónica, una diva inigualable, se muestra en la psicodelia de cuadros y de algunos complementos de la casa.

Salón de Berto, Dev y Verónica

El salón de Berto y Dev no es muy grande. A pesar de que los muebles y la decoración que se muestran son modernos, se aprecia un carácter cálido.

Además, tiene diferentes objetos que lo personalizan y le dan el toque característico de sus inquilinos. Esto se refleja en cosas como los cojines o los portafotos con fotografías de Berto, Dev y Verónica.

Estas cosas también ayudan a mostrar la buena convivencia y amistad que hay entre los tres.



Baño de Berto, Dev y Verónica

Al igual que la casa, se trata de una estancia moderna y pequeña, aunque simple, cómoda y funcional. El espacio está totalmente aprovechado, tiene de todo: ducha, baño, lavabo y estanterías con todos los productos necesarios.



Pasillo de Berto, Dev y Verónica

El pasillo es simple y bien iluminado, se nota que es un piso cuidado. En él no encontramos cuadros que adornen sus paredes, en su lugar, unos pequeños plafones que iluminan a la vez que visten la pared.

Habitación de Verónica

Verónica es una persona con mucha personalidad y que se considera muy femenina, características que refleja en su habitación de paredes rojas y rosas que ayudan a acentuar su temperamento vital, apasionado y frívolo, y en su colcha de estilo “animal print”.



Además de lo comentado anteriormente, la estancia se encuentra abarrotada de ropa, fotos, posters de discotecas y complementos que no dejan ningún espacio libre y que muestran su amor por la moda y su naturaleza desordenada. Entre ellos destacan los bolsos y zapatos que están repartidos por la habitación, sobre todo su boa y sus botas rojas de gogó, y las pelucas, elementos

muy importantes para ella, al igual que la mini cadena que se encuentra en la estantería y con la cual escucha música durante horas.

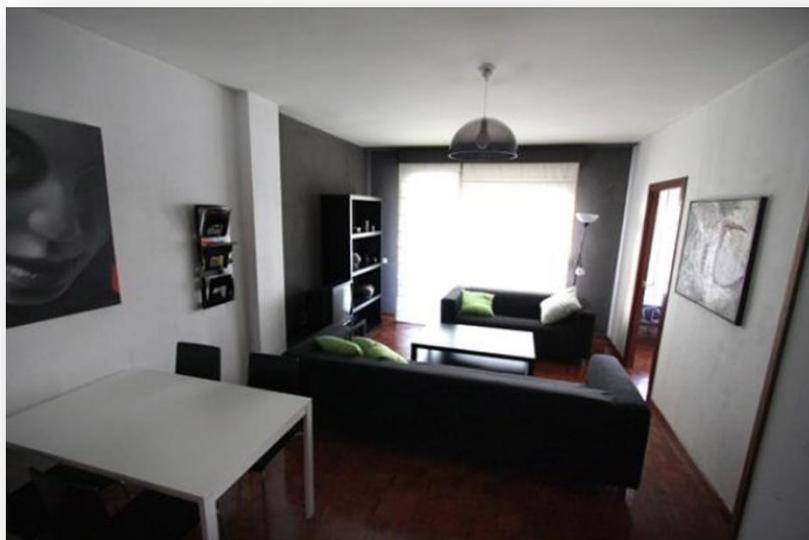
Otro elemento característico es el poster de KylieMinogue, todo un icono gay.

Salón de Daniela y José Antonio

Daniela es una mujer elegante, sencilla, seria y sobria, y su apartamento, como no podría ser de otra manera, sigue las mismas reglas. Se trata de un espacio bastante minimalista y moderno, de líneas rectas y simples que alterna el color blanco y el negro de los muebles y de las paredes para dotar de sobriedad y seriedad a la estancia.

Se trata de una habitación no muy grande, pero la sencillez de los muebles y la posición de éstos, unidos al gran ventanal, produce en nuestra percepción la idea de que se trata de una sala de mayor tamaño.

Como se ha comentado, refleja totalmente la personalidad de Daniela, mientras que la de José Antonio, bastante más estrafalaria, queda totalmente oculta. Esto se debe a que la voz cantante en la relación es la de Daniela y él prefiere evitar cualquier tipo de conflicto y darle siempre la razón.



Cadena de televisión (TTV)

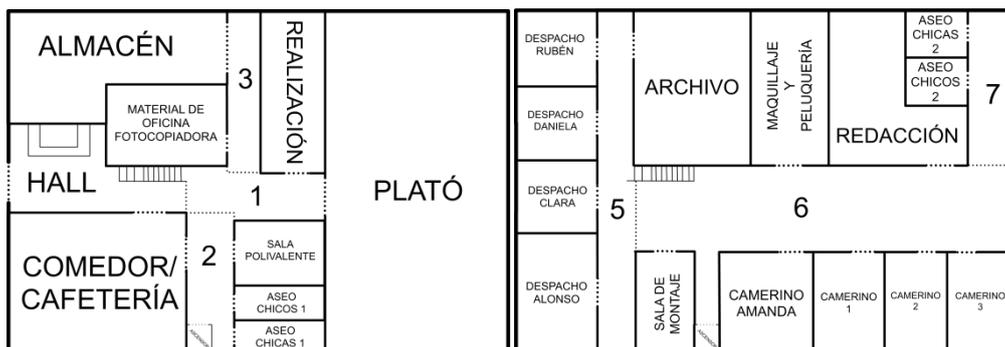
Se trata de una empresa de televisión española de ámbito autonómico que pertenece a un grupo privado dirigido por Alonso Daroca Gutiérrez.



Sólo posee un canal y su sede se encuentra en la capital de la Comunidad Valenciana. En cuanto a las instalaciones, el canal dispone de un único edificio dividido en dos secciones. En la primera se encuentra la redacción de los programas informativos y de deportes. La segunda es el plató en el que se encuentran los sets de rodaje de los programas.

Una de las características más destacables de la cadena es su afán por llevar a cabo producciones creadas por y para ellos, lo que, unido a su bajo nivel económico, hace que todos los espacios sean utilizados al máximo.

En el edificio, amplio e iluminado, existen diversos espacios muy diferenciados entre sí, tanto por su uso como por su decoración, pero, como en toda empresa, existe un elemento que los unifica: El color corporativo del canal. El morado está presente en gran mayoría de las salas, principalmente en las de uso común. Además el blanco de las paredes y la iluminación de tubos fluorescentes prevalecen en todas las salas.



Recepción (TTV)

Una de las partes más importantes de la televisión y punto de paso obligado, puesto que es lo primero que se ve al entrar a ella. Es la carta de presentación de la empresa, y el lugar en el que trabaja Júlía.

Se trata de un *hall* simple y muy iluminado con un mostrador pequeño con el logo de la televisión situado tras él sobre unas láminas de madera oscura. Aunque no es un gran recibidor, los elementos clásicos que en él aparecen le otorgan un toque acogedor a la vez que le aportan seriedad, efecto que sólo se rompe con el cuadro de *Pop Art* que aparece en la pared derecha y que le añade un toque de color y modernidad. Se trata de una empresa antigua que sigue manteniendo el estilo de cuando se creó.

Tras la mesa se encuentra una máquina de café, la cual, junto al resto de máquinas de este estilo, cobra una gran importancia debido a la adicción de Dev al café.



El color morado, característico de la empresa se observa tanto en los logotipos de la televisión como en las franjas de la mesa.

Comedor (TTV)

Es una de las salas más importantes de la TTV para el desarrollo de la serie, ya que es el punto de encuentro de los personajes.

Es una estancia amplia y muy simple, que está repleta de mesas con ruedas, que permiten agruparlas, y sillas en las que los trabajadores de la televisión se sientan para conversar y comer.



En la parte posterior, pintada sobre la pared, se puede observar el logotipo de la empresa y, en los pilares distribuidos a lo largo de la habitación, se encuentran algunas pantallas de televisión, las cuales siempre mostrarán imágenes de los programas de la cadena.



El color corporativo se puede encontrar tanto en el logotipo que aparece en la pared como en las baldosas del suelo.

Sala de realización (TTV)

Se trata de una sala de realización y, por lo tanto, cuenta con todos los equipos necesarios para llevar a cabo un programa: monitores conectados con las diferentes cámaras de plató, mesa de audio, ordenadores, magnetoscopio, patch de audio, patch de video, mesa de iluminación...



Las paredes están acolchadas, para insonorizar la sala y que el ajeteo de esta no moleste a los que se encuentran en plató.

Es una estancia pequeña (es una televisión autónoma) y de escasa iluminación, su único foco de luz son las lámparas del techo, en la que cada miembro del equipo tiene su asiento y su puesto establecido.

Dicha sala toma una gran importancia en la historia, ya que es uno de los lugares que más se muestran y en la que Sergio se ve sometido a la tiranía de José Antonio, de ahí la importancia de que esté bien conseguida.



Plató (TTV)

Como ya se ha comentado anteriormente, se trata de una televisión de ámbito autonómico, y por lo tanto sus instalaciones aprovechan todo el espacio disponible al máximo, ya que no pueden permitirse grandes superficies para trabajar. Esto se ve claramente reflejado en el plató, una sala amplia, en la que podemos encontrar los sets de los diferentes programas que el canal realiza, distribuidos a lo largo de la estancia, de forma que en un mismo plató se puedan rodar un mínimo de 4 programas. Algunos de los sets permanecen fijos, como es el caso del telediario, mientras que otros son utilizados como sets polivalentes.

Se muestra como un espacio lleno de cables, focos, monitores y cámaras, algo desordenado, que refleja el ajetreo del trabajo de grabación de un programa.



Sala de edición (TTV)

Es la guarida de Epifanio, y rara es la vez que entra en ella alguien que no sea él. Se trata de una estancia pequeña, oscura y pobre, sólo dispone de una mesa con los equipos necesarios para montar.

Epifanio es un personaje hermético y rodeado de misterio, lo que se ve reflejado y acentuado con la ambientación de su lugar de trabajo, que se presenta oscuro, austero y serio. Lo único que llama la atención de la sala y le da un toque de

color, son las pequeñas figuritas de gatos que se encuentran distribuidas a lo largo de la mesa y el póster de la pared. Elementos que producen mayor extrañeza en sus compañeros, que creen que está loco.



En cuanto al foco de iluminación, es una estancia interna, sin ventanas, por lo que la única fuente de luz es el tubo del techo, que está medio fundido, lo que acrecienta el aura aterradora y misteriosa del personaje.

Sala de redacción (TTV)



Es el lugar de trabajo de Dev y una de las estancias que menos aparecen en el transcurso de la serie.

Es una habitación alargada y sin columnas, en el centro de la cual se encuentra una larga mesa en la que los guionistas y redactores se reúnen para realizar sus trabajos. Sobre éstas se encuentran distribuidas sus principales herramientas: los ordenadores y los teléfonos.

Se trata de una sala bastante impersonal, solo algunos elementos sobre la mesa, en el lugar de cada trabajador, se pueden encontrar elementos propios.

Las paredes, totalmente blancas, están adornadas con cuatro cuadros rojos que le dan un toque de color a la estancia y la animan. Al fondo se pueden observar dos puertas que mantienen el color corporativo de la empresa, al igual que en el resto de las salas.

Baños (TTV)



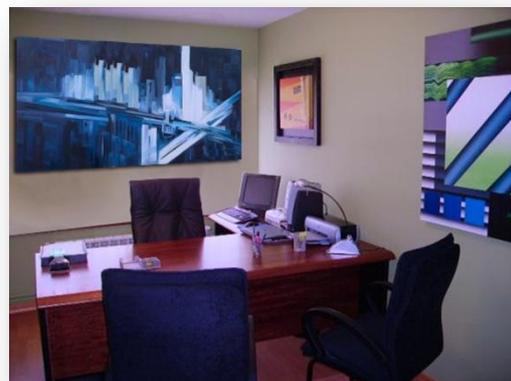
Este decorado aparece en el segundo guión. Se trata de un baño típico con una larga repisa con lavabos y cinco baños. Las paredes son totalmente blancas menos una franja en la parte superior que utiliza el morado, color de la cadena.

Despacho (TTV)

En general disponen de una mesa en forma de “L”. En una ala atienden a la gente que acude a ellos en busca de información, mientras que en la segunda, tienen situados los ordenadores e impresoras con las que trabajan. Sobre la mesa disponen del material habitual en las oficinas: una lámpara, bolígrafos, y grapadora.

Las paredes lisas están adornadas con cuadros abstractos que las visten y unas butacas para aquellos que los visiten.

Todos los despachos de la TTV tienen las mismas características, únicamente se diferencian en lo que cada individuo aporta al suyo. Por ejemplo, Rubén lo tiene lleno de hojas de cálculo y sobre su mesa nunca falta su vieja calculadora y un bote lleno de lápices y bolígrafos prácticamente agotados que se niega a tirar a la basura porque todavía funcionan. El de Alonso tiene las paredes repletas de fotos con la plantilla de la televisión, y sobre la mesa la foto de su hija Amanda.



Camerino (TTV)

Esta parte de la cadena es de las pocas que no contiene el color corporativo. Al tratarse de una emisora pequeña, los camerinos no son excesivamente grandes.



Todos ellos son prácticamente iguales, a excepción del de Amanda, el cual presenta un mayor tamaño debido a los privilegios que tiene por ser la hija del jefe.

El color de las paredes y la iluminación le dan un carácter más cálido, adecuado para rebajar los nervios antes de salir a escena.

Pasillos (TTV)

Todos los pasillos de la TTV mantienen una estética similar. El color corporativo de la cadena está presente. Además, las paredes se ven decoradas con carteles de los diferentes programas emitidos a lo largo de los años.



vestuario

La ropa es un elemento esencial de los personajes. A partir del estilo que utilicen, moderna o retro, formal o informal, etc, se va construyendo una imagen en la mente del espectador, consiguiendo transmitir pinceladas de su forma de ser. El vestuario cobra especial importancia cuando el personaje es aún un desconocido y tiene la primera toma de contacto con el público. A partir de su vestimenta podemos facilitar al público información sobre su personalidad.

Lo que es algo obvio es que la ropa tiene una especial relevancia, por ello a la hora de seleccionar el vestuario hicimos un cuidadoso estudio de cómo tenía que ser la línea de cada personaje con la finalidad de que respetase y no desentonase con la forma de ser de cada uno.

Veamos uno por uno los casos concretos de cada personaje en cuanto a vestuario concierne.

Sergio

Es el protagonista de la serie. Carece de un estilo propio y marcado. Por norma general usa camisas a cuadros abiertas o sudaderas, vaqueros holgados y zapatillas.

Sergio es una persona sencilla y normal en comparación al resto de sus compañeros de trabajo, por eso mismo tuvimos que escoger ropa que se amoldara a su forma de ser. En su conjunto, es ropa informal pero vestidora.



Berto

Uno de los coprotagonistas y mejor amigo de Sergio es Berto, quien se caracteriza por ser una persona alegre, divertida y leal. Siguiendo estos rasgos, optamos por buscar un vestuario bastante informal, con camisetas muy coloridas llenas de mensajes y dibujos graciosos, vaqueros y zapatillas cómodas, todo muy natural como lo es Berto.

Sin embargo, recordemos que es el presentador de informativos de la cadena, por lo que los trajes son su segunda ropa. La selección de un vestuario tan informal y colorido favorece, en gran medida, el contraste con los trajes, reflejando la dualidad del personaje y su saber estar en cada tipo de situación, tanto dentro como fuera de su trabajo.



Dev

Dev es la tercera coprotagonista de la *sitcom* y con ella cerramos el círculo de amistades más cercanas de Sergio. Este personaje es el resultado de la mezcla de ironía, humildad, sinceridad y naturalidad. Es una mujer que proyecta su atención sobre cosas que realmente merecen la pena como es su trabajo. Por ello, su forma de vestir es algo descuidada, suele usar camisetas anchas, vaqueros ajustados y bailarinas.

En alguna ocasión se la puede ver con vestido pero evitando la elegancia, se inclina más por el estilo hippie. No duda en recogerse el pelo haciéndose un moño con cualquier bolígrafo que tenga a mano.



Paco

Este hombre es la extravagancia personificada. Rompe con todos los moldes de la estética y la moda sin ningún tipo de pudor. Siempre lleva colores exageradamente saturados, camisetas con diseños absurdos, pantalones de pitillo y amplio abanico de estilos en zapatos, desde botines a mocasines.

Debido a su puesto en la cadena de televisión, chico de mantenimiento, debe de llevar un uniforme verde y holgado, el cual decora con chapas de sus series favoritas.



Epifanio

Tiene un estilo bastante propio, es el anti-modas y en general anti-todo lo que le envuelve. Es un personaje que se construye a partir del misterio y su nulo don de gentes.

A Epifanio siempre le gusta permanecer a la sombra, pasar desapercibido, así que escogimos colores oscuros y apagados y con ciertos aires de “abuelo” en su estilo. Su ropa habitual es un jersey al que se le asoma el cuello de la camisa interior y pantalones de pana, incluso en verano.



Alonso

Alonso cuida mucho su imagen, pues debido a su alto cargo en la cadena debe de tener una presencia impecable. Es por ello que se le ve siempre de traje y corbata. Este personaje, debido a su salud no se deja ver mucho por el trabajo, pero las pocas veces que aparece va trajeado. Su estilo serio y elegante no varía.



Clara

Es la comodidad personificada. A pesar de ser la secretaria y mano derecha del dueño de la cadena, no lleva la ropa más adecuada para su posición. Este personaje siempre viste con chaleco y pantalones al puro estilo de *Coronel Tapiocca*, generalmente utiliza zapatos de montaña y de su espalda cuelga una mochila que sigue ese mismo estilo.



Patricio

Este excéntrico hombre presenta un programa que trata temas paranormales. Para construir al personaje tomamos de referente a Íker Jiménez de “Cuarto milenio”.

Su forma de vestir es muy parecida a la suya, abundando los negros y/o tonos oscuros en americanas, jerseys (algunos de cuello alto), pantalones y zapatos. Siempre lleva consigo varios amuletos que lo protegen del mal. Todo ello acorde con el tipo de programa sobrenatural que presenta.



Rubén

Contable de la cadena y tacaño por naturaleza, utiliza ropa bastante vieja, no duda en remendar mil veces cualquier prenda antes que tirarla y comprarse otra nueva. Suele llevar trajes sin corbata, los cuales en un principio fueron grises o negros y en la actualidad han perdido totalmente la intensidad de sus colores.

A lo largo de los años ha ido variando de peso y cumpliendo con la norma de aprovechar al máximo cada cosa, se ve obligado a utilizar tirantes con algunos pantalones al venirles grandes. Sino lleva puestas sus gafas viejas y rotas, siempre las lleva colgando de su cuello con una cuerdecita.



Jorge

En contrapunto a Epifanio, podemos encontrar a Jorge, primo de Dev, quien es un amante de la moda, le encanta seguir las últimas tendencias aunque no le favorezca, pero no le importa ya que lo primordial es ir a la moda.

Para Jorge nos inclinamos claramente por ropa estilosa, con colores atrevidos y algunos de ellos muy saturados conformando combinaciones un tanto arriesgadas. En Jorge cobra especial importancia el uso de los complementos, este personaje lleva de todo, pañuelo, gafas de sol y hasta sombreros acorde con la ropa del día.



José Antonio

José Antonio, jefe y castigo de nuestro protagonista, usa camisetas con dibujos sin colores llamativos y las utiliza a modo de camisetas interiores.

Para definir su estilo tomamos como modelo al personaje de House, americana abierta normalmente negra o azul oscura, dejando ver una camiseta clara que sirve de contraste, vaqueros anchos y zapatillas. Cuando la ocasión lo requiere lleva camisa pero no es lo cotidiano.



Daniela

Son dos las palabras adecuadas para definir a Daniela, encargada de la selección de la parrilla de programación, y son: “ejecutiva” y “agresiva”. Este personaje es una mujer con carácter, basado en el que interpretó en “Camera café” Victoria de la Vega. Daniela es una mujer que no se amedrenta ante nada ni nadie y a su vez sabe hacerse respetar.

Por todo esto y debido a su puesto en la cadena, la ropa más apropiada para ella son los trajes formales en blanco y negro pero estilosos y siempre calzando unos zapatos de tacón.



Fran

Compañero de piso de Sergio, es un personaje cuya vida gira alrededor de la vagancia. Es una persona a la cual le preocupa bien poco su estado físico y su imagen.

Por ello le buscamos ropa como chándal, vaqueros descoloridos, camisetas o sudaderas promocionales y siempre con zapatillas de deporte. En su conjunto forma la unión de ropa vieja que nadie querría en su armario y que él ha conservado a lo largo de los años.



Quico

También compañero de piso del protagonista y frikyempedernido, suele llevar camisetas de sus películas o dibujos favoritos, pantalones un tanto desfasados y normalmente usa zapatillas.

Es habitual verle disfrazado con trajes de elfo o de hechicero ya que se toma muy en serio sus partidas de rol y le sirven para meterse en su papel dentro del juego.



Verónica

Sin duda Verónica es un personaje curioso. Se trata de un hombre que al sentirse mujer viste ropa femenina, lo que le resulta bastante complicado ya que es una persona de grandes dimensiones.

Por ello es que su estilo es un tanto limitado y lleva prendas poco estilas y modernas, ya que tiene que ir a la sección de tallas grandes de mujer. Su ropa se basa en blusones y vestidos anchos de colores muy llamativos como rojos intensos o azules eléctricos.

Verónica, al trabajar de gogó en una discoteca gay, requiere una vestimenta concreta. En esta ocasión viste de corsé negro o rojo, con botas de charol rojas que le suben por encima de la rodilla y pelucas de múltiples colores, acorde con el estilo que lleve esa noche.



Águeda

Madre de Sergio. Es un personaje dulce y amable. La personalidad de Águeda es clásica y sencilla, por ello escogimos colores pasteles y estampados de flores a la hora de vestirla.

Suele vestir con blusas anchas, pantalones de pitillo y zapatos planos, que a veces combina con algún sombrero, anillo o pulseras.



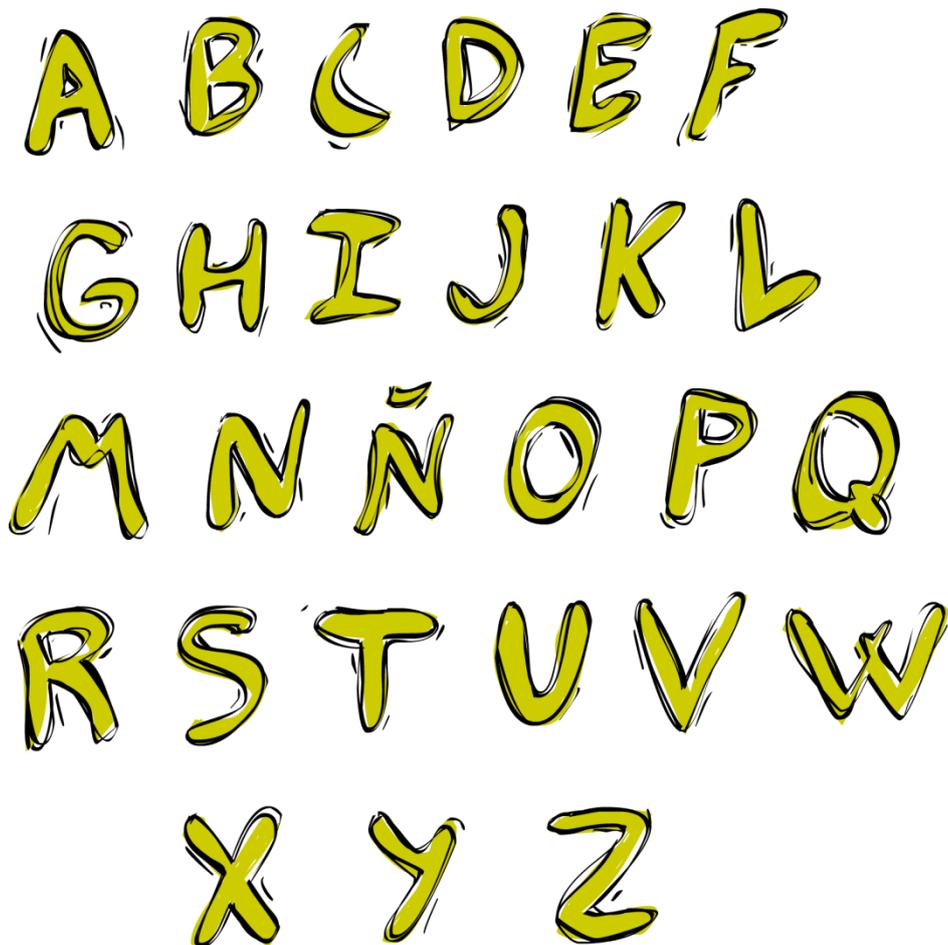
grafismo

Tipografías

Tras un análisis sobre las tipografías, se decidió crear una propia para la serie. De esta manera, ese tipo de letra siempre estaría relacionada con Explota2.0, siendo característica de ésta y dándole más difusión.

Esta tipografía seguiría una estética similar a la del logotipo, sólo que estaría menos recargada y un poco más ordenada.

Las mayúsculas tendrían un trazo prácticamente igual que el del logotipo: cargado de líneas desiguales y desordenadas. Además, por lo general, estarán pintadas con el mismo color verde del logo.



Las minúsculas mantendrán un carácter similar al de las mayúsculas, a pesar de que su trazo sea mucho más claro. Aun así, seguirán manteniendo ese toque desordenado y manuscrito, manteniendo la informalidad.

a b e d e f
g h i j k l m
n ñ o p q r
s t u v w x
y z

Respecto a la alineación de las letras, también será desordenada. No estará tan pronunciado como en el logotipo, pero la mayoría de las letras no guardará la linealidad con sus contiguas.

Ricardo Bascuñán

Cartelería

Para dar publicidad a la serie Explota2.0 un par de semanas antes de su estreno, hemos creído conveniente realizar una pequeña campaña de imágenes promocionales con el fin de captar la atención y despertar la curiosidad de los espectadores.

El método consiste en recoger en una fotografía los objetos característicos que definen la forma de ser de los personajes, descontextualizados y acompañado del logotipo de la serie. Estos objetos tan contrastados entre sí parecen no tener ninguna conexión, hasta en algún caso como el de Berto roza lo absurdo, pero por esto mismo es por lo que nuestras imágenes promocionales podrían funcionar, porque juegan con el misterio, lo curioso y sobre todo lo absurdo.

Esta campaña publicitaria principalmente iría destinada a Internet. Las imágenes aparecerían en Banners, dando a conocer la serie sin desvelar de qué trata. Además, también aparecerían en la página web de la productora o cadena de televisión que la emita, dando la posibilidad de descargarse como fondo de pantalla.

Más adelante, y si se cree oportuno, días antes del estreno de la serie, estas imágenes podrían ser utilizadas en televisión. Aparecerían con un ligero movimiento de cámara (falseado), acompañado por una música. Finalmente aparecería el logotipo. De esta forma, esa intriga aumentaría y la gente tendría ganas de ver el estreno por tan sólo saber de qué va.

Los personajes escogidos para representarlos en la promoción han sido aquellos que tienen una presencia relevante en la *sitcom* y que a la vez se pueden relacionar con unos objetos claros.

Sergio

Es el protagonista de la serie y, a pesar de que es una persona difícil de representar por un único objeto, tenía que aparecer en la campaña.

Para él, hemos elegido un foco, una de sus principales herramientas de trabajo, y los guantes, elementos que, ya en el primer episodio, cobran una gran importancia.



Berto



Una de las imágenes más extrañas es posiblemente la utilizada para definir a Berto. En ella se trata de mostrar su pasado y una de sus pasiones como es el porno por un lado. No podemos olvidar que antes de trabajar en la TTV ocupó un puesto de redactor en la Play

Boy, ni tampoco su extensa colección de revistas de este tipo. Por otra parte, utilizaremos su extraña fobia a los ositos para conseguir un gran contraste entre la inocencia y la perversión, lo que creará extrañeza en todo aquel que la vea.

Dev

Es una de las coprotagonistas, y su personalidad tenía que quedar plasmada en una de estas fotografías.

En representación de este personaje se ha elegido un guión, puesto que ella es una de las guionistas, acompañado de una hoja sobre la que se ha estado trabajando manchada de café, así como un vaso de esta bebida a la que la chica es adicta.

Los dibujos en la hoja, y la mancha de café darán pistas acerca de la personalidad de ese personaje.



Verónica



Se trata de una mujer muy vital y atrevida y con una forma de vestir realmente característica. Suele utilizar prendas cargadas de color y algunos complementos algo estrafalarios, seguramente debido a su profesión: gogó de discoteca.

Por ello, para su representación hemos escogido alguno de los objetos que mejor la representan, como son sus adorados tacones rosas y una de sus boas. Para mayor contraste de los colores, se ha utilizado un fondo blanco que remarca la viveza de los zapatos rosa y de la boa.



Patricio

Junto a Epifanio es uno de los personajes raros por antonomasia, siempre cargado de amuletos, vestido de negro y realizando catastróficas profecías sobre el fin del mundo, así que no había mejor modo de identificarlo que utilizando un gran libro en el que aparecieran las palabras catástrofe y catastróficas rodeadas con bolígrafo rojo y sus famosos amuletos repartidos por encima de éste.



Clara

No es difícil representarla por medio de objetos. No podía faltar su famosa botella de dos litros; contenedor de ese líquido transparente sobre el que se especula continuamente.



Además, esta botella va acompañada de la mochila que Clara suele llevar a su espalda.

Rubén

El contable de la serie se plasma con una libreta en la que apunta todo lo que concierne al presupuesto de la cadena de televisión, una calculadora con la que realiza todas sus cuentas, unas gafas rotas remendadas con celo, reflejando de una forma simple la extrema tacañería de Rubén y un par de monedas con las que se establece una relación directa con la economía.



Epifanio

Es un hombre misterioso que se encarga de editar todos los videos de la cadena. Conociendo su devoción por los gatos, nos aseguramos de que su imagen estuviera cargada de estos felinos, como podemos comprobar en los imanes y en la figurita.



El portátil también es de vital importancia, pues es con lo único que Epifanio interactúa, por decirlo de alguna forma, además, si nos fijamos tiene abierto el popular programa de edición de video “Avid Media Composer”. Todos estos elementos, gatos y portátil, están envueltos en un color *beige* extremadamente apagado, siguiendo la línea del personaje.

Quico

Compañero de piso de nuestro protagonista. Este personaje se define como un *frikyen* toda regla, sus aficiones son los juegos de rol y los videojuegos, unos hobbies que llegan al extremo de convertirse en su estilo de vida. Teniendo presente todo esto, parecía más que obvio que su imagen apareciera repleta de figuritas de sus personajes favoritos junto a una videoconsola.



Logotipos

Explota2.0

ExploTA 2.0

En el logotipo de la serie se quería reflejar el ambiente de la cadena. El desorden y el caos tenían que estar muy presentes.

Por ello, se optó por un estilo informal, con unas letras manuscritas, sin un alineado ordenado y con un trazo, ya no poco definido, sino desajustado y bruto, creando la informalidad deseada. Además, se han colocado pequeñas líneas curvas, acompañando las letras, dando un toque dinámico y dotando de movimiento a la imagen.

Respecto al tratamiento de los colores, se decidió no sobrecargar la imagen con mucha variedad y con colores llamativos y saturados; debido al diseño del trazo, un mal uso de los colores hubiera creado una composición recargada y molesta.

Por ello, toda la imagen se encuentra coloreada en blanco, a excepción del número 2, que contiene un color verde lima. Esto aporta al logotipo un poco más de dinamismo y dotándolo de vida y energía.

TTV



El logotipo del canal ficticio de explota2.0 también fue diseñado expresamente para la serie.

Con él se ha buscado conseguir una imagen simple y algo retro. Se trata de una televisión que cuenta con alrededor de 28 años de antigüedad y que no ha variado en todo este tiempo, posiblemente a causa del aprecio de Alonso a la época en la que, gracias a su esfuerzo, consiguió levantar la empresa y su apego a los buenos recuerdos que acumuló trabajando en ella, de ahí el uso de líneas rectas y formas gruesas tan habitual de la década de los 80 y 90.

En lo que se refiere al color, el escogido para representar a la cadena ha sido el morado, un color que conecta con los impulsos musicales y artísticos y que despierta grandes ideales de templanza, a la vez que transmite profundidad y

experiencia. Características que conectan perfectamente con la finalidad de la cadena y con la personalidad de su dueño.

Diseño y Descripción de la Cabecera

Para la cabecera de Explota2.0 se barajaron varias ideas, pero al final se decidió hacer una cabecera descriptiva en la que se presentaran, aunque fuera brevemente, a la mayoría de sus personajes.

Se trata de una versión subjetiva de la visión de Sergio sobre sus compañeros. Sergio, con cámara en mano, haría un breve recorrido por la cadena, acompañado por la música y la canción, cuya letra describe aquello que ve.

La finalidad de esta cabecera es que el espectador se introduzca y empatice con los personajes con tan sólo verla.

El punto fuerte de esta serie son los personajes y sus peculiares características. Esto es lo que se ha querido plasmar en esta introducción, matizando ciertos aspectos de cada uno y resaltando lo más característico, creando la incertidumbre de cómo podrán convivir juntas estas personas tan diferentes.

Además, debido a la música y el planteamiento de la imagen, nunca perderá el carácter de una *sitcom*.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la cabecera tiene el siguiente resultado:

(Un plano subjetivo de SERGIO recorriendo las instalaciones de la cadena nos presentará a todos los personajes que tendrán cierta relevancia en la serie).

Sergio entra en la cadena y el primer personaje con el que se encuentra es JULIA, a la que podemos ver sentada en recepción hablando por teléfono muy entusiasmada y despreocupándose de sus obligaciones.



PATRICIO entra en escena con las manos y el cuello repletos de amuletos para ofrecérselos a Julia, interrumpiendo la llamada telefónica de ésta.

Sergio sigue caminando por el pasillo donde se encuentra con JORGE, quien pasa por su lado y no duda en dedicarle una mirada desafiante.

A continuación aparece EPIFANIO, todo queda en silencio y la cámara se detiene, produciendo una drástica ruptura con la melodía y la letra de la canción. Tan solo se escuchan los pasos de Epifanio. La música se reanuda cuando el personaje queda fuera del plano.

Con la aparición de AMANDA la canción y el movimiento de la cámara vuelven a la normalidad. La vemos apoyada en la pared coqueteando con un chico atractivo.

Ahora es el momento de PACO, quien entra en plano con el fin de atosigar a Amanda, estropeando así sus intenciones con el chico atractivo. Amanda se marcha malhumorada y Paco la persigue.

RUBÉN de un grito hace parar en seco a Paco y Amanda sigue su camino. Rubén riñe a Paco de una forma intensa mientras señala la escoba que lleva en la mano.

Luego irrumpe CLARA, quien entra en plano acelerada con unos andares un tanto bruscos y poco femeninos, saca de su mochila la botella de agua y pega un trago. Cuando termina de beber se gira a cámara y malhumorada grita "¿y tú qué miras?".

Continúa Sergio con su recorrido y aparece JOSÉ ANTONIO quien está perdiendo el tiempo en una máquina expendedora.

Cuando DANIELA ve que José Antonio no está en su puesto de trabajo se acerca a él, le agarra de una oreja como si de un niño se tratase y se lo lleva.

Sergio finaliza el recorrido en el pasillo que lleva al plató, donde le esperan BERTO y DEV. Estos dos personajes le sonríen (*cambiamos el plano subjetivo por uno general; Sergio deja la cámara*) y vemos a Sergio entrando en plano y recibiendo un saludo amistoso de sus dos amigos.

La cámara empieza a cambiar su angulación, elevándola, debido a que la cámara se está cayendo.

Una vez en el suelo, los tres amigos se asoman, mirando a la cámara.

Por último aparece el título de la *sitcom*: "Explota2.0".

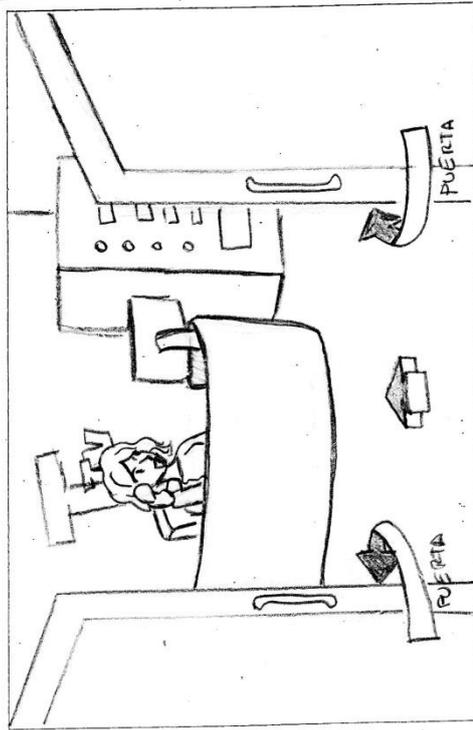
Para una representación más gráfica, en las próximas páginas se podrá encontrar el Story Board.

Además, en la versión digital se podrá encontrar la animática.



CABECERA "EXPLOTA 2.0"

Scene: Key-BG:

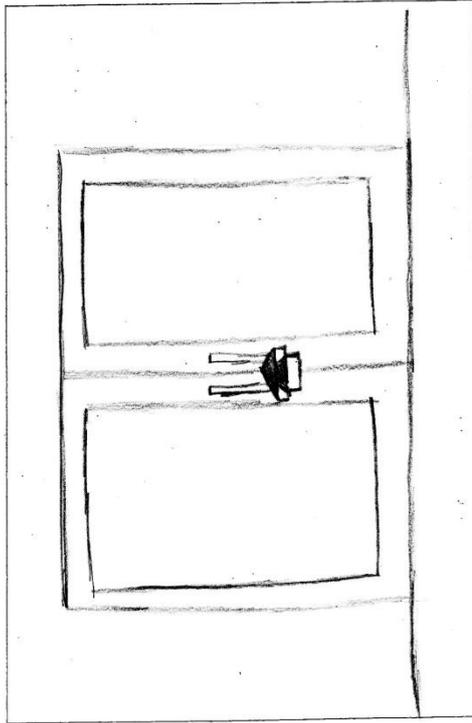


Models: Probs: PALETTE: FX:

LAS PUERTAS SE ABREN. LA CÁMARA ENTRA EN EL EDIFICIO, ACERCÁNDOSE A JULIA

PLANO SECUENCIA

Scene: Key-BG:



Models: Probs: PALETTE: FX:

ACTION PLANO SECUENCIA Y CÁMARA AL HOMBRO. LA CÁMARA SE ACERCA A LA PUERTA.

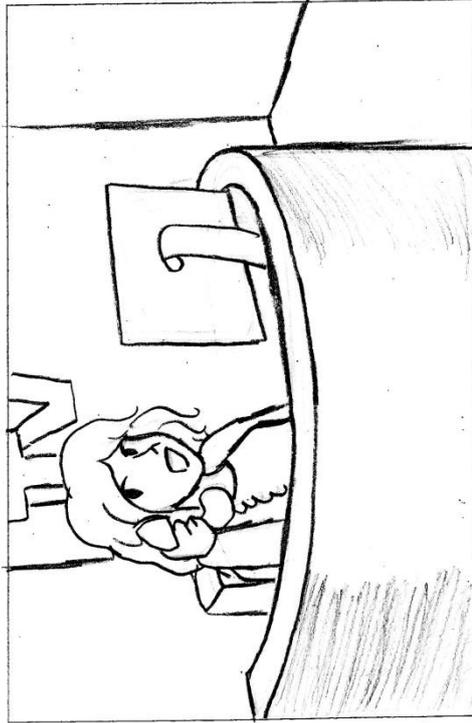
DIALOGUE

SFX

②

CABECERA "EXPLOTA 2.0"

Scene: Key-BG:



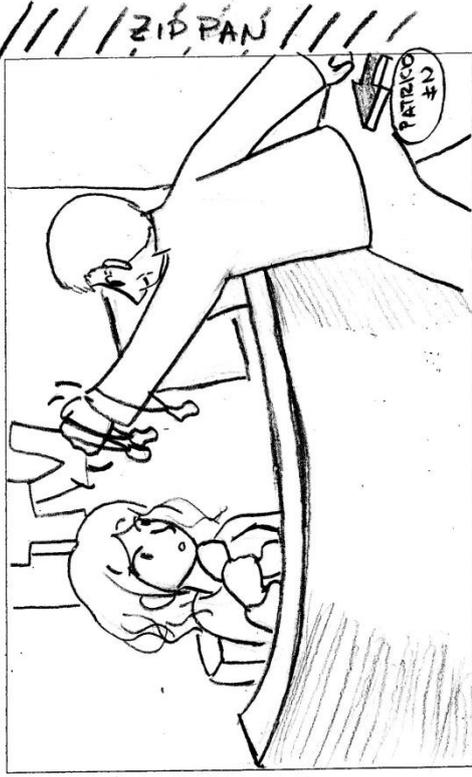
Models: Props: PALETTE: FX:

ACTION LA CÁMARA SE DETIENE TRAS CUADRAR A SOLIA

DIALOGUE

SFX

Scene: Key-BG:



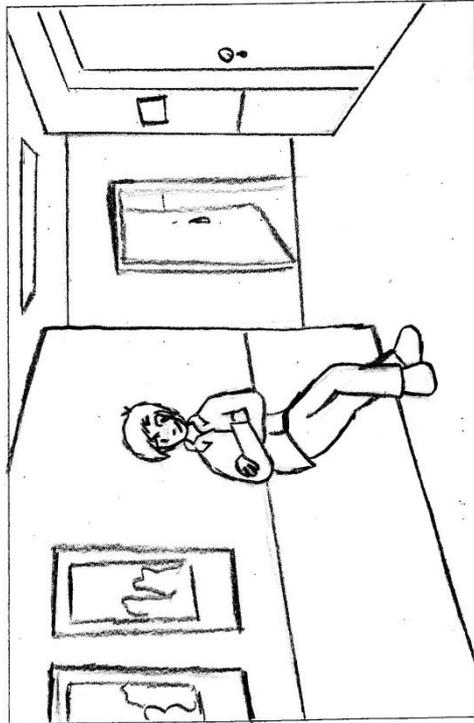
Models: Props: PALETTE: FX:

ENTRA PATRICK AGITANDO LOS AMULETOS

3

CABECERA "EXPLOTA 2.0"

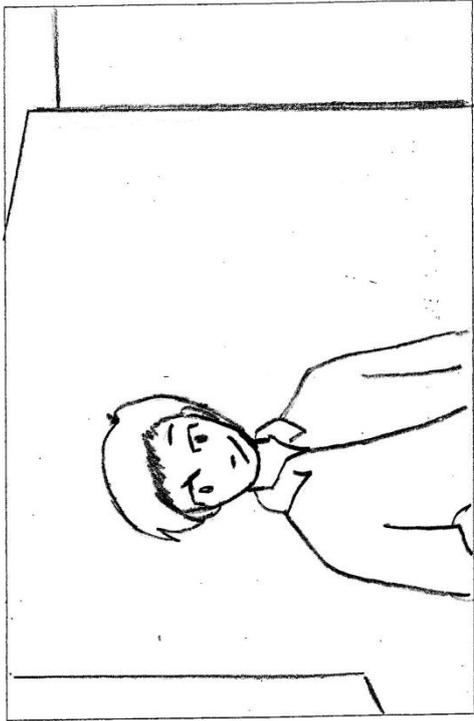
Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

ACTION LA CÁMARA AVANZA POR LOS PASILLOS.

Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

SE ACERCA A SORGE.

DIALOGUE

SFX

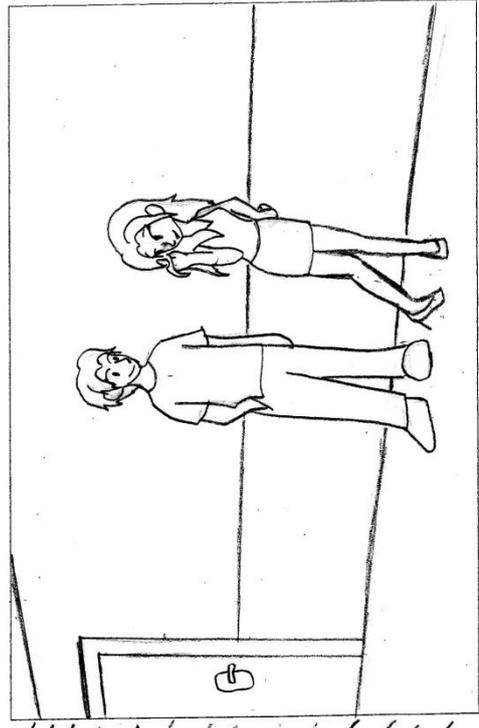
////// ZIP, PAN, //////////

OPF

4

CABECEDA "EXPLOTA 2.0"

Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX: ANAUDA FLIRTEA CON UN CHICO

Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX: ACTION ÉNTRA EPIFANIO, DETENIENDO LA MÚSICA Y EL MOVIMIENTO DE CÁMARA. CUANDO EPIFANIO SE MUÈVE SE REENTRA EL MOVIMIENTO

DIALOGUE

SFX

5

CABECEIRA EXPLOTA 28

Scene:	Key-BG:	Scene:	Key-BG:
Models:	Props:	Models:	Props:
PALETTE:	FX:	PALETTE:	FX:

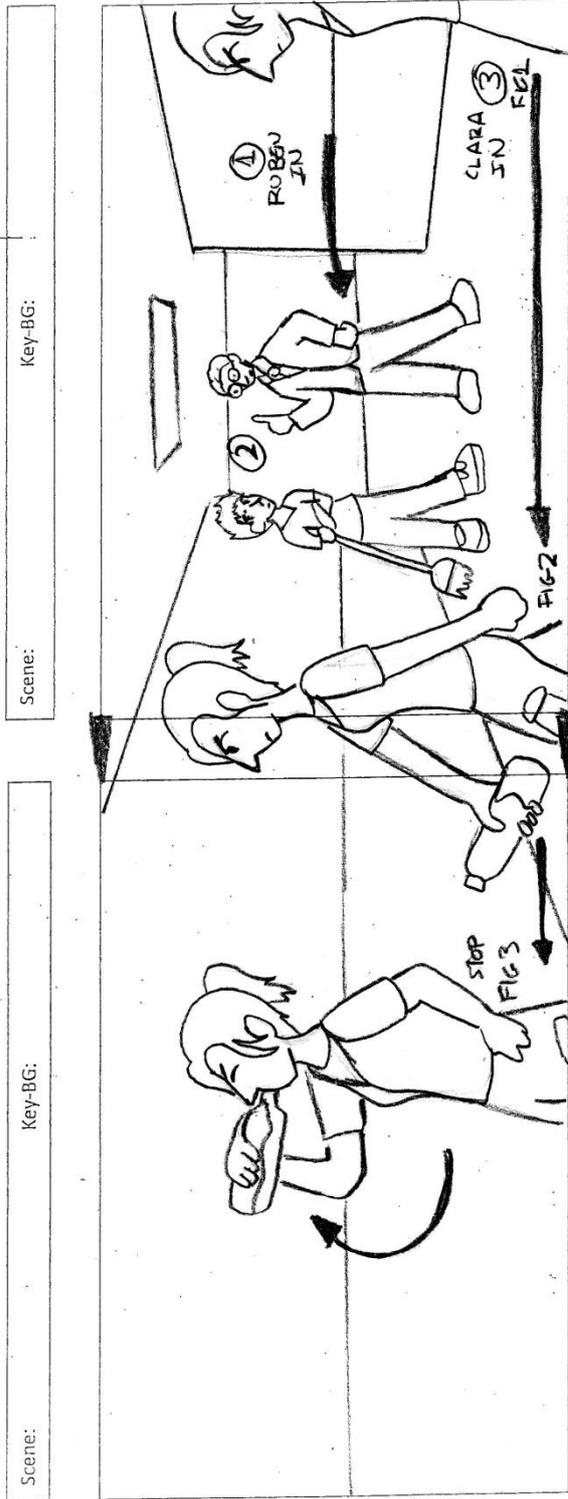
ACTION ENTRA PACO. AMANDA SE MARCHA Y PACO LA SIGUE. LA CÁMARA LOS SIGUE. PACO SE DETIENE Y SE GIRA. LA CÁMARA SE PARA CON ÉL. AMANDA SE MARCHA.

DIALOGUE

SFX

6

CASACERA EXPLOTA 2.0



Models:
PALETTE:

Props:
FX:

Models:
PALETTE:

Props:
FX:

ACTION: ENTRA ROBÉN Y LE DA LA CÁMARA A PACO.
ENTRA CLARA. LA CÁMARA LA SIGUE. SE DETIENE Y BEBE.

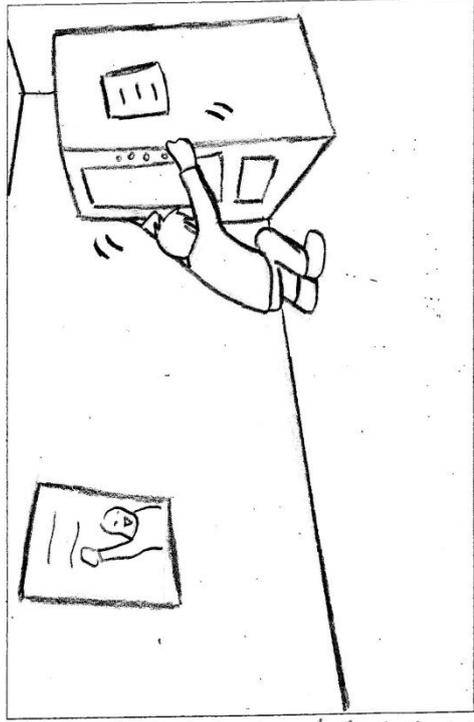
DIALOGUE

SFX

7

CABECERA EXPLOTA 2.0

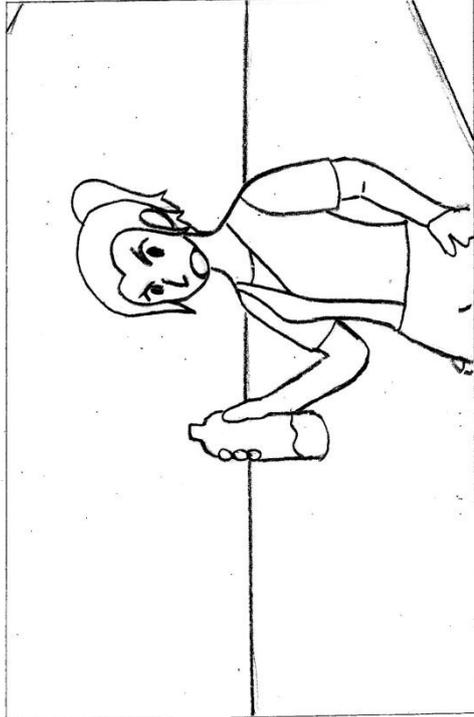
Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

JOSÉ ANTONIO AGITA LA MÁQUINA.

Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

ACTION SE GIRA HACIA CÁMARA

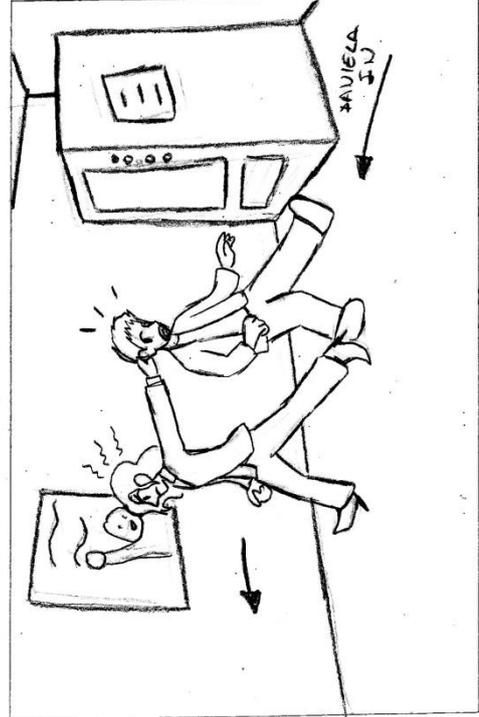
/// ZIP, PAN ///

DIALOGUE CLAR: ¿Y TÚ QUE MINAS?

SFX

CABECERA EXPLOTA 2-0

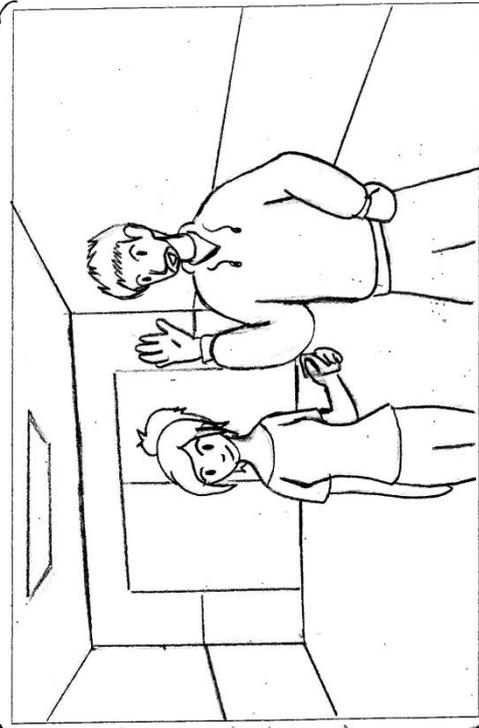
Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

ACTION ENTRA BAJUELA, LO AGARRA DE LA CRESA Y SE LO LLEVA A TRASTRAS

Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

HAY UNA PEQUEÑA SACUDIDA EN LA CÁMARA (SE HA DERROTADO SOBRE UNA MESA)

ZIP PAN

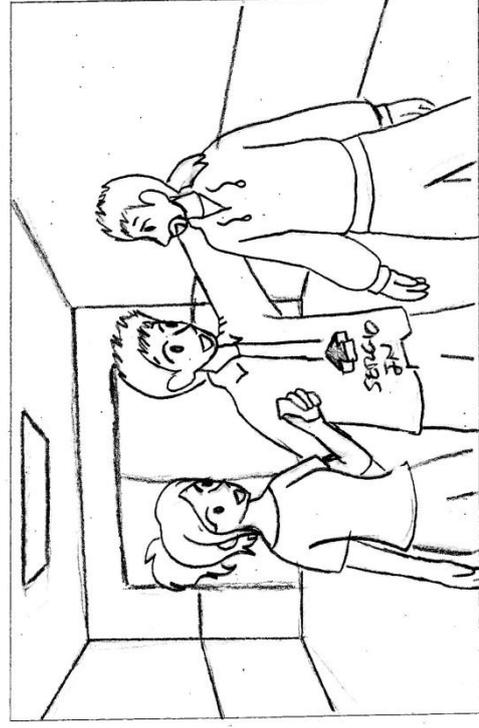
DIALOGUE

SFX

9

CARECENA EXPLOTA 2.0

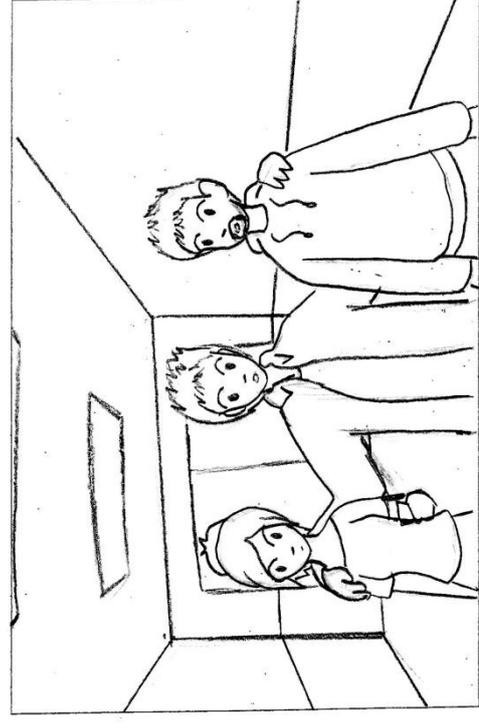
Scene: Key-BG:



Models: PALETTE: Props: FX:

ACTION SERGIO ENTRA Y SE UNE A SUS COMPAÑEROS

Scene: Key-BG:



Models: PALETTE: Props: FX:

LA CÁMARA EMPIEZA A MOVERSE HACIA ARRIBA (PRODUCTO DE UNA CAÍDA)

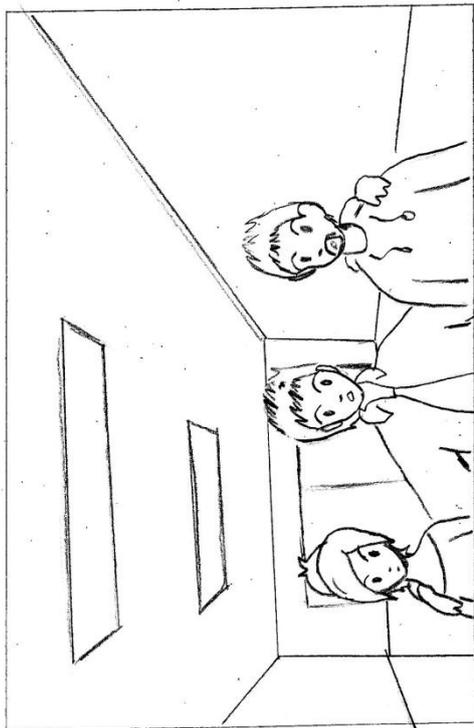
DIALOGUE

SFX

10

CASERA EXPLOJA 2.0

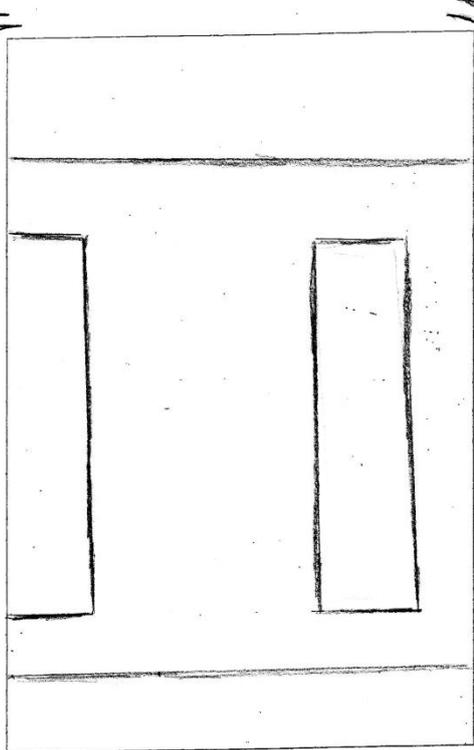
Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

ACTION

Scene: Key-BG:



Models: Props: PALETTE: FX:

EL MOVIMIENTO SE DETIENE CON UNA SACUDIDA.

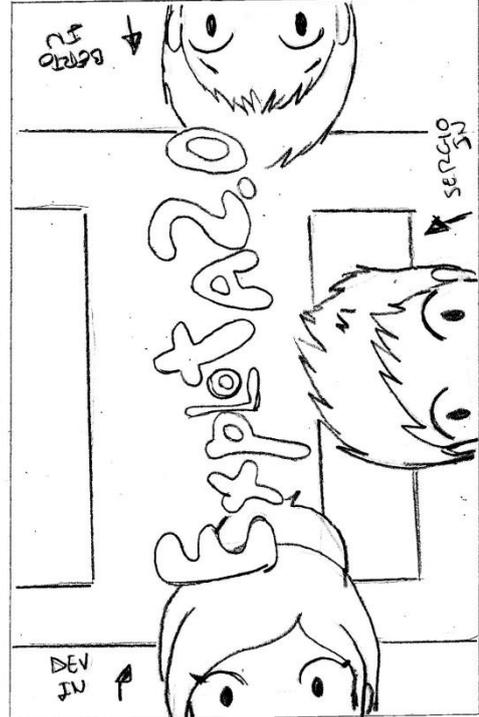
DIALOGUE

SFX

37

CABECERA EXPLOTA 2.0

Scene: Key-BG:



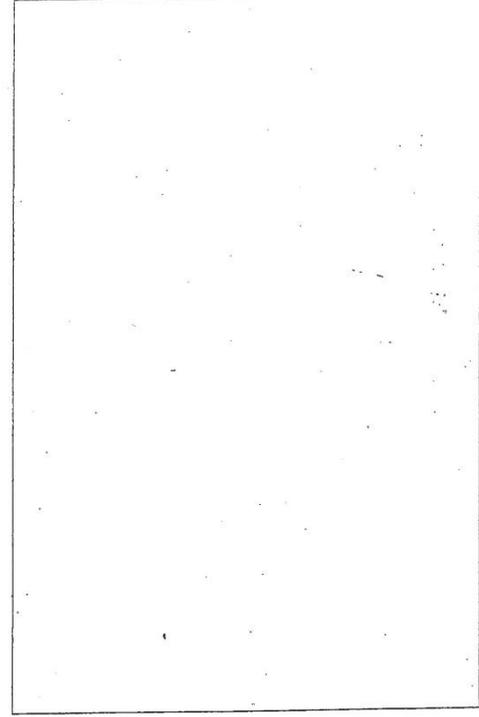
Models: PALETTE: Props: FX:

ACTION: SE SOBRESIMPRESIONA EL LOCO DE LA SERIE. SERGIO, BERTO Y DEU ASOMAN LA CABEZA MIRANDO A CÁMARA.

DIALOGUE

SFX

Scene: Key-BG:



Models: PALETTE: Props: FX:

Presupuesto

Resumen

<i>Epígrafes</i>	<i>Precio</i>
Equipo Técnico	22.567,26
Equipo Artístico	13.718,11
Equipos	6.886,21
Caracterización	4.042,43
Material	9.087
Localizaciones	2.725
Mobiliario (decorados)	25.923,63
Dietas y Desplazamientos	2.534,07
Instalaciones	1.200
Derechos de autor y seguros	35.312,61
Gastos generales	1.140
TOTAL	125.136,32

Equipo Técnico

<i>Categoría Profesional</i>	<i>Unidad</i>	<i>Precio/Ud.</i>	<i>Día</i>
Guionista	3		12.000
Story Board	2	4.625	9.056
Director de Producción	1		74,86
Jefe de Producción	1		63,95
Supervisor de Continuidad/Script	1		47,59
Director de Casting	1		55,77
Director de Fotografía/Iluminador	1		55,77
Operador de Cámara	3	42,14	126,42
Jefe de Sonido	1		55,77
Eléctrico	1		39,41
Director de Arte	1		63,95
Decorador	3	55,77	167,32
Encargado de Vestuario/Ambientador	1		50,32
Vestuario/Attrezzista	1		42,14
Constructor de Atrezzo	2	42,14	84,28
Carpintero	1		42,14
Pintor/Empapelado	1		42,14
Jefe de Maquillaje	1		55,77
Ayudante de Maquillaje	1		42,14
Jefe de Peluquería	1		55,77
Ayudante de Peluquería			42,14
Editor de Vídeo	2	50,32	100,64
Técnico de Sonido	2	42,14	84,28
Meritorio	4	29,67	118,69
TOTAL			22567,26

Equipo Artístico

<i>Categoría Profesional</i>	<i>Unidades</i>	<i>Precio/Ud.</i>	<i>Día</i>
PRINCIPALES			
Ricardo Bascuñán			520,34
Daniel Rovira			520,34
Megan Montaner			520,34
SECUNDARIOS			
Gorka Moreno			425,73
Úrsula Corberó			425,73
Melanie Olivares			425,73
David Planes			425,73
Juana Cordero			425,73
Josema Yuste			425,73
Guillermo Ortega			425,73
Adrià Collado			425,73
Fernando Gil			425,73
Ana Milán			425,73
Jimmy Barnatán			425,73
Daniel Retuerta			425,73
María Dolores Martín			425,73
REPARTO			
Extras	20	331,13	6622,6
TOTAL			13718,11

- El precio indicado en cuanto al reparto es el básico. En el caso de seleccionar los actores propuestos habría que sumar el porcentaje de caché; acordado con su representante.

Equipos

<i>Material</i>	<i>Unidades</i>	<i>Precio/Semana</i>
Cámara video	3	1.647,30
Micro pértiga	1	
	18% IVA	296,51
TOTAL		1.943,81
Iluminación	13	4.770
Stikos	5	35
Gelatinas	10	80
Claqueta	1	35
Paquete pinzas	3	2,4
TOTAL		6.866,21

Caracterización

<i>Vestuario</i>	<i>Precio</i>
Sergio	280,93
Berto	489,93
Dev	197,75
Paco	211,61
Amanda	232,45
Julia	397,44
Epifanio	135,98
Clara	255,93
Patricio	358,9
Rubén	461,82
Jorge	148,69
José Antonio	178,94
Daniela	249,6
Fran	132,73
Quico	99,28
Águeda	109,8
Maquillaje	100,65
TOTAL	4042,43

Material

<i>Artículo</i>	<i>Precio</i>
Papelería (fotocopias, bolígrafos...)	150
Paneles	516,71
Azulejos	5.967
Pintura	126
Utensilios de pintura	24,4
Herramientas	180
Bombillas	54
Cable	32,4
Utilería	2.036,50
TOTAL	9.087 €

Localizaciones

<i>Lugar</i>	<i>Precio</i>
Habitación Sergio (casa pueblo)	410
Laboratorio disecciones	380
Recepción hotel	450
Perrito caliente (local <i>fast food</i>)	350
Aula fotografía	310
Calle casa pueblo Sergio	permisos
Estudio radio	435
Calle Sergio (ciudad)	permisos
Zaguán piso Sergio (ciudad)	390
TOTAL	2725

Mobiliario

<i>Decorado</i>	<i>Precio</i>
Habitación Sergio (ciudad)	418,38
Salón Sergio (ciudad)	429,5
Cocina Sergio (ciudad)	1.084
Hall TTV	4.557,55
Pasillos 1-2 TTV	156,5
Sala realización TTV	3.885
Plató TTV	12.188,18
Comedor TTV	3.055
Camerino 1 TTV	149,52
TOTAL	25923,63

Dietas y Desplazamientos

	<i>Unidad</i>	<i>Precio/Ud.</i>	<i>Total</i>
Comidas	56	37,84	2119,04
Autobús (Valencia – Cotes)	22		350
Turismo Sergio	1		65,03
TOTAL			2534,07

explicación general

El presupuesto está calculado por el gasto económico que supondría rodar Explota2.0 al día. En un primer momento pensamos hacer el presupuesto de un capítulo entero, cuyo rodaje duraría una semana aproximadamente, pero recurrimos a fuentes teóricas donde se recomendaba hacer el cálculo por día.

El episodio escogido para la elaboración del presupuesto es el piloto. Como bien sabemos, el rodaje de una serie o película requiere una inyección enorme de capital, pues se trata de grandes proyectos que necesitan a muchos profesionales, equipos, decoración, etc. para poder llevarlo a cabo. Pero dentro de todos estos elevados costes hemos conseguido establecer un equilibrio entre calidad y precio, pues tras buscar mucho y contrastar costes en distintas fuentes, hemos podido obtener notables resultados. Todo ello con el fin de reducir al máximo posible los gastos, pero sin llegar a lo ordinario y lo vulgar.

Creemos importante destacar herramientas que hemos utilizado para conseguir un presupuesto atractivo. Además de contrastar los precios entre varias empresas para asegurarnos de obtener lo más asequible, también hemos recurrido a la adquisición de material de segunda mano, como por ejemplo para el mobiliario de los decorados, el cual se ha adaptado perfectamente al conjunto de la ambientación.

Otro método llevado a la práctica ha sido en el vestuario. Para ello buscamos en tiendas de ropa económicas como “Kiabi”, “Pull&Bear” o “Bershka” pero siempre respetando el estilo y personalidad del personaje. Pues nosotras buscábamos la equidad entre calidad y coste y no lo barato.

Un punto a aclarar es el caché que tienen algunos actores debido a su reconocimiento y popularidad entre el público. Es el caso de Ana Milán, Edu Soto, Josema Yuste, Úrsula Corberó, Melanie Olivares, Guillermo Ortega o Adrià Collado, entre otros. Dicho plus que supone el caché al salario establecido en el Boletín Oficial del Estado (BOE) no ha sido sumado en el presupuesto, solo se marca el precio base. Esto se debe a que no hemos podido encontrar dicha cifra de suplemento, por ello es que si se decide mantener a los actores que hemos

preseleccionado se debería de contactar con el actor o actriz, o en su defecto y más habitual, con su representante para acordar una cifra.

Para establecer el salario base de los trabajadores por sesión, tanto del equipo técnico como del artístico, nos basamos en la producción de obras de bajo presupuesto para cine y televisión que se recoge en el BOE.

presupuesto real y estimado

Se puede decir que existen dos presupuestos para Explota2.0, ambos recogen los mismos gastos que suponen los elementos necesarios para su producción, pero con resultados muy distintos. Estamos hablando del presupuesto real y el estimado.

Con el real obtenemos la cifra del coste de producción de un día de rodaje sin ningún tipo de descuento, ayudas, ni nada similar que contribuya a desinflar la totalidad. Por esta razón el resultado puede llegar a ser verdaderamente escandaloso a pesar de los esfuerzos antes mencionados por reducir los costes.

Pero veamos cómo con el siguiente presupuesto, con el estimado, conseguimos obtener una cuantía mucho más asequible que el anterior. Son varias las propuestas que podemos establecer para disminuir el total del presupuesto real.

Primero podemos recurrir a las ayudas que se ofrecen para subvencionar la *sitcom*. Las posibilidades son:

- "Ibermedia", que establece como requisito básico la coproducción de audiovisuales iberoamericanas. La coproducción es definitivamente una forma de compartir gastos, siendo más sencillo su pago e incluso da la posibilidad de hacer un producto de mayor calidad al contar con mayor presupuesto.

- “Generalitat Valenciana”, que ayuda a medianas y pequeñas empresas a producir películas para televisión y pilotos de series de televisión. Esto último es lo que nos interesa. El requisito que establece es “promocionar las señas de identidad y los valores propios de nuestra Comunidad”. Explota2.0 se rodaría en Valencia, por lo que inevitablemente la influencia de la cultura valenciana quedará patente en ella. Por ejemplo se mostrarán imágenes de la ciudad de Valencia, como es el cauce del río Turia, la calle del protagonista, entre otras.
- En el caso de que la anterior subvención sea denegada, podemos solicitar “ayudas económicas para el doblaje al valenciano de producciones audiovisuales” donde aspiraríamos a conseguir una cuantía de hasta 3.329€. Esta ayuda no se puede sumar a la de “Generalitat Valenciana”, por ello funciona de modo supletorio.

También existen otras formas no oficiales de subvención, como es en el vestuario. Aquí podemos llegar a un acuerdo con las tiendas de ropa que consista en hacer publicidad de su marca en los títulos de crédito o incluso hacer alguna referencia sutil en algún momento determinado del capítulo a cambio de que nos proporcionen el vestuario, sino totalmente gratuito, sí por un módico precio.

Otro recurso muy utilizado en las series de televisión es el *productplacement*. A través de este sistema una empresa publicita su marca mostrando productos propios en la escena y a cambio dicha empresa aporta un tanto económico a la serie o bien la abastece de su producto. Este método es muy habitual en el sector alimenticio, por ejemplo en “Friends” aparecía en la mesa de la cocina una caja de galletas Oreo, o en “Los hombres de Paco” el camarero les servía una cerveza Amstel a los personajes y en la mesa había un servilletero también con el logotipo de la marca. Pero también está muy extendido en otros sectores como es el de la tecnología, muestra de ello es “House”, donde podemos ver al protagonista utilizar un ordenador portátil de la casa Apple.

Por último, es importante tener en cuenta respecto a los decorados y los gastos que supone su construcción que a pesar de su relativamente elevado coste,

hay que tener en cuenta que es algo que se mantendrá en los siguientes capítulos, seguirán siendo aprovechados haciendo un uso continuo de ellos por lo que sería un dinero bien invertido. Esto significa que el gasto que supone para el presupuesto del primer episodio ya no se seguirá sumando al presupuesto de los que le sigan, por lo que el precio total disminuirá en este sentido.

Elementos Finales

resumen global y defensa del proyecto

Teniendo en cuenta todo lo estudiado hasta el momento, podemos destacar los siguientes puntos de la serie. *Explota2.0* aparentemente puede tratar un tema común como es el primer día de trabajo de una persona de a pie. Pero todo esto tratado desde un estilo cómico y original, llevando las situaciones cotidianas al extremo, creando chistes sin necesidad de buscarlos.

A esto hay que hay que añadirle la relativa novedad del contexto.

Aunque se ha podido ver en otras series como “Fuera de Control” o “Los Exitosos Pells”, el trabajo y la convivencia dentro de una cadena de televisión no es un tema excesivamente explotado, como pueden ser los hospitales, vecindarios, comisarías o institutos. Por ello pensamos que esta serie podría aportar un toque de frescura al panorama televisivo.

Explota2.0 es un híbrido entre las *sitcoms* americanas y las españolas, no solo se busca la originalidad en el contexto sino que también se huye de los estereotipos. Se ha perseguido crear un humor en el que se aprecie un estilo fundamentado en una *sitcom* americana, evitando la comedia basada en un personaje con un nivel cultural bajo y los chistes políticos (aunque esto no quiere decir que se ignore la realidad social). Pero, a pesar de lo comentado, el humor español no se ha erradicado completamente, estamos influenciados por ese tipo de humor y en consecuencia nuestros guiones se ven impregnados de su esencia. Además, al tratarse de un producto español, no queríamos convertirlo en una serie americanizada.

Otro punto clave son los personajes. Están dotados de características muy marcadas que los hacen únicos e imprescindibles en el desarrollo de las tramas. Por ejemplo, Epifanio aparece de forma esporádica y ni siquiera habla pero sin

embargo, si lo eliminásemos la serie perdería ese aura de misterio que transmite el personaje. Además da mucho juego a la trama ya que crea especulaciones e incógnitas a su alrededor.

Como ya hemos dicho, los personajes tienen unas características muy marcadas, y se complementan tan bien juntos que realmente podríamos situarlos en cualquier otro contexto y la serie seguiría funcionando.

El toque especial de los personajes aumentará con la aportación que esperamos con los actores preseleccionados.

Como dice Natxo López Muro en su libro “Manual del guionista de comedias televisivas”, *si hay algo que define más que nada a un personaje, es el actor que lo interpreta. De él dependerá que ese maravilloso señor o señora que hemos imaginado en nuestra cabeza resulte creíble, divertido y empático para el público.*

Un buen actor aporta unas características singulares al personaje que lo hacen especial. Ejemplo de ello fue Javier Cámara en 7 vidas, sin él Paco no hubiera sido el mismo. En la elección del papel de Sergio no buscábamos a un actor conocido para que el personaje no estuviera encasillado en un estilo. Sin embargo no queríamos desaprovechar el tirón que supone el utilizar una cara reconocida y que normalmente suele tener un público fiel. Por eso, el resto del reparto está compuesto en su mayoría, por actores y cómicos populares como Ana Milán, Edu Soto y Josema Yuste. Aunque interpreten papeles secundarios contribuyen a crear un aura profesional. Y además pueden enriquecer los guiones gracias a su habilidad para hacer reír a la gente.

Los personajes están tan bien definidos que solamente con ver la cabecera el espectador puede preconcebir una idea de cómo son.

La cabecera ha sido diseñada para presentar a casi todos los personajes. Compuesta expresamente para la serie, la música enfatiza dicha presentación, con un ritmo muy marcado y animado, siguiendo la trayectoria de la imagen, haciendo las pausas necesarias y todos los cambios requeridos.

Para terminar, nos gustaría remarcar el presupuesto, donde hemos conseguido un buen equilibrio entre calidad y precio, ya que no se trata de un

presupuesto excesivamente elevado teniendo en cuenta el producto final que se obtendría. Considerando esto, creemos que se podría obtener grandes beneficios con la explotación de esta serie.



Bibliografía

- GARCÍA DE CASTRO, Mario. *“La ficción televisiva popular”*. Barcelona: Editorial Gedisa. 2002. ISBN: 84-7432-981-7
- GÓMEZ MARTÍNEZ, Pedro y GARCÍA GARCÍA, Francisco. *“El guión en las series televisivas: formatos de ficción y presentación de proyectos”*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria. ISBN: 978-84-89552-56-2
- LÓPEZ, Natxo. *“Manual del guionista de las comedias televisivas”*. Madrid: T&B editores. 2008. ISBN: 978-84-96576-77-3
- TOLEDANO, Gonzalo y VERDE, Nuria. *“Cómo crear una serie de televisión”*. Madrid: T&B editores. 2007. ISBN: 978-84-96576-47-6

- PADILLA CASTILLO, Graciela y REQUEIJO REY, Paula. *“La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas”*. Facultad de ciencias de la información; Universidad Complutense de Madrid. 2010. ISSN: 2172-9077

- Sociedad General de Autores. [en línea] <http://tarifas.sgae.es/images/stories/fruit/tg_sgae_2012-06062012.pdf>
- Boletín Oficial del Estado. [en línea] <<http://www.boe.es/boe/dias/2011/04/01/pdfs/BOE-A-2011-5920.pdf>>
<<http://www.boe.es/boe/dias/2011/12/27/pdfs/BOE-A-2011-20323.pdf>>
- Santalucía. Seguro de Accidentes. [en línea] <http://www.santalucia.es>
- IVAJ. Ayudas para el doblaje en valenciano. [en línea] <http://www.gvajove.es/ivaj/opencms/IVAJ/es/empleo/modulos/noticias/noticia_0138.html?_locale=es&uri=/IVAJ/es/empleo/modulos/noticias/noticia_0202.html&tipo=noticia>
- Generalitat Valenciana. Ayudas. [en línea] <http://www.gvajove.es/ivaj/opencms/IVAJ/es/empleo/modulos/noticias/noticia>

[_0138.html?_locale=es&uri=/IVAJ/es/empleo/modulos/noticias/noticia_0202.html&tipo=noticia](#)

- Ibermedia. Ayudas. [en línea]

<http://www.catedraaltmark.com/download/2012/IBERMEDIA%202012.pdf>

A nexos



Solicitud de ayudas económicas para el doblaje al valenciano de producciones audiovisuales.

- **¿Qué se puede solicitar?**

Nombre del trámite

Solicitud de ayudas económicas para el doblaje al valenciano de producciones audiovisuales.

Objeto del trámite

Subvencionar los costes del doblaje al valenciano de las diferentes obras audiovisuales (largometrajes, cortometrajes, series, documentales) y ayudar económicamente a las empresas y a las entidades representativas del sector audiovisual para favorecer una mayor presencia social del valenciano.

La subvención irá destinada a sufragar parte de los costes del doblaje de cada obra audiovisual. No podrán optar a estas ayudas las producciones audiovisuales que hayan obtenido una subvención del IVAC para su realización y que tengan la obligación de entregar una copia de la obra en valenciano, conforme a los requisitos de las diversas convocatorias.

- **¿Quién puede iniciarlo?**

Interesados/Solicitantes

Podrán optar a las ayudas las empresas, asociaciones y federaciones del sector del audiovisual que estén legalmente constituidas y radicadas en la Comunitat Valenciana .

Requisitos

- Tener en plantilla en el momento de solicitar la ayuda un técnico capacitado para ejercer el trabajo de doblaje en el estudio.
- Acreditar en la escritura de la empresa o en sus estatutos que el objeto social de la empresa es el doblaje y sonorización de material audiovisual.
- Que la empresa cuente al menos con las siguientes instalaciones: Sala de silencio, maquinaria/software específico para el doblaje y Btc.

EXCLUSIONES

No podrán obtener la condición de beneficiario de las subvenciones aquellas entidades en las cuales concurra alguna de las circunstancias siguientes:

- a) Haber sido condenadas mediante sentencia firme a la pérdida de la posibilidad de obtener subvenciones o ayudas públicas.
- b) Haber solicitado la declaración de concurso, haber sido declaradas insolventes en cualquier procedimiento, hallarse declaradas en concurso, estar sujetas a intervención judicial o haber sido inhabilitadas según la Ley Concursal sin que haya concluido el período de inhabilitación fijado en la sentencia de calificación del concurso.
- c) Haber dado lugar a la resolución firme de cualquier contrato realizado con la administración, por causa de la que hubiesen sido declarados culpables.
- d) Estar incurso la persona física, los administradores de las sociedades mercantiles o aquellos que ostentan la representación legal de otras personas jurídicas, en alguno de los supuestos de la Ley 12/1995, de 11 de mayo, de Incompatibilidades de los Miembros del Gobierno de la Nación y de los Altos cargos de la Administración General del Estado, de la Ley 53/1984, de 26 de diciembre, de Incompatibilidades del Personal al Servicio de las Administraciones Públicas, o tratarse de cualquiera de los cargos electos regulados en la Ley Orgánica 5/1985, de 19 de junio, del Régimen Electoral General, en los términos establecidos en la misma o en la normativa autonómica de la Comunitat Valenciana.
- e) No hallarse al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias o ante la Seguridad Social según la normativa vigente.
- f) Tener la residencia fiscal en un país o territorio calificado reglamentariamente como paraíso fiscal.
- g) No hallarse al corriente de pago de obligaciones por reintegro de subvenciones.
- h) Haber sido sancionado mediante resolución firme con la pérdida de la posibilidad de obtener subvenciones según la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, o la Ley General Tributaria.
- i) No podrán acceder a la condición de beneficiarios las agrupaciones previstas en el segundo párrafo del apartado 3 del artículo 11 de la Ley General de Subvenciones cuando concurra alguna de las prohibiciones anteriores en cualquiera de sus miembros.

En ningún caso podrán obtener la condición de beneficiarios de las subvenciones las entidades incluidas en las causas de prohibición previstas en los apartados 5 y 6 del artículo 4 de la Ley Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, reguladora del Derecho de Asociación.

Tampoco podrán obtener la condición de beneficiarias las asociaciones respecto de las que se hubiera suspendido el procedimiento administrativo de la inscripción por hallarse indicios racionales de ilicitud penal, en aplicación de lo dispuesto en el artículo 30.4 de la Ley Orgánica 1/2002, en tanto que no recaiga resolución judicial firme en virtud de la cual pueda practicarse la inscripción en el registro correspondiente.

- **Cuantía de la ayuda/Procedimiento de cobro**

CUANTÍA (Baremo para calcular las subvenciones de doblaje)

Series-largometrajes

Duración - Importe

Hasta 05 min - 580 euros

Hasta 10 min - 942 euros

Hasta 15 min - 1.159 euros

Hasta 20 min - 1.556 euros

Hasta 30 min - 2.351 euros

Hasta 45 min - 3.329 euros

Hasta 60 min - 4.307 euros

Hasta 70 min - 4.928 euros

Hasta 80 min - 5.548 euros

Hasta 90 min - 6.168 euros

Hasta 100 min - 7.086 euros

Por cada minuto que exceda de 100 min: 72 euros

Documentales

Duración - Importe

Hasta 30 min - 1.317 euros

Hasta 45 min - 1.496 euros

Hasta 60 min - 1.676 euros

Hasta 70 min - 1.895 euros

Hasta 80 min - 2.115 euros

Hasta 90 min - 2.334 euros

Hasta 100 min - 2.554 euros

PAGO

La subvención concedida se librará cuando se presente la documentación justificativa adecuada de la actividad para la cual se ha concedido la subvención.

- **¿Cuándo solicitarlo?**

Plazo de presentación

El plazo de presentación será de veinte días naturales contados a partir del día siguiente de la publicación de la convocatoria en el DOCV nº 6621, de 03/10/11.

- **¿Dónde dirigirse?**

- En los registros de los órganos administrativos a que se dirijan o ante cualquier órgano administrativo que pertenezca a la Administración General del Estado, a la de cualquier administración de las comunidades autónomas, o a la de alguna de las entidades que forman la administración local si, en este último caso, se hubiera suscrito el oportuno convenio, así como en las representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero.

- También en cualquier oficina de Correos. En este caso se deberá presentar en sobre abierto para que se pueda estampar el sello y la fecha en el impreso de solicitud y en la copia.

- Y, preferentemente, en:

REGISTRO DEL INSTITUTO VALENCIANO DEL AUDIOVISUAL Y DE LA CINEMATOGRAFÍA
RICARDO MUÑOZ SUAY (IVAC)

PL. AYUNTAMIENTO, 17 📍

46002 Valencia

Tel: 963539300

REGISTRO GENERAL DE LA CONSELLERIA DE TURISMO, CULTURA Y DEPORTE

AVDA. CAMPANAR, 32 📍

46015 Valencia

Tel: 961923375

- **¿Qué documentación se debe presentar?**

El modelo de solicitud estará disponible en la Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía y en Internet www.ivac-lafilmoteca.es.

Se deberá presentar una solicitud por cada obra. La solicitud deberá ser suscrita por quien tenga la capacidad legal de representación de la entidad.

a) Fotocopia compulsada de los estatutos de la entidad que solicita la ayuda.

b) Certificado de la secretaría de la entidad del acuerdo adoptado, por el órgano de gobierno correspondiente, en el que se faculta a la persona representante para suscribir la solicitud.

c) Fotocopia compulsada del CIF de la entidad.

d) Fotocopia compulsada del DNI de la persona solicitante.

e) Presupuesto de los costes de doblaje de cada uno de los productos audiovisuales para los cuales se solicita la subvención, en el que se deberá hacer constar: título de la obra, empresa productora, duración en minutos, honorarios de los dobladores, coste de otros conceptos y presupuesto total sobre el que se solicita la subvención.

f) Declaración responsable de no concurrir en ninguna de las prohibiciones para obtener la condición de beneficiario especificadas en el punto 2 del artículo 13 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, según modelo que se incluye como anexo 3 de esta convocatoria

g) Declaración sobre todas las ayudas públicas obtenidas o solicitadas para los mismos costes subvencionables, así como de las ayudas de minimis recibidas durante los dos ejercicios fiscales anteriores y durante el ejercicio fiscal en curso.

h) Declaración responsable de cumplimiento de la normativa sobre integración laboral de personas con discapacidad, o en su caso, la exención de dicha obligación, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 de la Ley 11/2003, de 10 de abril, de la Generalitat, sobre el Estatuto de las Personas con Discapacidad (DOGV número 4.479, de 11.04.2003) y en el Decreto 279/2004, de 17 de diciembre, del Consell de la Generalitat, por el que se regulan medidas en los procedimientos de contratación administrativa y de concesión de subvenciones para el fomento del empleo de las personas con discapacidad

i) Conforme al artículo 22.4 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, la presentación de la solicitud de subvención conlleva la autorización del solicitante para que el IVAC pueda obtener de forma directa la acreditación de las circunstancias previstas en los artículos 18 y 19 del mismo Decreto a través de certificados telemáticos.

Los certificados de estar al corriente de las obligaciones tributarias y con la Seguridad Social serán recabados por el Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía a la Tesorería General de la Seguridad Social, a la Agencia Estatal de Administración Tributaria y a la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo por medios telemáticos. La acogida, por parte de la persona o entidad interesada, a esta norma comporta que se autorice expresamente al Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía para solicitarlo a la Tesorería General de la Seguridad Social, a la Agencia Estatal de Administración Tributaria y a la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo.

j) Datos bancarios, número de cuenta, agencia y nombre de la entidad donde el solicitante desee recibir la ayuda en caso de ser concedida. Es necesario que el titular de la cuenta corriente sea la empresa solicitante de la subvención

La presentación de solicitudes para optar a las ayudas supone la aceptación formal de las condiciones de la convocatoria.

Impresos asociados

[ANEXO II] SOLICITUD DE AYUDA ECONÓMICA PARA EL DOBLAJE AL VALENCIANO DE PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

MODELO DE DOMICILIACIÓN BANCARIA

DECLARACIÓN DEL SOLICITANTE DE AYUDAS

[MINIMIS] DECLARACIÓN DE AYUDAS MINIMIS

[EMPL_DISCAP] DECLARACIÓN RESPONSABLE DE CUMPLIR LAS CONDICIONES DEL DECRETO 279/2004, SOBRE FOMENTO DE EMPLEO DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD

[ANEXO V] JUSTIFICACIÓN DE AYUDA ECONÓMICA PARA EL DOBLAJE AL VALENCIANO DE PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

- **¿Cómo se tramita?**

Pasos

- Presentación de la documentación requerida.

- Si la solicitud no incluye todos los datos exigidos o falta alguna documentación se instará al interesado para que en el plazo de 10 días subsane estos defectos, con la advertencia de que en el caso de no hacerlo se le tendrá por desistido en su petición. La documentación deberá presentarse inexcusablemente hasta la finalización del plazo para presentar solicitudes y en caso de no hacerlo se le tendrá por desistido en su petición.

- Las solicitudes serán estudiadas y evaluadas por una comisión evaluadora nombrada por la vicepresidencia del IVAC.

- Con la lista definitiva se procederá a la distribución del presupuesto disponible.

- Para el cálculo de la subvención a cada una de las obras se aplicará el baremo que figura en la base duodécima de la presente resolución.

- En el caso que las solicitudes entre las que se ha de distribuir la subvención superen la cantidad de subvención máxima prevista en la convocatoria, se aplicará una reducción porcentual y proporcional para cada una de las obras.

- Atendiendo a los criterios indicados, teniendo en cuenta la cantidad de solicitudes presentadas y valoradas, y el total del presupuesto disponible para otorgar las subvenciones, la comisión evaluadora elaborará el informe y la propuesta pertinente que será presentada por la comisión evaluadora a la dirección del Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía.

- Vista el acta de la Comisión Evaluadora, la dirección del IVAC como órgano instructor, formulará propuesta de resolución provisional, que será expuesta en el tablón de anuncios del IVAC y en la página web www.ivac-lafilmoteca.es.

- Pasados diez días la dirección del IVAC elevará propuesta de resolución definitiva a la presidencia del IVAC, quien resolverá la adjudicación de las ayudas.

- Esta resolución, que se producirá antes que termine el periodo de cinco meses contados a partir de la fecha de publicación de la convocatoria, será publicada en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana, a los efectos de los previsto en el artículo 18 de la Ley General de Subvenciones.

- **¿Qué recursos proceden contra la resolución?**

Los previstos en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (BOE nº 285, de 27/11/92) y la nueva redacción dada a su articulado por la Ley 4/1999, de 13 de enero (BOE nº 12, de 14/01/99).

- **Información complementaria**

Criterios de valoración

Para la resolución y el informe sobre la distribución de las subvenciones entre las solicitudes, la Comisión tendrá en cuenta los criterios que se indican a continuación.

Las solicitudes se ordenarán en una lista, de mayor a menor, según la puntuación que obtengan de la aplicación del baremo siguiente:

- a) Fomento del uso social del valenciano. Máximo 60 puntos.
- b) Fomento del sector profesional del doblaje de la Comunitat Valenciana. Máximo 20 puntos.
- c) Fomento del sector audiovisual de la Comunitat Valenciana. Máximo 10 puntos.
- d) Interés formativo y cultural. Máximo 10 puntos.

Una vez resuelta la lista, podrá considerarse excluida, para continuar en el proceso de valoración, aquella obra que no ha superado los 80 puntos.

Obligaciones

Las entidades beneficiarias de las subvenciones tendrán las obligaciones siguientes:

- a) Realizar la actividad que fundamenta la subvención y justificarla adecuadamente según se indica en esta convocatoria. Así mismo, en los créditos de las obras subvencionadas, se deberá hacer constar la colaboración, en el doblaje, del Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía de la Generalitat.
- b) Comunicar al Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía otras ayudas y subvenciones obtenidas de otros organismos, así como otros recursos o ingresos para la misma finalidad. La comunicación se deberá efectuar cuando se conozcan las aportaciones y, en todo caso, con anterioridad a la justificación de la aplicación que se le ha dado a los fondos percibidos.
- c) Estarán sometidas a las actuaciones de comprobación y de control financiero que corresponden a la Intervención General a las cuales aportarán la documentación que se les requiera.
- d) Disponer de los libros contables, registros diligenciados y de otros documentos debidamente auditados, en los términos exigidos por la legislación mercantil y sectorial aplicable a la entidad beneficiaria, con la finalidad de garantizar el adecuado ejercicio de las facultades de comprobación y de control.
- e) Conservar los documentos justificativos de la aplicación de los fondos recibidos en tanto puedan ser objeto de las actuaciones de control y de comprobación.
- f) Acreditar, antes de la propuesta de concesión de la subvención, que están al corriente de las obligaciones tributarias y de la Seguridad Social.
- g) Proceder al reintegro de los fondos percibidos en los supuestos indicados en el artículo 37 de la Ley General de Subvenciones.

El incumplimiento de las anteriores obligaciones será causa de la exigencia de las responsabilidades o sanciones correspondientes según la legislación vigente.

- **Fuentes jurídicas y/o documentales**

Normativa

- Resolución de 8 de septiembre de 2011, de la presidenta del Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía Ricardo Muñoz Suay, por la cual se convocan ayudas económicas para el doblaje al valenciano de producciones audiovisuales en 2011 (DOCV nº 6621, de 03/10/11).

Lista de normativa

Ver Resolución de 8 de septiembre de 2011



Solicitud de subvenciones dirigidas a las Pequeñas y Medianas Empresas del sector audiovisual de la Comunitat Valenciana para el fomento de la producción audiovisual valenciana a través de la realización de películas para televisión y pilotos de serie de televisión (IVAC).

- **¿Qué se puede solicitar?**

Nombre del trámite

Solicitud de subvenciones dirigidas a las Pequeñas y Medianas Empresas del sector audiovisual de la Comunitat Valenciana para el fomento de la producción audiovisual valenciana a través de la realización de películas para televisión y pilotos de serie de televisión (IVAC).

Objeto del trámite

Potenciar una industria audiovisual propia que se convierta en un yacimiento de empleo para los profesionales del sector y que, además, contribuya decisivamente a promocionar las señas de identidad y los valores propios de nuestra Comunitat.

- **¿Quién puede iniciarlo?**

Interesados/Solicitantes

Podrán solicitar estas subvenciones, las pequeñas y medianas empresas del sector audiovisual que estén radicadas en la Comunitat Valenciana e inscritas en el Registro Administrativo de Empresas Audiovisuales de la Comunitat Valenciana, que desarrollen o puedan desarrollar actividades de producción de películas para televisión y pilotos de serie de televisión.

Requisitos

Se considerará pequeña y mediana empresa según la Recomendación de la Comisión Europea (DOCE L número 107/8, de 30 de abril de 1996) la persona física o jurídica que reúna los siguientes requisitos:

- Pequeña empresa

Hasta 50 trabajadores

Facturación anual inferior a 7 millones de euros o Balance general anual inferior a 5 millones de

euros

- Mediana empresa

Entre 50 y 249 trabajadores

Facturación anual entre 7 millones y 40 millones de euros o Balance general anual entre 5 millones y 27 millones de euros

- **¿Cuándo solicitarlo?**

Plazo de presentación

El plazo de presentación de las solicitudes se iniciará al día siguiente de publicación de la convocatoria en el DOCV nº 6093, de 02/09/09 y finalizará en el plazo de 15 días hábiles desde el día siguiente de la publicación.

- **¿Dónde dirigirse?**

- En los registros de los órganos administrativos a que se dirijan o ante cualquier órgano administrativo que pertenezca a la Administración General del Estado, a la de cualquier administración de las comunidades autónomas, o a la de alguna de las entidades que forman la administración local si, en este último caso, se hubiera suscrito el oportuno convenio, así como en las representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero.

- También en cualquier oficina de Correos. En este caso se deberá presentar en sobre abierto para que se pueda estampar el sello y la fecha en el impreso de solicitud y en la copia.

- Y, preferentemente, en:

REGISTRO DEL INSTITUTO VALENCIANO DEL AUDIOVISUAL Y DE LA CINEMATOGRAFÍA
RICARDO MUÑOZ SUAY (IVAC)
PL. AYUNTAMIENTO, 17 
46002 Valencia
Tel: 963539300

- **¿Qué documentación se debe presentar?**

La solicitud de subvención se presentará en impreso normalizado, según modelo adjunto, y se acompañará de los siguientes documentos:

- a) Dos copias del proyecto de la producción audiovisual en papel, y dos copias en soporte DVD-R con formato vídeo standard, que contendrá al menos:
 - Storyline (máximo 3 líneas).
 - Sinopsis (máximo 20 líneas).
 - Guión dialogado. En el caso de pilotos también se deberá presentar tratamiento (descripción de personajes y mapa de tramas)
 - Ficha técnica, con cartas de compromiso si las hubiera.
 - Ficha artística, con cartas de compromiso si las hubiera.

guión y música; personal artístico; equipo técnico; escenografía; estudios, rodaje, sonorización y varios producción; maquinaria de rodaje y transporte; viajes, dietas; película virgen; laboratorio; seguros e impuestos; gastos de explotación, comercio y financiación; gastos generales y beneficio industrial.

- Plan de financiación del total del presupuesto, detallando el porcentaje de coproducción, en su caso, y el importe de cada una de las entidades intervinientes.
- Contrato de compra u opción de compra del guión con el autor o autores.
- Plan de rodaje, incluyendo duración, localizaciones y lugares de rodaje.
- Historial profesional de la empresa o empresas productoras.
- Currículo del director y guionistas.
- Empresas de servicios que participan en el proyecto.

Cualquier eventualidad o modificación en el proyecto presentado deberá ser comunicada al Instituto Valenciano del Audiovisual en el plazo de 10 días desde que se produzca.

b) Fotocopia compulsada de los documentos que acrediten la personalidad y la capacidad de obrar del empresario, tales como el DNI, si se trata de personas físicas, y de la Escritura de Constitución de la Sociedad si se trata de personas jurídicas. En ambos casos, deberá aportarse también el alta en el Impuesto de Actividades Económicas en el epígrafe correspondiente a la producción de películas cinematográficas y/o vídeos; así como el último recibo del mismo, o en su

caso, declaración jurada de hallarse exento del pago de dicho impuesto.

No se deberá presentar la documentación relacionada en este punto en el caso de estar inscritos en el Registro Administrativo de Empresas Audiovisuales de la Comunitat Valenciana, lo cual deberán hacer constar en el impreso de solicitud.

c) Fotocopia compulsada de la escritura de poder en caso de que el solicitante actúe en representación de un tercero, persona física o jurídica.

d) Declaración responsable, suscrita por el representante de la sociedad de que cumple los requisitos establecidos que catalogan la empresa como pequeña y mediana empresa según la Recomendación de la Comisión Europea (DOCE número L 107/8, de 30 de abril de 1996).

e) Certificado original expedido por la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente de las obligaciones de Seguridad Social.

f) Certificado original expedido por la Agencia Estatal de la administración Tributaria de estar al corriente de sus obligaciones tributarias estatales.

g) Certificación expedida por la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo de estar al corriente de sus obligaciones tributarias, respecto a la Hacienda Pública de la Generalitat.

h) Declaración responsable, o realizada por cualquiera de los medios previstos en el artículo 13.7 de la Ley 38/2003 General de Subvenciones, de no incurrir en ninguna de las circunstancias previstas en los artículos 13.2 y 13.3 de dicha norma.

i) Declaración responsable, suscrita por el representante legal de la sociedad, que acredite no

haber recibido ayudas, para cualquier finalidad, durante los dos ejercicios fiscales anteriores y durante el ejercicio fiscal en curso, por importe global superior a doscientos mil euros (200.000 euros). En la declaración deberá indicarse expresamente cual es el tipo de ayudas percibidas.

j) Declaración responsable de cumplimiento de la normativa sobre integración laboral de personas con discapacidad, o en su caso, la exención de dicha obligación, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 de la Ley 11/2003 de 10 de abril, de la Generalitat, sobre el Estatuto de las Personas con Discapacidad (DOGV número 4479 de 11.04.2003) y en el Decreto 279/2004, de 17 de diciembre, del Consell de la Generalitat, por el que se regulan medidas en los procedimientos de contratación administrativa y de concesión de subvenciones para el fomento del empleo de las personas con discapacidad.

k) En cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 2.5 del Reglamento (CE) número 1998/2006 de la Comisión Europea y, a fin de comprobar que no se sobrepasan los límites que establece el mismo, se exigirá como requisito indispensable para optar a estas ayudas una declaración responsable relativa a las ayudas recibidas de cualquier administración pública para los mismos gastos subvencionables.

l) Declaración responsable de poseer los pertinentes derechos de propiedad intelectual sobre el guión y, en su caso, el de opción sobre la obra preexistente

m) En el caso de coproducciones, deberá aportarse el contrato de coproducción o carta de compromiso si las hubiera.

Impresos asociados

[ANEXO II] SOLICITUD DE AYUDAS PARA LAS PEQUEÑAS Y MEDIANAS EMPRESAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL DE LA COMUNITAT VALENCIANA PARA EL FOMENTO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL VALENCIANA A TRAVÉS DE LA REALIZACIÓN DE PELÍCULAS PARA TELEVISIÓN Y PILOTOS DE SERIE DE TELEVISIÓN

DECLARACIÓN DEL SOLICITANTE DE AYUDAS

[MINIMIS] DECLARACIÓN DE AYUDAS MINIMIS

[ANEXO V] AUTORIZACIÓN DE UTILIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN SUBVENCIONADA

DECLARACIÓN RELATIVA A LA CONDICIÓN DE PYME

[EMPL_DISCAP] DECLARACIÓN RESPONSABLE DE CUMPLIR LAS CONDICIONES DEL DECRETO 279/2004, SOBRE FOMENTO DE EMPLEO DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD

[ANEXO VII] JUSTIFICACIÓN DE LOS BENEFICIARIOS DE LAS AYUDAS PARA LA REALIZACIÓN DE PELÍCULAS PARA TELEVISIÓN Y PILOTOS DE SERIE DE TELEVISIÓN

- **¿Cómo se tramita?**

Pasos

- Presentación de solicitud y documentación adjunta.

- La valoración de las solicitudes será realizada, a través del procedimiento de concurrencia competitiva, por una comisión evaluadora que tiene facultades para realizar por medio de sus miembros cuantas comprobaciones estime necesarias para la mejor evaluación de los proyectos presentados, así como para resolver cuantas incidencias surjan en la tramitación del expediente de concesión de las subvenciones.

- Visto el informe de la Comisión Evaluadora, la dirección del Instituto Valenciano del Audiovisual, como órgano instructor, formulará propuesta de resolución provisional, que será expuesta en el tablón de anuncios del Instituto Valenciano del Audiovisual y en la página web www.ivac-lafilmoteca.es.

- Pasados diez días la vicepresidencia del Instituto Valenciano del Audiovisual elevará propuesta de resolución definitiva a la presidencia del Instituto Valenciano del Audiovisual, quien resolverá la adjudicación de las ayudas, la cuantía de las mismas, así como su distribución por anualidades.

- Dicha resolución se dictará y notificará en el plazo máximo de seis meses desde el día siguiente a la finalización del plazo para la presentación de solicitudes. Transcurrido el plazo señalado en el párrafo anterior sin que se hubiese notificado resolución expresa, deberán entenderse desestimadas por silencio administrativo las solicitudes presentadas.

- La resolución será publicada en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley General de Subvenciones.

- **¿Qué recursos proceden contra la resolución?**

Los previstos en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (BOE nº 285, de 27/11/92) y la nueva redacción dada a su articulado por la Ley 4/1999, de 13 de enero (BOE nº 12, de 14/1/99).

- **Información complementaria**

*** CARACTERÍSTICAS DE LOS PROYECTOS Y ACTIVIDADES SUBVENCIONADAS**

Las películas para televisión deberán ser historias universales, emotivas, con un tono amable que propicien valores positivos y dirigidas a un público familiar. Además en los pilotos de serie de televisión se buscarán historias cercanas donde se vea reflejada la idiosincrasia de la sociedad de la Comunitat Valenciana.

Las ayudas se destinarán por los beneficiarios exclusivamente a atender los gastos originados por la realización de películas para televisión y pilotos de serie de televisión. Los gastos que podrán ser subvencionados en virtud de la presente convocatoria serán exclusivamente los que

se detallan a continuación, siempre que del contenido de los justificantes de gastos se deduzca, ineludiblemente, que fueron aplicados a la realización de las películas para televisión y pilotos de serie de televisión:

1. Guión, adaptación y música. En el caso de pilotos de serie: tratamiento (descripción de personajes y mapa de tramas)
2. Equipo artístico.
3. Equipo técnico.
4. Escenografía.
5. Estudios, sonorización y efectos especiales.
6. Maquinaria y transportes.
7. Viajes y dietas
8. Película y material magnético.
9. Laboratorios.

En ningún caso podrá subvencionarse bienes que, por su naturaleza o su alto valor económico resulten inventariables.

Criterios de valoración

Los proyectos serán valorados sobre una puntuación máxima de 100 puntos, teniendo en cuenta los siguientes criterios de valoración:

1. Acreditación documental de la suficiencia de financiación del proyecto a través de medios documentales que constaten fehacientemente la existencia de recursos económicos suficientes para la ejecución del proyecto. (máximo 35 puntos)
2. Interés y calidad del guión. (máximo 30 puntos)
3. Se valorarán positivamente aquellos proyectos que, si bien conserven el carácter de obra unitaria, pudieran ser susceptibles de constituir un capítulo piloto o de presentación de una posible serie de ficción, tanto diaria como semanal. Para ello, se adjuntará el tratamiento de la posible serie que se derivaría del desarrollo argumental de la película para televisión. (máximo 15 puntos)
4. Participación en la producción de equipos técnicos y artísticos valencianos. (máximo 5 puntos)
5. Realización del rodaje en la Comunitat Valenciana, a menos que por necesidades del guión o de coproducción nacional o internacional se requieran otras localizaciones. (máximo 5 puntos)
6. Utilización en el rodaje de instalaciones y empresas de servicios radicadas en la Comunitat Valenciana. (máximo 5 puntos)
7. Trayectoria profesional de la empresa productora y del director y guionista de la producción. (máximo 5 puntos)

Obligaciones

- a) Cumplir el objetivo, ejecutar el proyecto y realizar la actividad que fundamenta la concesión de la subvención hasta el 30 de noviembre de 2010.
- b) Entregar, dentro del plazo establecido en las presentes bases, los justificantes de los gastos para los que se concedió la subvención, por cuantía igual o superior a la concedida, según lo establecido en la legislación vigente.
- c) Comunicar al IVAC si han sido beneficiarios de subvenciones o ayudas para la misma finalidad procedentes de cualesquiera administraciones o entes públicos o privados.
- d) Someterse a las actuaciones de comprobación a efectuar por la Presidencia, y a las de control

financiero que correspondan a la Intervención General en relación con las subvenciones y ayudas concedidas.

e) Depositar una copia standard de proyección de la producción subvencionada en formato y versión valenciana y castellana, y en perfectas condiciones en el IVAC (Instituto Valenciano del Audiovisual Ricardo Muñoz Suay) para el cumplimiento de sus finalidades. Esta copia será considerada de conservación, reservándose la Generalitat el

uso de la misma. Las películas para televisión deberán presentar una versión en castellano y otra en valenciano, y los pilotos de serie de televisión deberán presentar una versión en valenciano y otra con subtítulos en castellano.

f) Asimismo, los beneficiarios de las ayudas se obligan a asumir las responsabilidades que pudieran resultar de la utilización de las imágenes y otros elementos creativos aportados por los mismos en la realización de las películas para televisión y pilotos de serie de televisión, que pudieran derivarse de eventuales derechos de la propiedad intelectual, industrial o de marcas, cuya titularidad correspondiera a terceras personas o entidades ajenas a estas ayudas.

g) Renovar los certificados de cumplimiento de obligaciones tributarias, estatales y autonómicas, y de pago de las cuotas de la Seguridad Social, una vez producida la caducidad de los mismos, a fin de que se encuentren vigentes hasta el momento del pago.

h) Finalmente, los beneficiarios quedarán obligados al cumplimiento de las demás obligaciones previstas en el artículo 14 de la Ley 38/2003 General de Subvenciones.

i) La empresa productora deberá presentar autorización a la Generalitat para la utilización de la producción en las actividades relacionadas con la política de promoción del audiovisual valenciano.

- **Fuentes jurídicas y/o documentales**

Normativa

- Resolución de 10 de agosto de 2009, de la presidenta del Instituto Valenciano del Audiovisual, por la que se establecen las bases reguladoras para la concesión de subvenciones dirigidas a las Pequeñas y Medianas Empresas del sector audiovisual de la Comunitat Valenciana para el fomento de la producción audiovisual valenciana a través de la realización de películas para televisión y pilotos de serie de televisión y se convocan para el ejercicio 2009 (DOCV nº 6093, de 02/09/09).

Lista de normativa

Ver Resolución de 10 de agosto de 2009

APOYO A LA

COPRODUCCIÓN

DE PELÍCULAS IBEROAMERICANAS
Y LÍNEA ABIERTA AL DOCUMENTAL

2012



CACI
CONFERENCIA
DE AUTORIDADES
CINEMATOGRÁFICAS
DE IBEROAMÉRICA



Secretaría General
Iberoamericana

Secretaria-Geral
Ibero-Americana



aecid

APOYO A LA
COPRODUCCIÓN
DE PELÍCULAS IBEROAMERICANAS
Y LÍNEA ABIERTA AL DOCUMENTAL



2012

ÍNDICE

	INTRODUCCIÓN.....	3
1	Candidatos y beneficiarios.....	6
2a	Condiciones de elegibilidad.....	6
3	Apoyo.....	9
4	Países grupo 3 CACI. Ayudas adicionales a la distribución...	9
5	Candidaturas.....	10
6	Criterios de selección y su aplicación.....	10
7	Pagos.....	11
8	Procedimientos para el reembolso.....	12
9	Lista de documentos requeridos.....	14
10	Formulario de solicitud.....	17
2b	Línea abierta al documental.....	27

INTRODUCCIÓN

Los siguientes apartados serán de común aplicación a todas las modalidades del Programa IBERMEDIA:

1. PRESENTACIÓN DE LA SOLICITUD

a) El idioma principal del proyecto tiene que ser obligatoriamente el **castellano** o el **portugués**, idiomas oficiales de IBERMEDIA. Se tendrán en consideración las diferentes lenguas de los Estados miembro del Fondo.

b) La solicitud debe presentarse con el formulario adjunto o descargado de la página web de IBERMEDIA, escrito a máquina, en castellano o portugués, con los documentos enumerados en el listado (9). El resto de elementos solicitados deberá dar una idea suficientemente correcta del proyecto y permitir una plena comprensión del mismo.

c) La fecha límite de presentación de proyectos, fijada cada año por el Comité Intergubernamental, será publicada en los periódicos de mayor tirada nacional de cada país miembro del Programa IBERMEDIA, y dicha información estará disponible en la página web del Programa IBERMEDIA (www.programaibermedia.com), en las Instituciones de Cinematografía y en las Oficinas Técnicas de Cooperación de la Embajada de España de los países miembros del Programa.

d) La fecha límite para la presentación de las solicitudes se observará estrictamente. Las solicitudes deben llegar a la Unidad Técnica de IBERMEDIA en la fecha prevista, para ser examinadas en la siguiente reunión del Comité Intergubernamental. El examen de las solicitudes presentadas después de la fecha límite se someterá a consideración del Comité en la siguiente convocatoria.

e) Las solicitudes deben ser cumplimentadas conforme a las presentes bases. Aquellas solicitudes que no cumplan estrictamente estos requisitos no serán consideradas.

f) La Unidad Técnica **rechazará las solicitudes incompletas.**

g) En caso de irregularidades en la documentación presentada, el solicitante deberá entregar los documentos requeridos antes de diez días hábiles, después de su notificación. La documentación recibida con posterioridad no será contemplada y el proyecto será automáticamente eliminado. Asimismo **no tendrá cabida un segundo plazo ni posteriores requerimientos por parte del solicitante.**

h) La Unidad Técnica se reserva el derecho de solicitar a los candidatos información adicional para presentar las propuestas al Comité Intergubernamental, quien tomará la decisión definitiva sobre la concesión de las ayudas.

i) Todas las comunicaciones entre el solicitante y la UTI se harán con información previa a la Autoridad Cinematográfica del país del coproductor mayoritario. A falta de esta información el proyecto podrá no ser inscrito en la relación de proyectos sometidos a discusión en la reunión del CII.

j) Las propuestas que hayan sido rechazadas podrán volverse a presentar siempre que hayan sido modificadas significativamente, respecto a la solicitud anterior.

2. CONTRATO DE LA AYUDA

a) Un contrato entre el representante legal de la empresa distribuidora/productora y el Secretario Ejecutivo de la CACI, en nombre de Ibermedia estipulará las condiciones de la concesión de la ayuda.

b) El contrato de ayuda estará regido por la Secretaria Técnica de IBERMEDIA desde la recepción de los documentos exigidos en él y deberá incluir los términos bajo los cuales es concedida la ayuda.

c) Anualmente se auditará uno de los proyectos aprobados en cualquier modalidad. La elección del proyecto se hará por sorteo en la Reunión Ordinaria del CII.

d)

- **Para aquellos proyectos de Coproducción**, Los beneficiarios tendrán un plazo de nueve meses, a partir de la notificación de la concesión de la ayuda, para reunir los requisitos exigidos para la firma del contrato con IBERMEDIA. Contrato en el que se fijará la fecha prevista de inicio de rodaje y que no será superior a seis meses después de la fecha de la firma del contrato. Este plazo puede ser prolongado por el Comité Ejecutivo, por una duración máxima de tres meses, siempre que existan razones válidas para ello. Los coproductores deben remitir a IBERMEDIA cualquier documento que tenga por consecuencia la modificación del montaje artístico, técnico, jurídico y financiero del proyecto aprobado por el Comité Intergubernamental (plan de financiación modificado, contratos adicionales de coproducción, contratos relativos a la explotación del film, listas artísticas y técnicas modificadas, etc.). A efectos de evaluar la procedencia del reembolso de la ayuda, tanto el presupuesto como el plan de financiación definitivo del proyecto, formará parte integrante del contrato de concesión de la ayuda.
- **En el caso de Desarrollo**, La validez de cualquier decisión referente a la ayuda al desarrollo de proyectos expirará, si no se llega a ningún acuerdo entre IBERMEDIA y el representante legal de la empresa productora, en un plazo de cinco meses después de notificación formal de la concesión de la ayuda. Este plazo puede prolongarse por el Comité Ejecutivo, por una duración máxima de tres meses, siempre que existan razones válidas para ello.

3. MONEDA UTILIZADA

- La ayuda y su reembolso se harán en dólares estadounidenses o su equivalencia en euros.
- Para determinar la equivalencia en dólares estadounidenses o en euros del coste total de la producción, de la contribución de cada una de las partes en la coproducción y del total de la ayuda solicitada, solo es aplicable la tasa de cambio de la divisa extranjera en dólares estadounidenses y/o euros, calculando la media del mes en el que se presente la solicitud.

4. MENCIÓN DE LA AYUDA DE IBERMEDIA

a) **La ayuda de IBERMEDIA en la Coproducción** debe mencionarse de forma netamente visible en los genéricos de principio de la obra, en cartón aparte después de los coproductores y en función de su aporte financiero, así como en los principales materiales publicitarios. El proyecto de los genéricos debe ser sometido a IBERMEDIA para acuerdo previo. A falta de ello, IBERMEDIA se reserva el derecho a no proceder al pago del dinero de la ayuda acordada. Después de la finalización de la obra, el material publicitario, una copia de la película en formato BETACAM y otra en DVD, así como un dossier de prensa electrónico (EPK) que contenga el trailer promocional de la obra, deben ser remitidos a la Unidad Técnica de IBERMEDIA. La entrega del material publicitario y su aceptación por IBERMEDIA condicionan el ingreso del último plazo de la ayuda.

b) La ayuda de IBERMEDIA en el Desarrollo deberá mencionarse en todos los materiales de publicidad del proyecto (afiches, avisos de prensa, etc)

c) La ayuda de IBERMEDIA en la Formación deberá mencionarse en todos los materiales de publicidad del proyecto (afiches, avisos de prensa, etc)

5. RESCISIÓN Y CANCELACIÓN

a) La ayuda de IBERMEDIA quedará anulada en el caso de no realización y no difusión pública de la obra en un plazo fijado en el contrato de la ayuda. Igualmente quedará rescindido o será reembolsado inmediatamente en caso de no respetar los términos de las presentes bases o de las obligaciones que incumben a los coproductores conforme establece el contrato de concesión de la ayuda.

b) No obstante, si el Comité Ejecutivo estima que los motivos de no finalización del proyecto o de no respeto de la fecha límite fijada invocados por los beneficiarios de una ayuda son válidos, podrá decidir mantener la ayuda acordada.

c) No se puede apelar en contra de la decisión adoptada por el Comité Intergubernamental sobre la ayuda financiera concedida a la solicitud presentada.

6. INTERPRETACIÓN Y ENMIENDAS

- Es competencia del Comité Intergubernamental la modificación e interpretación de las presentes bases.
- El Comité Intergubernamental de IBERMEDIA valorará en su justa medida el cumplimiento por parte de las empresas solicitantes de sus obligaciones hacia el Programa. En caso de incumplimiento por parte de una empresa solicitante, la UTI tendrá la obligación de notificarlo a la Institución Cinematográfica correspondiente, la cual exigirá a dicha productora una rendición del Estado de Cuentas. En caso de reincidir la empresa solicitante quedará inhabilitada ante IBERMEDIA.

Esta modalidad está dirigida a las empresas de producción independientes de los países miembros de IBERMEDIA que estén registradas en alguno de los países miembros del Programa, con el objetivo de promover el desarrollo de proyectos de cine y televisión dirigidos al mercado y, en particular, al mercado iberoamericano, así como a crear un entorno favorable al desarrollo y la integración en redes de las empresas de producción iberoamericanas.

1

CANDIDATOS Y BENEFICIARIOS

Empresas de **producción cinematográfica¹ independientes²** y de ámbito privado o vinculadas a capital público pero con gestión autónoma, con inscripción en vigor en el Registro de empresas Cinematográficas de su país.

2a

CONDICIONES DE ELEGIBILIDAD

1

Son elegibles los proyectos de películas de largometraje de ficción en régimen de coproducción internacional (con una duración mínima de 70 minutos) destinados a una explotación comercial, que tengan su **origen³** en un estado miembro del Fondo, ser iberoamericanos en términos de origen cultural, de inversiones y de derechos.

Tendrán PREFERENCIA aquellos que tengan confirmada su circulación, documentada por una o varias **preventas⁴** a uno o varios distribuidores confirmados en, al menos, un tercer estado miembro.

(1) Una empresa de producción cinematográfica se define como: empresa cuya actividad principal sea la producción audiovisual. Para poder participar deberá ser, además, de propiedad, directa o por participación mayoritaria, de ciudadanos de los Estados miembro del Programa IBERMEDIA y ESTAR REGISTRADA en uno de esos países.

(2) Una empresa de producción independiente se define como: empresa de producción audiovisual en la que no participa mayoritariamente un difusor de televisión, ni desde el punto de vista del capital ni desde el comercial. Se considerará que existe participación mayoritaria cuando más del 25 % del capital de las acciones de una empresa productora sea propiedad de un único difusor (50 % en el caso de varios difusores) o cuando, en un periodo de tres años, más del 90 % de la facturación de la empresa productora se genere en cooperación con algún difusor. Al aplicar estos criterios, se tendrán en cuenta las características específicas de los sistemas audiovisuales y/o jurídicos de los Estados Miembros del Programa IBERMEDIA. Asimismo será necesaria la independencia real entre las compañías productoras.

Para ello dichas empresas deberán presentar un documento o declaración pública donde se declare:

- *Que no existen accionariados en común, ni de forma directa ni indirecta.*
- *Que los cargos directivos de las empresas son independientes.*
- *Que los órganos de administración de las empresas son nombrados internamente, sin que ninguna compañía externa tenga la potestad de nombrarlos por fuera.*

(3)

- *Por criterio de origen se entiende de iniciativa, de responsabilidad financiera, artística y técnica de la realización de la obra cinematográfica así como la garantía de buen fin en caso de ser solicitado.*
- *El realizador de la película debe ser iberoamericano, es decir, titular de un pasaporte válido de un Estado miembro de Ibermedia o extranjero con estatuto de residente.*

(4) Esta(s) preventa(s) debe(n) incluir los derechos de explotación en salas de cine y representar al menos el 1 % del presupuesto total del film.

2

a) los proyectos presentados deberán ser coproducidos conforme al Acuerdo Iberoamericano de Coproducción Cinematográfica y deberán ajustarse a la legislación vigente en los estados coproductores en materia de propiedad intelectual.

b) Ibermedia recomienda el uso de la Corte de Arbitraje de Ibermedia en caso de controversia o reclamación entre las partes de un mismo contrato. Para ello será necesaria la inclusión de la [cláusula de arbitraje](#) disponible en la Unidad Técnica de Ibermedia.

3

Se considerará como “presupuesto de la película”, el presupuesto de realización, es decir, hasta la obtención de la primera copia estándar.

4

Reglas de la coproducción internacional:

a) Los proyectos deben presentar una cooperación artística y técnica entre al menos dos coproductores pertenecientes a diferentes Estados miembros del Fondo. Esta cooperación será evaluada según la nacionalidad y/o residencia de los autores de acuerdo con la legislación nacional aplicable, los jefes de equipo (realizador, guionista, compositor, imagen, sonido y mezclas, montaje, decorados y vestuario), de los intérpretes principales (primeros, segundos y terceros protagonistas) así como el estudio o lugar de rodaje, del lugar de postproducción, del laboratorio y de los prestatarios de servicios.

b) Asimismo, las coproducciones financieras son también elegibles, a condición que tengan acceso a un tratamiento nacional en los países coproductores. No obstante, las coproducciones bilaterales, donde uno de los países participe sólo financieramente, son igualmente elegibles siempre y cuando tengan reconocimiento de nacionalidad en los países coproductores y tengan confirmada su circulación en al menos un tercer Estado miembro documentada por una o varias preventas a uno o varios distribuidores confirmados en, al menos, un tercer Estado miembro.

c) Son elegibles aquellas coproducciones multilaterales en las que dos productores cooperen técnica y artísticamente, mientras que el otro u otros solo lo hagan financieramente. La participación del coproductor o coproductores de carácter financiero no será inferior al 10 % ni superior al 25 % del coste total de la producción, incluida cualquier aportación de IBERMEDIA (que no será superior a la mitad de esa contribución).

d) Tanto la parte del coproductor mayoritario como la totalidad de participaciones de varios productores de un mismo país miembro no puede exceder el 70 % del coste total del proyecto para las coproducciones multilaterales o el 80 % para las coproducciones bilaterales, comprendida una eventual contribución de IBERMEDIA.

e) En las coproducciones MULTILATERALES, la parte del coproductor minoritario no podrá ser inferior al 20 % del coste total del proyecto salvo en el caso del coproductor financiero, cuya participación no podrá ser inferior al 10%. Pero siempre será necesaria una participación técnico artística con un porcentaje mínimo del 20%.

f) Para las coproducciones bilaterales la parte del coproductor minoritario no será inferior al 20%, comprendida una eventual contribución de IBERMEDIA, la cual no podrá exceder la mitad de la parte en cuestión.

g) La participación de un coproductor minoritario no será válida si el origen de su financiación proviene exclusivamente de las ventas fuera de su(s) territorio(s) exclusivo(s).

h) Los coproductores deberán aportar el reconocimiento previo de coproducción por parte de las instituciones cinematográficas de los países iberoamericanos implicados en la

producción. Para la presentación del proyecto ante IBERMEDIA, se deberá aportar, al menos, la solicitud de los reconocimientos validados por las instituciones correspondientes.

i) Si se incorporaran al proyecto coproductores originarios de Estados no miembros del Programa IBERMEDIA, su participación total no podrá ser superior al 30 % del coste total de producción. Respecto a los proyectos de animación un mínimo del 70 % de la realización de la animación (siempre en relación con la duración de la película) deberá ser realizada en estudios iberoamericanos.

j) El Director de la película debe ser iberoamericano o residente en un Estado miembro del Programa, salvo excepción justificada. El(los) guionista(s), el compositor, los actores principales y miembros del equipo técnico (cámaras, ingeniero de sonido, montador, director artístico) deberán tener la nacionalidad y/o residencia iberoamericana, salvo excepción justificada, reuniendo todos ellos la cualificación profesional requerida, lo que se comprobará a través de sus currículos.

k) El negativo debe pertenecer de forma indivisible al conjunto de los coproductores. Su depósito y las condiciones de acceso al mismo deberán ser estipuladas en los contratos de coproducción.

l) La ayuda no puede ser concedida más que a personas físicas o morales competentes según la legislación vigente de cada uno de los Estados miembro del Fondo, cuya actividad principal consista en producir obras cinematográficas cuyo origen sea independiente de organismos de radiodifusión públicos o privados.

m) Se rechazarán aquellos proyectos en los que cada coproductor no cuente, como mínimo, con el 50 % de su financiación confirmada por compromisos formales (contratos, confirmación de ayuda de instituciones públicas...) o de principios (**precontratos**⁵).

n) Un certificado bancario no podrá justificar por sí solo la financiación exigida. (Salvo en el caso de coproducción financiera, en el que el Comité Ejecutivo verificará la capacidad del productor de refinanciarse en su propio mercado).

o) Podrán aceptarse como fuentes de financiación las participaciones hasta un total del 10 % del presupuesto total de la coproducción (en las que se incluyen la cesión de honorarios hasta un 5 % y los gastos generales hasta un 5 %).

p) Los coproductores deberán garantizar la realización de la obra; en este sentido, IBERMEDIA podría exigir la formalización de una garantía de buen fin.

q) Las solicitudes presentadas serán aceptadas solo en el caso de que el inicio del rodaje haya comenzado DESPUÉS DE QUE EL PROYECTO HAYA SIDO REGISTRADO EN LA UTI APORTANDO TODA LA DOCUMENTACIÓN REQUERIDA EN LAS PRESENTES BASES o esté previsto que comience, como máximo, doce meses más tarde de la reunión del CII.

En caso de pre-rodaje durante un periodo limitado y justificado por dificultades climáticas o técnicas, el Secretario Ejecutivo podrá conceder una derogación a esta condición previa petición justificada y anexada al depósito del proyecto.

En el caso de un proyecto de animación se contemplará como fecha de inicio la de la realización de la animación.

(5) Se consideran requisitos mínimos de un precontrato los siguientes conceptos:

- *Identificación de las partes*
- *Objetos de precontrato*
- *Aportes y contribuciones*
- *Régimen de derechos*
- *Modalidades de explotación de la obra*
- *Recuperación y participación en beneficios*
- *Duración del contrato*

r) Para poderse beneficiar de una eventual ayuda, los coproductores que hayan sido beneficiados anteriormente con una ayuda de IBERMEDIA, deberán haber cumplido con todas sus obligaciones contractuales con el Fondo, así como enviar información detallada sobre la explotación de la(s) película(s) apoyada(s) por IBERMEDIA y el reembolso de las sumas debidas.

s) Los coproductores de un proyecto que hayan recibido una ayuda y cuya película 24 meses después de la explotación en salas en uno de los países, no haya sido difundida en alguno de los otros países, dichos coproductores podrán ser obligados a rembolsar el total de la ayuda recibida por ellos. En caso de que no lo hagan, no podrán volver a solicitar una ayuda a IBERMEDIA.

3

APOYO

1

La ayuda se concederá en concepto de préstamo asignado a cada coproductor en función de su porcentaje de participación financiera en la coproducción.

2

El importe del préstamo concedido a proyectos de largometraje ficción y animación no excederá de US\$ 150.000 (dólares estadounidenses) ni será inferior a US\$ 80.000 (dólares estadounidenses). Asimismo no superará el 50 % del presupuesto total.

El importe del préstamo concedido a proyectos de largometraje documental no excederá de US\$ 100.000 (dólares estadounidenses), ni superará el 50% del presupuesto total.

3

En las coproducciones únicamente financieras, estos límites podrán verse reducidos si así lo decide el Comité Intergubernamental.

4

PAISES GRUPO 3 CACI: AYUDAS ADICIONALES A LA DISTRIBUCIÓN

Los proyectos de los países integrantes del grupo 3 de la CACI (Bolivia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, Guatemala, Panamá, Paraguay, República Dominicana y Uruguay), que se beneficien de la convocatoria de coproducción, podrán tener acceso a una ayuda adicional para hacer más efectivo su estreno y exhibición en su país, de acuerdo con los siguientes requerimientos:

1. En el expediente para solicitar la ayuda de coproducción se deberá incluir un contrato o acuerdo de distribución en el territorio del país coproductor que solicita la ayuda.

2. Una vez que la película esté lista para el estreno, los distribuidores deberán presentar su plan de distribución donde se especifique fecha de estreno y salas donde será exhibida.

3. Asimismo, se deberá presentar la conformidad de la Autoridad del país que corresponda. En caso de que la coproducción esté conformada por 2 ó más países del grupo 3 de la CACI que soliciten la ayuda, deberán presentar la conformidad de las instituciones cinematográficas de cada uno de ellos.

4. Al recibir dicho documento, el Programa IBERMEDIA emitirá el pago del 50% de apoyo a la distribución, cuyo monto será de hasta un 10% de la ayuda otorgada como apoyo a la coproducción, y se otorgará al coproductor o coproductores del grupo 3 que participen en el

proyecto y hayan solicitado la ayuda. La ayuda se repartirá de forma proporcional a los coproductores de los países del grupo 3, de acuerdo a su solicitud.

5. La ayuda sólo podrá utilizarse en: elementos promocionales y publicitarios, tiraje de copias y Virtual Print Fee (VPF).

6. La UTI ingresará el 50% de la ayuda restante y hará efectivo el pago una vez constatado el estreno y presentados los documentos que acrediten el gasto realizado.

5

CANDIDATURAS

a

Anualmente IBERMEDIA fijará las fechas límite para la entrega de candidaturas

b

Los proyectos tendrán que ser presentados por el coproductor mayoritario con el consentimiento escrito de los demás.

c

La Unidad Técnica de Ibermedia se reserva el derecho de solicitar a los candidatos información adicional para presentar las propuestas al Comité Intergubernamental.

d

La UTI rechazará aquellas propuestas que estén incompletas. En caso de irregularidades en la documentación presentada, el solicitante deberá entregar los documentos requeridos antes de diez días hábiles después de la fecha de notificación.

6

CRITERIOS DE SELECCIÓN Y SU APLICACIÓN

Los proyectos remitidos tendrán preferencia en función de los siguientes criterios de selección:

- a) Calidad integral de los proyectos.
- b) Proyectos con el mayor nivel de financiación confirmado posible.
- c) Proyectos con mayor distribución comercial confirmada en cada uno de los Estados coproductores y fuera de ellos.
- d) Proyectos que promuevan la cooperación artística y técnica.
- e) Proyectos que brinden apoyo a cinematografías en desarrollo, promoviendo la cooperación artístico-técnica, desde el punto de vista de la integración y de la formación de profesionales en cinematografías emergentes.
- f) Proyectos con potencialidad para generar un vínculo con el público.

7

PAGOS

1

El ingreso de los plazos de la ayuda acordada para los coproductores será efectuado por IBERMEDIA en una cuenta bancaria abierta especialmente por los coproductores para la coproducción en cuestión, o en la cuenta bancaria abierta especialmente por el coproductor delegado con el acuerdo escrito de los demás, y cuya firma deberá ser autenticada.

2

Salvo excepción aprobada por el Comité Intergubernamental, la ayuda se concederá en **tres** plazos, con informes previos de avance o control en cada etapa presentados ante la Unidad Técnica de Ibermedia, quien solicitará la conformidad de las Instituciones Cinematográficas implicadas en el proyecto, y la corroboración de la información:

- El 50 % de la ayuda concedida al inicio de rodaje, previa notificación a la UTI de la institución cinematográfica correspondiente. Así mismo, deberá de haberse firmado con anterioridad el contrato de concesión y haberse presentado todas las fuentes de financiación, así como el reconocimiento previo de coproducción, por parte de dos países coproductores como mínimo.
- El 40 % cuando finalice el rodaje y se presente el informe favorable de las Instituciones de Cinematografía involucradas, así como las copias de los seguros suscritos para la producción de la película.
- El 10 % restante cuando coincidan los tres requisitos que seguidamente se indican:

Una vez que la película esté terminada, presentando un informe escrito del laboratorio donde certifique que la copia estándar se ha completado, previa aprobación por IBERMEDIA de la lista de créditos.

Cuando la UTI reciba y apruebe el estado definitivo del coste total de producción y de los gastos efectuados por cada productor, certificado por un experto contable independiente de las casas de producción, donde se recojan las variaciones del coste con relación al presupuesto acordado por el Comité Intergubernamental.

Además, los coproductores deberán presentar el reconocimiento definitivo de coproducción, así como haber cumplido la totalidad de las obligaciones contraídas en virtud del contrato de concesión de la ayuda.

3

En el caso de que el coste final de producción de la obra fuera inferior al presupuesto inicialmente aprobado, IBERMEDIA se reserva el derecho a reducir su financiación proporcionalmente.

8

PROCEDIMIENTOS PARA EL REEMBOLSO

1

La ayuda obtenida se reembolsará a partir de los **ingresos netos**⁶ de cada coproductor correspondientes al porcentaje del aporte de IBERMEDIA en la financiación del film, después de la deducción del total de las garantías de distribución y/o de preventas, siempre y cuando estos montos formen parte del plan de financiación aceptado por el Comité Intergubernamental de IBERMEDIA. Estos fondos tienen que haber sido real y claramente utilizados para la producción de la obra y bajo reserva de la recepción en la Unidad Técnica de documentos justificativos antes del inicio del rodaje.

6)

Se consideran ingresos netos de los productores:

a) Todos los ingresos resultantes de la explotación de la película o de sus elementos constitutivos en los territorios exclusivamente atribuidos a los coproductores, bajo cualquier forma, una vez deducidos:

** la comisión de distribución;*

** los costes de fabricación de las copias comerciales de la película y los costes de publicidad del lanzamiento del film, especificados detalladamente en documentación justificativa presentada a la Unidad Técnica de IBERMEDIA*

** tasas no deducibles, derechos de aduanas y cotizaciones a organismos profesionales, en tanto estén directamente relacionados con la película concerniente.*

b) Todos los ingresos resultantes de la explotación de la película o de sus elementos constitutivos fuera de los territorios exclusivamente atribuidos a los coproductores, bajo cualquier forma, una vez deducidos:

** las comisiones de los agentes de ventas, hasta el 25 % por el total de los derechos vendidos en un territorio;*

** la comisión de distribución;*

** los costes de fabricación de las copias comerciales de la película y los costes de publicidad del lanzamiento del film, especificados detalladamente en documentación justificativa ante la Unidad Técnica de IBERMEDIA;*

** los costes de fabricación de una versión en lengua extranjera de la película.*

Se aceptarán como deducciones las participaciones del director, de los productores, de los autores y de los actores, en una medida razonable conforme a los usos y costumbres. Todos estos costes deberán especificarse detalladamente en la documentación justificativa presentada por el distribuidor y/o agentes de venta, y estarán sujetos a verificación.

Cada uno de los coproductores deberá facilitar a la Unidad Técnica de IBERMEDIA copia de todos los contratos referentes a la explotación de la película o de alguna de sus partes.

2

Los coproductores son proporcionalmente responsables del reembolso íntegro de su parte porcentual de la ayuda de IBERMEDIA. El reembolso será del 100 % de la cantidad acordada.

** En caso de reparto no proporcional de la ayuda acordada por IBERMEDIA (en las condiciones previstas en el contrato de coproducción) el reembolso de la ayuda acordada se efectuará según las partes respectivas de cada coproductor en la coproducción.*

3

Cada uno de los productores deberá entregar a IBERMEDIA las cuentas relativas a la explotación de la película. Desde la primera explotación en sus territorios y al final de cada semestre civil durante los dos primeros años y al final de cada año civil durante los siguientes.

4

Una vez recibida en Ibermedia la información a que se refiere el número anterior, se podrá acordar la realización de las actividades de comprobación del **coste declarado por los coproductores**⁷ que el Programa estime necesarios. Estas comprobaciones se llevarán a cabo por la UTI o los profesionales que ésta designe.

7)

COMPROBACIÓN DEL COSTE DECLARADO POR LOS COPRODUCTORES:

a) la comprobación se llevará a cabo en el domicilio de cada uno de los coproductores. Cada coproductor podrá proponer el cambio de sede, siempre y cuando en la designada se encuentre la totalidad de los documentos que puedan ser necesarios para llevar a cabo la citada comprobación de acuerdo con las normas internacionales de auditoría;

b) la UTI preavisará a cada coproductor con una antelación mínima de 30 días a la realización de la comprobación al objeto de concertar con el mismo la fecha de la realización y la disponibilidad de la documentación;

c) la comprobación se llevará a cabo conforme a las normas nacionales aplicables sobre auditoría y contraloría de cuentas;

d) una vez finalizada la comprobación, la UTI o, en su caso, el profesional o profesionales designados, procederán a emitir un informe cuya copia será remitida a cada uno de los países miembros del Programa y, si alguno de estos así lo solicitase, o lo hiciese la UTI, será sometido a examen y consideración en la siguiente reunión del Programa;

e) la negativa de un coproductor a que puedan llevarse a cabo las actividades de comprobación, o la negativa de éste a la puesta a disposición del total o parte de la documentación necesaria para el buen fin de la misma, será causa de reembolso de la ayuda percibida y a la que se refiera la comprobación;

f) en caso de que como resultado de las actividades de de comprobación se constatare una diferencia entre el coste informado y el real, procederá el reembolso proporcional de la ayuda percibida hasta la fecha y, en su caso, la reducción de la pendiente;

g) en tanto no se produzca el reembolso de la ayuda, no podrá el coproductor concernido solicitar nuevas ayudas, ni percibir la que tenga pendiente de pago, sea éste parcial o total.

h) en caso de controversia, reclamación o cuestión que pudiera suscitarse entre el Programa y los beneficiarios de la ayuda con respecto a la validez, ejecución, cumplimiento o resolución, total o parcial, del contrato de concesión de la ayuda, deberá dirimirse de forma definitiva mediante arbitraje de derecho, ante la corte de arbitraje de IBERMEDIA.

5

En aquellos casos en que el Programa haya acordado, respecto de uno o varios de los coproductores, la devolución de la ayuda percibida, se observarán las siguientes reglas:

a) en tanto en cuanto no se reembolse la ayuda, el coproductor concernido no podrá solicitar ni, en su caso, percibir las ayudas del Programa que tenga pendientes de pago;

b) el reembolso de las ayudas se hará de forma voluntaria en el plazo de 90 días naturales continuos a contar desde la fecha en que el coproductor recibiese la comunicación fehaciente por parte de la UTI, conteniendo la resolución del Programa. A dichos efectos se entenderá que la comunicación se ha producido de forma fehaciente de acuerdo con las leyes del país del domicilio del coproductor;

c) todas las notificaciones tendrán lugar en el domicilio del coproductor que conste en la solicitud o, en su caso, el que posteriormente haya comunicado a la UTI;

- d) en caso de que el reembolso de la ayuda no se efectúe en el plazo voluntario al efecto concedido, el Programa, previa habilitación de la Secretaría General de la Conferencia, en la que constará necesariamente la cantidad a reembolsar, podrá proceder a su exacción por la vía procedente de acuerdo con la legislación del país en el que la obligación de reembolso deba cumplirse; será competente para conocer de dicha reclamación la jurisdicción civil ordinaria, excepción hecha de aquellos casos en los que la legislación nacional imponga otro cauce procesal;
- e) la facultad para acordar el reembolso corresponde a la Conferencia de Autoridades y Cinematográficas de Iberoamérica (CACI) y su acuerdo al respecto no será recurrible.

9

LISTA DE DOCUMENTOS REQUERIDOS

Toda la correspondencia o documentos enviados deben estar escritos en castellano o en portugués, o acompañados con sus respectivas traducciones en uno de estos dos idiomas. Los documentos del 1 al 7 serán reproducidos para el conjunto de representantes nacionales en el seno del Comité Intergubernamental.

Será imprescindible presentar el proyecto:

- * En páginas sueltas (sin clips, ni grapas, etc.)
- * En páginas numeradas siguiendo el orden del listado
- * Páginas escritas a una sola cara
- * En papel uniforme, solo un formato (no utilizar separadores de plástico o cartón y no incluir fotografías a color)
- * No se aceptarán documentos enviados por correo electrónico

I. En un (1) ejemplar:

1. Formulario de solicitud cumplimentado en máquina de escribir o descargado de la página web www.programaibermedia.com y debidamente firmado
2. Una breve sinopsis (1 página) acompañada de un tratamiento de la película (máximo 15 páginas), así como una breve descripción de los personajes principales.
3. Ficha artística y técnica tentativa (nombres, nacionalidades y función a desempeñar)
4. Fechas y lugares de rodaje precisando exteriores y/o estudio, así como el nombre y el país del (de los) laboratorio(s)
5. Filmografía resumida (*) de:
 - Director
 - Todos los coproductores, mencionando las películas producidas en los últimos cinco años y que hayan sido distribuidas de forma efectiva en salas comerciales o difundidas en, al menos, dos países iberoamericanos. Será conveniente para cada una de estas películas, que se mencionen los países, los distribuidores y las fechas de explotación.
 - En caso de coproducciones bilaterales, de los distribuidores y/o agentes de ventas internacionales.
 - Los principales actores
 - Técnicos principales.

En estos documentos deben mencionarse las participaciones en festivales, países de explotación de los filmes más recientes (TV, cine)

() Sólo en caso de no haber recibido una ayuda de IBERMEDIA con anterioridad*

6. Reparto de los gastos efectuados por cada coproductor en dólares estadounidenses y/o en euros (según modelo que se adjunta).

7. Plan de financiación donde se precise la contribución de cada coproductor a la financiación del film en la moneda de su país y en dólares estadounidenses y/o en euros (ver modelo adjunto), las fuentes de financiación de la película así como la ayuda solicitada a IBERMEDIA

8. Contratos de cesión de derechos autorales, de acuerdo con la legislación correspondiente de cada país (realizador, música, guionista/s y, si fuese el caso, cesión de derechos de obra literaria en la que se basa el guión).

9. La declaración firmada por los otros coproductores en la que el productor delegado es designado por éstos para representarlos ante IBERMEDIA, únicamente en esta ocasión.

10. Documento público donde se declare la independencia real entre las compañías productoras ([descargar modelo](#)), concretamente:

- Que no existen accionarios en común, ni de forma directa ni indirecta.
- Que los cargos directivos de las empresas son independientes
- Que los órganos de administración de las empresas son nombrados internamente, sin que ninguna compañía externa tenga la potestad de nombrarlos por fuera

11. Copia del (o de los) contrato(s) entre los coproductores, adjuntando los anexos y eventuales modificaciones o ampliaciones de estos contratos, así como, en el caso de las coproducciones bilaterales, los contratos cerrados con los distribuidores y, en caso conveniente, con el agente de ventas internacionales.

12. En caso de solicitud de ayuda adicional a la distribución a la que son susceptibles de optar los países integrantes del grupo 3 de CACI, copia del (o de los) contrato(s) de distribución, adjuntando anexos y eventuales modificaciones, en el territorio del país coproductor que solicita la ayuda.

13. Un presupuesto detallado en la moneda nacional y en dólares americanos y/o en euros.

14. Los documentos justificativos que se tengan disponibles relativos a las fuentes de financiación de la película detallados en el plan de financiación mencionado en el punto 7. [Cada coproductor debe acreditar, como mínimo, el 50% de su financiación]

15. El guión o la "biblia" (proyectos de animación) en castellano o portugués.

16. Extractos recientes de los registros de sociedad en los países de cada coproductor, indicando el estatuto jurídico de cada una de ellas y el nombre de las personas que están autorizadas a cerrar los acuerdos en nombre de su sociedad, así como en el caso de las bilaterales, las de la empresa distribuidora.

17. Las cuentas de explotación de las películas financiadas anteriormente por IBERMEDIA y el reembolso de las sumas debidas.

18. Reconocimiento previo de coproducción por parte de las instituciones cinematográficas implicadas.

**SOLAMENTE SERÁN CONSIDERADOS LOS EXPEDIENTES QUE CONTENGAN
TODOS LOS ELEMENTOS MENCIONADOS CON ANTERIORIDAD**

II. Lista de documentos adicionales a entregar después de la concesión de la ayuda en 1 ejemplar (para la redacción del contrato) en castellano o portugués:

19. Presupuesto detallado en moneda nacional y en dólares estadounidenses o euros (en caso de que se aporten modificaciones al presentado anteriormente).
20. El plan de financiación revisado contando con la ayuda acordada por IBERMEDIA (según modelo que se adjunta).
21. Todos los documentos contractuales restantes que confirmen las diferentes fuentes de financiación de cada coproductor.
22. Cualquier eventual modificación al(los) contrato(s) de coproducción.
23. Fichas técnica y artística definitivas acompañadas de los contratos de los actores principales y jefes técnicos.
24. Un certificado de la entidad bancaria indicando los datos de la cuenta abierta para la coproducción de la película o de la cuenta bancaria del productor delegado con el visto bueno de los demás coproductores

La línea abierta al Documental y a Programas de Televisión Cultural se registrá por las mismas bases y formularios de la modalidad de coproducción, salvo en los siguientes enunciados:

2b

ELEGIBILIDAD

1

Se considerarán como documentales de creación las producciones que partan de un tema/argumento extraído de la realidad, pero que necesite un trabajo real de escritura y demuestre un punto de vista de autor y/o realizador. El aspecto creativo debe ser demostrado y argumentado explícitamente por la sociedad candidata. Se consideran programas de televisión cultural aquellos que propongan fórmulas novedosas de difusión de la cultura iberoamericana.

1. Serán elegibles los proyectos de largometrajes documentales o programas de televisión cultural con una duración mínima de 54' y destinados a salas de exhibición y / o cadenas de televisión.

a) Los proyectos deben presentar una cooperación artística y/o técnica entre al menos dos coproductores pertenecientes a distintos Estados miembros del Fondo. Esta cooperación será evaluada según la nacionalidad y/o residencia de los jefes de equipo (realizador, guionista, compositor, imagen, sonido y mezclas, montaje, decorados y vestuario), así como el estudio o lugar de rodaje, del lugar de postproducción, del laboratorio y de los prestatarios de servicios. Estas aportaciones deberán ser proporcionales a la participación económica en la realización de la obra.

Así mismo, las coproducciones financieras son también elegibles, a condición que tengan acceso a un tratamiento nacional en los países coproductores.

b) Tendrán PREFERENCIA aquellos proyectos documentales o series televisivas que tengan confirmada su emisión en Televisión, documentada por una o varias preventas a una o varias televisiones confirmadas en, al menos, el país del productor mayoritario.

c) Las solicitudes presentadas serán aceptadas solo en el caso de que el inicio del rodaje haya comenzado DESPUÉS DE QUE EL PROYECTO HAYA SIDO REGISTRADO EN LA UTI APORTANDO TODA LA DOCUMENTACIÓN REQUERIDA EN LAS PRESENTES BASES o esté previsto que comience, como máximo, doce meses más tarde de la reunión del CII.

** En caso de pre-rodaje durante un período limitado y justificado, el Secretario Ejecutivo podrá conceder una derogación a esta condición previa petición justificada y anexada al depósito del proyecto.*

d) Los proyectos presentados deberán ajustarse al sistema de los derechos de autor en vigor en los Estados coproductores, especialmente las decisiones relativas el montaje final.

e) En el caso de creación de un Canal de Televisión Cultural iberoamericano de carácter público y originado por las Cumbres Iberoamericanas de Jefes de Estado y de Gobierno, los documentales y programas de televisión apoyados por esta línea serán susceptibles de ser emitidos por él, siempre como última ventana de emisión y con la conformidad de los coproductores.

El abajo firmante, en representación de todos los coproductores, declara haber recibido, leído y aceptado las condiciones para la solicitud de ayuda a la Coproducción del Programa IBERMEDIA, recogidas en las presentes bases.

Firma del productor delegado:

Fecha: _____

Nombre del productor delegado: _____

Las propuestas y documentos deberán enviarse por correo certificado, servicio de mensajería o entregados personalmente, a la siguiente dirección:

Unidad Técnica IBERMEDIA
Ferraz, 10. 1.º izqda. 28008
MADRID – ESPAÑA
Tel.: (+34) 91.758.04.60
Fax.: (+34) 91.541.37.84
e-mail:
evilardell@programaibermedia.com
zfermin@programaibermedia.com
mdura@programaibermedia.com
jdedios@programaibermedia.com

www.programaibermedia.com

O enviarlos a través de la valija diplomática de las Oficinas Técnicas de Cooperación de las Embajadas españolas (OTC-AECID) o a través de las Instituciones de Cinematografía de cada país.

(* En los sobres deberá indicarse claramente la siguiente referencia: IBERMEDIA – COPRODUCCIÓN)

O a través de la página web del programa Ibermedia: www.programaibermedia.com

CONVOCATORIA ÚNICA 2012

Los solicitantes podrán presentar las propuestas del 3 de febrero de 2012 al 31 de mayo de 2012

Fecha límite para la presentación de propuestas:

31 de mayo de 2012, lo más tarde, sellado por el servicio de correo. Las propuestas entregadas personalmente deberán presentarse antes del cierre del horario de oficina de las Instituciones de Cinematografía, de las OTC-AECID de cada país y de la Unidad Técnica Ibermedia.

III. OTRAS DISPOSICIONES**MINISTERIO DE TRABAJO E INMIGRACIÓN**

5920 *Resolución de 17 de marzo de 2011, de la Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica la revisión salarial para el 2011 del II Convenio colectivo de la industria de producción audiovisual (Técnicos).*

Visto el texto de la revisión salarial para el 2011 del II Convenio Colectivo de la Industria de producción audiovisual (Técnicos), Código de Convenio n.º 99012985012002 y publicado en el «BOE» de 1-8-2009, revisión que fue suscrita, con fecha 8 de febrero de 2011, por la Comisión Paritaria de dicho convenio, en la que están integradas las organización empresarial FAPAE y los sindicatos CCOO y UGT, firmantes del antecitado convenio colectivo en representación, respectivamente, de las empresas y trabajadores afectados, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 90, apartados 2 y 3, del Real Decreto Legislativo 1/1995, de 24 de marzo, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores y en el Real Decreto 713/2010, de 28 de mayo, sobre registro y depósito de convenios y acuerdos colectivos de trabajo,

Esta Dirección General de Trabajo resuelve:

Primero.—Ordenar la inscripción de la citada revisión salarial en el correspondiente Registro de convenios y acuerdos colectivos de trabajo con funcionamiento a través de medios electrónicos de este Centro Directivo, con notificación a la Comisión Paritaria

Segundo.—Disponer su publicación en el «Boletín Oficial del Estado»

Madrid, 17 de marzo de 2011—El Director General de Trabajo, Raúl Riesco Roche.

ACTA DE LA COMISIÓN PARITARIA DEL CONVENIO COLECTIVO DE LA INDUSTRIA DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (TÉCNICOS) DE 8 DE FEBRERO DE 2011

En Madrid, se reúnen en el domicilio social de la Federación de Asociaciones de Productores Audiovisuales Españoles (FAPAE), Pozuelo de Alarcón, C/ Luis Buñuel 2, 2.º izq., con fecha 8 de febrero de 2011, siendo las 17,45 horas, se reúnen:

CCOO:

Javier Agudo García.
Fernando González Álvarez.

UGT:

María Teresa Treviño Céspedes.
D. Juan José Martínez Tendero.

FAPAE:

Fabia Buenaventura.
José María García Herrera.
D. Fernando Victoria de Lecea Echebarria.
Mabel Klimt (asesor).

Válidamente constituida la Comisión Paritaria de Convenio Colectivo de la Industria de Producción Audiovisual (Técnicos), se avienen a tratar el siguiente punto del orden del día:
Tablas Salariales año 2011

Sometido el tema a debate, se adoptan los siguientes acuerdos:

I Se acuerda aprobar las tablas salariales para el año 2011 que figuran como Anexo I al presente documento, en base a las pautas establecidas en el Convenio Colectivo aprobado.

II Se acuerda facultar a FAPAE para que se encargue de los consiguientes trámites de registro y solicite la publicación de las mencionadas tablas, a sus efectos.

No habiendo más asuntos que tratar, se procede a levantar la sesión, procediéndose a la redacción de la presente acta que es firmada por todos los presentes, siendo las 18,15 horas.

TABLAS SALARIALES AÑO 2011, ANEXO 1.1

Técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su explotación en salas cinematográficas

El salario semanal incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones.

El salario mensual incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones.

Artículo 5.º *Ámbito temporal* («BOE» núm. 185, de 1 de agosto de 2009).

... Con efecto el 1 de enero de 2011, las tablas se incrementaran con el IPC real de 2010 más 1 punto tanto para cine como para televisión y servicios generales (3 % + 1 % = 4 %).

Categorías profesionales	Salario base			
	Semana	Semana 45 horas 1,3	Semana 50 horas 1,533	Mes 3,75
Equipo de Producción				
A) Producción:				
Director de Producción	982,19	1.276,85	1.505,70	3.681,57
Jefe de Producción.	751,08	976,42	1.151,41	2.815,32
Ayudante de Producción	441,93	574,51	677,48	1.656,51
Auxiliar de Producción	236,88	307,94	363,13	887,89
Secretaria/o de Producción	265,16	344,71	406,49	993,91
B) Dirección:				
Primer Ayudante de Dirección	729,92	948,90	1.118,97	2.736,00
Supervisor de Continuidad/Script.	441,93	574,51	677,48	1.656,51
Segundo Ayudante de Dirección	300,43	390,56	460,56	1.126,12
Auxiliar de Dirección.	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Casting				
Director de Casting.	486,13	631,96	745,23	1.822,16
Ayudante de Casting	300,43	390,56	460,56	1.126,12
Equipo de Cámara				
Director de Fotografía.	840,38	1.092,48	1.288,30	3.150,01
Operador Especialista de Cámara (steadycam, submarina)	588,27	764,74	901,81	2.205,01
Operador de Cámara	588,27	764,74	901,81	2.205,01
Primer Ayudante de Cámara/Foquista	451,70	587,21	692,46	1.693,13
Auxiliar de Cámara.	236,88	307,94	363,13	887,89
Foto-Fija	294,13	382,37	450,90	1.102,51

Categorías profesionales	Salario base			
	Semana	Semana 45 horas 1,3	Semana 50 horas 1,533	Mes 3,75
Equipo de Sonido				
Jefe de Sonido	577,76	751,08	885,70	2.165,63
Ayudante de Sonido	451,70	587,21	692,46	1.693,13
Auxiliar de Sonido	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Iluminación				
Jefe de Eléctricos	367,66	477,97	563,63	1.378,13
Eléctrico	294,13	382,37	450,90	1.102,51
Ayudante de Eléctrico	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Maquinistas				
Jefe de Maquinistas	357,16	464,30	547,53	1.338,76
Maquinista/Gruista	294,13	382,37	450,90	1.102,51
Ayudante de Maquinista	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Decoración				
Director de Arte	840,38	1.092,48	1.288,30	3.150,01
Decorador	682,80	887,65	1.046,74	2.559,38
Regidor	438,97	570,67	672,94	1.645,41
Ayudante de Decoración	315,14	409,68	483,11	1.181,25
Equipo de Ambientación/Atrezzo				
Ambientador	486,13	631,96	745,23	1.822,16
Attrezzista	397,74	517,06	609,73	1.490,86
Ayudante de Ambientación	262,61	341,40	402,59	984,38
Carpintero/Pintor de Rodaje	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Asistencia de Rodaje	236,88	307,94	363,13	887,89
Ayudante de Atrezzo	236,88	307,94	363,13	887,89
Auxiliar de Ambientación	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Construcción				
Jefe de Construcción	357,16	464,30	547,53	1.338,76
Jefe de Carpintería	311,12	404,46	476,95	1.166,18
Jefe de Pintura/Empapelado	311,12	404,46	476,95	1.166,18
Jefe de Modelaje	311,12	404,46	476,95	1.166,18
Constructor de Atrezzo	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Carpintero	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Pintor/Empapelador	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Modelador	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Equipo de Vestuario				
Figurinista	577,76	751,08	885,70	2.165,63
Estilista	441,93	574,51	677,48	1.656,51
Ayudante de Estilismo/Ayudante de Figurinista	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Jefe de Sastrería	397,74	517,06	609,73	1.490,86
Ayudante de Sastrería	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Sastre	291,68	379,18	447,14	1.093,30
Equipo de Maquillaje y Peluquería				
A) Maquillaje:				
Jefe de Maquillaje	486,13	631,96	745,23	1.822,16
Ayudante de Maquillaje	315,14	409,68	483,11	1.181,25
Auxiliar de Maquillaje	236,88	307,94	363,13	887,89

Categorías profesionales	Salario base			
	Semana	Semana 45 horas 1,3	Semana 50 horas 1,533	Mes 3,75
B) Peluquería:				
Jefe de Peluquería	441,93	574,51	677,48	1.656,51
Ayudante de Peluquería	294,13	382,37	450,90	1.102,51
Auxiliar de Peluquería	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Montaje				
Montador de Imagen	722,61	939,40	1.107,77	2.708,60
Ayudante de Montaje de Imagen	315,14	409,68	483,11	1.181,25
Auxiliar de Montaje de Imagen	236,88	307,94	363,13	887,89
Montador de Sonido	472,71	614,53	724,66	1.771,88
Ayudante de Montaje de Sonido	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Contabilidad				
Contable de Producción	451,70	587,21	692,46	1.693,13
Ayudante de Contabilidad	273,12	355,06	418,70	1.023,75
Cajero/Pagador	252,11	327,75	386,49	945,00
Auxiliar administrativo	236,88	307,94	363,13	887,89
Meritorios	207,71	270,02	318,42	778,56

TABLAS SALARIALES AÑO 2011, ANEXO 1.2

Técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su explotación en salas cinematográfica-bajo presupuesto

Esta tabla salarial será aplicable únicamente a producciones cinematográficas con un presupuesto que, según criterio del ICAA, sea considerado en la categoría de «bajo presupuesto».

El salario semanal incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones.

El salario mensual incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones.

Artículo 5.º *Ámbito temporal* («BOE» núm. 185, de 1 de agosto de 2009).

... Con efecto el 1 de enero de 2011, las tablas se incrementaran con el IPC real de 2010 más 1 punto tanto para cine como para televisión y servicios generales (3 % + 1 % = 4 %).

Categorías profesionales	Salario base			
	Semana	Semana 45 horas 1,3	Semana 50 horas 1,533	Mes 3,75
Equipo de Producción				
A) Producción:				
Director de Producción	811,34	1.054,73	1.243,78	3.041,16
Jefe de Producción	620,44	806,57	951,13	2.325,61
Ayudante de Producción	375,64	488,34	575,86	1.408,03
Auxiliar de Producción	236,88	307,94	363,13	887,89
Secretaria/o de Producción	236,88	307,94	363,13	887,89

Categorías profesionales	Salario base			
	Semana	Semana 45 horas 1,3	Semana 50 horas 1,533	Mes 3,75
B) Dirección:				
Primer Ayudante de Dirección	620,44	806,57	951,13	2.325,61
Supervisor de Continuidad/Script	375,64	488,34	575,86	1.408,03
Segundo Ayudante de Dirección	248,17	322,62	380,45	930,23
Auxiliar de Dirección	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Casting				
Director de Casting	413,21	537,17	633,45	1.548,84
Ayudante de Casting	248,17	322,62	380,45	930,23
Equipo de Cámara				
Director de Fotografía	694,19	902,44	1.064,19	2.602,05
Operador Especialista de Cámara (steadycam, submarina)	485,93	631,71	744,93	1.821,43
Operador de Cámara	485,93	631,71	744,93	1.821,43
Primer Ayudante de Cámara/Foquista	373,12	485,07	572,00	1.398,59
Auxiliar de Cámara	236,88	307,94	363,13	887,89
Foto-Fija	242,97	315,86	372,47	910,72
Equipo de Sonido				
Jefe de Sonido	477,25	620,43	731,63	1.788,90
Ayudante de Sonido	373,12	485,07	572,00	1.398,59
Auxiliar de Sonido	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Iluminación				
Jefe de Eléctricos	303,71	394,81	465,58	1.138,38
Eléctrico	242,97	315,86	372,47	910,72
Ayudante de Eléctrico	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Maquinistas				
Jefe de Maquinistas	295,03	383,54	452,29	1.105,88
Maquinista/Gruista	242,97	315,86	372,47	910,72
Ayudante de Maquinista	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Decoración				
Director de Arte	614,22	798,49	941,61	2.302,32
Decorador	564,03	733,24	864,66	2.114,17
Regidor	373,12	485,07	572,00	1.398,59
Ayudante de Decoración	260,32	338,42	399,07	975,79
Equipo de Ambientación/Arezzo				
Ambientador	413,21	537,17	633,45	1.548,84
Attrezzista	338,08	439,50	518,27	1.267,23
Ayudante de Ambientación	236,88	307,94	363,13	887,89
Carpintero/Pintor de Rodaje	247,92	322,30	380,07	929,31
Asistencia de Rodaje	236,88	307,94	363,13	887,89
Ayudante de Arezzo	236,88	307,94	363,13	887,89
Auxiliar de Ambientación	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Construcción				
Jefe de Construcción	295,03	383,54	452,29	1.105,88
Jefe de Carpintería	264,45	343,79	405,40	991,26
Jefe de Pintura/Empapelado	264,45	343,79	405,40	991,26
Jefe de Modelaje	264,45	343,79	405,40	991,26

Categorías profesionales	Salario base			
	Semana	Semana 45 horas 1,3	Semana 50 horas 1,533	Mes 3,75
Constructor de Atrezzo	247,92	322,30	380,07	929,31
Carpintero	247,92	322,30	380,07	929,31
Pintor/Empapelador	247,92	322,30	380,07	929,31
Modelador	247,92	322,30	380,07	929,31
Equipo de Vestuario				
Figurista	477,25	620,43	731,63	1.788,90
Estilista	375,64	488,34	575,86	1.408,03
Ayudante de Estilismo/Ayudante de Figurista	247,92	322,30	380,07	929,31
Jefe de Sastrería	338,08	439,50	518,27	1.267,23
Ayudante de Sastrería	247,92	322,30	380,07	929,31
Sastre	247,92	322,30	380,07	929,31
Equipo de Maquillaje y Peluquería				
A) Maquillaje:				
Jefe de Maquillaje	413,21	537,17	633,45	1.548,84
Ayudante de Maquillaje	260,32	338,42	399,07	975,79
Auxiliar de Maquillaje	236,88	307,94	363,13	887,89
B) Peluquería:				
Jefe de Peluquería	375,64	488,34	575,86	1.408,03
Ayudante de Peluquería	242,97	315,86	372,47	910,72
Auxiliar de Peluquería	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Montaje				
Montador de Imagen	614,22	798,49	941,61	2.302,32
Ayudante de Montaje de Imagen	260,32	338,42	399,07	975,79
Auxiliar de Montaje de Imagen	236,88	307,94	363,13	887,89
Montador de Sonido	390,48	507,63	598,61	1.463,66
Ayudante de Montaje de Sonido	236,88	307,94	363,13	887,89
Equipo de Contabilidad				
Contable de Producción	373,12	485,07	572,00	1.398,59
Ayudante de Contabilidad	236,88	307,94	363,13	887,89
Cajero/Pagador	236,88	307,94	363,13	887,89
Auxiliar administrativo	236,88	307,94	363,13	887,89
Meritorios	207,71	270,02	318,42	778,56

TABLAS SALARIALES AÑO 2011, ANEXO 1.3

Técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su difusión por medio de un sistema de televisión

El salario semanal incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones. Este salario semanal será de aplicación únicamente a contratos de duración inferior a un mes.

El salario mensual incluye la prorrata de pagas extraordinarias, no la compensación económica de las vacaciones.

Artículo 5.º *Ámbito temporal* («BOE» núm. 185 de 1 de agosto de 2009).

... Con efecto el 1 de enero de 2011, las tablas se incrementarán con el IPC real de 2010 más 1 punto tanto para cine como para televisión y servicios generales (3 % + 1 % = 4 %).

Categorías profesionales	Salario base		
	Semana	Mes 12 pagas	Año
Equipo de Producción			
A) Producción:			
Director de Producción	524,04	1.801,39	21.616,65
Jefe de Producción	447,69	1.538,93	18.467,20
Ayudante de Producción	333,16	1.145,25	13.743,04
Auxiliar de Producción	232,52	799,29	9.591,49
Secretaria/o de Producción	232,52	799,29	9.591,49
B) Dirección:			
Primer Ayudante de Dirección	390,43	1.342,10	16.105,12
Supervisor de Continuidad/Script	333,16	1.145,25	13.743,04
Segundo Ayudante de Dirección	275,90	948,42	11.380,95
Auxiliar de Dirección	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de realización			
Realizador	447,69	1.538,93	18.467,20
Ayudante de Realización	333,16	1.145,25	13.743,04
Regidor	314,08	1.079,64	12.955,67
Auxiliar de Realización	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Redacción			
Jefe de Redacción	390,43	1.342,10	16.105,12
Redactor	314,08	1.079,64	12.955,67
Documentalista	294,99	1.014,03	12.168,31
Ayudante de Redacción	232,52	799,29	9.591,49
Secretaria/o de Redacción	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Casting			
Director de Casting	390,43	1.342,10	16.105,12
Ayudante de Casting	275,90	948,42	11.380,95
Equipo de Cámara			
Director de Fotografía/Iluminador	390,43	1.342,10	16.105,12
Operador Especialista de Cámara de Vídeo (steadycam, aero)	352,25	1.210,87	14.530,40
Operador Reportero de Cámara de Vídeo	333,16	1.145,25	13.743,04
Operador de Cámara de Vídeo	294,99	1.014,03	12.168,31
Ayudante de Cámara de Vídeo	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Sonido			
Jefe de Sonido	390,43	1.342,10	16.105,12
Operador de Sonido	294,99	1.014,03	12.168,31
Ayudante de Sonido	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Iluminación			
Jefe de Eléctricos	352,25	1.210,87	14.530,40
Eléctrico	275,90	948,42	11.380,95
Ayudante de Eléctrico	232,52	799,29	9.591,49

Categorías profesionales	Salario base		
	Semana	Mes 12 pagas	Año
Equipo de Maquinistas			
Jefe de Maquinistas	333,16	1.145,25	13.743,04
Maquinista/Gruista	275,90	948,42	11.380,95
Ayudante de Maquinista	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Decoración			
Director de Arte	447,69	1.538,93	18.467,20
Decorador	390,43	1.342,10	16.105,12
Regidor	314,08	1.079,64	12.955,67
Ayudante de Decoración	294,99	1.014,03	12.168,31
Equipo de Ambientación/Atrezzo			
Ambientador	352,25	1.210,87	14.530,40
Attrezzista	294,99	1.014,03	12.168,31
Ayudante de Ambientación	232,52	799,29	9.591,49
Ayudante de Atrezzo	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Construcción			
Jefe de Construcción	333,16	1.145,25	13.743,04
Jefe de Carpintería	314,08	1.079,64	12.955,67
Jefe de Pintura/Empapelado	314,08	1.079,64	12.955,67
Jefe de Modelaje	314,08	1.079,64	12.955,67
Constructor de Atrezzo	294,99	1.014,03	12.168,31
Carpintero	294,99	1.014,03	12.168,31
Pintor/Empapelado	294,99	1.014,03	12.168,31
Modelador	294,99	1.014,03	12.168,31
Equipo de Estilismo			
Estilista/Figurinista	390,43	1.342,10	16.105,12
Ayudante de Estilismo/Ayudante de Figurinista	294,99	1.014,03	12.168,31
Aux de Estilismo/Aux. de Figurinista	232,52	799,29	9.591,49
Sastre	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Maquillaje y Peluquería			
A) Maquillaje:			
Jefe de Maquillaje	390,43	1.342,10	16.105,12
Ayudante de Maquillaje	294,99	1.014,03	12.168,31
Auxiliar de Maquillaje	232,52	799,29	9.591,49
B) Peluquería:			
Jefe de Peluquería	352,25	1.210,87	14.530,40
Ayudante de Peluquería	275,90	948,42	11.380,95
Auxiliar de Peluquería	232,52	799,29	9.591,49
Equipo de Edición de Vídeo			
Editor Montador de Vídeo	390,43	1.342,10	16.105,12
Editor de Vídeo	352,25	1.210,87	14.530,40
Operador de VTR	275,90	948,42	11.380,95
Equipo de Edición de Audio			
Editor de Audio	352,25	1.210,87	14.530,40
Ayudante de Edición de Audio	275,90	948,42	11.380,95
Equipo Técnico			
Jefe Técnico	390,43	1.342,10	16.105,12
Técnico de Audio Vídeo	294,99	1.014,03	12.168,31
Ayudante Técnico de Audio Vídeo	232,52	799,29	9.591,49

TABLAS SALARIALES AÑO 2011, ANEXO 1.4

Trabajadores de Administración y Servicios Generales

El salario semanal incluye la prorrata de pagas extraordinarias y la compensación económica de las vacaciones. Este salario semanal será de aplicación únicamente a contratos de duración inferior a un mes.

El salario mensual incluye la prorrata de pagas extraordinarias, no la compensación económica de las vacaciones.

Artículo 5.º *Ámbito temporal* («BOE» núm. 185 de 1 de agosto de 2009).

... Con efecto el 1 de enero de 2011, las tablas se incrementarán con el IPC real de 2010 más 1 punto tanto para cine como para televisión y servicios generales (3 % + 1 % = 4 %).

Categorías profesionales	Salario base		
	Semana	Mes 12 pagas	Año
Personal administrativo			
Jefe Superior	352,25	1.210,87	14.530,40
Jefe de primera	333,16	1.145,25	13.743,04
Jefe de segunda	314,08	1.079,64	12.955,67
Oficial administrativo	275,90	948,42	11.380,95
Auxiliar administrativo	232,52	799,29	9.591,49
Personal informático			
Jefe de Informática	352,25	1.210,87	14.530,40
Analista	333,16	1.145,25	13.743,04
Programador	314,08	1.079,64	12.955,67
Jefe de Explotación	333,16	1.145,25	13.743,04
Operador	275,90	948,42	11.380,95
Personal subalterno			
Ordenanza	232,52	799,29	9.591,49
Vigilante	232,52	799,29	9.591,49
Limpiador	232,52	799,29	9.591,49
Oficios varios			
Encargado	294,99	1.014,03	12.168,31
Oficial	275,90	948,42	11.380,95
Mozo	232,52	799,29	9.591,49

III. OTRAS DISPOSICIONES

MINISTERIO DE TRABAJO E INMIGRACIÓN

20323 *Resolución de 13 de diciembre de 2011, de la Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica el acta en la que se aprueban las tablas salariales para 2011 del II Convenio colectivo regulador de las relaciones laborales entre productores de obras audiovisuales y los actores que prestan sus servicios en las mismas.*

Visto el texto del acta de fecha 8 de febrero de 2011 en la que se aprueban las tablas salariales para el año 2011 del II Convenio Colectivo regulador de las relaciones laborales entre Productores de obras Audiovisuales y los Actores que prestan sus servicios en las mismas (Código de Convenio n.º 99009735011996), (publicado en el BOE de 14-4-2005), acta que fue suscrita por la Comisión Paritaria del Convenio en la que están integradas la Federación de Asociaciones de Productores Audiovisuales Españoles (FAPAE) en representación de las empresas del sector, y, de otra por las organizaciones sindicales FSC-CCOO, FES-UGT, FAE y OSAEE en representación de los trabajadores del mismo, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 90, apartados 2 y 3, de la Ley del Estatuto de los Trabajadores, Texto Refundido aprobado por Real Decreto Legislativo 1/1995, de 24 de marzo, y en el Real Decreto 713/2010, de 28 de mayo, sobre registro y depósito de convenios y acuerdos colectivos de trabajo,

Esta Dirección General de Trabajo resuelve:

Primero.

Ordenar la inscripción de la citada revisión salarial en el correspondiente Registro de convenios y acuerdos colectivos de trabajo con funcionamiento a través de medios electrónicos de este Centro Directivo, con notificación a la Comisión Negociadora.

Segundo.

Disponer su publicación en el Boletín Oficial del Estado.

Madrid, 13 de diciembre de 2011.—El Director General de Trabajo, Raúl Riesco Roche.

Acta de la Comisión Paritaria del II Convenio colectivo regulador de las relaciones laborales entre productores de obras audiovisuales y los actores que prestan sus servicios en las mismas

En Madrid, siendo las 17,15 horas del día 8 de febrero de 2011, se reúnen en el domicilio social de la Federación de Asociaciones de Productores Audiovisuales Españoles (FAPAE), Pozuelo de Alarcón, C/ Luis Buñuel, 2-2.º, Izq.

Por la Federación de Servicios a la Ciudadanía - CC.OO.: D. Javier Agudo y D. Fernando González Álvarez.

Por la Federación de Servicios de U.G.T.: Dña. María Teresa Treviño Céspedes y Don Juan José Martínez Tendero.

Por F.A.E.E.: D. Jorge Bosso.

Por O.S.A.A.E.E.: D. Isabel Requena Pallarés.

Por FAPAE: D. José María García Herrera, D. Fernando Victoria de Lecea Echebarría, Dña. Fabia Buenaventura Canino y Dña. Mabel Klimt (asesora).

La reunión es presidida por D. José María García Herrera, quien declara válidamente constituida la Comisión Paritaria del II Convenio Colectivo regulador de las relaciones laborales entre productores de obras audiovisuales y los actores que prestan sus servicios en las mismas. Tras lo anterior, los presentes por unanimidad, adoptan los siguientes acuerdos:

I. Aprobar las tablas salariales para el año 2011 que figuran como Anexo al presente documento.

II. Facultar a FAPAE para que se encargue de los consiguientes trámites de registro y publicación de las mencionadas tablas.

No habiendo más asuntos que tratar, se procede a levantar la sesión, procediéndose a la redacción de la presente acta que es firmada por todos los presentes, siendo las 17,30 horas.

Tablas salariales del convenio audiovisual estatal. Año 2011

Salarios para el año 2011

Cine

Categoría	Por sesión – Euros	Por semana – Euros	Por mes – Euros
Protagonista	701,51	3.170,21	8.447,97
Secundario	510,86	2.271,97	6.340,37
Reparto.	383,14	1.585,09	4.491,08

Televisión

Categoría	Por sesión – Euros	Por semana – Euros	Por mes – Euros
Protagonista	642,36	2.864,35	7.638,03
Secundario	458,84	2.040,45	5.694,27
Reparto.	367,05	1.518,50	4.302,44

Obras de bajo presupuesto

- Coste hasta 721.214,53 euros.
- Películas para TV o cine, telefilms (TV movies).
- Se excluyen las series televisivas y sus capítulos.

Categoría	Por sesión – Euros	Por semana – Euros	Por mes – Euros
Protagonista	520,34	2.351,45	6.270,55
Secundario	425,73	1.893,30	5.283,63
Reparto.	331,13	1.368,28	3.881,21

Dietas por comida principal: 37,84 euros; y gastos de bolsillo: 18,92 euros.

En concepto de cesión de derechos de fijación, reproducción y distribución se cobrará el 5% del salario.

TARIFAS GENERALES

sociedad general de autores y editores

'12



sociedad general de autores y editores

TARIFAS GENERALES

sociedad general de autores y editores

'12



NOTAS PRELIMINARES

Todas las tarifas de tanto alzado contenidas en las presentes TARIFAS GENERALES de SGAE, corresponden a la autorización que se concede para el uso del repertorio administrado por SGAE y no son fraccionables. Cualquier utilización que pudiera hacerse de obras populares o de dominio público que no generen derechos de autor, no se verá afectada por la aludida autorización ni podrá ser proporcionalmente deducible de las tarifas fijadas por SGAE.

La autorización para el uso del repertorio administrado por SGAE alcanza exclusivamente a la modalidad para la que ha sido concedida. Cualquier uso del repertorio en modalidad distinta a la autorizada, deberá ser objeto de una nueva autorización y serán de aplicación las tarifas que para esta específica modalidad correspondan.

La petición y formalización voluntaria del contrato autorización, sin intervención alguna de SGAE, en el momento anterior al inicio de la utilización del repertorio en las modalidades contenidas en el Capítulo I de “Comunicación Pública” que tengan establecida una tarifa a “tanto alzado mensual”, llevará aparejada una deducción del 25% de la tarifa aplicable a la actividad correspondiente, que se practicará por una sola vez al término de la primera anualidad.

Cuando la formalización de la autorización en los supuestos previstos en el párrafo anterior tenga lugar en un momento posterior al de haberse iniciado la utilización del repertorio administrado por SGAE, la tarifa aplicable para el cálculo de los derechos devengados con anterioridad a la autorización será la prevista en el epígrafe tarifario correspondiente incrementada en un 25%.

Al amparo de lo que se establece en el apartado b) del número 1 del artículo 157 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, las entidades culturales que carezcan de finalidad lucrativa, gozarán de una reducción sobre las presentes Tarifas Generales, que estará en función, en cada caso, de la actividad llevada a cabo y de la modalidad de uso afectada. Dicha reducción en ningún caso superará el 25%. Esta reducción será de aplicación exclusivamente a los actos con acceso gratuito al público y no condicionado a exigencia previa alguna.

DEFINICIONES

Presupuesto de gastos necesarios: los incurridos con motivo del escenario y montaje del mismo, infraestructuras y equipos de sonido, infraestructuras y equipos de iluminación, escenografía, remuneración de los artistas, intérpretes, ejecutantes, así como los incurridos con motivo de su manutención, alojamiento y desplazamiento, y subvenciones o patrocinios en forma de aportaciones económicas o materiales dirigidas a cubrir cualquiera de los conceptos anteriores.

Ingresos en taquilla: se entenderá como ingresos en taquilla el total producto de las entradas, en el que se computarán, en su caso, el abono y el aumento de precio en la contaduría o despacho, cualquiera que sea su forma, sin tomar en cuenta ningún arreglo o

www.sgae.es

**tarifas
generales**
12

NOTAS PRELIMINARES.



convenio particular que el organizador o empresario del acto en cuestión pueda hacer vendiendo billetes o entradas a precios menores que los anunciados al público en general, o distribuyéndose gratuitamente, con excepción de la rebaja que el organizador o empresario del acto concede a los abonados, en su caso. Las invitaciones que no superen el 5% del aforo del recinto donde se vaya a celebrar el acto, con un límite máximo de 1.000 invitaciones por acto, no computarán para el cálculo de los derechos de autor.

Se entenderán asimilados al total producto de la entrada a título meramente enunciativo, conceptos tales como los siguientes: precio de entrada, precio total, precio venta público, precio de venta de la entrada, precio de la localidad, precio de venta de la localidad, importe total, tarifa completa, total costo de la entrada, total importe de la entrada, precio anunciado al público y cualquier otro de análogo contenido y significado, es decir lo que el público paga por acceder al recinto y disfrutar del espectáculo, aún cuando el valor, importe o precio de dicho pago esté comprendido en el consumo de los géneros que se expendan en el recinto donde se lleve a cabo el espectáculo. Igualmente se encontrarán comprendidos en el total producto de la entrada cualquier género, servicio o producto cuyo valor, importe o precio esté incluido o comprendido en la entrada que da acceso al recinto y derecho al disfrute del espectáculo, con independencia del modo en el que dichos géneros, productos o servicios se especifiquen en la misma entrada o en diferentes entradas. Así mismo se encontrarán comprendidos en el total ingreso en taquilla las aportaciones, subvenciones o patrocinios, de la naturaleza que sea, recibidos por el promotor-organizador que sirvan para compensar, reducir o bonificar total o parcialmente el valor, importe o precio de la entrada.

Recinto: tendrá la consideración de Recinto, cualquier espacio cerrado o abierto, habilitado o que se habilite, para la celebración de actos o eventos en que se utilice las obras del repertorio de la SGAE.

Hoja de taquilla: se entenderá por tal, la declaración formulada por el promotor-organizador del acto, puesta a disposición de SGAE para la liquidación de los derechos de autor devengados, en la que se harán constar los datos identificativos del promotor-organizador, así como los del espectáculo y recinto donde se lleve a cabo el mismo. Igualmente deberá constar en dicha declaración datos tales como los siguientes: entradas puestas a la venta; precios de dichas entradas; entradas vendidas; recaudación de taquilla como resultante de las entradas vendidas por sus respectivos precios, previa deducción del iva; invitaciones autorizadas y cuanta información pudiera resultar relevante para la cuantificación de los derechos de autor.

www.sgae.es

**tarifas
generales**
'12

CAPÍTULO

IV

RADIO DIFUSIÓN Y CABLE RADIO DIFUSIÓN Y CABLE RADIO
CABLE RADIO DIFUSIÓN Y CABLE RADIO DIFUSIÓN Y CABLE
RADIO DIFUSIÓN Y CABLE RADIO DIFUSIÓN Y CABLE RADIO DIFUSIÓN Y CABLE



tarifas
generales
'12

ÍNDICE

RADIODIFUSIÓN Y CABLE

EMISORAS DE RADIO	IV	1
OPERADORES (EMISORAS) DE TELEVISIÓN	IV	7
PAQUETES DE PROGRAMAS DE RADIODIFUSIÓN Y CABLE	IV	17

www.sgae.es

tarifas
generales
'12

EMISORAS DE RADIO.



2. Este epígrafe no autoriza:

- a) La primera fijación de las obras en spots publicitarios.
- b) La difusión por radio de ejecuciones públicas organizadas por terceros y no exceptuadas legalmente del derecho de autor.
- c) La transmisión de las obras del repertorio a través de redes del tipo Internet.

En todo caso, este epígrafe deja a salvo los derechos de los artistas, intérpretes o ejecutantes, de los productores de fonogramas y de las entidades de radiodifusión, por la utilización de sus respectivas prestaciones.

3. Remuneración.

3.1. Base para la aplicación de las tarifas.

La base para la aplicación de las tarifas, sin perjuicio de lo que se previene en el punto 4 de este epígrafe, estará constituida por la totalidad de los ingresos que obtenga la entidad radiodifusora, incluidos, a título de ejemplo, los procedentes de cuotas de asociados o abonados, subvenciones recibidas para el ejercicio de la actividad empresarial e ingresos brutos de publicidad. No tendrán la consideración de ingresos, a efectos de la aplicación de las correspondientes tarifas, los financieros ni los provenientes de la venta de programas.

3.2. Se entenderá por ingresos brutos de publicidad la total contraprestación que el anunciante pague o se obligue a pagar a la entidad radiodifusora por la difusión de su anuncio. El mismo criterio de ingresos brutos de publicidad se aplicará en los supuestos de alquiler de antena por parte de la entidad radiodifusora a un tercero, aun cuando sea el citado tercero el receptor de la contraprestación de los anunciantes.

En los ingresos publicitarios, computará toda la publicidad realizada por cuenta de los anunciantes en todas sus formas, tales como, entre otras, publi-información, bartering, patrocinio o sponsorización (incluidos en este concepto las cantidades destinadas por los patrocinadores a la producción o coproducción de emisiones del radiodifusor). En el caso de publicidad que no se satisfaga mediante contraprestación dineraria, los ingresos correspondientes a estos espacios se calcularán aplicando a los mismos la tarifa más generalmente practicada por la emisora a los anunciantes o agencias por la emisión de espacios de características análogas.

De los ingresos brutos de publicidad se deducirán las comisiones que la entidad radiodifusora justifique haber satisfecho a las agencias o intermediarios publicitarios legalmente establecidos, con el límite del 25 por 100 de la cantidad que cada anunciante haya abonado o se haya obligado a abonar. No será deducible ningún otro tipo de descuento o bonificación que la entidad radiodifusora pueda practicar a sus anunciantes, sea éste de carácter técnico o de cualquier otra naturaleza.

www.sgae.es

**tarifas
generales**
'12

TARIFAS PARA OPERADORES (EMISORAS) DE TELEVISIÓN.



AÑO	COM. PÚBLICA	REPRODUCCIÓN	TOTAL
2009	3,5938%	1,1979%	4,7917%
2010	3,7554%	1,2518%	5,0072%
2011	3,9243%	1,3081%	5,2323%
2012	4,1005%	1,3668%	5,4673%
2013	4,2849%	1,4283%	5,7132%
2014	4,4775%	1,4925%	5,9700%
2015	4,6788%	1,5596%	6,2384%

Para un intervalo de uso del repertorio musical entre el 75% y el 100% del tiempo de emisión.

3.4 En programaciones o difusiones de duración y/o contenido distinto a los recogidos a 3.1, 3.2 y 3.3 precedentes, se determinará la tarifa aplicable atendiendo al grado de utilización de las obras en relación con el total tiempo de emisión y aplicando proporcionalmente la que a cada repertorio de obras corresponda y según las tarifas las tarifas contenidas en el punto 1 del epígrafe II de las presentes Tarifas Generales.

III. TARIFAS PROMEDIADAS O POR DISPONIBILIDAD ^[2].

1. En aplicación de este sistema, el usuario abonará a SGAE las cantidades resultantes de la aplicación de los porcentajes establecidos para cada anualidad, de acuerdo con la escala que se expresa a continuación:

AÑO	A	B	C	TARIFA TOTAL
2009	1,7858%	0,5761%	0,5185%	2,8804%
2010	1,8661%	0,6020%	0,5418%	3,0099%
2011	1,9501%	0,6290%	0,5661%	3,1452%
2012	2,0376%	0,6573%	0,5916%	3,2865%
2013	2,1292%	0,6869%	0,6182%	3,4343%
2014	2,2250%	0,7177%	0,6460%	3,5887%
2015	2,3250%	0,7500%	0,6750%	3,7500%

- Corresponde a la primera columna (señalada con la A), el derecho de comunicación pública de las obras del repertorio de “pequeño derecho”, tal y como queda definido en el apartado 2.2. de las presentes tarifas.
- Corresponde a la segunda columna (señalada con la B) el derecho de reproducción de las obras del repertorio de “pequeño derecho”.
- Corresponde a la tercera columna (señalada con la C), el derecho derivado de la comunicación pública de las obras del repertorio audiovisual definido en el apartado 2.3 de las presentes tarifas.

www.sgae.es



Los porcentajes que correspondan a cada anualidad, expresados en las columnas A y C, de acuerdo con la escala precedente, se aplicarán sobre los ingresos brutos que obtenga mensualmente el usuario.

PROVEEDORES DE "PAQUETES" DE PROGRAMAS DE RADIODIFUSIÓN Y CABLE.



- c) Los gastos que, de conformidad con los principios y normas contables generalmente aceptados correspondan al licenciatario, sean asumidos por terceros.
- 8. El licenciatario vendrá obligado a facilitar a SGAE mensualmente la declaración de las obras que hayan sido objeto de grabación por su parte, todo ello con el debido detalle. SGAE facilitará al licenciatario los modelos de declaraciones, que podrán ser modificados con vistas a una mejor consecución de los fines para los que se establecen.

www.sgae.es

**tarifas
generales**
'12

www.sgae.es

tarifas generales '12



Edita: Sociedad General de Autores y Editores
© Sociedad General de Autores y Editores 2012

Sociedad General de Autores y Editores
c/ Fernando VI, 4 - 28004 - Madrid
www.sgae.es

EDICIÓN: 6 JUNIO 2012

Diseño gráfico
Carlos Caso

Maquetación / Impresión / Diseño y desarrollo web
KSO COMUNICACIÓN, s.l.
www.ksocomunicacion.com / info@ksocomunicacion.com