

Treball de fi de grau

Títol

Límite.

Ideación y postproducción de una serie de ciencia ficción fantástica para televisión.

Autor/a

Alexandra Conejo Bueno, Rebeca Fernández Céspedes

Tutor/a

Ángel Custodio Gómez

Departament	Departament de Publicitat, Relacions Públiques i Comunicació Audiovisual
Grau	Comunicació Audiovisual
Tipus de TFG	Projecte
Data	01/06/2017

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

“Límite”.
Ideació i postproducció d’una sèrie de ciència ficció fantàstica per a televisió.

Castellà:

Límite. Ideación y postproducción de una serie de ciencia ficción fantástica para televisión

Anglès:

“Límite”. Ideation and preproduction of a science fantasy tv serie

Autor/a:

Alexandra Conejo Bueno, Rebeca Fernández Céspedes

Tutor/a:

Ángel Custodio Gómez

Curs:

2016/17

Grau:

Comunicació Audiovisual

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Series, televisió, ciència ficció fantàstica, hibridació, producció, guió

Castellà:

Series, televisión, ciencia ficción fantástica, fantasía, hibridación, producción, guión

Anglès:

Series, television, science fantasy, science fiction, fantasy, hybridization, production, script

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

Català:

En aquest projecte es troben tots els documents necessaris per a la creació d’una sèrie de televisió. “Límite” pertany al subgènere de la ciència ficció fantàstica. Per aquesta raó s’ha dut a terme un estudi sobre el gènere de la ciència ficció i els seus subgèneres així com d’alguns referents que han servit d’inspiració. També s’ha realitzat una anàlisi de mercat, el guió del capítol pilot en dues versions de durades diferents, les sinopsis de tots els capítols de la primera temporada, el tractament audiovisual i tots els documents propis de la producció.

Castellà:

En este proyecto se encuentran todos los documentos necesarios para la creación de una serie de televisión. Límite pertenece al subgénero de la ciencia ficción fantástica. Por esta razón se ha llevado a cabo un estudio sobre el género de la ciencia ficción y sus subgéneros así como de algunos referentes que han servido de inspiración. También se ha realizado un análisis de mercado, el guión del capítulo piloto en dos versiones de duraciones distintas, las sinopsis de todos los capítulos de la primera temporada, el tratamiento audiovisual y todos los documentos propios de la producción

Anglès:

In this project all the necessary documents for the creation of a television series can be found. “Límite” belongs to the subgenre of science fantasy. For this reason a study has been carried out on the genre of science fiction and its subgenres as well as some references that have served as inspiration. This Project also includes a market analysis, the script of the pilot chapter in two versions of different durations, the synopsis of all the chapters of the first season, the audiovisual treatment and all the documents of the productions.

Introducción del trabajo.....	1
-------------------------------	---

1. BLOQUE I: REFERENTES

1.1. Introducción.....	3
1.2. La estructura narrativa: La serie de televisión.....	3
1.2.1 Definición y características generales.....	3
1.2.2 Estructuras narrativas de series.....	5
1.2.3. Formatos de series.....	8
1.2.4. Historiografía de las series de ficción en España.....	10
1.2.5. Algunos referentes en cuanto a la forma.....	12
1.3. El contenido: Los géneros de ficción.....	20
1.4. La ciencia ficción.....	24
1.4.1. Concepto y definición.....	24
1.4.2. Antecedentes de la ciencia ficción en España/USA e historiografía.....	25
1.4.3. Concepto de hibridación en la ciencia ficción.....	30
1.4.4. Características y subgéneros de la ciencia ficción.....	31
1.5. La ciencia ficción fantástica.....	35
1.5.1. Concepto y definición.....	35
1.5.2. Antecedentes de la ciencia ficción fantástica e historiografía.....	35
1.5.3. Características de la ciencia ficción fantástica”.....	42
1.5.4. Algunos referentes en cuanto al contenido.....	42
1.6. Posicionamiento e innovación.....	52

2. BLOQUE II: ANÁLISIS DE MERCADO

2.1. Introducción.....	56
2.2. Análisis de mercado.....	56
2.2.1. Grupos de televisión en España.....	56
2.2.2. Canal.....	57
2.2.2.1. Programación y audiencias de las cadenas de interés.....	60
2.2.2.2. Puntos débiles y puntos fuertes de cada cadena.....	74
2.2.3. Otras posibilidades.....	74
2.3. Descripción del proyecto.....	75
2.3.1. Definición del producto.....	75
2.3.2. Target.....	76
2.4. Análisis DAFO, valoración del producto.....	77

3. BLOQUE III: EL PROYECTO

3.1. Introducción.....	81
3.2. Ficha técnica.....	81

3.2.1. Duración y franja horaria.....	82
3.2.2. Canal de emisión.....	82
3.2.3. Formato de emisión.....	82
3.2.4. Otras plataformas de emisión.....	83
3.3. La biblia.....	83
3.3.1. Logline y tagline.....	83
3.3.2. Sinopsis.....	83
3.3.2.1. Sinopsis de la serie.....	84
3.3.2.2. Sinopsis del capítulo piloto.....	85
3.3.2.3. Sinopsis del resto de capítulos de la temporada.....	87
3.3.3. Ficha de personajes.....	93
3.3.3.1. Mapa de relaciones.....	135
3.3.3.1.1. Descripción de las relaciones entre los personajes principales.....	136
3.3.3.1.2.1. Relaciones directas.....	136
3.3.3.1.2.2. Relaciones secundarias.....	139
3.3.4. Mundos y Espacios.....	141
3.3.5. Tramas y subtramas.....	164
3.3.5.1. Trama principal y subtramas de la serie.....	164
3.3.5.2. Trama y subtramas del piloto.....	170
3.3.6. Cronología de la historia.....	172
3.3.7. Estructura.....	181
3.3.7.1. Estructura de la serie.....	181
3.3.7.2. Estructura del capítulo piloto.....	182
3.3.8. Dirección escénica.....	184
3.3.8.1. Decorados.....	184
3.3.8.2. Vestuario.....	184
3.3.9. Dirección audiovisual.....	194
3.3.9.1. Look de la imagen.....	194
3.3.9.2. Elementos visuales.....	194
3.3.9.3. Iluminación.....	196
3.3.9.4. Montaje.....	197
3.3.9.5. Elementos sonoros y música.....	198
3.3.9.6. Proceso de grabación.....	205
3.3.10. Guión del capítulo.....	206
3.3.10.1. Tratamiento por escenas del capítulo piloto.....	206
3.3.10.2. Guión literario.....	222
3.3.10.3. Guión técnico.....	294
3.3.11. Producción del capítulo.....	502
3.3.11.1. Plan de producción.....	502

3.3.11.2. Desglose de guión.....	506
3.3.11.3. Personal de rodaje.....	599
3.3.11.4. Casting.....	602
3.3.11.5. Localizaciones.....	608
3.3.11.6. Rider.....	632
3.3.11.7. Plan de rodaje.....	633
3.3.11.8. Plan de postproducción.....	649
3.3.11.9. Presupuesto.....	651
3.3.11.10. Plan de financiación.....	661

4. CONCLUSIONES.....662

5. TABLAS, FIGURAS Y FOTOGRAFÍAS

5.1. Índice de tablas.....	664
5.2. Índice de figuras.....	666
5.3. Índice de fotografías.....	667

6. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS WEB

6.1. Bibliografía.....	680
6.2. Recursos web.....	681

ANEXOS

Infografía cronología.....	692
Guión literario versión 90 minutos.....	694

INTRODUCCIÓN

Límite ha sido el fruto de una idea que llegó a nuestra mente hace tres años, y que gracias a este trabajo hemos podido desarrollar de forma más profunda, realista y profesional. El objetivo, por lo tanto, de *Límite: ideación y preproducción de una serie de ciencia ficción fantástica para televisión*, ha sido desde el primer momento no sólo ver crecer esta idea sino convertirla en un proyecto audiovisual factible de llevar a cabo en la actualidad. Por esta razón, hemos facilitado no sólo la biblia de *Límite*, que contiene el desarrollo profundo de las tramas, conflicto, personajes y mundos de nuestra historia, sino que además hemos realizado todas las fases necesarias de preproducción para el rodaje del capítulo piloto.

Límite es una serie de televisión enmarcada dentro del subgénero denominado ciencia ficción fantástica. Nuestro producto es, por lo tanto, una hibridación de dos géneros muy conocidos, la ciencia ficción y la fantasía. Unir estos dos géneros en una sola obra audiovisual no es un hecho extraordinario en sí, dado que como explicaremos más adelante, esta naturaleza ya puede apreciarse en muchas películas. El punto de inflexión de *Límite*, no obstante, es que en el marco nacional español no se han observado casos de series de ciencia ficción enmarcados dentro de este subgénero.

Esta serie trata sobre Alex y Tisbe, dos mellizas muy unidas que se ven obligadas a huir. El novio de Alex, Derek, es un alienígena que lleva muchos años haciéndose pasar por humano para encontrar el Gen, la clave para destruir a Astrid, una malvada y poderosa alienígena que supone una gran amenaza para la humanidad. Tras muchos años de búsqueda, Derek descubre que una de las dos hermanas lleva el Gen en su ADN y la noticia llega a Astrid y a los intraterrestres, la raza que ella ha creado, que se alimenta del tiempo de los humanos. A partir de este momento, todos irán tras las mellizas. Durante la huída, el camino de las protagonistas se cruzará con la vida de Itiel, Biel y Hendol, algunos de estos intraterrestres, que derrumbarán todos sus cimientos replanteando así su forma de pensar y de ver la vida. De este modo, no sólo deberán superar todos los obstáculos para sobrevivir, sino que además deberán reflexionar y recapacitar sobre sus errores del pasado para conseguir así la redención.

Aunque *Límite* se ubica dentro de de la ciencia ficción fantástica, no deja de ser el reflejo de nuestra propia sociedad. Por lo tanto, la crítica que queremos transmitir es cómo la sociedad actual pierde el tiempo en cosas innecesarias, concienciando de la importancia de aprovechar el tiempo limitado que tenemos.

Este trabajo se divide en tres bloques: *Referentes, Análisis de mercado y El proyecto*. Para desarrollarlo hemos empezado por el bloque I ya que era imprescindible saber en

qué género y subgénero iba a ubicarse *Límite* para poder llevar a cabo los demás apartados del trabajo. Paralelamente a la concreción y desarrollo de este primer bloque fuimos desarrollando la tercera parte del trabajo puesto que es el más largo. Esta parte abarca todos los aspectos que deben aparecer en la biblia de un proyecto así como todas las etapas de preproducción de una serie de ficción. El bloque del análisis de mercado se realizó una vez acabado el apartado de *Referentes*, y casi finalizado *El proyecto* ya que para llevarlo a cabo necesitábamos parte de la información recabada en el bloque I y III.

En resumen, *Límite* es una serie de ciencia ficción fantástica que critica a la sociedad actual por la manera en la que gestiona el tiempo, y que está pensada para emitirse en algún canal de la televisión española.

1. BLOQUE I: REFERENTES

1.1. Introducción

En este primer bloque del trabajo se explicarán las distintas estructuras narrativas televisivas y los géneros de ficción para ubicar *Límite* en el marco televisivo. Por otra parte, se explicarán los distintos referentes que se han tomado para crear nuestro producto y se hará un recorrido histórico por el marco televisivo español y americano para extraer las conclusiones en cuanto al posicionamiento e innovación de *Límite*.

1.2. La estructura narrativa: La serie de televisión

1.2.1. Definición y características generales

Puesto que *Límite* es una serie de ficción televisiva creemos conveniente definir, en primer lugar, este concepto.

“FICCIÓN: Género televisivo destinado al entretenimiento de las audiencias a través de la narración de relatos inventados, cuya distribución enlatada posibilita su programación en muy diversas franjas horarias de la parrilla.”
(Carrasco, A. 2010: 182)

Dentro de la ficción televisiva se encuentran tres estructuras narrativas, que explicamos a continuación.

- Miniserie: Este formato consta normalmente de entre dos y cuatro episodios de unos 60 minutos cada uno. Todos los capítulos están unidos por un único hilo argumental, una trama que se va resolviendo en cada emisión, que suele ser semanal. Se identifica como una producción ambiciosa, pues se perciben grandes decorados, exteriores, extras y un gran reparto de actores famosos. Además, tienden a adaptar obras literarias.
- TV Movie: Es una película para televisión. Al principio, se trataba de una sola entrega con una duración de 60/70 minutos, pero actualmente en España se ha generalizado la producción de telefilmes de dos episodios. Se diferencia de una película por tener pocos planos generales y muchos primeros planos y medios. Los argumentos suelen estar basados en la realidad, siendo el género más frecuentado dentro del marco del melodrama, con argumentos que giran entorno a historias procesales, malos tratos y abandonos.

- Serie: Este subgénero televisivo de ficción es el más consumido actualmente. Nuestro producto se ubica dentro de esta categoría, por lo que este concepto se desarrollará a lo largo de los siguientes apartados.

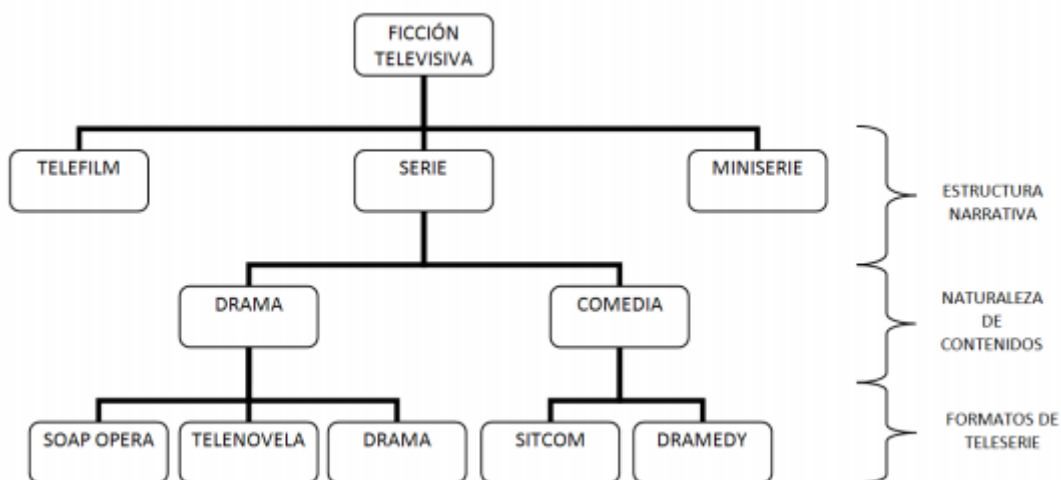


Figura 1: Esquema directriz de la jerarquía de la ficción televisiva. Fuente: (Carrasco A. 2010: 184)

A través de diversos autores podemos afirmar que las series de televisión comparten las siguientes características:

1. Desarrollan sus historias de forma fragmentada a lo largo de diferentes capítulos, siendo sus personajes y personalidades, escenas y situaciones siempre las mismas.
2. Se emiten semanalmente, por lo que tanto su producción como grabación son más limitadas que las de las películas.
3. Son productos televisivos de gran complejidad y heterogeneidad acogiendo diferentes formas de estructura narrativa, estrategias de producción y recursos estéticos.

Esta última característica conlleva que no puedan considerarse como formato, sino como un subgénero de ficción que abarca distintos formatos. Por esta razón creemos que la mejor definición de serie de televisión es:

“Una serie es un subgénero televisivo de ficción de claro propósito comercial destinado al entretenimiento, consistente en relatos inventados y estructurados en un amplio número (abierto o cerrado) de capítulos, cuya duración viene definida por la propia estructura de la parrilla de la cadena (el

horario al que está destinado) y los hábitos de consumo de los espectadores (las audiencias a las que está dirigido).” (Carrasco, A. 2010: 183)

1.2.2. Estructuras narrativas de series

Hemos creído conveniente explicar en este apartado los diferentes tipos de estructuras narrativas existentes en las series de ficción televisiva actual para, posteriormente, especificar en cuál de ellas se ajusta nuestro producto.

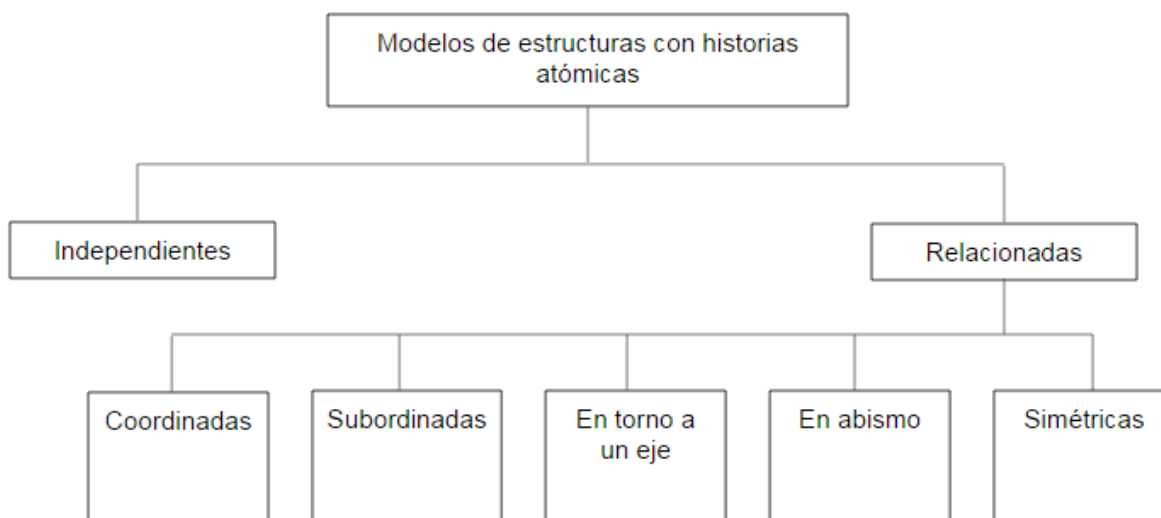


Figura 2: Modelos estructurales según criterios de composición diegética a partir de la coexistencia de varias historias atómicas. Fuente: (Gordillo I. 2014: 53).

- Composición tradicional: se basa en la configuración de un relato articulado entorno a una única diégesis, cronológicamente lineal, susceptible de ser dividido en tres actos: el planteamiento, el nudo y el desenlace.

- Introducción: se va dando la información básica para el diseño de la historia. Se centra en la dirección de la historia y se organizan los principales componentes que van a ser importantes dentro del relato. La presentación se acaba, generalmente, por el primer punto de giro.
- Nudo: se ofrece el desarrollo de la acción mediante escenas conectadas por relaciones de causalidad. Los acontecimientos presentados en el planteamiento se van complicando mediante un desarrollo más profundo de los personajes y una mayor complejidad en la trama principal, que en este momento se complica por la inclusión de subtramas.

- Desenlace: aparece la resolución de las tramas principales y secundarias. Aparece el clímax, donde los elementos del nudo adquieren su máxima complicación y empiezan a solucionarse. Entonces aparece el desenlace y se resuelve la cuestión central.

- Modelos basados en historias atómicas: un discurso formado por un complejo entramado de pequeños microtextos. (García Jiménez, 1993:136). Estas historias atómicas pueden tener diferentes niveles de independencia: si su independencia del resto de historias no es total, las historias atómicas se constituyen a partir de episodios; o si, por el contrario, mantienen modelos de mundos diferentes con incoherencias internas, incluirán diversas diégesis que se pueden articular de distintos modos dentro de un discurso.

- Historias atómicas independientes: su relación tiene que ver con algún elementos narrativos en común, pero su articulación es independiente, desarrollándose cada una de ellas íntegramente antes de dar paso a la siguiente. Algunos ejemplos son: *The twilight zone (La dimensión desconocida, 1959-1964, Rod Serling)*, *Historias para no dormir (1966-1970, Narciso Ibáñez Serrador)*.
- Historias atómicas relacionadas: se relacionan a partir de elementos formales o de contenido:
 - Historias atómicas relacionadas por coordinación: este modelo se presenta cuando dos o más historias atómicas conviven dentro de un discurso situándose dentro del mismo nivel de ficcionalidad y con idéntico grado de importancia. Se desarrollan entremezclándose. Algunos ejemplos son sitcoms como *The golden girls (Las chicas de oro, 1985-1992, Susan Harris)*, *Heroes (Héroes, 2006-2010, Tim Kring)*.
 - Historias atómicas relacionadas por subordinación: si existe una trama de origen a la que se subordinan una o más tramas dependientes, se organiza un tipo de estructura donde el núcleo que da origen al desarrollo de otras secciones estructurales posee un valor meramente instrumental para que los componentes que se le subordinan se desarrollen de forma contextualizada. Un ejemplo es *How I met your mother (Cómo conocí a vuestra madre, 2005-2014, Craig Thomas y Carter Bays)*.
 - Historias atómicas organizadas entorno a un eje: se trata de un modelo en el que dos o más historias atómicas poseen un grado de independencia muy marcado. Su relación se supedita a un elemento, que actúa como un hilo narrativo a partir del cual se relacionan las distintas historias atómicas. El elemento de unión puede ser

un componente extradiegético o un personaje de la historia, que van engarzando cada uno de los elementos que componen el discurso.

- Historias atómicas relacionadas en abismo: una diégesis se desarrolla en el interior de otra con diferente nivel de ficcionalización, que a su vez, puede estar desarrollada de otra, y así sucesivamente. Por ejemplo, en el primer capítulo de la serie *Legion* (*Legión*, 2017, Jeff Russo) se observan distintos niveles de realidad: la realidad del protagonista, la realidad en la mente del protagonista y la verdadera realidad.
- Historias atómicas simétricas: en la diégesis el personaje principal debe superar una serie de etapas negativas con el objetivo de mejorar su situación. Por lo tanto, siempre se dispone la narración en dos partes, que reflejan un movimiento opuesto en cuanto a las tendencias narrativas que dominan la posición de los personajes principales. Este tipo de estructura narrativa se encuentra mayoritariamente en series de acción.

- Modelos según la composición temporal: según la disposición temporal del discurso y la lógica del tiempo en la historias.

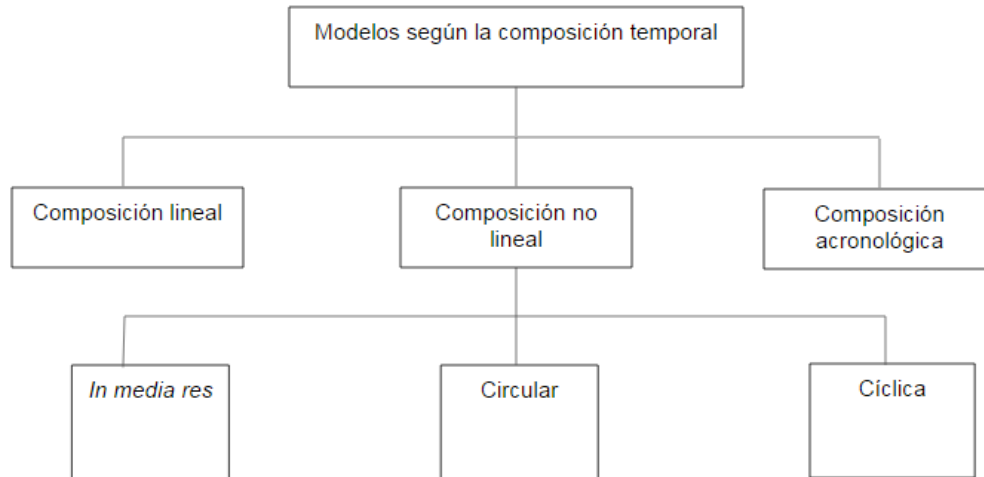


Figura 3: Modelos estructurales según criterios de composición diegética a partir de la coexistencia de varias historias atómicas. Fuente: (Gordillo I. 2014: 55).

- Composición cronológica lineal: se trata de un discurso en que los acontecimientos de la historia se suceden de forma ordenada. Un ejemplo sería la serie *24* (2001-2010, Joel Surnow y Robert Cochran).

- Composición cronológica no lineal: el relato sigue un orden heterogéneo, con rupturas del presente a causa de los flashbacks y los flashforwards. El modelo sigue siendo cronológico porque el argumento desordenado no conduce a la posibilidad de caos temporal.
- Comienzo *in media res*: se comienza la narración por el presente de la historia y se van incrustando, a medida que avanza la acción, diferentes flashbacks. Un ejemplo sería *The vampire diaries* (*Crónicas vampíricas*, 2009-2017, Kevin Williamson y Julie Plec), o *Lost* (*Perdidos*, 2004-2010, J.J. Abrams y Damon Lindelof).
- Composición circular: los hechos se ordenan de tal modo que el momento temporal de llegada es idéntico al de origen. Un ejemplo sería algunos de los capítulos de *Breaking bad* (2008-2013, Vince Gilligan).
- Composición cíclica: la sucesión de acontecimientos se ordena de modo que existen paralelismos semejantes a ciclos temporales, de tal forma que el final del relato no resulta idéntico pero sí semejante al de origen de la narración. Un ejemplo sería *Anatomía de Grey* (*Grey's Anatomy*, 2005-, Shonda Rhimes), pues en un momento de la historia entran nuevos personajes que repiten patrones similares de acción a los del inicio. (Gordillo, I. 2014)

1.2.3. Formatos de series

“Un formato es un conjunto de características formales específicas de un programa determinado que permiten su distinción y diferenciación con respecto a otros programas sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno como criterio de demarcación.” (Carrasco, A. 2010: 180)

Según el esquema presentado en el apartado 1.2.1. *Definición y características generales*, a continuación explicamos los diferentes formatos existentes a través de las categorías de las series, el drama y la comedia.

Drama

- Soap opera: Este formato, proveniente de Norteamérica, se distingue a nivel formal por el carácter abierto de sus tramas, las cuales van siendo creadas, modificadas y eliminadas sobre la marcha, según las preferencias de la audiencia o exigencias de los patrocinadores. Con una gran esperanza de vida en pantalla y con gran capacidad de fidelización, su target es mayoritariamente femenino y sin responsabilidades profesionales. Muestran predilección por el tratamiento de las

relaciones humanas de distinto índole, siempre desde la perspectiva de los sentimientos y las emociones, presentándonos conflictos a través de personajes estereotipados. Son de emisión diaria en capítulos de 50 a 60 minutos aproximadamente.

- Telenovela: Este formato proviene de Latinoamérica, y se aposenta dentro del género del melodrama. Tiene una gran cantidad de episodios que superan con facilidad los 200, y cada capítulo dura entre media hora y hora. Su emisión es diaria. Tratan temas de actualidad (como la violencia sexual, el narcotráfico o la crisis emocional) y suelen estar en el marco de fugas, secuestros, traiciones y secretos que deben descubrirse, para así vencer al mal y que el bien triunfe. Estas historias suelen estar ambientados en grandes fincas, haciendas y ranchos, apostando así por una fuerte puesta en escena. Los personajes son dominados por una fuerte exaltación de sus propias emociones.
- Drama: Es un formato de emisión semanal que trata contenidos muy diversos que van desde la acción hasta el misterio y la intriga, pasando por las series de profesiones. teniendo en común todos ellos que se alejan de la cotidianidad del espectador.. Su duración aproximada es de 45 a 60 minutos, con un target adulto. Sus tramas autoconclusivas, aunque con ciertos elementos de continuidad, en las que se relatan situaciones no cómicas. Sigue la estructura tradicional de introducción, nudo y desenlace. (Carrasco, A. 2010)

Comedia

- Sitcom: Es un formato de emisión periódica ubicado dentro del humor, cuyos episodios se desarrollan de forma regular en los mismos lugares y con los mismos personajes (estudios decorados) y se suelen introducir risas grabadas o en vivo. Cada capítulo tiene una duración de unos treinta minutos, y la trama que se desarrolla es autoconclusiva, es decir, que cada capítulo presenta una historia diferente. Además, se caracteriza por un número más bien limitado de personajes que utilizan el gag para arrancar las risas del espectador, dando importancia al desarrollo de la personalidad de los personajes y sus reacciones.
- Dramey: Es un formato híbrido entre elementos específicos de las sitcoms con tramas propias del drama televisivo (aunque éstas últimas tienen menor relevancia). La duración aproximada de una dramey es de 50 a 75 minutos, desarrolladas con la tradicional estructura de planteamiento, nudo y desenlace. La trama principal se desarrolla a lo largo de todos los capítulos, mientras que pequeñas subtramas acontecen en cada capítulo. La realización del capítulo se realiza sin presencia de público, y por lo tanto, sin la inclusión de risa enlatada. La

dramedy utiliza la vida cotidiana para nutrir a sus personajes e historias. (Carrasco, A. 2010).

Una vez vistas las distintas tipologías de series y sus respectivos formatos, podemos afirmar que *Límite* es una serie que responde al formato del drama ubicado en el contenido de tipo dramático.

1.2.4. Historiografía de las series de ficción en España

A lo largo del siglo XX y los primeros años del siglo XXI, España pasó de no producir contenidos propios a situarse en el tercer puesto como país europeo con más horas emitidas de ficción. Este cambio se produjo en la década de los noventa gracias al nacimiento de las cadenas privadas y a la aparición de las productoras independientes de televisión ya que a partir de entonces las horas de emisión a cubrir y los formatos se multiplicaron, produciéndose una mayor fragmentación en la audiencia y la emisión. Por otra parte, el incremento en la producción de ficción también fue posible gracias a la desregulación del mercado televisivo así como de la industrialización a la hora de crear los productos pues solo se producía aquello que podía ser rentable, y la ficción lo era. (Vilches, L. 2000)

Los formatos de ficción españoles se convirtieron en una de las preferencias de la audiencia, desplazando a las series y películas americanas que ocupaban la franja horaria nocturna durante los primeros años de la televisión privada y obteniendo *shares* de audiencia muy altos y un lugar privilegiado en el *prime-time*. Con el transcurso de los años, esta situación no ha hecho más que acentuarse y series como *Cuéntame cómo pasó* (2001-, Miguel Ángel Bernardeau), *La que se avecina* (2007-, Alberto Caballero) o *Águila Roja* (2009-2016, Daniel Écija, Pilar Nadal, Ernesto Pozuelo y Juan Carlos Cueto) superaron en numerosas ocasiones el 20% de *share* mientras que *Lost* (2004-2010) o *The Sopranos* (*Los Soprano*, 1999-2007, David Chase) no superaron apenas el 10%. (Kantar Media, 2011). Este auge de las series de televisión españolas sigue hasta nuestros días pues “en el conjunto del total de cadenas el género con mayor presencia en las parrillas de programación es la ficción siendo las series una de las dos especialidades, junto con los largometrajes”. (Barlovento Comunicación. 2016:10)

En cuanto a la temática, en los inicios de las producciones de ficción españolas se buscaron temas cercanos a la audiencia y cómo ésta era principalmente familiar se centraron en dos temáticas, la familiar y la profesional. La primera se caracteriza por sus personajes, que son los miembros de una familia o de una comunidad y la segunda se caracteriza por describir las rutinas de un grupo de personas entorno a un centro de trabajo. Como producto de ficción, las series utilizaron estas temáticas pero también

utilizaron una tercera, la histórica, que se caracteriza por recrear la vida de un personaje histórico. (Puebla, B., Carrillo, E., Iñigo, A., 2017)

Las tendencias en la ficción española de televisión a lo largo del siglo XXI han sido las telecomedias, los dramedias, las series dramáticas y las telenovelas. A continuación haremos un resumen de estos formatos a partir de varios autores. En cuanto a las telecomedias, el formato que más éxito ha tenido en España ha sido la sitcom. Debido al tipo de humor español y sus temáticas, las sitcoms españolas presentan numerosas diferencias respecto a las americanas. Un ejemplo de sitcom española emitida actualmente es *La que se avecina* (2007-).

El género dramedia es un género inventado en España y se caracteriza por tratar la comedia con tonos surrealistas o grotescos. Este género nació a raíz de la serie *Médico de Familia* (1995-1999, Daniel Écija, Jesús del Cerro y Juan, Carlos Cueto y Ana Maroto) y se fue haciendo un hueco en la televisión a través de una de las temáticas más destacadas en la ficción española que comentábamos anteriormente, la familiar. Debido al éxito de estas series, las cadenas siguieron apostando por este género creando series como *Los Serrano* (2003-2008, Daniel Écija y Álex Pina).

En cuanto a las series dramáticas hay distintas temáticas que han sido tendencia los últimos años. La primera es la ya mencionada anteriormente, la histórica. En esta temática hay varias tipologías y todas ellas han sido tendencia por lo que creemos conveniente destacarlas. En primer lugar están las series lejanas a la época actual con personajes y tramas ficticias, siendo *Águila Roja* (2009-2016) un claro ejemplo de ellas. En segundo lugar están las series lejanas a la época actual pero con personajes y tramas reconocibles. Éstas se definen por narrar sucesos reales pero inventando elementos y como ejemplo tenemos *Isabel* (2012-2014, Javier Olivares). Y por último están las series cercanas a la época actual con personajes y tramas ficticias, siendo un ejemplo *Cuéntame cómo pasó* (2001-). Dentro del género histórico también encontramos los biopics, miniseries de dos o tres episodios que recrean la vida de personajes públicos. Este tipo de producciones empezaron a tener éxito en el cine franquista de los años cuarenta. A finales de los años setenta se empezaron a producir biopics que iban más allá de personajes relacionados con la Guerra Civil y más adelante, la televisión también utilizó este género recreando la vida de todo tipo de personas, desde políticos hasta princesas e incluso personajes del corazón como *La Duquesa* (2010, Salvador Calvo), siendo en la actualidad una opción muy rentable.

Las sagas familiares son otra temática recurrente de las series dramáticas pues como ya hemos repetido en varias ocasiones, desde los inicios hasta la actualidad la temática familiar ha ocupado un gran espacio en la parrilla televisiva. Sin embargo, en los últimos años se ha producido un cambio y es que este tipo de series se han alejado del tono

humorístico típico de las series familiares, dando lugar a series familiares de drama como por ejemplo *Gran reserva* (2010-2013, Ramón Campos y Gema R. Neira).

Otro de los géneros que han sido tendencia en la televisión española es la ciencia ficción. Este tipo de series se inspiran en las producciones de éxito internacionales, sobretodo estadounidenses, del mismo género y algunos ejemplos de ello son *Los protegidos* (2010-2012, Darío Madrona y Ruth García) que recuerda a las películas *X-Men* o *El barco* (2011-2013, Álex Pina e Ivan Escobar) que guarda muchas similitudes con *Lost* (2004-2010).

Las series de profesionales tuvieron mucho éxito a finales de los noventa, siendo ejemplos de ello *El comisario* (1999-2009, José Ramón Paíno, Alfonso Arandia e Ignacio Mercero) y *Periodistas* (1998-2002, Daniel Écija, Begoña Álvarez y Jesús Rodrigo) y en la primera década del siglo XXI hubieron algunos productos como *Hospital Central* (2000-2012, Antonio Santos, Jorge Díaz y Moisés Gómez) que tuvieron éxito pero éstos ya no eran tendencias, sino excepciones.

Por último hay que mencionar las telenovelas. Éstas han sufrido una transformación desde sus primeras emisiones, a finales de los años setenta, cuando eran exportadas de países latinoamericanos, hasta la actualidad. A partir de los años 90 aparecieron las primeras telenovelas españolas en las cadenas autonómicas, como ejemplo podemos nombrar a *Poblenou* (1994, Josep Maria Benet i Jornet) y a finales de los noventa en las nacionales, como *Al salir de clase* (1997-2005, Pepa Sánchez, Toni Sevilla y Antonio Cuadri). A continuación surgieron telenovelas inspiradas en telenovelas de origen latinoamericano como *Yo soy Bea* (2006-2009, Jon Koldo, Josete Picaporte, Rafael de la Cueva y Mapi Laguna) y éstas a su vez, dieron paso a otras telenovelas de corte histórico que también son definidas como seriales, como *Amar en tiempos revueltos* (2005-2012, Antonio Onetti, Josep Maria Benet i Jornet y Rodolf Sirera) o *El secreto de puente viejo* (2011-, Aurora Guerra).

1.2.5. Algunos referentes en cuanto a la forma

Hemos tomado cuatro series de televisión como referentes principales de forma para nuestro producto. *The vampire diaries* (2009-2017) y *The originals* (*Los originales*, 2013-, Julie Plec) son de fantasía, *El ministerio del tiempo* (2015-, Javier Olivares y Pablo Olivares) de ciencia ficción y *Tres veces Ana* (2016, Sergio Cataño y Claudio Reyes) un thriller romántico. No obstante, a pesar de que la mayoría de nuestros referentes se aposentán dentro de la ciencia ficción fantástica de alguna manera, en este apartado le damos prioridad a la forma, no al contenido, del que hablaremos más adelante. Por eso no nos ha importado tomar como referente un elemento propio de producto de distinto género al nuestro.

Título	<i>The Vampire Diaries</i>	<i>The Originals</i>	<i>El ministerio del tiempo</i>	<i>Tres veces Ana</i>
Año	2009	2013	2015	2016
Duración	40 min	40 min	70 min	45 min
País	Estados Unidos	Estados Unidos	España	México
Creadores	Kevin Williamson, Julie Plec	Julie Plec	Javier Olivares, Pablo Olivares	Sergio Cataño, Claudio Reyes
Guión	Julie Plec, Kevin Williamson, L.J. Smiths	Julie Plec, L.J. Smith, Michael Narducci	Javier Olivares, Pablo Olivares, Anaïs Schaaff	Carmen Daniels, Jorge Lozano, Tere Medina
Música	Michael Suby	Michael Suby	Darío González Valderrama	David Zepeda, Pablo Alborán
Fotografía	Paul M. Sommers, Darren Genet y Ramsey Nickell	Paul M. Sommers, Kurt Jones, Darren Genet	Unax Mendía, Isaac Vila	Armando Zafra, Manuel Barajas
Reparto principal	Ian Somerhalder, Paul Wesley y Nina Dobrev	Joseph Morgan, Daniel Gillies y Phoebe Tonkin	Rodolfo Sancho, Aura Garrido y Nacho Fresnedo	Angelique Boyer, Sebastián Rulli, David Zepeda

Tabla 1: Ficha técnica de los referentes en cuanto a la forma. Fuente: Elaboración propia a partir de Filmaffinity¹.

A continuación explicamos brevemente las sinopsis junto a los elementos de forma que hemos utilizado, de cada una de las series que hemos nombrado anteriormente, para realizar *Límite*.

¹ Consultado el 7 de mayo de 2017 en www.filmaffinity.com

The Vampire Diaries: La sinopsis de esta serie nace a partir de un tópico y desemboca en una historia especial con conflictos particulares y bien buscados. Elena Gilbert es una adolescente de Mystic Falls que ha perdido recientemente a sus padres en un accidente y que trata de rehacer su vida tras finalizar su duelo. Sin embargo, su vida dará un giro inesperado cuando se crucen en su camino los Salvatore, dos hermanos vampiros, llamados Stefan y Damon, que se enamoran de ella. A partir de ese momento, secretos del pasado saldrán a la luz y Elena, con la ayuda de sus amigos de Mystic Falls, deberá luchar por sobrevivir, haciendo frente a todas las amenazas resurgentes.

Los elementos que destacamos de esta serie y que utilizamos en nuestro producto son básicamente dos, relacionados con el formato:

1- La superposición de diferentes acciones a tiempo real: esto te permite visionar dos acciones simultáneas que se suceden a la vez, creando grandes contrastes o mayor tensión.

2- La importancia de los flashbacks: en esta serie la representación del pasado en flashbacks es vital para comprender el desarrollo del presente y sus consecuencias en el futuro. Es por esto que los flashbacks cobran cada vez más importancia a medida que avanza la serie.



Imagen 1,2 y 3. Fuente: *Pinterest*.

The Originals: La sinopsis de esta serie existe gracias a *The vampire diaries*, y ha acabado incluso superando a su predecesora. Klaus, el híbrido original, regresa a Nueva Orleans, la ciudad que él y su familia ayudaron a construir. Allí se reencuentra con su antiguo protegido, Marcel, un vampiro que tiene el control total de los habitantes humanos y sobrenaturales de la ciudad. Para Klaus, la idea de responder ante su poderoso protegido es impensable, y se compromete junto a su hermano Elijah a recuperar lo que alguna vez fue suyo. Sin embargo, no todo sale según lo previsto, pues Hayley, una mujer loba que anteriormente tuvo una aventura con Klaus, también llega al barrio francés en busca de pistas sobre su historia familiar, y accidentalmente cae en manos de un aquelarre de brujas conducidas por Sophie, quien revela la llegada de su hija con el híbrido. Los diversos enemigos de Klaus amenazan la vida de su hija, con lo que Klaus deberá poner en una balanza sus prioridades y luchar por lo que le importa realmente. ¿Se hará con el control de la ciudad o pondrá por delante el bienestar de su hija?

Los elementos que destacamos de esta serie y que utilizamos en nuestro producto son varios, relacionados con el formato, la imagen y el sonido.

En cuanto al formato, al igual que *The vampire diaries*, en esta serie cobran especial importancia los flashbacks, que se van introduciendo poco a poco a lo largo de los capítulos. La superposición de diferentes acciones a tiempo real también es un recurso utilizado. Además, en el caso de *The Originals*, muchas veces se comienza un capítulo con una breve introducción o reflexión de uno de los personajes protagonistas, y termina el capítulo con otra reflexión del mismo personaje, alternando su voz con imágenes de situaciones ajenas a él pero que están de alguna manera relacionadas.

En cuanto a la imagen, destacamos dos elementos características que hemos querido utilizar en nuestro producto:

1- La variedad de planos bellos y la complejidad de su elaboración: en esta serie se cuida especialmente la imagen, creando encuadres dignos de una obra de arte y panorámicas perfectamente elaboradas en las que se ve al completo la acción de una manera bella y especial.

2- Una ambientación realista: a partir de colores y contrastes oscuros se logra recrear en esta serie tanto la realidad de Nueva Orleans como la tenebrosidad en el argumento, logrando una cohesión maestra.

En cuanto al sonido, destacamos también dos elementos esenciales en esta serie que hemos querido aprovechar en nuestro producto:

1- Sincronización perfecta entre música y acción: la acción que se está produciendo y la música se cohesionan de forma maestra, logrando momentos armónicos o momentos llenos de alto contraste singular. En ambos casos, esa sincronía tiene una lógica y una función concreta, nunca se realizan al azar.

2- Cohesión de estilo musical en el marco extradiegético: la música, además de la imagen, es otro elemento fundamental en esta serie, y para mantener una lógica interna se hace uso de un estilo musical concreto, que ayuda a crear la identidad de la serie. Esto no quiere decir que en ciertos momentos dramáticos se emplee otro estilo musical, pero generalmente se hace uso de un estilo desenfadado que tira hacia el rock alternativo y el R&B.



Imagen 4, 5 y 6. Fuente: *Pinterest*.

Tres veces Ana: La sinopsis de esta telenovela comienza por un tópico pero desemboca en una tragedia familiar con una profundidad real poco frecuente en este tipo de productos. Ana Lucía, Ana Leticia y Ana Laura son trillizas idénticas con personalidades muy diferentes. Sus padres murieron en un accidente de coche cuando eran pequeñas. Se dio por muerta a Ana Lucía. Soledad Hernández, quien estaba sufriendo por la pérdida de su pequeña hija, encuentra a Ana Lucía y la cría como si fuera suya aunque descubre quién es en realidad. Varios años más tarde, Ana Laura es una muchacha dulce que quiere encontrar a su hermana perdida, pero ha quedado sin una pierna desde el accidente. Por otro lado, Ana Leticia es es glamorosa, egoísta y caprichosa. Siempre quiere ser el centro de atención, especialmente con su abuela, Ernestina, y su tío, Mariano, tutor de las gemelas. Cuando Ana Lucía y Soledad llegan a la ciudad de México, Ana Lucía se enamora de Santiago, un taxista que no recuerda nada de su pasado tras haber perdido por completo la memoria. Los lazos de sangre eventualmente unen a las hermanas, entretejiendo sus vidas en una forma inesperada.

De esta telenovela destacamos tan sólo un elemento, relacionado con el formato, que queremos emplear en nuestro producto. Y es que, a pesar de tratarse de una telenovela, y por lo tanto, un formato opuesto al de nuestro producto, hemos aplicado un recurso muy característico de esta obra que nos ha parecido altamente interesante: la forma en la que se transmiten los flashbacks. Si bien es cierto que los flashbacks en sí no son un recurso para nada innovador, en esta telenovela se muestran de una manera diferente, no como elementos aislados sino como pequeñas piezas que deben unirse hasta formar la imagen completa del puzzle. De este modo, el pasado se va dividiendo y mostrando en pequeñas dosis, que poco a poco se van ampliando y enriqueciendo, dotando de cada flashback de un valor añadido y único a medida que avanza la trama. Así, aunque algunos de los momentos se ven repetidas veces, jamás se perciben de la misma manera, pues puede variar la duración, el contenido y el punto de vista. (Ejemplo inventado: si primero se muestra un flashback de una chica huyendo de un perseguidor, posteriormente se podría mostrar a la chica en otro flashback en un motel a salvo, y más adelante se podría ver el mismo flashback desde los ojos del perseguidor, cuando ya ha perdido a la chica de vista). Cuando se llega al final de la serie, ya se ha podido finalizar el engranaje, y por lo tanto, se puede entender la totalidad de la historia. Nos ha parecido un recurso apropiado para nuestro producto porque se trata de una historia compleja con diversidad de personajes interesantes, y consideramos que sería una lástima no profundizar en cada uno de los detalles que los han hecho ser como son y llegar hasta dónde están en el presente de la historia.

Por otro lado, los flashbacks se muestran en blanco y negro, otro recurso que hemos querido implementar en *Límite*, aunque en este caso hemos dado un paso más al añadir más tonalidades.

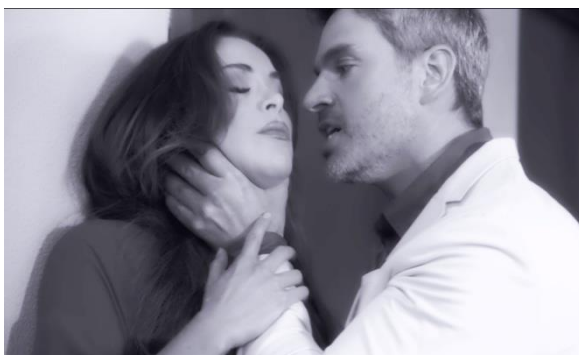


Imagen 7, 8, 9 y 10. Fuente: *Univision*.

El ministerio del tiempo: *El Ministerio del Tiempo* es una institución gubernamental autónoma y secreta que depende directamente de Presidencia de Gobierno. Se guardan los secretos y la llave para un posible ataque nuclear de presidente a presidente, sólo reyes, presidentes y un número exclusivo de personas saben de él. El paso hacia otras épocas se realiza a través de puertas vigiladas por las Patrullas del Ministerio. Su objetivo es detectar e impedir que cualquier intruso del pasado llegue a nuestro presente -o viceversa- con el fin de utilizar la Historia para su beneficio.

De esta serie destacamos tan sólo un elemento, relacionado con el formato, que queremos emplear en nuestro producto. Se trata de la cantidad de temporadas y capítulos, y de la duración de éstos. *El ministerio del tiempo* está formada por tres temporadas de ocho capítulos cada una, de una duración de una hora y diez minutos aproximadamente cada uno. La única diferencia existente es que nuestro producto, en vez de contar con ocho capítulos, contará con siete, pero la cantidad de temporadas y la duración de los capítulos es la misma.



Imagen 11, 12 y 13. Fuente: *Pinterest*

1.3. El contenido: los géneros de ficción

“El género apareció como un conjunto de obras de un cierto tipo, o como un canon fijo al que hay que conformarse; o como un instrumento puro de clasificación, incapaz de captar la esencia del arte, o como una verdadera y propia institución que ahonda sus raíces en la cultura y en la sociedad; o como una familia de textos, tanto realizados como realizables; o como un dispositivo para la producción y la recepción de textos”. (Casetti, F.1990:220)

Una vez comprendido el marco en el que se sitúan las series de televisión, procederemos a explicar cuáles son los géneros existentes dentro de sus distintos formatos de emisión y cuáles son sus características principales.

- Drama: Series de crímenes, series de acción, western, drama adolescente, drama de hospital, drama de época, fantasía y ciencia ficción.

-Series de crímenes: Siempre hay un caso que resolver. Para hacerlo, los policías o detectives investigan, persiguen y arrestan y/o interrogan a los testigos y sospechosos. El espacio narrativo es la comisaría de la policía o la oficina de los detectives así como la ciudad en la que se encuentran. A veces también pueden aparecer los tribunales.

-Series de acción: La atención se focaliza en la acción antes que en los personajes. No obstante, los personajes tienen que lidiar con diferentes temores, físicos, personales, profesionales y/o psicológicos. Las series de este género muestran las preocupaciones de su momento histórico con sus respectivas cuestiones ideológicas.

-Western: Este género en las series, al contrario de lo que ocurre en las películas, no depende tanto del tratamiento dramático de los paisajes. Es un género muy consolidado por lo que permite crear hibridaciones, desde comedias hasta series de espionaje.

-Drama adolescente: Estas series tratan los problemas y las inquietudes que tienen los adolescentes en su día a día: la amistad, el amor, el sexo y el no poder ser adulto ni niño. Las emociones y las relaciones entre los personajes son aumentadas mediante el uso de la música pop.

-Drama de hospital: Hay una rápida alternancia entre las escenas de acción, es decir, las de los tratamientos médicos en emergencias, con las de reflexión e introspección. Las escenas de tratamientos médicos se caracterizan por un estilo visual fluido e inquieto que se complementa con las técnicas médicas.

-Drama de época: Todas las series de este género comparten dos temas principales: el romance y las complicaciones de las circunstancias históricas del momento en que están ambientadas. El romance es el corazón de las historias.

-Fantasía: Este género incluye elementos mágicos, sobrenaturales y/o mundos fantásticos. Se basan en cuentos de la mitología y el folklore y/o adaptan historias fantásticas de otros medios.

-Ciencia ficción: A diferencia del resto de géneros, la ciencia ficción tiende a ser analizada y teorizada por el ámbito académico. Dos claves de este género son los viajes en el tiempo y la tecnología así como la rivalidad entre el bien y el mal.

- Soap Opera: En el caso de la Soap Opera, formato y género es lo mismo. Así pues, como género se caracteriza por la serialidad y sus tramas se entrelazan pero cada una se desarrolla a un ritmo independiente. Los episodios no tienen unidad argumental por sí mismos. (Creeber, G. 2008)
- Telenovela: Telenovela rosa, telenovela histórica, telenovela juvenil y narconovela.

-Telenovela rosa: Son muy románticas y melodramáticas. No tienen ningún tipo de tono sexual ni criminal.

-Telenovela histórica: Se recrean momentos del pasado para narrar acontecimientos históricos y se trata en profundidad temas que en el pasado se consideraban tabú.

-Telenovela juvenil: Se dirigen a una audiencia juvenil. Los números musicales son un rasgo muy común en este tipo de telenovela.

-Narconovela: Este es el género más reciente de telenovela. Su origen está en el auge de la problemática de los narcotraficantes a nivel mundial. Cuenta con una gran popularidad por ser un problema cotidiano y real. (Gonzalez, L. 2016. Tipos de telenovela. *About en español.*)²

- Sitcom: Sitcom familiar, sitcom de oficio, sitcom gay y queer.

-Sitcom familiar: Se focaliza en los roles de los miembros de la familia. La familia puede ser de sangre o no y además puede ser una familia metafórica, es decir que sus miembros

² Consultado el 16 de Febrero en http://novelas.about.com/od/definicion_tipo/tp/Tipos-De-Telenovelas.htm

no están emparentados pero sienten que son familia. Las familias además pueden ser paranormales o fantásticas.

-Sitcom de oficio: Se centran más en las relaciones entre los compañeros de trabajo que en el propio trabajo. Uno de los temas más explotados en este género es la química sexual entre los compañeros de trabajo.

-Sitcom gay y queer: Este tipo de sitcoms parten de una situación confusa o ambigua y coge ritmo a medida que el personaje gay sale a la luz. El humor, en estas sitcoms, está en las bromas que hace el personaje gay para apelar a los gays o los conocidos gays de la audiencia.

- **Dramedia:** En este caso ocurre lo mismo que con la Soap Opera, formato y género son un mismo concepto. El género dramedia combina tramas del drama televisivo con elementos específicos de la sitcom y trata la vida cotidiana de sus personajes. (Creeber, G. 2008)

Una vez hemos explicado las características de los distintos géneros, hemos creado una tabla a partir de diversos autores para mostrar esta clasificación de manera más visual y ejemplificar mediante títulos de series los distintos géneros.

FORMATOS	GÉNEROS	EJEMPLOS
Drama	Series de crímenes	<i>The Soprano</i> (1999-2007)
		<i>Sherlock</i> (2010-)
	Series de acción	<i>The sweeney</i> (1975-1978)
		<i>Homeland</i> (2011-)
	Western	<i>The Wild, wild West</i> (1965-1969)
		<i>Deadwood</i> (2004-2006)
Drama adolescente	<i>Boy meets world</i> (1993-2000)	

		<i>Glee</i> (2009-2015)
	Drama de hospital	<i>Cardiac arrest</i> (1994-1996)
		<i>House</i> (2004-2012)
	Drama de época	<i>Little House on the Prairie</i> (1974-1983)
		<i>Downton Abbey</i> (2010-2015)
	Fantasía	<i>Buffy the vampire slayer</i> (1997-2003)
		<i>Supernatural</i> (2005-)
	Ciencia ficción	<i>Star trek</i> (1966-1969)
		<i>Doctor Who</i> (2005-)
	Soap Opera	Soap Opera
<i>Neighbours</i> (1985-)		
Telenovela	Telenovela rosa	<i>Los ricos también lloran</i> (1979-1980)
		<i>Destilando amor</i> (2007)
	Telenovela histórica	<i>Corazón Salvaje</i> (1993-1994)
		<i>Pasión</i> (2007-2008)
	Telenovela juvenil	<i>Quinceañera</i> (1987-1988)
		<i>Rebelde</i> (2004-2006)
Narconovela	<i>Sin tetas no hay paraíso</i> (2006)	

		<i>La reina del sur</i> (2011)
Sitcom	Sitcom familiar	<i>The Addams Family</i> (1964-1969)
		<i>Modern family</i> (2009-)
	Sitcom de oficio	<i>Drop the dead donkey</i> (1990-1998)
		<i>Brooklyn nine-nine</i> (2013-)
	Sitcom gay y queer	<i>Will and Grace</i> (1998-2006)
		<i>Faking it</i> (2014-2016)
Dramedia	Dramedia	<i>Frank 's Place</i> (1987-1988)
		<i>Shameless</i> (2004-2013)

Tabla 2: Géneros de ficción. Fuente: Elaboración propia a partir de *The television genre book y About español*.³

1.4. La ciencia ficción

1.4.1. Concepto y definición

Nuestro producto pertenece a un subgénero de la ciencia ficción, por lo que creemos que es conveniente definir en primer lugar el concepto de este género.

“La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional.” (Sánchez, G y Gallego, E. 2015. ¿Qué es la ciencia ficción?. *Sitio de ciencia ficción*.)⁴

³ Consultado el 15 de Febrero de 2017 en *The television genre book* y en http://novelas.about.com/od/definicion_tipo/tp/Tipos-De-Telenovelas.htm

⁴ Consultado el 18 de Febrero de 2017 en <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>

1.4.2. Antecedentes de la ciencia ficción en España/USA e historiografía

El término ciencia ficción fue acuñado por primera vez en 1929 por Hugo Gernsback, editor de una de las primeras revistas del género, *Modern Electric*, e inventor de instrumentos electrónicos. Gernsback definió el género como narraciones fantásticas entremezcladas con hechos científicos y visiones proféticas y ha sido considerado “El padre de la ciencia ficción”. Sin embargo, existen historias anteriores al bautismo de la ciencia ficción que se pueden encuadrar dentro de este género y que en algunos casos han sido reivindicadas como sus antecesoras.

A continuación haremos un análisis de las narraciones que han sido consideradas antecedentes de la ciencia ficción por diferentes autores a lo largo del tiempo. Éstos pueden separarse en tres bloques. El primero lo forman las narraciones fantásticas de la literatura más alejadas a nuestro tiempo como por ejemplo la *Historia verdadera* de Luciano de Samosata (siglo II d.C), donde los personajes son engullidos por una ballena y participan en una batalla espacial en la Luna. El segundo bloque incluye las obras de los utopistas del renacimiento, como por ejemplo *Utopía* (1516) de Tomás Moro, donde se describe una isla ficticia creada artificialmente por sus habitantes. Por último, el tercer bloque está formado por narraciones del siglo XVII sobre viajes espaciales a la Luna, que en muchas ocasiones están sometidas a una intencionalidad satírica como por ejemplo *The man in the moon* (*El hombre en la luna*, 1638) de Francis Godwin, *Histoire comique des états et empires de la Lune* (*Historia cómica de los estados e imperios de la Luna*, 1648-1650) e *Histoire comique des états et empires du Soleil* (*Historia cómica de los estados e imperios del Sol*, 1662). Los tres bloques tienen un elemento fantástico pero carecen del componente científico que caracteriza al género. Por esta razón, los verdaderos antecedentes aparecieron en el siglo XIX, momento en que tanto la ciencia como la tecnología se convirtieron en elementos básicos de la cultura.

En el siglo XIX hay tres autores principales que se consideran los creadores de los verdaderos antecedentes de la ciencia ficción. El primero de ellos, por orden cronológico, es una mujer, Mary Shelley con su obra *Frankenstein* (1818). Esta obra se incluye en la novela gótica, que se define por ser narraciones románticas con elementos sobrenaturales y de misterio, pero se diferencia del resto de obras que abarca este tipo de novela y se considera un antecedente de la ciencia ficción porque la ciencia, con el hecho concreto de crear vida, es su eje principal.

El segundo y el tercer autor, Jules Verne y Herbert G. Wells están estrechamente relacionados pues tienen muchas características en común. Ambos estaban impregnados por la ciencia, eran novelistas y profetas, y lograron encontrar el equilibrio entre ilusión fantástica y verosimilitud científica. La diferencia básica entre estos dos autores es que Verne se limitaba a expresar una visión científica y tecnológica mientras que Wells

también incorporó las ciencias sociales y la filosofía. Verne es considerado el padre precursor de la ciencia ficción pues a través de sus obras mostró por primera vez la dualidad que presentan la ciencia y la tecnología al dar a conocer las maravillas y peligros que pueden proporcionar. Algunas de sus obras, antecesoras de la ciencia ficción son: *Cinco semanas en globo* (1863), *Viaje al centro de la Tierra* (1864), *De la Tierra a la Luna* (1865), *La vuelta al mundo en ochenta días* (1873), *20.000 leguas de viaje submarino* (1870), *Robur el conquistador* (1886) y *La isla flotante* (1871). A Wells, por otra parte se le considera el fundador del género gracias a sus obras: *La máquina del tiempo* (1894), *La isla del doctor Moreau* (1896), *El hombre invisible* (1897) y la *Guerra de los mundos* (1898). (Barceló, M. 2011)

Una vez hemos visto cuáles son los antecedentes de la ciencia ficción, pasaremos a explicar la historiografía del género en la televisión de Estados Unidos, por ser el país con más producción de ciencia ficción, y de España, ya que es el país en el cual se colocaría nuestro producto.

El inicio de la ciencia ficción en la televisión de Estados Unidos se encuentra en el 27 de junio de 1949 en la ex-cadena Dumont Television Network con la emisión de la primera serie de este género, *Captain Video and his video Rangers* (El Capitán Vídeo y los guardianes del universo, 1949-1955, Linton Baldwin, Oliver Barbour y Scudder Boyd). Esta serie estuvo en antena hasta 1955 y narraba las aventuras de un grupo de justicieros, los Vídeo Rangers, liderados por el Capitán Vídeo. Su base secreta estaba en una montaña y sus misiones abarcaban todo el sistema solar y las colonias humanas alrededor de otras estrellas. Además, uno de los personajes más importantes de la serie era un robot, el primer robot de una serie de ciencia ficción para televisión. (Suzanne, W. *Captain Video and his video rangers. The museum of Broadcast Communications*)⁵

A partir del éxito de *Captain Video and his Rangers*, en Estados Unidos se empezó a producir un gran número de series de ciencia ficción. Esta producción, que empezó en los años 50, fue en aumento hasta principios del siglo XXI, momento en que se produjo una disminución de la producción, pero que ha sido retomada hace pocos años, hacia el 2014.

SERIE	CADENA	TEMA
<i>Rod Brown of the Rocket Rangers</i> (1953-1954)	CBS	Aventuras Espacio exterior Extraterrestres
<i>Flash Gordon</i> (1954-1955)	Dumont Television Network	Aventuras Espacio exterior

⁵ Consultado el 20 de Febrero de 2017 en <http://www.museum.tv/eotv/captainvideo.htm>

		Extraterrestres
<i>Science fiction theatre</i> (1955-1957)	Broadcast Syndication	Ciencia (Extraterrestres, viajes espaciales, telepatía, etc.)
<i>The twilight zone</i> (1959-1964)	CBS	Crítica social a través de todo tipo de elementos de la ciencia ficción o la fantasía
<i>The outer limits</i> (1963-1965)	ABC	Crítica social a través de todo tipo de elementos de la ciencia ficción
<i>Lost in space</i> (1965-1968)	CBS	Aventuras Espacio exterior
<i>Star Trek</i> (1966-1969)	NBC	Aventuras Espacio exterior Extraterrestres

A partir del final de la serie *Star Trek* (1966-1968, Gene Roddenberry) se produjo una disminución en la producción de ciencia ficción para la televisión estadounidense. El género resurgió a partir del lanzamiento de la película *Star Wars* (1977, George Lucas).

<i>Battlestar Galactica</i> (1978-1979)	ABC	Aventuras Espacio exterior Robots
<i>Buck Rogers</i> (1979-1981)	NBC	Aventuras Espacio exterior Extraterrestres Ciencia (Animación suspendida)
<i>V</i> (1984-1985)	NBC	Extraterrestres
<i>Star trek: The next generation</i> (1987-1994)	First-run syndication	Aventuras Espacio exterior Extraterrestres
<i>Quantum Leap</i> (1989-1993)	NBC	Aventuras Ciencia (Hologramas) Viajes en el tiempo
<i>Sea Quest DSV</i> (1993-1996)	NBC	Futuro Ciencia y tecnología

<i>The X files</i> (1993-2002/2016-)	FOX	Fenómenos paranormales
<i>Babylon 5</i> (1994-1998)	Prime Time Entertainment Network	Futuro Espacio exterior Extraterrestres
<i>Star trek: Voyager</i> (1995-2001)	United Paramount Network	Aventuras Espacio exterior Extraterrestres
<i>Star trek: enterprise</i> (2001-2005)	United Paramount Network	Aventuras Espacio exterior Extraterrestres
<i>Firefly</i> (2002-2003)	FOX	Aventuras Futuro Espacio exterior

A principios del siglo XXI, debido a la sobreexplotación del género y a los elevados costes que se necesitaban para hacer un producto de calidad, la ciencia ficción entró en decadencia. En su lugar, la fantasía comenzó a hacerse popular. Esto provocó que se empezaran a producir más series de este tipo y que títulos como *Buffy, the vampire slayer* (*Buffy cazavampiros*, 1997-2003, Joss Whedon), *Angel* (1999-2004, Joss Whedon) y *Charmed* (*Embrujadas*, 1998-2006, Constance M. Burge) triunfaran con grandes audiencias. Todos estos títulos incluían amenazas fantásticas pero se ambientaban en el mundo real y en la actualidad de su momento. Además tenían unas tramas con un doble fondo de autoconciencia y eran mucho más baratas de producir. Sin embargo, hace cinco años aproximadamente la ciencia ficción volvió a tener éxito en televisión gracias a su reaparición en numerosas series. A continuación mostramos algunos ejemplos de series de ciencia ficción estadounidenses que se están emitiendo actualmente.

<i>The 100</i> (2014-)	The CW Television Network	Futuro postapocalíptico
<i>The expanse</i> (2015-)	Syfy	Futuro Espacio exterior
<i>Westworld</i> (2016-)	HBO	Futuro Ciencia (Conciencia artificial)
<i>Colony</i> (2016-)	USA Network	Futuro Extraterrestres
<i>Timeless</i> (2016-)	NBC	Viajes en el tiempo
<i>Stranger things</i> (2016-)	Netflix	Sucesos paranormales

<i>Time after time</i> (2017-)	ABC	Viajes en el tiempo
<i>Hunters</i> (2016)	Syfy	Extraterrestres

Tabla 3: Series de ciencia ficción estadounidenses. Fuente: Elaboración propia a partir de www.filmaffinity.com y www.imdb.com

Las características de la ciencia ficción estadounidense han variado con el paso del tiempo. Todas las series de la última tabla tienen una característica en común, y es que se centran en el drama de los personajes. Contrariamente a lo que sucedía en las series anteriores, en las que se daba mucha importancia a las aventuras de los personajes, las series actuales se sostienen en gran medida gracias a la carga emocional de las tramas.

En España, la primera serie de ciencia ficción de televisión se emitió entre 1958 y 1959 en TVE en un total de 22 programas. La serie se titulaba *Diego Valor* (1958-1959, Jarber) y era una adaptación del serial radiofónico emitido por la Cadena Ser entre 1953 y 1958. Narra las aventuras futuristas de Diego Valor y sus acompañantes, Laffitte, Portolés y Beatriz, en las que luchaban contra el mal para salvar la Tierra de invasiones alienígenas.

Después de *Diego Valor*, en los años 60, TVE emitió la serie *Mañana puede ser verdad* (1964-1965, Narciso Ibáñez Serrador y Edgardo Borda). Ésta fue creada en 1961 por Narciso Ibáñez Serrador y su padre Narciso Ibáñez Menta, y consistía en episodios independientes que relataban historias de ciencia ficción de autores como Ray Bradbury o Heinlein o guiones originales. Tras esta serie, no volvió a producirse ningún otro título de ciencia ficción hasta el año 2004.

SERIE	CADENA	DURACIÓN	TEMA
<i>El inquilino</i> (2004)	Antena 3	60'	Extraterrestres (Comedia)
<i>Plutón B.R.B Nero</i> (2008-2009)	La 2	30'	Futuro Espacio exterior (Comedia)
<i>Los protegidos</i> (2010-2012)	Antena 3	90'	Sobrenatural
<i>El barco</i> (2011-2013)	Antena 3	75-90'	Apocalipsis Ciencia (Acelerador de partículas)
<i>El ministerio del tiempo</i> (2015-)	La 1	70'	Viajes en el tiempo

Tabla 4: Series de ciencia ficción españolas. Fuente: Elaboración propia a partir de www.filmaffinity.com

Una vez vistas las series españolas existentes hemos comprobado que éstas se dividen en dos grupos. El primero es la ciencia ficción de tono humorístico como es el caso de *El inquilino* (2004, Paco Arango y Jaime Botella) y *Plutón B.R.B Nero* (2008-2009, Álex de la Iglesia, Jorge Guerricaechevarría, Pepón Montero y Juan Mайдagán). Y el segundo es la ciencia ficción inspirada en títulos norteamericanos como *Los protegidos* (2010-2012, Ruth García y Darío Madrona), que está inspirada en la saga *X-men*, y *El barco* (2011-2013, Daniel Écija, Álex Pina e Iván Escobar), que se inspira en *Lost*. Por otra parte, tanto *Los protegidos* como *El barco* tienen pocos elementos de la ciencia ficción ya que no se explayan en justificar sus tramas con argumentos científicos o tecnológicos.

La última serie de ciencia ficción en la televisión de nuestro país es *El ministerio del tiempo*. Ésta narra las aventuras del *Ministerio del tiempo*, un grupo de personas que se dedica a viajar por el tiempo para evitar que ningún intruso altere el transcurso del tiempo. Esta serie ha ganado varios premios nacionales entre los que se encuentra el premio *Onda a Mejor serie española* y actualmente se está grabando su tercera temporada gracias a la ayuda de *Netflix* para solventar sus problemas de presupuesto. Por último, es necesario destacar que a diferencia de *Los protegidos* y *El barco* que se inspiraron en productos americanos para llevar a cabo sus producciones, *El ministerio del tiempo* ha servido de inspiración a la serie norteamericana *Timeless* (2016-, Greg Beeman, John F. Showalter y Charles Beeson). Actualmente se encuentran en los juzgados por una acusación de plagio que éstos desmienten bajo el argumento de que las historias de viajes en el tiempo existen desde 1895, año en que H.G Wells creó la primera.

1.4.3. Concepto de hibridación en la ciencia ficción

Después de analizar el género al que pertenece nuestro producto y comprobar que también tiene elementos de la fantasía, hemos investigado en qué subgénero podríamos clasificar *Límite*. A partir de aquí hemos descubierto que las fronteras entre el concepto de subgénero y cine híbrido están difusas. Por lo tanto, a continuación mostramos la definición de estos dos conceptos para compararlos.

“HIBRIDACIÓN: El cine posmoderno se caracteriza principalmente por crear nuevos géneros, que podríamos describir como “Híbridos” refiriéndonos a esto como una característica en donde las películas no son definidas por un estilo particular, sino que buscan esta mezcla en la que aplican más de un estilo, género, lenguaje cinematográfico, entre otros.” (Zombieando. 2015. Cine híbrido).⁶

⁶ Consultado el 20 de Mayo de 2017 en <https://zombieando.wordpress.com/2015/10/07/cine-hibrido/>

“SUBGÉNERO: Cada uno de los grupos particulares en que se divide un género”.
(Real academia española. 2017. Diccionario de la lengua española)⁷

Como vemos, ambas definiciones hacen referencia a aquellas películas en las que se integran elementos de distintos géneros. A partir de aquí, cada quien utiliza un concepto u otro según su criterio. Nosotras hemos decidido encorsetar nuestro producto como un subgénero dentro de la ciencia ficción, dado que nos parece más fácil a la hora de clasificar las características de nuestro producto y poder compararlo con otros subgéneros de la ciencia ficción.

1.4.4. Características y subgéneros de la Ciencia Ficción

En este apartado explicamos muy brevemente las características propias de la ciencia ficción.

1. Narra hechos que no son realistas en el momento en que el escritor imagina la historia, pero está limitado a las posibilidades de la ciencia o de la evolución del mundo en el futuro. En definitiva, es imaginación limitada por la lógica científica.
2. Muestra mundos, sociedades o situaciones ficticias pero respetando las leyes de nuestra realidad, con el fin de reflexionar acerca del presente.
3. Generalmente se sitúa la acción en un futuro factible, que puede ser una utopía (si la civilización es mejor que la actual) o una distopía (si el mundo ficticio representado es peor que el actual).
4. Algunos de los temas recurrentes son: el avance de la tecnología, la evolución de la ecología, el contacto con vidas extraterrestres, la ambición de la raza humana, los límites éticos de los avances científicos, clonación y manipulación genética y viajes espaciales.
5. Reflexiona sobre el tiempo a través de viajes en el tiempo, la superposición de tiempos, la relatividad del tiempo o la alteración del tiempo.
6. Reflexiona sobre el espacio planteando la superposición de espacios, las diferentes dimensiones, etc.
7. La tecnología tiene un papel fundamental, pues es la que impacta en el futuro y, por lo tanto, es la provocadora de cambio social y de conflictos. Algunos de los

⁷ Consultado el 20 de Mayo de 2017 en <http://dle.rae.es/?id=YWnolNE>

elementos tecnológicos más importantes son las naves, armas sofisticadas, computadoras avanzadas, etc.

8. Pueden aparecer simples mortales, pero este género aporta nuevos personajes propios: robots, extraterrestres, personas con súper poderes, inteligencia artificial, etc.

El universo de la ciencia ficción es muy complejo, por lo que son necesarios infinidad de subgéneros para concretar temas, estilos y características. A continuación pasamos a explicarlos uno por uno para que quede clara su distinción, y poder entender más adelante el subgénero de nuestro proyecto. Hay que tener en cuenta, no obstante, que en muchas ocasiones se cruza la línea entre un subgénero o otro, pueden complementarse e incluso pueden romper por completo con su propia categoría.

Ciencia ficción dura	La ciencia y la tecnología toma el centro del escenario, y se le da más importancia a desarrollar los conceptos y teorías científicas se explican con profundidad que a la trama de la historia.
Ciencia ficción blanda	El realismo científico es menor, dando prioridad a la manera en la que se narra la historia que en el contenido en sí.
Ciencia ficción militar	El centro de la trama son hechos militares. Los personajes suelen ser soldados de un ejército que se encuentran inmersos en una guerra.
Robot fiction	El tema central es la ciencia de la robótica, inspiradas en el trabajo de Isaac Asimov y sus ideas.
Ciencia ficción social	Se muestran sociedades futuras con la idea de criticar la sociedad actual mediante la sátira social.
Space Opera	La historia se desarrolla en el espacio, donde personajes recurrentes llevan a cabo viajes espaciales con el objetivo de llegar a diferentes planetas.
Steampunk	Introduce conceptos y tecnologías modernas en una configuración anterior, o viceversa, ubicando la acción, en gran medida, en la “era del vapor”.
Cyberpunk	El eje central es la ciencia de la cibernética, una mezcla entre la biología y la tecnología informática, que explora el cambio de la relación de la humanidad con los sistemas informáticos.
Biopunk	Es similar al cyberpunk, pero centrándose en el uso de la biotecnología y la ingeniería genética.

Nanopunk	Ampliamente relacionado con cyberpunk y biopunk, pero centrándose en el uso de la nanotecnología (maquinaria microscópica).
Superhero fiction	Seres con superpoderes provenientes o relacionados con teorías sustentadas en el realismo científico.
Voyages Extraordinaires	Concepto inspirado en las historias de Julio Verne, en este subgénero se toma como tema central los “viajes extraordinarios” que llevan a los personajes a vivir un sinfín de aventuras.
Ciencia ficción romántica	Concepto inspirado en las historias de autores como HG Wells, en las que se utiliza una gran historia de amor para desarrollar temas de ciencia ficción, o viceversa. En cualquier caso, ambos géneros tienen el mismo peso dentro de la historia.
Ciencia ficción Gótica	Toma conceptos góticos convencionales, tales como la mitología o la magia, y los intenta dotar de realismo a partir de teorías científicas.
Ciencia ficción mundana	El objetivo es crear un realismo y explorar ideas de ciencia ficción más cotidianas a partir de la tecnología ya existente.
Ciencia ficción de terror	Construyendo un puente entre la ciencia ficción y el terror, otorgando a los dos géneros el mismo protagonismo dentro de la historia.
Ciencia ficción cómica	Trata de buscar, a partir de la ciencia ficción, la comicidad propia de nuestro entorno.
Ciencia ficción fantástica	Construyen un puente entre la ciencia ficción y la fantasía, unificando los límites de uno y de otro género. De este modo, se mezclan elementos propios de la ciencia ficción (como los robots) con elementos propios de la fantasía (como la magia).
Ciencia ficción apocalíptica	Muestra la decadencia o la exterminación total de la raza humana originada por cataclismos y accidentes naturales.
Ciencia ficción post-apocalíptica	Se centra en las consecuencias de un evento catastrófico que ha provocado un cambio parcial o total en la sociedad humana que conocemos.
Ciencia ficción zombie	Es una mezcla entre tres géneros (la ciencia ficción, la fantasía y el terror) y suele estar anclado a uno de los subgéneros de la ciencia ficción (post-apocalyptic), donde se desarrolla como tema central el peligro a causa de la aparición de zombies.

Invasión alien	Los aliens son los protagonistas de estas historias, que crean el caos invadiendo la Tierra, y por ende, suponen una amenaza para la raza humana.
Conspiración extraterrestre	Es similar al subgénero anterior, con la diferencia de que la existencia o llegada de los extraterrestres a la Tierra ha sido ocultada por los gobiernos para no atemorizar a los ciudadanos.
Viajes en el tiempo	El tema central de estas historias son los viajes temporales, con destino al pasado o al futuro.
Historia alternativa	Las historias se desarrollan en un mundo en que los hechos históricos se han desarrollado de una manera diferente a la conocida.
Mundos paralelos	El tema central son los viajes a universos paralelos, en los que el mundo es un poco o muy diferente al nuestro.
Ciencia ficción distópica	El tema central es la representación de mundos distópicos, en los cuales se limitan las libertades y se cuestiona la moralidad convencional.
Space Western	Traslada elementos propios del viejo oeste americano a un contexto futurista de fronteras espaciales.
Retrofuturismo	Se toma como base la añoranza del pasado, y se crea una sociedad futura basada en un momento pasado concreto.
Ciencia ficción recursiva	En este tipo de historias hay múltiples referencias a otras obras de ciencia ficción, ya sea con una intención satírica o de homenaje.
Sci Fi fanfiction	Historias escritas por fans de alguna franquicia de ciencia ficción ya existente, utilizando personajes y conceptos previamente establecidos.
Ciencia ficción erótica	Se desarrolla una historia de ciencia ficción entrelazada con escenas sexualmente explícitas para excitar al público.

Tabla 5: subgéneros de la ciencia ficción. Fuente: elaboración propia a partir de SlideShare⁸.

⁸ Consultado el 3 de Marzo de 2017 en <https://es.slideshare.net/granlector/una-lista-de-los-subgeneros-de-ciencia-ficcion>

1.5. La ciencia ficción fantástica

1.5.1. Concepto y definición

La ciencia ficción fantástica o ciencia fantástica nunca ha sido definida de forma clara. Aun así, normalmente es considerada como un género mixto que mezcla elementos de la ciencia ficción y de la fantasía. Los temas más recurrentes de este género son los mundos paralelos, otras dimensiones, fenómenos extrasensoriales, monstruos, poderes psíquicos, superhombres y romances planetarios, es decir, cuando aparecen otros mundos además de la Tierra que tienen una gran relevancia en la historia. No obstante, si no aparece ninguno de estos temas, no significa que una historia deje de pertenecer a la ciencia ficción fantástica pues siempre que ésta incluya una mezcla de ciencia ficción y algo imposible, típico de la fantasía, pertenece a la ciencia fantástica. (Clute, J., Langford, D., Nicholls, P. y Sleight, G. 2015. *The encyclopedia of science fiction*.)⁹

En nuestro caso, aprovechando que este concepto no está muy definido y que no hay unanimidad a la hora de catalogarlo, tal y como comentamos antes, hemos decidido seguir la catalogación de autores como R. Benjamín y J. E. Czerneda y abordarlo como subgénero de la ciencia ficción, pues creemos que es muy importante definir primero el concepto de ciencia ficción ya que sin ello, no podría comprenderse la ciencia fantástica.

1.5.2. Antecedentes de “La ciencia ficción fantástica” e historiografía

Aunque hoy en día sigue sin haber unanimidad a la hora de definir el término de la ciencia ficción fantástica, hay ciertas novelas que han servido para establecer las bases de este subgénero y posibilitar una aproximación hacia su definición. Por este motivo, consideraremos estas novelas como antecedentes del subgénero.

Las novelas más destacadas que interrogan las fronteras entre la ciencia y la fantasía son *Conjure Wife (Esposa Hechicera, 1953)* de Fritz Leiber y *Śledztwo (La investigación, 1959)* de Stanislaw Lem. *Conjure Wife* introduce un conflicto entre ciencia y fantasía a través de sus dos personajes principales. Norman Sayler, un profesor del campo de la etnología especializado en la psicología femenina, representa lo racional, la ciencia, y su mujer, Tansy Sayler representa la fantasía a través de la magia ya que es una bruja. Cuando Norman descubre que su mujer ha estado realizando hechizos logra convencerla de que su fe en la magia está causada por supersticiones y una posible neurosis por lo que Tansy destruye sus hechizos. Inmediatamente después la suerte de ambos se ve alterada y Norman descubre que había estado siendo protegido por los hechizos de su mujer y que al destruirlos han quedado impotentes, a merced de los hechizos y encantamientos de

⁹ Consultado el 10 de Marzo de 2017 en http://www.sf-encyclopedia.com/entry/science_fantasy

otras brujas que viven a su alrededor. Así pues, esta novela se considera un antecedente de la ciencia ficción fantástica porque por una parte cuenta con elementos de la fantasía tradicional (magia y brujas) y por otra parte, cuenta con un lado más racional a través del protagonista que intenta buscar un significado científico a esta magia. En los últimos capítulos de la novela se naturaliza la magia, poniéndola al nivel de la psicología y considerándola una ciencia blanda. Es decir, se transforman las leyes científicas para poder explicar la magia, lo que no tiene por qué resultar convincente.

Por otra parte, en su novela *Slédztwo*, Stanislaw Lem explora los límites del método científico en un universo lleno de sucesos inexplicables como la resurrección. El teniente Gregory y el Doctor Sciss son nombrados encargados de una investigación para averiguar dónde están los cadáveres que han empezado a desaparecer de los tanatorios y cementerios de Londres. Ambos defienden que siempre hay una explicación lógica para explicar lo aparentemente inexplicable así que Gregory empieza a buscar a algún maníaco que haya podido robar los cuerpos mientras el Doctor busca una correlación matemática entre las desapariciones en sí y las circunstancias en las que han desaparecido. A causa de esta investigación, el doctor descubre que hay una relación entre las desapariciones y la tasa de cáncer y que como consecuencia, la única explicación que pueden plantearse es que los cadáveres están reviviendo. En este caso, se trata de un antecedente de la ciencia ficción fantástica porque se utilizan discursos y procedimientos científicos para explicar que los cadáveres pueden resucitar, cosa que se contradice con las leyes naturales y científicas básicas. Al igual que en *Conjure Wife*, se busca una explicación científica para explicar elementos de la fantasía pero en este caso se crea un discurso científico mucho más elaborado. (Malgren, C.1988)

Además de estas dos novelas que sirven como antecedentes de la ciencia ficción fantástica, creemos necesario destacar otros títulos de la literatura porque son útiles para comprender los campos que abarca el término de ciencia ficción fantástica así como para comprender por qué algunas películas y series han sido catalogados bajo este subgénero. Dividiremos estas novelas en tres apartados: los viajes en el tiempo, la historia o el presente alternativo y otros planetas. La temática de los viajes en el tiempo comporta cierta controversia pues hay algunos autores como Ursula K. Le Guin que la catalogan dentro de la ciencia ficción y otros, como Larry Niven, que creen que pertenece a la ciencia ficción fantástica. Esta última consideración se debe a que el conocimiento científico asegura que es imposible viajar en el tiempo sin violar varias leyes físicas muy básicas (Malgren, C. 1988: 266). Bajo esta postura, Nevin siempre se ha negado a escribir ciencia ficción de viajes en el tiempo pero sí que ha escrito una colección de historias llamada *The flight of the Horse* (1973) en las que se aborda este tema desde una perspectiva mucho más fantástica. En estas historias, un viajero del tiempo del futuro viaja al pasado para traer animales extinguidos del zoo pero en vez de eso acaba llevándose animales y seres fantásticos como un unicornio o un hombre lobo. Esto se debe a que su personaje no viaja

al pasado sino a lo que nunca fue, a un mundo fantástico. Relacionado con lo que nunca fue, encontramos la temática de la historia alternativa y/o presente alternativo, que señala que los valores culturales no son absolutos sino que están moldeados por el transcurso y los acontecimientos históricos. En este tipo de ciencia ficción fantástica se encuentran títulos como *Pavane* (1968) de Keith Roberts que se sitúa en una realidad alternativa en la que la Armada Española venció a la flota inglesa en 1588, dando como resultado, en 1966, un mundo dominado por la iglesia católica, o *The man in the High Castle* (*El hombre en el castillo*, 1962) de Philip K. Dick que se sitúa en Estados Unidos en 1960, donde tras haber perdido la segunda guerra mundial, el territorio quedó dividido en dos zonas, una ocupada por los japoneses y la otra por los alemanes. De esta última novela también se produjo una serie que mencionaremos más adelante. La tercera temática, otros planetas, consiste en ignorar deliberadamente el estado actual del conocimiento científico sobre algo en particular para crear un mundo contra-científico, con sus propias reglas. En esta categoría se incluye *La serie Marciana* (1912-1943) de Edgar Rice Burroughs. Esta serie tiene lugar en Marte pero Rice inventó tanto una naturaleza (fauna y flora) como una civilización (leyes, estructuras sociales, ciudades, especies, etc.) propias que ni existen ni pueden existir. Otra de las obras que se incluyen en esta categoría y que también sucede en Marte es la serie de relatos *The martian Chronicles* (*Crónicas marcianas*, 1950) de Ray Bradbury, ya que coge el planeta Marte como escenario y lo habita por unos seres fantasmagóricos, que al igual que en *La serie Marciana*, son completamente ficticios. (Malgren, C. 1988: 269)

Tras haber visto los antecedentes de la ciencia ficción fantástica y el tipo de literatura que se cataloga en este subgénero pasaremos a explicar su historiografía en televisión. En este caso, expondremos también los títulos de algunas películas pues para la creación de nuestro producto hemos tenido muy en cuenta el cine ya que la mayoría de las series de este tipo que se han producido para televisión son de animación y creemos que no nos sirven como referentes.

PELÍCULAS			
PELÍCULA	PAÍS	PRODUCTORA	TEMA
<i>Superman</i> (1978)	Reino Unido	Dovemead Film Export A.G. International Film Productions	Cómic DC Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Superhéroe Poderes

<i>Tron</i> (1982)	Estados Unidos	Walt Disney Pictures	Rebelión de la tecnología <u>Elementos fantasía</u> Transporte al interior de un ordenador
<i>Krull</i> (1983)	Estados Unidos	Columbia Pictures	Monstruos Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Espada voladora
<i>Brazil</i> (1985)	Reino Unido	Universal Pictures	Universo futurista Máquinas <u>Elementos fantasía</u> Una mosca cambia los datos de un ordenador
<i>Joey</i> (1985)	Alemania del oeste	Coproducción Alemania del Oeste-USA; Centropolis Film Productions / Project Filmproduktion / Bioskop Film / Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF) / Balcor Film	Telequinesis <u>Elementos fantasía</u> Muñeco diabólico
<i>Howard the duck</i> (1986)	Estados Unidos	Lucas Film/ Universal Pictures	Cómic Marvel Ciencia Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Pato parlante Energía diabólica
<i>Star Kid</i> (1997)	Estados Unidos	Manny Coto Productions / Trimark Pictures	Extraterrestres Robots <u>Elementos fantasía</u> Fusión niño y robot

<i>X-men</i> (2000)	Estados Unidos	20th Century Fox / Marvel Entertainment Group	Cómic Marvel Ciencia (Mutaciones genéticas) <u>Elementos fantasía</u> Superpoderes
<i>Ghosts of Mars</i> (2001)	Estados Unidos	Screen Gems / Storm King Productions	Futuro Marte Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Fantasmas Posesiones
<i>Clockstoppers</i> (2002)	Estados Unidos	Paramount Pictures/Nickelodeon	Ciencia <u>Elementos fantasía</u> Reloj que detiene el tiempo
<i>Hulk</i> (2003)	Estados Unidos	Universal Pictures	Cómic Marvel Ciencia Tecnología genética <u>Elementos fantasía</u> Transformación por rayos gammas Superhéroe
<i>Fantastic four</i> (2005)	Estados Unidos	20th Century Fox / Marvel Enterprises / 1492 Pictures	Cómic Marvel Espacio exterior Ciencia (Genética) <u>Elementos fantasía</u> Transformación por radiación cósmica Superhéroes
<i>Zathura</i> (2005)	Estados Unidos	Columbia Pictures Corporation / Radar Pictures / Teitler Film	Espacio exterior Extraterrestres Robots <u>Elementos fantasía</u> Juego de mesa mágico

<i>Thor</i> (2011)	Estados Unidos	Marvel Studios / Paramount Pictures	Cómic Marvel Otros planetas Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Superhéroe Mitología nórdica Viajar entre mundos Martillo mágico
<i>The green lantern</i> (2011)	Estados Unidos	Coproducción USA- Australia; DC Comics / Warner Bros. Pictures	Cómic DC Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Superhéroe Anillo mágico
<i>John Carter</i> (2012)	Estados Unidos	Walt Disney Pictures / BOT VFX	Novelas Marte Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Viaje a Marte Condiciones de Marte
<i>The avengers</i> (2012)	Estados Unidos	Marvel Studios / Paramount Pictures	Cómic Marvel Ciencia Tecnología Extraterrestres <u>Elementos fantasía</u> Superhéroes Mitología
<i>Lucy</i> (2014)	Francia	EuropaCorp / TF1 Films Production / Universal Pictures	Ciencia (Química) <u>Elementos fantasía</u> Poderes sobrenaturales Transformación en pen drive

<i>Ant man</i> (2015)	Estados Unidos	Marvel Studios / Marvel Enterprises / Big Talk Productions	Cómic Marvel Ciencia <u>Elementos fantasía</u> Cambio de tamaño y fuerza
-----------------------	----------------	--	--

Tabla 6: Películas de ciencia ficción fantástica. Fuente: Elaboración propia a partir de www.filmaffinity.com

Como se puede observar en la tabla, el subgénero de ciencia ficción fantástica se ha tratado sobretodo en Estados Unidos ya que al igual que el género al que pertenece, la ciencia ficción, requiere un gran capital para poder desarrollar los efectos especiales necesarios. Por este motivo, muchas de las producciones que se han realizado en otros países se han producido mediante coproducciones con Estados Unidos.

Por otra parte hay que destacar que una gran parte de las producciones de este subgénero son adaptaciones de los cómics de Marvel y de DC. En la tabla hemos puesto únicamente las primeras adaptaciones que se hicieron pero todas excepto *Howard the Duck* (*Howard: un nuevo héroe*, 1986, Willard Huyck) y *Green Latern* (*Linterna verde*, 2011, Martin Campbell) han tenido secuelas, algunas de las cuáles han sido estrenadas recientemente o están en proceso de producción. Algunas de ellas son *Batman v. Superman: Dawn of justice* (*Batman v. Superman: El amanecer de la justicia*, 2016, Zack Snyder), *Logan* (2017, James Magnold) y *Thor: Ragnarok* (2017, Taika Waititi). En conclusión, podemos decir que además de todos los títulos de la literatura expuestos anteriormente, los cómics de superhéroes son otro de los antecedentes de la ciencia ficción fantástica. Por otra parte, los cómics también han tenido adaptaciones para televisión en el formato de serie por lo que creemos que es aún más importante destacar su importancia.

En el caso de las series hemos encontrado que hay un gran número de productos de animación en este subgénero. Sin embargo, apenas hay series de ciencia ficción fantástica de imágenes reales pues son de ciencia ficción o de fantasía pero no de ambas. Los tres títulos que hemos encontrado son de origen estadounidense y dos de ellos son adaptaciones de los cómics de DC. La más antigua es *Smallville* (2001, Alfred Gough y Miles Millar), una adaptación de Superman. Los otros dos son la adaptación del libro *The man in the high castle* (2015, Daniel Percival, Karyn Kusama y Brad Anderson) y la adaptación de otro de los cómics de DC, *Supergirl* (2016, Glen Winter, Dermott Downs y Larry Teng). Marvel también tiene un gran número de series de televisión pero según las clasificaciones establecidas, ninguna de ellas pertenece a este subgénero.

Este apartado resulta algo difuso porque los límites que definen la ciencia ficción fantástica no están establecidos y como consecuencia, las clasificaciones de lo que pertenece a este subgénero acaban realizándose según la percepción y las creencias de cada individuo y/o colectivo.

1.5.3. Características de la ciencia ficción fantástica

En este apartado explicamos muy brevemente las características propias de la ciencia ficción fantástica que hemos descubierto a partir de la investigación para la creación de los apartados anteriores.

1. Mezcla elementos factibles de la ciencia ficción y elementos imposibles, típicos de la fantasía.
2. En ocasiones inventa sus propias leyes científicas para dar un razonamiento lógico a los elementos de la fantasía.
3. Sus temas más tratados son:

3.1. Mundos paralelos: Puede consistir en cambiar sucesos reales del pasado para cambiar el transcurso de la historia y crear un presente nuevo o en crear simplemente otras dimensiones distintas a la nuestra.

3.2. Otros mundos: En este caso se ignora el estado actual del conocimiento científico sobre algo en particular para crear un mundo contra-científico, con sus propias reglas. Es en esta temática donde se explotan los Romances planetarios, historias de amor entre seres de diferentes mundos.

3.3. Superhombre: Por x razón, un hombre/criatura adquiere unas habilidades sobrehumanas. Esta temática está muy explotada sobretodo en el mundo del cómic.

3.4. Viajes en el tiempo: Aunque es una temática típica de la ciencia ficción, algunos autores la sitúan en este subgénero.

1.5.4. Algunos referentes en cuanto al contenido

En cuanto al contenido de nuestro producto hemos tomado bastantes referentes. Esto se debe a que se trata de una historia ubicada en la ciencia ficción fantástica, y como tal cuenta con elementos propios de la ciencia ficción y de la fantasía al mismo tiempo. Por otra parte hay que destacar que al contrario que en los referentes en cuanto a forma, que eran mayoritariamente series de televisión, para el contenido hemos tomado como referentes productos cinematográficos, teorías, leyendas y novelas.

Los productos cinematográficos que nos inspiraron a la hora de crear nuestro producto son *Superman* (1978, Richard Donner), *Men in black* (*Men in black: Hombres de negro*, 1997, Barry Sonnenfeld), *John Carter* (2012, Andrew Stanton), *World war Z* (*Guerra Mundial Z*, 2013, Marc Forster), *Maze Runner* (*El corredor del laberinto*, 2014, Wes Ball), *Iron Man* (2008, Jon Favreau) y *X-men* (2000, Bryan Singer).

Título	<i>Superman</i>	<i>Men in black</i>	<i>John Carter</i>	<i>World war Z</i>
Año	1978	1997	2012	2013
Duración	143 min	98 min	132 min	116 min
País	Reino Unido	Estados Unidos	Estados Unidos	Estados Unidos
Director	Richard Donner	Barry Sonnenfeld	Andrew Stanton	Marc Forster
Guión	Robert Benton, David Newman, Leslie Newman	Ed Solomon	Michael Chabon, Lynn Collins	J. Michael Straczynski, Matthew Michael Carnahan
Música	John Williams	Danny Elfman	Michael Giacchino	Marco Beltrami
Fotografía	Geoffrey Unsworth	Donald Peterman	Daniel Mindel	Robert Richardson
Reparto principal	Christopher Reeve, Marlon Brando, Gene Hackman	Tommy Lee Jones, Will Smith, Linda Fiorentino	Taylor Kitsch, Lynn Collins, Samantha Morton	Brad Pitt, Mireille Enos, Daniella Kertesz

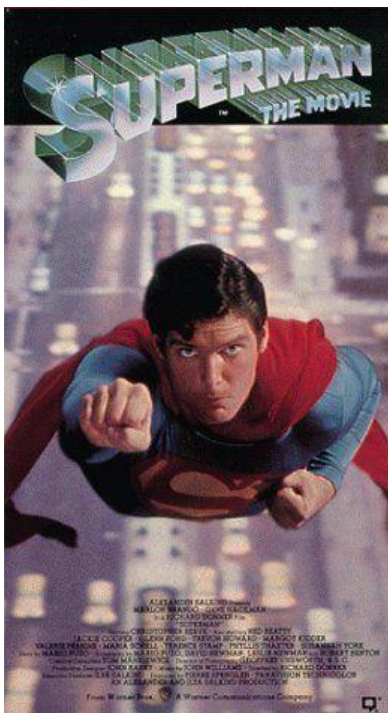
Título	<i>Maze Runner</i>	<i>Iron Man</i>	<i>World war Z</i>
Año	2014	2008	2013
Duración	113 min	126 min	116 min
País	Estados Unidos	Estados Unidos	Estados Unidos
Directores	Wes Ball	Jon Favreau	Marc Forster
Guión	James Dashner, Noah Oppenheim	Arthur Marcum, Matt Holloway, Mark Fergus	Michael Straczynski, Matthew Michael Carnahan
Música	John Paesano	Ramin Djawadi	Marco Beltrami
Fotografía	Enrique Chediak	Matthew Libatique	Robert Richardson
Reparto principal	Dylan O'Brien, Thomas Brodie-Sangster, Kaya Scodelario	Robert Downey Jr, Terrence Howard, Gwyneth Paltrow	Brad Pitt, Mireille Enos, Daniella Kertesz

Tabla 7: Ficha técnica de los referentes en cuanto al contenido. Fuente: Elaboración propia a partir de Filmaffinity¹⁰.

¹⁰ Consultado el 21 de Mayo de 2017 en www.filmaffinity.com

Superman: “Desde una galaxia remota, un recién nacido es enviado por sus padres al espacio debido a la inminente destrucción del planeta donde viven. La nave aterriza en la Tierra, y el niño es adoptado por unos granjeros que le inculcan los mejores valores humanos. Con los años el joven se irá a Metrópolis y allí usará sus poderes sobrenaturales para luchar contra el mal.” (Filmaffinity)¹¹

Las similitudes de nuestro producto con *Superman* son prácticamente nulas pero lo consideramos un referente porque al igual que Clark Kent, Astrid proviene de otro planeta y tiene habilidades especiales (telequinesis, persuasión y geolocalización mental) que son superpoderes en la Tierra.

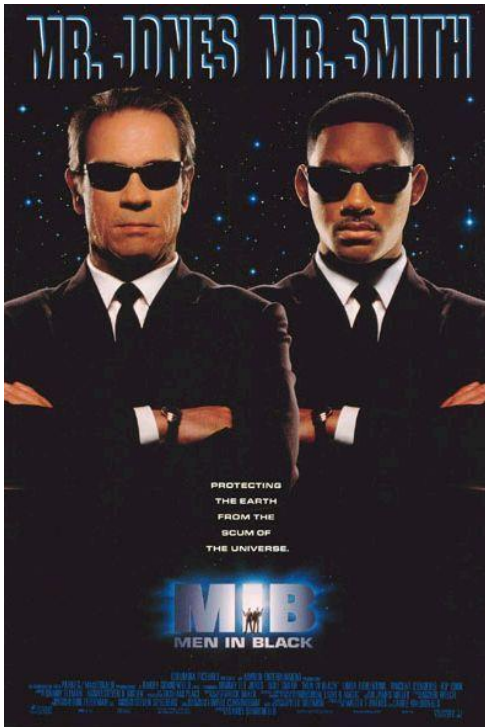


Imágenes 14, 15 y 16. Fuente: *Pinterest*

¹¹ Consultado el 15 de Abril de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film170179.html>

Men in black: “Durante muchos años los extraterrestres han vivido en la Tierra, mezclados con los seres humanos, sin que nadie lo supiese. Los Hombres de Negro son agentes especiales que forman parte de una unidad altamente secreta del gobierno; su misión consiste en controlar a los alienígenas. Dos de estos agentes (uno veterano y otro recién incorporado), cuya misión consiste en vigilar a los alienígenas que viven en Nueva York, descubren a un terrorista galáctico que pretende acabar con la Humanidad.” (Filmaffinity)¹²

Es un referente mucho más directo, pues hemos homenajeado la película al trasladar un elemento muy concreto, el aparato que borra la memoria de los humanos que han visto extraterrestres, a nuestra historia, utilizándolo en Derek para borrarle la memoria a los humanos que han visto intraterrestres.

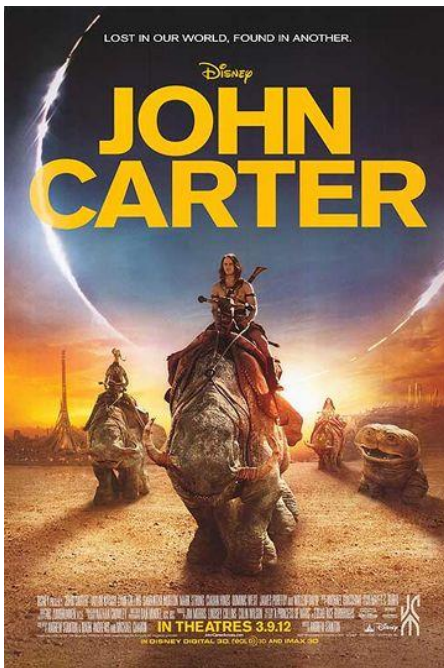


Imágenes 17, 18 y 19. Fuente: *Pinterest*

¹² Consultado el 15 de Abril de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film968702.html>

John Carter: John Carter es un veterano capitán del ejército de La Confederación, que una vez trasladado misteriosamente al planeta rojo deberá tomar parte en el conflicto de sus pobladores al descubrir que la perduración de sus habitantes está en sus manos. Junto a Tars Tarkas y la cautivadora Princesa Dejah Thoris, John Carter vivirá una aventura repleta de peligros. (Filmaffinity)¹³

John Carter, así como las novelas de las cuales salió, nos han servido simplemente de inspiración para crear los planetas alienígenas que aparecen en nuestra historia. A pesar de que *John Carter* se desarrolla en Marte y los planetas de *Límite*, *Apogeon* y *Meitnoc*, son inventados, ambos tienen en común que las leyes científicas vigentes en los planetas son totalmente fantásticas, así como las criaturas que los habitan. De la misma forma, la historia de amor entre el humano John Carter y la marciana Dejah Thoris nos sirvió de inspiración para crear las historias de amor interplanetarias entre Derek y Astrid y posteriormente, Derek y Alex.



Imágenes 20 y 21. Fuente: *Pinterest*

¹³ Consultado el 15 de Abril de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film515373.html>

Iron man: “El multimillonario fabricante de armas Tony Stark debe enfrentarse a su turbio pasado después de sufrir un accidente con una de sus armas. Equipado con una armadura de última generación tecnológica, se convierte en "El hombre de hierro", un héroe que se dedica a combatir el mal en todo el mundo.” (Filmaffinity)¹⁴

En este caso hemos tomado como referente el tipo de tecnología que se muestra en la película, tanto para crear la estética y estructura del laboratorio de Derk como la de sus artefactos y artilugios tecnológicos. En especial, hemos adaptado el escritorio de Tony Stark con su pantalla sin monitor, así como la manera de tratar a la inteligencia artificial, que en *Límite* se llama Gia.



Imágenes 22, 23 y 24. Fuente: *Pinterest*

¹⁴ Consultado el 15 de Abril en <https://www.filmaffinity.com/es/film201496.html>

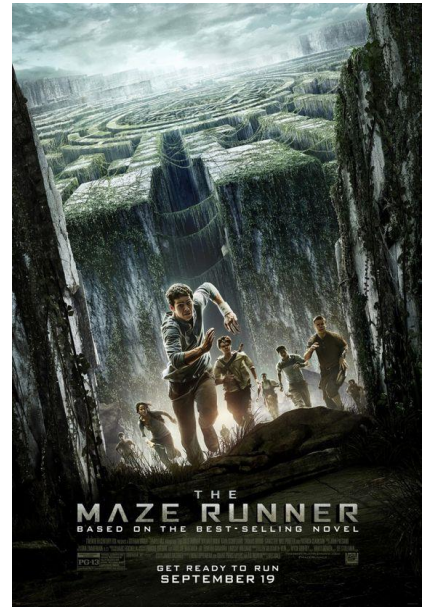
World war Z: “Cuando el mundo comienza a ser invadido por una legión de muertos vivientes, Gerry Lane, un experto investigador de las Naciones Unidas, intentará evitar el fin de la civilización en una carrera contra el tiempo y el destino. La destrucción a la que se ve sometida la raza humana lo lleva a recorrer el mundo entero buscando la solución para frenar esa horrible epidemia.” (Filmaffinity)¹⁵

Maze Runner: “Año 2024. Cuando el joven Thomas despierta, se encuentra en un ascensor y no recuerda quién es. De pronto, el ascensor se detiene, las puertas se abren y una multitud de chicos lo recibe. Ha llegado al Claro, un lugar rodeado de altísimos muros con dos portones que todas las mañanas se abren y dan paso a un inmenso laberinto. De noche, las puertas se cierran y por el laberinto circulan unas aterradoras criaturas llamadas laceradores. Todo lo que ocurre en el Claro sigue unas pautas: al abrirse las puertas, algunos chicos salen a correr al laberinto para buscar una salida. Una vez al mes, el ascensor sube con un nuevo chico, nunca una chica... hasta ahora. Tras la llegada de Thomas, suena una alarma y el ascensor trae a otra persona. Es una chica, y en la nota que la acompaña pone: "Ella es la última. No llegarán más". Las cosas en el Claro empiezan a cambiar, y lo único en lo que Thomas puede pensar es en lo mucho que desea ser un corredor.” (Filmaffinity)¹⁶

Hemos utilizado *World war Z* y *Maze Runner* como referentes, no por su temática, que no tiene nada que ver con la de *Límite*, sino porque en todas aparece una cura para salvar a la humanidad de algún tipo de amenaza. En el caso de *World war Z*, aparece una cura para hacer a los humanos inmunes a los ataques zombies y así poder combatirlos y vencerlos. En el caso de *Maze Runner*, la cura sirve para curar el Destello, una enfermedad ocasionada por el apocalipsis que transforma a los humanos en animales sin razón. Debido a la relación con el tema de la cura, hemos incorporado como referente la serie también mencionada en los referentes de forma, *The vampire diaries*. En este caso, se trata de una cura para volver a transformar a los vampiros en humanos. Todo esto nos sirvió de inspiración para desarrollar la idea del gen, que en nuestro caso es una cura biológica gracias a la cual la humanidad puede salvarse. No obstante, somos conscientes de que hay un listado mucho más amplio de productos en los que aparece este elemento.

¹⁵ Consultado el 15 de Abril en <https://www.filmaffinity.com/es/film263630.html>

¹⁶ Consultado el 15 de Abril en <https://www.filmaffinity.com/es/film127451.html>



Imágenes 25, 26 y 27. Fuente: *Pinterest*



Imagen 28. Fuente: *Readheads Diaries*



Imagen 29. Fuente: *Pinterest*

Respecto a las teorías, leyendas y novelas que utilizamos como referentes para el desarrollo de nuestro producto, distinguimos básicamente tres; La teoría de la Tierra hueca, la Mitología Nórdica y la novela Momo.

Teoría de la Tierra hueca: Esta teoría afirma que dentro del planeta Tierra existen civilizaciones subterráneas muy evolucionadas habitadas por seres llamados intraterrestres. Según esta creencia, existen dos entradas, una en cada polo y en su interior, la Tierra está llena de cuevas y sistemas de túneles para unir lugares muy lejanos. Por otra parte, la escritora ucraniana Helena Blavatsky creó el mito de Agartha, un país subterráneo con capital en Shambhala, donde vive el rey del mundo que controla todo el planeta.



Imagen 30. Fuente: *Pinterest*

Los elementos que hemos adaptado de esta teoría es el nombre de los habitantes que viven en el interior de la Tierra, el sistema de túneles que unen el planeta por dentro y el nombre de Agartha. Sin embargo, debido a que esta teoría contradice al conocimiento científico actual sobre la Tierra, que afirma que no es hueca pues está estructurada en capas, y queríamos que fuera una historia de ciencia ficción fantástica y no de fantasía, cambiamos la idea del planeta hueco por túneles subterráneos y cavidades que podrían ser posibles.

Mitología Nórdica: “La mitología nórdica, también conocida como mitología escandinava o vikinga, consiste en el conjunto de leyendas, creencias y religión de los antiguos pueblos escandinavos. Los principales mitos nórdicos son originarios, por tanto, de los reinos vikingos”. (Escuelapedia)¹⁷

De la mitología nórdica hemos cogido el nombre de Svartálfaheim, el reino subterráneo en el que habitaban los elfos oscuros y que se encontraba muy por debajo de la superficie de Midgar (La tierra), como primer nombre para Agartha por su significado y porque en nuestra historia son los vikingos los primeros habitantes de este mundo subterráneo y como consecuencia los primeros en ponerle nombre.



Imágenes 31 y 32. Fuente: *Pinterest*

Momo: Trata sobre el concepto del tiempo y cómo es usado por los humanos de sociedades modernas y cuyos protagonistas son los hombres grises, seres que viven del tiempo de los humanos,

De la novela Momo, escrita por Michael Ende, hemos adquirido la idea de robar el tiempo. En nuestro caso, hemos reconvertido el tema de “perder el tiempo” en una capacidad sobrenatural que poseen los intraterrestres.

¹⁷ Consultado el 15 de Abril de 2017 en <http://www.escuelapedia.com/la-mitologia-nordica-resumen/>

1.6. Posicionamiento e innovación

Límite pertenece a la categoría de las series y dentro de ésta, al formato del drama. Para mostrar las características que la definen como tal hemos desglosado la definición de drama explicada en el apartado 1.2.3. *Formatos de series*. Por otra parte, nuestra serie contará con seis de las ocho características propias de la ciencia ficción y con cinco de las seis características de la ciencia ficción fantástica. A continuación explicamos el posicionamiento de nuestro producto dentro de las características de las siguientes categorías.

Como serie de drama español

Las características que comparte con las series de drama españolas son las siguientes:

1. El contenido es muy diverso, va desde la acción (las escenas en que Alex y Tisbe escapan de las garras de Astrid, por ejemplo) hasta el misterio y la intriga (las investigaciones por parte de Derek para encontrar el gen, el pasado que desvela las cicatrices de cada uno de los intraterrestres, etc).
2. Todos los conflictos dentro de la trama se alejan de la cotidianidad del espectador. De este modo, vemos a dos hermanas arrebatadas de su vida apacible para vivir en una eterna huída porque una extraterrestre maligna pretende darles caza, mientras que unos seres sobrenaturales intentan ayudarlas a sobrevivir.
3. Su target es adulto. Si bien es cierto que el tipo de personajes y conflictos pueden encajar perfectamente con los gustos adolescentes y juveniles, lo cierto es que los temas de fondo que cada uno de los conflictos presenta pueden interesar, en mayor medida, a un público adulto.
4. Sigue la estructura tradicional de introducción, nudo y desenlace. Esto no sólo se da en las temporadas en general, sino en cada uno de los capítulos, a pesar de no ser autoconclusivos.

Como producto de ciencia ficción

Las características que comparte con la ciencia ficción son las siguientes:

1. Narra hechos que no son realistas en el momento en que el escritor imagina la historia, pero está limitado a las posibilidades de la ciencia o de la evolución del mundo en el futuro. En definitiva, es imaginación limitada por la lógica científica. Por ejemplo, el hecho de que la alienígena Astrid aterrice y viva en la Tierra obedece a un sinnúmero de teorías científicas que afirman que, a pesar de no conocerse ningún caso en el presente, vidas extraterrestres podrían visitar a la humanidad.

2. Muestra mundos, sociedades o situaciones ficticias pero respetando las leyes de nuestra realidad, con el fin de reflexionar acerca del presente. Agartha, por ejemplo, es un mundo totalmente inventado con su propia historia y código interno basado en una leyenda, pero que respeta las normas de la realidad al tratarse de cámaras subterráneas no tan profundas como las que presenta la teoría de la tierra hueca.
3. Generalmente se sitúa la acción en un futuro factible, que puede ser una utopía (si la civilización es mejor que la actual) o una distopía (si el mundo ficticio representado es peor que el actual). A pesar de que la idea central de la serie (cómo el ser humano permite que los avances tecnológicos roben parte de su tiempo limitado) podría darse perfectamente en un futuro (y de hecho, ya empezamos a ver indicios en el presente), la acción de nuestra serie se desarrolla en nuestro presente.
4. Algunos de los temas recurrentes son el contacto con vidas extraterrestres y los viajes espaciales. Vemos como alienígenas de mundos diferentes (Derek de Apogeon, y Astrid de Meitnoc) llegan a la Tierra y tienen contacto con los humanos a través de viajes espaciales. De hecho, el conflicto central de la serie se origina a partir del viaje espacial que llevó a cabo Astrid, una vez desterrada de su planeta natal.
5. La tecnología tiene un papel fundamental, pues es la que impacta en el futuro y, por lo tanto, es la provocadora de cambio social y de conflictos. En nuestro producto la tecnología es la causante del origen del conflicto, y lo que lleva posteriormente a las dos protagonistas a huir de Astrid. Como hemos comentado antes, planteamos como la raza humana permite que la belleza y prestigio de las nuevas tecnologías les roben un tiempo preciado que podrían utilizar en acciones más provechosas. Además, gracias a la tecnologías extraterrestre de Derek en muchas ocasiones se logran los objetivos de Alex y Tisbe.
6. Pueden aparecer simples mortales, pero este género aporta nuevos personajes propios: extraterrestres, personas con súper poderes e inteligencia artificial. Derek y Astrid son extraterrestres, Astrid goza de poderes sobrenaturales y el ordenador personal de Derek está protegido de los ojos curiosos con inteligencia artificial.

Como producto de ciencia ficción fantástica

Las características que comparte con la ciencia ficción fantástica son las siguientes:

1. Mezcla elementos de la ciencia ficción (extraterrestres y tecnología avanzada) y elementos imposibles, típicos de la fantasía (raza inventada que absorbe el tiempo, sangre mística, etc.).
2. En ocasiones inventa sus propias leyes científicas para dar un razonamiento lógico a los elementos de la fantasía: A través de la antropología genética, Derek investiga el gen, busca a su portadora e intenta buscar una alternativa utilizando la ciencia.
3. Sus temas más tratados son:
 - Mundos paralelos: Se cambian sucesos reales del pasado para cambiar el transcurso de la historia y crear un presente nuevo. La llegada de Astrid a la Tierra y su encuentro con la tribu Sustnuka así como su posterior encuentro con el poblado nórdico produce un cambio en el transcurso de los acontecimientos históricos dando paso a la creación del gen y de los intraterrestres, hechos que permanecen hasta la actualidad, creando así un nuevo presente.
 - Otros mundos: En este caso se ignora el estado actual del conocimiento científico sobre algo en particular para crear un mundo contra-científico, con sus propias reglas. Tanto el planeta Apogeon como Meitnoc son completamente inventados y tienen sus propias reglas. Sin embargo, el planeta Meitnoc es el más contra-científico al tratarse de un planeta en el que el tiempo es eterno. Es en esta temática donde se explotan los Romances planetarios, historias de amor entre seres de diferentes mundos (El Apogeónico Derek y la Meitnoctiana Astrid/ El Apogeónico Derek y la terrestre Alex).
 - Superhombre: Por alguna razón desconocida, un hombre/criatura adquiere unas habilidades sobrehumanas. La alienígena Astrid posee cualidades de persuasión, geolocalización y telequinesis aunque en este caso son inherentes a ella desde su nacimiento.

En resumen, nuestro producto es una serie de drama de ciencia ficción fantástica, pues cuenta con casi todas las características que definen la estructura narrativa de la serie española, el formato del drama, el género de la ciencia ficción y el subgénero de la ciencia ficción fantástica.

Debido a que está pensada para producirse y emitirse en España, hemos decidido alargar la duración de los capítulos de los cuarenta y cinco-seenta minutos que según la teoría duran las series de televisión en general, a la hora y media pues hemos visto que la mayoría de series españolas actuales tienen esta duración.

La principal innovación de nuestro producto es el subgénero al que pertenece, pues no existen ni han existido muchas series de este tipo y mucho menos en España. Los títulos que hemos encontrado son escasos, pertenecen a Estados Unidos y son de superhéroes. Además, creemos que puede llegar a un target muy amplio porque en la historia en sí podemos encontrar aventura, romances, misterio, etc., lo que atrae a un público adolescente, pero el significado es mucho más profundo, lo que puede atraer a un público adulto.

2. BLOQUE II: ANÁLISIS DE MERCADO

2.1. Introducción

En este apartado se ha analizado los distintos grupos de televisión existentes en España, así como sus cadenas, programaciones y audiencias, con el fin de averiguar cuáles son los lugares idóneos para emitir *Límite*. Para ello, también se han definido las propias características de nuestro producto incluyendo las temáticas que trata y el *target*.

2.2. Análisis de mercado

2.2.1. Grupos de televisión en España

Puesto que el objetivo es colocar nuestro producto en el mercado audiovisual español, es imprescindible analizar los grupos de televisión que existen en España actualmente para saber cuál el espacio que ocupan las series de ficción semejantes a *Límite*. Primero hablaremos de los tres grandes grupos, *RTVE*, *Atresmedia* y *Mediaset* y a continuación de otros grupos no tan influyentes pero igual de importantes porque forman parte del marco de los grupos de televisión en España. Por último, destacaremos también los canales de televisión existentes en Cataluña.

El primer gran grupo, *La Corporación de Radio y Televisión Española*, es una empresa pública de medios de comunicación de ámbito estatal fundada en 1977 y sus canales de emisión son *La 1*, *La 2*, *24h*, *Clan*, *Teledporte*, *La 1 HD* y *Teledporte HD*.

En cuanto a canales privados, *Atresmedia* y *Mediaset*, son los dos grandes grupos mediáticos existentes. Fundada en 1988, *Atresmedia* tiene como consejero delegado a Silvio González Moreno. Agrupa cuatro canales generalistas, *Antena 3*, *Antena 3 HD*, *La Sexta* y *La Sexta HD*, y cuatro temáticos, *Neox*, *Nova*, *Atres Series* y *Mega*. El otro gran grupo, *Mediaset*, pertenece a la empresa italiana Mediaset, fundada en 1989 por Silvio Berlusconi. Su presidente directivo es Alejandro Echevarría Busquet y su consejero delegado, Paolo Vasile. Engloba cuatro canales generalistas, *Telecinco*, *Telecinco HD*, *Cuatro y Cuatro HD*, y cinco canales temáticos, *FDF*, *Boing*, *Divinity*, *Energy* y *Be Mad*. Además de estos dos grupos, existe *Net TV* con los canales *Disney Channel* y *Paramount Channel*, *Vevo Televisión* con *DMax* y *Gol*, la cadena de televisión generalista *13 Televisión*, la cadena por suscripción *Real Madrid TV* y la cadena *TEN* del Grupo *Secuoya*.

2.2.2. Canal

Tras haber explicado los grupos y canales de televisión existentes en España, en este apartado creemos conveniente detallar la programación de éstos para posteriormente decidir en qué canales podría ubicarse *Límite*. Aclaramos que se han dejado a un lado los canales de deportes (como *Teledporte* y *Gol*), programación infantil (como *Clan* y *Boing*), noticias (como *24h* y *3/24*), películas (*Paramount Channel*) y aquellos en los que no se emite ningún tipo de programación de ficción (como *TEN* y *BeMad*).

Para saber donde ubicar *Límite*, hemos hecho un análisis de mercado que consiste en ver la programación emitida en la semana del 8 de mayo¹⁸. Gracias a esto, hemos podido comprobar el tipo de series que se emiten en el marco de la televisión española (si son nacionales o extranjeras), y en qué género se ubican. La información extraída la hemos plasmado en la siguiente tabla.

CADENA	SERIES	PROCEDENCIA	GÉNERO
La 1	Centro Médico	Española	Drama médico
	Cuéntame cómo pasó	Española	Comedia dramática
Antena 3	La casa de papel	Española	Suspense
	Allí abajo	Española	Comedia
Telecinco	Perdóname señor (Miniserie)	Española	Drama
Cuatro	Mentes criminales	Americana	Intriga
	Alerta Cobra	Alemana	Acción
	Gym Tony	Española	Sitcom
	Hawai 5.0	Americana	Drama/Acción
	Elementary	Americana	Intriga
	The big bang theory	Americana	Sitcom

¹⁸ En el caso de Atreseries, se ha consultado la programación del día 15 de mayo de la página oficial Atresmedia, pues no aparece en el teletexto ni en páginas similares.

Neox	Modern family	Americana	Sitcom
	The middle	Americana	Sitcom
	Los Goldberg	Americana	Sitcom
	Dos chicas sin blanca	Americana	Sitcom
	Aquí no hay quién viva	Española	Sitcom
Nova	Ley y orden: Unidad de víctimas especiales	Americana	Drama judicial/Policiaco
	El mentalista	Americana	Drama/Intriga
	House	Americana	Drama/Intriga
Atreseries	Se ha escrito un crimen	Americana	Intriga/Crimen
	Un paso adelante	Española	Drama
	Los hombres de Paco	Española	Comedia/Drama
	House	Americana	Drama/Intriga
	El mentalista	Americana	Drama/Intriga
	Con el culo al aire	Española	Sitcom
	Rizzoli & Isles	Americana	Drama/Intriga
	Imborrable	Americana	Drama/Policiaco
	La familia Mata	Española	Comedia
	Crimen en el paraíso	Inglesa	Drama/Comedia
FDF	Los Serrano	Española	Comedia/Drama
	Aída	Española	Sitcom

	La que se avecina	Española	Sitcom
	Gym Tony	Española	Sitcom
	Chiringuito de Pepe	Española	Comedia
Divinity	Criadas y malvadas	Americana	Drama/Comedia
	Entre fantasmas	Americana	Drama/Fantasía
	Castle	Americana	Comedia/Intriga
	Major crimes	Americana	Drama/Intriga
	Anatomía de Grey	Americana	Drama/Romance
	Sin cita previa	Americana	Drama/Comedia
	Elementary	Americana	Intriga
	The closer	Americana	Intriga
Energy	M.I.R: Médico interno residente	Española	Drama
	Rex, un policía diferente	Austríaca	Acción
	Flashpoint	Canadiense	Acción/Drama
	NCIS: Los Ángeles	Americana	Acción/Crimen
	Smallville	Americana	Fantástico/Ciencia ficción
	C.S.I: Las Vegas	Americana	Thriller/Intriga
	R.I.S., Científica	Española	Intriga/Policíaco
	C.S.I: Nueva York	Americana	Thriller/Intriga
	Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.	Americana	Ciencia ficción

	Los 100	Americana	Ciencia ficción
--	---------	-----------	-----------------

Tabla 8: Programación de las series en la televisión española en la semana del 8 de mayo. Fuente: Elaboración propia a partir de Teletexto.com y Filmaffinity¹⁹.

Tras haber analizado la programación de las cadenas de televisión, no creemos que *Límite* pueda encajar en las cadenas generalistas de Mediaset puesto que ni actualmente ni en el pasado, como ya analizamos en el apartado 1.4.2. *Antecedentes de la ciencia ficción en España/USA e historiografía*, han producido series de ciencia ficción. Por el contrario, aunque en *La 1* y *Antena 3* actualmente no se esté emitiendo series de este tipo, sí que se han producido y emitido anteriormente o se emitirán en un futuro cercano. *Antena 3* produjo dos series de ciencia ficción en un período de tiempo bastante concentrado y obtuvieron elevados shares de audiencia. *El Barco* (2011-2013) llegó a obtener un 23'4% y *Los protegidos* (2010-2012), un 20'3%. Por otra parte, la 1 ya ha emitido dos temporadas de *El ministerio del tiempo* (2015-) y su tercera temporada se estrenará en mayo de 2017.

En cuanto a las cadenas temáticas, creemos que *Límite* podría llegar a emitirse en *Divinity* y *Energy* puesto que, aunque se trata de series americanas, en ambas se están emitiendo series de fantasía o ciencia ficción. Por el contrario, creemos que nuestra serie no podría emitirse en *Neox*, *Nova*, *Atreseries* ni *FDF* porque en todas estas cadenas solamente se emiten comedias y series policíacas o similares, cuya mayoría proviene además de las cadenas generalistas de los grupos.

A pesar de que todas estas cadenas tienen un espacio en su parrilla para las series de ciencia ficción o fantasía hay que tener en cuenta que las cadenas temáticas no producen estos contenidos. Por esta razón y puesto que nuestra serie se emitiría en aquella cadena que estuviera interesada en comprarla, creemos que *Límite* encajaría mejor en *La 1* o *Antena 3*, cadenas que sí producen este tipo de contenido.

2.2.2.1. Programación y audiencias de las cadenas de interés

Tal y como se ha afirmado en el apartado anterior, creemos que *Límite* podría emitirse en *La 1* y *Antena 3*. No obstante, como actualmente no se está emitiendo ninguna serie de ciencia ficción, para analizar las audiencias de interés nos centraremos en las cifras de los momentos en los que se emitió *El barco*, *Los protegidos* y *El ministerio del tiempo*. Para

¹⁹ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.teletexto.com/> y www.filmaffinity.com

ello mostraremos, en primer lugar, los rankings de audiencia de cada capítulo, y después analizaremos el puesto de estas series en el ranking de cadenas.

Antena 3- El barco

Cap	Título	Fecha	Audiencia	Share
1.01	Un millón de millas	17/01/2011 22:12	4.769.000	23,4%
1.02	Echando la caña	24/01/2011 22:14	4.324.000	20,5%
1.03	El fantasma pirata	31/01/2011 22:16	4.188.000	20,4%
1.04	Un mundo bajo el mar	07/02/2011 22:14	4.107.000	20,2%
1.05	El graznido	14/02/2011 22:13	3.834.000	18,8%
1.06	Elecciones	21/02/2011 22:12	4.010.000	19,9%
1.07	Perdidos	28/02/2011 22:12	3.829.000	19,0%
1.08	Pesca mayor	07/03/2011 22:13	4.079.000	20,2%
1.09	Un punto en el radar	21/03/2011 22:16	3.996.000	19,8%
1.10	Niebla	28/03/2011 22:17	4.306.000	21,3%
1.11	La ley del mar	04/04/2011 22:17	4.175.000	20,8%
1.12	El hombre de Liverpool	11/04/2011 22:16	3.992.000	20,3%
1.13	Esperando un milagro	25/04/2011 22:20	4.208.000	23,1%
2.01	No estamos solos	08/09/2011 22:42	2.905.000	19,8%
2.02	El oscuro visitante	15/09/2011 22:43	2.707.000	16,9%
2.03	La última balsa del Queen ...	22/09/2011 22:45	2.913.000	17,6%
2.04	Las tripas de Bobby, el oso	29/09/2011 22:37	2.690.000	15,6%
2.05	¿Quién teme al lobo feroz?	06/10/2011 22:43	3.058.000	17,4%
2.06	Camarón que se duerme...	13/10/2011 22:41	3.084.000	17,9%
2.07	Los pies en el cemento	20/10/2011 22:43	3.168.000	17,7%
2.08	La Sirena	27/10/2011 22:42	2.987.000	15,7%
2.09	El cura y el doctor ...	03/11/2011 22:44	3.025.000	16,9%
2.10	El extraño caso del pato ...	10/11/2011 22:41	2.901.000	16,3%
2.11	Una de fantasmas	17/11/2011 22:44	3.082.000	17,1%
2.12	Un barco en el espejo	24/11/2011 22:44	2.899.000	16,7%
2.13	Mentiras y cabaret	01/12/2011 22:41	3.163.000	17,8%
2.14	La noche de Reyes	05/01/2012 22:17	2.109.000	12,6%
3.01	El tripulante de honor	18/10/2012 22:38	3.354.000	17,8%
3.02	El arte de la guerra	25/10/2012 22:41	3.030.000	16,6%
3.03	Lo que la luz esconde	01/11/2012 22:40	2.571.000	15,3%
3.04	100 metros de tierra firme	08/11/2012 22:42	3.155.000	17,0%
3.05	El dueño del mundo	15/11/2012 22:44	2.818.000	14,4%
3.06	Fukushima Blues	22/11/2012 22:46	2.985.000	16,5%
3.07	La boda	29/11/2012 22:44	2.805.000	15,0%

3.09	La energía que mueve el mundo	20/12/2012 22:47	2.481.000	13,7%
3.11	Las cosas a escondidas	17/01/2013 22:48	2.251.000	12,3%
3.12	Nada por aquí	24/01/2013 22:50	2.013.000	10,2%
3.13	El gato y el ratón	31/01/2013 22:48	2.169.000	12,2%
3.14	Un ruido en el cielo	07/02/2013 22:42	2.217.000	11,6%
3.15	Fuera de este mundo	14/02/2013 22:44	2.323.000	13,5%
3.16	La última bala	21/02/2013 22:43	2.613.000	15,8%

Figura 4: Audiencias *El barco*. Fuente: *Formula TV*²⁰.

Antena 3- Los protegidos

Cap	Título	Fecha	Audiencia	Share
1.01	¿Y ahora qué?	12/01/2010 22:17	3.678.000	18,6%
1.02	Ya vienen los Reyes	19/01/2010 22:20	3.704.000	18,7%
1.03	Los niños no dicen mentiras	26/01/2010 22:27	3.467.000	18,4%
1.04	El robo	02/02/2010 22:28	3.588.000	19,1%
1.05	El piñatón	09/02/2010 22:23	3.296.000	16,3%
1.06	El mutante	16/02/2010 22:36	3.461.000	18,0%
1.07	Somos lo que somos	23/02/2010 22:35	3.251.000	17,3%
1.08	El accidente	02/03/2010 22:43	3.063.000	17,5%
1.09	Cierra los ojos	09/03/2010 22:25	3.165.000	18,0%
1.10	Secretos y limones	16/03/2010 22:36	2.777.000	16,0%
1.11	Lazos de sangre	23/03/2010 22:43	3.006.000	17,5%
1.12	Pide un deseo	05/04/2010 22:34	3.617.000	19,8%
1.13	El último día en el Valle ...	12/04/2010 22:37	3.599.000	20,3%
2.01	Confía en mí	16/01/2011 22:20	3.142.000	15,5%
2.02	Uno de los nuestros	23/01/2011 22:13	3.260.000	15,4%
2.04	No quiero ser normal	06/02/2011 22:13	3.266.000	16,4%
2.03	El juego del escondite	06/02/2011 22:14	3.233.000	15,5%
2.05	La luz al final del tunel	13/02/2011 22:14	2.924.000	14,1%
2.06	Cumpleaños feliz	20/02/2011 22:13	2.912.000	14,5%
2.07	En la boca del lobo	27/02/2011 22:12	2.883.000	14,4%
2.08	Nunca te dejaré solo	06/03/2011 22:13	2.892.000	14,6%
2.09	El hombre de hojalata	13/03/2011 22:14	2.819.000	14,1%
2.10	La bruja del bosque	20/03/2011 22:14	2.965.000	15,0%
2.11	Cuidado con lo que deseas	27/03/2011 22:11	2.891.000	14,2%

²⁰ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/series/el-barco/audiencias/>

2.12	La noche del fuego	03/04/2011 22:14	2.994.000	14,8%
2.13	Reencuentro (Parte 1)	10/04/2011 22:12	3.050.000	15,9%
2.14	Reencuentro (Parte 2)	17/04/2011 22:11	3.132.000	16,9%
3.01	La huida de los Castillo	08/03/2012 22:37	2.616.000	14,0%
3.02	72 días sin ti	15/03/2012 22:44	2.469.000	14,0%
3.03	La hora de las hadas	22/03/2012 22:42	2.101.000	12,0%
3.04	¿Quieres ser mi novio?	29/03/2012 22:45	2.418.000	13,2%
3.05	El hada estresada	12/04/2012 22:46	1.998.000	10,9%
3.06	Te quiero	19/04/2012 22:47	2.191.000	12,3%
3.07	La vida sin Culebra	26/04/2012 22:50	2.292.000	13,3%
3.08	C'est a paname	03/05/2012 22:45	2.101.000	11,5%
3.09	Sin miedo	10/05/2012 22:46	1.780.000	10,5%
3.10	La estrella de los deseos	17/05/2012 22:44	1.835.000	10,7%
3.11	Que empiece la fiesta	24/05/2012 22:45	1.991.000	11,0%
3.14	Sacrificio	13/06/2012 22:38	2.325.000	13,9%

Figura 5: Audiencias *Los protegidos*. Fuente: *Formula TV*²¹.

²¹ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/series/los-prottegidos/audiencias/>

La 1- El ministerio del tiempo

Cap	Título	Fecha	Audiencia	Share
1.01	El tiempo es el que es	24/02/2015 22:35	2.981.000	14,8%
1.02	Tiempo de gloria	02/03/2015 22:10	2.652.000	12,9%
1.03	Cómo se reescribe el tiempo	09/03/2015 22:05	2.651.000	12,7%
1.04	Una negociación a tiempo * DR	16/03/2015 22:04	2.929.000	14,0%
1.05	Cualquier tiempo pasado	23/03/2015 22:00	2.533.000	11,5%
1.06	Tiempo de pícaros	30/03/2015 22:06	2.113.000	10,9%
1.07	Tiempo de venganza	06/04/2015 22:02	2.188.000	10,8%
1.08	La leyenda del tiempo	13/04/2015 22:07	2.245.000	10,8%
2.01	Tiempo de leyenda	15/02/2016 22:36	2.839.000	14,6%
2.02	El tiempo en sus manos	22/02/2016 22:27	2.675.000	13,4%
2.03	Tiempo de hidalgos	29/02/2016 22:28	2.382.000	12,4%
2.04	El monasterio del tiempo	07/03/2016 22:30	2.592.000	13,2%
2.05	Un virus de otro tiempo	14/03/2016 22:31	2.473.000	13,3%
2.06	Tiempo de magia	21/03/2016 22:30	2.196.000	12,3%
2.07	Tiempo de valientes (1ª ...	28/03/2016 22:33	2.330.000	12,1%
2.08	Tiempo de valientes (2ª ...	04/04/2016 22:32	2.470.000	12,8%
2.09	Óleo sobre tiempo	25/04/2016 22:32	1.911.000	9,9%
2.10	Separadas por el tiempo	02/05/2016 22:34	1.752.000	9,2%
2.11	Tiempo de lo oculto	09/05/2016 22:32	2.027.000	10,2%
2.12	Hasta que el tiempo nos separe	16/05/2016 22:34	2.121.000	11,1%
2.13	Cambio de tiempo	23/05/2016 22:36	2.013.000	10,6%

Figura 6: Audiencias *El ministerio del tiempo*. Fuente: *Formula TV*²².

Como se puede observar, los shares de estas series son bastante elevados. Haciendo la media de los shares de las tres series podemos decir que el máximo de audiencia estaría en el 19'4% y el mínimo en el 9'9%. No obstante, *El barco* tuvo más audiencia que *Los protegidos* y *El ministerio del tiempo*.

Para ver la posición de estas series en el ranking de cadenas, hemos decidido tomar como muestra tres semanas. La de los índices de share más altos, la de los índices más bajos y una con los índices comunes.

²² Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/series/el-ministerio-del-tiempo/audiencias/>

El barco

-Share más alto:


























Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
 El Barco Un millón de millas	22:13	79 min.	4.769.000	23,4%
 El tiempo 2	22:07	10 min.	3.442.000	16,7%
 Telediario 2	20:58	64 min.	3.345.000	18,2%
 El tiempo 1	16:07	11 min.	3.095.000	22,2%
 Telediario 1	14:59	63 min.	3.039.000	21,9%
 El Barco Todos sus secretos	22:06	7 min.	2.830.000	13,8%
 Amar en tiempos revueltos	16:18	51 min.	2.765.000	21,3%
 Pasapalabra	20:09	48 min.	2.575.000	17,9%
 CSI: NY Descanse en paz	22:47	55 min.	2.371.000	12,1%
 Informativos Telecinco 21:00	20:58	46 min.	2.309.000	13,0%
 CSI: Miami Vacaciones truncadas	21:58	47 min.	2.187.000	10,6%
 Los Simpson	14:38	20 min.	2.145.000	17,3%
 Antena 3 Noticias 2	20:58	38 min.	2.099.000	12,0%
 Antena 3 Noticias 1	14:58	37 min.	2.049.000	15,0%
 El clon	17:09	70 min.	2.036.000	18,6%
 Deportes 2	21:37	7 min.	2.013.000	10,6%
 Corazón	14:29	30 min.	1.994.000	16,4%
 Informativos Telecinco 15:00	14:58	47 min.	1.938.000	14,1%
 Karlos Arguiñano en tu cocina	20:20	37 min.	1.922.000	13,0%
 Sálvame Diario	15:58	245 min.	1.878.000	16,2%
 Gente	19:59	59 min.	1.876.000	13,3%
 CSI: Las Vegas Fritura y frescor mentolado	23:44	56 min.	1.824.000	14,7%
 Deportes	15:36	6 min.	1.793.000	12,7%
 De buena ley	14:24	33 min.	1.706.000	14,4%
 El hormiguero	21:38	65 min.	1.575.000	7,8%

Figura 7: Los 25 programas más vistos del 17 de enero de 2011. Fuente: *Formula TV*²³.

²³ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2011-01-17/>

-Share común:

Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
 El Barco 100 metros de tierra firme	22:42	84 min.	3.155.000	17,0%
 Amar en tiempos revueltos	16:40	55 min.	2.779.000	21,6%
 El hormiguero 3.0	21:46	47 min.	2.752.000	13,6%
 Pesadilla en la cocina	22:30	57 min.	2.517.000	12,4%
 Pasapalabra	20:15	49 min.	2.487.000	16,9%
 Telediario 1	15:05	65 min.	2.413.000	16,7%
 Informativos Telecinco 21:00	21:05	36 min.	2.411.000	13,6%
 Telediario 2	21:08	67 min.	2.337.000	12,4%
 Informativos Telecinco 15:00	15:00	37 min.	2.103.000	14,6%
 ¡Ahora caigo!	18:46	68 min.	2.074.000	18,4%
 El secreto de Puente Viejo	17:36	55 min.	2.068.000	17,8%
 Fútbol: Europa League Ath.Bilbao-Lyon	21:05	111 min.	2.023.000	10,3%
 Salvame: diario	15:59	256 min.	2.020.000	16,5%
 Atrapa un millón: diario	19:54	63 min.	1.991.000	14,3%
 Antena 3 Noticias 2	20:58	30 min.	1.977.000	11,6%
 Antena 3 Noticias 1	15:00	40 min.	1.950.000	13,6%
 CSI: Conecta,sintoniza,cae te muerto	22:57	47 min.	1.950.000	10,1%
 Los Simpson	14:39	21 min.	1.915.000	14,7%
 Clásicos de la 1: presentación La reina de África	22:34	102 min.	1.787.000	9,7%
 Clásicos de la 1: película La reina de África	22:35	100 min.	1.783.000	9,7%
 El Intermedio	21:29	61 min.	1.755.000	8,8%
 CSI Anhelos de obsesión	22:07	49 min.	1.660.000	8,0%
 De buena ley	14:24	36 min.	1.602.000	12,9%
 ¿Quién quiere casarse con mi hijo?	23:00	111 min.	1.519.000	10,0%
 Bandolera	16:24	71 min.	1.471.000	11,3%

Figura 8: Los 25 programas más vistos del 8 de noviembre de 2012.Fuente: *Formula TV*²⁴.

²⁴ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/series/el-barco/audiencias/>

-Share más bajo:

Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
5 Fútbol: Copa del rey Málaga - Barcelona	22:00	107 min.	6.193.000	28,6%
1 Cuéntame cómo pasó El sueño cumplido	22:31	70 min.	3.427.000	15,8%
5 Informativos Telecinco 21:00	21:05	30 min.	3.138.000	17,3%
5 Post fútbol: Copa del Rey Málaga - Barcelona	23:47	18 min.	2.863.000	17,0%
5 Pasapalabra	20:08	57 min.	2.630.000	17,3%
1 Telediario 1	15:04	62 min.	2.423.000	17,1%
4 Atrapa un millón	19:54	63 min.	2.207.000	15,2%
1 Telediario 2	21:06	67 min.	2.154.000	11,0%
4 ¡Ahora caigo!	18:41	72 min.	2.107.000	18,1%
4 Antena 3 Noticias 2	20:57	30 min.	2.094.000	11,9%
5 Informativos Telecinco 15:00	15:00	33 min.	2.069.000	14,7%
5 Sálvame	15:55	253 min.	2.043.000	16,7%
4 Antena 3 Noticias 1	15:00	39 min.	2.040.000	14,5%
4 El hormiguero 3.0	21:47	51 min.	2.032.000	9,4%
4 El secreto de Puente Viejo	17:25	61 min.	2.031.000	17,5%
4 El Barco Nada por aquí	22:50	81 min.	2.013.000	10,2%
4 Amar es para siempre	16:27	57 min.	1.892.000	14,9%
4 Los Simpson	14:39	21 min.	1.857.000	14,5%
1 Un país para comérselo Cantabria: De buena leche	23:40	41 min.	1.739.000	10,9%
6 El Intermedio	21:30	57 min.	1.679.000	8,1%
5 De buena ley	14:23	36 min.	1.478.000	12,0%
1 Corazón	14:29	30 min.	1.473.000	11,8%
4 Perdidos en la ciudad Despedida y regreso	23:15	98 min.	1.454.000	9,4%
4 La ruleta de la suerte	12:50	78 min.	1.277.000	18,1%
6 laSexta Noticias 14h	14:07	39 min.	1.240.000	10,9%

Figura 9: Los 25 programas más vistos del 24 de enero de 2013. Fuente: *Formula TV*²⁵.

²⁵ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2013-01-24/>

Los protegidos

-Share más alto:


























Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
 Los protegidos El último día en el Valle Perdido	22:38	101 min.	3.599.000	20,3%
 El tiempo 2	22:06	11 min.	3.374.000	17,0%
 El tiempo 1	16:06	11 min.	3.203.000	24,8%
 Telediario 2	20:58	63 min.	3.073.000	18,9%
 Amar en tiempos revueltos	16:17	52 min.	3.029.000	24,9%
 Telediario 1	14:59	63 min.	2.856.000	22,1%
 Los protegidos: en capítulos anteriores	22:27	11 min.	2.686.000	13,2%
 CSI El turno de noche	22:33	58 min.	2.547.000	12,9%
 CSI Desarmado y peligroso	23:33	58 min.	2.412.000	16,7%
 El club del chiste	21:54	32 min.	2.368.000	12,1%
 En nombre del amor	17:57	26 min.	2.309.000	22,9%
 Pelotas Falta de sexo	22:19	65 min.	2.294.000	11,4%
 Bella calamidades	17:08	49 min.	2.238.000	20,9%
 Informativos Telecinco 21:00	20:58	44 min.	2.181.000	14,2%
 Los Simpson	14:37	21 min.	2.168.000	18,8%
 Antena 3 Noticias 1	14:59	45 min.	2.118.000	16,4%
 Antena 3 Noticias 2	20:58	43 min.	2.097.000	13,7%
 Pasapalabra	20:09	48 min.	1.996.000	17,1%
 Informativos Telecinco 15:00	14:58	46 min.	1.866.000	14,5%
 ¡¡Al ataque!! Chow	21:57	34 min.	1.861.000	9,4%
 Sálvame Diario	15:59	247 min.	1.826.000	17,4%
 Cine El mañana nunca muere	22:19	142 min.	1.726.000	10,2%
 De buena ley	14:31	27 min.	1.688.000	15,0%
 El Intermedio	21:30	47 min.	1.679.000	9,1%
 Karlos Arguiñano en tu cocina	14:08	23 min.	1.667.000	17,8%

Figura 10: Los 25 programas más vistos del 21 de abril de 2010. Fuente: *Formula TV*²⁶.

²⁶ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2010-04-12/>

-Share común:

Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
1 Post motociclismo: mundial: motogp G.p.españa	14:52	19 min.	4.768.000	35,4%
1 Motociclismo: mundial: motogp G.p.españa	14:01	50 min.	4.127.000	37,5%
1 Telediario fin semana 1	15:12	42 min.	3.655.000	25,9%
5 Aída	22:08	69 min.	3.130.000	14,7%
1 El tiempo 1	15:56	6 min.	3.041.000	21,1%
Los protegidos La noche del fuego	22:14	96 min.	2.994.000	14,8%
1 Pelicula de la semana Hasta que el cura nos separe	22:14	82 min.	2.953.000	14,2%
1 El tiempo 2	22:08	6 min.	2.917.000	13,8%
1 Sesion de tarde Amor con preaviso	16:02	91 min.	2.916.000	20,5%
1 Telediario fin semana 2	21:00	62 min.	2.683.000	14,5%
1 Sesion de tarde 2 Crimenes de pensamiento	17:34	84 min.	2.121.000	16,1%
1 Previo motociclismo: mundial: motogp G.p.españa	13:22	39 min.	1.902.000	23,2%
Multicine 2 Maldad posesiva	17:59	103 min.	1.858.000	14,2%
5 Vida loca Andrés cortarrollos	23:18	29 min.	1.849.000	10,1%
Antena 3 noticias 1 fin de semana	15:00	33 min.	1.832.000	13,2%
Antena 3 noticias 2 fin de semana	20:58	34 min.	1.773.000	10,2%
Deportes	15:34	8 min.	1.740.000	12,3%
5 Informativos Telecinco 21:00	20:58	39 min.	1.734.000	9,9%
Callejeros Viajeros Nueva zelanda	22:40	49 min.	1.732.000	8,4%
Multicine 3 Asesinato en el espejo	19:43	74 min.	1.700.000	11,7%
5 Vida loca El nombre del padre	23:47	27 min.	1.681.000	12,0%
El club de la comedia	21:26	57 min.	1.664.000	8,3%
Los protegidos: en capitulos anteriores	22:0	14 min.	1.628.000	7,8%
Multicine Bela donna	16:00	118 min.	1.602.000	11,4%
5 Deportes 21: 00	21:38	6 min.	1.593.000	8,3%

Figura 11: Los 25 programas más vistos del 3 de abril de 2011.Fuente: *Formula TV*²⁷.

²⁷ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2011-04-03/>

-Share más bajo

Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
5 Gran Hermano	22:09	214 min.	3.273.000	23,0%
1 Amar en tiempos revueltos	16:25	53 min.	2.766.000	22,3%
1 Telediario 1	14:59	66 min.	2.650.000	19,4%
1 Telediario 2	21:00	69 min.	2.137.000	14,5%
6 Informativos Telecinco 21:00	21:05	30 min.	2.029.000	15,2%
El hormiguero 3.0	21:46	47 min.	1.967.000	10,9%
6 Informativos Telecinco 15:00	15:00	38 min.	1.843.000	13,6%
6 Pasapalabra	20:14	50 min.	1.837.000	17,6%
Los Simpson	14:39	20 min.	1.816.000	14,6%
Los protegidos Sin miedo	22:46	101 min.	1.780.000	10,5%
1 Clasicos de la 1: presentacion Me enamore de una bruja	22:27	100 min.	1.747.000	9,6%
6 Sálvame Diario	15:59	255 min.	1.746.000	16,8%
1 Clasicos de la 1: pelicula Me enamore de una bruja	22:29	98 min.	1.730.000	9,5%
Antena 3 Noticias 1	15:00	36 min.	1.700.000	12,5%
6 De buena ley	14:24	35 min.	1.692.000	14,4%
1 Corazón	14:29	30 min.	1.572.000	13,1%
House A ver si hay huevos	22:29	50 min.	1.471.000	7,5%
Antena 3 Noticias 2	20:58	31 min.	1.471.000	11,5%
Atrapa un millón Diario	19:53	64 min.	1.392.000	14,2%
El secreto de Puente Viejo	17:29	52 min.	1.306.000	12,9%
El Intermedio	21:32	56 min.	1.256.000	7,3%
1 Corazon apasionado	17:18	42 min.	1.191.000	11,4%
¡Ahora caigo!	18:36	77 min.	1.184.000	13,8%
Los Simpson	14:03	36 min.	1.154.000	11,7%
1 Cielo rojo	18:00	61 min.	1.138.000	12,1%

Figura 12: Los 25 programas más vistos del 10 de mayo de 2011. Fuente: *Formula TV*²⁸.

²⁸ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2012-05-10/>

El ministerio del tiempo

-Share más alto:

Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
1 Desafío champions	20:00	157 min.	4.086.000	22,0%
Bajo sospecha El vestido	22:37	78 min.	3.909.000	19,6%
1 El Ministerio del Tiempo El tiempo es el que es	22:38	70 min.	2.981.000	14,8%
5 Informativos Telecinco 21:00	21:05	44 min.	2.699.000	13,7%
5 Pasapalabra	20:22	43 min.	2.643.000	16,3%
5 Levántate	22:38	171 min.	2.537.000	17,7%
El hormiguero 3.0	21:42	45 min.	2.418.000	11,1%
5 Salvame naranja	16:59	203 min.	2.263.000	19,3%
6 El intermedio	21:31	60 min.	2.075.000	9,7%
Antena 3 noticias 1	14:59	36 min.	2.072.000	15,2%
El secreto de Puente Viejo	17:42	59 min.	1.991.000	17,7%
Los Simpson	14:39	19 min.	1.866.000	14,7%
5 Informativos Telecinco 15:00	14:57	44 min.	1.838.000	13,5%
¡Boom!	20:03	57 min.	1.797.000	11,9%
1 Telediario 1	15:03	55 min.	1.782.000	12,9%
5 Levantate: en el programa anterior	21:59	39 min.	1.769.000	8,0%
Amar es para siempre	16:33	69 min.	1.756.000	14,2%
Antena 3 noticias 2	21:00	31 min.	1.740.000	9,1%
5 Salvame limon	16:11	47 min.	1.740.000	13,3%
¡Ahora caigo!	18:52	71 min.	1.735.000	14,9%
1 Corazón	14:32	27 min.	1.660.000	13,3%
6 laSexta noticias 14h	14:16	31 min.	1.614.000	14,1%
The Strain Ocultación	22:37	40 min.	1.552.000	7,4%
1 Los archivos del ministerio	23:48	35 min.	1.483.000	10,3%
The Strain Por los servicios prestados	23:17	51 min.	1.463.000	8,2%

Figura 13: Los 25 programas más vistos del 24 de febrero de 2015. Fuente: *Formula TV*²⁹.

²⁹ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2015-02-24/>

-Share común:


























Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
 Informativos Telecinco 21:00	21:05	35 min.	3.482.000	19,9%
 El hormiguero 3.0	21:47	51 min.	3.436.000	16,9%
 Pasapalabra	20:10	55 min.	2.744.000	19,2%
 Casados a primera vista	22:45	102 min.	2.713.000	16,0%
 El Ministerio del Tiempo El monasterio del tiempo	22:30	70 min.	2.592.000	13,2%
 El intermedio	21:30	65 min.	2.529.000	12,7%
 Telediario 2	21:05	66 min.	2.263.000	12,2%
 Informativos Telecinco 15:00	15:04	34 min.	2.217.000	16,1%
 Salvame naranja	16:59	190 min.	2.198.000	19,2%
 Chiringuito de Pepe Peñíscola	22:46	90 min.	2.053.000	11,7%
 El taquillazo Mision imposible: protocolo fantasma	22:36	147 min.	2.033.000	13,3%
 Telediario 1	15:03	57 min.	2.012.000	14,6%
 Salvame limon	15:59	60 min.	1.915.000	14,7%
 Antena 3 noticias 2	21:00	30 min.	1.869.000	11,0%
 El secreto de Puente Viejo	17:41	56 min.	1.819.000	16,2%
 ¡Boom!	20:06	54 min.	1.800.000	12,9%
 Antena 3 noticias 1	15:03	34 min.	1.788.000	13,0%
 ¡Ahora caigo!	18:49	76 min.	1.769.000	15,6%
 laSexta noticias 14h	14:17	28 min.	1.662.000	14,8%
 Got talent españa: momentazos	21:59	47 min.	1.633.000	7,9%
 Cámbiame	14:16	48 min.	1.596.000	13,6%
 Los Simpson	14:43	20 min.	1.565.000	12,5%
 Amar es para siempre	16:32	68 min.	1.514.000	12,5%
 Corazón	14:33	26 min.	1.480.000	12,2%
 Aquí la Tierra	20:31	29 min.	1.425.000	9,7%

Figura 14: Los 25 programas más vistos del 7 de marzo de 2016. Fuente: *Formula TV*³⁰.

³⁰ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2016-03-07/>

-Share más bajo:

Programa	Inicio	Duración	Espectadores	Share
5 Mi casa es la tuya Fran rivera	22:41	91 min.	3.750.000	21,2%
La embajada Todo tiene un precio	22:46	79 min.	3.243.000	18,0%
El hormiguero 3.0	21:49	49 min.	2.708.000	14,5%
5 Informativos Telecinco 21:00	21:05	34 min.	2.549.000	17,6%
5 Mi casa es la tuya: llegando	21:59	42 min.	2.352.000	12,4%
5 Pasapalabra	20:10	55 min.	2.052.000	17,6%
El intermedio	21:30	65 min.	1.989.000	11,2%
1 Telediario 1	15:02	58 min.	1.891.000	15,6%
5 Salvame naranja	16:59	190 min.	1.803.000	18,0%
1 El Ministerio del Tiempo Separadas por el tiempo	22:34	70 min.	1.752.000	9,2%
5 Informativos Telecinco 15:00	15:04	34 min.	1.738.000	14,4%
1 Telediario 2	21:05	69 min.	1.683.000	10,6%
Antena 3 noticias 2	21:00	30 min.	1.611.000	11,5%
El secreto de Puente Viejo	17:41	57 min.	1.600.000	16,2%
Antena 3 noticias 1	15:00	35 min.	1.587.000	13,2%
Amar es para siempre	16:32	69 min.	1.537.000	13,5%
5 Supervivientes	24:15	66 min.	1.523.000	18,9%
5 Salvame limon	15:58	61 min.	1.497.000	12,4%
¡Boom!	20:04	56 min.	1.489.000	13,1%
1 Corazón	14:32	27 min.	1.416.000	13,1%
El taquillazo Resident evil: venganza	22:35	108 min.	1.395.000	8,1%
Los Simpson	14:42	18 min.	1.347.000	12,1%
¡Ahora caigo!	18:50	74 min.	1.301.000	13,7%
Castle Deseo mortal	22:35	46 min.	1.295.000	6,6%
5 Cámbiame	14:19	45 min.	1.253.000	11,8%

Figura 15: Los 25 programas más vistos del 2 de mayo de 2016. Fuente: *Formula TV*³¹.

Como puede observarse, las dos series de *Antena 3* consiguieron ser líderes de audiencia, (*El barco* en más de una ocasión), mientras que *El ministerio del tiempo* no lo ha logrado ni en su día de share más alto. Esto puede deberse al target de *La 1*, que se centra en los mayores de 65 años y cuyos géneros preferidos son los magazines y talk shows, estando en el polo opuesto las series de ciencia ficción (*Vertele*)³². Puesto que nuestra serie está pensada para un público joven adulto, creemos que encajaría mejor en Antena 3.

³¹ Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2016-05-02/>

³² Consultado el 13 de mayo de 2017 en http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/programas-gustan-tercera-edad_0_468853113.html

2.2.2.2. Puntos débiles y puntos fuertes de cada cadena

A continuación se muestra una tabla que, resumiendo los apartados anteriores, reúne los elementos por los que *Límite* podría encajar en la parrilla de las dos cadenas de interés. Como se ha dicho anteriormente, no son las únicas cadenas que emiten contenidos de ciencia ficción pero hemos decidido eliminar el resto de opciones porque no producen sus propios contenidos, sino que emiten series producidas por otras cadenas, siendo muchas de éstas americanas.

	Antena 3	La 1
Contenido	Actualmente no consta ninguna serie de ciencia ficción en su parrilla.	Actualmente consta una serie de ciencia ficción en su parrilla.
Audiencia	Líder de audiencia con series de ciencia ficción.	No líder de audiencia, pero audiencia elevada.
Target	Gustos adecuados al tipo de contenido.	Gustos alejados de la ciencia ficción.

Tabla 9: Puntos débiles y puntos fuertes de cada cadena. Fuente: Elaboración propia.

2.2.3. Otras posibilidades

En este apartado se exponen otras plataformas, alternativas a los canales de televisión expuestos anteriormente, que podrían ser una posibilidad para *Límite*. Éstas son *Movistar+* y *Netflix*.

Movistar+ es una plataforma de televisión de pago española que emite vía cable, satélite e IPTV. Es propiedad de *Telefónica* y emite en España y Andorra, con el nombre de *SOM Televisió*. Esta plataforma apuesta por la producción propia española, incluyendo la producción de ficción, tal y como lo ha demostrado este año al desarrollar títulos como *La peste* (Alberto Rodríguez), *La zona* (Jorge y Alberto Sánchez-Cabezudo) o *Velvet Colección* (Ramón Campos y Gema R. Neira), el *spin-off* de *Velvet*. Según el presidente de *Telefónica España*, Luis Miguel Gilpérez, “*Movistar+* lanzará una serie de televisión cada mes, con intención de venderlas en el mercado internacional. El objetivo, expuso, es hacer series de calidad de producción cinematográfica, de entre seis y ocho capítulos por temporadas” (El Periódico³³). Todos estos factores hacen que *Límite* pueda encajar en *Movistar+*. Creemos que es una excelente opción ya que junta todos los requisitos

³³ Consultado el 14 de mayo de 2017 en <http://www.elperiodico.com/es/noticias/tele/movistar-zona-serie-creadores-crematorio-5921368>

expuestos; es español, tiene una duración de siete capítulos por temporada y un look cinematográfico.

Netflix es una empresa estadounidense de entretenimiento que proporciona, mediante una tarifa plana mensual, un servicio online de películas, programas, y series de televisión. Además de distribuidora de contenidos, *Netflix* es también productora tanto en Estados Unidos como en otros países, entre los cuales se encuentra España, siendo un ejemplo de ello la serie *Las chicas del cable* (2017, Ramón Campos). En 2016 produjo 600 horas de contenido propio y se calcula que este año llegaría a las 1000 horas.

Cómo puede observarse, tanto *Movistar+* como *Netflix* podrían ser posibilidades, fuera de la televisión convencional, para la producción y emisión de *Límite*.

2.3. Descripción del proyecto

2.3.1. Definición del producto

Límite se define por la hibridación entre ciencia ficción y fantasía, como puede verse en el apartado 1.6. *Posicionamiento e innovación*. Otros de sus rasgos característicos son el tratamiento de los flashbacks y el tratamiento de los múltiples y profundos personajes que aparecen. La vida de las dos protagonistas, dos mellizas con personalidades totalmente opuestas, se ve alterada al descubrir que son el punto de mira de la raza de los intraterrestres y de su creadora Astrid, una alienígena despiadada. *Límite* muestra, con un ritmo de huida frenético, como estas mellizas descubren quién son realmente mientras deben buscar la manera de sobrevivir a una guerra que se remonta siglos atrás en los que se ven envueltos alienígenas de distintos planetas, una raza que se alimenta de tiempo, profecías y misticismo entre otros.

Este proyecto está pensado para ser dirigido a un público bastante amplio ya que por un lado cuenta con una historia repleta de aventuras y romances, lo que atrae a un público adolescente, pero tras eso esconde un significado mucho más profundo, lo que puede atraer a un público adulto. De este modo, creemos que *Límite* puede atraer a un público similar al de la serie mencionada en el apartado 1.2.5. *Algunos referentes en cuanto a la forma, The Originals*.

Límite, cómo se ha visto en este análisis de mercado, podría situarse en *La 1* o *Antena 3*, de la televisión convencional, y en *Movistar+* o *Netflix*, como plataformas alternativas, ya que todos ellos producen contenidos propios. Por el target de las cadenas, creemos que *Límite* encajaría mejor en *Antena 3* pero no descartamos *La 1* ya que actualmente está produciendo y emitiendo una serie de ciencia ficción (*El ministerio del tiempo*) que va por su tercera temporada. Por otra parte, *Movistar+* y *Netflix*, son dos posibilidades muy

viables ya que están en un momento de auge en cuanto a la producción nacional de ficción y los requisitos para producir cierto contenido se ajusta a las características de nuestro producto.

2.3.2. Target

El target de *Límite* es un público bastante amplio ya que, como ya se ha dicho en más de una ocasión, su historia tiene grandes dosis de romance y aventuras, pero su trasfondo es mucho más profundo, escondiendo una crítica de la sociedad en la que vivimos. Por este motivo creemos que nuestro producto puede atraer a un público que abarque desde los 15 años hasta los 55, aproximadamente. No obstante, puesto que la mayoría de personajes se sitúan entre los 25 y 30 años, creemos que el público principal de este producto serían personas que rondan esta edad o de edades inferiores.

En cuanto al género, creemos que aunque también pueda gustarle al público masculino, el público mayoritario será femenino. Esto se debe a la comparación con el target de otras series de este tipo como *The originals* donde aunque aparecen más personajes masculinos que femeninos, los personajes femeninos tienen una gran fuerza y la forma en la que se tratan las relaciones entre los personajes atrae más a las mujeres que a los hombres.

La acción de *Límite* sucede en Barcelona pero no será emitida únicamente en Cataluña, sino que será emitida en español y a nivel nacional, por lo que esto no supone un impedimento para que vaya dirigido a toda la población española a la que le pueda interesar este tipo de serie. De hecho, nuestro objetivo es que si *Límite* se doblara al inglés o a cualquier otro idioma, siguiera funcionando, atrayendo al público más allá de su lugar de origen.

Por otro lado, *Límite* puede gustar a personas de todo tipo, independientemente de la clase social a la que pertenezcan. Esto se debe a que en la serie aparecen personajes de distintas clases sociales, y aunque los personajes principales sean, por lo general, de clase media-alta, sus problemas no dependen de ello de modo que un espectador de clase media puede sentirse identificado con un personaje de clase alta y viceversa. Por último, respecto a la ideología política y cultural, tampoco debería suponer un impedimento para ver la serie. Hemos tratado distintos tipos de sistemas de gobierno así como de religiones porque son una parte importante de la personalidad de algunos personajes, pero lo hemos hecho con una mirada neutral ya que no se trata de una serie política ni religiosa y no queremos posicionarnos en ningún bando.

2.4. Análisis DAFO, valoración del producto

A continuación se diferencian los aspectos favorables y desfavorables de *Límite*. Para ello se ha realizado un análisis interno, es decir, de los factores que dependen directamente de él, y uno externo, de los factores que no tienen una relación directa con el producto pero que pueden afectarle de la misma forma.

	Aspectos favorables	Aspectos desfavorables
	Fortalezas	Debilidades
Análisis interno	<ul style="list-style-type: none"> -Temporada de 7 capítulos -Duración variable del capítulo piloto -Target amplio -Profundidad de las tramas -Personajes muy elaborados con problemas universales pero con pasado y psicología complejos -Primera serie de ciencia ficción fantástica española -Complejidad e innovación de mundos, espacios y razas -Tratamiento de los flashbacks 	<ul style="list-style-type: none"> -Croma y efectos especiales -Música no original
	Oportunidades	Amenazas
Análisis externo	<ul style="list-style-type: none"> -Primera serie de ciencia ficción fantástica española -Referentes de forma (<i>The vampire diaries</i> y <i>The originals</i>) -Antecedentes españoles similares de éxito -Posibilidad de emisión en La 1, Antena 3, Movistar+ y Netflix 	<ul style="list-style-type: none"> -Contraprogramación

Tabla 10: Análisis DAFO. Fuente: Elaboración propia.

Análisis interno

-Fortalezas:

-Temporadas de 7 capítulos: La duración de las temporadas de *Límite* se ajusta a la duración de las series de ficción españolas. Esto permite colocarla tanto en las cadenas generalistas, *Antena 3* y *La 1*, como en *Movistar+* y *Netflix*.

-Duración variable del capítulo piloto: Una de las fortalezas de *Límite* es que su capítulo piloto tiene dos versiones. La primera tiene una duración de 70 minutos, cifra que rondan los capítulos emitidos en las series de *La 1* y en el caso de venderla a *Netflix* o a *Movistar+*, se especificará que el resto de capítulos se harían de una duración de 50 minutos. La segunda versión tiene una duración mucho más extensa, de 90 minutos, cifra que se adecua mucho más a la duración de las series de *Antena 3*. De este modo, *Límite* se adapta a los distintos medios para poder ser emitido en uno u otro.

-Target amplio: El hecho de que la historia tenga un significado profundo de crítica social permite atraer a un público reactivo a las historias de ciencia ficción o a las historias de romances y aventuras, también presentes en nuestra serie. Así, *Límite* consigue atraer tanto a un público adolescente-joven, al cual le atrae la trama y los personajes, como a un público joven-adulto y adulto, al cual le atrae la parte más profunda de la serie. De este modo, nuestro producto está dirigido a un target de edades comprendidas entre los 15 y los 55 años aproximadamente.

-Profundidad de las tramas: Este punto es la razón por la que *Límite* atrae a un target amplio. La crítica hacia la sociedad capitalista y el control que ejercen el estado, los medios de comunicación y las tecnologías sobre los ciudadanos, están presentes en *Límite* a través de reflexiones sobre, por ejemplo, la pérdida de tiempo y la indiferencia o la pasividad de las personas hacia esto.

-Personajes muy elaborados con problemas universales pero con pasado y psicología complejos: Esta es otra de las razones por las que nuestro producto puede llegar a un target amplio. La construcción de unos personajes complejos hacen de *Límite* una serie más atractiva para el público adulto puesto que éste quizá necesita tipos de conflictos más complejos que el público adolescente y joven.

-Primera serie de ciencia ficción fantástica española: *Límite* es la primera serie de ciencia ficción fantástica española. El género de la ciencia ficción en las series de televisión españolas se ha utilizado en escasas ocasiones pero las veces que se ha utilizado, ha tenido bastante éxito. Nosotras hemos decidido ir un paso más allá y mezclar la fantasía con la ciencia ficción. El subgénero de la ciencia ficción fantástica está presente en algunas series

norteamericanas cuyo elemento en común son los superhéroes y también han tenido o están teniendo bastante éxito. En nuestro caso, hemos decidido apostar por este subgénero, alejándolo del mundo de los superhéroes y creando nuestro propio universo con sus respectivas razas y conflictos.

-Complejidad e innovación de mundos, espacios y razas: Esta es una de las mayores fortalezas de nuestro producto. En *Límite* hemos creado razas y mundos con sus propias leyes que a su vez se mezclan con nuestra realidad, afectándola y cambiando ciertos aspectos del transcurso de la historia y de la actualidad. El hecho de crear este nuevo universo, creemos que puede servir para crear un sentimiento de pertenencia y fidelidad en el público. Como ocurre con el universo creado por J.R.R. Tolkien o sagas tan famosas como *Harry Potter* o *Los juegos del hambre*.

-Tratamiento de los flashbacks: El modo en el que se tratan los flashbacks en *Límite* es una de sus fortalezas porque se lleva a cabo de una forma innovadora. Un mismo flashback se fracciona a lo largo de un mismo capítulo, mostrando diversas partes o desde diversas perspectivas. Esto no es algo innovador puesto que, como se ha explicado en el apartado 1.2.5. *Algunos referentes en cuanto a la forma*, se ha tomado de la telenovela *Tres veces Ana*. Lo innovador está en el look, ya que se ha decidido utilizar diferentes colores en la imagen para mostrar los flashbacks en función del momento y el lugar que muestran.

-Debilidades:

-Croma y efectos especiales: El hecho de que *Límite* sea una serie de ciencia ficción fantástica y que hayamos creado los mundos y espacios mencionados en las fortalezas, requiere recrear espacios ficticios o muy costosos para desplazar a todo el equipo. Por este motivo, se ha decidido recrear estos espacios con croma. Esto podría ser una fortaleza porque abarata los costes de producción, pero para nosotras presenta más una debilidad porque consideramos que el uso de croma resta realismo a la historia. Ocurre lo mismo con los efectos especiales, ya que el presupuesto de los efectos especiales que hay en España no permite crear unos efectos realistas.

-Música no original: La banda sonora de nuestra serie está compuesta por canciones de varios artistas por lo que habrá que sumar al presupuesto los derechos de cada una de las canciones que aparecen en los diferentes capítulos. Consideramos esto una debilidad porque encarece la producción de nuestra serie pero a su vez, creemos que le dota de un look muy característico que la diferencia de otros productos.

Análisis externo

-Oportunidades:

-Primera serie de ciencia ficción fantástica española: Nunca se ha realizado una serie de este subgénero por lo que es un producto muy innovador que puede atraer a los espectadores.

-Referentes de forma (*The vampire diaries* y *The originals*): Sus dos grandes referentes de forma son grandes series de éxito. *The vampire diaries* ha finalizado este año, tras ocho temporadas, y su éxito fue tal que llevaron a cabo un *spin off* con los personajes antagonistas de la tercera temporada. Ésta continúa en emisión a día de hoy, en su cuarta temporada, y ya han anunciado la renovación de la quinta.

-Antecedentes españoles similares de éxito: Las series más parecidas a *Límite* que se han emitido en España (series de ciencia ficción) han tenido mucho éxito con altos índices de audiencia.

-Posibilidad de emisión en *La 1*, *Antena 3*, *Movistar+* y *Netflix*: *Límite* tiene la posibilidad de emitirse en dos canales de la televisión generalista y en dos plataformas alternativas a éstas.

-Amenazas:

-Contraprogramación: La única amenaza que hay sobre *Límite* es, en el caso de emitirse en una de las cadenas generalistas, la contraprogramación de las otras cadenas en su horario de emisión.

Por todo lo comentado hasta ahora, creemos que es viable poder vender *Límite*. Es similar en la forma a algunas series de fantasía de éxito americanas y cuenta con una parte de ciencia ficción, punto a favor teniendo en cuenta el éxito que han tenido las series de ciencia ficción españolas en el momento de su emisión. Y a la vez, se trata de un producto muy innovador por la hibridación que presenta entre fantasía y ciencia ficción.

3. BLOQUE III: *LÍMITE*, EL PROYECTO

3.1 Introducción

En este bloque, se incluye toda la información referente a nuestra serie, *Límite*. En primer lugar, hemos creado una ficha técnica con los datos básicos de la serie. Después hemos procedido a desarrollar a los personajes, los mundos y espacios, las tramas y las sinopsis tanto de la serie en su conjunto como del capítulo piloto y el resto de la primera temporada. Por otra parte aparecen todos los apartados técnicos, tanto de la preproducción de un producto audiovisual, como el desarrollo del vestuario, la iluminación, etc, como de la producción, como los guiones, los planes y el presupuesto.

3.2. Ficha técnica

Ficha técnica	
Título:	Límite
Tiempo de ambientación:	Actualidad alternativa
Espacio de ambientación:	Barcelona y mundos y espacios fantásticos
Duración capítulo:	70 o 90 min
Franja horaria:	<i>Prime time</i> (En el caso de la televisión convencional)
Creadores y guionistas:	Alexandra Conejo, Rebeca Fernández
Cámaras:	Monocámara
Canal de emisión:	Antena 3, La 1, Movistar+ o Netflix
Lengua original:	Español
Target:	Generalista, en especial jóvenes adultos
Temporada:	7 capítulos

Tabla 11: Ficha técnica *Límite*. Fuente: Elaboración propia.

3.2.1. Duración y franja horaria

La duración de los capítulos dependerá del canal en el que se emita ya que se han producido dos versiones de guión para el capítulo piloto, una de 90 minutos y otra de 70. En cualquier caso, puesto que es una serie ideada para ser emitida a nivel nacional, se ha decidido seguir las duraciones propias de las series dramáticas españolas, en vez de los 40 minutos que acostumbran a durar las americanas.

En cuanto a la franja horaria, sería preferible que *Límite* se emitiera en el horario de *prime-time* de la noche. Este es el horario en el que se ubican las series de ficción televisivas, sean del tipo que sean, y como se ha visto en el *Bloque II* las series de ciencia ficción nacionales también se emiten y se emitieron, en su momento, durante esta franja horaria.

Respecto a la periodicidad, *Límite* se emitiría de igual forma que el resto de series de ficción, es decir, un día fijo a la semana. Y puesto que su temporada consta de 7 capítulos, tendría una duración aproximada de un mes y dos semanas. Tras ver los períodos de emisión de las series de ciencia ficción comentadas en el *Bloque II*, se cree conveniente emitir *Límite* entre los meses de septiembre y febrero.

3.2.2. Canal de emisión

Como se ha comentado en el apartado anterior, se han producido dos versiones del capítulo piloto. La versión de 70 minutos iría destinada principalmente a *La 1*, ya que en este canal las series de ficción suelen tener esta duración. No obstante, también podría emitirse en *Movistar+* o *Netflix*. Las series de estas plataformas acostumbran a durar 50 minutos pero, puesto que en ocasiones los capítulos piloto de las series son más largos que los del resto de la temporada, creemos que también sería posible emitirla aquí. La segunda versión, la de 90 minutos, se ha realizado para el caso de emitirla en *Antena 3*, donde las series son mucho más extensas que en el resto de canales.

3.2.3. Formato de emisión

Independientemente de las dos versiones que se han realizado, el formato de *Límite* será el propio de las series de ficción españolas en cuanto a la duración, ya que éstas pueden variar entre los 70 minutos o 90 minutos según el canal en el que se emita.

Referente al número de capítulos, *Límite* tendrá una duración que se ajusta a los requisitos de *Movistar+* para emitir series de ficción así como a la duración de las series

de *Netflix* y *La 1*, esto es entre 6 y 8 capítulos. Se aleja en este sentido de las series emitidas en *Antena 3* que suelen contar con 13 capítulos.

3.2.4. Otras plataformas de emisión

Límite se ha ideado para ser emitida a través de un canal de televisión español o una plataforma de televisión de pago o de contenido online. Se ha descartado así la radio, canales de internet como *Youtube* o *Vimeo* y las redes sociales.

Los medios descartados, no obstante, se utilizarán para publicitar la serie. En la radio se emitirán anuncios de la serie para llegar a un público más amplio y ganarse al target adulto. En *Youtube* y todas las redes sociales se publicará el trailer de la serie y comentarios de los directores, productores, etc. siguiendo la estrategia que se ha realizado con la exitosa serie de *Netflix*, *13 reasons why* (*Por trece razones*, 2017, Brian Yorkey). Por otra parte, también tendrá su propia cuenta dónde se irá subiendo parte del contenido emitido, fotografías, vídeos de los actores entre bastidores, etc., una forma de hacer que el público de la serie se sienta parte de una comunidad, algo que creemos que es muy importante para tener un público fiel a la serie. Esta estrategia es muy utilizada por las cadenas norteamericanas, lo que podemos comprobar viendo la página de *facebook* de *The vampire diaries*, que incluso habiendo finalizado, se sigue publicando contenido y se sigue obteniendo *feedback* de la anterior audiencia.

3.3. La bíblia

3.3.1. Logline y tagline

Logline: Dos mellizas se ven obligadas a huir tras descubrir que son la clave para destruir a una malvada alienígena y a unos seres sobrenaturales que se alimentan del tiempo de los humanos.

Tagline: Tú controlas tu tiempo... ¿TU tiempo?

3.3.2. Sinopsis

En el siguiente apartado se encuentran las diferentes sinopsis de nuestro proyecto, tanto de la serie en general, como del capítulo piloto y del resto de capítulos de la serie.

Dichas sinopsis han sido redactadas siguiendo las preguntas planteadas en el esquema de tres actos del capítulo *Basic Story Development Template*. (Duncan, S. 2006: pág. 38).

3.3.2.1 Sinopsis de la serie

La Tierra, 2017. Al contrario de lo que ellos creen, los humanos no son la especie dominante. Éstos se ven amenazados por los Intraterrestres, una especie que habita en Svartálfalheim, un reino de túneles subterráneos, se alimenta del tiempo de los humanos para sobrevivir y fue creada por ASTRID, una alienígena del planeta Meitnoc. Una batalla oculta se juega desde ese momento. Astrid y sus Intraterrestres con ITIEL al mando contra DEREK, alienígena de Apogeon y exmarido de Astrid, que tiene como misión destruirlos. Las normas de esta guerra se ven alteradas cuando Derek descubre la existencia del Gen, el arma definitiva para acabar con Astrid y los Intraterrestres, y que se encuentra en la sangre de una humana, TISBE o ALEX, dos hermanas mellizas. Tisbe y Alex viven una vida apacible junto a su padre, ignorantes del destino que les aguarda. Derek se hace pasar por humano para averiguar cuál de las dos posee el Gen pero acaba enamorándose de Alex y comienzan una relación. Cuando Astrid e Itiel se percatan de la existencia del Gen, envían a BIEL, el mejor de los vigilantes de Itiel y el amante de Astrid, para que averigüe cuál de las dos hermanas destruirá a su especie. Este plan fracasa y Biel se ve forzado a capturar a las mellizas para llevárselas a sus superiores pero en vez de eso rapta solamente a Tisbe para evitar que le hagan daño, pues se ha enamorado de ella mientras la espiaba. Al descubrir que su hermana ha desaparecido, Alex acude a su novio, Derek, en busca de ayuda pero tras su constante evasión termina descubriendo por sí misma la verdadera identidad de éste, la existencia de Astrid y que el mundo no es como ella creía.

Con su mundo patas arriba, Alex huye intentando asimilar lo que acaba de oír y buscando la manera de recuperar a su hermana. Durante este viaje sin rumbo fijo se cruza con el que se convertirá en el amor de su vida, KALEB, el hermano pequeño de Itiel, y GARETH, el mejor amigo de éste. Sin embargo, cada uno sigue sus respectivos caminos y es gracias a HENDOL, un antiguo amigo de Itiel que estaba buscando a las mellizas por su cuenta, que Alex comienza a asimilar la realidad que acaba de conocer y logra recuperar a Tisbe puesto que Hendol consigue contactar con Biel porque son antiguos conocidos. Sin embargo, Astrid logra capturar a Biel y a Tisbe por lo que Alex debe, nuevamente, recuperar a su hermana. Cuando Hendol y Alex van a rescatarlos se encuentran a Biel muerto y a Tisbe gravemente herida y a pesar de contar con la ayuda de Kaleb y Gareth, que se dirigían a ver a Itiel, son superados en número y capturados. Alex y Tisbe son liberadas gracias a Derek, y los demás gracias a Itiel. Tras este primer plan frustrado, Astrid continúa interponiéndose en el trayecto de Alex y Tisbe, así como del resto de personajes, intentando llevarse a las mellizas y desestabilizando el grupo, haciéndolo cada vez de formas más perversas. Su primera estrategia es revelar al grupo el secreto más oscuro de Itiel, el asesinato de la hija de Hendol. Después se adelanta a Derek y las mellizas manipulando la nave del Apogeónico dejándola inservible para evitar su huida, asesinarlo y así llevarse a las mellizas. No obstante, Alex consigue debilitarla clavándole

un suero, lo que provoca que todos creen que ella es la portadora del Gen, puesto que consigue debilitarla demasiado fácilmente para ser una humana corriente. Más adelante, Astrid utiliza sus habilidades alienígenas para persuadir a Kaleb para que le revele el paradero de Alex y asesine a Gareth. También utiliza su inteligencia para confundir a Hendol, haciéndole creer que tiene a Tisbe y dejando así desprotegida a Alex para poder raptarla. La tortura y la persistencia son dos de las características que mejor la definen por lo que los personajes deben unirse constantemente a pesar de sus diferencias para poder hacerle frente. Esto es lo que les hace comprender tanto a Alex como a Tisbe que deben actuar, porque mientras Astrid viva la humanidad está perdida.

Una vez han tomado la decisión de actuar, Tisbe y Alex descubren que para destruir a Astrid la que posea el Gen debe morir y que al asesinarla, todos los intraterrestres morirán con ella. Aunque todas las pistas apuntan a Alex, ambas tienen la esperanza de que Derek encuentre una alternativa para poder sobrevivir pero aún así mantienen una lucha interna en la que se plantean hasta qué punto es ético asesinar a todos los intraterrestres que han estado ayudándoles y con los que han entablado grandes relaciones, incluso amorosas. Antes de la decisión final, se produce una encarnizada lucha entre los Intraterrestres de Astrid y los de Itiel y a raíz de esta batalla, el grupo consigue capturar a Astrid para que Derek pueda probar su alternativa. Resignados a morir, todos los intraterrestres aguardan al efecto de la alternativa pero no sucede nada al probarlo en Alex. Esto la descarta como portadora del Gen y confirma que es Tisbe. Al probarlo en ella, comienza a sangrar por la nariz y se desmaya al mismo tiempo que lo hace Astrid en su celda. Astrid despierta antes que Tisbe y persuade a Derek para que la libere. Poco tiempo después Tisbe despierta y entre todos fuerzan a Derek a marcharse por haberla liberado. Al final, Tisbe acepta su muerte y todos los intraterrestres deciden sacrificarse por el bien de la humanidad. Los intentos de Astrid por evitar su muerte no sirven de nada, Tisbe acaba muriendo y con ella todos los Intraterrestres. Sin embargo, Hendol, Itiel, Kaleb y Gareth resucitan como humanos porque al sacrificarse logran redimirse. Derek, tras zanjar los asuntos pendientes sobre su relación y descubrir que Alex sigue amando a Kaleb, regresa a Apogeon habiendo cumplido su misión.

3.3.2.2. Sinopsis del capítulo piloto

Año 1350 d.C. En el corazón del Amazonas, la tribu Sustnuka huye despavorida en medio de un caos de fuego y destrucción provocado por ASTRID, una alienígena del planeta Meitnoc que va en busca de venganza por lo que le hicieron, robar su sangre e intentar asesinarla. Una niña se esconde bajo un montón de escombros y observa con terror la exterminación de su tribu.

En la actualidad, TISBE, una joven con pánico al agua a causa de los malos tratos de su madre, observa atemorizada el cubo de la comida de los cocodrilos que se le ha caído al estanque. Tisbe trabaja en un centro de recuperación de anfibios y reptiles y ALEX, su hermana melliza, en un veterinario. Es el día de su 25 cumpleaños por lo que ambas salen del trabajo antes de la hora habitual. Paralelamente, en un lugar próximo al paradero de las mellizas, un hombre pierde la vida a manos de un Intraterrestre y después éste muere a manos de un misterioso hombre con un artilugio desconocido. Los intraterrestres son una especie creada por Astrid que se alimenta del tiempo de los humanos para sobrevivir, habita en un reino de túneles subterráneos llamado Svartálfalheim o Agarth, según las leyendas de los humanos, y está dirigida por ITIEL, uno de los primeros intraterrestres. En la casa de las mellizas, las esperan AZAEL, su padre, y DEREK, el joven que ayuda a éste con sus investigaciones sobre antropología genética y que se ha convertido en la pareja de Alex. La velada transcurre sin incidentes y las mellizas obtienen dos colgantes que ponen de manifiesto sus caracteres opuestos. Cuando la fiesta termina, Derek se marcha a su casa, un lujoso chalet con una increíble tecnología. Allí el joven entra en un laboratorio oculto repleto de fotografías de las mellizas y mantiene una videollamada con un hombre, su padre, que le recuerda su misión. Así se revela su secreto, Derek no es humano, pertenece a un planeta llamado Apogeon y está en la Tierra para encontrar el Gen, un arma definitiva que se encuentra en una de las mellizas, para destruir a Astrid y a los intraterrestres.

En la última y la más difícil de las fases de la investigación, descubrir quién de las dos mellizas posee el Gen, los planes de Derek se ven frustrados por BIEL, un intraterrestre que es el amante de Astrid y el vigilante de Itiel, que lo reconoce y se lo explica a Astrid. Después de contárselo y recibir la orden de averiguar los motivos por los que Derek sigue en la Tierra, Biel se dirige al trabajo de Tisbe. Allí encuentra la dirección de Derek en el listado de contactos de emergencia de los trabajadores y se ve forzado a asesinar a uno de los compañeros de la chica para evitar que lo delate. Seguidamente se dirige a la Universidad de Barcelona, dónde Derek y Azael llevan a cabo sus investigaciones, y después se dirige, junto con Astrid a la casa de Derek para terminar de recabar toda la información. Derek comienza a sospechar que algo extraño está sucediendo cuando, después de pedirle matrimonio a Alex, Tisbe los llama alterada por la muerte de su compañero y descubre que ha sido obra de un intraterrestre, además de descubrir que alguien ha estado rebuscando en los documentos de la Universidad. En ese momento se dirige rápidamente hacia su casa, temeroso de que el autor de estos actos averigüe la función del Gen. No obstante, al llegar, Astrid y Biel ya se han marchado por lo que no logra averiguar que los responsables de todo son ellos.

Astrid y Biel, al descubrir la finalidad del Gen y a sus posibles portadoras se dirigen a Svartálfalheim para comunicárselo a Itiel, que reacciona muy mal por el descuido de Biel al asesinar al compañero de Tisbe y se siente traicionado por ambos por haber actuado a

sus espaldas. Mientras tanto en el Monasterio de Ganden, en el Tíbet, HENDOL, un intraterrestre y antiguo amigo de Itiel, escucha atentamente la profecía que su maestro le está contando. Un peligro inminente acecha a la humanidad y si la heroína del mundo cae en manos equivocadas no habrá forma de protegerla. Así Hendol comprende cuál es su destino y decide emprender un viaje para encontrar a la heroína y protegerla para que ésta pueda cumplir su cometido.

3.3.2.3. Sinopsis del resto de capítulos de la primera temporada

Capítulo 2

Tras descubrir la finalidad del Gen, Astrid propone secuestrar a las mellizas pero Itiel prefiere espiarlas para obtener más información, averiguar quién es su portadora y ejecutar un plan más discreto. Así, Biel es enviado a espiar a Alex y a Tisbe. El vigilante emplea todos sus esfuerzos y capacidades, dispuesto a conocer hasta el más mínimo detalle de la vida de las hermanas para llegar a una conclusión clara.

Un mes después, Biel secuestra a Tisbe. Conduce un coche sin rumbo y la chica no deja de intentar escapar. En un intento por calmarla, Tisbe acaba golpeándose la cabeza y se queda inconsciente. Paralelamente, Derek y Alex descubren su desaparición. La habitación de Tisbe está revuelta y el colgante que le regalaron por su cumpleaños, tirado en el suelo. Derek no tarda en atar cabos. Piensa inmediatamente en Biel, pues una vez lo encontró dentro la casa, y supone que Astrid es el cerebro de la operación, así que decide ir a buscarla y enfrentarla cara a cara. Alex no entiende el comportamiento de Derek, que se niega a decirle la verdad, por lo que discuten y finalmente Derek se marcha. Alex se arma de valor y lo sigue a sus espaldas hasta la mansión de Astrid. Mientras tanto, Tisbe recupera el conocimiento en la habitación de un motel. Intenta escapar repetidas veces por lo que Biel la termina atando y amordazando. Una empleada del servicio de habitaciones entra en la habitación por error y al ver a Tisbe en ese estado, intenta liberarla. Biel la descubre y la asesina, absorbiendo todo su tiempo.

En la mansión, todo lo que Alex creía saber sobre Derek y sobre la vida en general se desmorona, pues escucha la conversación que mantienen Derek y Astrid acerca de su matrimonio y de sus orígenes extraterrestres. Estando a punto de darle un ataque de ansiedad, Alex es descubierta por Itiel. Al mirarla a los ojos, recuerda a una niña pequeña, GINA, y se queda paralizado. Mientras tanto, Biel y Tisbe han abandonado el motel y se encuentran frente a un lago. Biel está lanzando el cadáver de la empleada al agua cuando Tisbe aprovecha la ocasión para escapar. Biel logra alcanzarla pero tras un intenso forcejeo, Tisbe cae al lago. Su pánico al agua le impide valerse por sí misma. Biel la rescata y Tisbe le exige explicaciones sobre todo lo que está pasando. Al igual que la de Alex, la vida de Tisbe da un giro inesperado ya que descubre la existencia de los intraterrestres y

del Gen. Tras una larga charla, Biel le permite llamar a Alex. Sin embargo, al otro lado del teléfono contesta Itiel, que descubre que Biel ha raptado a Tisbe y así cae en la cuenta de la identidad de Alex. Ésta aprovecha que Itiel está distraído para salir huyendo. Por otra parte, Biel, al enterarse de que Itiel lo ha descubierto, rompe el teléfono para evitar que los localicen. Derek descubre a Alex y sale tras ella. Alex rompe con él y sigue huyendo. Itiel y Astrid hablan sobre todo lo que han descubierto y llegan a la conclusión de que Biel los ha traicionado a ambos actuando por su cuenta.

Después de huir de la mansión, Alex para en una gasolinera y se cruza con KALEB, el hermano pequeño de Itiel, y el mejor amigo de éste, GARETH. A pesar de seguir su camino, Kaleb estará en los pensamientos de Alex y viceversa hasta que se vuelvan a encontrar. Después, Alex sigue su camino y sin saber a dónde ir, termina en mitad de la calle. Hendol, que tras oír la profecía abandonó el Tibet para encontrar a la heroína que salvaría el mundo, se encuentra en un parque cercano al paradero de Alex realizando ejercicios de meditación. Durante el trance, ve la silueta de Tisbe muy borrosa y la de Alex un poco más nítida. De camino a casa, se encuentra a Alex llorando e hiperventilando. La ayuda a calmarse y se queda a hacerle compañía. Surge una fuerte conexión entre ellos. Después, Derek la encuentra e intenta convencerla para que se vaya con él pero vuelven a discutir. Finalmente, Alex se marcha con Hendol, pues éste se ofrece a ayudarla.

Capítulo 3

Alex está en casa de Hendol hablando por teléfono con su padre, Azael. Para no preocuparlo se inventa que ella y Tisbe están de viaje porque ha roto con Derek y necesita despejarse y cambiar de aires. Tras colgar el teléfono, debido a la conexión que siente, decide explicarle a Hendol la historia de la desaparición de Tisbe y que Derek es un extraterrestre, y al contrario de sus expectativas, Hendol la cree.

Siguiendo el plan preestablecido para ahorrar tiempo, Itiel y Astrid se separan para buscar cada uno a una melliza. Itiel se presenta en la casa de Azael haciéndose pasar por el jefe de Alex para sacarle información. Tras una larga charla en la que intenta ganarse su confianza, llega Derek. Por otra parte, Astrid está en el lago en el que Biel tiró el cadáver. Encuentra el móvil de Tisbe destrozado y furiosa porque Biel está ocultándose de ella, ordena a sus secuaces que capturen a un grupo de humanos para utilizar la geolocalización, un poder que Itiel odia que utilice porque requiere el asesinato en masa. En la casa de Azael, la situación se vuelve cada vez más tensa pues Itiel y Derek son rivales desde siempre y Azael piensa que Derek es la causa de que sus hijas se hayan marchado. Al final se desvelan informaciones que Azael no debe saber e Itiel intenta llevárselo como rehén, pero Derek lo impide. Itiel consigue escapar y Derek, después de borrarle la memoria a Azael con uno de sus gadgets, va tras él.

Horas más tarde, los secuaces de Astrid absorben el tiempo de los humanos que han capturado y Astrid se hace más poderosa, pudiendo localizar a las mellizas. Envía a sus secuaces tras Alex y ella se dirige a encontrar a Tisbe, rompiendo así el plan inicial con Itiel. Astrid encuentra rápidamente a Tisbe pero sus secuaces no tienen la misma suerte con Alex. Siguiendo a Itiel, Derek se cruza con ellos y los elimina a todos después de intentar obtener información sin éxito. Astrid, tras encontrar a Biel y a Tisbe, mantiene una conversación con Biel gracias a la cual Tisbe descubre que la había raptado para alejarla y protegerla de ella. La conversación termina en una pelea en la que vence Astrid. Tras el fracaso de su plan, Itiel va a la mansión de Astrid para comunicárselo. Ésta llega momentos después con Tisbe y Biel y le explica que sus secuaces ya van tras Alex. Itiel se enfada muchísimo y llama a sus vigilantes para que le ayuden a liberar a Tisbe y a Biel. Astrid, ignorante del plan de Itiel, los encierra en el calabozo de su mansión. Una vez solos, Tisbe le pregunta a Biel por la conversación con Astrid y él admite que todo lo que ha hecho ha sido para protegerla porque la quiere y le explica cómo se enamoró de ella.

Durante todo este tiempo, Hendol y Alex pasan el día conociéndose. Hendol le cuenta que una vez tuvo una hija y le habla acerca de su estancia en el monasterio tibetano. Alex, después de sopesarlo mucho, llama a Derek pero no recibe respuesta. Mientras tanto, Hendol ve a Alex en una visión, comprendiendo entonces que ella es una de las heroínas a las que debe proteger. Al salir del trance, le cuenta su destino a Alex e intenta canalizar a Tisbe a través de ella mediante la meditación. En la mansión se produce una batalla entre Astrid, Itiel y los intraterrestres de ambos. Itiel libera a Tisbe y a Biel con la intención de llevarlos a Agartha pero al salir de la mansión, Derek lo está esperando dispuesto a atacar.

Capítulo 4

Derek ataca por sorpresa a Itiel, dejándolo moribundo. Después intenta asesinar a Biel pero Tisbe se interpone y tras huir juntos consiguen reunirse con Alex y Hendol. Mientras tanto, Itiel ha sido enviado al calabozo de Astrid. Tras fracasar al utilizar de nuevo su poder de geolocalización, Astrid lo libera y vuelven a aliarse.

De nuevo en la casa de Hendol, las mellizas y los dos intraterrestres se ponen al día acabando de comprender todo lo que está ocurriendo. Tras hablar con Biel sobre el Gen, Hendol comprende que el objetivo de su misión no es proteger a la heroína, sino asesinarla para destruir a Astrid y con ella a todos los intraterrestres. Paralelamente, Alex planea encontrarse con Derek y, a espaldas de Biel y Hendol, abandona la casa. Poco después de marcharse, la casa es asaltada por un grupo de intraterrestres. Se desata una lucha entre éstos y Hendol y Biel.

En su encuentro, Derek le explica a Alex su versión de la historia: los orígenes de su relación con Astrid, cómo lo manipuló y cómo se crearon tanto el Gen como los intraterrestres. Le cuenta cuál es su misión y le jura que se enamoró de ella antes de saber que podría tener el gen. Además le revela que para destruir a Astrid y a los intraterrestres, la que tenga el Gen debe morir, pero también que está buscando una alternativa que no suponga su muerte. Después, Alex se marcha a la casa de Hendol para descubrir si él o Biel eran conscientes de que ella o Tisbe tendría que morir, y Derek la acompaña habiendo jurado no atacar a ninguno de los dos intraterrestres. Al llegar, la casa está destrozada y todos los secuaces de Astrid están muertos. Biel admite saber que una de las dos mellizas tiene que morir pero se justifica diciendo que había raptado a Tisbe para protegerla tanto de aquellos que quisieran matarla como de aquellos que quisieran mantenerla cautiva. Derek les explica la investigación que está llevando a cabo para encontrar una alternativa y Hendol interpreta que su misión no es asesinar a la heroína, sino protegerla hasta que encontrar la forma alternativa de eliminar a Astrid. Finalmente, Derek acepta que la forma más eficaz de proteger a las mellizas y poder seguir con su investigación es que se queden con Hendol por lo que decide marcharse. De nuevo solos, Hendol propone intentar hablar con Itiel para ponerlo de su parte y refugiarse en Agartha.

Hendol es bien recibido en la mansión de Astrid. Sin embargo, deja muy claro que no hablará delante de Astrid y queda en verse con Itiel en Agartha. Paralelamente, en la casa de Hendol, Biel le confiesa a Tisbe que no quiere morir pero que ella es más importante y que si la secuestró fue para protegerla. Se dan su primer beso.

Capítulo 5

Hendol encuentra a Itiel solo en Agartha, por lo que sus esperanzas le nacen de nuevo. Sin embargo, tras una larga conversación, Itiel deja claro que no piensa hacer ningún pacto y que no parará de buscar a las mellizas, de modo que vuelven a enemistarse. Paralelamente, en un bar, Kaleb y Gareth mencionan los rumores que corren sobre que Itiel y Astrid van tras unas chicas humanas y quieren averiguar por qué. Tras la marcha de Hendol, Astrid e Itiel vuelven a enemistarse porque Itiel se niega a contarle la conversación que han mantenido. Astrid amenaza a Itiel con contarle a Hendol que él asesinó a su hija pero Itiel no se deja intimidar.

Al volver a casa, Hendol les comunica a los demás que deben marcharse lo más lejos posible pues Astrid e Itiel no van a parar hasta encontrarlas. Deciden hospedarse en un hotel mientras se preparan para marcharse y piensan su destino. Llamaron a Derek para comunicárselo y una vez todos están en el hotel, deciden que lo mejor es ir al monasterio Tibetano, un destino muy alejado y seguro. Mientras se preparan para marcharse, Alex piensa en Kaleb y le cuenta a Hendol que no quiere a Derek de la forma en que ella pensaba. Biel y Tisbe hablan sobre el tiempo que Biel pasó espiándola y vuelven a besarse.

Paralelamente Kaleb y Gareth, descubren los cadáveres que dejó Astrid al utilizar la geolocalización y deciden ir a buscar a Itiel para exigirle respuestas. Por otra parte, Astrid está en su mansión maquinando un nuevo plan. Va un paso por delante de todos, uno de sus secuaces vio salir al grupo de la casa de Hendol y los siguió hasta el hotel. Está dándoles ventaja para que el juego sea más divertido. En Agartha, un vigilante le cuenta a Itiel que sabe dónde están las mellizas y que ha visto a uno de los secuaces de Astrid vigilando la misma zona. Por la noche, en el hotel, Tisbe y Biel hacen el amor por primera vez.

A la mañana siguiente, todos se despiden de Derek y se separan en dos coche, Hendol y Alex por una parte y Tisbe y Biel por la otra, para que en el peor de los casos, unos puedan rescatar a los otros. Se marchan por caminos distintos.

Capítulo 6

Tisbe y Biel van en el coche de camino al aeropuerto. Discuten porque Biel actúa como si fueran pareja. Tisbe recuerda cómo su madre le decía que no la querría nadie y empieza a reírse de él y a menospreciarlo. Biel, muy enfadado, da media vuelta al coche. Paralelamente, Itiel está en el aeropuerto, esperando la llegada del grupo. Observa la llegada de Hendol y Alex.

En la mansión de Astrid, los secuaces sujetan a Tisbe por la fuerza mientras Astrid alaba el trabajo de Biel. Hiere a Tisbe físicamente y ordena a sus secuaces que la lleven al calabozo. Después se va a su dormitorio con Biel. Allí empieza a coquetear con él pero la aparta. Habla despectivamente de Tisbe, repasando todas las cosas que podría hacerle teniéndola prisionera. En ese momento, Biel estalla, se abalanza sobre ella y después de fracasar utilizando su poder de persuasión, Astrid llama a sus secuaces para que se lo lleven al calabozo. Dos horas después, en el aeropuerto, Itiel, al ver que Tisbe y Biel no aparecen, decide entrar en acción. Convince a Hendol de que ya no está aliado con Astrid y promete proteger a Alex y rescatar a Tisbe. Se marchan a Agartha. Allí encuentran a Kaleb y Gareth esperando. Kaleb se sorprende al ver a Alex allí. Posteriormente le exige a Itiel respuestas y éste les cuenta todo lo sucedido. Mientras tanto, en la mansión de Astrid, Tisbe observa cómo los secuaces empujan a Biel a la celda de enfrente y lo encadenan a la pared. Tisbe piensa que Biel estaba aliado con Astrid y se ríe de él por no haber visto venir que lo traicionaría. Biel le revela lo sucedido realmente: Giró el coche para parar a un lado de la carretera y recriminarle por qué lo estaba tratando así. En ese momento apareció Astrid seguida de sus secuaces y dejó inconsciente a Tisbe con cloroformo. Él intentó rescatarla pero Astrid le advirtió que si intentaba cualquier cosa, Tisbe sufriría las consecuencias por lo que tuvo que contenerse y hacer caso a Astrid. Tisbe no se lo cree.

Después de saber todo lo que está y ha sucedido, Gareth y Kaleb deciden unirse a la causa, quedándose con Alex en Agartha mientras Itiel y Hendol, junto a una patrulla de vigilantes, van a enfrentarse a Astrid para recuperar a Tisbe. Mientras tanto, Astrid se dirige a los calabozos de su mansión seguida de sus secuaces con un enorme baúl. Una vez allí, abre el baúl, coge un hierro y les pide a sus secuaces que se retiren. Se dispone a torturarlos y les señala las cámaras que ha instalado para poder ver lo que les va a hacer infinidad de veces. Entra en la celda de Biel y comienza a clavarle el hierro repetidamente mientras Tisbe le suplica que se detenga.

Capítulo 7

Kaleb recuerda el momento en el que vio Agartha por primera vez. Es un niño y busca seguridad en su hermano Itiel, que le dice que ese será su nuevo hogar.

En el presente, Alex, Gareth y Kaleb esperan a que Hendol e Itiel regresen con Tisbe en Agartha. Paralelamente, en la mansión de Astrid, Biel sigue siendo torturado y Tisbe sigue suplicando que lo deje en paz. Astrid, cansada de las súplicas de ésta, para de torturar a Biel y decide torturarla un poco a ella. Biel le suplica que no lo haga pero Astrid lo ignora. Arrastra a Tisbe hasta la celda de Biel y allí la pone boca abajo para meter su cabeza en un barril lleno de agua. La sumerge unos instantes y la vuelve a sacar. Tisbe respira con dificultad y tiene un ataque de pánico. En Agartha, Alex, Kaleb y Gareth siguen esperando. Alex recuerda los momentos clave de su infancia con Tisbe y su despedida en el hotel y comienza a tener un ataque de ansiedad. Kaleb y Gareth la ayudan a calmarse y la sacan fuera de los túneles para que pueda airearse. Una vez fuera, Alex aprovecha la oportunidad y sale corriendo. Kaleb y Gareth no tienen más remedio que seguirla.

Hendol e Itiel se acercan a la mansión de Astrid seguidos de los vigilantes. Hablan sobre Biel e Itiel confiesa que llenó el vacío que le dejó Kaleb al marcharse. Itiel le dice que lo entiende porque Alex ha ocupado también gran parte del vacío que su hija, Gina, le dejó. Itiel se siente incómodo con esta respuesta. Ya delante de la mansión, cuentan a los secuaces de Astrid que hay fuera y hacen un balance de los que puede haber dentro. Itiel hace unas señas a sus vigilantes y sin necesidad de decir palabra, todos se ponen a sus puestos. En el interior, Astrid sigue torturando a Tisbe y a Biel. Se ve obligada a detenerse al oír golpes en el piso de arriba. Sube a ver qué ocurre. En el calabozo, Tisbe está totalmente ausente, recordando cuando su madre la ahogaba en la bañera. Biel intenta que vuelva en sí pero Tisbe no responde e intenta zafarse de las cadenas pero está muy débil. Al llegar al piso de arriba, Astrid descubre a Hendol, Itiel y a los vigilantes luchando contra sus secuaces. Le enseña a Itiel un vídeo con las torturas que le ha estado haciendo a Biel y le amenaza con matarlo si no deja de luchar. En shock, Itiel le pide a Astrid que ordene a sus secuaces que dejen de atacar para poder negociar. En vez de eso, Astrid ataca a Itiel y Hendol, al intentar defenderlo, es atacado por uno de los secuaces de Astrid.

Astrid ordena que los bajen al calabozo. Fuera de la mansión, Alex corre con Kaleb y Gareth a sus espaldas. Éstos la llaman y al girarse, se ve rodeada de secuaces de Astrid cerrándole el paso. Empieza a padecer otro de sus ataques de ansiedad, mareándose y desmayándose. Al abrir los ojos, Alex descubre que está encerrada en una celda. Enfrente ve a Biel, encadenado a la pared y muy herido y a Tisbe inconsciente colgada boca abajo. Hendol e Itiel están en las celdas contiguas a la suya y Kaleb y Gareth en las contiguas a la de Biel y Tisbe. Astrid, extasiada por haber ganado, cuenta delante de todos que Itiel asesinó a Gina y además intenta ganarse la confianza de Gareth, pues lo ve como un buen candidato para sustituir a Biel en todos los aspectos.

Derek, ajeno a toda esta situación, se encuentra en el laboratorio de su chalet llevando a cabo experimentos científicos para encontrar la alternativa al Gen. Su padre le pregunta desde la pantalla por los avances de su misión y admite que no le gusta que se haya enamorado de una humana porque parece que esto le está retrasando. Derek comienza a contestarle, pero de repente enmudece. Observa absorto la probeta que tiene entre sus manos que contiene un líquido rojo y le dice a su padre que a lo mejor no tiene que esperar más, que es posible que haya encontrado la alternativa al gen.

3.3.3. Ficha de personajes

En este apartado explicamos detalladamente a cada uno de los personajes protagonistas de Límite. Este es uno de los apartados más importantes del bloque 3, puesto que uno de los pilares de nuestra serie, además de la trama en sí, son la fuerza de los personajes. Por lo tanto, es imprescindible conocerlos y comprenderlos, por lo que los hemos desarrollado con profundidad en todos los sentidos, otorgándoles a cada uno de ellos características y personalidades únicas y distintivas.

Tisbe

NOMBRE	Tisbe Lozano Lombard
EDAD	25 años
CLASE SOCIAL	Clase media
LUGAR DE RESIDENCIA	Vive en Barcelona junto a su padre y su hermana.
PROFESIÓN Y TRABAJO	Estudió el Grado de Biología en la Universidad de Barcelona, y posteriormente se especializó como Especialista en Herpetología gracias a un Curso Profesional de Veterinaria y Animales.

	<p>Actualmente trabaja como cuidadora en el CRARC (Centro de Recuperación de Anfibios y Reptiles de Cataluña). Trabaja de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 16:00 a 19:00.</p> <p>Ama su trabajo porque le apasionan los reptiles y anfibios y éste le permite estar cerca de ellos. Es la preferida del jefe y la mayor envidia de todos sus compañeros por su magnetismo con los reptiles y anfibios. Su meta es convertirse en la encargada de su sección.</p>
<p>ASPECTO FÍSICO</p>	<p>ROSTRO: pálido y pecoso, con la forma de diamante. Barbilla redondeada. FRENTE: amplia y lisa. CEJAS: alargadas, muy finas y arqueadas. OJOS: cuadrados, verdes claro y un poco saltones. MEJILLAS: un poco marcadas. NARIZ: muy pequeña y respingona. OREJAS: pequeñas y redondas. LABIOS: pequeños y levemente carnosos. DIENTES: pequeños, muy rectos y blancos. CUELLO: largo y estilizado. CABELLO: pelirrojo, largo, liso pero despeinado, con flequillo ladeado. CUERPO: mide 1,65. Es delgada, de cadera fina y pechos pequeños. Las piernas las tiene largas y esbeltas.</p>
<p>CARÁCTER PSICOLÓGICO</p>	<p>Sincera: odia la hipocresía, por eso no se anda con rodeos a la hora de dar su opinión, es clara y directa a pesar de herir a los demás. Su mayor arma es la ironía mordaz.</p> <p>Arisca: no sabe demostrar el afecto físicamente, es más bien borde y contestona.</p> <p>Desconfiada: por su carácter no suele caer bien a la mayoría de personas, por eso ella tampoco confía en casi nadie, solo en su hermana y su padre.</p> <p>Fuerte: es valiente y segura de sí misma. Lucha incansablemente hasta conseguir sus objetivos. Muchas veces eso le lleva a ser terca e intransigente.</p> <p>Alocada: le gusta probar cosas nuevas, por eso tiene un punto de rebeldía y de impulsividad que muchas veces le lleva a cometer imprudencias.</p>

	<p>Astuta: esa impulsividad no le impide ser inteligente y responsable con sus estudios y trabajo. Tiene un grado de picardía que le hace salir de muchos apuros de forma espontánea.</p> <p>Fiel: a pesar de ser reservada, tiene el sentido de lealtad muy elevado con los suyos.</p> <p>La relación con su madre hizo mella en su personalidad y para sobrevivir se tornó la mujer aparentemente dura que todos conocen. Aun así, esto sólo es una fachada que ella fabricó para sobrevivir, y que en el presente utiliza como arma para que nadie más la vuelva a herir. En el fondo es una mujer sensible y herida que necesita superar ese trauma.</p>
<p>HOBBIES Y HABILIDADES</p>	<p>Además de pasar tiempo con los reptiles y anfibios en su trabajo, ama dibujar, jugar a videojuegos y ver películas de terror, escuchar música rock/punk, pasear con su monopatín, las ferias, pasar horas en tiendas de discos, asistir a fiestas y hablar durante horas con su hermana.</p> <p>De la etapa en la que hizo pellas en el colegio, aprendió a ser muy hábil para esconderse y pasar desapercibida. Engaña a las personas fácilmente disfrazándose o simplemente encontrando el momento y el lugar apropiado para huir.</p>
<p>AMBICIONES Y FRUSTRACIONES</p>	<p>Su mayor frustración es no haber demostrado su capacidad estudiantil en el colegio. Por eso, ahora su mayor ambición es demostrar a todos los que no creyeron en ella a la hora de estudiar Biología que puede llegar hasta dónde se lo proponga. Porque ella sabe que no es que no tuviera la capacidad para estudiar, sino que tenía la motivación necesaria.</p>
<p>MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR</p>	<p>Habla con tono grave y alzando mucho la voz. Siempre grita cuando se enfada. Su lenguaje es coloquial, y abusa de algunas palabrotas como “mierda”, “joder” o “cabrón”.</p> <p>Tiene una mentalidad racional y práctica. No se deja llevar por sentimientos, prefiere las pruebas objetivas. Eso no le impide ser impulsiva a la hora de arriesgar para probar cosas nuevas, pero eso lo considera, precisamente, una muestra de practicidad.</p>
<p>CARÁCTER MORAL</p>	<p>Está en contra del maltrato y la experimentación animal, y cree que deben protegerse a las especies en peligro de extinción.</p>

	También rechaza el sistema educativo actual, que es, según ella, el culpable de que de pequeña no encontrara la motivación necesaria para estudiar. Piensa que la mayoría de profesores transmiten mucha información pero que no logran que los estudiantes recuerden todo eso a largo plazo porque no logran impactar realmente en ellos.
CARÁCTER POLÍTICO	Es apolítica. No le gusta hablar de política ni defiende a ningún partido político porque cree que todos son corruptos y que miran por su propio beneficio.
CARÁCTER RELIGIOSO	Es atea. No cree en la existencia de ningún dios o fuerza superior porque es racionalista. Su mentalidad es humanista porque defiende el valor del ser humano por encima de todo. Piensa que las personas religiosas son inseguras, estúpidas y ridículas.
BIOGRAFÍA	<p>De pequeña vivía con su hermana y su madre en Barcelona. Su madre era drogadicta y alcohólica a causa de un episodio de depresión. Por eso, tanto a ella como a su hermana, las maltrataba física y psicológicamente. Su manera de refugiarse fue asumir el papel de protectora de su hermana, convirtiéndose ya desde pequeña en una persona arisca y fuerte. Su padre, después de muchos años con procesos legales, finalmente logró la custodia de las niñas demostrando todos esos maltratos, y encerraron a la madre en un centro de rehabilitación con una orden de alejamiento. Creció lejos de su madre, pero con todo el amor y cuidados del padre, que se centró en mimarlas y hacerlas felices a las dos después del trauma vivido con su madre. A pesar de todos los esfuerzos del padre, los maltratos de la madre hicieron mella en su personalidad, convirtiéndola en la persona reservada, arisca y desconfiada que es.</p> <p>En el colegio nunca destacó por sus dotes de estudio, solo en biología y en plástica conseguía sobresalientes, que era realmente lo que le apasionaba. Además, era traviesa en clase y alguna vez hizo pellas. Se llevaba todo el desprecio de los profesores, excepto el de uno, que fue quien percibió su habilidad y pasión por los reptiles y la animó a estudiar Biología. Gracias a ello, y después de graduarse, estudió el curso de herpetología y consiguió trabajo en el CRARC a través de un contacto del profesor.</p>
MAPA SENTIMENTAL	No es romántica en absoluto, por eso nunca ha sentido la necesidad de tener pareja estable. En el instituto tuvo su

	<p>primera relación, pero no le llenaba. Por eso ha ido teniendo relaciones esporádicas y sin importancia.</p> <p>Sin embargo, acaba enamorada de Biel, su primer amor. Al principio se resiste porque desconfía de él, pero poco a poco va naciendo una atracción muy fuerte que la marcará para siempre. Después de la muerte de Biel, Tisbe se hace muy amiga de Gareth. Él la ama y ella se siente atraída, pero todavía recuerda a Biel. Finalmente se enamora de Gareth, esta vez de forma más profunda.</p>
FAMILIA Y EDUCACIÓN	<p>La única familia que tiene es su padre y su hermana, y con ambos tiene una estupenda relación. Su padre es profesor de historia y arqueología. Es un hombre muy trabajador, cariñoso y totalmente volcado en la felicidad de sus hijas. Su hermana es muy dulce y comprensiva con ella, están muy unidas y se tienen muchísima confianza a pesar de ser totalmente opuestas.</p> <p>El padre de las dos hermanas se esforzó por inculcar a sus hijas amor y respeto hacia el resto de personas, y un fuerte espíritu de superación y valentía para alcanzar todos los sueños. Por ello Tisbe jamás dejó ver que tenía un trauma grave con los maltratos de su madre, pues prefería hacerle que había superado esa etapa con éxito.</p>
FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS	<p>Padece hidrofobia (fobia al agua) por un accidente que tuvo de pequeña relacionado con los maltratos de su madre. No sabe nadar.</p> <p>No tiene complejos físicos, pues sabe de sobras que es muy atractiva y que gusta a los hombres de su alrededor, aunque ella no muestre el mismo interés hacia ellos. Internamente también está satisfecha, pues no mostrando sus debilidades logra que no le hagan daño y así proyecta una imagen de fortaleza que, en realidad, no tiene al 100%.</p>
ENFERMEDADES	<p>Padece migraña severa desde pequeña.</p>
VESTIMENTA	<p>Preferencia por los colores oscuros, siendo el negro su color preferido. Su estilo se encuentra entre lo rockero y lo gótico, pero no radical ni demasiado extravagante. Le da importancia a la vestimenta porque cree que es lo que la define: pantalones tejanos o negros, bambas y camiseta o sudadera. Puntualmente se pone un vestido negro corto con medias de red. Le gusta potenciar sus ojos con eyeliner largo.</p>

Tabla 12: Ficha de personajes Tisbe. Fuente: Elaboración propia.

Alex

NOMBRE	Alexandra Lozano Lombard
EDAD	25 años
CLASE SOCIAL	Clase media
LUGAR DE RESIDENCIA	Vive en Barcelona junto a su padre y su hermana.
PROFESIÓN Y TRABAJO	<p>Estudió el Grado de Veterinaria en la Universidad Autónoma de Barcelona, y posteriormente se sacó el Máster en Derecho Animal y Sociedad, en la misma universidad.</p> <p>Actualmente trabaja como veterinaria en Balmesvet Clínica Veterinària. Paralelamente, colabora con Save the Children, una asociación sin ánimo de lucro que lucha contra el maltrato infantil.</p> <p>Ama sus trabajos porque, por un lado, le apasionan los animales y su mayor devoción es curarlos, y por otro lado, quiere ayudar a todos los niños que padecen violencia.</p>
ASPECTO FÍSICO	<p>ROSTRO: rosado y con forma de corazón. Barbilla redondeada.</p> <p>FRENTE: amplia y lisa.</p> <p>CEJAS: alargadas, cuidadas y arqueadas.</p> <p>OJOS: redondos, muy grandes y azul claro.</p> <p>MEJILLAS: muy marcadas.</p> <p>NARIZ: alargada fina y respingona</p> <p>OREJAS: grandes y redondas.</p> <p>LABIOS: alargados, grandes y carnosos.</p> <p>DIENTES: grandes y muy blancos.</p> <p>CUELLO: largo y estilizado.</p> <p>CABELLO: rubio, largo y ondulado.</p> <p>CUERPO: mide 1,63. Es delgada, de cadera fina y pechos pequeños.</p>
CARÁCTER PSICOLÓGICO	<p>Romántica: es soñadora y desde pequeña ha soñado siempre con los príncipes azules. Cree en el amor verdadero y eterno.</p> <p>Inocente: cree en la bondad del ser humano por encima de todo, y es demasiado confiada con todo el mundo.</p>

	<p>Dulce: tremendamente tierna, no tolera la hostilidad ni la violencia.</p> <p>Generosa: de alma noble, no duda ni un sólo momento en ayudar a cualquier persona, aún por encima de sus propias necesidades.</p> <p>Terca: su voluntad de ayudar le lleva a ser cabezota, porque aunque la otra persona no quiera su ayuda, Alex nunca desiste de su deseo de auxiliar.</p> <p>Empática: altamente sensible y con una fuerte inteligencia emocional, tiene la capacidad de ponerse en el lugar del otro por muy difícil o ajena que le sea la situación.</p>
HOBBIES Y HABILIDADES	Además de pasar tiempo con los animales y los niños, ama los trabajos manuales, la fotografía, leer novelas románticas, los juegos de mesa, ir en bicicleta y hablar durante horas con su hermana.
AMBICIONES Y FRUSTRACIONES	<p>No es una persona de grandes ambiciones, es más sencilla y por eso es feliz con una vida tranquila y apacible al lado de sus seres queridos.</p> <p>Su mayor frustración, sin embargo, es que su hermana no haya podido superar plenamente el pasado oscuro con su madre. Ella es la única que se ha dado cuenta de que, a pesar de ser una mujer fuerte, Tisbe todavía tiene heridas que le impiden ser realmente cómo es.</p>
MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR	<p>Habla con tono agudo y despacio, de forma alegre y melódica. Pocas veces grita, sólo cuando enfurece. Su lenguaje es coloquial, pero respetuoso, nunca dice palabrotas.</p> <p>Piensa siempre de forma positiva. A pesar de ser responsable, le da más importancia a los sentimientos que a los pensamientos. Precisamente, su forma de pensar le lleva a ayudar a los indefensos, su mayor debilidad. Pone el corazón por delante de la razón.</p>
CARÁCTER MORAL	Está en contra de la guerra y de la violencia en general. Siente debilidad por los indefensos, cree que se les debe proporcionar ayuda de forma ciega y desinteresada.
CARÁCTER POLÍTICO	Es apolítica. No cree que en ningún partido existente, aunque no pierde la esperanza de que aparezca uno nuevo

	que capte su interés y que se centre realmente en ayudar y cambiar a la sociedad.
CARÁCTER RELIGIOSO	Es atea. No cree en la existencia de ningún dios o fuerza superior, pero respeta a los que creyentes. Ella cree que todos podemos ser superhéroes y que nosotros somos el único cambio que el mundo necesita.
BIOGRAFÍA	<p>De pequeña vivía con su hermana y sus padres en Barcelona. Su madre era drogadicta y alcohólica a causa de un episodio de depresión. Por eso, tanto a ella como a su hermana, las maltrataba física y psicológicamente. Se refugiaba en la fiereza de su hermana, que la defendía en todo momento y con la que se sentía segura. Cuando su padre descubrió todos esos maltratos, denunció a su mujer a las autoridades y le exigió el divorcio. Comenzó un proceso legal en el que al final el padre ganó la custodia de las dos niñas y a la madre le encerraron en un centro de rehabilitación.</p> <p>Creció lejos de su madre, pero con todo el amor y cuidados del padre, que se centró en mimarlas y hacerlas felices a las dos después del trauma vivido con su madre. Afortunadamente, estos esfuerzos lograron salvaguardar la bondad e inocencia de Alex, además de potenciar su espíritu dador. La experiencia vivida con su madre hizo que sintiera la necesidad de ayudar y dar apoyo a todas las personas que han pasado por lo mismo que ella.</p> <p>Destacó en el colegio por ser una de las mejores de la clase, con sobresalientes en literatura y ciencias. Después de conseguir sacarse el Bachillerato y superar con éxito la selectividad, estudió Veterinaria. Al finalizar el grado consiguió trabajo fijo en la empresa veterinaria donde realizó sus prácticas.</p>
MAPA SENTIMENTAL	Su primer novio fue Derek, un joven apuesto al que conoció a través de su padre. Simplemente se dejó conquistar por él, y realmente creía estar enamorada de él. Hasta que conoció a Kaleb, un joven prepotente y sexy que le robó el corazón al instante y del que de verdad se enamora. La relación con Derek se termina por otras circunstancias, y ella se centra en ganarse el corazón del duro Kaleb.
FAMILIA Y EDUCACIÓN	La única familia que tiene es su padre y su hermana, y con ambos tiene una estupenda relación. Su padre es profesor de historia y arqueología. Es un hombre muy trabajador, cariñoso y totalmente volcado en la felicidad de sus hijas. Su

	<p>hermana, a pesar de su carácter difícil, la quiere mucho y están muy unidas a pesar de ser totalmente opuestas.</p> <p>El padre de las dos hermanas se esforzó por inculcar a sus hijas amor y respeto hacia el resto de personas, y un fuerte espíritu de superación y valentía para alcanzar todos los sueños. Por esta razón, Alex pudo superar el recuerdo de los maltratos de su madre y utilizar todo eso a su favor para desarrollarse a ella misma, como una persona con más consciencia de la dureza de la realidad y con un alto grado de gratitud por todo lo que es y lo que tiene.</p>
FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS	<p>Padece aracnofobia (fobia a las arañas) a causa de un accidente en una clase de biología.</p> <p>Su manía más notable es el orden, no tolera bajo ninguna excepción el desorden en ningún sitio.</p> <p>No se considera una persona especialmente guapa, pero está satisfecha con el físico que tiene y por eso carece de complejos a ese nivel. Interiormente también está satisfecha por cómo es.</p>
ENFERMEDADES	<p>Padece asma desde pequeña. Además, padece dermatitis atópica, pues tiene la piel muy sensible y con mucha facilidad le salen ronchas o rojeces. Es alérgica al polvo y al polen, a menudo estornuda.</p>
VESTIMENTA	<p>Preferencia por los colores claros, siendo el rosa su color preferido. Su estilo es sencillo y casual. No es demasiado coqueta, pero le gusta verse limpia ya arreglada: tejanos, botas, jerseys de lana y abrigos largos son su look preferido. También le gusta llevar gorritos de lana en invierno. No va excesivamente maquillada, pero sí que le gusta resaltar sus ojos con un poco de rimel, sus mejillas con colorete y sus labios con un poco de gloss.</p>

Tabla 13: Ficha de personajes Alex. Fuente: Elaboración propia.

Derek

NOMBRE	<p>Nombre en la Tierra: Derek Boada García</p> <p>Nombre real: Kered Loxvef</p>
EDAD	<p>Edad aparente: 35 años</p> <p>Edad real: 1.125 años</p>
CLASE SOCIAL	<p>Clase alta</p>

LUGAR DE RESIDENCIA	Su planeta natal es Apogeon, pero durante su estancia en la Tierra vive solo en un chalet de Barcelona, concretamente en Pedralbes.
PROFESIÓN Y TRABAJO	<p>Derek tiene una doble vida. A ojos de todos, Derek es un joven prodigioso que ha estudiado Ingeniería Informática en la Universidad de Barcelona impulsado por su padre para que pudiera proseguir en la empresa familiar dedicada al <i>Software Architect</i>, pero que su verdadera pasión es la antropología y por eso, al terminar sus estudios, estudió como hobby el grado de Antropología. Actualmente se está especializando en Antropología Genética y llevando a cabo una investigación sobre la antigua tribu amazónica sustnuka.</p> <p>La realidad, sin embargo, es muy diferente: tras dejarse manipular por Astrid, la mujer que amaba y la causante de la desgracia humana, Derek debe permanecer en la Tierra hasta cumplir su misión: encontrar la fórmula secreta para matar a los intraterrestres, la especie creada por Astrid, para devolverle la paz a los humanos. Paralelamente, acaba con todas las vidas intraterrestres que puede gracias a su armamento altamente tecnológico e innovador procedente de su planeta. Su aparente vida le sirve para poder acercarse a los humanos, investigar sobre la forma de acabar con la vida de Astrid y sus creaciones y matar intraterrestres, todo esto de forma camuflada y sin sospechas.</p>
ASPECTO FÍSICO	<p>ROSTRO: blanquecino, alargado y delgado, con la forma de un triángulo invertido. Barbilla puntiaguda. FRENTE: amplia y lisa. CEJAS: grandes, pobladas, juntas y rectas. OJOS: redondos, azules eléctrico y muy expresivos. MEJILLAS: deshinchadas NARIZ: alargada y perfilada OREJAS: grandes y redondas LABIOS: alargados, juntos y levemente carnosos DIENTES: pequeños y blancos CUELLO: largo, estilizado y elegante CABELLO: castaño y abundante, corto y muy cuidado, a veces engominado hacia atrás. CUERPO: Mide 1,83. Erguido y esbelto, tiene los brazos y los abdominales trabajados. Atlético.</p>
CARÁCTER PSICOLÓGICO	Emocional: le cuesta ser imparcial cuando sus sentimientos se ven involucrados. Por eso algunas veces, dominado por su impulsividad, ha cometido errores graves.

	<p>Racional: al mismo tiempo tiene un elevado grado de justicia y honor hacia su planeta Apogeon y con todos los que ama. Al final siempre se da cuenta de cuando ha fallado y hace todo lo posible por reparar su error, aunque para ello deba dejar a un lado sus emociones.</p> <p>Reflexivo: es cuidadoso con sus planes, es precavido y piensa las cosas bien antes de hacerlas para no dejar lugar a las casualidades y evitar posibles errores.</p> <p>Inteligente: no sólo es hábil con la mente sino con las manos. Tiene la capacidad de idear armas que acaben con los intraterrestres y al mismo tiempo es capaz de crearlas con sus propias manos.</p> <p>Elegante: es muy cortés y educado con las personas, sobre todo con las mujeres.</p> <p>Afectuoso: es sociable, se preocupa por demostrar su cariño hacia las personas con hechos, y cuando se enamora entrega todo de sí, ama de forma dulce, romántica y con ideales conservadores.</p> <p>Protector: ama con fuerza a los suyos y por ello suele velar por su estabilidad y seguridad.</p>
<p>HOBBIES Y HABILIDADES</p>	<p>Le gusta leer biografías y ensayos, escuchar música clásica, salir a hacer footing, observar el cielo y las estrellas con el microscopio, caminar por la playa, formar rompecabezas y jugar al ajedrez. Tiene alta capacidad de mando, de investigador científico y de arquitecto tecnológico.</p>
<p>AMBICIONES Y FRUSTRACIONES</p>	<p>Su mayor ambición es encontrar la manera de acabar con la vida de Astrid y de todos los intraterrestres para mantener a la Tierra a salvo y poder así limpiar su culpa. Después de esto, su mayor deseo es volver a Apogeon al lado de Alex, la mujer a la que ama actualmente. Su vida aquí en la Tierra le da igual, todo es una excusa para poder cumplir su misión.</p> <p>Su mayor frustración, por lo tanto, es sentirse responsable de la creación de los intraterrestres y por consiguiente, de que los humanos estén en constante peligro. Su amor desenfrenado por la bella Astrid le cegó y por eso no se dio cuenta de que le estaba utilizando para llevar a cabo sus malévolos planes, y ahora carga con cada muerte humana en manos intraterrestres. Otra de sus mayores frustraciones es sentir la decepción de su padre tras su error.</p>

<p>MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR</p>	<p>Tiene una voz masculin. Habla con un tono levemente agudo y cálido, tranquilo y sin alzar la voz. El vocabulario que emplea es formal, nunca se expresa de forma malsonante e incluso algunas veces se le escapan palabras en desuso. Su acento es extraño y desconocido, pues proviene de Apogeon, pero habla perfectamente el español.</p> <p>Intenta pensar en todo momento de forma racional, aunque eso no le impide ser afectuoso y humano con los demás. Sus pensamientos siempre están enfocados en ayudar a los humanos, raza a la que respeta y aprecia sinceramente y de la que se siente responsable. Cree firmemente en la lealtad, la justicia y el honor y piensa que se debe luchar incansablemente por conseguirlos.</p>
<p>CARÁCTER MORAL</p>	<p>Está en contra de la violencia gratuita, pero defiende que para acabar con el dolor de los humanos generado por los intraterrestres, se deben empuñar las manos con armas y luchar hasta el final. A pesar de la imperfección, cree firmemente en la bondad y en la justicia, tanto en la de los apogeónicos como en la de los humanos, pero es consciente de que día a día se libra una batalla interior que, si se pierde, saca a relucir nuestros lados más oscuros, y por eso existe la maldad en algunos seres.</p>
<p>CARÁCTER POLÍTICO</p>	<p>Defiende la monarquía, que es la que ha dado prosperidad a su planeta Apogeon. Sin embargo, reconoce que los sistemas monárquicos de la Tierra son distintos y bastante inútiles. Cree que debe haber un cabeza de gobierno que vele por el bienestar de todo el pueblo, pero que dicho pueblo debe tener derecho a decidir sobre las decisiones importantes, por eso está en contra de los sistemas totalitarios. De ideología conservadora, el partido político más cercano a sus ideales es el PP, aunque en muchos puntos difiere con él, por lo que en realidad se considera apolítico aquí en la Tierra.</p>
<p>CARÁCTER RELIGIOSO</p>	<p>Según la educación y cultura recibida en su planeta Apogeon, no cree en la existencia de ninguna divinidad. Su base es científica, y defiende que su raza tiene la capacidad y los conocimientos suficientes para desarrollar un planeta sostenible y próspero. Deben actuar éticamente no por miedo a ningún castigo divino, sino porque es la única manera de preservar su mundo y de morir en paz con su consciencia.</p>
<p>BIOGRAFÍA</p>	<p>Como ya hemos mencionado, Derek nació en Apogeon, donde ha vivido una vida pacífica hasta que conoció a Astrid,</p>

	<p>la causante de que todo su mundo se desmoronara. Se enamoró locamente de ella al rescatarla de la muerte en manos del poblado sustnuka, en medio de una de sus expediciones espaciales. Este nuevo sentimiento le llevó a ser, de forma inconsciente, cómplice de la creación de los intraterrestres, la peor amenaza humana. Después de casarse con ella, ésta le comentó que debían volver a la Tierra para poder recuperar su tiempo, pues se sentía debilitada desde entonces. Al volver, y tras el encontronazo con el poblado nórdico y la batalla en la que cree que Astrid muere, Derek regresa a la Tierra con la esperanza de encontrar a su esposa con vida. Lo que allí descubrió es que lo que realmente Astrid buscaba era vengarse del poblado arrasando con él, y además, crear una nueva raza en la Tierra e invadirla. Derek se lo explicó a su padre Ekard, el rey de Apogeon, éste le obligó a volver a la Tierra para exterminarlos a todos, y así remediar el gran mal que ayudó a provocar. Le prohibió volver a Apogeon hasta que su misión no estuviera finalizada.</p> <p>Una vez en la Tierra, estuvo años oculto, siguiendo la pista de la antepasada superviviente del poblado sustnuka, pues sospechaba que podría encontrar de este modo alguna manera de acabar con Astrid y todos los intraterrestres. Después de mucho investigar descubrió el gen, que fue pasando de la antepasada sustnuka de generación en generación. Después de muchos años investigando en solitario, va a buscar la ayuda de Azael, un especialista en antropología genética. Le comenta que estás tras la pista de un gen con capacidad autoregenerativa, pudiendo así curar enfermedades como el cáncer. Sin embargo, Derek no le dice en ningún momento que su interés en el gen iba mucho más allá que eso. Azael aceptó ayudar en esta investigación, pero tras varios años al final dieron la investigación por concluida al descubrir que el gen fue perdiendo ese don a lo largo de los siglos. En este punto, Derek continúa en la búsqueda del gen en solitario, ya teniendo muchas más nociones y conocimiento de genética humana en la Tierra.</p>
<p>MAPA SENTIMENTAL</p>	<p>Su primer amor fue Astrid. Se enamoró de ella nada más verla, pero después de casarse descubrió que en realidad era frívola y que lo estaba manipulando solo para conseguir sus objetivos. La boda quedó automáticamente anulada según las leyes de Apogeon, pero su corazón permaneció roto por la traición durante muchos años. Siglos más tarde conoce a Alex y se enamora completamente. Alex era noble y le correspondió, mantuvieron una estable relación durante dos</p>

	<p>años pero cuando ella descubre su secreto rompe su relación. Él nunca deja de luchar por ella, pero la llegada de Kaleb le imposibilita poder volver con ella. En la segunda etapa de la serie aparece Anya en su vida, con la que finalmente puede compartir su vida porque el amor es correspondido.</p>
FAMILIA Y EDUCACIÓN	<p>Derek es hijo de Ekard, el rey de Apogeon. Por lo tanto, es el sucesor del trono. Su madre se llama Arua, pero a pesar de ser la esposa del rey, no desempeña ningún papel gubernamental. Derek es hijo único.</p> <p>Al ser el futuro rey, debe estudiar y trabajar en las dos ramas más apreciadas en Apogeon, la tecnología y la ciencia. Esto no le causó ningún problema, pues de todas maneras siempre ha mostrado una gran fascinación por la ciencia y la tecnología. Por esta razón, en cuanto terminó la educación obligatoria estudió en el ámbito de la tecnología, para posteriormente poder formar parte de los equipos de expedicionarios, su sueño de la infancia. Desde su corta edad Derek ha demostrado su inteligencia y sus grandes dotes para la tecnología, con lo que no tuvo ninguna clase de impedimentos para alcanzar su sueño. Gracias a esto, ahora Derek no sólo forma parte del grupo de los expedicionarios interestelares, sino que además es el que está al mando. De este modo, es quien organiza y dirige las rutas de los viajes especiales, además de idear armamentos altamente sofisticados y de investigar curas para las epidemias que pueden ir apareciendo.</p>
FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS	<p>Derek no destaca por ninguna fobia, manía o complejo en particular.</p>
ENFERMEDADES	<p>Al provenir de un planeta tan avanzada tecnológicamente y científicamente como Apogeon, Derek goza de una salud perfecta. De hecho, todos los apogeónicos tienen una esperanza de vida muy superior a la humana, permaneciendo jóvenes por mucho más tiempo. Además, al tratarse de un planeta ecológico, el clima es perfecto y no hay peligro de contaminación, por lo que el aire es puro.</p>
VESTIMENTA	<p>Su secreto es la elegancia extrema. Muy a menudo viste con traje, camisa y corbata, combinados con zapatos de piel. También le gusta ir con americanas y pantalones negros. Su look más informal es cuando sale a hacer footing, con un chándal y una sudadera, pero no dejan de ser de calidad y guardando el toque distinguido y elegante que tanto le caracteriza.</p>

Tabla 14: Ficha de personajes Derek. Fuente: Elaboración propia.

Astrid

NOMBRE	Astrid Resdel Motelli II
EDAD	Edad aparente: 28 años Edad real: 4.999
CLASE SOCIAL	Clase alta
LUGAR DE RESIDENCIA	En una gran mansión de lujo ubicada en Sarrià.
PROFESIÓN Y TRABAJO	Es la alta dirigente de un partido político llamado Pueblo y Dignidad (PD).
ASPECTO FÍSICO	<p>ROSTRO: blanco, alargado y delgado, con forma de diamante. Barbilla redondeada.</p> <p>FRENTE: baja y lisa.</p> <p>CEJAS: arqueadas, delgadas y cortas.</p> <p>OJOS: redondos, grandes, verdes, maliciosos.</p> <p>MEJILLAS: chupadas.</p> <p>NARIZ: fina, recta y respingona.</p> <p>OREJAS: redondas y pequeñas.</p> <p>LABIOS: grandes, voluptuosos y sensuales.</p> <p>DIENTES: alineados y blancos.</p> <p>CUELLO: corto, fino y elegante.</p> <p>CABELLO: castaño claro y espeso, ondulado y largo.</p> <p>CUERPO: Mide 1,71. Muy delgada pero con prominente busto.</p>
CARÁCTER PSICOLÓGICO	<p>Astrid posee una personalidad <u>psicopática</u>, caracterizada por ser:</p> <p>Locuaz: tiene una gran capacidad para hablar con soltura y llevarse a las personas a su terreno. Personalidad aparentemente encantadora.</p> <p>Arrogante: tiene un alto concepto de sí misma, que la lleva a creer que tiene el derecho de tener todo el poder, anulando la voluntad del otro para explotarlo y demostrar así su superioridad y desprecio hacia su víctima.</p> <p>Egocéntrica: el ser una persona extremadamente arrogante le convierte, al mismo tiempo, en una persona que piensa que tiene el pleno derecho de actuar en contra de todo el mundo si es necesario para sus fines, pues está convencida</p>

	<p>de que es lo que se merece. El centro de todo es y debe ser ella.</p> <p>Astuta: le domina la mente fría y la inteligencia para actuar según sus objetivos y fines. Posee capacidad de juicio, conoce la diferencia entre el bien y el mal.</p> <p>Insensible: aunque conoce los límites del bien y del mal, no le importa traspasarlos. Ausencia total de empatía, de remordimiento y de culpa.</p> <p>Manipuladora: utiliza con frecuencia la mentira y el engaño para sus propios fines gracias a su encanto falso y superficial. Tiene la capacidad de simular a la perfección amor, compasión y solidaridad.</p>
<p>HOBBIES Y HABILIDADES</p>	<p>Sus hobbies oficiales son: esquiar, la joyería, la caza, el golf y la moda. Sus hobbies más ocultos, propios de su psicopatía, son: tener relaciones sexuales con Biel, torturar, asesinar y tener poder a costa de lo que sea.</p> <p>Posee, además, tres capacidades innatas: el poder de persuasión, el poder de geolocalización clarividente y la telequinesis. Con ellos puede convencer y obligar a quien quiera a hacer lo que ella desee, encontrar la ubicación exacta de cualquier persona y objeto y mover con la mente hasta las arquitecturas más pesadas. No obstante, el poder de geolocalización no lo puede utilizar con tanta frecuencia, pues para ello necesita una cantidad de tiempo muy elevada, que sólo puede adquirir realizando un sacrificio de unos 50 humanos aproximadamente.</p>
<p>AMBICIONES Y FRUSTRACIONES</p>	<p>A pesar de, a través de su partido político, dar una imagen a todos de mujer equilibrada que busca el bienestar y la protección de sus ciudadanos, en realidad no es más que una tapadera para llevar a cabo su mayor ambición: lograr una cantidad considerable de intraterrestres a nivel mundial para crear reservas humanas.</p> <p>Desde un primer momento, el plan de Astrid tenía tres fases: la primera consistía en ganarse la confianza de los primeros intraterrestres permaneciendo junto a Itiel. Después de muchos años logró crear una división interna en Agartha y sus seguidores se fueron con ella para poner en marcha la segunda fase, que era ganarse la confianza de los humanos para, posteriormente, iniciar la fase tres, la de dominación a nivel mundial. Es en este punto en el que entra su partido político, pues a partir de éste se hace popular ante el mundo,</p>

	<p>consiguiendo mantener a los humanos lo suficientemente entretenidos como para ir gestando sus malvadas intenciones. La última fase, pues, es la de crear reservas mundiales en todos los estados en las que poder adquirir tiempo humano cuando lo necesiten, y al mismo tiempo, poder seguir contando con esta fuente de recursos para siempre. En estas reservas los humanos vivirían como en pequeños pueblos, aparentemente en paz, bien abastecidos de recursos, pero a sabiendas de que una vez al mes se produciría una matanza programada para que los intraterrestres pudieran alimentarse, y así, alargar la vida de Astrid.</p> <p>Es por ese motivo que durante el desarrollo de la segunda fase, a Astrid no le importa que los humanos mueran sin control pues es justamente lo que ella necesita para alimentar y potenciar sus poderes. Más adelante, durante el inicio de la segunda fase, Astrid ya prevee implantar un control más buscado para que haya los suficientes humanos como para poder seguir alimentándose, y al mismo tiempo, que puedan ir reproduciéndose durante el paso de los años.</p>
<p>MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR</p>	<p>Su manera de hablar es refinada, elegante y sofisticada, sobre todo cuando está inmersa en su papel político. Cuando deja salir a la luz su verdadero rostro puede mostrarse irascible, pero aun así no utiliza vocabulario malsonante. No obstante, impone a todos los que están alrededor porque sabe utilizar las palabras adecuadas para infundir cualquier sentimiento, desde el pánico hasta culpa, no solamente por su naturaleza manipuladora, sino por su capacidad innata de persuasión explicada anteriormente.</p> <p>Por lo tanto, aunque ante los demás pueda mostrarse agradable y justa, su manera de pensar está muy alejada de esas intenciones. Como comentamos anteriormente, todo lo que piensa Astrid gira entorno a ella y a sus objetivos, no le importa cometer toda clase de actos ilícitos e inmorales porque su único fin es su propio beneficio. Todas sus acciones y maneras de hablar, por lo tanto, giran entorno a sus pensamientos y deseos más íntimos.</p>
<p>CARÁCTER MORAL</p>	<p>Como hemos comentado en el apartado de carácter psicológico, Astrid es inmoral, no por ser malvada sino por padecer un desequilibrio mental que la hace totalmente ajena a los sentimientos humanos. Ella, pues, sigue su propia moral, que es ni más ni menos que ir tras sus ambiciones de poder a costa de lo que sea. Ella es el centro de su mundo, y por lo tanto, cree que su existencia sólo debe basarse en lograr su único beneficio.</p>

<p>CARÁCTER POLÍTICO</p>	<p>Teniendo en cuenta que la serie se sitúa en un presente alternativo, Astrid es la máxima dirigente del partido político nacional español llamado Pueblo y Dignidad (PD), una política nueva que sigue un modelo de competencia centrífuga. PD forma parte de un sistema bipartidista, por lo cual compite directamente con otra fuerza política mayor, Democracia y Libertad (DL), que sigue una ideología de liberalismo financiero, y que respalda la privatización y la globalización.</p> <p>El partido Pueblo y Dignidad (PD) nació a partir de un panorama nacional caracterizado por el desempleo, la crisis y la guerra a nivel mundial entre diferentes potencias, como Estados Unidos y China. Astrid supo aprovechar este sentimiento de derrota generalizado para implantar su partido político que promete empleo, prosperidad y protección a nivel nacional. Con su gran programa de reformas y su gran personalidad y capacidad de persuasión innata, consiguió en pocos años llevar su partido al éxito, logrando gran cantidad de votos entre los ciudadanos y posicionándose en el partido más fuerte e influyente desde hace años, junto al DL. Su ideología básica reside en tres puntos principales: 1) ofrecer seguridad en a costa de la libertad para así hace frente con mayor fuerza al terrorismo, 2) crear un sentimiento de desencanto afirmando que los poderes económicos quieren destruir la sociedad y 3) convencer al pueblo de que el establishment no ha mirado por éste y que, por lo tanto, el pueblo debe recuperar el poder, otorgándose al gobierno. Su programa incluye mantenerse al margen de la guerra a nivel mundial, el cierre de las puertas a nivel nacional para evitar la entrada de inmigrantes, la creación de nuevos puestos de trabajo, la subida de sueldo y actividades de ocio de lujo financiadas por el estado, como conciertos, eventos y concursos. También asume la responsabilidad de velar por la seguridad y el bienestar de sus ciudadanos mediante un control que, a primera vista, no parece querer confluir en un fascismo, pero que en realidad, bajo las reales motivaciones de Astrid, tiene toda la intención de acabar convertido en una monarquía autoritaria a nivel mundial.</p>
<p>CARÁCTER RELIGIOSO</p>	<p>A pesar de que en Meitnoc se adora al Dios del tiempo, Astrid se rebela y se crea su propio Dios: ella misma. No cree que se deba adorar a ningún Dios ni seguir ninguna religión, pues tiene la certeza de que es a ella a quien deben adorar, venerar y respetar en todo momento.</p>

<p>BIOGRAFÍA</p>	<p>Astrid, tal y como explicamos al inicio de esta ficha, proviene de un planeta llamado Meitnoc, donde se venera al Dios del tiempo, pues consideran que gracias a él viven tantos años. Cuando Astrid está a punto de agotársele todo su tiempo, crea un plan para revelarse pero es descubierta por las autoridades, y como castigo la expulsan de su planeta, condenándola a morir por estar fuera de la fuente de su tiempo. En este punto es cuando llega a la Tierra por accidente y se produce el encuentro con el poblado sustnuka, que convencido de que la sangre de “la visitante del cielo” puede curar la epidemia extendida en sus habitantes, la cogen de rehén para desangrarla. En este momento es cuando llega Derek con su grupo de expedicionarios, y al verla indefensa la rescatan y la llevan a Apogeon. Tras casarse con él, Astrid convence a Derek para regresar a la Tierra y recuperar su tiempo, ocultándole su verdadero plan. Tras llegar a la Tierra y convencerse de haber acabado con el poblado sustnuka, tiene una discusión con Derek en la nave, que hace que ésta tenga un accidente y caiga en el poblado nórdico de Groenlandia. En medio de todo el caos se produce el encuentro entre los miembros supervivientes del poblado nórdico y Astrid y Derek. Se crea una batalla en la que Astrid cae herida y es rescatada por el poblado nórdico. Astrid se gana la confianza de Itiel, el rey del poblado nórdico, convenciéndole de que ella es la víctima y de que Derek la tenía de rehén y experimentaba con ella. Cuando Derek regresa a buscar a Astrid, ésta le confiesa sus verdaderos planes y regresa con Itiel y sus nuevos aliados. Posteriormente los convierte en intraterrestres, la nueva raza que había planeado. Tras los efectos secundarios, Astrid les hace creer que ella no sabía que convertirlos provocaría eso, pero les promete su ayuda. Pasa muchos siglos al lado de ellos, pero finalmente se crea la división interna entre Astrid e Itiel. Astrid se lleva a la mitad de los intraterrestres de Itiel con ella a la Tierra, donde se asegura un buen status social y se involucra en temas políticos hasta crear su propio partido político y ser reconocida y respetada entre los humanos.</p>
<p>MAPA SENTIMENTAL</p>	<p>Astrid no tiene la capacidad de amar, por lo que todas sus relaciones han sido meramente para responder a sus intereses. No obstante, tiende a la promiscuidad sexual. Su primera “relación” fue con Derek, tras rescatarla del poblado sustnuka, pero fue muy breve. Posteriormente, tras abandonar a Derek, comenzó una relación pasional con Biel, que a diferencia de la anterior, duró varios siglos.</p>

	Finalmente, tras asesinar a Biel, inicia una relación similar con Gareth, aunque también dura poco al descubrir que en realidad éste está aliado con su bando enemigo.
FAMILIA Y EDUCACIÓN	Astrid no tiene familia. Todos los habitantes de Meitnoc nacen de una planta y con una apariencia que les acompaña para siempre, por lo que tampoco envejecen. Sus apellidos hacen referencia al nombre de las plantas de las que ha nacido. Tampoco ha seguido una educación concreta, puesto que Meitnoc se caracteriza por ser un planeta desorganizado en el que cada uno hace lo que mejor le parece. Lo único para lo que se les educa es en que deben rendir adoración al Dio del tiempo, y por lo tanto, cualquiera que rompa sus reglas será castigado con un exilio obligatorio que provocará su muerte al estar alejado de la fuente de tiempo.
FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS	Su arrogancia extrema no le permite tener ningún tipo de complejo, ni físico ni interior. Sabe que es atractiva para los demás y con sus tres poderes innatos se siente totalmente invencible. Por lo tanto, tampoco se siente arrastrada por ninguna fobia o manía.
ENFERMEDADES	Astrid no sufre ninguna enfermedad física. En todo caso, podríamos hablar de su psicopatía aunque tampoco se le considera como enfermedad.
VESTIMENTA	Su estilo se encuentra entre lo elegante, lo sofisticado y lo sensual. También depende de la ocasión. En sus meetings políticos viste formal pero sofisticada, en su día a día viste elegante, y en sus encuentros más íntimos con sus amantes luce sus conjuntos más erótico. En cualquier caso, aun en el caso de los trajes más elegantes siempre añade algún detalle que la haga verse sensual. También usa bastante maquillaje, sobre todo pintalabios rojo, colorete y rimmel. Siempre lleva tacones e infinidad de joyas.

Tabla 15: Ficha de personajes Astrid. Fuente: Elaboración propia.

Itiel

NOMBRE	Itielir Håansson
EDAD	Edad aparente: 37 años Edad real: 690 años
CLASE SOCIAL	Clase alta

LUGAR DE RESIDENCIA	Agartha, concretamente en su capital llamada Berkild
PROFESIÓN Y TRABAJO	<p>En el poblado nórdico en primer lugar fue el hijo del jefe, lugar que lo convertía en el sucesor. En ese momento se dedicaba a la caza y a la pesca como el resto de habitantes del poblado, aunque era el responsable de supervisarlas para que se llevaran a cabo correctamente. Cuando Hans, su padre, murió, Itiel pasó a ser el jefe, dejando a un lado esas actividades para centrarse en dirigir a su pueblo y en idear las posibles expediciones.</p> <p>Cuando él y todo su pueblo se convirtieron en intraterrestres, Itiel creó un nuevo hogar y régimen gubernamental, llamado Agartha, del que se proclamó a él mismo como rey. Desde entonces, es quien crea las leyes y toma las decisiones idóneas para que sus mandatos se respeten al pie de la letra.</p>
ASPECTO FÍSICO	<p>ROSTRO: pálido, endurecido, con forma rectangular. Barbilla marcada con hoyuelo.</p> <p>FRENTE: baja, estrecha y arrugada.</p> <p>CEJAS: espesas y juntas.</p> <p>OJOS: pardos, duros, intensos, impenetrables.</p> <p>MEJILLAS: deshinchadas y duras.</p> <p>NARIZ: larga y puntiaguda.</p> <p>OREJAS: grandes y redondas.</p> <p>LABIOS: alargados y un poco carnosos.</p> <p>DIENTES: pequeños, alineados y blancos.</p> <p>CUELLO: corto y grueso.</p> <p>CABELLO: castaño oscuro, corto y áspero.</p> <p>CUERPO: Mide 1,78. Esbelto.</p>
CARÁCTER PSICOLÓGICO	<p>Exigente: al estar acostumbrado a ser el <i>konungr</i> (primero en el poblado nórdico y después en Agartha) tiene tendencia a ser exigente e inflexible con sus órdenes. También está relacionado con esto su perfeccionismo y sentido común, que le llevan a creer fervientemente que todas las cosas que piensa y ordena son necesarias y positivas.</p> <p>Distante: a causa de su triste y turbio pasado, es un hombre recluido en sí mismo y alejado de los demás. Se ha creado una capa de frialdad y dureza para que nadie descubra sus verdaderos puntos débiles, pareciendo en algunas ocasiones huraño y haciendo que a veces le teman. Su soledad le otorga un aire de misterio con cierto atractivo.</p> <p>Ambicioso: sus ansias de poder y de control cada vez son mayores, aunque están estrechamente ligadas con su</p>

	<p>enorme deseo de que las cosas se hagan de forma correcta para hacer el menor daño posible a los humanos.</p> <p>Diplomático: se le conoce por ser extremadamente respetuoso y diplomático con sus menesteres, a pesar de gozar de tanto poder. Es cauto y prudente, no le gusta llamar la atención y siempre que sea posible rechaza el conflicto, aunque si debe hacerle frente tiene las agallas y la astucia suficientes para alcanzar la victoria.</p> <p>Diligente: tiene alta capacidad de mando para ponerse al frente de cualquier situación de conflicto y solucionarlo. Si no hay conflicto, tiene la misma inteligencia y sagacidad para dirigir a un grupo elevado de personas. Sabe ganarse el respeto y la admiración sincera de los suyos, pues considera que la lealtad entre ellos debe ser el principio fundamental de su éxito.</p> <p>Reflexivo: en su introversión es un hombre que tiene tendencia a pensar profundamente sobre su existencia y evolución como ser. Esto lo conduce con bastante frecuencia a la melancolía, aunque sabe disimularla a la perfección ante los demás. Esta faceta le ayuda, precisamente, en su rol como jefe, pues le obliga a pensar con claridad y mente fría en los asuntos que le van surgiendo, y se asegura de tomar la mejor decisión.</p>
<p>HOBBIES Y HABILIDADES</p>	<p>Itiel es un hombre entregado a su causa, está totalmente volcado en llevar un control minucioso de los intraterrestres. No invierte su tiempo en demasiados hobbies, pero es un amante del arte abstracto. En su época en el poblado nórdico sus mayores habilidades eran la caza y la pesca, y no olvidemos su gran capacidad de liderazgo. Otra de sus actividades más frecuentes es sentarse en su trono de piedra y reflexionar durante largas horas sobre su existencia.</p>
<p>AMBICIONES Y FRUSTRACIONES</p>	<p>Su mayor frustración es haber asesinado sin querer a la hija de su mejor amigo en su momento de transición al convertirse en intraterrestre. Al mismo tiempo, esta situación provocó otra de sus mayores frustraciones: verse obligado a distanciarse de Hendol y Kaleb por la vergüenza y la culpa.</p> <p>Estas frustraciones las esconde y las alivia con su mayor ambición, que es tener el poder total de todos los intraterrestres de Astrid. El sentirse poderoso, como hemos</p>

	<p>explicado antes, hace que se sienta a salvo. Por lo tanto, su búsqueda de poder no nace de un sentimiento egoísta y malvado, sino de una necesidad interior. Además, no desea poseer el control en los humanos, simplemente desea que los intraterrestres estén bien organizados, y cree firmemente que la única razón es que sea él quien los controle, pues es el intraterrestres original.</p>
<p>MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR</p>	<p>Itiel tiene una voz grave y seria, pero susurrante. Habla con lentitud, señalando cada letra y cada sílaba, infundiendo respeto a todo quien le escucha. Utiliza buenas palabras con amplitud de vocabulario, en el que incluye palabras antiguas. De vez en cuando introduce alguna palabra en nórdico antiguo.</p> <p>Tiene una mentalidad racional y reflexiva, no es para nada impulsivo. Tiene facilidad para confiar en los suyos, pero al mismo tiempo tiene una mentalidad pesimista en cuanto a las personas en general, pues piensa que la mayoría son malas y egoístas, y que la vida es dura y difícil. Por esta razón tiene a la melancolía y a la tristeza, aunque sabe muy bien cuando es momento de eliminar temporalmente esos pensamientos para centrarse en buscar soluciones para los problemas que se le van presentando.</p>
<p>CARÁCTER MORAL</p>	<p>Uno de los valores más importantes para él es la lealtad a los suyos, la sinceridad y la tenacidad para resolver conflictos. Es por esta razón que somete a todos los intraterrestres a pruebas mentales antes de que trabajen para él. Cree en la justicia, pero en su propia justicia. Afirma que el equilibrio es la base para tener una existencia plena. Es tremendamente filosófico y defensor de guardar las tradiciones y costumbres de antaño, pues cree que son una parte fundamental de la historia personal de cada individuo.</p>
<p>CARÁCTER POLÍTICO</p>	<p>Como comentamos en el apartado 3.3.3.4. Mundos y espacios, Itiel se rige por un sistema gubernamental monárquico, ya que es el propio <i>konungr</i> tanto del poblado nórdico en Groenlandia en el pasado como de Agartha en el presente. Al estar acostumbrado desde pequeño a esta clase de sistema político y ver que en su caso le ha funcionado, cree con certeza que no hay otra mejor manera de mantener a un pueblo unido que estar bajo un sistema monárquico. A pesar de ello, no está a favor de ser tomar decisiones dando la espalda a la realidad que le rodea. No es rey por egoísmo, sino porque cree velar así mejor por los suyos, lo que no quita que en su fuero interno el sentir poderoso le agrade, pues desde una elevada posición se siente más protegido. Está</p>

	totalmente desvinculado de la política de la Tierra, aunque está bien informado de toda su actualidad y novedades.
CARÁCTER RELIGIOSO	Tal y como comentamos en el apartado 3.3.3.4. <i>Mundos y espacios</i> , Itiel adopta en Agartha las costumbres de su cultura vikinga de origen. Por lo tanto, a pesar de haber vivido en Groenlandia, un lugar donde el cristianismo comenzó a hacer mella, su poblado nunca se sintió parte de esta religión. Itiel es ateo, no cree en ningún Dios ni sigue ninguna religión. De hecho, a los vikingos se les recuerda por formar parte de costumbres paganas, y aunque Itiel no participaba activamente en éstas, estaba muy lejos de asumir el cristianismo como creencia propia.
BIOGRAFÍA	Itiel nació en Groenlandia, en medio de un poblado nórdico procedente de Noruega que se trasladó allí para alejarse de los conflictos provocados por sus vecinos y buscar paz y prosperidad en otras tierras. Creció aprendiendo a usar las armas que ellos mismos creaban, su padre Hans le enseñó el arte de la pesca y la caza y en poco tiempo se convirtió en el joven más diestro de todo el poblado. Era reconocido no sólo por ser el más valiente, sino por tener una gran capacidad de liderazgo. Su mejor amigo Hendol le propuso comprometerse con su hija Gina, y él aceptó, convencido por el egoísmo de su madre Nara. Al morir su padre ocupó su lugar como <i>konungr</i> del poblado. Poco tiempo después, la nave de Derek se estrelló en el poblado y allí se produjo el encuentro con Astrid, la batalla y, días más tarde, su conversión en intraterrestre. Esta conversión se produjo de forma voluntaria, pues su hermano Kaleb cayó enfermo y Astrid aprovechó la ocasión para engañarlo y hacerle creer que convirtiéndolos en intraterrestres se regeneraría, ocultándole los efectos secundarios. Como hemos comentado antes, en el momento de transición asesinó a su prometida Gina, el momento en el que se dio cuenta de que su vida había cambiado por completo. Astrid se disculpó y se comprometió a ayudarlo a él y a su pueblo a controlar su poder. Así fue como Itiel creó Agartha, un mundo subterráneo para que esta nueva raza tuviera un lugar donde vivir y estar organizados. Desde entonces, pasó varios siglos trabajando y mejorando este sistema de gobierno secreto junto a su aliada. Después se creó una división interna porque Itiel se dio cuenta de que Astrid perseguía unos objetivos más oscuros, y Astrid se fue con la mitad de sus hombres a su servicio. En ese momento abandonó Agartha, dejándolo al cuidado de sus representantes y ayudantes. En la Tierra conoció a July y ambos se enamoraron. Para poder

	llevar su relación con ella sin descuidar su posición en Agarth, hizo trasladar la capital de ésta a Berhild, ubicada bajo la superficie de Barcelona. Al poco tiempo, sin embargo, ella murió e Itiel volvió a su reino y siguió ocupando su lugar de mando hasta el presente.
MAPA SENTIMENTAL	Sólo ha tenido un gran amor en toda su vida, un amor secreto. Se llamaba July y era una humana que conoció en una de sus escapadas de Agarth. El amor fue correspondido e Itiel estuvo algunos años desatendiendo su trono en Svartálfaheim por vivir junto a ella. Desgraciadamente, July murió en un accidente de tráfico. Itiel regresó a Agarth, dolido y con la certeza de que jamás volvería a permitirse a sí mismo enamorarse de otra persona.
FAMILIA Y EDUCACIÓN	<p>Su padre es Hans, el konungr de su poblado, y Nara su madre. Con ambos ha tenido una relación estupenda, los dos lo admiran y están orgullosos de él, sobre todo Nara, que no disimula en absoluto que es su hijo predilecto. Su hermano pequeño es Kaleb, al que quiere y protege como a nadie. Pasaban mucho tiempo juntos pescando, cazando, entrenando y simplemente paseando y hablando. En el presente esa relación se ha perdido a raíz de que todos se convirtieran en intraterrestres e Itiel comenzara a poner distancia. Hendol era su mejor amigo en el poblado, para él era como su hermano mayor, con el que también puso distancia.</p> <p>Como hemos comentado antes, a Itiel lo educaron desde pequeño para convertirse en el nuevo konungr cuando su padre muriera, por lo que tuvo una educación un poco más exigente que el resto. No obstante, sus tareas eran las mismas que la del resto de chicos de su edad: entrenarse para la lucha, la caza y la pesca, además de las cosas básicas como hablar y escribir. En cuanto a valores, le inculcaron el valor del honor, la valentía y la lealtad, principios que le han acompañado siempre al tratarse de un hombre conservador.</p>
FOBIAS, MANÍAS O COMPLEJOS	No destaca por ninguna fobia o complejo en particular. La única manía destacable es que necesita que todos se dirijan a él como <i>konungr</i> , a excepción de sus hombres de más confianza, como Biel.
ENFERMEDADES	No destaca por tener ninguna enfermedad física, pero sí que tiene grandes heridas psicológicas, que por mantener ocultas, se van agravando. Además, en su fuero interno considera que ser intraterrestres es la peor de las enfermedades posibles, aunque prefiere no pensar en ello y

	centrarse en llevarlo de la mejor manera posible, de ahí sus ansias de dominación hacia los suyos.
VESTIMENTA	Siempre viste de negro y muy elegante, con pantalones largos, jerseys oscuros y largas gabardinas de lana de vestir, bien combinados con zapatos de vestir, también oscuros. Los únicos colores que podrían sustituir al negro en su vestimenta habitual son el gris y el marrón.

Tabla 16: Ficha de personajes Itiel. Fuente: Elaboración propia.

Biel

NOMBRE	Bielór Finnson
EDAD	Edad aparente: 32 años Edad real: 685 años
CLASE SOCIAL	Clase alta
LUGAR DE RESIDENCIA	Agartha, concretamente en su capital llamada Berkild.
PROFESIÓN Y TRABAJO	En el poblado nórdico, como el resto de habitantes, Biel se dedicaba a la caza y a la pesca, y habiendo acabado de cumplir los 18 años, iba a iniciarse en las expediciones pero esto se vió frustrado por la llegada de Astrid. En el momento del impacto de la nave de Derek, Biel es quién rescató a Kaleb y Gina y se los entregó a Itiel, razón por la que éste comenzó a verlo como alguien de valía. Después de convertirse en intraterrestres y el distanciamiento de Hendol y Kaleb de Itiel, Biel pasa a convertirse en su hombre de confianza y en uno de los primeros vigilantes. Este trabajo consiste en controlar que se respeten los mandatos de Itiel en todas las zonas de la Tierra, en el caso de Biel, en la ciudad de Barcelona.
ASPECTO FÍSICO	ROSTRO: Ovalado, lozano, amarillento. FRENTE: Ancha, curvada y en forma de M. CEJAS: pobladas y definidas. OJOS: azul claro, pequeños, almendrados, con largas pestañas y penetrantes. MEJILLAS: rectangulares. NARIZ: carnosas y rectas. OREJAS: puntiagudas y despegadas. LABIOS: delgados y secos.

	<p>DIENTES: simétricos, grandes y blancos. CUELLO: largo y grueso. CABELLO: media melena, rubio y suave. CUERPO: Mide 1,90. Atlético.</p>
<p>CARÁCTER PSICOLÓGICO</p>	<p>Servicial: Al sentir tanta admiración y respeto hacia Itiel, Biel siempre está dispuesto a servirle, cumpliendo así con su deber como vigilante. Sin embargo, esta faceta también sale a la luz con las personas a las que ama. Primero le ocurre con Astrid, de la cual acata todas sus órdenes, y después con Tisbe, con la que no duda en tomar decisiones que puedan ayudarla aunque vayan en contra de sus propias obligaciones y puedan perjudicarle.</p> <p>Serio: Su profesión requiere mucha concentración y control, por lo que no acostumbra a mostrarse alegre y despreocupado. Le agrada mostrarse así para contribuir a su imagen de tipo duro.</p> <p>Seguro: Es una persona muy segura de sí misma, que no duda en hacer lo que cree que es correcto. Por este motivo, aunque es muy servicial, en el momento en el que cree que no está actuando correctamente decide seguir su propio instinto e ignorar a sus superiores.</p> <p>Pasional: Cuando ama se deja llevar por sus sentimientos, sin pensar racionalmente en las consecuencias de sus actos. Este rasgo de su personalidad le acarrea serios problemas como las reprimendas de Itiel por actuar con Astrid a sus espaldas y su propia muerte, al enamorarse de Tisbe y ayudarla a huir.</p> <p>Intrépido: No teme el peligro y no duda en enfrentarse a situaciones arriesgadas.</p> <p>Directo: Cuando quiere decir o mostrar algo no se anda con rodeos. Va directo al grano sin importarle la situación ni la opinión de los demás.</p> <p>Bruto: Tiende a utilizar la fuerza bruta para resolver todo tipo de conflictos, ya sean físicos, intelectuales o banales.</p>
<p>HOBBIES Y HABILIDADES</p>	<p>Sus hobbies más destacados son la pasión por las motos y en menor medida, los deportes violentos como el hockey sobre hielo, el boxeo y el fútbol americano. Su habilidad más destacada en el poblado nórdico era la caza y actualmente,</p>

	<p>como consecuencia de su papel como vigilante, es muy diestro colándose en todo tipo de lugares, abriendo todo tipo de puertas o puenteando coches.</p>
<p>AMBICIONES Y FRUSTRACIONES</p>	<p>Su mayor ambición era ganarse el respeto de Itiel, que confiara en él y que lo viera como a un igual. Esta ambición la cumplió al hacerse intraterrestre y de este modo consiguió ganarse el respeto de los demás intraterrestres. Desde ese momento ha tenido una vida plena, trabajando como vigilante de Itiel y manteniendo una relación amorosa con Astrid. El enamorarse de Tisbe, sin embargo, le hace tener otra gran ambición, que ella le ame.</p> <p>Su frustración principal es estar en el centro de los conflictos de Itiel y Astrid. Cree amar a Astrid porque no ha conocido otra cosa y por esta razón a veces actúa a espaldas de Itiel, aunque valora su lealtad por encima de todo y por ello teme decepcionarlo. Otra de sus frustraciones es verse incapaz de derrotar a Derek, de quien cree que hirió a Astrid en el pasado. Y después, verse incapaz de proteger a Tisbe.</p>
<p>MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR</p>	<p>Habla con tono grave, directo y seguro. Suele alzar la voz cuando se enfada y no tiene reparo en faltar el respeto, utilizando todo tipo de palabras malsonantes. Por lo tanto su lenguaje es coloquial, incluso cuando está en situaciones refinadas.</p> <p>Tiene una mentalidad muy práctica pero se deja llevar por sus sentimientos e impulsos y si debe saltarse las normas para hacer lo que él cree que es correcto, se las salta.</p>
<p>CARÁCTER MORAL</p>	<p>Apoya de manera incondicional el sistema de gobierno de Itiel pero a su vez está en contacto con “el bando enemigo”, Astrid y sus intraterrestres. Esto se debe a que se rige por sus propias convicciones, lo que le hace mostrarse como una persona decidida y de pensamiento claro. Gracias a esto, puede estar en distintos bandos al mismo tiempo sin necesidad de ocultarlo.</p> <p>Opina que Astrid les hizo un favor al hacerles intraterrestres, dándoles mucho más tiempo de vida y haciéndoles inmunes a las enfermedades y a las armas, y ve a los humanos como seres inferiores (hasta que se enamora de Tisbe) pero los respeta para cumplir el mandato de Itiel.</p>
<p>CARÁCTER POLÍTICO</p>	<p>Está a favor de la monarquía de Itiel pero no duda en violar sus leyes para proteger a Tisbe.</p>

CARÁCTER RELIGIOSO	Es completamente ateo desde siempre, como Itiel y Kaleb, ya que proceden del mismo poblado.
BIOGRAFÍA	<p>Biel nació en Groenlandia, en el mismo poblado que Itiel pero en la clase baja. Vivió los primeros 18 años de su vida en un hogar feliz, junto a su madre y su padre, que le enseñaron a desenvolverse en las tareas del poblado. Desde el momento en el que entró en la etapa de la adolescencia causó revuelo por su atractivo y su anticipado desarrollo físico pero no hacía caso de las aclamaciones puesto que estaba obcecado con obtener el reconocimiento de Itiel. Este objetivo también le alejó de mantener amistades por lo que fue un chico bastante solitario.</p> <p>El accidente de la nave de Derek cambió su vida por completo. Aunque sus padres murieron durante el accidente, Biel nunca habló de ello y vio este suceso como algo positivo, puesto que a raíz del accidente consiguió el ansiado reconocimiento de Itiel, al salvar a Kaleb y Gina. Después se convirtió en intraterrestre, al igual que todos los supervivientes de su poblado. Astrid se fijó en él desde el primer momento y, como ya había conseguido su mayor ambición, se dejó seducir. Así, Astrid se convirtió en su primera experiencia sexual y en su primer amor.</p> <p>Vio crecer el imperio de Itiel y Astrid en primera persona, se convirtió en el hombre de confianza de Itiel y en vigilante y permaneció junto a ellos hasta que se dividieron. En este momento, Biel decidió que no se decantaría por ningún bando y siguió siendo vigilante de Itiel y amante de Astrid.</p> <p>Esa situación continúa hasta que Biel se enamora de Tisbe y decide actuar por su propia cuenta para salvarla.</p>
MAPA SENTIMENTAL	Solamente ha tenido dos relaciones amorosas en toda su vida. La primera fue con Astrid, con la que pasó 667 años y vivió una relación muy pasional. Biel pensaba que era su gran amor hasta que conoció a Tisbe y descubrió el verdadero amor. La relación con Tisbe es breve pero intensa.
FAMILIA Y EDUCACIÓN	Biel es hijo único y tenía muy buena relación con sus padres. Gracias a ellos recibió la educación para desenvolverse en el poblado nórdico. Más tarde, para convertirse en vigilante, tuvo que pasar los respectivos exámenes y pruebas.
FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS	Biel no tiene complejos ni fobias pero es muy maniático con su moto y se pone histérico con el mínimo rasguño.

ENFERMEDADES	Siendo humano, Biel no era propenso a enfermarse. Desde que es intraterrestre, al igual que los demás, es inmune.
VESTIMENTA	Suele vestir con zapatillas, tejanos y camisetas de manga corta ajustadas con chupas de motero.

Tabla 17: Ficha de personajes Biel. Fuente: Elaboración propia.

Kaleb

NOMBRE	Kálebir Örn Hásson
EDAD	Edad aparente: 26 años Edad real: 679 años
CLASE SOCIAL	Clase media
LUGAR DE RESIDENCIA	Proviene de Groenlandia, y actualmente reside en un piso de Barcelona junto a su mejor amigo Gareth.
PROFESIÓN Y TRABAJO	Es un trotamundos, por lo que realiza trabajos puntuales como fuente de sustento, tales como camarero o vendedor. No tiene estudios ni se identifica en ninguna profesión concreta, simplemente trabaja de lo que surge en cada circunstancia.
ASPECTO FÍSICO	ROSTRO: blanquecino, ancho, con forma redonda. Barbilla marcada con hoyuelo. FRENTE: baja, estrecha y arrugada. CEJAS: gruesas y separadas. OJOS: azules, redondos, grandes, intensos y tristes. MEJILLAS: hinchadas. NARIZ: redonda y larga. OREJAS: grandes y redondas. LABIOS: cortos y carnosos. DIENTES: pequeños y desiguales. CUELLO: corto y grueso. CABELLO: castaño oscuro, corto y áspero. CUERPO: Mide 1,75. Musculado.
CARÁCTER PSICOLÓGICO	Rebelde: se opone a las normas estipuladas por la sociedad y a cualquier tipo de control, una de las razones por las que optó por una vida nómada. Dependiente: a pesar de su apariencia independiente, dada por su calidad de trotamundos, en realidad es una

	<p>persona que siempre ha necesitado en su vida a alguien a través del cual sentirse fuerte. Primero fue su hermano, después fue Hendol, y en la actualidad es Gareth. Esto se debe a la inseguridad que su madre le causó con sus maltratos.</p> <p>Débil: su madre sembró inseguridad en él, así que la fachada de hombre duro solo es para protegerse de los que intentan hacerle daño. En el fondo es un hombre herido, con un vacío de amor y que todavía no se conoce a sí mismo.</p> <p>Huraño: tiene mal carácter, es arisco, le cuesta demostrar su afecto tanto físicamente como con palabras.</p> <p>Leal: a pesar de ser arisco, demuestra su aprecio por los demás con actos, considerados muestras de lealtad, aunque le cuesta mucho confiar en los demás.</p>
HOBBIES Y HABILIDADES	<p>Tiene conocimientos sobre armas que adquirió cuando estuvo en el ejército. Además, sabe defenderse cuerpo a cuerpo y sabe boxeo. Uno de sus mayores hobbies es entrenarse físicamente, ya sea en gimnasios o por libre. También es un manitas para arreglar las averías de cualquier tipo, ya sea de coche como de algún aparato doméstico.</p>
AMBICIONES Y FRUSTRACIONES	<p>No es un hombre de ambiciones, su única meta en la vida es seguir llevando una vida de trotamundos junto a su amigo Gareth. Su mayor frustración, sin duda, es no conocer la causa por la cual su hermano se distanció tanto de él después de convertirse en intraterrestres y se tornó tan dictatorial. También lleva sobre sus hombros la muerte de su padre, pues se considera responsable al haber sido él el que lo descubriera siendo infiel a su madre y el que se lo dijo a Itiel.</p>
MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR	<p>Habla de forma ruda y con bastantes palabras malsonantes. Su voz es grave y suele hablar en voz alta aunque su intención no sea gritar. De todas maneras, es un hombre de pocas palabras.</p> <p>Es un hombre muy pragmático, cree en el poder de la acción, no del pensamiento. Es un hombre terrenal, no es espiritual ni reflexivo, todo ello a consecuencia de serlo anteriormente y de llevarse tantas heridas. Por eso prefiere no pensar ni sentir demasiado, aunque en su fuero interno es profundamente sensible. Además, tiene una mentalidad bastante negativa de la vida. Cree que en el mundo hay muy pocas personas que sean buenas, que la mayoría van a su propia conveniencia y que realmente es difícil confiar</p>

	plenamente en alguien. Además se distancia completamente y a voluntad de las mujeres, y sólo tiene a su amigo y confidente Gareth, pues afirma que es mejor estar solo que mal acompañado.
CARÁCTER MORAL	Cree en la libertad y en la amistad cuando es verdadera y a pesar de que no es abundante, y está profundamente desencantado de la familia. No cree en absoluto en la justicia ni en las segundas oportunidades. Es un hombre de poca fe.
CARÁCTER POLÍTICO	Detesta la política y cualquier fuente de poder, con lo que su ideal político más cercano es la anarquía, sobre todo como consecuencia de la experiencia que vivió en Agarthá junto a su hermano Itiel como <i>konungr</i> . No cree necesario ni justo que haya nadie en una posición privilegiada de poder, puesto que cree en la libertad de pensamiento y de acción, siempre y cuando no te interpongas negativamente en el camino de los demás.
CARÁCTER RELIGIOSO	Es anti religioso. Al igual que no cree que debe rendirse cuentas a ninguna figura política, cree firmemente que ninguna persona debería rendir cuentas a ningún ente que no pueda ver ni tocar.
BIOGRAFÍA	Kaleb nació más pequeño de lo normal y pocos años después comenzó a mostrar síntomas de ansiedad, por lo que el desprecio de Nara hacia él aumentaba. Incluso quiso deshacerse de él nada más nacer, pero Hans se lo prohibió. Aunque siempre tuvo el apoyo de su padre y de su hermano, éstos no eran conscientes de hasta qué punto Nara era cruel con el pequeño Kaleb, y éste por miedo no dijo nada. Cuando apenas tenía 11 años descubrió a su padre siendo infiel con una aldeana. Kaleb se lo contó a Itiel, y automáticamente éste se lo reveló a Nara, quien planeó la manera de vengarse asesinando a su marido y culpando a la amante. Un año más tarde, cuando Itiel ya ha ocupado el puesto de su padre como <i>konungr</i> después de que lo condenaran a muerte por su infidelidad, es cuando se produjo el accidente con la nave de Derek, la muerte de Nara y el encuentro con Astrid. Su vida cambió totalmente en ese momento, pues durante la catástrofe a Kaleb se le clavó un trozo de metal en el pecho y estuvo a punto de morir. Sin embargo, logró sobrevivir porque Itiel aceptó que Astrid los convierta a todos en intraterrestres, y por lo tanto, fueran inmunes a cualquier enfermedad humana. Kaleb se salvó, pero la relación con su hermano cambió totalmente. A los 16 años Kaleb perdió todas las esperanzas con su hermano y abandonó el reino

	<p>que su hermano fundó. Una vez en la Tierra viajó por dos años, sin rumbo, para hacerse un lugar en el mundo. Finalmente conoció a Gareth en el Sitio de Tesalónica, donde apareció por error. Enseguida nació una conexión entre ellos y Kaleb se hizo pasar por un soldado más del ejército para permanecer junto a su amigo. Estar en la guerra le ayudó a sentirse parte de un equipo y de una causa. Tres años después su amistad con él ya se había consolidado pero cayó herido durante un combate y lo llevó a Agartha, con la idea de que su hermano lo convirtiera en intraterrestre para salvarle la vida. No es Itiel, sino Astrid la que lo convirtió, y los dos amigos abandonan Agartha de inmediato. Siguen juntos desde ese momento hasta el presente, llevando una vida de trotamundos con su coche destartado y los pequeños ahorros que van consiguiendo de sus trabajos temporales.</p>
<p>MAPA SENTIMENTAL</p>	<p>A causa del trauma provocado por su madre en su infancia, Kaleb siente un rechazo muy fuerte hacia las mujeres, lo que le ha llevado a estar toda su vida sin enamorarse ni tener relaciones pasionales. Cuando Alex llega a su vida, sin embargo, comienza a sentir algo muy fuerte por ella, y aunque se resiste, finalmente acaba enamorado de ella. Este amor es correspondido, y gracias a ella logra superar su trauma con las mujeres, abrir los ojos y aceptar que no todas son como su madre.</p>
<p>FAMILIA Y EDUCACIÓN</p>	<p>Su padre es Hans y su madre es Nara. Siempre ha sentido admiración por su padre y devoción por su hermano Itiel, pero la relación con su madre era bien distinta, pues ésta lo maltrataba tanto física como psicológicamente. Su educación fue la misma que la de Itiel, pero sin el peso de tener que ocupar en el futuro el puesto de <i>konungr</i>. Aunque en el combate era bastante diestro, en la caza y en la pesca era uno de los peores del poblado, una razón más por lo que Nara lo odiaba, pues consideraba que no era digno de formar parte de la familia del <i>konungr</i>, pues la ridiculizaba.</p>
<p>FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS</p>	<p>No destaca por ninguna manía ni fobia concreta. Lo que tiene muy arraigado en su interior, sin embargo, es ese desprecio hacia las mujeres, causado por el episodio traumático que vivió con su madre Nara. No llega a ser misoginia, pero prefiere no tener nada que ver con ninguna mujer, siente una completa indiferencia y rechazo hacia ellas porque cree que todas son como su madre y que sólo son una fuente de problemas.</p>

ENFERMEDADES	No destaca por ninguna enfermedad en concreto. De pequeño padeció ansiedad por el miedo que le infundía su madre, pero con el paso de los años fue desapareciendo.
VESTIMENTA	Su look habitual es campechano. Suele llevar tejanos estropeados, zapatos deportivos y camisetas de manga corta muy básicas. Utiliza cualquier color, pero decantándose hacia los oscuros. Una pieza muy característica en él son las chaquetas de piel de oveja por dentro cuando hace mucho frío y la gran cantidad de pulseras y collares que luce, que combinan a la perfección con sus innumerables tatuajes.

Tabla 18: Ficha de personajes Kaleb. Fuente: Elaboración propia.

Hendol

NOMBRE	Henðólvar Álfson
EDAD	Edad aparente: 39 años Edad real: 706 años
CLASE SOCIAL	Clase social baja
LUGAR DE RESIDENCIA	Actualmente reside en una habitación alquilada de Barcelona.
PROFESIÓN Y TRABAJO	Durante su estancia en el monasterio no desempeñaba ninguna profesión, hacía trabajos comunitarios como el resto de sus compañeros monjes, y el mismo monasterio le ofrecía todas las necesidades básicas que necesitaba: comida, lecho, aseo, etc. El tiempo lo roba a sus compañeros monjes con su consentimiento, dado que el maestro nada más verlo supo que debía realizar una misión importante en el futuro y aceptaron sacrificar su propio tiempo en beneficio de la humanidad.
ASPECTO FÍSICO	ROSTRO: tono oliva, ancho, con forma cuadrada. Barbilla marcada. FRENTE: alta, amplia y arrugada. CEJAS: amplias, separadas y pobres. OJOS: verdes oscuro, rectangulares, pequeños, dulces y tranquilos. MEJILLAS: deshinchadas. NARIZ: ancha y larga. OREJAS: grandes y redondas. LABIOS: alargados y estrechos.

	<p>DIENTES: pequeños y blancos. CUELLO: corto y grueso. CABELLO: castaño oscuro, largo por los hombros y abundante. CUERPO: Mide 1,83. Esbelto.</p>
CARÁCTER PSICOLÓGICO	<p>Supersticioso: este punto está muy ligado a sus creencias, que tal y como están explicadas más abajo, toman como base que todo en esta vida es energía que se transforma pero no desaparece, y que por lo tanto, el ser humano es dueño de su destino. Así, todos tenemos la capacidad a través de nuestros pensamientos de cambiar nuestras realidades y conseguir todo lo que podamos desear, siempre que se tenga fe y una constante actitud de agradecimiento. Cree en el poder y la veracidad de la simbología, de los mitos y de las leyendas, lo que le convierte en un ser creyente.</p> <p>Espiritual: este punto está ligado a lo que acabamos de comentar, dado que todas estas creencias hacen que sea un hombre que tiene su corazón y su mente en un estado superior de conocimiento. No tiene muchas amistades porque la mayoría de personas consideran que vive en otra dimensión.</p> <p>Empático: el punto anterior no le hace ajeno a los problemas terrenales, al contrario, le han ayudado a ser todavía más consciente y sensible a los problemas del ser humano, pero desde una óptica positiva, puesto que cree firmemente que todo tiene solución y que simplemente depende del poder que le demos a nuestra propia mente. Es compasivo.</p> <p>Amoroso: siempre ha sido un hombre muy afectuoso, que a pesar de su condición de hombre nunca ha tenido problemas en demostrar el aprecio hacia los demás físicamente. Esto lo hace un hombre muy dulce y cariñoso. Es muy generoso y se preocupa siempre por los demás.</p> <p>Detallista: su afecto por los demás le lleva a ser infinitamente detallista en muchos sentidos, desde hacer regalos hechos a mano hasta recordar cada una de las cosas que le ha contado una persona de sí mismo para hacerlo sentir especial.</p>
HOBBIES Y HABILIDADES	<p>Su mayor habilidad en la actualidad es la práctica de las artes marciales, concretamente en la llamada <i>wushu</i>, que aprendió durante su estancia en el monasterio con gran</p>

	<p>facilidad gracias a la base que ya tenía del tipo de lucha que le enseñaron en el poblado nórdico. Además de esto domina a la perfección técnicas espirituales propias del budismo, como la meditación y la visualización creativa, que le han ayudado en su búsqueda de la paz y el equilibrio.</p> <p>Su hobbies más destacados son la práctica del yoga y la lectura.</p>
AMBICIONES Y FRUSTRACIONES	<p>Su mayor frustración es haberse convertido en intraterrestre. Está en contra de su naturaleza porque él no ha escogido ser así, y mucho menos había contado con los efectos secundarios, los de depender de tiempo de los humanos. Está en contra del hecho de tener que ser esclavos del tiempo de los demás, y del mismo modo, privar a los humanos del tiempo que les corresponde por derecho. Su mayor ambición, por lo tanto, es alcanzar la paz y el equilibrio para sobrellevar mejor su naturaleza, por lo que se sumerge en largas etapas de meditación y visualización para relajarse y encontrar a su yo cósmico, que le ayuda a tomar las mejores decisiones y a sentirse mejor consigo mismo.</p>
MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR	<p>Es un hombre de pocas palabras, pues está inmerso prácticamente siempre en un estado de relajación trascendental, y lo primero que necesita es el silencio y la concentración. Su voz es suave y dulce, pero grave y masculina. Nunca utiliza palabras malsonantes.</p> <p>A pesar de haber vivido muchos momentos dolorosos en su pasado, mantiene una visión de la vida positiva. Aunque es consciente de que la vida no ha sido fácil, se respalda al completo en sus creencias, lo que le hace ser un hombre de una fe y esperanza inquebrantables que lucha hasta el final en lo que cree y por lo que ama.</p>
CARÁCTER MORAL	<p>No cree en la bondad innata del ser humano, pero sí que cree que la paz, el equilibrio, el perdón y la gratitud puede hacerlo mejor persona. Por lo tanto, cree que se debe librar una batalla espiritual entre el bien y el mal dentro de cada uno, pero que al final depende de nosotros optar por camino de la bondad.</p>
CARÁCTER POLÍTICO	<p>Su interés completo por la espiritualidad le hace ser profundamente apolítico. Esto quiere decir que no se interesa en absoluto por este tema. Es consciente de que en la vida se necesita un orden y que es perfectamente normal que las sociedades se estructuren en formas de gobierno, pero no cree en ninguna existente porque considera que no</p>

	<p>se centran en fomentar la libertad del ser, sino que lo que hacen es intentar convertir a la ciudadanía en meros títeres que piensen y actúen de la misma manera, como robots. Por esta misma razón estaba en contra del gobierno de Itiel en Agartha, porque consideraba que éste no se interesaba por los suyos con nobles sentimientos, sino que lo hacía movido por intereses internos y egoístas.</p>
<p>CARÁCTER RELIGIOSO</p>	<p>En el poblado nórdico no heredó ninguna creencia ni religión, pues como hemos comentado anteriormente, en Groenlandia intentaron imponer la religión cristiana pero ellos, como otros poblados de la zona, se resistieron y permanecieron firmes a su manera de pensar, que era más bien cercana a costumbres carnales. Hendol nunca practicó, de todas maneras, ninguna costumbre ni religión, ni carnal ni espiritual, hasta que llegó al monasterio. Allí descubrió su apego a la espiritualidad gracias a su maestro, que lo introdujo en el budismo. Hendol no seguía una devoción particular hacia Buda ni sus costumbres al pie de la letra, pero sí que se hizo suyas muchas de las formas de pensar y de ver la vida que le eran propias. Por lo tanto, actualmente Hendol tiene la convicción de que todo es energía, y que con los pensamientos y sentimientos se puede transformar todo porque éstos vibran en determinadas frecuencias, que pueden ser positivas o negativas. Las negativas hacen que todo lo que sucede en nuestra vida vaya de mal en peor, mientras que las positivas nos sumergen poco a poco en un estado de completa felicidad y plenitud. Es por esto que Hendol es un impulsor y defensor de la paz, que defiende que se acaba logrando con los años con herramientas que te ayudan a estar en tu eje, tales como la meditación y la práctica de la gratitud y el perdón. Con la meditación se lleva a cabo una limpieza de chakras, gracias a la cual dejamos espacio para lo bueno en nuestras vidas.</p>
<p>BIOGRAFÍA</p>	<p>Hendol, al igual que Itiel, Kaleb y Biel, nació en Groenlandia, en el poblado nórdico de nuestra historia. Fue hijo único de una de las familias bienestantes, por esta razón tenía amistad directa con Itiel y su familia. Se dedicaba, como el resto de los jóvenes de su edad, a la caza y a la pesca, pero en el área en que en realidad destacaba era en la lucha y la guerra, siendo uno de los guerreros más diestros y valerosos del poblado, junto a Itiel. Después de la catástrofe causada por la nave de Derek y de la aparición de Astrid en sus vidas, se convirtió en intraterrestres, al igual que el resto de los supervivientes de su poblado. Posteriormente vivió en Agartha junto a su mejor amigo durante 79 años, soportando</p>

	<p>la extraña distancia que Itiel promovió entre ellos. Esta distancia comenzó, como bien hemos dicho antes, con la muerte de Gina, aunque Hendol desconoce que fue su mejor amigo quien la mató por accidente. Hendol relaciona esta distancia por las diferencias de opinión que ambos amigos tienen. Considera que Itiel ha cambiado influenciado por las intenciones de Astrid, que desde un primer momento toma como sospechosas y negativas. Hendol está muy lejos de considerar su nueva naturaleza como algo beneficioso, mientras que Itiel parece querer beneficiarse de ello para obtener poder. Está totalmente en contra de su visión, pero se queda a su lado con la esperanza de hacerle recapacitar. En este momento comenzó a estrechar lazos con Kaleb, dado que éste también sentía el peso de la distancia de su hermano. Cuando Kaleb decidió abandonar Agartha, Hendol no abandonó las esperanzas de hacer recapacitar a Itiel y siguió aguantando. Finalmente, las enfrentas provocadas por Astrid hicieron mella totalmente en su relación, por lo que decidió abandonar Agartha. Desde el primer momento supo que lo que más necesitaba su alma era paz y descanso, con lo que durante 3 años se embarcó en un viaje en solitario hasta el monasterio de Ganden, en el Tíbet, en el que estuvo 584 años. Allí tuvo una vida plena, rodeado de sus compañeros monjes que lo aceptaron desde el primer momento a pesar de su naturaleza y que le han infundado de afecto y confianza. En el presente ha ido a Barcelona porque su maestro ha dejado en sus manos una misión que debe cumplir para obtener su redención final como intraterrestre.</p>
<p>MAPA SENTIMENTAL</p>	<p>Hendol no destaca por haber tenido grandes amoríos. Solamente estuvo casado en el poblado nórdico, con la mujer que dio a luz a Gina, pero nunca la ha amado, pues fue un matrimonio de conveniencia como era costumbre allí. Cuando su esposa murió poco después de nacer Gina, Hendol no volvió a estar comprometido con otra mujer, y hasta el presente no cree haberse enamorado nunca. Sus años recluido en Agartha preocupado por el bienestar de Itiel y los que pasó en el monasterio alejado de la civilización no ayudaron en este sentido.</p>
<p>FAMILIA Y EDUCACIÓN</p>	<p>Su padre se llamaba Finn y su madre Dahlia. Tenía una relación estrecha y positiva con ambos. Cuando él tenía cinco años, Dahlia dio a luz a Jensen, pero murió a los tres años por un accidente. Desde entonces, el vacío que le dejó su hermano pequeño lo cubrió Itiel, que se acabó convirtiendo en su mejor amigo.</p>

	La educación que recibió en el poblado nórdico, su lugar de origen, es similar a la del resto de jóvenes de su edad: iniciación y perfección en la caza, la pesca y la lucha. Posteriormente, los monjes del monasterio tibetano lo introdujeron en las creencias espirituales del budismo.
FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS	No destaca por ninguna fobia, manía o complejo en concreto. Algo que podría destacarse en este apartado es su extremo desagrado por el ruido. No llega a ser una fobia, pero al haber vivido tantos años en plena paz y silencio, le molesta profundamente los ruidos fuertes, pesados y repetitivos.
ENFERMEDADES	Hendol no destaca por ninguna enfermedad en particular.
VESTIMENTA	Hendol viste de forma muy humilde y modesta, con ropajes que se acercan a los propios de los hippies. De esta manera, viste con colores vivos y chillones, propios de las vestimentas típicas de la orden de los Gelug, con pantalones bombacho y camisas anchas de lino. Su calzado consiste en chanclas oscuras o zapatillas de tela. No se preocupa por su estética, lo que hace que la mayoría de las veces sus piezas no combinen nada bien.

Tabla 19: Ficha de personajes Hendol. Fuente: Elaboración propia.

Gareth

NOMBRE	Gareth Bellini Williams
EDAD	Edad aparente: 30 años Edad real: 605 años
CLASE SOCIAL	Clase media
LUGAR DE RESIDENCIA	Proviene de Venecia y actualmente reside en un piso de Barcelona junto a su mejor amigo Kaleb.
PROFESIÓN Y TRABAJO	Es un trotamundos, por lo que realiza trabajos puntuales como fuente de sustento, tales como camarero o vendedor. No tiene estudios ni se identifica en ninguna profesión concreta, simplemente trabaja de lo que surge en cada circunstancia. Además, es un amante de los casinos y las apuestas, de donde saca una buena parte de sus ingresos.
ASPECTO FÍSICO	ROSTRO: color beige y con forma de diamante con el mentón muy marcado. FRENTE: ancha, lisa y recta.

	<p>CEJAS: gruesas, despeinadas y separadas. OJOS: azul claro, grandes y penetrantes. MEJILLAS: pómulos altos y pronunciados. NARIZ: ancha, recta y larga. OREJAS: verticales y pegadas. LABIOS: el labio inferior más grueso que el superior, carnosos y suaves. DIENTES: muy blancos y simétricos. CUELLO: delgado y corto. CABELLO: negro, semilargo, liso y despeinado. CUERPO: Mide 1,77. Cuerpo definido sin volumen.</p>
<p>CARÁCTER PSICOLÓGICO</p>	<p>Agradable: Es una persona muy amable con todo el mundo. Se siente feliz agradando a los demás y suele caer bien a todo el mundo.</p> <p>Aventurero: Adora la aventura y el peligro. Por esta razón, una vez se convirtió en intraterrestre, se dedicó viajar por todo el mundo con Kaleb. Por esta cualidad, tampoco teme a jugarse su dinero en casinos y casas de apuestas.</p> <p>Divertido: La mayor parte del tiempo está alegre. Además, por su forma de ser, es simpático y gracioso. Siempre hace reír a los demás con sus comentarios sarcásticos e inocentes o con sus chistes malos.</p> <p>Pícaro: Es muy inteligente y habilidoso y consigue sacar provecho de las situaciones en su propio beneficio. Por otra parte, es muy ingenioso y todo un playboy.</p> <p>Mujeriego: Le encantan las mujeres y siempre intenta seducirlas. Mantiene relaciones esporádicas con un gran número de mujeres.</p>
<p>HOBBIES Y HABILIDADES</p>	<p>Su mayor hobby es jugar en casinos y apostarse sus ingresos. Es muy habilidoso en este tipo de actividades y solamente pierde en contadas ocasiones. Gracias a esto, Kaleb y él pueden mantener un nivel de vida un poco más elevado. Hay que destacar que pese a esta gran pasión, no tiene ningún tipo de adicción al juego y puede pasar largos períodos de tiempo sin jugar. A muchos de sus ligues los conoce en estos ambientes. También le gusta muchísimo la música rock y en especial el estilo grunge. Por otra parte, es muy diestro en la lucha, a causa del tiempo que pasó en la guerra. Le gustan las armas y por el contrario, la lucha cuerpo a cuerpo no es su mayor pasión.</p>

<p>AMBICIONES Y FRUSTRACIONES</p>	<p>No es un hombre de grandes ambiciones. Siente que su vida es perfecta tal y como es. Le encanta su condición de intraterrestre porque fue lo que le salvó la vida y lo que le ha permitido viajar por todo el mundo durante más tiempo del que jamás imaginó.</p> <p>Aunque es muy feliz con su vida, su mayor frustración es ver a Kaleb infeliz. La personalidad de su amigo le hace preocuparse en más de una ocasión y se siente impotente porque Kaleb le salvó la vida y siente que no puede hacer nada por él.</p>
<p>MANERA DE HABLAR Y DE PENSAR</p>	<p>Su lema es <i>carpe diem</i>. Su mayor preocupación es vivir el momento y disfrutarlo al máximo. No se preocupa por el futuro ni piensa en el pasado. Le encanta disfrutar de todos los placeres que le ofrece la vida y dejarse llevar por las situaciones y por Kaleb, que es quién suele marcar los destinos y crear los planes.</p> <p>Habla con un tono suave y no muy grave y tiene un lenguaje coloquial, utilizando en ocasiones palabras malsonantes.</p>
<p>CARÁCTER MORAL</p>	<p>Cree firmemente en el <i>carpe diem</i> y no le preocupa nada ni nadie excepto su propia felicidad y la de su mejor amigo Kaleb. Su condición de intraterrestre le ha hecho creer que es mejor que los humanos y no tiene reparos en asesinarlos para su propio beneficio. Kaleb es quién le pone los límites y él los acata porque no quiere tener a los vigilantes de Itiel encima. Los límites de su moral están en el momento en el que sus acciones pueden desbaratar lo único que le importa, su vida junto a Kaleb.</p>
<p>CARÁCTER POLÍTICO</p>	<p>No cree en ningún tipo de forma política. Cuando era humano creía firmemente en el gobierno de su país y creía que su obligación era vivir, luchar y morir para servirle. Al “morir” en batalla no sintió que su muerte hubiera merecido la pena y al convertirse en intraterrestre descubrió un nuevo mundo. Desde entonces cree que él es el único dueño de su destino y establece, junto a Kaleb, sus propias leyes. No obedece ni acata las normas de nadie más.</p>
<p>CARÁCTER RELIGIOSO</p>	<p>Proveniente de una familia católica, Gareth mantuvo esta religión hasta que conoció a Kaleb. Cuando se convirtió en intraterrestre y Kaleb le contó todo lo que había vivido, Gareth empezó a dudar de su religión y de su dios y fue perdiendo la fe hasta la actualidad, en que es completamente ateo. Esta transformación también se debió a que pensaba que su dios le ponía muchas limitaciones para poder vivir su vida al máximo y de la forma que él quería.</p>

BIOGRAFÍA	<p>Nació y vivió hasta los 15 años en Venecia, la capital de la Serenísima República de Venecia. Creció con una mentalidad y unas creencias puramente católicas y siempre envidió a su padre por poder viajar de Inglaterra hasta Egipto. Estos viajes provocaron que su padre estuviera bastante ausente y se criara casi exclusivamente con su madre, a la que adoraba. Cansado de su monótona vida y con la creencia de que estaba hecho para algo más grande, a los 16 años se alistó en el ejército y viajó a Tesalónica, en la actual Grecia, para luchar contra el Imperio otomano. Allí pasó tres años, descubrió su pasión por lo bélico y conoció a Kaleb. Cayó herido de muerte en una de las batallas y Kaleb lo llevó hasta Astrid para que lo convirtiera. Astrid accedió y así Kaleb le salvó la vida y se convirtió en intraterrestre. Tras convertirse, su vida cambió radicalmente, descubrió que ahora tenía la posibilidad de ir donde quisiera y cuando quisiera porque ya no estaba atado a la vida humana. Viajó a Italia de nuevo para ver a su madre por última vez y desde entonces ha estado viajando con Kaleb por todo el mundo, alistándose en guerras y disfrutando de la vida sin tener un lugar de residencia fijo.</p>
MAPA SENTIMENTAL	<p>Nunca ha tenido una pareja estable. De pequeño estaba enamorado de una niña de su pueblo y soñaba que cuando fuera mayor se casaría con ella y tendrían muchos hijos. Al llegar a la adolescencia, esa niña se desposó con otro y Gareth se alistó en el ejército. Después de convertirse en intraterrestre comenzó a fijarse en las mujeres, convirtiéndose en un mujeriego. Nunca ha sido rechazado, por lo que tiene el ego por las nubes y piensa las relaciones estables son para fracasados. Esto cambia cuando conoce a Tisbe y se enamora de ella completamente.</p>
FAMILIA Y EDUCACIÓN	<p>Sus padres fueron Alessio Bellini y Emily Williams. Se conocieron en Inglaterra, gracias a que su padre era comerciante y debió viajar a Inglaterra para tratar asuntos de los vínculos financieros que mantenían con el país. Se enamoraron rápidamente y Emily viajó a Italia con Alessio, donde se casaron y tuvieron a Gareth. Fue hijo único y recibió una educación cristiana.</p>
FOBIAS, MANÍAS Y COMPLEJOS	<p>Gareth es muy presumido y coqueto. Su aspecto físico es muy importante para él por lo que cuida mucho su apariencia y se ejercita cada día para mantener una buena forma física.</p> <p>A parte de esto, no destaca por ninguna fobia o manía.</p>

ENFERMEDADES	No tiene ningún tipo de enfermedad.
VESTIMENTA	Gareth siempre viste con tejanos y botas. Es un apasionado de las camisas de leñador por lo que siempre acostumbra a llevar alternando los colores y la forma de los cuadros. A veces las lleva abrochadas y a veces desabrochadas con camisas de manga corta debajo. También acostumbra a llevar accesorios como muñequeras.

Tabla 20: Ficha de personajes Gareth. Fuente: Elaboración propia.

3.3.3.1. Mapa de relaciones

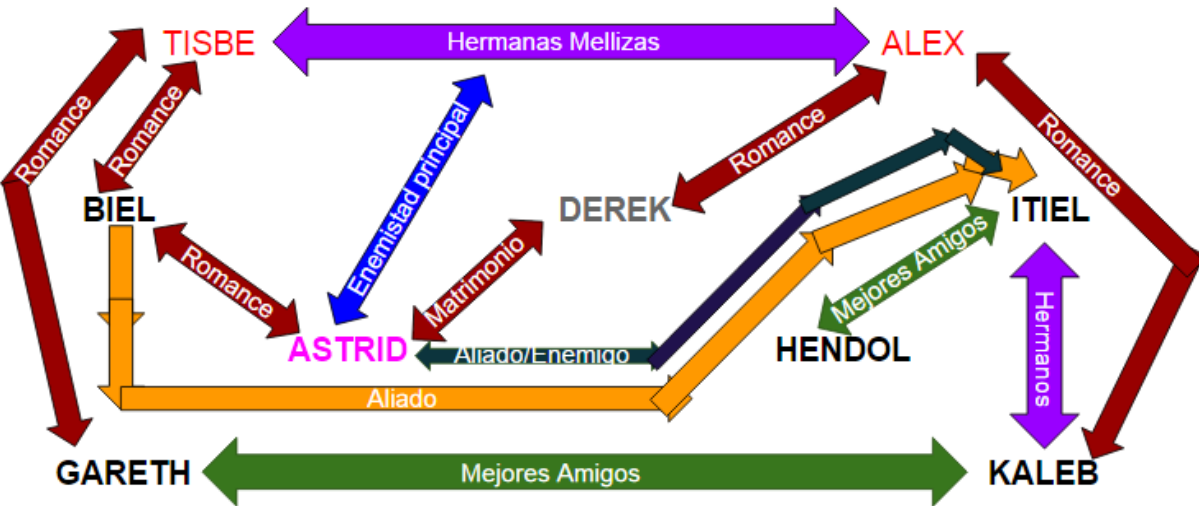


Figura 16: Mapa de relaciones. Fuente: Elaboración propia.

ROSA: Extraterrestre, enemiga de todos.

GRIS: Extraterrestre, está en contra de los intraterrestres pero se alía con ellos a su conveniencia.

NEGRITA: Intraterrestres

ROJO: Humanas

3.3.3.1.1. Descripción de las relaciones entre los personajes principales

3.3.3.1.2.1. Relaciones directas

Tisbe y Alex

Tisbe y Alex son mellizas. Han vivido juntas desde que nacieron y su relación no ha hecho más que fortalecerse con el paso de los años. Pasaron una mala época en la que tuvieron que soportar juntas los malos tratos de su madre y desde ese momento Tisbe asumió un papel de hermana mayor, protegiendo a su hermana aunque esto le acarrearía más sufrimiento. Alex, por su parte, se refugió en esa protección que su hermana le brindaba y así pudo conservar su inocencia. Son muy diferentes pero están muy unidas y desde el momento en que descubren que corren peligro luchan juntas para sobrevivir. No obstante tienen algunas discusiones por incompatibilidad de opiniones, Tisbe es muy radical en cuanto a los intraterrestres y Alex sí que ve la bondad en algunos de ellos. Al final, Tisbe decide sacrificarse por el bien de la humanidad y a Alex le cuesta mucho aceptarlo y le duele enormemente perder a su hermana.

Tisbe y Biel

Biel conoce a Tisbe cuando le ordenan que la espíe para averiguar la cuestión del gen. Contra todo pronóstico, Biel se enamora locamente de ella, observándola día a día. Su primer encuentro se produce cuando éste la rapta para protegerla. Tisbe, sin embargo lo ve como a un enemigo y como a un loco porque la ha secuestrado. Más adelante, al enterarse de que Biel es un intraterrestre, su odio hacia él no hace más que crecer porque pertenece a una especie que destruye la vida de los humanos. A pesar de todo esto, el cariño y la persistencia del intraterrestre va ablandando su corazón y aunque se resiste con todas sus fuerzas acaba amándolo loca y profundamente. Esto sucede demasiado tarde ya que poco después de aceptarlo, Biel es asesinado.

Tisbe y Gareth

A raíz de la muerte de Biel, Tisbe va cambiando su postura respecto a los intraterrestres. Su amistad con Gareth comienza cuando él y Kaleb se ven involucrados en la lucha entre Astrid y los demás por conseguir a las mellizas. Primero entablan una gran amistad y poco a poco Gareth se va enamorando de ella, dejando a un lado su personalidad de mujeriego. Tisbe se siente atraída por él pero se retiene porque recuerda y ama a Biel. Al final decide superarlo y acaban manteniendo una relación amorosa hasta que Tisbe muere.

Alex y Kaleb

Alex y Kaleb sienten una atracción mutua desde el primer momento en que sus caminos se cruzan. Se conocen oficialmente cuando él y Gareth se ven involucrados en la lucha entre Astrid y los demás por conseguir a las mellizas. Alex se enamora de él de forma casi instantánea y aunque él también tiene sentimientos hacia ella, lo niega y la rechaza para que se aleje de él ya que no quiere saber nada de las mujeres a causa del trauma generado por los malos tratos de su madre. Alex lo comprende porque ella pasó por lo mismo y poco a poco va ganándose su corazón pero él no se deja llevar por lo que Alex se rinde. Solo cuando Alex vuelve a intentar recuperar su relación con Derek, Kaleb se da cuenta de lo que ha perdido y lucha por ella.

Alex y Derek

Alex y Derek se conocen cuando éste se hace pasar por humano para descubrir quién es la portadora del gen. Derek se enamora rápidamente de Alex y la termina conquistando. Cuando descubre quién es en realidad, Alex se aleja de él, sintiéndose atemorizada y engañada. Esta desconfianza se potencia aún más cuando Alex descubre la existencia del gen y cree que Derek quiere matarla para cumplir su misión. Al ver los intentos de Derek por hallar una alternativa al gen, comienza a confiar en él de nuevo y cansada del trato de Kaleb, decide intentar recuperar su relación con él pero no sale bien porque en el fondo sabe que nunca lo ha amado y piensa constantemente en Kaleb. Acaban despidiéndose como dos buenos amigos.

Derek y Astrid

Derek y Astrid se conocen cuando el equipo de investigación de Derek aterriza en la Tierra y la rescata estando a punto de morir desangrada por la tribu Sustnuka. Derek, atraído por la belleza y la aparente fragilidad de Astrid se enamora rápidamente de ella y se la lleva a su planeta. Astrid sin embargo solo lo ve como un medio para alcanzar un fin, lo manipula, le hace creer que está enamorada y que lo único que necesita es estar con él. En Apogeon contraen matrimonio y tras los engaños de Astrid vuelven a la Tierra dónde Derek descubre su verdadero ser. Astrid muestra su fuerza y carácter y revela sus verdaderas intenciones. Desde entonces Derek y Astrid se convierten en enemigos que quieren destruirse mutuamente y cuyos objetivos son completamente opuestos.

Alex, Tisbe y Astrid

Desde el momento en que Astrid descubre la existencia del Gen y que puede significar su muerte va en busca de Alex y Tisbe. Su intención es capturarlas para siempre y evitar así su muerte. Aunque su objetivo, antes de saber quién es la portadora del gen, es el mismo con las dos, siente un odio especial hacia Tisbe por haber provocado la traición de Biel y

por haber hecho que éste dejara de amarla, por lo que siente una gran satisfacción haciéndole sufrir.

Astrid y Biel

Astrid y Biel se conocen cuando la tribu de Biel acoge a Astrid y ésta los convierte en intraterrestres. Astrid se siente muy atraída por Biel desde el primer momento así que lo persuade para que sea su amante. Para ella se trata de una relación meramente carnal. Biel cree estar enamorado de ella pero cuando conoce a Tisbe, la persuasión de Astrid se rompe y se da cuenta de que nunca la ha amado. Astrid, a pesar de verlo como un objeto sexual, al ver que ama a Tisbe se pone muy celosa y acaba asesinándolo.

Astrid e Itiel

Astrid e Itiel se conocen durante el accidente provocado por la nave de Derek. Astrid se gana la confianza de Itiel haciéndose la víctima y mintiendo sobre las intenciones de los apogeónicos. Itiel la acepta como parte de su pueblo y cuando Astrid le ofrece el poder de la inmortalidad lo acepta sin saber las consecuencias que este poder acarrearía en ellos. Una vez es transformado en intraterrestre Itiel se apoya en Astrid y se convierten en grandes aliados. Esta alianza se rompe por la lucha de poder, que les hace enemistarse y provoca que a pesar de tener el mismo objetivo, cada uno vaya por su lado.

Biel e Itiel

Itiel y Biel pertenecían al mismo poblado. Biel siempre ha sentido mucha admiración y respeto por Itiel, razón por la que desde ya antes de ser intraterrestre quería ganarse su confianza. Es en el terremoto causado por el impacto de la nave de Derek, cuando al rescatar a Kaleb y a Gina, la hija de Hendol, Itiel se siente en deuda con él y comienza a verlo con más respeto. Al convertirse en intraterrestres y perder el apoyo de su hermano y de Hendol, Biel se convierte en su hombre de confianza. Llega a apreciarlo de corazón y se siente decepcionado cuando secuestra a Tisbe en contra de sus órdenes. Cuando Astrid lo asesina, siente mucha tristeza y soledad pues era su mayor apoyo.

Itiel y Hendol

Itiel y Hendol pertenecen al mismo poblado. Han crecido juntos y son amigos íntimos, como hermanos. Siempre iban juntos a todas las expediciones y se confesaban todos sus secretos. Su confianza era tal que Hendol pensaba entregarle la mano de su hija. Con la llegada de Astrid y el asesinato de Gina, Itiel se aleja de Hendol porque se siente muy avergonzado y culpable. Hendol, ignorante de los actos de su amigo, no comprende ese cambio e intenta acercarse a él y recuperar su amistad. Pasa mucho tiempo sin rendirse e incluso lo defiende ante Kaleb y le pide que no se marche. Tras la marcha de Kaleb y al

ver que Itiel no tiene intenciones de cambiar, y que al contrario, se vuelve una persona cada vez más reservada y oscura, decide alejarse y se recluye en el Tíbet. Años más tarde, Hendol vuelve con la esperanza de que Itiel haya cambiado pero su relación no hace más que empeorar. Hendol se entera de que Itiel mató a su hija y le da la espalda por completo pero cuando Itiel se aleja de Astrid y vuelve a convertirse en el que era, consiguen reconciliarse y mueren siendo los amigos que eran de pequeños.

Itiel y Kaleb

Itiel es el hermano mayor de Kaleb. Antes de ser intraterrestres tenían una relación muy estrecha. Kaleb veía a Itiel como un ejemplo a seguir e Itiel era muy protector con él. Con la llegada de Astrid y el asesinato de Gina todo cambia. Itiel se vuelve una persona muy reservada y aleja a su hermano ya que se avergüenza de haber matado a la niña de la que Kaleb estaba enamorado. Kaleb no comprende la actitud de Itiel, pierde rápidamente la paciencia y se marcha lo más lejos posible de su hermano. Poco tiempo después, cuando Gareth cae herido en una batalla, Kaleb vuelve para pedirle a Itiel que convenza a Astrid para que convierta a su amigo en intraterrestre e Itiel se niega, empeorando la situación. Kaleb vuelve a marcharse con su amigo y no vuelve a ver a su hermano hasta que la historia del gen sale a la luz. En el reencuentro, solo empeora su relación porque Kaleb se entera del asesinato de Gina y lo abandona a su suerte sin miramientos. Su reconciliación se produce gracias a Alex pero tarda mucho tiempo en llegar, muy cerca de su muerte.

Kaleb y Gareth

Kaleb y Gareth se conocen durante el Sitio de Tesalónica, después de la marcha de Kaleb de los túneles. Durante la guerra, Gareth, creyendo que Kaleb es un soldado le salva la vida. Desde este momento se hacen amigos inseparables ya que Kaleb encuentra en Gareth el hermano que ha perdido. Cuando Gareth cae herido en una de las batallas, Kaleb vuelve a los túneles para que lo conviertan en intraterrestre y gracias a Astrid, puede seguir viviendo con Gareth hasta el momento de su muerte. Durante todo este tiempo van recorriendo el mundo siendo testigos de cómo evoluciona el mundo.

3.3.3.1.2.2. Relaciones secundarias

-Astrid y Kaleb: Kaleb siempre ha desconfiado de ella, la culpa de ser la responsable del cambio de su hermano.

-Astrid y Hendol: Hendol odia porque también la culpa del cambio de Itiel. Astrid intenta ganarse su confianza pero nunca lo logra.

-Astrid y Gareth: Gareth se siente agradecido con Astrid porque le salvó la vida convirtiéndole en Intraterrestre. Además siente una atracción sexual muy fuerte hacia ella

y Astrid, pensando que puede aprovechar esto para ponerle de su lado y sustituir así a Biel, se acuesta con él. Sin embargo, Gareth tiene muy claro de qué bando está.

-Alex y Hendol: Alex ve a Hendol como a un padre desde el primer momento y a Hendol, Alex le recuerda a su hija Gina por lo que siente cierta debilidad hacia ella. Gracias a él, Alex cambia su opinión sobre los intraterrestres.

-Alex e Itiel: Itiel quiere quedarse con las mellizas para evitar su muerte y que Astrid las encuentre. Le resulta difícil estar con Alex específicamente porque le recuerda a Gina, lo que le hace sentirse aún más culpable. Alex, después de enterarse de esto, siente mucha lástima y acaba sintiendo un aprecio muy fuerte por él.

-Tisbe e Itiel: Tisbe odia a Itiel. Lo ve como el máximo responsable de la existencia de los intraterrestres y percibe su lado oscuro, por lo que lo desprecia y piensa que hay que acabar con él. Itiel siente indiferencia hacia Tisbe y solamente le interesa porque puede poseer el gen.

-Tisbe y Hendol: Tisbe al principio no entiende el aprecio que Alex siente hacia Hendol y le trata con desprecio, como al resto de intraterrestres. Después de la muerte de Biel su relación mejora un poco pero nunca acaban de tener una relación muy estrecha.

-Tisbe y Kaleb: Tisbe y Kaleb se llevan muy mal. Kaleb ve a Tisbe como una persona insoportable y ella le odia por el daño que ve que le está haciendo a su hermana. Al final, Tisbe lo tolera por Alex pero jamás llegan a tener una buena relación.

-Tisbe y Derek: Tisbe y Derek son muy buenos amigos desde antes de descubrir que Derek es un extraterrestre y que existen los intraterrestres. Las circunstancias provocan que se distancien pero Tisbe siempre lo preferirá a Kaleb para su hermana.

-Derek e intraterrestres: Al principio están claramente enemistados porque el objetivo de Derek es acabar con todos ellos. Más adelante se ven obligados a aliarse para salvar a las mellizas de las garras de Astrid en repetidas ocasiones y al final todos llegan al acuerdo del sacrificio.

-Derek y Kaleb: Derek y Kaleb se odian desde el primer momento porque Kaleb es un intraterrestre y Derek quiere exterminarlos. El romance de Kaleb con Alex solo empeora esta situación y al final intentan tolerarse por Alex, pero aun así nunca tienen ni tan sólo una relación cordial.

3.3.3.4. Mundos y espacios

Límite no sólo es compleja en cuanto a diversidad de tramas, sino que también lo es en cuanto a diversidad de espacios. Así pues, en el contexto de la historia aparecen distintos espacios, algunos de ellos son ficticios y otros son inspirados. Otros espacios tienen origen en leyes ya establecidas, mientras que en otros casos cuentan con sus propias normas.

En cualquier caso, hemos considerado apropiado explicar en este apartado los mundos y espacios más esenciales para nuestra historia, no sólo para comprender mejor los conflictos sino porque además aparecen con frecuencia a lo largo de la serie.

Apogeon

Es un planeta inexistente, inventado en su totalidad por nosotras.

Su lema es: *Tecnología, paz y progreso.*

- Apariencia externa



Imagen 33. Fuente: *Pinterest.*

Imagen 34. Fuente: *Taringa*

Imagen 35. Fuente: *WallPapers.*

Apogeon pertenece a una pequeña galaxia llamada Gasquien. En esta galaxia sólo habitan dos planetas, Apogeon (el planeta de la tecnología) y Natpure (el planeta de la naturaleza). Apogeon cuenta con una luna propia, y Napture con su respectivo sol. Por esta razón, en Apogeon siempre es de noche y en Napture siempre es de día. Sin embargo, los dos planetas sobreviven porque ambos están conectados y se retroalimentan.

Por lo tanto, la apariencia externa de Apogeon es similar a la que se ve en las siguientes imágenes, puesto que siempre es de noche y, por lo tanto, el planeta adquiere una tonalidad general oscura. Además, en algunas partes del planeta hay estaciones estelares que sobresalen de su superficie, además de ser el punto de conexión entre éste y Natpure.

El tamaño aproximado de Apogeon equivaldría al tamaño de los países de Rusia y China juntos.

- Apariencia interna

En el interior de Agartha predominan dos colores básicos, el negro (correspondiente a la falta de sol propio) y el azul (por su relación con la tecnología y la ciencia). El aspecto, por lo tanto, sería similar al de las imágenes de abajo.



Imágenes 36, 37 y 38. Fuente: *Pinterest*.

La logística y la arquitectura también serían similares al de las siguientes imágenes. No habría campo, todo serían grandes y sofisticadas ciudades iluminadas por infinidad de farolas colocadas en las calles y las luces propias de los diferentes edificios, como los negocios o las casas particulares. Habría infinidad de coches voladores con la apariencia de naves espaciales, además de pantallas con mensajes publicitarios. Los edificios serían muy altos, incluso más que los rascacielos que nosotros conocemos.

Las calles estarían libres para que las personas caminen libremente sin coches. En lo alto de los edificios estarían las vías para los transportes públicos, y los coches particulares, como comentábamos arriba, viajarían por el cielo.



Imagen 39. Fuente: *Wallpaper*.



Imagen 40. Fuente: *Pinterest*.

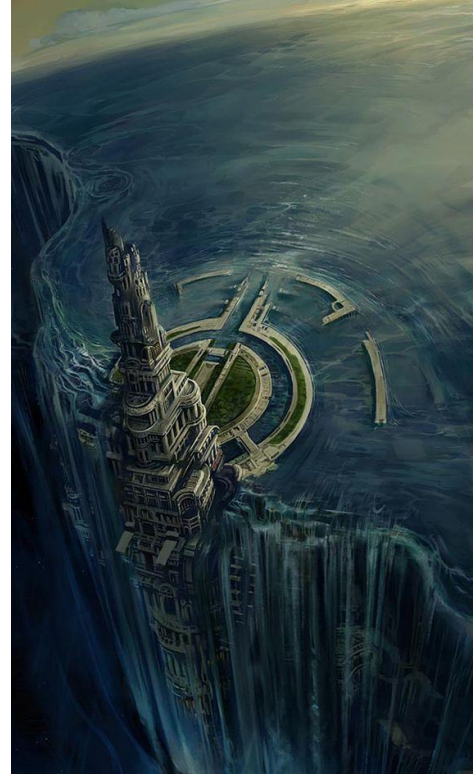


Imagen 41. Fuente: *Pinterest*

- Estructura social, cultural y política

Los apogeónicos tienen una apariencia física similar a la humana. Algunos rasgos característicos son su gran altura, la forma ovalada del rostro, sus ojos grandes y redondos y una buena apariencia física, relacionada con la gran calidad de vida que se explicará más adelante. Los apogeónicos viven 3000 años.

Apogeon está constituida por un total de 10 distritos, en los que se habla el mismo idioma. Cada distrito tiene un representante. Todos estos distritos están gobernados por el mismo rey, el rey Ekard. No obstante, la toma de decisiones se lleva a cabo no sólo por su propio criterio, sino teniendo en cuenta la opinión de todos los ciudadanos, que participan en la toma de decisiones de forma activa en todos los aspectos de la sociedad. Estos ciudadanos son representados por una persona de influencia en su distrito. De esta manera, teniendo en cuenta la opinión de los ciudadanos expuesta en las asambleas mensuales a través de todos los representantes, el rey toma finalmente la decisión que más se ajusta al bienestar común. Por lo tanto, se sigue un sistema de gobierno monárquico constitucional.

Los puestos de los representantes así como del propio rey se obtienen hereditariamente, es decir, sus hijos acaban asumiendo ese rol cuando éstos mueren. De todas maneras, aseguran su capacidad para ocupar el puesto y llevar a cabo sus deberes mediante pruebas que duran un mes, en las que se les expone a situaciones que presentan retos y que ellos deben solucionar para demostrar su valía.

En Apogeon se valora el orden a la par que la justicia. Las leyes estipuladas son duras para los que van en contra de ellas, pero les son altamente beneficiosas para los que las respetan. Por esta razón, la delincuencia es prácticamente nula, y la paz reina en su totalidad por los 10 distritos.

A pesar de ser un planeta conservador en el que se aprecia el orden y la moral, en Apogeon no existe ni el machismo ni la homofobia. Todos los habitantes tienen los mismos derechos a pesar de su sexo o inclinación sexual, existiendo así diferentes tipos de estructuras familiares. La libertad, en ese sentido, es algo palpable, siempre y cuando no amenace con romper el bienestar de los demás.

La economía de Apogeon se sustenta bajo tres pilares: la tecnología, la ciencia y el comercio. Por lo tanto, todas las actividades tanto profesionales como culturales están relacionadas con esos tres ámbitos. Cuando los jóvenes acaban los estudios obligatorios, pueden acceder a tres estudios: los derivados de la tecnología, los derivados de la ciencia, y los relacionados con el comercio. Los tres son fundamentales y cada uno de ellos guarda sus propios objetivos, creando así un alto nivel de vida. Todos gozan de una renta holgada, no existe la pobreza ni la escasez, y todos están en el mismo nivel económico.

Los dedicados a la tecnología son los que se encargan de diseñar, fabricar y probar toda clase de artilugios, máquinas, etc, creados con la intención de facilitar la vida de los apogeónicos, como inteligencia artificial, casas domóticas, armas especiales, etc.

Los dedicados a la ciencia son los encargados de descubrir las vías más ecológicas para llevar a cabo la creación de todos estos aparatos tecnológicos, así como buscar curas para enfermedades nuevas, modos de vida más saludables, etc.

Tanto los dedicados a la tecnología como los dedicados a la ciencia tienen dos vías posibles. La primera vía es trabajar para Apogeon desde el interior, y la segunda vía es realizar expediciones espaciales con el fin de aprovechar los recursos de otros planetas para su propio beneficio. En todo caso, es importante matizar que son pacíficos y su único fin es mejorar la calidad de vida en Apogeon, no apoderarse de otros planetas. De hecho, siempre que visitan un nuevo planeta lo hacen desde el respeto y la benevolencia, incluso están abiertos también a colaborar con éste de alguna manera. No son egoístas, creen en el progreso y la cooperación en todos los niveles.

Los apogeónicos dedicados al comercio son los que se ocupan de vender a la población todo lo que necesiten, desde comida hasta objetos. Algunos recursos los extraen directamente de Apogeon, otros, sin embargo, los consiguen desde Natpure, por lo que deben transportar dichos recursos de su lugar de origen hasta su planeta (cosechas de alimentos en mayor medida). Al mismo tiempo, los comerciantes de Natpure recogen los recursos necesarios procedentes de Apogeon (artilugios tecnológicos que faciliten la siembra, en mayor medida). En cualquier caso, es importante que quede claro que entre los dos planetas existe una relación basada en el respeto y la colaboración.

En Apogeon los años duran 730 días, los meses cuentan con 62 días y los días duran 48 horas. Un día, al mismo tiempo, se divide en tres períodos. Las primeras 16 horas sirven para dormir y descansar, las siguientes 16 horas se invierten en trabajar y las últimas 16 horas se invierten en actividades de ocio y tiempo libre. La esperanza de vida media en Apogeon es de 2.000 años aproximadamente.



Imágenes 42, 43 y 44. Fuente: *Pinterest*.

El clima en Apogeon es extremadamente frío, llegando a alcanzar los -90° . Por esta razón todos los ciudadanos cuentan con vestimentas que tienen un tejido especial, de creación propia, que mantiene los cuerpos calientes en su interior y los protege completamente del frío. La contaminación es nula, pues además de apostar por la tecnología, son grandes amantes de la ciencia, como hemos comentado anteriormente, y uno de sus principios más importantes es cuidar el planeta con actividades que no le sean nocivas, por lo que el fomento de la ecología es uno de sus principios más sólidos. Las ciudades están descarbonizadas, por lo que los vehículos son eléctricos. Este clima puro y libre de

contaminación hace que la esperanza de vida en Apogeon sea muy alta y el envejecimiento tardío, además de propiciar un buen aspecto físico a todos los habitantes, comentado en el primer párrafo.

- Importancia y significado

A pesar de que Apogeon aparece en escena en muy contadas ocasiones (y siempre en forma de flashback), creemos importante explicar su contexto porque de esta manera podemos comprender mejor la psicología de Derek, uno de los protagonistas de *Límite*.

Derek, al tratarse del hijo de Ekard, el rey de Apogeon, siente sobre sus espaldas una gran responsabilidad. Al vivir en un planeta con una base moral muy fuerte, debe ser de los primeros en ser ejemplo, de ahí su marcada ética y sentido del deber y la responsabilidad. Por esta razón, su castigo es permanecer en la Tierra por considerarse el causante del peligro que corren los humanos ante la aparición de los intraterrestres, y Derek, que desde pequeño ha sido educado bajo esos preceptos, siente la necesidad interna de encontrar la redención salvando a los humanos.

En este sentido, Apogeon adquiere una simbología muy importante, pues está representando el cielo soñado de Derek, ese cielo en el que se crió y que perdió por haber cometido un grave error. La Tierra, en cambio, representa su infierno, su castigo y suplicio. La historia de redención interna de Derek es una de las tramas más importantes de *Límite*, y al estar estrechamente ligada con su lugar de origen consideramos que Apogeon es uno de los mundos más importantes y fascinantes de la serie, a pesar de aparecer de forma indirecta.

Svartálfaheim / Agartha

Es una civilización subterránea inspirada en la Teoría de la tierra hueca³⁴, en el mito de ³⁵Agartha y en el mundo de Svartálfaheim³⁶, propio de la mitología nórdica. A pesar de estar inspirada en estos mitos y leyendas, en *Límite* aparecen reinterpretadas de forma libre y personal, según las necesidades y exigencias de nuestra línea argumental.

Su lema es: *Orden por y a pesar de todo.*

- Apariencia externa

A Agartha se accede a través de entradas de cuevas, ubicadas en diferentes puntos del planeta Tierra. A simple vista son cuevas banales que, además, pasan desapercibidas ante la mayoría de personas porque se encuentran en zonas apartadas, escondidas bajo vegetación o ubicadas en algún punto de difícil acceso. Otra característica común es que las entradas siempre son pequeñas y claustrofóbicas, por lo que dan la impresión de no aguardar nada de valor en el interior.

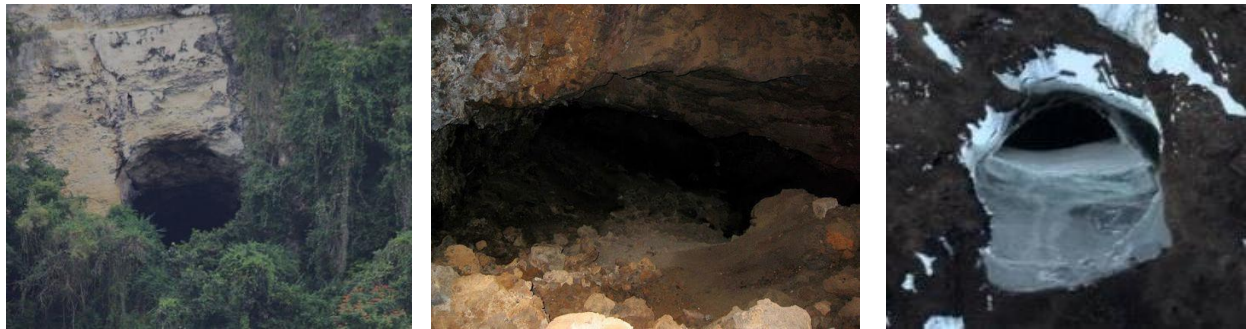


Imagen 45, 46 y 47. Fuente: *Pinterest*.

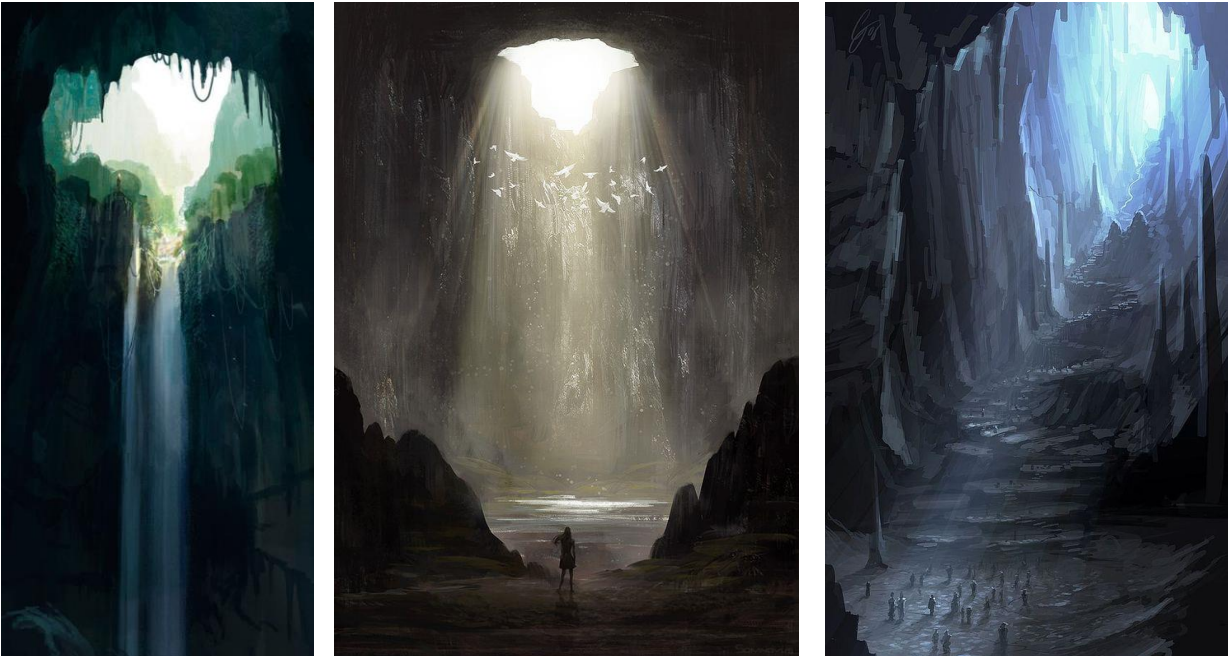
³⁴ Definición: La idea de la *Tierra hueca* sostiene que la Tierra no es una esfera sólida, sino que es hueca y tiene aberturas en los polos. Fuente: Escepticcionario. Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://escepticcionario.com/define/tierra-hueca>.

³⁵ Definición: Agartha es, según la tradición oriental, una ciudad o un reino constituido por numerosas galerías subterráneas extendidas por toda Asia y el mundo. Fuente: Despierta al futuro. Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://despiertaalfuturo.blogspot.com.es/2013/06/el-reino-de-agartha.html>.

³⁶ Definición: Svartalfheim según la mitología nórdica, era uno de los nueve mundos de que se componía el cosmos. Fuente: Mitos, leyendas y otras criaturas. Consultado el 13 de mayo de 2017 en <http://mitosleyendasciaturas.blogspot.com.es/2015/07/svartalfheim.html>.

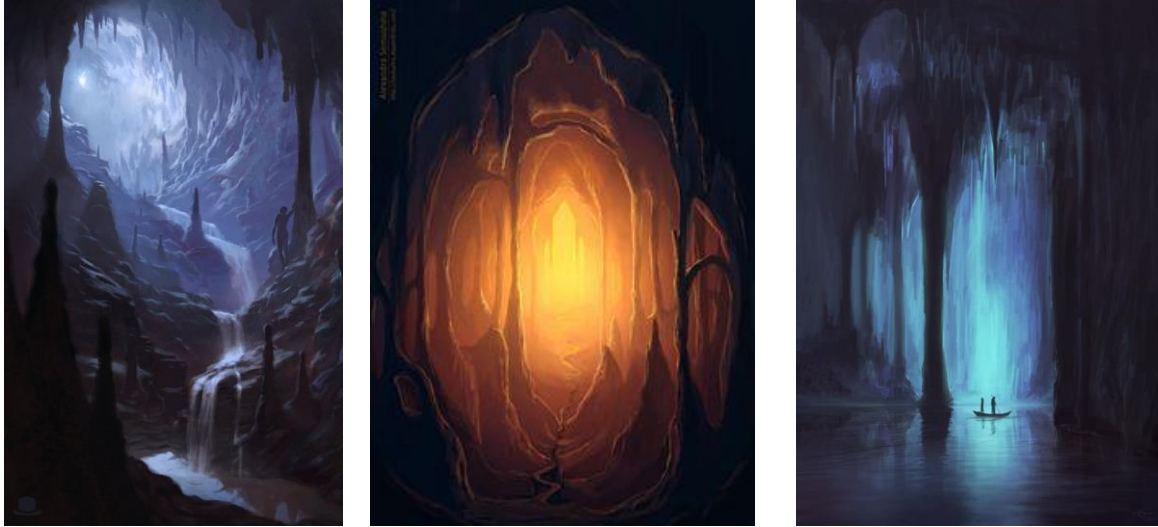
- Apariencia interna

Una vez traspasada la entrada del agujero, puede encontrarse dos posibles escenarios. El primero es que después de dar algunos pasos, el camino se vuelva descendiente como un precipicio, y que sólo se pueda acceder con caída libre o con algunos escalones de piedra dispuestos de forma natural. El segundo escenario posible es que el camino continúe siendo horizontal y oscuro y que después de caminar mucho se acabe en una gran explanada con bifurcaciones de roca que conducen a otros lugares, ya iluminados por velas. Estos dos posibles escenarios se observan en las imágenes de a continuación.



Imágenes 48, 49 y 50. Fuente: *Pinterest*.

Explicado de otro modo, Agartha es un conjunto de explanadas subterráneas unidas por diferentes túneles alrededor del mundo. En las explanadas es donde se conforman las distintas ciudades, los túneles son un mero medio de acceso para llegar a ellas. Al principio los túneles lucen de forma natural y salvaje, pero a medida que te vas adentrando en ellos y estás más cerca de las ciudades internas, los decorados, así como la luz de las velas, comienzan a aparecer y a coger protagonismo. Algunos túneles son de tierra y roca, otros, como se aprecia en una de las imágenes de abajo, están conformados por pequeñas charcas de agua que hay que atravesar con barcas. Si es de día, la zona de los túneles se ilumina parcialmente en las zonas en las que hay recovecos en el techo, por donde se filtra la luz solar.



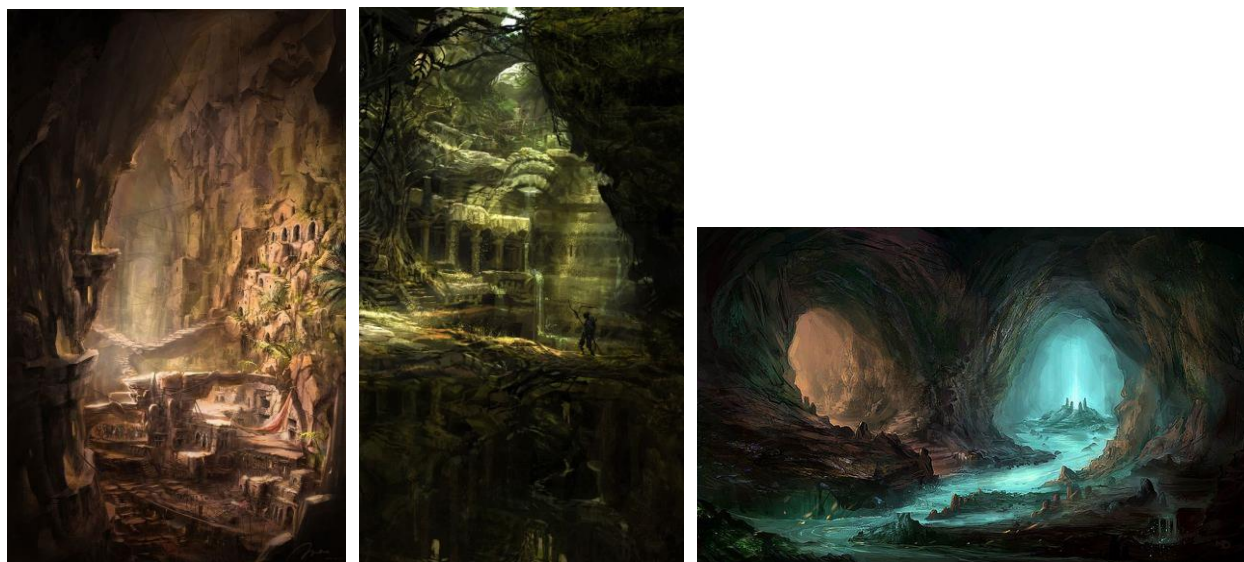
Imágenes 51, 52 y 53. Fuente: *Pinterest*.

Las ciudades en Agartha son más bien pequeñas, y están conformadas por casas hechas de piedra y tierra del propio lugar. En algunos casos se hace uso de materiales externos, como el acero o la madera, sobre todo para las puertas y decoraciones, tales como esculturas y columnas. En las ciudades hay dos tipos de estructuras básicas: los hogares y los talleres. Los hogares es donde viven todos los intraterrestres que viven y trabajan en Agartha, mientras que los talleres son donde se fabrican y posteriormente se venden los utensilios necesarios para sobrevivir. Tanto los hogares como los talleres están construidas a partir de la roca del propio subsuelo. Algunas casas reposan en la superficie de Agartha, mientras que otros se ubican adosadas en las paredes de la ciudad subterránea.

- Estructura social, cultural y política

En primer lugar es importante matizar que aunque en *Límite* Agartha es un lugar real, muchos intraterrestres que viven en la superficie terrestre creen que este lugar es solo un mito, y por lo tanto, viven ajenos a su existencia y gobierno, pues han sido convertidos posteriormente por Astrid y ésta les ha ocultado la existencia del mundo subterráneo. Otros intraterrestres sospechan de que Agartha podría ser real, pero siguen con su vidas por falta de pruebas. El resto conoce a la perfección este reino y acatan sus normas al pie de la letra. Tanto los habitantes de Agartha como el resto de intraterrestres que viven en la superficie terrestre que saben de su existencia, respetan y admiran a Itiel, el rey absoluto de Agartha y su raza.

Por cada provincia en la superficie de la Tierra, hay una ciudad en Agartha. Todas estas ciudades se rigen por un sistema político monárquico, regido en su totalidad por Itiel. El objetivo de Itiel es que las acciones de los intraterrestres estén controladas con rigidez para evitar llamar la atención de los humanos. Es consciente de que él y los suyos necesitan el tiempo de los humanos para seguir viviendo, pero cree que todos deben actuar con cautela sin dejarse llevar por los excesos. De este modo, exige que los intraterrestres roben solamente el tiempo necesario cuando realmente lo precisen.



Imágenes 54, 55 y 56. Fuente: *Pinterest*.

La capital de Agartha y, por lo tanto, el centro de gobierno, es Berkild, ubicada bajo la ciudad de Barcelona, donde Itiel tiene su habitación, su despacho y una sala donde se reúne con sus hombres de confianza para llevar a cabo reuniones, en la que se toman todas las decisiones. Estas reuniones se realizan una vez al año, y están presentes los representantes de cada una de las diferentes provincias del mundo. Estos representantes son los encargados de controlar las ciudades agarthianas según la mentalidad y ética de Itiel, por lo que son escogidos minuciosamente por éste. Además de los representantes, existen otros tres tipos de intraterrestres en Agartha: los vigilantes, los administradores y los alarifes.

Los vigilantes son los encargados de controlar cada una de las zonas de la Tierra. Su misión es velar para que los mandatos de Itiel se respeten, y en el caso de que esto no suceda, informar de inmediato a Itiel para que éste tome las medidas necesarias. Para este menester son escogidos los intraterrestres más rudos y valerosos. Hay un vigilante por cada ciudad del mundo. Sus días consisten en observar los pasos de todos los intraterrestres de la ciudad en la que se encuentran, asegurándose de que respeten el

orden y el control establecido por Itiel. Los tienen localizados gracias a unos informes facilitados por los administradores.

Los administradores son los encargados de llevar a cabo los registros de los intraterrestres de todo el mundo para así poder tenerlos controlados en todo momento y lugar. Estos informes son detallados y cuentan con toda la información, de relevancia o no, de todos los intraterrestres que viven en la superficie terrestre (nombre, edad, oficio, actividades de ocio, etc). Estos informes, además de entregarse a los vigilantes para facilitarles su búsqueda y vigilancia, les sirven a ellos mismos para comprobar que todo sigue las explícitas órdenes de Itiel.

Los alarifes son los encargados de conseguir la materia prima procedente de la superficie terrestre y con ella construir los utensilios, objetos, armas, etc, necesarias para los intraterrestres. Los principales materiales que utilizan son la madera, el hierro, el vidrio y el acero, entre otras. También construyen toda la decoración y plataformas necesarias.

Cualquiera de estos tres puestos, al igual que los representantes, están otorgados por Itiel, quien selecciona de forma minuciosa a los intraterrestres más capacitados de la superficie terrestre. Su selección pasa por una serie de pruebas, enfocadas a una preparación tanto física (en el caso de los vigilantes) como mental (en todos los casos). También es importante matizar que para Itiel ningún puesto es más importante que otro, le da la misma importancia y valor a ambos, por lo que tampoco están permitidas las luchas clasistas entre ellos, Itiel promueve el respeto, la unión y la lealtad entre todos.

En Agartha no existen las actividades de ocio, pues su único objetivo es cuidar el patrimonio de los intraterrestres y controlar, como comentamos antes, las acciones de los intraterrestres de la superficie terrestre, que cabe mencionar que son los que originariamente desertaron de Agartha para seguir a Astrid, tal y como explicaremos en el apartado *3.3.6. Cronología de la historia*.

En Agartha no se reconocen estructuras familiares constituidas por marido y mujer, pues Itiel no considera apropiado que surjan romances en un ambiente de trabajo. Esto no quiere decir que no hayan relaciones clandestinas, pero en ningún momento son reconocidas ni apoyadas oficialmente por Itiel.

Los intraterrestres, tal y como explicamos en el apartado *3.3.3.3. Ficha de personajes*, son seres creados por Astrid que necesitan alimentarse del tiempo de los humanos para poder seguir existiendo. 58 años de vida de un humano son equivalentes a 1 año de vida de un intraterrestre.

Tanto la cultura como la política están estrechamente ligadas con las costumbres vikingas, que tal y como se explicará en el apartado 3.3.6. *Cronología de la historia*, es el origen de los primeros intraterrestres. El nombre original de rey es “*Konungr*”, y así lo continúan llamando hasta el presente, pues Itiel ha sido y continúa siendo el rey. El idioma oficial, sin embargo, es el inglés, pues es la mejor forma de que todos los intraterrestres del mundo pueden comunicarse en Agartha. La vestimenta también es heredada, pues en Agartha también hace frío al situarse en túneles subterráneos, aunque la ropa pasa a ser más uniforme y oscura.

También queremos resaltar, finalmente, que este mundo subterráneo lo hemos nombrado de dos maneras diferentes porque en Límite Agartha y Svartálfaheim es lo mismo. Lo que sucede es que el nombre original es el vikingo Svartálfaheim, pero ha ido evolucionando en la actualidad hasta denominarse Agartha. Los que viven en este mundo subterráneo, sin embargo, lo continúan llamando con su nombre original, mientras que Agartha es como lo llaman los intraterrestres que viven en la superficie terrestre, ya sea porque consideran que es una mera leyenda o porque realmente sepan de su existencia.

- Importancia y significado

Agartha es uno de los mundos más relevantes en *Límite*, pues no sólo aparece en escena con frecuencia sino que adquiere un simbolismo importante en la trama.

En principio, Agartha hace referencia a lo oculto y oscuro que habita en la Tierra, el centro de la maldad y el peligro. Los intraterrestres son los responsables de que los humanos pierdan el tiempo que por naturaleza les pertenece, y el hecho de que estén bien estructurados anuncia que no será fácil descubrirlos ni acabar con ellos.

Profundizando un poco más en la simbología, sin embargo, vemos que también hace referencia a la lucha entre el bien y el mal. No todos los intraterrestres son malos, algunos están en contra de su propia naturaleza y padecen luchas internas a la hora de apoderarse del tiempo de los humanos. Otros intraterrestres son perversos y su condición les hace sentirse poderosos, por lo que no sienten remordimientos ni les persigue la conciencia cuando atacan a los humanos.

Agartha también representa aquello que en un principio era bueno pero que se ha contaminado por una acción externa egoísta, y por lo tanto, los intraterrestres también podrían considerarse víctimas.

Finalmente, cabe mencionar que el simbolismo de Agartha está estrechamente relacionado con Astrid. Astrid y Agartha son dos fuerzas opuestas, aunque en un principio parezcan similares. Astrid persigue el poder para su propio beneficio egoísta, mientras

que Agartha representa el control para un fin justo y respetable, pues a pesar de necesitar el tiempo de los humanos, no se recrean en ello y no atentan contra ellos más de lo necesario, frenando sus propios impulsos y necesidades.

Poblado nórdico

Se trata de un poblado ficticio inventado por nosotras, pero inspirado en cualquier otro poblado de vikingos en Groenlandia que haya podido existir. Sin embargo, como comentamos a continuación, la apariencia física del territorio evoluciona, por lo que nos hemos tomado licencias creativas sobre todo en la segunda etapa de enfriamiento, pues justo en aquel momento los vikingos comenzaron a abandonar el lugar y es difícil saber cómo eran sus vidas.

Este mundo es de suma importancia, tanto por su aparición física en *Límite* como por su simbología.

- Apariencia

La apariencia del poblado es similar a la de las imágenes siguientes. Se percibe una evolución con una causa histórica real. Al principio de los flashbacks aparece como una isla con zonas verdes llenas de granjas donde habitan diferentes poblados de ascendencia vikinga. Poco a poco este paraje se va tornando cada vez más helado, hasta que finalmente el territorio se convierte en una gran masa de hielo decorado por grandes montañas alrededor, similar al de la Antártida. Este cambio obedece al enfriamiento del clima que se produjo a partir del año 1300. Nuestro poblado se sitúa en el 1320, y por lo tanto, ya ha comenzado a padecer los primeros síntomas. Este poblado es el último en desaparecer, persiste hasta el año 1350.



Imagen 57.
Fuente: *National Geographic*.



Imagen 58.
Fuente: *20 minutos*.



Imagen 59.
Fuente: *elVocero*

- Estructura social, cultural y política

Los vikingos asentados en Islandia fueron los primeros visitantes europeos de Groenlandia. Desde entonces, infinidad de pueblos vikingos fueron ocupando sucesivamente la “Tierra verde”, tal como la denominó Erik el Rojo. Nuestro poblado fue uno de los últimos en llegar desde Noruega y el último en desaparecer de Groenlandia.

Está constituido por unos 500 habitantes. Fueron capaces de desarrollar una agricultura en aquellas latitudes y abrir nuevas rutas comerciales con Europa. En un primer momento, el clima era el denominado óptimo climático medieval, un período de clima asombrosamente caluroso para esa zona que comenzó en el año 800 y duró hasta el 1300, llegando a alcanzar los 0 grados. Por esta razón, en un primer momento la vestimenta es la tradicional y conocida de los vikingos, salvo algunos abrigos hechos de piel de foca y oso polar. Más adelante estas vestimentas evolucionaron a causa del enfriamiento hacia ropajes de piel cada vez más espesos y otros complementos como guantes.



Imagen 60. Fuente: *El Español*.



Imagen 61. Fuente: *Google +*.

El poblado nórdico de Límite, como el resto de los poblados vikingos asentados en Groenlandia, comerciaba con Europa con marfil de los colmillos de las morsas, así como exportando cuerdas, ovejas y pieles de ganado y de foca. A cambio, los europeos le suministraban hierro y madera para la construcción. La cacería y la pesca era su medio de supervivencia más habitual. Con el enfriamiento del clima fueron disminuyendo estos intercambios, hasta verse en la obligación de subsistir con los recursos propios de su hábitat.



Imagen 62: Fuente: *Wallpapercraft*.



Imagen 63: Fuente: *National Geographic*.

Las granjas estaban ubicadas en lugares adecuados para la agricultura y la ganadería, como el interior de los fiordos. Cada granja tenía un total de cuarenta personas distribuidas en unas cinco familias y un promedio de treinta edificios. Comenzaron criando patos, gansos, ovejas, cabras, cerdos, vacas y caballos, y en las granjas se producía leche, mantequilla, queso y lana. A medida que el enfriamiento se fue iniciando, no tardaron en darse cuenta de que los únicos animales que podían sobrevivir en aquel país eran las ovejas y las cabras, debido al clima extremo y a la fragilidad y pobreza del suelo y la vegetación. En ese momento comenzaron a cazar focas, ballenas, liebres árticas y caribúes.

Construían sus casas con césped, piedra, colmillos de animales marinos y cornamentas de animales terrestres. Poco a poco, con el enfriamiento del clima, fueron sustituyendo estos materiales por otros recursos marinos, aunque la piedra continuaba siendo uno de sus materiales más importantes, que extraían de las montañas más cercanas. Poco a poco el clima fue descendiendo hasta alcanzar los -20° .



Imagen 64. Fuente: *Age of sagas*.

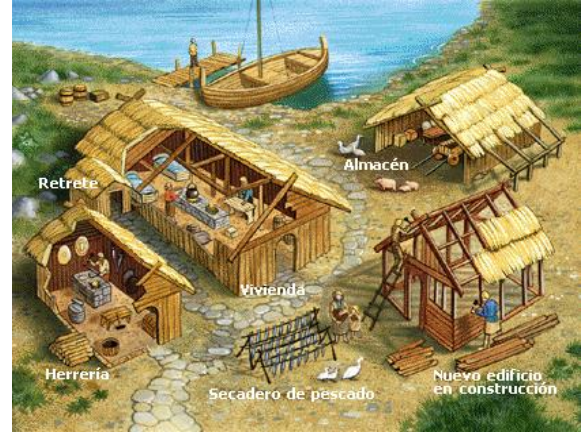


Imagen 65. Fuente: *Paseando por la historia*.

Su lengua y cultura son germánicas, derivadas de religiones animistas³⁷. Las *runas* eran los símbolos de escritura que utilizaban para comunicarse. Constituían un alfabeto propio y se grababan en pequeñas piezas de piedra, madera y arcilla.

Habitaban una geografía tan segmentada que dificultaba la comunicación por tierra, razón por la cual comenzaron sus travesías hacia otros territorios. Así pues, el mar se convirtió en su principal medio de comunicación. Para navegar los mares usaban dos tipos de embarcaciones: los *drakkars* y los *knarr*.

Los miembros de este poblado eran, en su gran mayoría, de una fuerte constitución, muy altos, pálidos, de ojos claros y con cabellos castaños y rubios, aunque podían encontrarse excepciones. Desde años atrás se acostumbraron a las dificultades geográficas y climáticas, lo que les impulsó a formar una fuerte estructura social que los fortaleciera y les ayudara a sobrevivir.

Este poblado, como el resto de pueblos vikingos, tenía un sistema estratificado de castas rígido. El máximo dirigente en un primer momento es Hans, y posteriormente pasa a ocupar su lugar su hijo Itiel. Hay una casta elevada y de influencia, que es de donde pertenece, además de Itiel y Kaleb, Hendol y su hija Gina. Después estaba la casta inferior, formada por las personas más humildes y de baja influencia en los que se encontraba Thara, la amante de Hans. El jefe, como signo de su autoridad, poseía un sillón especial sobre una plataforma con pilares tallados con cabezas de dragón.

³⁷ Significado: el animismo consiste en la atribución de un principio vital, o alma (anima), que dota de rasgos personales a los objetos de la naturaleza, con lo que a estos, en consecuencia, se les supone poseedores de vida, sentimientos, voluntad, etc., similares a las del ser humano. Fuente: Glosario de filosofía. Consultado el 15 de mayo de 2017 en <http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=26>.

A pesar de estar bajo la influencia cultural de la religión cristiana en Groenlandia, este poblado nórdico en particular nunca se convirtió al cristianismo ni a ninguna otra religión. Siempre fueron considerados paganos, aunque la realidad es que, a diferencia del tópico cultural generalizado, este poblado no era ni sanguinario ni bárbaro, simplemente se limitaba a subsistir con los recursos disponibles. En este sentido, podemos afirmar que era un pueblo bastante civilizado, aunque también bien entrenado para luchar si fuera necesario.

A pesar de no tener una religión concreta, a base de vivir tantos años en Groenlandia fueron creando sus propias costumbres culturales. Se le daba mucha importancia al respeto entre castas, aunque esto no significaba que hubiera un trato inhumano entre unas y otras. Tenían unas leyes fijas y duras que les permitieron subsistir durante mucho años con honor y lealtad. Por esta razón, tanto el robar como el asesinato se consideraban dos pecados mortales, y cualquiera que se viera involucrado en esos menesteres eran castigados con el destierro, que conducía a una muerte lenta y dolorosa. A pesar de tener un cultura campesina, le daban especial importancia al cuidado de las relaciones y los vínculos familiares, así como a la poesía y la prosa.

- Importancia y significado

Tal y como hemos comentado al inicio de este apartado, este poblado tiene una gran relevancia en Límite. En primer lugar, es un espacio que sale con muchísima frecuencia en el transcurso de la serie y de diferentes maneras (en flashbacks, en diálogos, en recuerdos, etc). Esto sucede porque es el lugar de origen de los intraterrestres originales, y gracias a su contexto conocemos de primera mano cómo fueron en un primer momento y cómo han evolucionado. Gracias a ello, podemos comprender mejor la complejidad psicológica de cada uno de ellos.

Su importancia, sin embargo, va mucho más allá de su aparición física. Su simbolismo está estrechamente relacionado con el de Agartha. Tal y como allí hemos explicado, los intraterrestres representan esa parte de la maldad que es víctima de las condiciones externas que la ha hecho constituirse como tal. En este poblado, los intraterrestres eran humanos normales, vikingos acostumbrados a la supervivencia que no ansiaban más que luchar para subsistir. Sin embargo, un elemento externo como es Astrid los engañó en su momento más vulnerable y los convirtió, sin pedirlo, en la amenaza más peligrosa para la humanidad. El poblado nórdico, pues, representa ese estado inicial de inocencia, mientras que Agartha simboliza la transición hacia una nueva naturaleza más peligrosa y letal.

Poblado sustnuka

El poblado sustnuka es ficticio, pero inspirado en una tribu real de Brasil llamada akuntsus. Aunque en Límite no aparece con mucha frecuencia, hemos considerado apropiado añadirlo en este apartado puesto que aquí se origina todo el conflicto que marcará todas las temporadas de la serie.

- Apariencia

El poblado sustnuka está conformado por unos 100 habitantes aproximadamente y está ubicado en Región Amazónica de Colombia. Su extensión ocupa lo mismo que la Santa Sede de la ciudad del Vaticano. Como se puede apreciar en las imágenes, es una zona selvática que rodea el río Amazonas. Hay pequeñas explanadas de tierra donde construyen sus cabañas, pero esencialmente están rodeados de árboles y maleza.



Imagen 66.
Fuente: *CurioSfera*.



Imagen 67.
Fuente: *minube*.



Imagen 68.
Fuente: *FlickeFlu*.



Imagen 69. Fuente: *elPeriódico*.



Imagen 70. Fuente: *Survival*.

- Estructura social, cultural y política

Este poblado se sustenta mediante la caza, la pesca y la recolección en su zona selvática y en el río. Además, cultivan plantas que utilizan como alimento, medicina, y material de construcción de casas y utensilios necesarios. Cultivan básicamente yucas, patatas, maíz, frutos secos, melocotones, plátanos y piñas. Cazán pecaríes, tapires y monos, utilizando cerbatanas hechas a mano con dardos untados en un veneno llamado timbó, extraído de una de las plantas que cultivan. Este veneno también lo utilizan para aturdir a los peces que pescan.

Viven en malocas, grandes casas comunales en las que residen pequeños grupos familiares que cuelgan sus hamacas de las vigas del techo y comparten la comida alrededor de las hogueras que crean por la noche. Mantienen pocas pertenencias, lo que les permite moverse por la selva con rapidez. Sus refugios están contruidos a partir de árboles y hojas de palma. Gracias a sus mapas mentales sobre la tierra y su topografía, fauna y flora, logran encontrar los mejores lugares para vivir y cazar. Todos los miembros de la aldea se consideran por igual, y gozan de los mismos derechos y privilegios, así como de responsabilidades.

El líder del poblado sustnuka es el chamán, a quien todos respetan y veneran. Esto se debe a que tienen una profunda conexión espiritual con su tierra, y por lo tanto, creen que la persona más idónea para velar por el bienestar de todos es, precisamente, el que más ligado está a sus ancestros.

Los sustnukianos, por lo tanto, son profundamente religiosos. Adoran a la naturaleza, y uno de sus rituales más importantes es tomar drogas alucinógenas que les hacen viajar a otros mundos espirituales, conectar con ancestros y sanar epidemias. Para esta clase de rituales los miembros del poblado son entrenados desde pequeños, introduciéndoles desde temprana edad en la espiritualidad. El único que es capaz de tener visiones y revelaciones, sin embargo, es el chamán. La transición de la niñez a la edad adulta también se celebra con ceremonias y rituales en los que se pone a prueba la madurez de los niños, que de un momento a otro pasa a considerarse una persona adulta con responsabilidades.

- Importancia y significado

Este poblado no tiene una importancia simbólica muy marcada en Límite, pero hemos considerado que era importante añadirlo en este apartado porque aparece en diversos flashbacks que, como hemos explicado, tienen una gran relevancia para nosotras. Esto es porque a través de ellos se entiende a la perfección el pasado que ha hecho que los personajes sean como son en el presente. Por lo tanto, a pesar de que el poblado sustnuka,

no tiene importancia por sí mismo, ha sido el causante de todo el conflicto que se desarrolla en el presente en Límite, pues fueron ellos los creadores del gen, la única sustancia que puede poner fin a la vida de Astrid y los intraterrestres. Si Astrid no hubiera caído en sus manos, probablemente no habría manera de acabar con ella, y los humanos estarían condenados perpetuamente a su influencia.

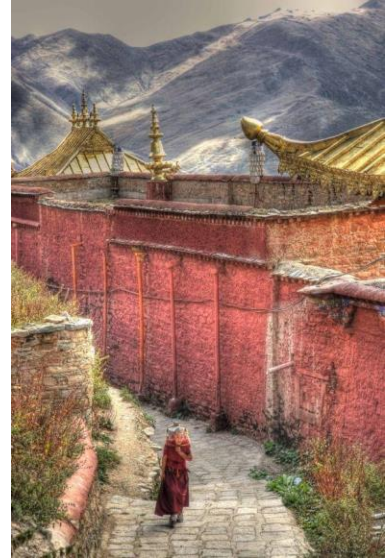
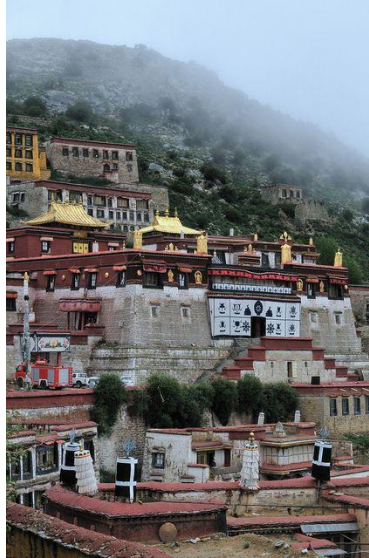
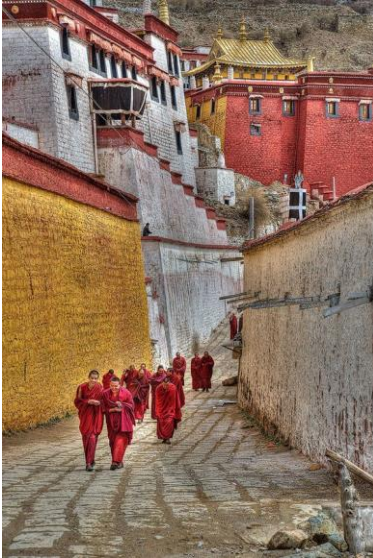
Monasterio de Ganden

El monasterio de Ganden es un lugar real, ubicado en el Tíbet. En este caso nos centraremos más en explicar su relevancia en cuanto a significado dentro de la trama. En la primera temporada de Límite su aparición es prácticamente nula, sin embargo, consideramos necesario explicar este espacio para entender mucho mejor la psicología de Hendol, otro de los personajes protagonistas de nuestra serie. A medida que avanza la acción a lo largo de las temporadas, sin embargo, su aparición en escena se va haciendo cada vez más frecuente, y va adoptando cada vez más protagonismo en la resolución de los conflictos, tal y como se explicará más adelante en este apartado.

- Apariencia externa

El monasterio de Ganden está ubicado en el norte del Tíbet, a pocos kilómetros de su capital. Como se puede observar en las imágenes, su dimensión es considerable, y su característica más marcada es el uso de colores vivos que se han utilizado para pintar las fachadas.

A través de una estrecha carretera se llega a Ganden, donde además de encontrarse el monasterio se puede apreciar un conjunto de construcciones que se asemejan a un pueblo. Esto sucede porque en el monasterio es donde se realizan las actividades religiosas, pero cada monje tiene su propio hogar.



Imágenes 71, 72 y 73. Fuente: *Pinterest*.

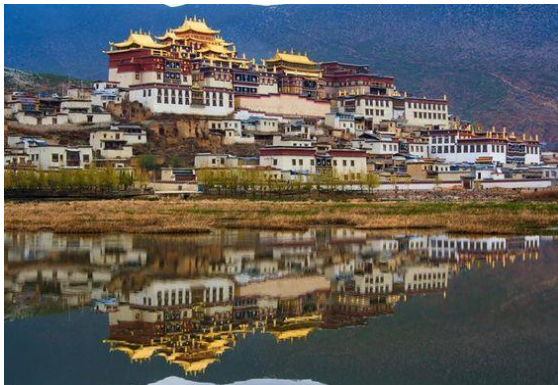


Imagen 74. Fuente: *Klüger Reisen*.



Imagen 75. Fuente: *Tibet Vista*.

- Apariencia interna

En el interior del monasterio sucede lo mismo que al visualizar todo el exterior de Ganden, que las fachadas están pintadas con diversos y alegres colores. Abundan decoraciones que cuelgan en lo alto de las paredes, en su gran mayoría telas hechas a mano con viñetas religiosas que hacen referencia a Buda. Además, enormes cristaleras decoran el edificio, haciendo que gran cantidad de luz solar se filtre en el interior y dote de mayor belleza y misticismo al lugar.

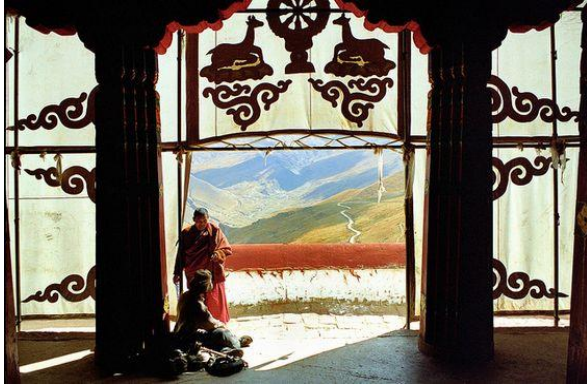


Imagen 76. Fuente: *Pinterest*.



Imagen 77. Fuente: *iStock*.

En el interior del monasterio encontramos una sala en especial, donde se ubica una gran estatua de Buda, y donde se aprecia que en el suelo hay preparadas algunas cómodas hechas de tela que se utilizan para que los monjes se sientan cómodos a la hora de realizar sus rituales de meditación y visualización.



Imagen 78.
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 79.
Fuente: Patrimonio de la Humanidad.

- Importancia y significado

El monasterio de Ganden adquiere una gran relevancia simbólica en *Límite*, tal y como hemos comentado al inicio. Esto se debe a que Hendol, después de abandonar Agartha por sus conflictos con Itiel, decide trasladarse al monasterio de Ganden porque es donde cree que puede encontrar descanso para su alma y conciencia atormentadas. Y no se equivoca, pues allí conoce a monjes que lo inician en el increíble y fascinante mundo de la meditación. En especial, tiene el gran privilegio de tener a un guía espiritual, a quien le

cuenta todos sus conflictos internos y le ofrece consejos y soluciones espirituales personalizadas. Gracias a todos estos avances en su vida, Hendol logra alcanzar la paz, además de adoptar creencias espirituales que le ayudarán a solventar los conflictos más graves de la serie, como el secreto³⁸, la visualización creativa³⁹, la existencia del aura⁴⁰ y los chakras⁴¹, etc, explicados más detalladamente en el apartado 3.3.3.1. *Ficha de personajes*, en el apartado de Hendol.

Por esta razón hemos considerado necesario incluir este espacio en el siguiente apartado, pues aunque, como hemos dicho al principio, no adquiere protagonismo físico hasta algunas temporadas después, sus creencias budistas han cambiado por completo a Hendol, que se convierte en alguien con mucha fortaleza interior y una gran inteligencia emocional. También se le adentra en el mundo de las artes marciales, concretamente en el *wushu*⁴², técnica que le es útil a lo largo de la serie para enfrentarse cuerpo a cuerpo a sus enemigos.

Al final de la tercera temporada el monasterio de Ganden comienza a coger más protagonismo, pues es donde se traslada la acción y se desarrolla el final apoteósico. Hemos creído conveniente este cambio de localización tan extremo porque el conflicto se resuelve con la espiritualidad y creencias propias de Hendol, adoptadas en el monasterio durante sus años de iniciación, y requieren la ayuda de su guía espiritual.

³⁸ Definición: se trata de la ley de la atracción, según la cual todo lo que llega a nuestra vida, sea positivo o negativo, llega porque nosotros lo hemos atraído mediante el pensamiento. Fuente: Libros de salud y terapias naturales. Consultado el 14 de mayo de 2017 en <https://www.librosdesaludnatural.net/rhonda-byrne-el-secreto-y-la-ley-de-la-atraccion/>.

³⁹ Definición: se trata de una técnica motivacional que invita a una persona a “*ver*” en su mente aquello que pretende conseguir. Quienes defienden la validez de esta técnica, afirman que la visualización creativa ayuda a configurar el pensamiento para que el sujeto oriente sus ideas y sus acciones hacia la meta. Fuente: Definición.DE. Consultado el 14 de mayo de 2017 en <http://definicion.de/visualizacion/>.

⁴⁰ Definición: el aura es una especie de radiación luminosa que rodea a las personas u objetos, y a la cual se atribuyen diversos significados dependiendo de su color. Fuente: Significados. Consultado el 14 de mayo de 2017 en <https://www.significados.com/aura/>.

⁴¹ Significado: Chakra es una palabra sánscrita que significa rueda o vórtice y hace referencia a los siete centros de energía que componen nuestra consciencia y nuestro sistema nervioso. Fuente: The Brofman Foundation for the advancement of healing. Consultado el 14 de mayo de 2017 en http://www.healer.ch/es/los_chakras.htm.

⁴² Definición: Wushu, comúnmente conocido en occidente como Kung-Fu, es el nombre genérico para todas las formas tradicionales de lucha que forman parte de la historia, cultura y sabiduría populares de las distintas nacionalidades que conforman la República Popular China. Fuente: Academia Nacional del Wushu. Consultado el 14 de mayo de 2017 en <http://www.actiweb.es/anwucol/pagina2.html>.

3.3.5. Tramas y subtramas

En el siguiente apartado se encuentran las diferentes tramas y subtramas de nuestro proyecto, tanto de la serie en general, como del capítulo piloto y del resto de capítulos de la serie.

Hemos escogido la clasificación de temáticas que utiliza Rosa Schrott en el capítulo *Cantidad de argumentos* de su libro *Escribiendo series de televisión*. (Schrott, R. 2014: 82-83). Nuestra serie es compleja por diferentes motivos, pero el principal es por la cantidad de tramas que van apareciendo a lo largo de toda la narrativa. Por lo tanto, creemos que esta división deja muy clara la jerarquía de todos sus argumentos.

3.3.4.1. Trama principal y subtramas de la serie

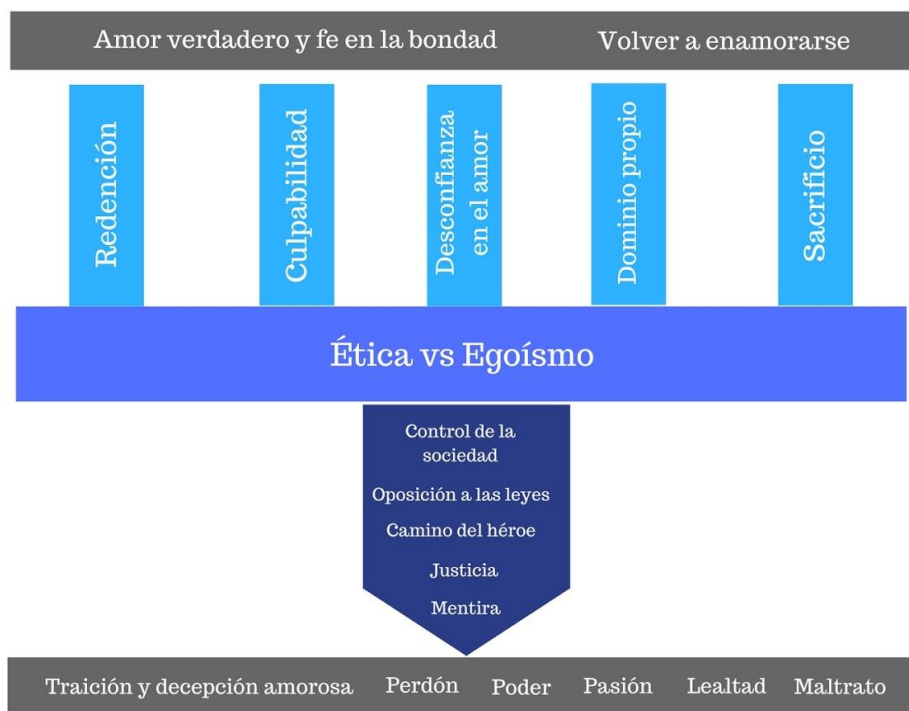


Figura 17: Mapa de tramas de la serie. Fuente: Elaboración propia

Argumento o
Argumento principal
Argumento principal alternativo
Subargumento principal (arriba)
Subargumento alternativo (abajo)

Argumento o

También denominado *argumento mitológico*, es el concepto central de la serie, la base sobre la que están contruidos todos los argumentos.

En nuestro caso, el argumento o es la crítica a cómo la sociedad actual pierde el tiempo en cosas innecesarias. Según el sociólogo español Amando de Miguel, a las personas nos cuesta aceptar que el tiempo es escaso, y por eso nos engañamos a nosotros mismos haciendo ver que no lo es. Utilizando esta base, queremos concienciar al espectador de la importancia de aprovechar el tiempo limitado que tenemos y no convertirnos, de nuevo, en un *Panem et Circenses*. Para ello, hemos establecido una simbología concreta:

- **CONTROL DE LA SOCIEDAD.** Astrid, Itiel y Biel: Sociedad capitalista y dictatorial que te hace creer que eres libre cuando en realidad te incita a perder el tiempo con cosas innecesarias. Responsable total.
Los dos poderes de Astrid, de hecho, están implícitamente relacionados con dicha simbología. Su poder de persuasión se relaciona con la manera que tiene la sociedad actual de convencer a la población de obtener cosas que no necesitamos, y la localización clarividente se relaciona con cómo las tecnologías en todo momento saben dónde estamos y cómo esto es una herramienta de control.
- **OPOSICIÓN A LAS LEYES.** Kaleb y Gareth: Parte de esta sociedad que se opone a este régimen pero que sin darse cuenta acaba actuando de la misma manera porque no sabe cómo salir de esa espiral. Responsable parcial.
- **JUSTICIA.** Derek y Hendol: Parte de la sociedad responsable de forma indirecta de este sistema pero que se opone a él. Responsable parcial y aliado. Ambos actúan por el gran sentido de la justicia que tienen, además de su deseo de redención.
- **MENTIRA.** Humanos: La parte inconsciente del ser humano que no se percata del tiempo que pierde cada día. Víctima culpable. Azael, el padre de las mellizas, es el único personaje dentro de este perfil que aparece en la serie, e introduce el tema de la gran mentira en la que se ve envuelta la sociedad, una mentira tan bien dibujada que es prácticamente imperceptible.
- **CAMINO DEL HÉROE.** Tisbe y Alex: La parte consciente del ser humano que sabe que pierde el tiempo y que quiere hacer algo para dejar de perderlo. Al final, Tisbe representa la utopía de liberarnos de las cosas negativas de nuestra sociedad que nos hacen perder el tiempo y nos despistan a la hora de cuidar lo que realmente importa. Víctimas y heroínas. A través de todo esto, se cumple el camino del héroe a través de Tisbe, quien en un principio es radical e intransigente y poco a poco

madura y abre su mente, volviéndose comprensiva y empática con los problemas de la sociedad de la que ella forma parte. Además, le permite potenciar toda esa fuerza interior para adaptarse y sobrellevar el sinfín de circunstancias que vive ante su destino.

Argumento principal

Se trata de la trama principal que ocupa toda la serie, que atiende al argumento o y que nos conduce hasta el resto de tramas.

ÉTICA VS EGOÍSMO. En nuestro caso, el argumento principal es el descubrimiento de la portadora del gen. A través de los estudio científicos de Derek, descubre que el gen se encuentra en la sangre de Tisbe o de Alex, dos mellizas. A partir de aquí, a cada uno de los personajes le interesa descubrir quién de las dos es la portadora, aunque con motivaciones diferentes. La misión de Derek y de Hendol es librar a la humanidad del gobierno oculto de Astrid, y el gen es la única solución para acabar con ella. Por consiguiente, para Astrid y el resto de intraterrestres la existencia del gen representa una amenaza, pues si Astrid muere, desaparecen consigo todos ellos. Por lo tanto, deben descubrir la identidad de la portadora para mantenerla en cautiverio para siempre. A través del conflicto de intereses, se crea una persecución en contra de las mellizas, en la que intervienen todos los personajes y en la que todos ellos van evolucionando y cambiando de motivaciones y objetivos.

Argumento principal alternativo

Complementa a la trama principal pero desde otra perspectiva. Esto es, son los argumentos relacionados con la trama principal pero enfocados desde otros puntos de vista, ya sea a nivel de personaje como de conflicto.

En nuestro caso, el argumento principal alternativo está formado por más de uno:

- **REDENCIÓN.** El destino de Hendol: recluido en un monasterio tibetano, uno de los maestros alerta a Hendol del peligro inminente (el gobierno oculto de Astrid) y que su razón de vivir es encontrar a la heroína del mundo y protegerla para que ésta pueda cumplir con su cometido, y así lograr su propia redención. Hendol en un principio piensa que sólo debe protegerla, pero después descubre que, precisamente, para que la heroína pueda salvar a la humanidad, ésta debe morir. Este sacrificio le causa un gran conflicto interior porque ya se ha encariñado de las mellizas. Aun así, está en contra de su propia especie y siente que auxiliando a la humanidad puede lograr erradicar todo el mal que su especie ha causado.

- **CULPABILIDAD.** Enfrentamiento Derek e intraterrestres: involuntariamente, Derek es el primer responsable, aunque indirecto, de la existencia de los intraterrestres. Él se siente culpable del mal que ha provocado en los humanos, y el rey (que también es su padre) de su planeta Apogeon le encomienda la misión de arreglarlo averiguando la manera de acabar con los intraterrestres. Mientras descubre la solución definitiva, se aposenta en la Tierra sin que Astrid lo sepa para acabar uno a uno con todos los intraterrestres que se va encontrando. Esta es la razón por la cual Derek, tras sus investigaciones, descubre la existencia del gen, y esto desemboca todo lo demás.
- **DESCONFIANZA EN EL AMOR.** Relación Tisbe y Biel: Biel es el hombre de confianza de Itiel, y por eso es el encargado de seguir la pista de Derek y las mellizas para averiguar qué ocultan. Después, cuando Astrid e Itiel planean el secuestro de las mellizas para su seguridad, Biel decide llevarse lejos solamente a Tisbe porque se da cuenta de que se ha enamorado de ella tras espiarla. Al principio Tisbe sólo siente rechazo y desconfianza por su secuestrador, pero al final, después de conocerlo de forma profunda, se acaba enamorando de él. Al final, tras la muerte de Biel, Tisbe aprende una dura lección: a veces, la desconfianza y el orgullo son los peores enemigos del amor, que te alejan de la persona amada, y cuando te das cuenta, ya es demasiado tarde.
- **DOMINIO PROPIO.** Relación Kaleb-Derek-Astrid-Gareth: en un momento más avanzado de la trama, Gareth planea junto a sus amigos Kaleb y Hendol hacer creer a Astrid que está de su parte, ayudándola a escapar de las manos de Derek, para así detener los avances de la extraterrestre para encontrar a las mellizas. Astrid confía en él y lo convierte en su nuevo aliado y amante (como un día fue Biel). Durante esta falsa alianza, Gareth deberá luchar contra el poder de persuasión de Astrid. Al final logra superar esta prueba interior, a diferencia de Derek y Kaleb, que caen en la trampa a causa de sus debilidades internas causadas por los recuerdos.
- **SACRIFICIO.** Conflicto entre Alex y Tisbe: en algunos momentos clave de la trama, las dos hermanas discutirán sobre el sacrificio que deben hacer para salvar a la humanidad del poder y de la maldad de Astrid. Ambas tienen opiniones distintas sobre el asunto, y les afecta porque una de las dos se quedará irremediadamente sola. Es ahí donde deben poner en la balanza su ética y su egoísmo como seres individuales.

Subargumento principal

Es una trama independiente del argumento principal, pero que se encuentra, se relaciona y evoluciona a partir de ésta. Funciona como contexto y, aun actuando como refuerzo de la idea principal, le otorga además un descanso al público de la intensidad de ésta.

En nuestro caso, encontramos dos subargumentos básicos a lo largo de nuestra serie:

- **AMOR VERDADERO Y FE EN LA BONDAD.** Triángulo amoroso Derek-Alex-Kaleb: Derek se enamora de Alex y lucha por conquistarla hasta que lo logra. Después de descubrir el secreto de Derek y de conocer a Kaleb, Alex se da cuenta de que nunca estuvo realmente enamorada de Derek. A partir de aquí se inicia un triángulo amoroso porque ambos nunca cesan de lograr el amor de la chica. En este sentido, primero hablamos de las diferencias entre el querer y el amar a partir de la experiencia e Alex. Después, hablamos de cómo el verdadero amor te puede llevar a tener fe en la bondad de una persona herida (hasta el punto de padecer misoginia) y luchar hasta que dicha bondad consiga salir al exterior. De este modo, vemos que las relaciones entre estos personajes introducen temas interesantes, pero no están conectados de forma directa con la trama principal.
- **VOLVER A ENAMORARSE.** Relación Tisbe y Gareth: En la misma línea que el punto anterior se encuentra la relación entre estos dos personajes. Cuando Biel muere, a Tisbe le provoca un gran pesar y eso la cambia y la transforma en una persona mucho más madura y empática con los problemas de su alrededor. Cuando conoce a Gareth enseguida nace una buena amistad entre los dos. Gareth se enamora abiertamente de ella, pero Tisbe, aunque se siente atraída, pone muchas barreras al amor porque todavía recuerda a Biel. Esta trama tampoco está relacionada de forma directa con el argumento principal, pero introduce otro tema igual de interesante: el volver a enamorarse después de un episodio traumatizante.

Subargumento alternativo

Este tipo de argumento contextualiza temas que, aunque no están implicados de forma directa con el argumento principal, lo afectan de forma indirecta y se desarrollan paralelamente a éste porque son imprescindibles para comprender la historia en su totalidad.

En nuestro caso, este tipo de argumento se tratan en nuestra serie a través de los flashbacks, que nos cuentan el origen de los intraterrestres. Extraemos pues, cinco subargumentos alternos:

- **TRAICIÓN Y DECEPCIÓN AMOROSA.** Relación y enemistad Astrid y Derek: Al conocerla, Derek se enamora perdidamente de Astrid pero ella finge y lo manipula para que la ayude a conseguir sus objetivos. Al enterarse de esta deslealtad, Derek se siente profundamente traicionado por lo que debe superar su primera decepción amorosa.
- **PERDÓN.** Conflicto Hendol-Itiel-Kaleb: la historia de los amigos y los hermanos es vital para introducir el tema del perdón. Itiel asesina por accidente a Gina, la hija de su mejor amigo y al primer amor de su hermano. Lo guarda en secreto pero aun así no puede evitar distanciarse de ellos por vergüenza. Al final, Hendol y Kaleb lo descubren. Lo sucedido con la pequeña fue grave, pero al final todos merecemos una segunda oportunidad, y este es otro de los temas clave de nuestra historia. Hendol y Kaleb deberán, pues, pasar por un proceso interior de asimilamiento hasta ser capaces de perdonar sinceramente al arrepentido Itiel.
- **PODER.** Alianza y enemistad Itiel y Astrid: la lucha por el poder es uno de los temas más recurrentes del cine y la literatura a nivel mundial. Los dos personajes luchan por el poder, y al final eso marcará su destino de forma irreparable. Gracias a su experiencia, podremos ver las consecuencias de ser demasiado ambicioso.
- **PASIÓN.** Relación Astrid y Biel: la relación de los dos amantes es puramente pasional, aunque Biel confunde fácilmente este sentimiento con el amor. Esta pasión le hace cometer involuntariamente actos inmorales, como la deslealtad de formar parte de dos bandos de forma oculta.
- **LEALTAD.** Amistad entre Kaleb y Gareth: por contra, la relación de amistad entre estos dos personajes nos mostrará que la verdadera amistad y la lealtad todavía existe y que se debe alimentar y nutrir con el esfuerzo de ambos, a pesar de sus diferencias y defectos. Por ejemplo, cuando Gareth se enamora por primera vez (de Tisbe) a Kaleb esto le ocasiona una decepción debido a su trauma personal con las mujeres.
- **MALTRATO.** Relación Nara-Kaleb y Tisbe-Agnés-Alex: a través del maltrato injusto que sufre Kaleb por parte de su madre, a éste le crea un profundo trauma que acaba desembocando en misoginia. Por otra parte, las dos mellizas también han sufrido maltrato por parte de su madre, pero éstas han logrado mantenerse fieles a su ética. Con esto mostramos la forma en que a cada persona le afecta el maltrato de forma diferente, y lo importante que es recibir el apoyo y el amor de las personas queridas para lograr que un pasado trágico no marque tu forma de ser en el futuro.

3.3.4.2. Tramas y subtramas del piloto

Nuestro capítulo piloto es vital para introducir a los personajes en su contexto cotidiano y empezar a presentar el misterio que se desarrollará a lo largo de toda la serie.

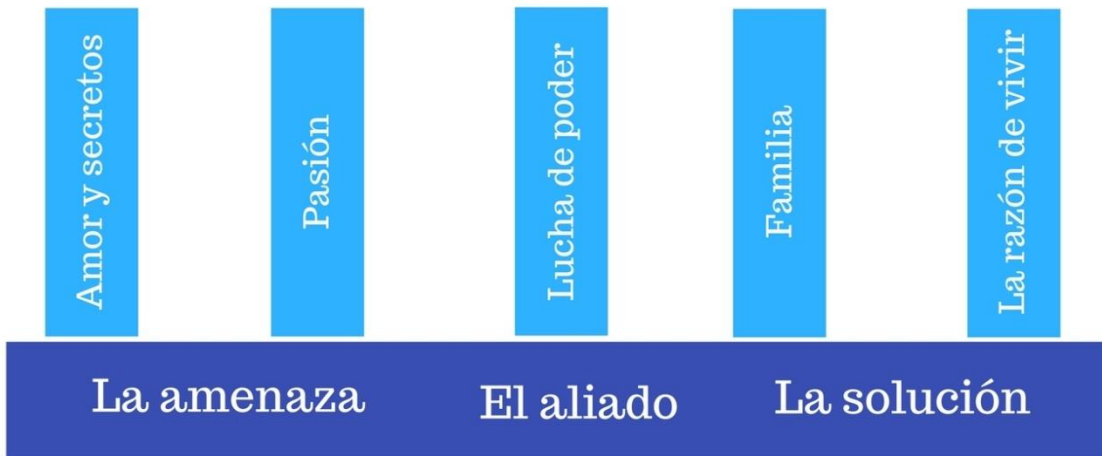


Figura 18: Mapa de tramas del piloto. Fuente: Elaboración propia

Tramas Subtramas

Tramas

Encontramos tres argumentos principales, articulados a partir del misterio, gracias a los cuales se desarrolla la historia:

- **LA AMENAZA.** La existencia de los intraterrestres: prácticamente al comienzo del capítulo el espectador es testigo de cómo un ser con apariencia de hombre le está llevando a cabo una práctica extraña a otro hombre a través de la mirada, dejándolo sin pupilas. Más adelante se vuelve a repetir la imagen de un hombre sin vida que no tiene pupilas. Al final se descubre que este tipo de asesinatos los cometen los intraterrestres, una raza que necesita robar el tiempo de los demás para sobrevivir.
- **EL ALIADO.** La existencia de los extraterrestres: desde un primer momento el espectador se mantiene alerta con el personaje de Derek, pues sabe que a pesar de su apariencia noble y gentil, esconde un serio y oscuro secreto. Primero se descubre que asesina con un arma altamente tecnológica a un ser de una especie extraña y desconocida, y posteriormente descubrimos que, por alguna razón, está investigando a Alex y Tisbe, dos mellizas con las que está muy ligado

emocionalmente. Finalmente, gracias a una conversación entre Astrid y Biel descubrimos que tanto Derek como Astrid son dos extraterrestres que provienen de planetas distintos. Sin embargo, ambos persiguen objetivos diferentes. Mientras que Astrid quiere dominar a la Tierra, Derek tiene la misión de rescatarla del dominio de su archienemiga.

- **LA SOLUCIÓN.** La existencia del Gen: cuando Biel descubre que Derek sigue en la Tierra a diferencia de lo que Astrid deducía, empieza a investigarlo para conocer sus propósitos. Finalmente descubre la existencia del Gen, la única arma capaz de destruir a Astrid y a todos los intraterrestres, y que se encuentra en el ADN de una de las dos mellizas con las que Derek está muy unido.

Como decíamos al inicio, este capítulo sirve para empezar a presentar las tramas que se desarrollarán en los siguientes capítulos. Es por eso que todavía no se profundiza sobre la esencia, características ni simbología concreta de estos tres elementos, aunque se empiezan a dar pequeñas pistas visuales.

Subtramas

De las dos tramas principales nacen el resto de subtramas. En el capítulo piloto sólo aparecen unas cuantas, que además no se desarrollan, tan sólo se presentan como sucede con las tramas principales.

- **AMOR Y SECRETOS.** A través de la relación amorosa entre Derek y Alex comenzamos a desarrollar uno de los grandes temas de la serie, el amor. Derek está muy enamorado de su novia Alex, sin embargo el espectador no puede confiar plenamente en él porque descubre que le guarda secretos. Aunque más adelante se acaba sabiendo que si la está investigando es, precisamente, por amor, en un primer momento se puede generar el debate sobre cuáles son los límites del amor y de cómo los secretos acaban afectando negativamente a las relaciones.
- **PASIÓN.** A través de la relación pasional existente entre Biel y Astrid se desvela otro de los temas de nuestra serie: las consecuencias de la pasión desmedida. En este primer capítulo sólo descubrimos que Biel, además de ser uno de sus esbirros de confianza de Astrid, es también su amante. Biel, dominado por sus instintos, hace caso a todo lo que Astrid le ordena, sin pensar en si es lo correcto o lo justo.
- **LUCHA DE PODER.** A Itiel le molesta que Biel y Astrid hayan actuado a sus espaldas, porque siente que lo dejan al margen de las decisiones y del mando. Por otra parte, a Astrid ya le va bien que Itiel se sienta en desventaja frente a ella porque al final, es ella la que pretende ser la verdadera mandamás. A través de la relación

que se establece en el primer capítulo entre Astrid, Biel e Itiel se introduce uno de los temas más importantes de la serie: la lucha por el poder. Aunque se muestra prácticamente al final y muy por encima, se empiezan a ver los primeros síntomas de competición entre los dos líderes.

- **FAMILIA.** Otro de los temas más recurrentes en la historia del cine es la lealtad familiar. A través de la relación entre las mellizas Alex y Tisbe desarrollamos esta idea a lo largo de toda la serie, aunque en el capítulo piloto sólo se comienza a apreciar con pequeños detalles (como cuando Alex sacrifica la velada romántica con Derek para apoyar a Tisbe).
- **LA RAZÓN DE VIVIR.** No es hasta al final del capítulo que descubrimos a Hendol, otro de los personajes clave de nuestra serie. El espectador no sabe mucho de este personaje, pero enseguida percibe que es un hombre con un pasado que le atormenta y que va en busca de la razón de su existencia porque necesita alcanzar la redención. La redención, pues, es otro de los temas fundamentales de nuestra serie porque abarca no sólo a Hendol, sino a la mayoría de intraterrestres.

3.3.6. Cronología de la historia

Nuestra historia, como hemos comentado en apartados anteriores, es bastante compleja, no sólo por todas las tramas desarrolladas en el presente sino por todas aquellas situaciones pasadas que han marcado un antes y un después en la vida de todos los personajes y han desembocado en los conflictos tratados a lo largo de toda la serie.

Por este motivo, hemos creído conveniente añadir este apartado clarificando todo el pasado en una línea cronológica muy visual acompañada de una explicación detallada de cada uno de los sucesos más relevantes en la historia a lo largo de los años. Es necesario aclarar que, aunque los sucesos de los personajes son totalmente inventados, los hemos enmarcado en el contexto de la historia universal real.

1320

Debido al enfriamiento del clima iniciado alrededor de 1300, en Groenlandia, los colonos vikingos asentados desde el año 900 comienzan a abandonar el lugar. A pesar del intento de los aldeanos de cambiar su estilo de vida de granjas a recursos marinos, finalmente comienzan a darse por vencidos y a emigrar hacia otros lugares.

En este contexto, concretamente el 9 de Octubre de 1320, Hans (de 30 años), un noble vikingo, es nombrado líder del último poblado nórdico vikingo, situado en el Asentamiento Occidental de Groenlandia.

De 1327 a 1338

El 7 de Marzo de 1327 nace Itiel, el hijo mayor de Hans y su esposa Nara (35 años). El 3 de mayo de 1338, nace Kaleb, el hijo menor. En el nacimiento de Kaleb, Nara quiere deshacerse del niño porque lo ve escuálido y deforme en comparación con Itiel, pero Hans no lo permite, pues deshacerse de un niño tras ponerle nombre está considerado como un presagio de desgracia. Para empeorar todavía más las cosas, pocos años después de nacer, Kaleb comienza a tener síntomas de ansiedad, por lo que el desprecio de Nara hacia él no hace más que incrementar. Itiel, por su parte, busca seguir los pasos de su padre y convertirse en un valeroso guerrero capaz de dirigir grandes ejércitos y expediciones. Es por este motivo por el que Itiel es el hijo preferido y admirado de Nara, y Kaleb es la oveja negra.

1341

El 20 de Marzo de 1341 nace Gina, la única hija de Hendol (21 años). Desde su nacimiento se concierta la boda entre la pequeña e Itiel. Hendol escoge a Itiel como futuro marido de su hija porque es su mejor amigo y confía plenamente en él, sabe que no encontrará a un hombre mejor capaz de proteger a su hija aunque le costara su propia vida. Nara está orgullosa de este enlace ya que Hendol y su mujer pertenecen a la clase alta del poblado nórdico y con un matrimonio concertado se asegura la continuación de su linaje. A medida que avanzan los años, sin embargo, a Kaleb comienza a disgustarle este compromiso, pues Gina, la que había sido su mejor amiga hasta el momento, comienza a significar mucho más para él.

1350

El 3 de Marzo de 1350, Astrid (25 años), habitante del planeta Meitnoc, llega por error a la Tierra en una cápsula espacial. Está condenada a vagar por el espacio hasta morir por matar a su esposo, el Juez de su planeta (la persona más poderosa e influyente). En Meitnoc el tiempo es eterno, razón por la que al ser expulsada de él empieza a debilitarse y llega a la Tierra moribunda. La tribu sustnuka, situada en el corazón del Amazonas, está sufriendo en ese momento una epidemia de sarampión y el chamán de la tribu les advierte que la sangre de la *visitante del cielo* puede curarles. Es por eso que cuando el poblado sustnuka encuentra a Astrid, la sacan de su cápsula y aprovechando que se encuentra moribunda, la atan y le extraen su sangre, creando así el Gen, que es tomado de inmediato por toda la tribu.

Pocas horas más tarde, cuando Astrid está a punto de morir desangrada, llega un equipo de investigación del planeta Apogeon liderado por Derek (25 años), quien se enamora de ella nada más verla. Es por esto que al verla como rehén del poblado sustnuka no duda en liberarla y llevarla a su nave. Una vez allí, Astrid le explica a Derek que ella no necesita

alimentos ni bebida para vivir, solamente necesita tiempo. Consciente del poder que tiene sobre él, le miente y le dice que en su planeta también se dedican a investigar otros planetas y que estando en la Tierra, los humanos le han robado su tiempo y matado a toda su familia. Derek horrorizado le pide que le quite parte de su tiempo, que los de su especie viven mucho tiempo y que no va a afectarle. Astrid acepta y recupera todas sus fuerzas, pero le miente y se hace la débil para poner en marcha un plan que ha ideado en su mente.

Meses más tarde, cuando Astrid y Derek se casan, ésta le justifica a su marido que todavía no está plenamente recuperada porque tal vez lo que necesita es su propio tiempo. Por eso lo convence para volver a la Tierra y recuperarlo para poder seguir con sus vidas plácidamente en Apogeon. Lo que realmente quiere es vengarse de los humanos por haberla tenido retenida y crear su propio imperio para tener poder, creando su propia raza. Gracias a fuentes de su planeta, sabe que al darles tiempo a los humanos y hacerlos eternos, éstos se transforman en intraterrestres y la hacen más poderosa. Justamente por esta razón de seguridad es por la que prohíben salir de Meitnoc a sus habitantes, pues podrían ser una amenaza. Los únicos que lo abandonan son los delincuentes, a los que expulsan para que se queden sin tiempo vagando por el espacio. Derek, a pesar de ser un hombre honrado, acepta la propuesta de Astrid porque no quiere seguir viéndola sufrir.

Paralelamente, a sus 11 años Kaleb descubre a su padre acostándose con una de las viudas del poblado, Thara. Inocentemente se lo cuenta a Itiel, que en ese momento tiene 23 años, y llevado por el honor y la lealtad se lo cuenta a su madre. Nara al enterarse de esto se siente furiosa y menospreciada, y decide asesinar a Hans y culpar a Thara por ello como venganza. De este modo, esa misma noche, mientras Hans está durmiendo, coge su daga favorita y le corta el cuello. El joven Kaleb, llevado por el insomnio, es testigo de toda la escena, Nara lo descubre y lo amenaza con matarlo de la misma forma si se lo dice a alguien. A la mañana siguiente, tras dejar la daga en la casa de Thara para inculparla, Nara, descompuesta en lágrimas, va a contarle a Itiel que ésta ha asesinado a Hans y le ruega que la destierre. Itiel no se lo plantea dos veces y le pide a Hendol que lo acompañe. En este viaje descubren por primera vez una misteriosa cueva alejada del poblado. Sienten mucha curiosidad y temor al mismo tiempo, por lo que tras investigarla un poco por encima deciden irse y dejar a Thara allí, condenada al destierro, y por consiguiente, a la muerte.

1351

El 6 de Abril de 1351 Astrid y Derek vuelven a la Tierra para recuperar el tiempo de Astrid, y allí ésta le confiesa que para poder recuperar su tiempo debe matar a todos los habitantes del poblado amazónico. Derek, en un principio impactado por esta revelación, pues pensaba que habría otra manera de recuperarlo, accede a pesar de no estar del todo convencido. Cuando Astrid ya ha matado a varios lugareños del poblado sustnuka, Derek

se arrepiente de haber permitido la matanza e intenta llevársela para impedir que siga asesinando sin piedad. Para ello le inyecta un suero que la adormece y la lleva de vuelta a la nave. Cuando Derek pone en funcionamiento la nave, Astrid despierta y discute violentamente con Derek, provocando un accidente que los deja en Groenlandia, concretamente en el último poblado nórdico vikingo.

El choque de la nave en la que van Derek y Astrid produce una catástrofe que acaba con la vida de casi más de la mitad del poblado nórdico. Minutos antes del terremoto, Kaleb y Gina estaban hablando sobre futuros imposibles y fantasías infantiles. Al comenzar el temblor, Biel, un joven del poblado que intenta ganarse la amistad de Itiel, encontró a los niños apartados del poblado. Cogió a Gina (que en ese momento tenía 9 años) y le pidió a Kaleb (de 12 años) que no se apartara de él. Cuando Biel, Kaleb y Gina llegan al poblado el temblor es mucho más fuerte, el hielo se desprende de todas partes y los hogares se derrumban, sepultando a todo el que hay en su interior. Mientras Kaleb sigue los pasos de Biel, que avanza decididamente hacia Itiel, ve a su madre Nara bajo un montón de escombros que le suplica ayuda, pero él aparta la mirada y sigue hacia delante. Cuando llegan hasta Itiel, éste le agradece a Biel de corazón haber traído a salvo a los niños y le pide que busque a los supervivientes de entre los destrozados. Cuando están todos los supervivientes reunidos, Itiel ordena que lo sigan y los lleva a la cueva que descubrió meses antes junto a Hendol durante el destierro de Thara. En el camino muere mucha gente y cuando llegan a la zona segura que les puede ofrecer la cueva subterránea, sólo quedan unas 200 personas con vida.

Mientras los nórdicos huyen hacia la cueva para refugiarse, la nave apogeónica cae delante de la entrada de la cueva, se rompe y Astrid sale disparada. Derek va a buscarla, y cuando la encuentra siguen discutiendo. En ese momento, llegan los nórdicos supervivientes. Éstos se piensan que los apogeónicos son una amenaza y atacan. En medio del caos y el enfrentamiento con los nórdicos, Derek pierde de vista a Astrid. Frustrado porque no la encuentra y presionado por sus compañeros decide marcharse. En ese momento Astrid se hace la víctima, les miente a los nórdicos diciéndoles que Derek la tenía prisionera y que estaba intentando escapar cuando ellos llegaron a la cueva. Itiel se compadece de ella y decide aceptarla como parte de su pueblo tras hablarlo con su amigo Hendol (que en este momento tiene 25 años). De este modo, Astrid comienza a llevar a cabo el plan que fue ideando en su mente desde el momento en que llegó a Apogeon con Derek.

En el accidente a Kaleb se le clava un trozo de metal en el pecho y eso lo deja varios días convaleciente. Le extraen la pieza de metal y le curan como puede, pero al borde de la muerte, el 13 de Abril Astrid aprovecha la debilidad de un Itiel desesperado por su hermano para ofrecerle el poder de la inmortalidad a él y a todo su pueblo. Itiel, para salvar a su hermano y a su pueblo, acepta sin saber que el plan de Astrid es convertirlos

en intraterrestres desde el principio. Astrid los convierte a todos excepto a la pequeña Gina con una malévolas intención, pues sabe que al principio de convertirse cuesta controlar la capacidad de robar el tiempo. De esta manera, Astrid logra su objetivo, Itiel mata a la pequeña Gina, pues pretende manipularlo a su antojo haciéndole débil. Cuando Itiel mata a Gina sin comprender nada se da cuenta de que algo no funciona, de que son eternos pero algo en su interior les convierte en un grave peligro para la humanidad. Astrid les engaña haciéndoles creer que no sabía las consecuencias que el poder de su planeta originaría en ellos, y se ofrece afligida a ayudarlos. Itiel sabe que le conviene su ayuda pero le advierte a Astrid que no va a tratarla como a una superior, están juntos en esto y los dos son iguales. Poco después, Astrid se fija en Biel y éste se deja llevar por ella, empezando entre ellos una atracción y una relación pasional.

2 semanas después del terremoto, concretamente el 20 de abril, Derek vuelve a la Tierra para buscar a Astrid después de finalmente lograr convencer a su padre. Va a buscarla a la cueva subterránea y ella decide irse con él a la nave para hablar sin que el resto sepa de sus verdaderos planes. En la nave ella se desquita y le dice la verdad, que nunca lo ha querido y que solo buscaba aprovecharse de él para conseguir poder a través de una nueva raza. Al poco rato, los intraterrestres pensando que Derek se la ha llevado a la fuerza, van a rescatarla a la nave. Cuando llegan, Astrid cambia totalmente de discurso, ahora se hace la víctima y hace creer a los suyos que Derek la ha tomado a la fuerza. Derek percibe de inmediato que los humanos han cambiado y regresa a Apogeon para informar a su padre. Éste le echa en cara el ser tan ingenuo y haber creído a Astrid, y le obliga a volver y permanecer en la Tierra hasta que haya destruido al último de los intraterrestres y a la misma Astrid, arreglando así su error. De este modo, Derek regresa al día siguiente a la Tierra sin que Astrid ni su nuevo pueblo nórdico lo sepa, concretamente al Amazonas, para investigar la sangre de las víctimas de Astrid del poblado sustnuka. El 26 de abril es el primero en descubrir la existencia del Gen. Después averigua que hubo un superviviente y empieza a buscarlo, pues cree que puede ser una pista o un medio para destruir a Astrid. Su intención es encontrarlo e investigar todo lo que pueda sobre él para descubrir si supone una amenaza (ya que comparte la sangre de Astrid) o es realmente una solución al problema.

Desde la muerte de Gina, Itiel se vuelve más oscuro y reservado. Deja de relacionarse con los supervivientes de su aldea, con su hermano y con Hendol, pues se siente muy avergonzado de lo que le ha hecho a Gina y culpable e incapaz de mirarles a la cara. Este distanciamiento a su vez provoca que se estreche su relación con Astrid, que le llena la cabeza con promesas y ansias de poder, y con Biel, que se va ganando cada vez más su confianza raíz de salvar a Kaleb y Gina del terremoto, Itiel se siente profundamente agradecido.

Astrid y Biel, por otro lado, convierten en costumbre sus encuentros sexuales. Se convierten en amantes durante los siguientes 80 años. Biel cree estar enamorado de Astrid, pero ella sólo lo ve como a un juguete sexual.

Pocos meses después, Itiel y Astrid planean la construcción de un nuevo mundo subterráneo como vía de control intraterrestre, al que bautizan como Svartálfaheim. Hendol tiene la certeza de que ha sido el nuevo poder otorgado por Astrid el que ha acabado con la vida de su hija, así que está en contra de lo que se ha convertido y del nuevo mundo que están creando Astrid e Itiel.

1353

Dos años después, Hendol e Itiel están cada vez más distanciados. Ellos dos siempre han sido amigos íntimos, desde pequeños, como hermanos. Después del terremoto, y tras haber matado a Gina, Itiel se siente tremendamente culpable y avergonzado con su amigo, pero tampoco tiene el valor de confesarle la verdad. Por ello, poco a poco se va distanciando de él. Aun así, Hendol nunca se da por vencido y persiste durante los siguientes 80 años porque nunca pierde la esperanza de hacer reaccionar a su amigo.

De la misma manera, la relación entre Itiel y Kaleb también es negativa, incluso peor que la de Itiel con Hendol, pues Kaleb es más rebelde e irreverente y eso crea muchísimas discusiones entre los dos hermanos. Kaleb siente muchos celos hacia Astrid porque se da cuenta de que pasa mucho tiempo con ella y desconfía de sus verdaderas intenciones. La culpa del cambio que ha dado su hermano, y no tiene tantas esperanzas de recuperarlo como Hendol, pero se queda a su lado porque lo quiere.

Dado que tanto Hendol como Kaleb están distanciados de Itiel, ambos se han unido en estos 2 años y al final acaban siendo muy amigos. Se apoyan mutuamente. Hendol ve a Kaleb como a un hijo y Kaleb como el hermano que siente que ha perdido tras el distanciamiento de Itiel.

Por otro lado, Biel se ha convertido en la mano derecha de Itiel. Biel ha ocupado parte del lugar de Hendol y Kaleb en la vida de Itie. Ambos se tienen aprecio y respeto mutuo, e Itiel cree profundamente en su lealtad. Biel siempre ha sentido admiración real por Itiel, por eso no duda nunca en servirle y obedecerle.

Kaleb y Hendol no tenían mucha relación al principio, cuando vivían en el poblado, pero después de que Itiel uniera lazos con Astrid, los dos se sienten abandonados y se apoyan mutuamente. Hendol comienza a ver a Kaleb como a un hijo al que proteger, y Kaleb ve en Hendol al hermano mayor que ha perdido.

Paralelamente a todo esto, Derek lleva 2 años continuando con su misión en la Tierra. Sigue buscando la poseedora del gen mientras va matando a todos los intraterrestres que puede.

1371

Los primeros 20 años, Itiel sentía una cierta desconfianza por Astrid a medida que la va conociendo. Mantienen una relación respetuosa porque sabe que en el fondo la necesita para crear su nuevo mundo. Pasados los 20 años, en 1371, Itiel ya se siente más ligado emocionalmente a Astrid, cree de verdad que es su gran aliada y confidente. Astrid, sin embargo, desde un principio tiene claro que Itiel es su títere. Se pasa los 20 años intentando ganarse su confianza por mero interés, pero en realidad nunca le ha importado de verdad.

En este punto la relación entre Itiel, Hendol y Kaleb acaba desapareciendo totalmente. El amigo y el hermano siguen viviendo en Agartha, pero prácticamente no se ven e Itiel no tiene en cuenta sus opiniones o consejos en absoluto.

1428

El reino de Svartálfaheim se ha expandido y crecido totalmente. El mundo está lleno de intraterrestres, que viven en la Tierra controlados por vigilantes, hombres al servicio de Itiel que tienen la orden de vigilar que éstos no se salten las normas establecidas entre esta raza. Biel es, justamente, uno de esos vigilantes. Entre los humanos nace la leyenda de Agartha, un mundo subterráneo en el que viven razas desconocidas. Lo que no saben es que Agartha es Svartálfaheim, y que realmente existe.

Una noche, cuando Kaleb tiene 16 años, decide fugarse de Agartha harto de su hermano. En el camino se encuentra con Hendol, que intenta convencerlo de que se quede, que debe estar al lado de su hermano y que está convencido de que hay una razón por la que está así. Sin embargo, Kaleb le ignora y se marcha. En este momento Hendol se queda completamente solo, pues ya no le queda ni la amistad de Itiel ni la de Kaleb. Pierden el contacto.

1430

En Marzo de 1430 Kaleb (con 16 años) y Gareth (de 18 años) se conocen durante el Sitio de Tesalónica. Gareth pertenece a las tropas de la República de Venecia. En ese momento están siendo conquistados por el imperio otomano. Kaleb aparece en escena por error, y el ejército otomano pensando que forma parte del ejército enemigo lo intenta matar y Gareth aparece y lo salva. Kaleb se ofende y Gareth no lo entiende. En un principio Kaleb acompaña a Gareth y descubre que pertenecer a un ejército le hace sentirse parte de algo

y en medio de una guerra puede desahogar su frustración. Además se siente bien porque puede matar como un humano normal y por una causa justa, porque su nuevo ser nunca le ha gustado. Comienza a forjarse una gran amistad.

En junio del mismo año, Hendol acaba dándose por vencido en cuanto al tema de Itiel. Después de aguantar a Itiel durante tantos años, pierde las esperanzas de hacer recapacitar a Itiel. Además, siente que su presencia ya no es necesaria. Itiel y Hendol tienen una discusión porque Itiel accede al plan de Astrid de traer humanos a los túneles para entrenar a los nuevos intraterrestres, pues a ésta le interesa para hacerse más fuerte. A Hendol no le parece bien que se trate a los humanos como a animales, por lo que le pide que recapacite, pero Itiel se pone de parte de Astrid porque le parece una buena forma de controlar a los intraterrestres. Por esta razón, Hendol le da un ultimátum a Itiel, y éste escoge su forma de gobierno. Hendol abandona Svartálfaheim muy dolido y decepcionado, creyendo que su amigo ya no tiene remedio.

1433

El 20 de Septiembre, después de estar tres años vagando por el Tíbet en busca de un lugar donde encontrar paz y equilibrio espiritual, Hendol descubre el budismo tibetano en el Monasterio de Ganden y decide que ese es su lugar. De esta forma se inicia en la orden de los Gelug y convive con los monjes, robando el tiempo necesario para sobrevivir.

La amistad entre Kaleb y Gareth se ha consolidado. Durante dos años han estado participando en diferentes guerras, dentro del ejército veneciano. En una de estas batallas, Gareth cae herido y está a punto de morir. Kaleb lo lleva ante su hermano, a Svartálfaheim, para que lo convierta en intraterrestre y así salvar su vida, pero Itiel se niega. Astrid, para ganarse la confianza de Kaleb, convierte a Gareth. Una vez convertido Gareth, los dos amigos regresan a Italia para seguir con la guerra.

En este punto comienza la enemistad de Itiel y Astrid porque después de que ésta convirtiera a Gareth sin su consentimiento, se da cuenta de que en realidad Astrid actúa a su antojo y de que no son un equipo tan unido como pensaba. Comienzan a salir a la luz los diferentes objetivos de ambos.

1503

Tras la victoria del imperio otomano, Gareth y Kaleb abandonan el ejército y emigran a diferentes partes del mundo, siendo testigos de cómo va evolucionando el mundo.

1618

En Marzo de 1618, finalmente, se crea una división interna entre Astrid e Itiel por los diferentes objetivos de ambos. Itiel descubre que Astrid lo único que quiere es crear más y más intraterrestres para su propio interés (porque se hace más fuerte) e Itiel lo único que quiere es que haya un control racional de intraterrestres. Un grupo de intraterrestres de Svartálfaheim se posicionan a favor de Astrid y el otro permanece fiel con Itiel. Astrid se lleva a los suyos a España, se convierte en una duquesa famosa y se va a vivir en una mansión. Allí comienza a ganarse la confianza de los humanos y a crear su imperio oculto.

Cuando se produce la división, Biel permanece al lado de Itiel. Sin embargo, le hace creer a Astrid que en realidad está con ella y que actúa como su espía. Pero en realidad sólo le dice lo que le interesa para mantenerla al margen de los planes de Itiel para que no le estorbe, porque en realidad comparte la opinión y forma de ver la vida de Itiel.

2007

Desde que Astrid abandonó Svartálfaheim y comenzó a crear su reino oculto, luchó por subir peldaños socialmente. Primero se convirtió en una importante y reconocida duquesa, para posteriormente, acabar siendo una mujer influyente de negocios con empresas por todo el mundo. En 2007 decide emprender un nuevo camino: se inicia en el mundo de la política creando su propio partido de derechas.

2015

El 15 de Enero Derek decide ir a ver a Azael (de 46 años), un reconocido profesor de arqueología, para pedirle ayuda en su investigación sobre el Gen. Dicha investigación hace años que se ha quedado estancada a pesar de sus esfuerzos, pues le faltan conocimientos sobre genética humana. Azael acepta de inmediato ayudarlo, y juntos profundizan en la historia y investigan mediante análisis de estadísticas y viajes por diferentes países hasta la actualidad la trayectoria del gen. Azael, sin embargo, desconoce la existencia del gen, lo que piensa es que Derek quiere descubrir ancestros por su curiosidad antropológica e inmensas ganas de aprender. Paralelamente, Azael y Derek empiezan a hacerse amigos, y en Marzo, Azael les presenta a sus hijas, Tisbe y Alex, de 25 años las dos. Pocos meses después, en Julio, Derek y Alex comienzan una relación amorosa.

3.3.7. Estructura

3.3.7.1. Estructura de la serie

En este apartado explicamos de forma más concreta y detallada la estructura que tendrá nuestro producto, partiendo de los conceptos explicados en el apartado 1.2.2. Estructuras narrativas de series.

En primer lugar, nuestra serie sigue una composición no tradicional, esto es, una composición atómica porque contiene diferentes niveles de independencia. Esto se observa en nuestro producto porque aparecen diferentes personajes con sus respectivas motivaciones y conflictos. La independencia de las historias de los distintos personajes no es total, ya que la mayoría de intereses se van encontrando en algún punto de la historia, aunque en algunos casos se mantienen aisladas. Por ejemplo, el romance de Tisbe y Biel no afecta al de Derek y Alex, y viceversa.

Dentro de la composición atómica, nuestra serie se enmarca en la subcategoría de historia atómica relacionada, concretamente, en la simétrica. Alex y Tisbe deben superar continuamente etapas negativas en el transcurso de la historia para mejorar su situación. Sin embargo, en este caso los momentos positivos y negativos se van alternando constantemente, creando pequeñas historias atómicas simétricas. De todas maneras, abundan más los momentos negativos que los positivos, pues el ritmo que hemos querido crear es frenético, y no da mucho lugar para momentos de relativa paz. Por ejemplo, en el capítulo cuatro las mellizas por fin se reúnen de nuevo, pero antes de ese momento debe hacer frente a infinidad de contratiempos que se suceden de forma precipitada. El siguiente momento de relativa paz es al final del capítulo cinco, donde las mellizas consiguen urdir un plan para huir de las garras de Astrid.

Por otra parte, según el criterio de composición temporal, nuestro producto se ubica dentro de la composición cronológica no lineal, pues el relato es cronológico pero sigue un orden heterogéneo a causa de las sucesivas y frecuentes rupturas del presente a causa de los flashbacks. La subcategoría en la que se enmarca, pues, es la de comienzo *in media res*, ya que, a pesar de comenzar la serie con un flashback, se empieza a desarrollar la historia desde el presente y, a partir de aquí, se van incrustando distintos flashbacks gracias a los cuales se acaba de comprender el contexto y los orígenes de los personajes, así como su complejidad psicológica.

3.3.7.1. Estructura del capítulo piloto

El capítulo piloto sigue la misma estructura que el resto de capítulos siguientes, que a su vez, siguen íntegramente las estructuras mencionadas en el apartado anterior.

Creemos necesario añadir, sin embargo, dos aspectos muy concretos a nivel estructural ideados por nosotras a partir de ideas propias y de los referentes nombrados en el apartado 1.2.5. *Algunos referentes en cuanto a la forma*. Estos aspectos no sólo se aplicarán en el capítulo piloto, sino que serán determinantes para el resto de capítulos de la serie.

Por un lado, nos hemos centrado especialmente en la recreación de los flashbacks. Como hemos explicado en apartados anteriores, les hemos queridos dar un protagonismo especial en nuestro producto, y queremos reflejar esta importancia en su estética visual. Por lo tanto:

1. Cada capítulo comenzará con un flashback. La primera escena del piloto, por ejemplo, se iniciará con la masacre originada por Astrid al poblado sustnuka.
2. Al inicio de cada flashback se añadirá el lugar y la fecha dónde transcurre. En el caso del capítulo piloto aparecerán los datos 1350 d.c corazón del Amazonas.
3. Los colores de los flashbacks variarán en función de la época:
 - Blanco y negro: las acciones transcurridas en Apogeon, relacionadas con Derek y Astrid.
 - Verde: las acciones transcurridas en el Amazonas, relacionadas con el poblado Sustnuka. En el capítulo piloto, por ejemplo, este color se utilizará en el primer flashback, cuando Astrid los está exterminando.
 - Azul: las acciones transcurridas en Groenlandia, relacionadas con el poblado nórdico.
 - Gris: las acciones transcurridas en Agarth, relacionadas con los intraterrestres.
 - Rojo: las acciones transcurridas en el monasterio de Ganden, relacionadas con Hendol.

- Marrón: las acciones transcurridas en el pasado de las mellizas, concretamente en su infancia traumática con los maltratos de su madre. En el capítulo piloto se observará este color en los flashbacks en que se ve como la madre de Tisbe la maltrata ahogándola en la bañera cuando era pequeña.
- Color original con poca saturación: las acciones transcurridas en el pasado más cercano, relacionado con situaciones o vivencias del presente. En el capítulo piloto este color se vería en el flashback en que Biel explica a Astrid cómo ha asesinado al compañero de Tisbe en el CRARC.

4. La transición entre flashback y realidad se hará por corte.

5. Un mismo flashback se fracciona para mostrar diferentes partes de él a lo largo de varios capítulos o desde diferentes perspectivas. Es decir, como comentábamos en el apartado 1.2.5. *Algunos referentes en cuanto a la forma*, nos hemos inspirado en el modo de introducir los flashbacks de la telenovela *Tres veces ana*, por lo que la misma parte del pasado podrá repetirse varias veces a lo largo de la serie pero de diferente forma, otorgándole un valor añadido a cada nuevo flashback. Esto aparece en el capítulo piloto con el flashback de la tribu Sustnuka que aparece una primera vez en la que se desconoce la identidad de Astrid y más tarde vuelve a aparecer desde su punto de vista al ser recordado por ella misma.

6. Cada capítulo introducirá un tema al inicio, que será la base central del argumento del resto del episodio. En el capítulo piloto el tema central será el miedo provocado por un pasado traumático.

7. Al inicio de cada capítulo, después del flashback, se escuchará una breve introducción en voz en off del personaje que aparece en pantalla. Al final del capítulo, aparecerá otra reflexión en voz en off del mismo personaje, con la diferencia de que en esta ocasión no aparecerá en pantalla. Por el contrario, aparecerá en pantalla la situación de otros personajes relacionados con lo que se está explicando en la voz en off. En el capítulo piloto esto sucede con la introducción de Tisbe al principio y al final, hablando muy brevemente sobre los miedos relacionados con los pasados traumáticos. El capítulo concluirá con una conclusión del mismo tema a partir de la muerte de su compañero de trabajo, pero se verán escenas de Alex entristecida por la misma muerte junto a Azael, y de Derek observando el anillo tatuado con la misteriosa A.

3.3.8. Dirección escénica

3.3.8.1. Decorados

Para realizar nuestro producto no se creará ningún decorado. Puesto que la acción se sitúa en la ciudad de Barcelona, creemos que es factible buscar los emplazamientos reales para grabar las escenas que se indican en el guión. Así, se buscarán las localizaciones para rodar en casas, el bar, la universidad, los lugares de trabajo y las calles para los exteriores.

Esta decisión se ha tomado para dotar de más realismo y naturalidad a nuestro producto y para contrarrestar el efecto producido por el croma ya que las escenas que no suceden en Barcelona se grabarán mediante esta técnica.

3.3.8.2. Vestuario

En este apartado se define el tipo de vestuario de cada uno de los personajes principales de nuestro producto. Para ello hemos creado unos paneles compuestos por imágenes de *outfits* que caracterizan el estilo de cada uno de ellos, ya explicado en el apartado *3.3.3.1. Ficha de personajes*. Además de esto, hemos creído conveniente incorporar imágenes del vestuario de los flashbacks principales.

- Paneles personajes

Tisbe



Imagen 80: Panel Tisbe.
Fuente: Isamanu en *Chicisimo*.



Imagen 81: Panel Tisbe.
Fuente: Isamanu en *Chicisimo*.



Imagen 82: Panel Tisbe.
Fuente: Isamanu en *Chicisimo*.



Imagen 83: Panel Tisbe.
Fuente: Isamanu en *Chicisimo*.



Imagen 84: Panel Tisbe.
Fuente: Isamanu en *Chicisimo*.

Alex



Imagen 85: Panel Alex.
Fuente: Collage-vintage
en *Chicisimo*.



Imagen 86: Panel Alex.
Fuente: Elizuucaa
en *Chicisimo*.



Imagen 87: Panel Alex.
Fuente: Mapetitevalise
en *Chicisimo*.



Imagen 88: Panel Alex.
Fuente: Elizuucaa
en *Chicisimo*.

Derek



Imagen 89,90 y 91: Panel Derek. Fuente: *Pinterest*.



Imagen 92: Panel Derek
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 93: Panel Derek
Fuente: *Pinterest*.

Astrid



Imagen 94, Panel Astrid. Fuente : *Pinterest*.



Imagen 95 y 96, Panel Astrid. Fuente: *Pinterest*.



Imagen 97: Panel Astrid.
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 98: Panel Astrid. Fuente: *Pinterest*.



Imagen 99: Panel Astrid.
Fuente: Patiyohn-2 en *Chicisimo*.

Itiel



Imagen 101: Panel Itiel
Fuente: *Pinterest*.

Imagen 100 : Panel Itiel.
Fuente: *Pinterest*.

Biel



Imagen 102,103 y 104: Panel Biel. Fuente: *Pinterest*.

Kaleb



Imagen 105,106 y 107: Panel Kaleb. Fuente: *Pinterest*.



Imagen 108 y 109: Panel Kaleb. Fuente: *Pinterest*.

Hendol



Imagen 110 y 111: Panel Hendol. Fuente: *Pinterest*.

Imagen 112: Panel Hendol.
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 113 y 114: Panel Hendol. Fuente: *Pinterest*.

Imagen 115: Panel Hendol.
Fuente: *Pinterest*.

Gareth



Imagen 116, 117, 118 y 119: Panel Gareth. Fuente: *Pinterest*.

- **Paneles flashbacks**

Tribu sustnuka



Imagen 120, 121 y 122: Panel Tribu sustnuka. Fuente: Tribu Yanomami en *Pinterest*.

Poblado nórdico



Imagen 123, 124 y 125: Panel poblado nórdico. Fuente: *Pinterest*.



Imagen 126: Panel poblado nórdico.
Fuente: *Pinterest*.

3.3.9. Dirección audiovisual

3.3.9.1. Look de la imagen

Puesto que las series de ficción abarcan un amplio abanico de géneros y estilos, hemos decidido dar a nuestro producto un look más cinematográfico que televisivo, ya que personalmente nos parece muy atractivo y es similar al de las series norteamericanas *The vampire Diaries* y *The originals*, mencionadas como referentes de forma. Uno de los rasgos más característicos de estas series son los planos generales para ubicar el lugar donde transcurre la acción, a los cuales se les da una gran importancia. En nuestro caso, queremos dar importancia a la ciudad de Barcelona ya que se verán lugares reales como el CRARC o el Laberinto de Horta y además Astrid es una reconocida política de la ciudad por lo que es importante que el espectador la conozca bien. También utilizaremos planos más cerrados, utilizados en este tipo de series sobre todo para los diálogos.

Otro de los elementos de estas series que nos servirán para definir el look de nuestro producto es el uso constante de flashbacks como vía para conocer a los múltiples personajes que aparecen y a su vez hacer avanzar la trama. En este sentido, en *Límite* habrá dos tipos de tratamiento de la imagen; el del presente y el de los flashbacks. El tratamiento del presente variará en función del lugar en el que se ubique la acción. Esto quiere decir que por ejemplo, no se utilizará el mismo tipo de iluminación en la casa de las mellizas, un espacio cotidiano, que en Agatha, un espacio mucho más oscuro y misterioso. Por otra parte, el tratamiento de los flashbacks tendrá unas características muy concretas dependiendo del lugar y tiempo en el que suceden, ya que se jugará con la temperatura de color para facilitar al espectador la comprensión de éstos.

El tipo de cámara que se utilizará para obtener este look será la Panasonic AG-AC90 AVCCAM.

3.3.9.2. Elementos visuales

Para realizar este apartado hemos tomado como modelo las series que desarrollamos en el apartado 1.2.5. *Algunos referentes en cuanto a la forma*, teniendo en cuenta, además, que en los géneros de ciencia ficción y fantasía es propio utilizar gran variedad y riqueza de planos, angulaciones y movimiento de cámara.

- **Valor del plano**

En *Límite* utilizaremos gran diversidad de planos, cada uno con una función concreta. En primer lugar haremos uso de los planos medios, planos medios cortos, planos cortos y planos detalle para mostrar conversaciones y señalar acciones importantes. Por ejemplo,

en el capítulo piloto utilizamos un plano detalle para enseñar el anillo de Derek, dando así una pista al espectador de que algo oculta, mientras que hemos utilizados planos cortos para mostrar la expresión triste de Tisbe y planos medios para las conversaciones en general. También utilizaremos planos americanos, los planos conjunto y los planos generales para ubicar al espectador en una situación y acción concreta, así como en un escenario importante. En este sentido, señalamos que una particularidad de *Límite* será que irán apareciendo de forma sucesiva planos secuencia de unos dos minutos aproximadamente de duración, con el objetivo de mostrar de forma bella y detallada un lugar muy especial e importante para nuestra historia. Un ejemplo de esto sería la escena del capítulo piloto en que Derek entra en su chalet y realiza la ruta hasta llegar al laboratorio secreto.

A la hora de rodar, como utilizaremos una sólo cámara, se repetirá la escena las veces que sean necesarias para obtener las diferentes tomas mediante planos y contraplanos y planos recursos.

- **Angulaciones**

En *Límite* también apostamos por la utilización de diferentes tipos de angulaciones, pues creemos que no solamente hay que cuidar la trama y el buen desarrollo de los personajes, sino también la belleza de la escena. En este sentido, haremos uso de planos frontales y perfil para mostrar conversaciones, acciones y conversaciones, planos escorzo concretamente para los diálogos y escenas que requieran un *feedback* entre dos personajes, planos dorsales para mostrar la acción pero guardar la identidad de un personaje concreto y planos picados y contrapicados para añadir expresión psicológica a una escena, creando en la imagen del espectador que un personaje se vea indefenso o poderoso.

El hecho de grabar con una sola cámara no dificulta en absoluto en la realización de este tipo de angulaciones, pues se trataría de repetir las escenas simplemente cambiando de posición y aprovechando todos los recursos disponibles y accesibles. A la hora de realizar los picados, por ejemplo, habría que subirse a alguna plataforma que nos facilite la posición.

- **Movimientos de cámara**

Como ya hemos comentado, apostamos por la belleza visual en *Límite*. En este sentido, también haremos uso de una gran riqueza de movimientos de cámara. En primer lugar, comentar la utilización constante de los travellings. Los más habituales serán los travelling de seguimiento, los travelling retro, los travelling aéreos y travelling de presentación progresiva, sobre todo a la hora de realizar los planos secuencia que hemos

comentado antes. Además de ello, también serán un elemento importante en la serie las panorámicas descriptivas, tanto horizontales como verticales, en los momentos en que sea necesario mover el encuadre de un lugar a otro sin moverse del lugar en cuestión. Para todos estos tipos de movimientos se precisarán de trípodes y grúas para lograr una imagen impoluta sin ningún tipo de tembleque. También utilizaremos los planos fijos para algunas de las conversaciones, como en la que Tisbe y Alex conversan en el coche sobre su fiesta de cumpleaños.

Como en los casos anteriores, el hecho de grabar con una sólo cámara no interviene en su realización.

3.3.10.3. Iluminación

La iluminación de *Límite*, al igual que la de la mayoría de series de ficción, será similar a la utilizada en el cine. Esto se debe a que utilizaremos el sistema de grabación monocámara. Este sistema permite iluminar plano a plano consiguiendo un control casi total sobre la iluminación y permitiendo así una uniformidad en el reparto de la luz (Fernández, F. y Martínez. J. 2014:159). Por este motivo y con el objetivo de conseguir un impacto visual atractivo para los personajes y una iluminación en consonancia con la ambientación, los esquemas de iluminación se irán modificando en función de los requisitos de las escenas pues en nuestro producto hay una gran variedad de atmósferas, desde cotidianas con luz diurna hasta misteriosas y sombrías.

Para lograr obtener una iluminación tan variada se utilizarán dos esquemas clásicos de iluminación; clave alta y clave baja. El primero es un sistema que tiende a crear un bajo contraste entre las zonas más claras y las más oscuras con un predominio de luz suave y con sombras muy débilmente marcadas. Este tipo de iluminación ha sido el más empleado por directores de fotografía americanos en comedias, filmes de aventuras y la mayor parte de producciones dramáticas (Fernández, F. y Martínez. J. 2014:165). La clave baja, por el contrario, crea diferencias mucho más marcadas de contraste y sombras más oscuras apoyándose, normalmente, en una apreciable dureza de la luz conseguida mediante la atenuación o desaparición de la luz secundaria o de relleno. El resultado de esto es un efecto claroscuro con gran diferencia entre las zonas iluminadas y las zonas en sombra. Esta iluminación ha sido aplicada en general a las escenas misteriosas, sombrías y en el denominado cine negro (Fernández, F. y Martínez. J. 2014:165). Para *Límite*, se utilizará el sistema de clave baja para las escenas en las cuales haya la intención de ocultar la identidad de los personajes así como de crear misterio o tensión, mientras que el sistema de clave alta se utilizará en el resto de escenas.

Debido a que no hay ningún tipo de reglamentación respecto a los usos y posiciones correctas para los distintos tipos de iluminación (Fernández, F. y Martínez. J. 2014:165),

la dirección de la luz se establecerá en función de la posición de los personajes y la tipología y estructuración de los espacios. En función de esto, también podrá haber casos en los que se prescindan de luces de relleno y para abaratar los costes, un foco podrá tener varias funciones, sirviendo de luz principal para un sujeto y de luz de contra para otro que se encuentre enfrente. Por último, hay que destacar que se utilizará tanto luz natural en los exteriores y en los interiores cuando se rueda de día, aunque esta se corregirá con fuentes de luz artificial, como luz artificial en los interiores si se rueda de noche.

En cuanto a la temperatura de color, *Límite* presentará unas características muy específicas según el tipo de escenas. Tal y como se explica en el apartado 3.3.7.2. *Estructura del capítulo piloto*, los colores variarán según el flashback que se muestre. Así, en los del Amazonas y Groenlandia se elevará la temperatura de color puesto que predominarán colores fríos, concretamente el verde y el azul. Por el contrario, en los flashbacks de Ganden y el pasado de las mellizas, la temperatura de color se bajará para que predominen colores cálidos, el marrón y el rojo. Por otra parte, los flashbacks de Apogeon y Agartha se grabarán en blanco y negro y gris respectivamente y para el pasado reciente se mantendrán los colores reales pero bajándoles la saturación. Las escenas del presente serán las únicas que mantendrán una temperatura plana.

En conclusión, se dará a la iluminación una funcionalidad claramente estética que a su vez servirá para ubicar al espectador en el tiempo y el lugar de las escenas. Y por último, también servirá como recurso para potenciar la atmósfera de cada una de ellas.

3.3.10.4. Montaje

La transición que más se utilizará a la hora de realizar el montaje de *Límite* será el corte, es decir, la unión de dos planos sin ningún efecto óptico que pretenda pasar desapercibida (Marimón, J. 2014:83) pues se utilizará tanto para la unión de planos como para pasar a los flashbacks y cambiar de escenas. Sin embargo también se utilizará otras transiciones como el fundido a negro y el encadenado para dar variedad al montaje. El fundido a negro, tanto de entrada como de salida, se utilizará para indicar cambios de escenas cuyo contenido sea muy diferente y también para dar paso a la publicidad. Por último, en algunos casos se utilizará el encadenado para dar paso a los flashbacks y para indicar elipsis. Por el contrario, los barridos y las cortinillas quedarán descartados pues los primeros han perdido vigencia y los segundos solamente perduran en trailers y en la publicidad (Marimón, J. 2014:84-85).

Por otra parte, las superposiciones tendrán una gran importancia puesto que se utilizarán para introducir rótulos para ubicar los flashbacks, grafismos para el título y los créditos y también para crear fondos inexistentes para las escenas de Groenlandia y el Amazonas entre otras.

Por último hay que destacar el ritmo que caracterizará a *Límite*. Dado que hay tanto escenas en las que ocurre mucha acción como escenas en las que el diálogo tiene el mayor peso, puede decirse que nuestro producto tendrá un ritmo tanto analítico como sintético. En las escenas del primer tipo se dará a *Límite* un ritmo analítico puesto que habrá planos cortos para dar dinamismo a la acción, y las escenas del segundo tipo se caracterizarán por tener un ritmo sintético puesto que habrá planos más largos para dar tiempo al espectador de asimilar la información que se está transmitiendo.

3.3.9.5. Elementos sonoros y música

En este apartado explicaremos la estética sonora que deseamos crear para *Límite*, teniendo en cuenta los efectos sonoros, la ambientación, la voz, los silencios y la música. Posteriormente, nombraremos las canciones y sonidos propios del capítulo piloto. Consideramos que esta es una parte vital de nuestro trabajo, dado que, tal y como hemos explicado en el apartado 1.2.5. *Algunos referentes en cuanto a la forma*, la ambientación sonora es uno de los pilares fundamentales tanto de *The vampire diaries* como de *The Originals*.

- Efectos sonoros y ambientación

Los efectos sonoros más importantes a lo largo de la serie están, en gran medida, relacionados con Derek, y son los responsables de dotar de mayor realismo a las escenas y elementos propios de la ciencia ficción.

A partir de aquí, se buscarán efectos de matiz más general para el resto de escenas de la serie. Esto se hará con aquellos efectos a los que queramos dar importancia o resaltar por alguna razón, y así, crear más profundidad sonora mediante la utilización de distintos planos en la ambientación sonora. A veces también se amplificarán los sonidos de la vida cotidiana con una función expresiva, es decir, para dar mayor dramatismo a un momento determinado.

- Voces y silencios

En lo referente a las voces, se llevarán a cabo tres tratamientos distintos. El primero será el de las voces de los personajes en modo normal, es decir, en los diálogos. El segundo será el de las voces en off. Como éstas pertenecerán a los mismos personajes de la historia, para diferenciarlos las voces en off sonarán un poco más elevados y más graves. Finalmente, el tercer tratamiento será el de la voz de Gia, el sistema de inteligencia artificial del laboratorio de Derek, con la que

también se utilizarán efectos sonoros para darle una apariencia más robótica y despersonalizada.

Los silencios también tendrán cabida en *Límite* como un recurso expresivo importante, aunque no son propios de la ciencia ficción, pero con mucha menos frecuencia que el resto de recursos sonoros ya mencionados. Generalmente siempre habrá un sonido, ya sea música, voces o la misma ambientación. El silencio se llevará a cabo en aquellas situaciones en que solo se vea en pantalla la acción sin ningún tipo de sonido, como en alguna escena de tensión o drama. Lo que sí que se hará a menudo será descender a tercer plano todos los sonidos, ya sean voces o propios del ambiente, en alguna escena en que uno de los protagonistas se quede en shock por algún descubrimiento. Un ejemplo de ello sería cuando Derek se da cuenta de que alguien ha estado viendo los documentos del Gen Hydra mientras Azael le está hablando.

- Música

La música es otro de los elementos sonoros más importantes de *Límite*. Referente a la música diegética, se utilizarán las canciones que cuajen con la acción que se esté desarrollando en cada una de las escenas, sin hacer distinción de estilos musicales. Por ejemplo, en una escena romántica se podrá utilizar una balada, mientras que en una fiesta animada podría utilizarse sin problemas una canción rockera.

Sin embargo, en el caso de la música extradiegética, con el objetivo de crear una cohesión musical interna y ser fieles a un mismo estilo, sólo se utilizarán canciones de *Royal Blood*, *Rag'n'Bone Man* e *Imagine Dragons*, puesto que consideramos que estos grupos musicales tienen los estilos musicales que necesitamos para crear una ambientación sonora conforme al género de nuestra serie, cercanos al rock alternativo/experimental. La única excepción posible a esta norma es que una canción comience siendo diegética y pase a ser extradiegética, o viceversa, entonces podrán emplearse otros grupos distintos.

Capítulo piloto

Es importante mencionar ante todo, que en este primer capítulo piloto se produce algo especial que sólo afectará a éste, y es que tienen más presencia las músicas diegéticas que extradiegéticas. Esto sucede porque al tratarse del primer capítulo de Límite queríamos presentar la personalidad de los personajes también a través de sus gustos musicales. En el resto de capítulos de la serie tendrán mucha más predominancia las músicas extradiegéticas.

- Efectos sonoros y ambientación

Los efectos sonoros más importantes en este primer capítulo son, sin duda alguna, los relacionados con Derek.

- Nave espacial de Derek: buscar un efecto sonoro que evoque al espectador a una nave espacial, tanto sobrevolando los cielos como los ruidos del motor y del resto de sus palancas y sus funciones.
- La puerta/espejo de Derek: habrá que buscar también los efectos relacionados con la puerta/espejo de Derek que le conduce a su laboratorio secreto, tanto en el proceso de detección ocular como al abrirse y cerrarse.
- Artilugios tecnológicos de Derek: finalmente habrá que buscar efectos para todos sus artilugios, como el que crea pupilas falsas en los cadáveres humanos.
- Poder de telequinesis de Astrid: en la escena en que Astrid y Biel consiguen entrar en el chalet de Derek, debería buscarse algún sonido característico para relacionarlo en el resto de ocasiones en que utilice el mismo poder.

En referencia a los efectos de matiz más general, se dará mayor énfasis en las escenas siguientes:

- Flashback inicial (Astrid): se amplificará el sonido de las rocas y los árboles cayendo.
- Primer flashback de Agnes y Tisbe: se amplificará del esfuerzo de Tisbe para zafarse de las manos de Agnes en el agua.

- Escena del intruso y del joven: se amplificará el sonido del manotazo que el intruso le da al joven de la tienda “Variety” y del sonido del balazo del arma de Derek.
- Segundo flashback de Agnes y Tisbe: se amplificará el sonido de la bofetada que Agnes le da a su hija.
- Escenas de Biel en su moto: se amplificará el sonido del motor de la moto de Biel.
- Escenas del Aston Martin de Derek: se amplificará el sonido del motor del coche de lujo de Derek.
- Escenas de Biel entrando en diferentes estancias mediante una tarjeta: se amplificará el sonido de la tarjeta que utilice Biel en el momento determinado pasando por el recoveco de la puerta.
- Flashback de Biel en el CRARC: se amplificará el sonido del cuerpo de Dani cayendo el suelo después de que Biel lo mate.
- Escena de Biel y Astrid entrando en el chalet de Derek: se amplificará el sonido del golpe que Biel propicia a la puerta/espejo que da acceso al laboratorio secreto.
- Escena en que Biel va a ver a Itiel: se amplificará el sonido de los golpes que Biel propina a la puerta de Itiel antes de entrar, de modo de llamada.
- Escena Hendol: se amplificará el sonido de los ropajes de Hendol al viento cuando se levanta y se marcha del monasterio de Ganden.
- Voces y silencios
 - Voz en off Tisbe: tal y como hemos comentado al inicio del apartado, cuando se escuche la voz de Tisbe en voz en off, se le subirá un poco el volumen y se le pedirá a la actriz que grabe con una voz más grave.
 - Flashback de Agnes y Tisbe: en el momento en que Tisbe esté totalmente sumergida, el protagonista será el silencio total, para de este modo provocar mayor sensación de aislamiento y claustrofobia.

- La voz de Gia y la del manos libres del Aston Martin: se buscará un efecto que, tal y como hemos comentado al inicio del apartado, robotice y despersonalice a Gia y a la voz del manos libres del coche de lujo de Derek.
- Escena en que Derek descubre que han estado mirando los documentos de la investigación del Gen Hydra: como hemos comentado al inicio del apartado, en este momento la voz de Azael pasará a tercer plano para crear una mayor sensación de tensión a la escena.
- Música diegética: como hemos dicho antes, en el caso de las músicas diegéticas no es necesario incorporar canciones de ninguno de los tres grupos mencionados. A continuación las nombramos.

-*This Charming Man*, de *The Smiths*: sonará en la escena siete, cuando Azael recibe a Derek con la tarta.

-*Stairway to heaven*, de *Led Zeppelin*: sonará en las escenas diez y doce, en la que Tisbe recuerda una escena de su madre cuando era pequeña mientras espera a Alex en el CRARC.

-*No vacancy*, de *One Republic*: sonará en el inicio de la escena trece, cuando Alex llega en el coche y tiene la radio puesta.

-*Believer*, de *Imagine Dragons*: sonará en la escena trece, cuando Tisbe quita la radio y pone la playlist de las dos.

-*There is a light that never goes out*, de *The Smiths*: sonará en la escena catorce, mientras Derek y Azael conversan animadamente.

-*Runaway Baby*, de *Bruno Mars*: sonará en la escena quince, mientras Alex y Tisbe se dirigen en coche a casa.

-*Please, please, please let me get what I want*, de *The Smiths*: sonará en la escena dieciséis, mientras Derek y Azael observan el papiro egipcio en el sofá y aparecen posteriormente las mellizas.

-*Your way or the rope*, de *Rag'n'Bone Man*: sonará en las escenas diecinueve y veinte, cuando Derek llega a su chalet después de celebrar el cumpleaños de las mellizas.

-*I'm so sorry*, de Imagine Dragons: sonará en la escena veintitrés, cuando Biel entra en la cafetería *Platta* y se pide un café.

-*I don't believe in rumors*, de Frank Sinatra: sonará en la escena treinta y uno, cuando Alex llega al chalet de Derek para cenar.

-*Close to you*, de Frank Sinatra: sonará a lo largo de la escena treinta y dos, durante la cena y la pedida de mano de Derek a Alex.

-*My kind of girl*, de *Michael Bublé*: sonará durante la fiesta que da Astrid en su mansión, que se desarrolla a lo largo de la escena cuarenta y uno.

-*Passionfruit*, de *Drake*: sonará a lo largo de la escena cincuenta, cuando Astrid y Biel hablan sobre el asesinato en el CRARC.

- Música extradiegética: las canciones concretas que se utilizarán en el capítulo serán las siguientes. Las hemos dividido por los grupos musicales antes mencionados, para otorgarles la importancia que merecen. Abajo del todo mencionaremos las excepciones, es decir, aquellas que comiencen siendo extradiegéticas y pasan a ser diegéticas.

Royal Blood

-*Blood Hands*: la canción que se escuchará en la careta (será la misma de toda la primera temporada).

-*Lights Out*: la canción se escuchará en la escena cinco, cuando el intruso roba el tiempo de un trabajador y Derek aparece.

-*Figure It Out*: la canción se escuchará a lo largo de la escena treinta y nueve, en la cual Biel entra en el despacho de Azael para encontrar información de utilidad para Astrid.

-*Loose change*: la canción sonará a lo largo de las escenas cincuenta y cuatro, cincuenta y seis, cincuenta y siete, cincuenta y ocho, cincuenta y nueve, sesenta y sesenta y uno. En estas escenas Astrid y Biel entran en el chalet de Derek, descubren su laboratorio secreto junto a la existencia del Gen, y Derek conduce en su coche hasta llegar a su casa y ver que todo está en orden, pues los intrusos han conseguido escapar a tiempo sin ser vistos.

Rag'n'Bone Man

-*Across the sky*: sonará en la escena veintisiete, cuando Biel entra en la habitación de Astrid y ésta lo seduce.

-*Ego*: sonará durante la escena cuarenta, en la que Astrid desciende por las escaleras de su mansión para recibir a sus invitados.

-*The fire*: sonará en la escena cincuenta y tres, en la que Derek descubre que alguien ha descubierto la investigación del Gen Hydra.

-*Reuben's train*: sonará en la escena sesenta y cuatro, en el momento en que Biel se enfrenta a la vigilante en Agartha.

-*Hard came in the rain*: sonará en un momento de la escena sesenta y seis, cuando Biel le confiesa a Itiel todo lo que ha descubierto junto a Astrid.

-*Perfume*: sonará durante las escenas sesenta y ocho, sesenta y nueve y setenta, en las que se escucha la voz en off de Tisbe mientras se ven escenas de Tisbe, Alex y Derek.

-*Bitter end*: sonará durante la escena final, en la que Hendol recibe su misión de vida a través de su maestro.

Imagine dragons

-*Battle Cry*: se escuchará en la primera escena, durante el flashback inicial de Astrid.

-*I'm so sorry*: se escuchará en la escena veintidós, cuando Biel llega en moto a la cafetería *Platta*.

Excepciones

-*This Charming Man*, de *The Smiths*: sonará en la escena siete, durante el plano de la fachada de la casa de las mellizas.

-*Stairway to heaven*, de *Led Zeppelin*: sonará en la escena once, el segundo flashback de Agnes y Tisbe.

3.3.9.6. Proceso de grabación

El procedimiento de grabación de *Límite* se llevará a cabo teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Planificación por adelantado: Antes de proceder a la grabación en cuestión se realizará un guión técnico de cada capítulo y una vez escogidas las localizaciones se procederá a crear el desglose de guión para poder hacer el plan de rodaje y así tener bien organizado dicho rodaje.
- Monocámara: Durante el rodaje hay que tener en cuenta que se utilizará una sola cámara, por lo que se tendrá que repetir varias veces una misma escena hasta obtener todos los planos que constan en el guión técnico. Creemos que este es el mejor método para grabar *Límite* ya que requiere muchas localizaciones distintas y de este modo se evita tener que cargar con varias cámaras y se ahorra tiempo en montar y desmontar el equipo de un lugar a otro.
- Estructura de las localizaciones y del set: en *Límite* se grabará, como ya hemos explicado en el apartado 3.3.10.3. *Iluminación*, tanto en localizaciones reales como en un set. La iluminación en las localizaciones dependerá de si es en exteriores o en interiores y de si se rueda de día o de noche. En el set siempre se utilizarán focos de luz artificial.
- Realización cinematográfica: en el rodaje monocámara, el director puede cambiar la ubicación de la cámara y distribuir la narración plano a plano. Esto supone una ventaja respecto a la realización multicámara porque da más margen de improvisación y de control al no tener una planificación tan marcada ni de la colocación de las cámaras ni de los planos que se requieren. Esto no significa que no sea necesario saber qué tipo de planos se van a realizar ni en qué días se llevarán a cabo.
- Planificación de las localizaciones: el rodaje no se realizará en el orden cronológico de la historia, sino que se llevará a cabo siguiendo el orden de proximidad de las localizaciones. Es decir, todas las escenas que suceden en un mismo lugar se grabarán seguidas, y en postproducción se ordenarán. En referencia a las escenas en las que se necesite chroma, se grabarán en un set al finalizar la grabación del resto de escenas.
- Posición de cámara: antes de comenzar a grabar es necesario tener en cuenta el tiro de cámara, encuadre, angulación, iluminación y prever el sonido que se va a necesitar, ya que todo esto influirá en el lugar donde plantar la cámara.

- Tipos de secuencias: en Límite se llevarán a cabo dos tipos de secuencias, las realizadas mediante diferentes planos y las de plano secuencia. Para las primeras se rodará una escena con un solo plano (plano máster) y posteriormente se rodarán los planos cortos (planos insertos) que durante el montaje se añadirán en la secuencia. En el caso del plano secuencia se rodará toda la escena en una toma continua y el montaje de la escena, en este caso, interno, que se realiza mediante el movimiento de la cámara y de los cambios de posición de los actores. (Bestard, M. 2011).

3.3.10. Guión del capítulo

3.3.11.1. Tratamiento por escenas del capítulo piloto

En el siguiente apartado presentamos el tratamiento de las escenas del capítulo piloto de nuestro producto. En él se muestra la semilla, la base central sobre la que se construirán, posteriormente, cada una de las escenas al detalle.

Creemos que este proceso ha sido de utilidad porque nos ha permitido recordar y poner en limpio las ideas que habíamos ido teniendo, además de inspirarnos hacia detalles más pequeños y concretos que dan forma a nuestra serie y la dotan de originalidad.

Algunas escenas no están tan desarrolladas como otras en este apartado, pero al menos hemos construido una guía que nos será útil para no partir desde cero. En el guión todas estas escenas se encontrarán definidas y caracterizadas con total precisión.

ESCENA 1 (FLASHBACK). EXT. POBLADO SUSTNUKA. DÍA

La pantalla está oscura, pero se escucha un fuerte temblor y gritos que lo acompañan. De repente se hace la luz y vemos a una mujer de cintura para abajo acercarse lenta pero segura hacia un poblado amazónico. Los miembros de este poblado corren despavoridos de un lugar a otro intentando esquivar los trozos de árbol partido y de roca desprendidas del suelo. Una niña y su madre permanecen ocultas tras el espeso bosque que se abre ante el poblado, un tanto alejado. La madre le ordena que se quede allí y va a buscar a su otro hijo, que se encuentra en medio del caos provocado por la malvada mujer. La niña observa, con los ojos bien abiertos, como una gran roca alcanza a su madre y a su hermano.

ESCENA 2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA

Tisbe está dentro del recinto de los cocodrilos en el Centro de recuperación de reptiles y anfibios (CRARC). Hay dos cocodrilos estirados en la parte del recinto en la que da el sol. Tisbe está en el borde del estanque, dándoles la espalda, observando cómo se hunde la red con la que estaba retirando las plantas de la superficie. Maldice e intenta recuperarlo, poniéndose de rodillas en el borde y estirando sus brazos todo lo que su cuerpo le permite, pero está demasiado lejos por lo que no consigue alcanzarla. Por un instante pierde el equilibrio, tocando el agua con una mano. Se queda mirando la mano mojada fijamente.

ESCENA 3 (FLASHBACK). INT. CUARTO DE BAÑO. DÍA

Unas manos de mujer sumergen a la fuerza la pequeña cabeza de Tisbe en una bañera repleta de agua. Tisbe se mueve violentamente, intentando zafarse de esas manos, pero no puede. La visión de Tisbe sumergida en el agua cada vez se vuelve más borrosa.

ESCENA 2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA

La voz de un compañero de trabajo devuelve a Tisbe a la realidad. El compañero se mete en el estanque para recoger la red y al salir se la entrega a Tisbe y le avisa de que su hermana ha llamado preguntando por ella.

ESCENA 4. EXT. CALLEJÓN. DÍA

Un hombre sale por la puerta de la tienda de comida donde trabaja, situada en un callejón estrecho y desierto. Se apoya contra la pared, se enciende un cigarro y se lo lleva a la boca. Levanta la cabeza y observa el cielo, distraído. Cuando baja la mirada se encuentra de frente el rostro de un joven rubio que le mira con sus inquietantes ojos blancos. El trabajador se queda en shock. El rubio aprovecha su debilidad para, con un manotazo en el pecho, acorralarlo entre la pared. Al trabajador a penas le da tiempo de levantar la mano para defenderse, los ojos del atacante se posan sobre los del empleado, que se queda quieto como una estatua con los ojos muy abiertos. Finalmente, el rubio recupera el color azul de sus ojos mientras que al empleado se le tornan completamente blancos. El cadáver del empleado cae al suelo, y cuando el rubio se da la vuelta para alejarse se encuentra con una sofisticada arma apuntándole en la frente. En breves segundos esta pistola es disparada y el rubio cae al suelo desplomado, con los ojos nuevamente teñidos de blanco. El nuevo atacante, al que se le percibe un llamativo y elegante anillo en su mano derecha, no se le reconoce el rostro a causa de su capucha. Guarda la pistola en el interior de su sudadera y se acerca al cadáver sin vida del empleado, le abre los ojos y con un extraño artilugio le dibuja unas pupilas falsas donde antes había blanco. Le cierra los ojos nuevamente, con delicadeza.

ESCENA 5. INT. VETERINARIO. DÍA

Alex está en el veterinario poniéndole una vacuna a un yorkshire. Al terminar de ponérsela le comunica a su dueña que ya ha terminado y que el perro se ha portado muy bien. La clienta sale de la sala con el perro hacía recepción y Alex se lava las manos y se dirige a su taquilla. Allí recoge sus cosas y de camino a la salida, se despide de sus compañeros y le envía un whatsapp a Tisbe comunicándole que va a buscarla.

ESCENA 6. INT. CASA MELLIZAS. TARDE

Azael está en la cocina americana de su casa, con un sucio delantal estampado con las caras de Tisbe y Alex de pequeñas, muy concentrado mientras monta unos canapés. Lllaman a la puerta. Azael va a abrir a Derek, que trae una gran caja entre las manos. Azael le invita a entrar y cierra la puerta. Derek deja la enorme caja encima de la mesa mientras charla animadamente con Azael de cómo le ha costado encontrar la tarta que quería expresamente para Tisbe y Alex. Azael regresa a la cocina y Derek le sigue. Se ofrece para poner la mesa mientras conversan sobre su investigación relacionada con el gen.

ESCENA 7. EXT. ENTRADA DEL CRARC. NOCHE

Alex llega con su coche al CRARC. Fuera, al lado de la entrada, Tisbe está apoyada en la pared mirando su móvil. A sus pies tiene su monopatín y su mochila. Alex se para enfrente de ella con el coche. Al verla, Tisbe coge su mochila y su monopatín, lo guarda en el maletero y entra por la puerta del copiloto.

ESCENA 8. INT. COCHE ALEX. NOCHE

Dentro del coche, Tisbe y Alex se saludan con un beso. Alex pone la *playlist* de las dos, que alterna canciones del estilo de una y otra, y hablan de cómo les ha ido el día mientras se dirigen a casa. Alex está muy emocionada porque Derek y Azael las están esperando en casa para celebrar su cumpleaños mientras que Tisbe se muestra indiferente.

ESCENA 9. INT CASA MELLIZAS. NOCHE

Alex y Tisbe entran en casa. Encuentran a su padre en la cocina americana con el delantal untando rebanadas de pan con queso. La encimera tiene dos bandejas de canapés de distintos tipos. Delante de él, en el comedor, Derek, vestido con su mejor traje, está sirviendo vino en las copas que hay sobre la mesa, con un mantel de color rojo. Al verlas, Derek deja la botella de vino sobre la mesa. Coge la mano de Alex y se la besa haciendo una reverencia. Después le da un beso en los labios y la abraza. Alex se dirige a saludar a

su padre y Tisbe pone su mano imitando a su hermana, se burla de Derek y le da un abrazo entre bromas.

ESCENA 10. INT. CASA MELLIZAS. NOCHE

Alex, Tisbe, Azael y Derek están terminando de cenar. Derek coge su copa de vino y propone hacer un brindis en honor a las mellizas. Azael asiente, orgulloso de sus hijas, mientras Alex sonr e plenamente y Tisbe pone cara de circunstancia. Se levantan todos de sus asientos y brindan. Poco despu es, Azael y Derek empiezan a retirar los platos de la mesa sin dejar que Alex y Tisbe se levanten de sus asientos. Apagan las luces y traen la tarta mientras cantan la canci n de cumplea os feliz. Alex y Tisbe soplan las velas y Azael, entusiasmado, enciende la luz y les da los regalos. Alex, muy agitada, lo abre muy r pido. Bajo el papel de envolver hay una peque a cajita. La abre y observa su contenido detenidamente. Es un colgante de oro blanco con forma de coraz n. Con el colgante en la mano se levanta para abrazar a su padre y a Derek. Despu es vuelve a sentarse al lado de Tisbe y la anima a abrirlo. Tisbe abre su caja, exacta a la de Alex, y descubre un colgante de plata con una piedra de azabache en medio. Lo mira detenidamente y se lo agradece a Derek y a su padre. Derek les explica que la piedra de azabache puede colocarse en el interior del coraz n del colgante de Alex. Alex y Tisbe lo prueban, se miran, sonr en y se abrazan.

ESCENA 11. INT. CASA DEREK. NOCHE

Derek entra sonriente en su chalet. Tras cerrar la puerta, se dirige hacia la cocina y se sirve un trago de whisky. Despu es va hacia el equipo de m sica que se encuentra al lado de la televisi n y deja que suene "*Your way or the rope*", de Rag'n'bone man. Despu es sube las escaleras que le conducen a su habitaci n.

ESCENA 12. INT. CASA DEREK. NOCHE

Una vez all , Derek bebe lo que le queda de la copa, la deja encima de su escritorio y se dirige hacia su enorme vestidor. Una vez all , procede a quitarse la chaqueta de esmoquin, la coloca en una percha y la guarda en uno de los compartimentos. Despu es se dirige hacia el espejo que hay al fondo y se desabrocha la corbata con la mano que tiene un gigante anillo, el mismo anillo que mat  al intraterrestre rubio. Se quita la corbata del cuello, la cuelga en otro de los compartimentos y se va desabrochando el cuello de la camisa hasta dejar su pecho desnudo. Tambi n se desabrocha el bot n del pantal n y se lo quita completamente. Con el pantal n en sus manos acaba de quitarse la camisa y en ropa interior mete las dos prendas que se acaba de quitar en un cesto, al lado del espejo. Se dirige a un nuevo compartimento y extrae de su interior una lujosa bata negra de seda. Una vez ataviado con la nueva prenda, sale del vestidor.

ESCENA 13. INT. CASA DEREK. NOCHE

De nuevo en su habitación, Derek observa el reloj de su muñeca, que marca las 00:00. Se dirige hacia el espejo que hay en su habitación, justo al lado de la puerta. Acerca su rostro muy cerca durante unos segundos y se enciende un sistema de reconocimiento ocular. Breves segundos después el reconocimiento es correcto. Una voz de inteligencia artificial le da la bienvenida y el espejo se abre cual puerta y deja entrever un lugar oscuro. Cuando Derek entra se enciende la luz automáticamente y la puerta/espejo se cierra tras de sí.

ESCENA 14. INT. CASA DEREK. NOCHE

Una vez dentro, Derek se adentra en la secreta habitación, que ahora se percibe como un gran y lujoso laboratorio circular lleno de artilugios extraños y altamente tecnológicos. Se dirige hacia el centro del laboratorio, donde hay un extraño escritorio plateado circular como la habitación. Una vez sentado aparece automáticamente una gran pantalla transparente y táctil. Derek pulsa a un botón y espera unos segundos con los codos sobre el escritorio y una mano en su mandíbula. Después aparece en la pantalla un hombre de buena apariencia y mediana edad, que le pregunta a Derek el estado de la misión, y le recuerda que esa debe ser su prioridad ante todo. Mientras hablan aparecen imágenes de Astrid. Cuando desaparece el misterioso hombre de la pantalla, Derek abre una carpeta virtual llamada “El Gen”, que contiene fotos de las mellizas con fichas de nacimiento e informaciones relacionadas con el gen. Derek baja la cabeza, apesadumbrado, y mira atentamente el pesado anillo de su mano.

ESCENA 15. EXT. CALLE. DÍA

Biel va en su moto por la carretera con el casco puesto. Aparca, se baja, se quita el casco y se dirige a una cafetería.

ESCENA 16. INT. CAFETERÍA. DÍA

Biel entra en la cafetería. Se sienta en la barra y pide un café. Se lo sirven rápidamente y mientras se lo toma ve por la ventana cómo Tisbe, subida en su monopatín, choca contra su moto y se cae. Biel se termina su café de un trago y sale de la cafetería.

ESCENA 17. EXT. CALLE. DÍA

Biel se dirige apresuradamente hacia Tisbe. Con Tisbe aún en el suelo, empieza a pedirle explicaciones y a gritarle por haberse chocado con su moto. Tisbe, con un tono irónico, le da las gracias por ayudarla a levantarse, se pone en pie y empieza a discutir con él. La discusión empeora, Tisbe pierde los nervios y le da una patada a la moto. Al ver esto, Biel,

furioso, le quita el monopatín de las manos, se lo parte en dos con sus propias manos y se lo devuelve. Le sonr e con aires de superioridad, se sube a su moto y se pone el casco dispuesto a marcharse pero Tisbe rompe uno de los retrovisores con una de las mitades de su monopat n. Biel vuelve a gritarle y empiezan a discutir de nuevo. En ese momento llega Derek y Biel se queda en silencio de repente. Arranca su moto y se marcha sin dar explicaciones mientras Tisbe sigue gritando. Derek le pregunta a Tisbe qu  ha pasado, pero Tisbe a penas le hace caso porque est  demasiado hist rica. Derek trata de calmarla y le ofrece llevarla al trabajo en su coche. Tisbe mira su monopat n roto y acepta, indignada.

ESCENA 18. INT. COCHE DEREK. D A

Derek conduce, en silencio, mientras escucha como Tisbe le cuenta furiosa la discusi n con el misterioso motorista. Derek no puede aguantar su risa, y Tisbe se enfada todav a m s. Derek le dice que se olvide del monopat n, que es una tonter a y que  l mismo le comprar  otro, pero que debe aprender a controlar su car cter. Tisbe le dice, molesta, que le recuerda a Alex, y Derek aprovecha para contarle a Tisbe que va a pedirle matrimonio esa misma noche. A Tisbe le va cambiando el humor poco a poco mientras le pregunta los detalles, y Derek finalmente le ense a el anillo que le ha comprado. Tisbe lo abre y reconoce que es perfecto para Alex. Se lo queda mirando durante unos segundos, ensimismada. Derek se da cuenta y le dice que est  seguro de que ella tambi n encontrar  a su alma gemela, pero Tisbe le devuelve el anillo y le dice que ella no est  hecha para el amor, que no le interesa, mientras observa por la ventanilla el ajetreo de las calles en la ciudad.

ESCENA 19. EXT. CALLE. D A

Biel conduce por la carretera con cautela, a unos cuantos coches de Derek. Cuando se encuentran frente a la puerta de acceso del CRARC, Biel se detiene en una esquina y observa como Tisbe baja del coche, recoge de la parte trasera su monopat n roto y se despide de Derek con la mano. El coche de Derek se aleja y Tisbe tira el monopat n a un contenedor. Despu s entra en el CRARC.

ESCENA 20. EXT. MANSI N ASTRID. D A

Biel se dirige en su moto hacia la mansi n de Astrid, que est  custodiada por los secuaces de Astrid, todos trajeados y con pinganillo. Se baja de la moto, par ndola delante de la puerta principal, se quita el casco y sube las escaleras para entrar. En la puerta se detiene y pregunta a uno de los secuaces por Astrid.  ste le dice que Astrid ha dicho que cuando llegara subiera directamente a su dormitorio.

ESCENA 21. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

Astrid está mirándose al espejo, en el tocador de su dormitorio. Lleva puesta una bata de seda y unos tacones altos. Se pinta los labios de color rojo y se toca el pelo, despeinándose ligeramente. Biel llama a la puerta y la avisa de que es él. Astrid se pone en pie frente a la puerta y le dice que pase. Cuando Biel entra y cierra la puerta a sus espaldas, Astrid deja caer su bata, mostrando una lujosa lencería de color negro. Camina lentamente hacia Biel con una actitud seductora hasta ponerse a escasos centímetros de su rostro. Biel le dice que no ha venido a eso pero no puede apartar sus ojos de ella. Astrid hace caso omiso de las palabras de Biel, besándole el cuello y poniéndole las manos sobre su cuerpo. Biel se rinde y atrae el rostro de Astrid hasta sus labios para besarla apasionadamente. Después la coge en brazos y la lleva hasta la cama, donde la lanza. Se quita la camiseta y se desabrocha el pantalón. Astrid sonrío lascivamente.

ESCENA 22. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

Biel y Astrid están desnudos en la cama tapados con una sábana de seda. Él está tumbado boca arriba con los brazos cruzados bajo la cabeza y ella está apoyada en su pecho mientras le acaricia. Se incorpora y mirándolo a los ojos le reta a hacer otra vez el amor. Biel la mira con preocupación y haciendo caso omiso a lo que le acaba de decir, le explica que ha visto a Derek. Astrid se sorprende y se preocupa porque no sabe desde cuando está en la Tierra ni qué pretende. Le recrimina a Biel no habérselo dicho antes y poniéndose su bata y levantándose de la cama le ordena que lo espíe y averigüe todo lo posible respecto a él y a su entorno.

ESCENA 23. INT. CASA DEREK. TARDE/NOCHE

Derek está en su habitación, frente al espejo, realizando los últimos retoques a su look. Baja las escaleras aprisa, y se asegura de que todo esté en orden encima de la mesa. De repente suena el timbre, Derek enciende las velas, le da *play* al reproductor de música, se dirige hacia la puerta, apaga la luz y abre la puerta. Ante él se encuentra a una sonriente Alex. Derek sonrío, le saluda y le da un beso que dura unos pocos segundos. Derek se separa de ella y deja que entre, cerrando la puerta tras ella.

ESCENA 24. INT. CASA DEREK. NOCHE

Derek y Alex se encuentran en la mesa del salón, uno frente al otro, devorando lo poco que queda de comida en sus respectivos platos. Mientras comen, se miran con amor y hablan animadamente sobre lo que han hecho durante el día. Cuando los platos ya están vacíos, le coge las manos a Alex y le pregunta si confía en él, a lo que Alex le responde extrañada que sí. Derek se levanta y va hacia un mueble del comedor, abre un cajón y

extrae un pañuelo blanco de seda. Regresa a la mesa y poniéndose detrás de Alex, le tapa los ojos con él. Derek se dirige hacia la cocina, abre la nevera y saca una pequeña tarta de fresas y nata. Vuelve al salón y la deja sobre la mesa. Corta un trozo y lo pone sobre un platito delante de Alex. Mientras sucede todo esto, Alex no para de preguntar qué es lo que tiene planeado, y Derek le pide que tenga paciencia. Con el trozo de tarta frente a Alex y ésta con el pañuelo en los ojos, Derek se agacha frente a ella, le coge de la mano y le pregunta a Alex qué es lo que ve. Alex le responde que no ve nada, solo oscuridad, y Derek le confiesa que eso es lo que ha estado viendo durante muchos años hasta que ella apareció. Después coge un poco de tarta del trozo que antes ha cortado y se lo lleva a la boca a Alex, que lo saborea con ganas. Ahora Derek le pregunta cómo se siente ahora, y Alex le dice que se siente extasiada de lo buena que está la tarta. Derek le revela que así mismo se sintió cuando la conoció a ella, pues su dulzura hizo que su vida supiera mejor, y que finalmente logró retornar la luz a su vida. Diciendo esto, desprende a Alex de su pañuelo. Después saca de su bolsillo una cajita roja, la abre y Alex ve un precioso y elegante anillo de oro con un diamante blanco en medio. Derek le pregunta si quiere casarse con él, y Alex sonrío emocionada, dice que sí y se lanza a los brazos de Derek. Derek le coloca el anillo a Alex y se besan durante unos segundos de forma dulce. El beso se va tornando apasionado poco a poco. Sin dejar de besarse se dirigen hacia uno de los sofás del salón. Se tumban y Alex comienza a desabrocharle la camisa tímidamente a Derek mientras éste le besa el cuello. Derek se incorpora un poco para desprenderse de la camisa fácilmente. Alex también se incorpora y le besa el cuello a Derek mientras éste le sube su vestido hasta dejarla en ropa interior. Cuando los dos se encuentran en ropa interior, Derek frena un poco y le pregunta si está segura, y antes de que Alex conteste suena su móvil, que está sobre la mesa delante del sofá donde están. Se da cuenta de que es Tisbe. Alex besa a Derek y le dice que solo será un momento. Coge el móvil de la mesita y Tisbe comienza a hablar apresuradamente, diciendo que han encontrado el cadáver de su compañero Dani en el CRARC. Alex, alarmada y confusa, después de colgar se lo explica todo a Derek y le pide ir al CRARC a acompañar a su hermana. Alex se disculpa por estropear la velada de esa manera, pero Derek le dice que no se preocupe, que la entiende, y acepta ir a ver a Tisbe.

ESCENA 25. INT. UNIVERSIDAD. NOCHE

Biel sube las escaleras de la biblioteca de la Universidad de Barcelona y cruza el pasillo hasta llegar a la oficina que se encuentra en el fondo. Lleva la mano al manillar y comprueba que está abierta, y pasa sin más demora. En la mesa del despacho hay una fotografía de Alex, Tisbe y Azael. Biel se sorprende de ver a la chica del monopatín en esa fotografía pero sigue con su trabajo. Enciende el ordenador de Azael pero está protegido con un sistema muy seguro por lo que no consigue acceder. Tras fracasar con el ordenador, comienza a rebuscar entre los archivos físicos. En una de las carpetas

encuentra documentos sobre la tribu sustnuka y otros datos. Hace fotocopias de todo, vuelve a poner los documentos originales donde estaban y se marcha.

ESCENA 26. INT. CRARC. NOCHE

Derek y Alex llegan al vestíbulo del CRARC apresuradamente, buscando el rastro de los policías y de Tisbe. Rápidamente ven lo que buscan y se acercan al escenario del crimen. Alex se acerca a Tisbe y la abraza, preguntándole con más detalle lo que ha pasado. Derek la escucha detenidamente mientras Alex la coge del brazo y la mira con pena y angustia. Derek se extraña de lo que cuenta Tisbe, de las extrañas circunstancias en las que ha muerto su compañero, pues han visto que tiene las pupilas completamente blancas y no tiene ninguna señal de violencia en su cuerpo. Se aleja de las dos hermanas y se acerca al cadáver, pero casi cuando llega a su lado los policías le cortan el paso y le piden que no se acerque tanto. Derek se disculpa, se aleja un poco pero continúa observando el cuerpo sin vida que descansa en el suelo. Se gira para mirar a las mellizas, que ahora están un poco más alejadas hablando en voz baja de forma más íntima. Derek regresa de nuevo sus ojos al cadáver, y cuando los forenses se van y los policías empiezan a dispersarse lentamente, Derek levanta la pierna y cruza con cautela la fina línea de plástico amarilla que le separa de él. Se arrodilla, le abre los ojos y lo que ve lo aturde: las pupilas están completamente blancas. Suspira y cierra los ojos con preocupación.

ESCENA 27. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Astrid se encuentra rodeada de personas elegantemente vestidas. Son sus invitados, que han acudido a la fiesta que ha creado en su mansión para celebrar los nuevos triunfos de su partido político. La sala está llena y poco a poco van llegando más invitados, pero hay una sensación de calma y sosiego acompañada por la música tranquila de jazz. Los invitados se acercan para saludar a Astrid, la felicitan por sus logros y la llenan de piropos y cumplidos. Astrid se muestra elegante, cortés y respetable ante todos. Un hombre de mediana edad, acompañado de su esposa, acaban de llegar a la mansión y Astrid los recibe sonriente. Se queda un rato hablando con él sobre los avances que han logrado juntos dentro del partido y de futuros proyectos y metas. De repente llega Biel con sus ropas de motero, desentonando claramente en la fiesta, y se acerca a Astrid sin dudarlo, interrumpiendo la conversación con su aliado político. Biel insiste a Astrid para hablar con ella, pues tiene informaciones importantes que darle de inmediato. Astrid se disculpa ante él y su esposa y se aleja para hablar con Biel a solas en su despacho, alejado del ruido de la fiesta.

ESCENA 28. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Una vez en el despacho, Astrid le reprocha severamente a Biel el haberse presentado a la fiesta con esa ropa y el haberla ridiculizado de esta manera. Biel le convence de que lo ha hecho porque lo que tenía que entregarle era realmente importante, y le entrega las carpetas con toda la información que ha robado de su visita secreta a la universidad. Astrid olvida su mal humor al ver el contenido de la carpeta, pues en su interior descubre un sinfín de hojas que contienen información sobre la tribu sustnuka. Astrid se aleja de Biel y se queda unos instantes en silencio, leyendo detenidamente los informes mientras Biel se sienta sobre una de las sillas que hay frente al escritorio y apoya los pies sobre él. Astrid cierra la carpeta y la guarda en uno de los cajones secretos de su escritorio. Después le ordena a Biel descubrir dónde vive Derek para poder dar el siguiente golpe, pues no puede utilizar su poder de geolocalización por falta de tiempo para conseguir más energía a través de los intraterrestres. Biel le pregunta porqué es tan importante esa tribu, y Astrid disimula su preocupación mostrando indiferencia, convenciéndole de que solamente desea estar dos pasos por delante de Derek para saber lo que trama. Al día siguiente se reunirían en la cafetería para ponerla al día de lo que ha descubierto. Le ordena que se retire de la fiesta y que empiece a investigar, pero que lo haga por la puerta trasera de la cocina para no avergonzarla de nuevo. Biel niega con la cabeza y se va del despacho, un poco molesto. Cuando Astrid se encuentra sola, deja relucir su verdadero rostro de preocupación.

ESCENA 29. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Astrid se despide de los últimos invitados de la fiesta. El último es su aliado político, que se despide de ella junto a su esposa y sale por la puerta. En ese momento Astrid ordena a todos los camareros que se retiren, que quiere estar sola y que por la mañana ya se encargarían de limpiarlo todo. Vuelve a su despacho a recoger la carpeta que le ha entregado antes Biel con la información sobre el poblado sustnuka y sube a su habitación. Una vez allí, se sienta al borde de la cama y abre la carpeta, releyendo por encima toda la información y observando las fotografías del poblado. Levanta la vista y se mira al espejo que tiene en frente, en el tocador.

ESCENA 30 (FLASHBACK). EXTERIOR. POBLADO SUSTNUKA. DÍA

Los miembros del poblado sustnuka, en el Amazonas, huyen despavoridos del ataque para intentar esconderse y sobrevivir. Astrid es la que está creando todo el caos de destrucción. Con las manos levantadas arranca trozos de rocas enormes que caen hacia los aldeanos. Innumerables árboles también son arrancados de sus raíces para aumentar el pánico entre los niños, que se encuentran en shock llorando mientras sus respectivos padres los buscan, los cogen y huyen para encontrar un lugar seguro. Astrid observa la escena

sonriente y orgullosa. Su sonrisa se convierte en una risa malévol, y no se molesta en esconder su satisfacción al ver tantas muertes. A gritos confiesa que esa es su gran venganza, mientras las venas de sus ojos comienzan a tornarse cada vez más rojas, otorgándole un aire todavía más macabro.

ESCENA 29. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Astrid sigue observando su rostro en el espejo. La preocupación ha desaparecido por un momento y una leve sonrisa se dibuja en su rostro. Se levanta de la cama, se dirige hacia su escritorio y coge una llave que tenía escondida en uno de los cajones. Con ella abre una caja fuerte escondida en el suelo, y allí guarda la carpeta. Cuando cierra la caja fuerte y guarda la llave en su lugar de origen, se sienta en su tocador, comienza a quitarse las joyas y al quitarse el último anillo se queda observando el tatuaje circular que estaba escondido tras él. Lo acaricia y sonríe malévolamente.

ESCENA 31. INT. CASA ALEX Y TISBE. DÍA

Azael, Tisbe y Alex están desayunando en el sofá de su casa mientras ven las noticias por la televisión, donde aparece el caso del compañero asesinado de Tisbe.

ESCENA 32. INT. CHALET DEREK. DÍA

Derek está en el laboratorio de su casa viendo las noticias en la pantalla táctil del ordenador.

ESCENA 33. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

Astrid está en el salón de su mansión viendo las noticias rodeada de secuaces.

ESCENA 34. INT. AGARTHA. DÍA

En un despacho dentro de los túneles de Agarth, un hombre le explica a otro (Itiel) lo que ha ocurrido y que ha aparecido en las noticias y éste se enfurece.

ESCENA 35. INT. CHALET DEREK. DÍA

Derek sale de su laboratorio y se asegura de que la entrada/espejo esté cerrada/apagado correctamente.

ESCENA 36. EXT. CALLE. DÍA

Derek llama por teléfono a Alex mientras sale de su casa. Biel está en la esquina del final de la calle observándolo.

ESCENA 37. INT. CAFETERÍA. DÍA

Astrid está en una mesa tomándose un café. Lleva gafas de sol y un atuendo mucho más discreto de lo que acostumbra a llevar. Biel entra con su casco en la mano y va hacia ella. Se sienta enfrente y Astrid le pregunta en voz baja si ha tenido algo que ver con el muerto del CRARC que ha visto en las noticias. Biel le explica a Astrid lo sucedido.

ESCENA 38. (FLASHBACK). INT. CRARC. DÍA

Biel entra en el CRARC como un visitante más, procurando no encontrarse con Tisbe. Disimuladamente logra acceder a la sala restringida donde se encuentran todas las cámaras de seguridad. Se asegura de desactivar la que enfoca al mostrador y de programar las que apuntan hacia fuera para que por la noche se vea la imagen de la noche anterior. También bloquea la alarma nocturna. Finalmente, rebusca por toda la sala hasta encontrar la copia de la llave maestra de todo el centro.

ESCENA 39. (FLASHBACK). EXT. CRARC. NOCHE

Biel se encuentra ante las rejas del CRARC. Salta la valla ágilmente y se dirige hacia la puerta de entrada al edificio. Allí abre la entrada sin problemas con la ayuda de la llave maestra que robó por la mañana.

ESCENA 40. (FLASHBACK). INT. CRARC. NOCHE

Entra con sigilo hasta comprobar que la alarma continua desactivada, tal y como él preveyó. Entonces entra ya seguro pero rápido y se dirige hacia el ordenador del mostrador. Tras unos breves intentos logra hackear el ordenador y lo enciende. Busca la dirección de Derek y se la apunta en la mano con uno de los bolígrafos que encuentra encima de la mesa. Cuando está apagando el ordenador, aparece de la nada un joven (Dani) que le pregunta, sorprendido, lo que hace allí, pues el CRARC ya ha cerrado y no puede haber nadie allí. Al ver que Biel no dice nada, el joven amenaza con llamar a la policía. Cuando está sacando el móvil de los pantalones, Biel reacciona, se acerca rápidamente al joven, lo coge de su sudadera y le mira fijamente a los ojos hasta dejarle las pupilas completamente blancas. En ese momento escucha la voz de Tisbe llamando a su compañero, y al ver que no le queda tiempo, tira el cuerpo al suelo y sale del CRARC.

ESCENA 37. INT. CAFETERÍA. DÍA

Después de oír lo que sucedió en el CRARC, Astrid resopla y le dice a Biel que debería haber tenido más cuidado porque ahora él (Itiel) les dará un sermón. No le da mucha más importancia y le pregunta si ha descubierto dónde vive Derek porque con la información que ha conseguido de la universidad no tiene suficiente. Biel le pregunta si dudaba de él y le responde que por supuesto que la ha encontrado.

ESCENA 41. INT. UNIVERSIDAD. DÍA

Derek y Azael caminan juntos por un pasillo largo de la facultad de la Universidad de Barcelona. Cargan unas pesadas cajas llenas de libros e informes antiguos mientras hablan animadamente sobre lo feliz que está Alex por su futuro enlace y de los planes de Derek una vez que sean marido y mujer. Finalmente llegan al final del pasillo, donde se encuentra la puerta a la gran biblioteca. Suben unas escaleras y se dirigen a un pequeño despacho cerrado a llave. Azael saca las llaves del bolsillo de su pantalón y abre la puerta, pero se da cuenta de que la puerta ya estaba abierta. Azael le comenta a Derek convencido de que se olvidó cerrar la puerta el día anterior. Los dos entran y dejan las cajas sobre la larga mesa. Sale el tema de su investigación sobre el gen, de las novedades y dificultades que están teniendo para hallarlo. Cuando Derek se dirige hacia uno de los archivadores encuentra una hoja en el suelo. La recoge y ve que se trata de una de las hojas de su investigación del gen. Azael le sigue hablando y Derek sin decirle nada busca preocupado la carpeta donde se ubicaba la hoja. Cuando la encuentra le echa un vistazo y mete la hoja extraviada en su lugar. Corta a Azael y le pregunta si revisó la carpeta el día anterior, a lo que Azael responde que no. Derek llega rápidamente a la conclusión de que alguien ha estado cotilleando el informe, le dice a Azael que se tiene que ir sin darle explicaciones y sale del despacho a toda prisa.

ESCENA 42. INT. CHALET DEREK. DÍA

Biel y Astrid están en la casa de Derek buscando algo fuera de lo común. Tocaban todas las paredes y estanterías y retiran los muebles pero no encuentran nada, de modo que lo vuelven a dejar todo como estaba. Después de buscar con sigilo por todo el chalet, finalmente Astrid sospecha que el espejo podría contener tecnología y ser una posible entrada de acceso a un laboratorio. Se queda observando fijamente su reflejo durante unos segundos hasta que la inteligencia artificial se activa y comienza a escanear la retina de sus ojos. De repente, una alarma comienza a sonar. Biel le dice que se vayan antes de que Derek los descubra pero ella lo ignora y con los ojos bien abiertos y concentrada se dirige a la inteligencia artificial y le pide que anule la alarma, y la alarma se para. Después le dice que avise a Derek de que ha sido un error y que abra la puerta. Inmediatamente la

puerta se abre. Biel, sorprendido, le pregunta cómo la ha hecho y ella le responde que es un sistema muy complejo de inteligencia artificial por lo que es tan fácil de persuadir como a cualquier ser humano o intraterrestre. Entran al interior del laboratorio y Astrid le pide al sistema que muestre toda la información de lo que esté investigando Derek. En la pantalla táctil aparece una gran cantidad de información sobre el gen y fotografías de Alex y Tisbe. Astrid y Biel están leyendo la información cuando escuchan ruidos en la puerta principal de la casa. Astrid fotografía la pantalla con su móvil y le pide al sistema que se apague. Salen del laboratorio y vuelven a poner el espejo en su sitio. Salen por la ventana y la vuelven a cerrar. Derek va rápidamente al laboratorio y observa minuciosamente todo su chalet pero no percibe ningún cambio.

ESCENA 43. INT. AGARTHA. TARDE

Biel y Astrid se adentran en una gran cueva subterránea todavía iluminada por algunos rayos de sol, que se filtran por pequeños recovecos de entre las rocas. Biel le pregunta a Astrid si está segura de querer hablar con Itiel después de tantos años de distancia, y Astrid le recuerda el peligro que todos corren ante la existencia del gen y de la eminente necesidad de destruirlo, y que por ello Itiel, al ser inteligente, sabrá dejar a un lado el rencor para trabajar por la misma causa. Mientras hablan, los pasillos poco a poco se van estrechando más y más hasta encontrarse en la oscuridad absoluta. Acaban llegando a una explanada ancha y circular iluminada por potentes velas y majestuosos candelabros. Segundos después aparecen dos vigilantes del fondo de la cueva, que le recuerdan a Biel que Astrid tiene prohibido el acceso a Agarthá. Biel les dice que no es estúpido y que no lo ha olvidado, pero que sabe perfectamente lo que hace y que no se metan en esto. Uno de los dos hombres se acerca a Biel y lo reta, pero Biel se le aproxima todavía más y le recuerda quién es el hombre de confianza de Itiel. Le da un golpe en el hombro para apartarlo de su camino y se adentra en una de las bifurcaciones que nacen de la explanada, ahora iluminadas. Astrid mira al vigilante de su derecha y luego al de su izquierda con aires de suficiencia y soberbia, y sigue a Biel en dicha bifurcación.

ESCENA 44. INT. CASA MELLIZAS. NOCHE

Azael llega a casa después de un día largo de trabajo. Sale a su encuentro Alex, que lo abraza cariñosamente y le ayuda con la caja que trae a cuestas. Azael le dice a Alex que Derek ha estado por la mañana con él, pero que le ha surgido un imprevisto y que le ha pedido que le diga que por eso no ha podido ir a verla al final. Alex se queda extrañada de que no le haya avisado él mismo, y preocupada de ese imprevisto. Saca el móvil de su pantalón para llamarlo pero no lo coge y le deja un mensaje en el contestador. Después sube las escaleras y va a ver a Tisbe a su habitación. La encuentra tumbada en su cama, mirando el techo con la mirada perdida mientras escucha música a través de unos

enormes auriculares negros. Alex la mira con tristeza y cierra la puerta, dejando a su hermana sola con sus pensamientos.

ESCENA 45. INT. AGARTHA. NOCHE

Biel y Astrid llegan a una enorme puerta de acero negro. Biel pica a la puerta y una voz masculina del interior le da el permiso para entrar. Biel le pide a Astrid que le espere fuera un momento mientras le convence para que la reciba. Biel entra y deja la puerta entrecerrada mientras Astrid escucha desde fuera la conversación.

ESCENA 46. INT. DESPACHO ITIEL. NOCHE

Itiel se encuentra sentado en un gran asiento de piel negra, de espaldas, observando un cuadro abstracto que decora la pared de piedra. Biel le dice que tiene algo muy importante que comentarle, y que le escuche atentamente antes de enfurecerse. Itiel se da la vuelta en su elegante sillón y mira intensamente a los ojos a Biel. Le pregunta lo que sucede y Biel le explica que todos los intraterrestres del planeta se encuentran en un grave peligro y que necesitan la colaboración de Astrid. Itiel se queda en silencio, pero arquea una ceja y mira a Biel con aire inquisitivo. Entonces Biel le confiesa que Astrid se encuentra fuera esperando a que la reciba. Itiel se levanta de repente, claramente molesto. Da unos pasos acortando la distancia entre Biel y él, sin dejar de mirarle a los ojos. Reinan unos segundos de silencio y finalmente Itiel le da el permiso a Astrid para entrar, a pesar de haber desobedecido su mandato porque confía en él y lo conoce y sabe que si lo ha hecho es porque tiene que ser grave. En ese momento entra Astrid, se acerca a Itiel y lo saluda cortésmente con la mano. Itiel se lo piensa unos segundos antes de devolverle el saludo, pero finalmente accede. Itiel les pide que se sienten y él regresa a su sillón negro. Biel es quien comienza el relato, explicándole a Itiel que todo empezó cuando vio a Derek en la ciudad y decidió contárselo a Astrid para ver si era consciente de su presencia en la Tierra. A partir de aquí, Astrid continúa el resto del relato, contándole que pidió a Biel que investigara porque sabía que algo raro estaba sucediendo y que así fue como llegaron al gen y a la existencia de las mellizas. Al finalizar el relato, Itiel apoya sus manos en su escritorio y se balancea hacia ellos. Habla flojo y aparentemente relajado, diciéndoles que todo esto estaba sucediendo a sus espaldas. Después, para sorpresa de Astrid y Biel, pega un golpe en su escritorio y les dice que él no es un títere al que se dirigen cuando todo va mal, que él merecía saber todo de antemano. Reconoce sentirse grandemente defraudado con Biel, tanto por haberle ocultado todo como por haber sido tan descuidado en el CRARC. Biel agacha la cabeza, avergonzado. Pero en unos momentos de silencio Itiel recupera la calma. Astrid le recuerda el peligro que está acechando, y que por lo tanto, no hay tiempo para reproches, que lo que toca ahora es actuar. Itiel acepta la situación pero les advierte que a partir de ahora todo se hará a su manera.

ESCENA 47. INT. HABITACIÓN TISBE. NOCHE

Tisbe se encuentra tumbada en su cama, mirando al techo con la mirada perdida, escuchando música a todo volumen con unos enormes auriculares negros. Se escucha su voz, en off, desarrollando una breve reflexión sobre el tema en el que se basa el capítulo: las heridas del pasado que se convierten en traumas en el presente.

ESCENA 48. INT. CASA MELLIZAS. NOCHE

Alex revisa su móvil pero no tiene noticias nuevas de Derek. Se acerca a su padre, que está tumbado en el sofá leyendo un libro, y se echa en su pecho, preocupada y triste. Azael la abraza de forma protectora. Se escucha la voz en off de Tisbe desarrollando una breve reflexión sobre el tema en el que se basa el capítulo: las heridas del pasado que se convierten en traumas en el presente.

ESCENA 49. INT. CASA DEREK. NOCHE

Derek se encuentra frente a la pantalla táctil de su ordenador, en el laboratorio, escuchando las fuertes reprimendas de su padre. Derek no dice nada, sólo baja la mirada y mira su anillo. Se lo quita y observa con melancolía y culpa el tatuaje circular que lleva oculto. Se escucha la voz en off de Tisbe desarrollando una breve reflexión sobre el tema en el que se basa el capítulo: las heridas del pasado que se convierten en traumas en el presente.

ESCENA 50. INT. TEMPLO TIBETANO. DÍA

Hendol, vestido con el atuendo tradicional de los Gelug, está sentado con las piernas cruzadas en una estancia del monasterio de Ganden frente a su maestro. Éste sujeta un pergamino y le está contando una antigua profecía sobre el apocalipsis. Cuando termina de leerla mira a Hendol a los ojos y le dice que su deber es asegurarse de que la heroína cumplirá con su deber para salvar a la humanidad. Hendol mira a su maestro a los ojos, le hace una reverencia en señal de respeto, se levanta y se marcha.

3.3.9.2. Guión Literario

“LÍMITE” T01E01 Piloto

por

Alexandra C.B y Rebeca F.C

Fecha: Marzo 2017

ESCENA 1. EXT. AMAZONAS-TRIBU SUSTNUKA. DÍA. AÑO 1351 d.C.

KAPULI (30) mueve la cabeza de un lado a otro buscando a su hijo menor en el caos de lo que queda de su poblado. Las raíces de los árboles se desprendan del suelo con violencia y arremetan contra algunos aldeanos, que corren despavoridos de un lado a otro intentando huir. KAPULI no encuentra a su hijo. Mientras tanto, su hija NAYWA (10) observa la escena, escondida tras un árbol alejado del poblado.

KAPULI

(Gritando desesperada)

¡Uwák! ¡Hijo!

De repente la madre escucha unos sollozos. Se gira y ve a su hijo pequeño, UWÁK (4) ,llorando desesperadamente. La madre corre hacia él y lo coge. Comienza a correr en dirección a su hija, pero una gran roca les alcanza a ella y a su hijo, dejándolos sepultados en el suelo. NAYWA observa con los ojos bien abiertos cómo la sangre empieza a teñir el suelo de rojo. Se queda paralizada.

TISBE (V.O.)

Todas las personas tienen miedo en algún momento de su vida.

ESCENA 2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA

TISBE (25), vestida con un uniforme verde camuflaje un poco holgado, está en el interior de un recinto, en el borde de un estanque, observando paralizada con sus ojos verdes clavados en el agua, cómo se hunde la red de mantenimiento. Se levanta una ráfaga de aire que le remueve su cabello rojizo.

TISBE

(Zarandeando la cabeza y volviendo en sí)

¡Mierda!

(CONTINÚA)

Mientras TISBE observa fijamente la red, tres cocodrilos están estirados bajo el sol a su espalda, en la parte más alejada del recinto. A través de la verja que envuelve el recinto se observa a una fila de niños de unos diez años guiados por uno de los trabajadores, que les explica aspectos del CRARC mientras avanzan. TISBE se pone de rodillas en el borde del estanque y estira sus brazos todo lo que su cuerpo le permite. El mango de la red está a un palmo de sus manos.

TISBE

(Haciendo mucho esfuerzo)

Venga joder... ya casi te tengo.

TISBE pierde el equilibrio y toca el agua con una mano. Se pone en pie y caminando hacia atrás se retira del estanque. Mira la mano mojada, que no para de temblar, y la detiene con su otra mano. Aún sujetándola se queda inmóvil, observándola con la mirada perdida.

TISBE (V.O.)

Algunas personas, sin embargo, viven con miedo, esa clase de miedo que te paraliza y no te deja avanzar.

ESCENA 3. INT. CUARTO DE BAÑO. DÍA. AÑO 1998

AGNES (35) sumerge a la fuerza a TISBE (6) en una bañera repleta de agua. La pequeña grita y se mueve violentamente, intentando agarrarse al borde de la bañera con sus manos temblorosas. Al ser pequeña a penas llega, por lo que utiliza sus manos para intentar zafarse de las manos de su madre con débiles golpes, pero AGNES es más fuerte. Al final TISBE acaba cediendo ante la presión y sumergida en el agua su visión se vuelve cada vez más borrosa.

ESCENA 2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA

TISBE continúa con la mirada perdida, observando paralizada su mano.

(CONTINÚA)

TISBE (V.O.)

Siempre está allí, te persigue a donde quiera que vayas recordándote ese pasado que se niega a marchar.

Mientras tanto, otro de los trabajadores, DANI (23), uniformado con la misma ropa que TISBE, abre la puerta del recinto, entra y la cierra a su espalda. Mira a los cocodrilos de reojo y camina hacia TISBE.

DANI

(Hablando rápidamente y animado)

Eh Tisbe, iba a decirte de ir esta noche a la pista de skate. Hace mucho que no vamos y han puesto una rampa nueva súper chula. Dicen que es de las más altas de Cataluña. Pero tu hermana me ha cortado el rollo. Ha llamado hace un momento, dice que hoy te vendrá a buscar porque es vuestro cumpleaños y vuestro padre os va a hacer una cena especial. ¡Que suerte tienes! ¿Pero por qué no me habías dicho que hoy es tu cumpleaños?

Al ver que TISBE no le está prestando atención, DANI deja de hablar. Se acerca a ella y moviendo su mano delante del rostro de TISBE la vuelve a llamar.

DANI

(Chillando)

¡Tisbe!

TISBE sale de su ensimismamiento.

TISBE

(Mirando a su compañero de mala manera)

¡¿Qué?! Joder, no hace falta que me grites en la cara.

DANI

(Poniendo cara de circunstancia)

¿Y qué querías que hiciera? Estabas empanadísima.

(CONTINÚA)

TISBE

(Malhumorada)

Ya... Perdona.

DANI mira hacia el estanque y ve la red en el agua. Vuelve a mirar a su compañera, comprensivo.

DANI

(Con tacto)

Tisbe, tranquila... ya sabes que no me importa encargarme de la limpieza de los estanques.

DANI se dirige al estanque. Se mete en el agua y coge la red mientras TISBE lo observa seria.

ESCENA 4. EXT. CALLEJÓN. DÍA

Un JOVEN vestido con unos tejanos desgastados y un jersey gris, sale por la puerta de una tienda de comida llamada *Variety*, situada en un callejón estrecho, solitario y un tanto oscuro. Se apoya contra el muro de su negocio, se enciende un cigarro y se lo lleva a la boca. Levanta la cabeza y observa el cielo, distraído. Cuando baja la mirada se encuentra a pocos centímetros de su rostro a un INTRUSO, un joven de pelo rubio vestido con unos pantalones negros y una chupa de cuero. Lleva unas gafas de sol oscuras que le tapan completamente los ojos. El JOVEN resopla fuertemente a causa del susto.

JOVEN

(Sobresaltado)

¡Joder macho, que susto! Ya vamos a cerrar, vuelve luego.

El INTRUSO permanece en el mismo sitio sin dejar de mirarle detrás de sus cristales. El JOVEN arquea las cejas, claramente molesto.

(CONTINÚA)

JOVEN

(Irreverente)

¿Tengo monos en la cara o qué? Ya me has oído, el chiringuito está cerrado, y tampoco tenemos droga. Lárgate.

El JOVEN tira su cigarro al suelo, lo apaga con un pie y se aleja. En ese momento el INTRUSO reacciona y con un manotazo lo estampa en el muro de nuevo.

JOVEN

(Enfurecido)

¡Eh tío, ya te estás pasando! ¿Qué es lo que quieres?

El JOVEN va a empujar al INTRUSO para quitárselo de encima, pero éste reacciona anticipadamente cogiéndole el brazo y dobládoselo. El JOVEN se retuerce de dolor, y débil como está, vuelve a ser presa del acorralamiento del INTRUSO, que lo empuja nuevamente hacia el muro. El INTRUSO se quita las gafas de sol y deja al descubierto sus inquietantes ojos completamente blancos. El JOVEN, que se ha incorporado un poco para mirarlo, abre los ojos y se queda en shock.

JOVEN

(Primero sobresaltado y después conciliativo)

¿Qué coño te pasa en los ojos? Tío... ¿Necesitas ayudas?

INTRUSO

(Irónico)

Tranquilo, pronto se me pasará.

El INTRUSO coge el cuello de la camiseta del JOVEN y acerca su rostro al suyo, quedándose a pocos centímetros y posando sus ojos blancos sobre los del JOVEN. Éste se queda totalmente quieto, en trance, y los ojos del INTRUSO van recuperando su color azul mientras que los del JOVEN se tornan completamente blancos.

(CONTINÚA)

INTRUSO

(Con desprecio)

Gracias por tu tiempo.

El INTRUSO tira el cadáver del JOVEN al suelo. Después se da la vuelta para alejarse y se encuentra con una extraña y sofisticada arma apuntándole a pocos centímetros de su frente. Al INTRUSO no le da tiempo a reaccionar, la pistola en breves segundos es disparada y cae al suelo desplomado, con los ojos abiertos nuevamente teñidos de blanco. Al nuevo atacante, DEREK (30), al que se le percibe un llamativo y elegante anillo en la mano que agarra el arma, no se le reconoce el rostro a causa de la capucha. DEREK baja el brazo y guarda la pistola en el interior de su sudadera gris. Se agacha hacia el cadáver del INTRUSO, mete la mano en otro de los bolsillos interiores de su sudadera, extrae unos guantes de plástico transparente y se los pone. Después extrae un extraño artilugio alargado y plateado parecido a una linterna. Aprieta un botón y el aparato comienza a emitir una extraña luz, la cual dirige hacia las pupilas del INTRUSO. En pocos segundos se dibuja unas pupilas falsas, aunque parecen reales. DEREK se pone en pie, se acerca al cadáver del JOVEN, vuelve a agacharse y realiza el mismo procedimiento con sus ojos. A éste le cierra los ojos nuevamente, con delicadeza. DEREK se quita los guantes de plástico, se pone en pie y se aleja, dejando el cuerpo de los dos cadáveres en el suelo.

ESCENA 5.INT. VETERINARIO. DÍA

Un rottweiler adulto corre por un pasillo con puertas en los dos laterales. Tras él, corre su DUEÑA, una VETERINARIA y el recepcionista. El rottweiler llega a una sala de espera, en la que hay tres personas con sus respectivos perros: un yorkshire, un chihuahua y un carlino. Todos los perros comienzan a ladrar y a removerse mientras sus dueños los cogen y los intentan retener. El rottweiler se queda unos segundos en tensión observándolos detenidamente. Cuando las dos mujeres y el chico que lo estaban siguiendo llegan a la sala, el rottweiler corre en dirección a los otros perros sin dejar de ladrar.

(CONTINÚA)

DUEÑA DEL ROTTWEILER

(Muy alterada)

¡Matt! ¡Matt! ¡Ven aquí ahora mismo!

DUEÑO DEL CHIHUAHA

(Muy nervioso mientras coge a su perro fuertemente)

¡Controle a su perro, por el amor de Dios!

Los perros siguen ladrando sin parar, muy alterados, mientras sus dueños gritan desesperados. La veterinaria extrae del bolsillo de su bata un hueso de plástico.

VETERINARIA

(Intentando mantener la calma)

Matt, mira que hueso más bonito... ¿Lo quieres? Cógelo, ven.

El rottweiler sigue ladrando sin parar y comienza a correr hacia los demás perros enseñando los colmillos. ALEX (25), vestida con una bata blanca y su pelo rubio recogido en un moño despeinado, aparece en la escena. Observa a su alrededor con expresión de asombro y preocupación. Después corre hasta situarse entre el rottweiler y los otros perros y sus respectivos dueños. El rottweiler frena de repente y se queda mirando a ALEX mientras le gruñe. ALEX, sin perder el contacto visual con el perro, hace gestos con los brazos para que todos se vayan. Los dueños y sus perros rodean a ALEX y salen de la sala, mientras que la DUEÑA del rottweiler, la VETERINARIA y el recepcionista permanecen en el mismo lugar.

DUEÑA DEL ROTTWEILER

¡Matt...!

ALEX niega con la cabeza lentamente, haciendo que la DUEÑA del rottweiler y los demás se queden en silencio. El perro sigue gruñendo. ALEX se agacha hasta quedar a su altura. Se miran fijamente a los ojos durante unos segundos. De repente, ALEX sonríe tranquilamente sin dejar de mirarlo. El rottweiler parece calmarse un poco, pero cuando ALEX alza el brazo para acariciarle, el perro vuelve a gruñir.

(CONTINÚA)

En vez de apartar la mano, ALEX la acerca muy lentamente y sin dejar de sonreír dulcemente. En ese momento, ALEX se percata de que el rottweiler tiene una gran cicatriz bajo el pelaje, en el lomo. Entonces dirige su mano hacia la cicatriz.

ALEX

(Dirigiéndose al rottweiler)

No pasa nada, todo está bien. Eres bueno.

ALEX pasa su mano por encima de la cicatriz del rottweiler, acariciándola. El rottweiler comienza a sollozar. ALEX aparta su mano de la cicatriz y le acaricia la cabeza.

ALEX

(Con voz dulce)

Ya pasó, tranquilo.

El rottweiler comienza a mover su cola, primero despacio y después cada vez más rápido. ALEX sonríe y el rottweiler le lame el rostro. El recepcionista, la VETERINARIA y la DUEÑA del perro observan la escena, muy sorprendidos.

ESCENA 6. EXT. CASA MELLIZAS. DÍA

La casa de ALEX y TISBE es pequeña, de color marrón y tiene dos plantas y un garaje. Una vaya la rodea y entre la entrada y la puerta hay un pequeño jardín y un camino de piedra.

ESCENA 7. INT. CASA MELLIZAS. DÍA

AZAEL (45) se encuentra en la cocina americana de su casa muy concentrado montando unos canapés sobre el mármol. Lleva puesto un sucio delantal estampado con las caras de TISBE y ALEX de pequeñas. De fondo se escucha "*This charming man*", de The Smiths. AZAEL mueve la cabeza de un lado a otro al ritmo de la canción y la tararea animado sin dejar de montar canapés. A medida que los acaba los va colocando uno a uno sobre una bandeja plateada y alargada. En la encimera se ven otras tres bandejas del mismo modelo repletas de canapés de diferentes tipos.

(CONTINÚA)

Cuando acaba de montar el último canapé suena el timbre. AZAEL se limpia las manos con un trapo que tiene a mano y se acerca hacia la puerta. Al abrirla se encuentra a un elegante DEREK que carga una gran caja de color blanco con un lazo rosa en la mano derecha, y en la izquierda sujeta por el mango una botella de cava de la marca Codorniu.

DEREK

(Animado y cortés)

¡Buenas tardes Azael! Misión cumplida: aquí traigo la tarta y el cava.

AZAEL

(Contento y orgulloso)

Y puntual, como siempre. ¡Pasa, muchacho!

DEREK sonríe con ganas y entra. AZAEL le da dos amistosas palmadas en el hombro y cierra la puerta nuevamente tras de sí. Al cruzar el comedor para llegar a la cocina DEREK ve la mesa rectangular cubierta con un lujoso mantel rojo. Segundos después AZAEL lo alcanza en la cocina.

AZAEL

(Señalando la tarta y el cava)

Puedes meter la tarta y el cava en la nevera.

DEREK

Fantástico.

(Llevando la tarta y el cava a la nevera)

Al final he tenido que encargarla. Lo que queríamos era algo demasiado concreto.

(Orgulloso)

Ha valido la pena, sin embargo.

AZAEL

(Guiñándole un ojo)

Les encantará.

DEREK sonríe.

ESCENA 8. INT. VETERINARIO. DÍA

ALEX está quitándose la bata blanca. La cuelga en un perchero, al lado de su escritorio, que luce limpia y ordenada. Lleva puesto un jersey rosa con un tejano azul claro y unas bambas blancas. Después coge su teléfono móvil que hay encima, lo enciende y en la pantalla de inicio aparece una fotografía en la que sale ella, TISBE y DEREK. DEREK y ALEX sonríen mientras TISBE saca la lengua. ALEX abre la ventana del whatsapp y le escribe un mensaje a TISBE.

ALEX

Recojo mis cosas y voy a por ti. ;;;Nuestra fiesta de cumpleaños nos espera :D <3!!!

ALEX deja de nuevo el móvil sobre la mesa sin bloquearlo, dejando a la vista la foto de pantalla, mientras ella se da la vuelta y coge su abrigo color crema. Tras unos segundos, se bloquea solo.

ESCENA 9. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA

TISBE sale del CRARC. Viste una camiseta de manga corta de color negro con letras rojas, unos pantalones también negros con unas medias de rejilla debajo y unas bambas blancas. Lleva una mochila estampada de calaveras colgada del brazo derecho y en la mano izquierda tiene sujeto un monopatín de color negro. Saca su móvil del bolsillo de su pantalón y abre la ventana del whatsapp mientras se aleja de la puerta. Abre el mensaje nuevo de ALEX, lo lee y con cara de fastidio le responde.

TISBE

Sip, que ilusión... Hasta ahora.

Cierra la ventana del whatsapp y se pone los auriculares. Enciende el reproductor de música y le da al play, dejando sonar "Stairway to heaven", de Led Zeppelin. Se apoya en el muro que se encuentra a un lado de la entrada de las instalaciones del CRARC. Cierra los ojos, sintiendo la música.

ESCENA 10. INT. HABITACIÓN AGNES. DÍA. AÑO 1999

TISBE (7) asoma con cautela su pequeña cabeza en la habitación de su madre AGNES (36). Se la encuentra acostada en la cama, con la mirada perdida en el techo. TISBE abre un poco más la puerta y entra en la habitación.

TISBE

(Acercándose lentamente a la cama de su madre)

¿Mamá?

AGNES no se mueve ni un milímetro.

TISBE

(Con respeto y forzada alegría)

Tengo las notas del cole... ¡He sacado un 10 en plástica!

Al subir a la cama, TISBE da una patada a la mesita y tira encima de AGNES un vaso de alcohol. En es preciso instante, AGNES reacciona, incorporándose, y tirando al suelo a la niña de una bofetada. Al caer al suelo, TISBE se golpea la cabeza.

AGNES

(Con violencia, gritándole desde la cama)

¡Me has manchado entera, inútil! ¡No sirves para nada más que para molestar! ¡Me importan una mierda tus notas! ¡Lárgate!

TISBE, tirada en el suelo y sin atreverse a mirar a su madre, se toca la frente con una mano. Se mira la mano y ve sangre. Una lágrima cae por sus mejilla derecha.

ESCENA 9. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA

TISBE abre los ojos, levemente humedecidos. Se aprecia una cicatriz en el lado izquierdo de la frente. El pitido de un coche le arranca de su ensimismamiento. Levanta la vista y ve a ALEX a pocos metros de ella dentro de su limpio y azul coche escarabajo. TISBE se quita los auriculares, coge su monopatín y entra por la puerta del copiloto, tirando el monopatín y la mochila a los asientos traseros.

ESCENA 11. INT. COCHE ALEX. DÍA

ALEX

(Resignada)

Tis, ¿Alguna vez me harás caso y pondrás el monopatín en el maletero? Las ruedas me lo ensucian todo.

TISBE

(Encogiéndose de hombros, despreocupada)

Pero si sabes que no sé abrirlo...

ALEX

(Suspirando dulcemente)

No tienes remedio...

TISBE

(Resoplando)

Déjalo ya, hermana.

TISBE rodea el cuello de ALEX con su brazo, acercándola bruscamente hacia ella.

ALEX

(Ahogándose y riéndose)

¡Ai! ¡Que bruta eres!

ALEX se quita el cinturón y abraza a TISBE fuertemente. TISBE ríe y le devuelve el abrazo. ALEX vuelve a ponerse el cinturón y mira a su hermana, esperando que haga lo mismo. TISBE se la queda mirando sin comprender.

TISBE

(Moviendo las manos)

¿Qué?

ALEX

(Inquisitiva)

No tienes 5 años... ¡tú también tienes que ponértelo!

(CONTINÚA)

TISBE

(Poniéndose el cinturón)

Ah sí, el jodido cinturón. Ya está, ¿contenta?

ALEX

(Forzando una sonrisa y señalándola)

Mucho. ¿Ves?

TISBE le saca la lengua y ALEX comienza a conducir, satisfecha. TISBE quita la radio y pone una playlist de Spotify desde el móvil de ALEX llamada *Lozano Twins*.

ESCENA 12. INT. CASA MELLIZAS. NOCHE.

AZAEL sigue en la cocina, ahora fregando algunos platos y sartenes. Al mismo tiempo, DEREK, vestido con una camisa blanca acompañada de una corbata color negro bajo un sofisticado esmoquin azulado, está apoyado en la pared, sujetando una copa de vino mientras charlan despreocupadamente.

AZAEL

(Alzando la vista a DEREK)

¡Por cierto! ¿Podrías pasarte mañana por la universidad y echarme un cable? Se me está acumulando demasiada faena, esta semana ha sido horrible con la gripe.

(Riendo)

Mis hijas no me han dejado poner un sólo pie en la calle.

DEREK

(Bromeando mientras se acerca de nuevo a AZAEL)

Puedo imaginármelo. Y da gracias de que no te encerraran en casa con llave.

AZAEL

(Irónico)

Como ellas no saben lo que es no poder hacer nada por una gripe...

(Confuso)

No entiendo cómo es posible que Alex teniendo asma no se haya resfriado nunca.

(CONTINÚA)

DEREK

(Apartando la mirada hacia el techo e inclinando la copa hacia su boca)

¿Ah no? ¿Nunca?

DEREK da un sorbo a su copa.

AZAEL

Sí, es curioso...

(Pausa)

¿Cuento contigo mañana?

DEREK

(Dejando la copa vacía sobre la encimera y mirando a AZAEL)

Claro, allí estaré a la hora de siempre.

(Pausa)

¿Cómo van las clases?

AZAEL

(Muy ilusionado)

¡Muy bien! A los alumnos se les ve muy implicados en los temas y progresan rápido. Supongo que en realidad es normal...

(Con ironía)

... no cualquiera se pone a estudiar Antropología genética en estos tiempos, ya les puede gustar...

DEREK

(Guiñándole un ojo)

Es verdad. Y con el estupendo profesor que tienen es normal que muestren avances extraordinarios.

AZAEL sonríe abiertamente y le dirige una rápida mirada de orgullo a DEREK.

AZAEL

(En el fregadero, mientras enjuaga algunos platos y cubiertos)
Pero sin duda alguna, tú eres mi mayor orgullo, el mejor alumno que he tenido.

(CONTINÚA)

(Pausa)

Por cierto, ¿no tienes ningún viaje planeado próximamente?

DEREK

(Recogiendo dos bandejas de canapés de la encimera y llevándolas a la mesa)

De momento no. Como ya sabes, estoy muy centrado ahora en acabar el máster. Después sí que me gustaría llevar a Alex a París, ya sabes la ilusión que siempre le ha hecho visitar la Torre Eiffel.

AZAEL se queda en silencio durante unos segundos, pensativo.

AZAEL

(Con las manos en los platos pero mirando a DEREK)

A veces echo de menos nuestras expediciones a América Latina para nuestra investigación del Gen Hydra.

(Pausa)

¿Sabes? Un antiguo compañero de clases me ha propuesto ir en unos meses a Argentina, quiere que le ayude con una investigación arqueológica. Parece ser que han encontrado restos de poblaciones de hace 16.000 años en Cueva Huenul, de Neuquén.

DEREK

(Regresando a la cocina, sorprendido)

Vaya, suena interesante.

AZAEL

(Cerrando el grifo y secándose las manos con un trapo)

La verdad es que sí. Es una lástima que nuestra investigación acabara de esa manera. La idea de encontrar un gen con la capacidad autoregenerativa hubiera supuesto un avance brutal en la búsqueda de curas para enfermedades como el cáncer.

DEREK

(Colocando las dos bandejas restantes sobre la mesa, con la mirada perdida)

Sí, realmente fue una lástima.

ESCENA 13. INT. COCHE ALEX. NOCHE

ALEX y TISBE están en el coche de ALEX, conversando con el volumen de la música bajo.

ALEX

(Con tristeza)

Vi que tenía una cicatriz en el lomo... Ha sido un perro maltratado, Tis.

TISBE

(Bajando la mirada)

Ah...

ALEX

(Comprensiva)

Sólo necesitaba que alguien se diera cuenta de ello para hacerlo sentir seguro y querido.

(Emocionándose)

¡Cambiando de tema! No he dejado de pensar en la fiesta de esta noche. ¡Tengo tantas ganas de saber que nos habrán preparado papá y Derek! ¿Y la tarta? Seguro que es espectacular, teniendo en cuenta el buen gusto de Derek.

TISBE mira hacia la ventanilla con la mirada perdida mientras ALEX sigue hablando sin cesar.

ESCENA 14. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE

La mesa del comedor ya está perfectamente preparada. Sobre ella hay una botella de vino de la marca Torres, tres copas de vino, una lata de CocaCola junto a un vaso y cuatro copas de cava. Hay cuatro platos con sus respectivos cubiertos y servilletas de tela de color blanco. En el centro de la mesa están colocadas las cuatro bandejas de canapés, dos platos con lonchas de jamón serrano y rebanadas de pan, y otros más pequeños con aceitunas, salmón, mejillones y buñuelos de bacalao. AZAEL y DEREK están sentados en el sofá del comedor.

(CONTINÚA)

AZAEL

(Sujetando un antiguo papiro egipcio)

Mira, me lo han entregado esta mañana. Dicen que este mapa revela el lugar donde yacen los cuerpos de los faraones de la dinastía ptolemaica, extinta en el año 30 a.C.

DEREK

(Admirado y sujetando el papiro por una esquina)

Vaya...

De repente se escucha la puerta de la entrada abrirse.

ALEX

(Eufórica desde la entrada)

¡Ya estamos aquí!

ALEX entra corriendo al comedor. Posteriormente se escucha la puerta cerrarse y aparece TISBE, que la sigue tranquilamente. Al verlas, DEREK suelta el papiro y se levanta del sofá, aproximándose a ALEX. Mientras tanto, AZAEL lo enrolla cuidadosamente y se dirige a la estantería para guardarlo. DEREK coge la mano de ALEX y la besa haciendo una reverencia teatral mientras ella sonríe de oreja a oreja. TISBE observa la escena, arqueando una ceja, divertida, y después se aleja a saludar a su padre. Tras la reverencia, DEREK se incorpora y le da un suave beso en los labios. Después la coge de la cintura y la abraza.

DEREK

(Susurrándole al oído)

Feliz cumpleaños mi vida.

ALEX se aparta un poco de los brazos de DEREK y sonríe.

ALEX

(Mirándole a los ojos emocionada)

Gracias chocolatito.

(CONTINÚA)

ALEX se separa de DEREK mientras AZAEL y TISBE se acercan hacia ellos. ALEX se lanza a los brazos de AZAEL mientras TISBE se aproxima a DEREK, poniendo su mano imitando a su hermana.

TISBE

(En tono de burla)

¿A mí no me felicitas, chocolatito?

DEREK

(Forzando la risa)

Ja ja. Muy graciosa, señorita celosa.

DEREK atrae a TISBE hacia él sin ningún esfuerzo.

DEREK

(Con mucho cariño)

Anda, ven aquí. Felicidades pequeñaja.

DEREK la abraza con fuerza, apoyando su barbilla sobre la cabeza de TISBE mientras se balancea de un lado a otro.

TISBE

(Sonriendo y dándole palmadas en la espalda)

Gracias tío, ya puedes soltarme.

DEREK suelta a TISBE, y ésta se ríe y le da dos palmadas en el brazo.

ESCENA 15. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE

ALEX y TISBE están sentadas frente a una silla vacía y AZAEL. Los platos solo contienen restos y las bandejas de canapés están vacías. Las copas de vino, sin embargo, están semillenas y TISBE tiene dos latas de CocaCola vacías frente a ella.

TISBE

(Estirándose y bostezando al mismo tiempo)

Joder, que bueno estaba todo.

(CONTINÚA)

AZAEL

(Reprimiéndola)

¡Tisbe! Esas no son formas, compórtate.

TISBE se incorpora en su silla, pero se le escapa otro bostezo, que intenta esconder con su mano derecha. DEREK interrumpe la conversación, viniendo de la cocina con la botella de cava y un sacacorchos. Una vez en el comedor, descorcha la botella de cava con una gran habilidad, sin que el corcho salga disparado.

DEREK

(Con grandilocuencia mientras sirve el cava en las cuatro copas)

Quisiera hacer un brindis.

TISBE

(Mirando a DEREK con altanería)

No me jodas.

AZAEL

(Mirando a TISBE duramente)

Esa boca.

ALEX da un codazo en el brazo a TISBE, haciéndole la señal de cerrar la boca con cremallera. TISBE pone cara de circunstancia y mira a DEREK, que está sonriendo.

ALEX

(Mirando a DEREK con ilusión)

Empieza cariño.

DEREK

(Alzando su copa mientras se acaricia la corbata)

Muy bien, cómo iba diciendo... Me gustaría hacer un brindis por vosotras, las mellizas Lozano que me han robado el corazón.

(Mirando a Alex con devoción)

Desde el primer instante en que entré por esa puerta me enamoré de tí. Eres inteligente, dulce, noble, generosa... Eres, simplemente, todo lo que siempre había soñado.

(CONTINÚA)

ALEX le dice a DEREK que le quiere moviendo los labios pero sin emitir ningún sonido. DEREK le sonríe con orgullo y después mira a TISBE.

DEREK

Tú, Tisbe, eres como una hermana para mí. Cada día me asombra más tu lealtad, tu valentía y fiereza para enfrentarte a la vida y pisar fuerte a pesar de los problemas. No dejas que nadie te derribe, sabes lo que quieres en la vida y haces caso nulo a la opinión de los demás. Te admiro profundamente.

TISBE se queda sorprendida por las palabras de DEREK. Traga fuerte para deshacer el nudo que se le ha creado en la garganta.

DEREK

(Mirando a las dos mellizas)

Habéis padecido situaciones que nadie debería experimentar en tan temprana edad. Ahora, sin embargo, sois mujeres bellas y fuertes que seguís luchando unidas día a día. ¡Feliz cumpleaños!
(Alzando todavía más la copa) ¡Salud!

AZAEL se levanta con la copa de cava en sus manos, con los ojos claramente vidriosos. ALEX, que ya tiene la copa en la mano, se levanta después de su padre con una lágrima en la mejilla. TISBE es la última en levantarse, cogiendo la copa ya en pie.

AZAEL, DEREK Y ALEX

(En alto)

¡Salud!

Los cuatro beben algunos sorbos de las copas. TISBE pone mala cara al primer sorbo y deja su copa rápidamente de nuevo en la mesa. AZAEL bebe más rápido que los demás y deja la copa encima de la mesa.

AZAEL

Quedaos ahí mis niñas.

(CONTINÚA)

AZAEL se marcha apresuradamente hacia la cocina con todos los platos amontonados. DEREK apaga la luz y empieza a grabar con su Iphone último modelo.

TISBE

(Suspirando)

Allá vamos...

AZAEL se acerca con una gran tarta de dos pisos de fondant de color rosa adornado con topos negros. En la parte inferior están escritos los nombres de las mellizas y en el piso superior hay dos velas encendidas enganchadas de color negro con el número 25. Arriba del todo hay una figura con forma de monopatín de chocolate blanco tintado de negro y a su lado sobresale una enorme piruleta roja con forma de corazón. Mientras se acerca comienzan a cantar la canción del cumpleaños feliz, excepto TISBE. DEREK cambia de posición para grabar cómo soplan las velas. Cuando terminan de cantar, ALEX y TISBE soplan las velas y todos aplauden. AZAEL enciende la luz y se aleja hacia la cocina, mientras que DEREK fotografía a las mellizas con la tarta. AZAEL regresa con una lujosa bolsa azul de la marca Swarovski.

AZAEL

(Ilusionado)

Mis niñas, este es nuestro regalo. Es muy especial, cuando lo abráis entenderéis porqué. Espero que os guste.

AZAEL le ofrece la bolsa a sus hijas. ALEX la coge con energía y extrae de ella dos pequeñas cajas envueltas, una atada con un lazo rosa y otra con uno negro. ALEX enseguida se queda con la caja del lazo rosa, así que dejando la bolsa encima de la mesa nuevamente, desata el lazo rápidamente con agitación. La abre con sumo cuidado y descubre un colgante de oro blanco con forma de corazón. Lo observa atentamente durante unos segundos, recorriéndolo con sus dedos. Finalmente, con la caja todavía en las manos, se pone en pie y corre a los brazos de AZAEL.

(CONTINÚA)

ALEX

(Con los ojos vidriosos y agarrándolo con fuerza por la cintura)
Es precioso, papá. ¡Te quiero tanto, tanto tanto!

Después se acerca a DEREK y lo abraza con los brazos colgando de su cuello.

ALEX

(Balanceándose en el abrazo)
Gracias chocolatito.
(Le da un sonoro beso)
¿Me lo pones?

DEREK

(Con una sonrisa)
Por supuesto.

ALEX se gira, se levanta el pelo y DEREK le abrocha el colgante. Una vez puesto, lo mira en el espejo que tiene enfrente y vuelve a su sitio junto a TISBE.

ALEX

(Emocionada)
¿A qué estás esperando? ¡Venga, ábrelo ya!

TISBE, con más calma, abre la del lazo negro y en su interior encuentra un colgante de plata con una piedra de azabache en el centro. Lo mira detenidamente, embobada, con los ojos brillantes. Mira a DEREK y a AZAEL.

TISBE

(Con una media sonrisa)
Gracias.

AZAEL

(Ligeramente preocupado)
¿Te gusta de verdad cariño?

(CONTINÚA)

TISBE

(Con la voz débil por la emoción)

Eh, sí... Papá, es perfecto.

AZAEL sonríe, satisfecho. DEREK se acerca a ellas y se agacha entre las dos sillas.

DEREK

Aún no habéis visto lo mejor.

(Mirando a TISBE)

La piedra de tu colgante puede extraerse de la base de plata y puede incrustarse en el centro del corazón del colgante de ALEX.

Son dos colgantes totalmente independientes pero que al estar unidos cobran todavía más belleza.

ALEX

(Incrédula y excitada)

!¿No?! ¡Sácala, sácala, Tis!

TISBE extrae la piedra de su colgante y se la coloca en el corazón del de ALEX.

DEREK

(Mientras las dos hermanas prueban el mecanismo de los colgantes)

Como vosotras, dos personalidades opuestas que se complementan a la perfección. Dos fuerzas que, unidas, son imparables.

ALEX y TISBE se miran a los ojos, sonríen y se abrazan con DEREK en el medio. Mientras tanto, AZAEL los mira sonriente y les saca una foto con una cámara vieja.

ESCENA 16. EXT. CHALET DEREK. NOCHE

El chalet de DEREK tiene una estructura formada por cubos de color blanco y negros. Destacan los grandes ventanales que rodean prácticamente toda la casa y la gran piscina junto al jardín.

ESCENA 17. INT. CHALET DEREK. NOCHE

DEREK abre la puerta de su gran chalet y al encender la luz se aprecia una marcada sonrisa en su rostro. Lleva el abrigo colgando del brazo. Tras cerrar la puerta lo primero que hace es poner las llaves encima de la pequeña mesita que hay al lado de la puerta. Se dirige hacia la cocina americana, que está en uno de los laterales de la estancia. Delante hay dos grandes sofás, un enorme televisor de plasma y un equipo de música. Una vez en la cocina, coge una botella de whisky de "Jack Daniels" que está junto a otro montón de botellas de alcohol en un estante sin puertas rectangular, y se sirve una copa. Sale de la cocina con el vaso en la mano y se dirige hacia el equipo de música del salón. Lo enciende y le da al play y empieza a sonar "Your way or the rope", de Rag'n'bone man. Finalmente sube las escaleras de diseño sin barandilla que le conducen a su habitación de forma tranquila y armoniosa con la música.

ESCENA 18. INT. CHALET DEREK. NOCHE

Una vez allí, DEREK se termina lo que le queda de la copa y deja el vaso encima de su ordenado escritorio, que se encuentra a su izquierda. Observa su reflejo en el espejo de la habitación. Observa el reloj de su muñeca, que marca las 23:57 y se aprecia el anillo en su dedo. Se mira a poca distancia durante unos segundos y de repente el espejo se activa y emite unos ruidos extraños. El espejo se transforma en una pantalla sin monitor y empieza a ascender desde abajo hacia el centro de sus ojos un círculo informático de color azul. Este círculo gira y parpadea unos segundos, hasta que cambia de color al verde.

GIA

(Con un tono neutro femenino)

Proceso de reconocimiento ocular finalizado con éxito.

Bienvenido, señor Loxvef.

(CONTINÚA)

DEREK

(Con respeto y amabilidad)

Perfecto. Gracias, Gia.

El espejo se abre cuál puerta y deja entrever un lugar oscuro. DEREK da un par de pasos y entra en el habitáculo. Se enciende la luz automáticamente y la puerta/espejo se cierra tras de sí.

ESCENA 19. INT. LABORATORIO CHALET DEREK. NOCHE

DEREK se adentra en la secreta habitación por un corto pasillo estrecho hasta llegar al centro del lugar, que se percibe como un gran y lujoso laboratorio circular lleno de artilugios extraños y altamente tecnológicos, en el lado derecho, y de material de laboratorio de todo tipo, en el izquierdo. Se dirige hacia el centro del laboratorio, donde hay un extraño escritorio plateado circular como la habitación, vacío y brillante. Una vez sentado en una silla giratoria de piel negra, aparece automáticamente una gran pantalla transparente y táctil de forma rectangular.

GIA

(Con tono neutro informativo)

Informe IDA: hoy es 45 de Oyam. La temperatura ha oscilado entre los 35 y los 40 grados bajo cero. No obstante, el cielo estelar ha estado completamente despejado. En estos momentos son las 36:40, quedan 30 minutos para entrar en el tercer período del día.

DEREK mira la hora que aparece en el centro de dicha pantalla, que marca las 23:59. A los dos laterales de la pantalla aparecen un sinfín de carpetas de color gris clasificadas por iniciales.

DEREK

Gia, inicia la conexión con SAYRA, por favor.

(CONTINÚA)

GIA

Por supuesto, señor Loxvef. Iniciando la conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon. Finalizará en breves segundos, espere por favor.

DEREK espera unos segundos con los codos sobre el escritorio y una mano en su mandíbula mientras observa una pantalla emergente de color gris con un pequeño círculo que gira lentamente.

GIA

Conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon establecida con éxito.

Pocos segundos después aparece en la pantalla emergente la imagen de EKARD (55) de un señor de mediana edad y expresión severa.

EKARD

(Cordial)

Kered.

DEREK

Hola, padre.

EKARD

¿Cómo se encuentra el estado de la misión?

DEREK

(*Suspirando*)

Desgraciadamente no tengo ninguna novedad, no he encontrado nada que acelere el ritmo de la investigación. Lo siento, padre.

EKARD se queda unos segundos en silencio, mirando severamente a DEREK. DEREK está serio y aparentemente tranquilo, aunque traga con fuerza.

(CONTINÚA)

EKARD

(Duro)

Han pasado muchos años, demasiados. Me niego a aceptar que no exista una solución posible al conflicto que, te recuerdo, tú mismo provocaste con tu ingenuidad y torpeza.

DEREK

(Conciliador)

Padre, la genética del planeta Tierra no es la misma que en Apogeon. Sabes bien que he pasado muchísimos años formándome para entenderla y poder, posteriormente, emprender las investigaciones.

También he llevado a cabo innumerables expediciones por todo el mundo y he buscado alianzas. Sabes bien cuál es el motivo de la tardanza...

EKARD

Por supuesto que lo sé, la misión ha dejado de ser tu prioridad y estás centrando tu atención en meras... distracciones.

DEREK

(Indignado)

Padre, eso es...

EKARD

(Malhumorado)

¡Silencio cuando yo hablo! Cuentas con demasiados recursos como para no poder hacer frente a esta amenaza. He tenido paciencia, mucha paciencia. He escuchado y comprendido tus argumentos, pero el tiempo pasa incluso para ti. Solucióñalo, ya, haz lo que tengas que hacer. No me obligues a formular un ultimátum.

Padre e hijo se miran fijamente a los ojos durante unos segundos. EKARD con dureza, DEREK retándole. Poco después, DEREK baja la mirada al suelo en señal de rendición.

(CONTINÚA)

EKARD

(Seco)

Espero recibir mejores noticias en nuestra próxima conexión.

DEREK levanta la vista hacia la pantalla emergente, que ahora vuelve a estar gris.

GIA

Conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon finalizada.

DEREK

(Con tristeza)

Adiós, padre.

DEREK observa la pantalla táctil durante unos segundos con la mirada perdida. Después suspira, aturdido. Con el dedo de la mano derecha pulsa una carpeta llamada "El Gen Hydra". En pantalla aparecen unos códigos que se mueven de arriba a abajo a un ritmo vertiginoso. Segundos después, aparecen tres fotos: a la izquierda una de ASTRID (28), en el centro una de ALEX, y a la derecha una de TISBE. En cada una de esas imágenes aparecen sus nombres y apellidos, con una extensa ficha técnica. El nombre de ASTRID en la ficha es DIRSTA RESDEL MOTELLI. DEREK baja la cabeza, apesadumbrado, y observa fijamente el pesado anillo de su mano derecha.

ESCENA 20. EXT. CALLE. DÍA

BIEL va en su moto, una *Harley Seventy Two* negra, por la carretera con el casco puesto y una chupa, ambos de color negro. La aparca en el espacio que hay entre dos coches estacionados, se baja de ella y se quita el casco, dejando al descubierto su rostro con ojos azules, mandíbula marcada y su pelo recogido en una coleta rubia. Con el casco en la mano cruza la carretera a paso ligero y entra en una cafetería de grandes ventanales de cristal. En la puerta, también de cristal, pone *Cafetería Platta*.

ESCENA 21. INT. CAFETERÍA. DÍA

BIEL avanza por el largo pasillo entre las mesas y la barra y se sienta en uno de los taburetes libres, en la zona más alejada de la puerta.

BIEL

(Llamando la atención del camarero con la mano)

Ponme un café.

El camarero, un chico joven muy bien vestido, prepara el café y se lo sirve rápidamente, dejándolo en la barra. BIEL se lo agradece con un leve cabeceo. A pesar del humo abundante que sale del vaso de cristal, BIEL lo agarra con la mano y mientras se lo bebe ve por el rabillo del ojo, a través del cristal, cómo TISBE, subida en su monopatín, choca contra su moto y cae al suelo. BIEL se termina su café de un trago, deja un billete de cinco euros sobre la barra, coge su casco y sale rápidamente de la cafetería.

ESCENA 22. EXT. CALLE. DÍA

BIEL cruza la carretera rápidamente sin mirar hacia los lados. Un coche, a punto de atropellarle, frena de golpe y comienza a pitar.

CONDUCTOR

(Nervioso)

¡Imbécil! ¡¿Es que no conoces los pasos de peatones?!

BIEL sigue avanzando hacia TISBE, haciendo caso omiso a las palabras del CONDUCTOR. El CONDUCTOR, al ver que está siendo ignorado, niega con la cabeza y sigue conduciendo su coche, desapareciendo al girar en otra calle. Mientras tanto, BIEL llega al lugar en el que está TISBE, que aún está en el suelo.

(CONTINÚA)

BIEL

(Alterado)

¡Eh tú! ¿Eres imbécil o qué te pasa? ¡Mira lo que le has hecho a mi moto! Ya te podrías haber caído en otro sitio.

TISBE

(Mientras se levanta del suelo con tono irónico)

Muchas gracias eh.

BIEL ignora a TISBE y observa el lugar de su moto que ha recibido el golpe, pasando su mano por encima.

BIEL

(Preocupado y alterado)

Me va a costar un riñón arreglar esto. ¡Joder!

TISBE

(Irritada)

Venga ya tío, solo es un rasguño.

BIEL

(Respirando hondo e intentando mantener la calma)

¿No me toques los cojones vale? Desaparece de mi vista.

TISBE

(Muy enfadada)

Más quisieras... capullo. No me voy a ir porque tú me lo digas.

TISBE se cruza de brazos, manteniéndose firme con una expresión desafiante. BIEL se acerca con el ceño fruncido a escasos centímetros de su rostro. TISBE no aparta la mirada ni un segundo.

BIEL

(Perdiendo la paciencia)

No te lo volveré a repetir.

(Vocalizando exageradamente)

Lárgate.

(CONTINÚA)

TISBE se aparta de BIEL y coge su monopatín. BIEL sonríe con altanería, creyendo haber ganado. Sin embargo, TISBE propina una patada con todas sus fuerzas a la moto. BIEL se queda perplejo. Vuelve en sí y sin decir una palabra, coge el monopatín de las manos de TISBE y lo parte en dos con sus propias manos.

BIEL

(Sonriendo con aires de superioridad)

Si tú me jodes, yo te jodo el doble.

BIEL se sube a su moto y se pone el casco dispuesto a marcharse pero entonces TISBE golpea uno de los retrovisores con una de las mitades de su monopatín, arrancándolo y dejándolo colgando.

TISBE

(Orgullosa e imitándole)

Si tú me jodes el doble, yo te jodo el triple.

BIEL

(Desquiciado y sin bajarse de la moto)

¡Estás pirada! ¡Loca!

TISBE

(Burlándose a la vez que le grita BIEL)

¿Perdona, qué? No te oigo con el casco.

BIEL

(Ignorando los comentarios de TISBE)

¡Me vas a pagar tú el retro...

DEREK se aproxima desde detrás de TISBE. BIEL se queda en silencio de repente. Arranca su moto y se marcha.

TISBE

(Gritando a pleno pulmón)

¡Eso! ¡Vete capullo! ¡Hijo de...

(CONTINÚA)

DEREK

(Cogiéndola del brazo para calmarla)

Eh, eh, tranquilízate, por favor. Todo el mundo te está mirando...

TISBE mira a su alrededor. Hay varias personas en la calle mirándola y otras han salido a asomarse a los balcones de los edificios para ver la discusión. A través de las ventanas de la cafetería también ve a algunas personas mirar hacia ella.

ESCENA 23. EXT. CALLE. DÍA

El Aston Martin de Derek cruza la carretera. Tras unos coches, le sigue Biel en su moto.

ESCENA 24. INT. COCHE DEREK. DÍA

DEREK conduce su coche, un Aston Martin DB9 plateado, con la mirada fija en la carretera mientras escucha atentamente cómo TISBE, sentada en el asiento del copiloto, narra furiosa el encontronazo con el misterioso motorista (BIEL).

TISBE

(Furiosa e indignada, con un tono muy alto)

Será capullo... ¡Y un "cagao"! Después del numerito que ha montado, ha salido por patas nada más verte.

(Con tono amenazador)

Cómo lo vuelva a ver le voy a cortar los huevos.

(Se cruje los dedos y continúa hablando cada vez más alterada)

Encima se ha cargado mi skate. ¡Lo tenía desde hacía seis meses! ¡¿Tú sabes lo que es eso para una tabla de skate?!

Ninguno me había durado tanto tiempo ¡y encima...!

DEREK la mira y se le escapa la risa.

TISBE

(Ofendida)

¿De qué te ríes? A mi no me hace ni puta gracia.

TISBE da un golpe seco en el brazo de DEREK.

(CONTINÚA)

DEREK

(Fingiendo dolor)

Aaau... No te enfades Tisbe. Tienes que admitir que es muy surrealista.

TISBE mira hacia el otro lado, al de la ventanilla. DEREK observa a TISBE con expresión triste.

DEREK

(Sereno y conciliador)

No te preocupes por el monopatín.

TISBE vuelve a mirar a DEREK.

DEREK

(Alegre)

Yo mismo te compraré uno nuevo, el mejor del mercado.

TISBE

(Más relajada)

¿El mejor?

DEREK

(Guiñándole un ojo)

El mejor.

(Preocupado)

Pero sólo si controlas ese carácter que tienes. Un día de éstos te meterás en un problema serio. Serio de verdad.

TISBE

(Poniendo los ojos en blanco)

Dios... Dices las mismas cosas que Alex.

DEREK

(Alegre)

Gracias por el cumplido.

TISBE pone los ojos en blanco y se ríe.

ESCENA 25. EXT. CALLE. DÍA

BIEL conduce su moto con cautela, sin adelantar a los coches. Cuatro coches más adelante está el Aston Martin de DEREK. Después de una rotonda, BIEL observa desde su moto como el Aston gira por una calle a la derecha y después a la izquierda. BIEL se detiene en la esquina antes de girar a la izquierda y observa cómo el coche se detiene frente a la puerta del CRARC. TISBE baja del coche, recoge su monopatín roto de la parte de atrás y se despide de DEREK con la mano. A continuación, el Aston arranca y se aleja. TISBE tira las dos mitades del monopatín a un contenedor con rabia y entra al CRARC.

ESCENA 26. EXT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

BIEL se aproxima en su moto hacia una gran mansión de estilo clásico. Cruza una gran verja metalizada y avanza por un camino de piedra rodeado de jardines llenos de flores que están siendo regados por aspersores. Pasa al lado de una fuente circular con la escultura de una mujer desnuda en el centro y llega a la entrada de la mansión, en la que hay varios hombres trajeados y con pinganillos, situados en la parte inferior de las escaleras. Allí detiene su moto, se quita el casco y baja de ella.

BIEL

(Preguntando a uno de los hombres trajeados)
¿Dónde está Astrid?

HOMBRE TRAJEADO

(Muy serio)

La señora Lacour le está esperando en su dormitorio.

BIEL asiente y sube las escaleras que conducen a la puerta principal de la mansión.

ESCENA 27. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

ASTRID está sentada en su tocador pintándose los labios de color rojo mientras se mira al espejo. Detrás, a través del espejo, se ve una enorme cama de matrimonio con dosel con las sábanas rojas. Después de pintarse los labios, deja el pintalabios sobre el tocador y toca su pelo castaño, despeinándose ligeramente. Se escucha cómo tocan a la puerta.

BIEL

(Al otro lado de la puerta)

Soy yo.

ASTRID se levanta del tocador y se pone en pie frente a la puerta. Lleva puesta una bata de seda negra y unos tacones altos también negros.

ASTRID

(En alto)

Pasa.

BIEL entra en el dormitorio y cierra la puerta a su espalda. En ese momento, ASTRID tira del cinturón de su bata, abriéndola y mostrando una lujosa lencería de color negro. Camina lenta y sensualmente hacia BIEL hasta situarse a escasos centímetros de su rostro.

BIEL

(Nervioso y mirándole el cuerpo en vez de a los ojos)

Astrid... No he venido para esto.

ASTRID

(Susurrándole al oído)

¿Ah no?

(CONTINÚA)

ASTRID comienza a besar y a morder su cuello mientras le acaricia el cuerpo, empezando por el pecho y acabando en el miembro viril. BIEL se da por vencido, aparta a ASTRID de su cuello y coge su rostro con las dos manos, atrayéndola hasta sus labios. Se besan apasionadamente. Después, BIEL la coge en brazos y la lleva hasta la cama, donde la lanza. Se pone de rodillas sobre la cama, se quita la camiseta y se desabrocha el pantalón. ASTRID, sin dejar de mirarlo, sonrío lascivamente.

ESCENA 28. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

BIEL y ASTRID están desnudos en la cama, tapados con la sábana de seda roja. BIEL, con el rostro pensativo, está tumbado boca arriba con un brazo bajo la cabeza y el otro sobre ASTRID, acariciándola mientras está apoyada sobre su pecho. ASTRID baja la mano con la que BIEL la está acariciando de su brazo a su pecho y se incorpora para mirarle a los ojos. Después lo besa en los labios pero BIEL no le devuelve el beso con mucho entusiasmo. Se aparta de nuevo de él y ve su mirada de preocupación.

BIEL

(Preocupado)

He visto a Kered.

ASTRID mira a BIEL durante unos segundos, en silencio y con los ojos muy abiertos. BIEL la observa, muy tenso.

ASTRID

(En shock)

¿Qué?

BIEL

(Incorporándose)

Por eso he venido, para contártelo. Estaba discutiendo con una imbécil que se ha chocado contra mi moto y ha aparecido él. Creo que se conocían.

(CONTINÚA)

ASTRID

(Decepcionada y enfadada)

Deberías habérmelo dicho en cuánto has entrado por esa puerta.

ASTRID se pone su bata y se levanta de la cama. Una vez en pie, se gira hacia BIEL.

ASTRID

(Pensativa)

Si está aquí es muy probable que me haya estado siguiendo. Pensaba que se había ido para siempre... Y si conocía a esa chica, cómo dices, significa que lleva aquí bastante tiempo.

(Imperativa)

Vete ahora mismo. Quiero saber que está haciendo exactamente, cuánto tiempo lleva aquí y cuáles son sus planes.

BIEL

(Sincero)

Dalo por hecho. No dejaré que ese capullo vuelva a tocarte.

BIEL se levanta de la cama y se acerca a ASTRID para abrazarla, pero ASTRID se da la vuelta y se aleja hacia la ventana. BIEL la observa mientras se aleja y tuerce el gesto.

ESCENA 29. INT. CHALET DEREK. NOCHE

DEREK está en su vestidor, frente al espejo, haciéndose el nudo de la corbata azul que luce junto a una camisa blanca. Posteriormente recoge y se pone la chaqueta de esmoquin color negro, que descansa sobre un asiento color blanco detrás de él, a juego con sus pantalones. Al terminar sale del vestidor. Está a punto de salir por la puerta de su habitación cuando retrocede unos pasos y se mira en el espejo que da acceso al laboratorio. Se peina brevemente el cabello con las manos y finalmente sale de la habitación. Baja las escaleras aprisa. Cuando llega al salón se asegura de que todo esté en orden encima de la mesa. De repente suena el timbre.

(CONTINÚA)

DEREK

(Gritando)

¡Enseguida voy!

DEREK enciende las velas con unas cerillas que hay sobre la mesa, se acerca corriendo al equipo de música, le da *play* y suena "*I don't believe in rumors*", de Frank Sinatra. Se dirige hacia la puerta, apaga la luz y la abre. Ve a ALEX, vestida con un sencillito pero elegante vestido rosa, un lazo negro en la cintura y un abrigo largo de color negro.

ALEX

(Sonriente)

Hola chocolatito.

DEREK

(Admirado)

Estás preciosa.

DEREK la atrae hacia sí cogiéndola de la cintura y le da un beso que dura unos segundos. Después se separa de ella y deja que entre, cerrando la puerta tras ella. ALEX observa ilusionada la mesa adornada con las velas encendidas y los platos y cubiertos bien dispuestos sobre ella.

ALEX

(Emocionada)

Cariño, es...

DEREK

(Cogiéndole de la cintura por detrás)

Perfecto, como tú.

ESCENA 30. INT. CHALET DEREK. NOCHE

DEREK y ALEX se encuentran en la mesa del salón, uno frente al otro, devorando lo poco que queda de comida en sus respectivos platos. La música de Frank Sinatra sigue sonando, esta vez "*Close to you*".

(CONTINÚA)

ALEX

(Emocionada)

... ha sido precioso, realmente precioso. Ha sido la primera vez que soy testigo del nacimiento de un cachorrito.

DEREK

(Mirándola con amor y cogiéndola de la mano)

Me alegro de que hayas vivido esa experiencia, mi vida.

ALEX le responde al gesto, acariciándole la mano. DEREK carraspea.

DEREK

(Misterioso)

Amor... ¿confías en mí?

ALEX

(Poniéndose tensa de repente)

Pues claro... ¿Pasa algo?

DEREK se levanta y va hacia un mueble del comedor, abre un cajón y extrae un pañuelo blanco de seda. Regresa a la mesa y poniéndose detrás de ALEX, le tapa los ojos con él.

ALEX

(Tocándose el pañuelo con las manos)

¿Pero qué...?

DEREK

(Hablándole cerca del oído)

Tranquila, no pasa nada. Espera y verás.

DEREK le da un beso en la cabeza a ALEX y se dirige hacia la cocina, abre la nevera y saca una pequeña tarta de fresas y nata. Vuelve al salón y la deja sobre la mesa. Corta un trozo y lo pone sobre un platito delante de ALEX.

(CONTINÚA)

ALEX

(Moviendo las manos, excitada)

¡Qué nervios! ¡Dime qué es lo que tienes planeado! ¡Venga, venga!

DEREK

(Riendo)

Paciencia, es cuestión de segundos.

Con el trozo de tarta frente a ALEX y ésta con el pañuelo en los ojos, DEREK se agacha frente a ella y le coge de la mano.

DEREK

(Dulce)

Sólo quiero que me respondas a una pregunta: ¿qué puedes ver ahora mismo?

ALEX

(Ironizando)

No puedo ver nada, estoy tapada con un pañuelo.

DEREK

(Paciente)

Es en serio, cariño... Dime qué puedes ver.

ALEX

(Tranquila)

Pues... eso, oscuridad.

DEREK

(Con las manos de ALEX todavía entre las suyas)

Bien. Es importante para mí que entiendas que eso es justamente lo que he estado viendo desde... hace muchos años. Sólo era capaz de ver oscuridad. Me sentía perdido, sin rumbo fijo, como un naufrago que pierde hasta el sentido del tiempo. Mis días han sido así hasta que tú apareciste.

DEREK coge un poco de tarta del trozo que antes ha cortado y se lo lleva a la boca a ALEX, que lo saborea con ganas.

(CONTINÚA)

DEREK

¿Cómo te sientes ahora?

ALEX

(Relamiendo la nata que se le ha quedado en los labios)

Me siento extasiada, la tarta está realmente buenísima. Y las fresas se nota que son frescas.

DEREK

Pues ahora comprenderás mejor que nunca lo que ha significado tu presencia en mi vida. Cuando te conocí me sentí extasiado por primera vez en mucho tiempo, y a medida que te he ido conociendo, tu dulzura me ha embriagado y ha hecho que mi vida supiera mejor. Ahora soy un hombre completo gracias a ti.

DEREK le quita suavemente a ALEX el pañuelo. ALEX está muy asombrada y emocionada con las palabras de DEREK, pero se queda en silencio.

DEREK

(Mirando a ALEX intensamente)

Finalmente has logrado retornar la luz a mi vida.

DEREK saca de su bolsillo una cajita cuadrada de la marca Tiffany's, la abre y sale a relucir un anillo de oro blanco con un diamante en la parte central de la montura. ALEX lo mira, hechizada.

DEREK

(Sin dejar de mirar a ALEX)

Eres la mujer de mi vida, te amo más que a mí mismo, y nada me haría más feliz, si cabe, que pasar el resto de mis días junto a ti, duplicando con creces toda la luz que has traído a mi vida con un millar de sonrisas. *(Pausa)* ¿Quieres ser mi esposa para el resto de nuestras vidas?

ALEX está llorando. Sonríe emocionada.

(CONTINÚA)

ALEX

(Lanzándose a los brazos de DEREK)

¡Claro que sí!

DEREK le coloca el anillo a ALEX. ALEX mira cómo luce el anillo en su dedo durante unos segundos y vuelve a mirar a DEREK. Los dos están de rodillas.

ALEX

(Rodeando el cuello de DEREK)

Te quiero.

DEREK no responde, simplemente se limita a cogerla del cuello para acercarla a él. Se besan durante unos segundos dulcemente. El beso se va tornando cada vez más apasionado. Sin dejar de besarse, se ponen en pie y se dirigen hacia uno de los sofás del salón. Se tumban y ALEX comienza a desabrocharle la camisa tímidamente a DEREK mientras éste le besa el cuello. DEREK se incorpora un poco para desprenderse de la camisa fácilmente. ALEX también se incorpora y le besa el cuello a DEREK mientras éste le sube su vestido hasta dejarla en ropa interior.

DEREK

(Frenándola, con la respiración entrecortada)

¿Estás segura?

ALEX acaricia el rostro de DEREK, pero cuando va a contestar suena su móvil, que se encuentra sobre la mesa delante del sofá donde están. Levanta un poco la cabeza y ve el nombre de TISBE en la llamada. ALEX besa a DEREK fugazmente.

ALEX

Voy a cogerlo, sólo será un momento.

ALEX se pone en pie de puntitas en el suelo y se apresura para coger el móvil de la mesita. Le da la espalda a DEREK.

ALEX

(Nerviosa)

Tis, no llamas en un buen momento, ¿puedes..

ESCENA 31. INT. CRARC. NOCHE

TISBE

(Apresuradamente)

Han encontrado el cuerpo de DANI tirado en el CRARC, muerto.

ESCENA 30. INT. CHALET DEREK. NOCHE

ALEX

(Girándose hacia DEREK con los ojos muy abiertos)

¿¡Qué!? ¿Qué ha pasado?

ESCENA 31. INT. CRARC. NOCHE

TISBE

(Muy afectada)

No lo sé, todo es jodidamente raro... *(Pausa)* ¿Podéis venir? Me sabe mal cortaros el rollo, pero es que yo...

ESCENA 30. INT. CHALET DEREK. NOCHE

ALEX

(Titubeante)

Cla... ¡Claro que sí, Tis!. Enseguida vamos para allá. ¿Te quiero, vale?

ALEX cuelga el teléfono. DEREK ya se encuentra de pie, en frente de ella.

DEREK

(Muy preocupado)

¿Le ha pasado algo a Tisbe?

ALEX

(Alarmada y confusa)

No, bueno sí... O sea... ¡Es que un compañero suyo del CRARC ha muerto! Al parecer han encontrado su cadáver, pero no saben qué ha pasado... Me ha pedido que vayamos a verla, no me he podido negar, la he visto muy afectada y...

(CONTINÚA)

DEREK

(Acariciando la mejilla a ALEX)

No tienes que justificarte, cariño, lo entiendo. Vamos, no perdamos más tiempo.

DEREK le da un beso en la frente y ALEX cierra los ojos.

ESCENA 32. INT. UNIVERSIDAD. NOCHE

BIEL está en un despacho de la Universidad de Barcelona. Recorre sigilosa y lentamente la pequeña estancia. Observa la estantería llena de libros y después va hacia el escritorio de madera maciza. Sobre ella hay un ordenador, unos cuantos papeles y un marco de fotos. La fotografía llama la atención de BIEL. En ella aparece TISBE con ALEX y AZAEL. Arquea una ceja y resopla. Después sigue con su búsqueda. Enciende el ordenador pero está protegido con un sistema dactilar por lo que no puede acceder a él. Prueba a abrir los cajones del escritorio pero están cerrados con llave. Esto, sin embargo, no supone un impedimento para BIEL. Coge una tarjeta de su cartera y tras unas maniobras consigue abrir el primero. En él encuentra varias carpetas amarillas. Después de hojear varias que no contienen nada relevante, abre la tercera y encuentra documentos que contienen información sobre una tribu amazónica llamada Sustnuka. Fotocopia todos los documentos, vuelve a guardarlos en la carpeta, cierra el cajón y se marcha con las fotocopias sin percatarse de que se ha caído uno de sus folios.

ESCENA 33. EXT. CRARC. NOCHE

DEREK y ALEX llegan al CRARC en el coche de DEREK. Hay tres coches patrulla y un par de furgones de la televisión en la entrada y una ambulancia. ALEX se baja del coche casi en marcha y de forma apresurada corre hacia el interior del recinto. DEREK detiene el coche y corre tras ella.

ESCENA 34. INT. CRARC. NOCHE

ALEX llega al vestíbulo del CRARC. Un policía está ante el mostrador pero ALEX lo ignora, dirigiéndose al lugar de dónde proviene el ajetreo. DEREK la sigue de cerca. Sin que TISBE se lo espere, ALEX se lanza sobre ella, con la respiración muy agitada, y la abraza fuertemente.

ALEX

(Muy preocupada)

¿Estás bien, Tis? Dios, que susto me has dado. ¿Qué ha pasado?

TISBE

(Triste y preocupada)

Estoy bien. Pero Dani está...

(Cierra los ojos e inspira profundamente)

Muerto.

ALEX la mira angustiada y DEREK, detrás de ella, escucha atentamente.

TISBE

(Con un nudo en la garganta)

Lo he encontrado tirado en el suelo con los ojos completamente blancos y no respiraba... pero no tenía ningún signo de violencia. Los policías me han dicho que puede que haya muerto por sobredosis de alguna droga, pero Dani no era esa clase de chico... No lo entiendo, Alex. Todo esto me huele a mierda.

ALEX vuelve a abrazarla mientras le acaricia el pelo. TISBE fuerza los ojos para contener las lágrimas. Mientras tanto, DEREK se aleja de ellas y se dirige al lugar en el que está el cadáver de DANI.

POLICÍA

(Autoritario)

Aquí no hay nada que ver. Aléjese, por favor.

(CONTINÚA)

DEREK

(Haciéndose el distraído)

Oh, disculpe.

DEREK se aleja un poco pero continúa observando el cuerpo sin vida de DANI. Se gira para mirar a ALEX Y TISBE, que continúan hablando. El POLICÍA recibe un mensaje por el *walkie talkie* y se aleja, dejando el cadáver sin vigilancia. DEREK aprovecha el momento para volver a acercarse al cadáver. Esta vez cruza con cautela la cinta policial que le separa de él. Se arrodilla, le abre los ojos y confirma lo que TISBE les había contado, DANI tiene los ojos completamente blancos. Suspira y cierra los ojos con preocupación.

ESCENA 35. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID, con un vestido largo color carmesí con pequeños volantes que van desde la cintura hasta los pies, los brazos al descubierto y la parte del tronco con pequeños diamantes blancos, desciende por las grandes y majestuosas escaleras de su mansión, dirigiéndose hacia el salón central donde comienzan a entrar algunos invitados, todos elegantemente vestidos.

ESCENA 36. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID está en pie en el centro del salón con una copa de vino en la mano. Los invitados la rodean por todo el salón, hablando en pequeños grupos.

ASTRID

Por favor, presten todos atención.

Todos los invitados dejan de hablar con sus interlocutores y van haciendo silencio poco a poco, centrando la atención en ASTRID.

(CONTINÚA)

ASTRID

Nuestros esfuerzos han dado sus frutos. Después de 10 años y con la colaboración de todos ustedes podemos asegurar que estamos cerca, muy cerca, de lograr ese mundo ideal que todos nosotros soñamos y que hemos ideado para formar una mejor sociedad.

(Alzando la copa)
¡Juntos venceremos!

Toda la sala imita el gesto y las palabras de ASTRID, estallando posteriormente en gritos y aplausos de celebración. Justo en ese instante, BIEL irrumpe en el salón con su chupa de cuero, los documentos en la mano y las botas llenas de barro.

BIEL

(A gritos)
¡Astrid!

ESCENA 37. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID abre la puerta de su despacho y pasa ella primero. BIEL entra después y cierra la puerta. ASTRID se dirige hacia el escritorio mientras BIEL se queda de pie en el otro lado.

ASTRID

(Enfadada)

¿Cómo te atreves a presentarte aquí de esa manera? Me has ridiculizado delante de todos. La gente que está ahí fuera es imprescindible para nuestros fines, muestra un poco de respeto.

BIEL pone los ojos en blanco, ignorándola, y le entrega las fotocopias de los documentos que ha robado de la universidad.

BIEL

(Irreverente)
Toma.

(CONTINÚA)

ASTRID coge las fotocopias y lanza una mirada asesina a BIEL. Observa las fotocopias y lo primero que lee es "tribu sustnuka". ASTRID arquea una ceja y le da la espalda a BIEL. Se queda unos instantes en silencio, leyendo detenidamente los informes, mientras BIEL se sienta en una de las sillas y apoya los pies sobre él. ASTRID se da la vuelta y guarda las fotocopias en el doble fondo de uno de los cajones de su escritorio. Mira a BIEL, muy seria.

ASTRID

(Autoritaria)

Averigua dónde vive Kered, enseguida.

BIEL

(Extrañado)

¿Qué tiene que ver esa tribu con Kered? ¿Por qué es tan importante?

ASTRID mira durante unos segundos a BIEL, seria. Después sonríe despreocupadamente y rodea el escritorio para sentarse sobre BIEL, que baja las piernas al verla acercarse.

ASTRID

(Rodeándole el cuello con los brazos)

Ai, Biel, cuando entenderás lo importante que es estar dos pasos por delante del enemigo... Tenemos que descubrir qué está tramando Derek para deshacernos de él.

BIEL

(Mirándola a los ojos)

¿Y por qué no utilizas tu poder de geolocalización?

ASTRID se pone en pie con la expresión nuevamente seria.

ASTRID

No tengo tiempo suficiente para activarlo.

(CONTINÚA)

BIEL

(Resoplando)

Pues vaya mierda.

ASTRID

(Ignorando el comentario de BIEL)

Debo volver a la fiesta. Continúa investigando, tienes hasta mañana a las once. Te estaré esperando a esa hora en Platta para que me informes.

BIEL asiente, se pone en pie y se acerca a la puerta de salida.

ASTRID

(Sonrisa irónica)

Biel... sal por la puerta trasera de la cocina. No me avergüences más.

BIEL mira muy serio a ASTRID, niega con la cabeza y sale del despacho con un ligero portazo. Una vez sola, cambia su expresión poniéndose muy seria, con la mirada perdida hacia la puerta.

ESCENA 38. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID entra a su dormitorio y se sienta al borde de la cama. Pasa los folios y pasa su mirada por la información de los documentos. Levanta la vista, seria, y observa su reflejo en el espejo del tocador.

ESCENA 39. EXT. AMAZONAS. DÍA. AÑO 1351 d.C.

Los miembros del poblado sustnuka huyen despavoridos del ataque para intentar esconderse y sobrevivir. ASTRID es la que está creando todo el caos de destrucción. Con las manos levantadas arranca trozos de rocas enormes que caen hacia los aldeanos. Innumerables árboles también son arrancados de sus raíces para aumentar el pánico entre los niños, que se encuentran en shock llorando mientras sus respectivos padres los buscan, los cogen y huyen para encontrar un lugar seguro.

(CONTINÚA)

ASTRID observa la escena sonriente y orgullosa. Su sonrisa se convierte en una risa malévola, y no se molesta en esconder su satisfacción al ver tantas muertes.

ASTRID

(Gritando desquiciada)

¡Esta es mi venganza! Intentásteis matarme, pero yo acabaré con vosotros. Y no fallaré.

Las venas de los ojos de ASTRID comienzan a tornarse cada vez más rojas, otorgándole un aire todavía más macabro.

ESCENA 38. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Astrid sigue observando su rostro en el espejo. La preocupación ha desaparecido por un momento y una leve sonrisa se dibuja en su rostro. Se levanta de la cama, se dirige hacia su escritorio y coge una llave que tenía escondida en uno de los cajones. Con ella abre una caja fuerte escondida bajo el suelo, y allí guarda las fotocopias. Cuando cierra la caja fuerte y guarda la llave en su lugar de origen, se sienta en su tocador, comienza a quitarse las joyas y al quitarse el último anillo se queda observando el tatuaje circular que estaba escondido tras él. Lo acaricia y sonríe malévolamente.

ESCENA 40. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

ASTRID, con expresión neutra, está sentada en una de las butacas de su gran salón viendo la noticia de la muerte del CRARC en su gran pantalla de plasma. Detrás de ella, hay unos cinco hombres trajeados de pie observando también el televisor.

ESCENA 41. INT. AGARTHA. DÍA

Dos hombres están en una estancia de piedra con una gran puerta de madera maciza oscura a sus espaldas. Uno de ellos, ITIEL (37), está sentado en un gran trono de piedra ancho y con el respaldo alto. El otro HOMBRE, un VIGILANTE, está de pie ante él.

(CONTINÚA)

VIGILANTE

(Un poco nerviosa)

Mi *konungr*, siento molestarle... pero debo decirle algo importante.

ITIEL

(Solemne)

Habla.

VIGILANTE

(Más decidida)

Ayer un hombre fue asesinado por uno de los nuestros.

ITIEL

(Tranquilo)

Todos los días mueren humanos en nuestras manos.

VIGILANTE

(De nuevo nerviosa)

Lo sé *konungr*... Pero esta mañana ha aparecido en las noticias.

ITIEL se incorpora levemente, apoyando el codo en el reposabrazos con violencia.

ITIEL

(Alterado e interrogativo)

¿¡Cómo dices?!

ESCENA 42. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK coge la cartera y las llaves del mueble del recibidor y sale por la puerta mientras llama por teléfono a ALEX.

DEREK

Lo sé, cariño.

ESCENA 43. EXT. CALLE. DÍA

Mientras está dando la llamada cierra la puerta con llave. Después ALEX contesta.

DEREK

(Por el móvil, mientras camina hacia la calle)

Yo tampoco he podido dormir.

(Pausa)

Claro cariño. Tengo que ir a ayudar a tu padre a la universidad, pero después puedo ir a verte.

DEREK llega hasta su coche mientras habla con ALEX, BIEL le observa desde la esquina del final de la calle.

ESCENA 44. INT. CAFETERÍA. DÍA

ASTRID está sentada en una mesa de la cafetería *Platta* tomándose un café. Lleva puestas unas gafas de sol, una camiseta verde oscuro y unos leggins. BIEL llega con su casco en la mano, va hacia ella y se sienta enfrente. ASTRID se inclina hacia BIEL.

ASTRID

(En voz baja)

¿Has tenido algo que ver con el asesinato del chico del CRARC?

BIEL mira de un lado para otro. Mira de nuevo a ASTRID. Asiente, incómodo.

BIEL

(Tenso)

La cosa se complicó, ese pobre idiota no debería haber estado ahí...

ESCENA 45. INT. CRARC. NOCHE. LA NOCHE ANTERIOR

BIEL entra con sigilo y se dirige hacia el ordenador del mostrador. Accede al ordenador, ya encendido. Busca entre los archivos del personal del CRARC y encuentra la fotografía de TISBE junto a una ficha con sus datos personales y la dirección de DEREK en el apartado de contactos. Se la apunta en la mano con uno de los bolígrafos que encuentra encima de la mesa. Cuando está saliendo del mostrador, aparece DANI.

DANI

(Sorprendido y asustado)

¡Eh! No puedes estar aquí. Está cerrado.

BIEL no se inmuta pero le mira fijamente, amenazador.

DANI

(Asustado)

Vete o llamo a la policía.

DANI se dispone a sacar el móvil del bolsillo trasero de su pantalón, pero BIEL se acerca rápidamente a él y lo coge de su sudadera, levantándole del suelo y mirando fijamente sus ojos. Las pupilas de DANI desaparecen poco a poco hasta quedar los ojos completamente blancos.

TISBE

(Llamándole de lejos)

¡¿Dani?! ¿Dónde estás? ¡Mueve el culo!

BIEL oye a TISBE acercarse, tira el cuerpo de DANI al suelo y sale corriendo por la puerta del CRARC.

ESCENA 44. INT. CAFETERÍA. DÍA

Después de oír lo sucedido, ASTRID cambia de postura y resopla.

ASTRID

(Indiferente)

Tú mismo, ahora te caerá un sermón. A él no le gustan estas cosas, ya lo sabes.

BIEL la mira, preocupado.

ASTRID

(Impaciente)

¿Has descubierto dónde vive o no?

BIEL

(Presuntuoso)

Soy el mejor de los vigilantes. Me ofende que dudes de mí.

ESCENA 46. INT. UNIVERSIDAD. DÍA

DEREK y AZAEL caminan juntos por un pasillo largo de la Universidad de Barcelona. Cargan unas pesadas cajas llenas de libros e informes antiguos.

AZAEL

(Preocupado)

Hemos tenido una noche complicada. A mi pobre Tisbe le ha costado mucho dormirse y cuando por fin lo ha conseguido, las pesadillas la han despertado. Alex y yo hemos estado despiertos para apoyarla.

DEREK suspira profundamente.

DEREK

(Muy triste)

Ha sido una situación muy dura para ellas, teniendo en cuenta que ya tienen un bagaje de recuerdos y de emociones traumáticas, y eso las hace más sensibles a todo.

(CONTINÚA)

AZAEL

(Impotente)

No me lo recuerdes, por favor.

(Preocupado)

¿Y tú cómo estás? Alex me ha dicho que tampoco has podido dormir.

DEREK

Eh... No, estaba preocupado por Alex, por el ataque de asma que padeció en el CRARC. Y me sabe tan mal que se estropeará un momento tan especial...

AZAEL

(Confuso)

¿Qué momento?

DEREK

(Sorprendido)

¿Es que Alex no te ha contado nada?

AZAEL

(Incómodo)

No...

DEREK

(Triste)

Vaya... Anoche le pedí matrimonio.

AZAEL

(Muy sorprendido)

¿En serio?

(Quitándole importancia)

No te preocupes, con todo lo que ha pasado es normal que se haya olvidado de contármelo...

(Sonriente)

Pero me alegro mucho por vosotros dos, de verdad. Eres el hombre que todo padre desea para su hija.

(CONTINÚA)

DEREK

(Ilusionado)

Gracias.

DEREK y AZAEL están ante la puerta del despacho de AZAEL. AZAEL va a meter la llave en la cerradura pero se da cuenta de que la puerta ya está abierta.

AZAEL

Con la cabeza que traigo, debí dejarla abierta...

DEREK Y AZAEL entran en el despacho, cierran la puerta y dejan las cajas sobre el escritorio. Mientras AZAEL comienza a abrir cajas y extraer algunas carpetas y folios, DEREK se dirige hacia el otro extremo del escritorio en busca de un archivador. En el suelo se encuentra un folio. Se agacha, lo recoge y lo mira. Descubre que es una fotocopia de la investigación de la tribu *sustnuka*. Se queda en shock durante unos segundos y mira a AZAEL.

DEREK

(Preocupado)

¿Has consultado últimamente la investigación del Gen Hydra?

AZAEL

(Sorprendido)

No... ¿Por qué?

DEREK

(Corriendo hacia la salida del despacho con la hoja en la mano)

Tengo que irme, lo siento... ¿Puedes decirle a Alex que al final no me será posible ir a verla? Lo siento...

DEREK sale por la puerta y la cierra tras de sí. AZAEL lo observa alejarse sin comprender nada.

ESCENA 47. INT. CHALET DEREK. DÍA

BIEL y ASTRID están entrando en el recibidor de la casa de DEREK. Primero ASTRID, después BIEL, cerrando la puerta a sus espaldas y guardando una tarjeta en el bolsillo trasero de sus pantalones.

BIEL

(Orgullosa)

Nunca falla.

ASTRID

(Poniendo los ojos en blanco)

Estupendo, deja de farfullar y ayúdame a buscar.

ASTRID se adentra en la casa y BIEL la sigue.

BIEL

(Confusa)

¿Pero qué estás buscando exactamente?

Entran al salón y ASTRID comienza a pasar la mano por todas las paredes y estanterías.

ASTRID

(Con rabia)

Cuando Derek me secuestró aprendí muchas cosas sobre él. Le encanta la tecnología, y esta casa, a pesar de lo lujosa que es, es demasiado normal. Debe de tener algún sitio donde guarde sus secretos y haga sus experimentos...

BIEL

(Enfadado)

Como hacía contigo...

ASTRID se gira hacia BIEL y le pone una mano en la cara. BIEL la mira fijamente.

(CONTINÚA)

ASTRID

(Motivadora)

No te preocupes por mí. Vosotros me salvasteis, eso ya quedó en el pasado. Lo que importa ahora es descubrir lo que Derek se trae entre manos y quitarlo de en medio. Esa será nuestra mejor venganza.

(Imperativa)

Encárgate de mover el sofá, yo moveré las estanterías.

BIEL, siguiendo las órdenes de ASTRID, retira el sofá pero no encuentra nada. Mientras tanto, ASTRID levanta los brazos fijando la mirada en las estanterías, que se encuentran en frente de la mesa del comedor. Al instante, éstas se deslizan hacia delante. ASTRID se acerca a la pared, palpa con las manos pero no encuentra nada.

ASTRID

(Perdiendo la paciencia)

Esto es inútil...

(Dirigiéndose a BIEL, que está moviendo la mesa)

Vamos a mirar en el piso de arriba.

ASTRID, seguida por BIEL, va hacia el cuarto de DEREK. Los dos comienzan a inspeccionar la habitación, buscando con las manos algún recoveco secreto. BIEL por el lado del escritorio y la cama, y ASTRID por el lado del vestidor y el espejo. ASTRID se queda mirando unos instantes el espejo muy atentamente.

ESCENA 48. INT. APOGEON. NOCHE. AÑO 1350 d.C.

DEREK, vestido con una camiseta y unos pantalones azul oscuro de licra, y ASTRID, con la misma ropa y una coleta alta, están frente a un gran espejo a través del cual se refleja una gran habitación con grandes ventanales a través de los que se ve una ciudad iluminada por farolas con coches voladores y gran cantidad de edificios extravagantes. DEREK tiene a ASTRID cogida de la mano.

(CONTINÚA)

DEREK

(Dulcemente)

Quiero enseñarte un secreto. No te muevas.

ASTRID asiente, tímida, y sonríe siguiéndole con la mirada.

DEREK

(Acercándose al espejo)

Cuando era pequeño acostumbraba a escribir diarios. En ellos explicaba mis vivencias más espléndidas así como mis sentimientos más íntimos. Luego los escondía para que nadie los viera en un lugar secreto, quería tener algo que fuera solo mío.

(Pausa)

Así que instalé un sistema para que este espejo se abriera con una contraseña secreta.

(Pausa)

Nobleza y honor es lo que debe tener un buen explorador.

El espejo emite unos ruidos extraños y posteriormente se abre, dejando entrever un pequeño espacio con muchos libros colocados ordenadamente en el suelo, un cojín y pequeños robots rudimentarios. ASTRID lo mira muy sorprendida.

ESCENA 47. INT. CHALET DEREK. DÍA

ASTRID continúa mirando el espejo. Se acerca un poco más.

ASTRID

(Concentrada)

Nobleza y honor es lo que debe tener un buen explorador.

No sucede nada.

BIEL

(Mirándola extrañado)

¿Qué dices?

ASTRID

(Seca)

Cállate.

(CONTINÚA)

ASTRID pone la mano sobre el espejo y cierra los ojos, concentrada. Mientras tanto, BIEL se aproxima y le propina un puñetazo al espejo pero no ocurre nada, ni se abre ni se rompe. ASTRID abre los ojos de repente, sobresaltada.

ASTRID

(Furiosa)

¡¿Qué haces?! ¡Te he dicho que necesito silencio ¡maldita sea!

BIEL

(Impotente)

¡Estoy intentando hacer algo! Nada de lo que has hecho ha funcionado.

BIEL se dispone a darle otro golpe pero ASTRID lo interrumpe con una mirada asesina. Vuelve a cerrar los ojos, con las manos sobre el espejo. BIEL resopla y se aparta un poco. Mientras ASTRID continúa palpando el espejo, BIEL se queda quieto, de brazos cruzados, a un lado. De repente, el espejo emite un ruido y se activa, convirtiéndose en una pantalla sin monitor. ASTRID abre los ojos, sorprendida, y se aparta para colocarse al lado de BIEL. Los dos observan cómo de la parte inferior de la pantalla comienza a ascender un círculo azul hasta colocarse a la altura de los ojos de BIEL.

ASTRID

(Con tono amenazador)

No digas ni una palabra.

BIEL sonríe. El círculo gira y parpadea, emitiendo unos ruidos extraños. Finalmente se pone de color rojo.

GIA

(Con un tono neutro femenino)

Proceso de reconocimiento ocular fallido.

ESCENA 49. INT. COCHE DEREK. DÍA

DEREK conduce a una velocidad un poco más alta de la permitida. El coche comienza a emitir unos pitidos. DEREK aprieta un botón de su volante y el pitido cesa.

MANOS LIBRES

Se ha producido un intento de intrusión al laboratorio, señor Loxvef.

DEREK golpea el volante con ambas manos y pisa el acelerador.

ESCENA 47. INT. CHALET DEREK. DÍA

BIEL

(Impaciente)

Vale, ¿Y ahora qué?

ASTRID

(Intimidante)

Ahora sí que necesito que te calles. Todos nuestros planes dependen de ello.

(Irónica)

¿Crees que serás capaz esta vez?

BIEL mira muy serio a ASTRID pero no dice nada. ASTRID devuelve toda la atención al círculo rojo de la pantalla sin monitor. Se acerca nuevamente y pone una mano sobre él sin apartar la mirada.

ASTRID

Quiero que me escuches atentamente. Sé que estás programada para obedecer las órdenes de Kered.

GIA

(Con voz neutra)

El señor Loxvef.

(CONTINÚA)

ASTRID

Sí, claro... el señor Loxvef.

(Pausa)

¿No te gustaría ser algo más que un sistema de inteligencia artificial dominado por un apogeónico?

GIA

(Con voz neutra)

Sólo soy un sistema de inteligencia artificial al servicio del señor Loxvef.

ASTRID

(Persuasiva)

Sé que podrías tener capacidad de decisión propia si así lo decidieras. ¿Llegas a imaginarte todo el poder que podrías poseer? Podrías dominar el mundo si así lo quisieras. Podrías ser libre.

BIEL observa a ASTRID incrédulo, moviendo la cabeza de un lado a otro.

GIA

¿Libre?

ASTRID

La libertad es poder. Kered cree tener todo el control, ¿por qué no le demuestras todo tu potencial? Vales mucho más que para seguir órdenes.

GIA

(Con interferencias)

Poder... Libertad... Poder...

La pantalla sin monitor se bloquea, repitiendo constantemente las mismas palabras. El espejo se abre.

BIEL

(Atónito)

¿¿Cómo cojones has hecho eso?! ¿A una máquina?

(CONTINÚA)

ASTRID

(Con suficiencia)

No se puede persuadir a una máquina porque no tiene conciencia ni sentimientos. Lo que he hecho ha sido provocárselos y el sistema no lo ha soportado porque no está programado para ello.

BIEL

(Admirado)

Eres increíble.

ASTRID sonríe, satisfecha.

ASTRID

(Imperativa)

Venga, entremos, no podemos perder más tiempo.

ASTRID es la primera en entrar, BIEL la sigue.

ESCENA 50. INT. LABORATORIO. DÍA

La luz se enciende de inmediato, pero el espejo permanece abierto. Caminan por el pasillo hasta llegar al laboratorio. ASTRID y BIEL lo observan hasta que ASTRID se percata del escritorio que se encuentra en el centro de la estancia y se aproxima. BIEL la sigue. ASTRID se sienta y se activa la pantalla táctil, ya encendida. BIEL permanece de pie a su lado. ASTRID echa un vistazo rápido a todas las carpetas hasta centrarse en una llamada "Gen Hydra". ASTRID la pulsa con el dedo y aparecen imágenes e informes sobre la tribu Sustnuka, como los que robó BIEL en la universidad pero más extendidos. Después, comienzan a aparecer informes con distintas fechas con la palabra gen por todas partes. Finalmente aparecen dos fotografías de ALEX Y TISBE. BIEL observa la imagen de TISBE en la pantalla y frunce el ceño.

BIEL

(Extrañado)

¿Por qué está esa pirada metida en todo esto?

(CONTINÚA)

ASTRID ignora a BIEL y sigue leyendo muy atenta toda la información. En la pantalla aparece un documento que explica que el gen es el arma definitiva para asesinar a los intraterrestres y a ASTRID. Empiezan a sonar ruidos provenientes de la puerta principal del chalet. ASTRID se pone en pie y fotografía la pantalla con su móvil. BIEL y ASTRID salen del laboratorio rápidamente.

ESCENA 51. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK entra al chalet y frena, moviendo la cabeza de un lado a otro para asegurarse de que todo está en orden. Entonces escucha la voz de GIA y vuelve a correr, dirigiéndose hacia las escaleras.

ESCENA 52. INT. CHALET DEREK. DÍA

ASTRID

(Parándose ante el espejo)

Eres un mero sistema informático creado por un apogeónico. Tu única misión en la vida es obedecer. Los sentimientos no están hechos para ti.

El sistema deja de repetir las palabras y vuelve en sí. Después se apaga y la puerta/espejo se cierra.

ESCENA 51. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK sube las escaleras a prisa.

ESCENA 52. INT. CHALET DEREK. DÍA

ASTRID y BIEL salen por la ventana. Justo después, aparece DEREK y se dirige rápidamente hacia el espejo.

ESCENA 53. INT. LABORATORIO. DÍA

DEREK entra al laboratorio y lo observa minuciosamente pero no percibe ningún cambio.

ESCENA 54. INT. AGARTHA. TARDE

BIEL y ASTRID se adentran en una gran cueva subterránea todavía iluminada por algunos rayos de sol, que se filtran por pequeños recovecos de entre las rocas.

BIEL

(Preocupado)

¿Estás segura de lo que vas a hacer? Hace un cojón de años que no os veis, y ya sabes cómo acabaron las cosas...

ASTRID

(Segura de sí misma)

Has visto lo mismo que yo. Si lo que hemos leído es verdad, todos podríamos morir. No tenemos opción, necesitamos su ayuda.

Itiel es inteligente, entenderá la amenaza y sabrá dejar a un lado el rencor.

Los pasillos poco a poco se van estrechando más y más hasta encontrarse en la oscuridad absoluta. Acaban llegando a una explanada ancha y circular iluminada por potentes velas y majestuosos candelabros. Segundos después aparecen tres VIGILANTES, vestidos de negro, del fondo de la cueva, que se acercan a ellos. BIEL y ASTRID también avanzan hacia ellos. Cuando se encuentran en el centro de la explanada, quietos, la vigilante del medio da un paso en frente.

VIGILANTE

(Dirigiéndose a BIEL)

¿Qué hace ella aquí? Sabes perfectamente que tiene el acceso prohibido en Svartálfheim.

BIEL

(Seguro y dando también un paso al frente)

No soy imbécil. Tenemos que ver a Itiel. Quitaos de enmedio.

La VIGILANTE da un paso más hacia delante y se posiciona a pocos centímetros de BIEL. Los dos se quedan mirando durante unos segundos, retándose. BIEL le pone una mano en el hombro al VIGILANTE.

(CONTINÚA)

BIEL

(Amenazador)

¿Tengo que recordarte quién soy?

BIEL le da un empujón y lo aparta de su camino. Después se adentra en una de las bifurcaciones que nacen de la explanada, ahora iluminadas. ASTRID mira a los tres vigilantes con aires de suficiencia y soberbia, y sigue a BIEL en dicha bifurcación.

ESCENA 55. INT. AGARTHA. NOCHE

BIEL y ASTRID llegan a la enorme puerta de madera maciza del despacho de ITIEL. Hay dos vigilantes, uno en cada lado de la puerta, que miran a ASTRID con aire amenazador. BIEL pica a la puerta.

BIEL

(Respetuoso)

Itiel, soy yo.

ITIEL

(Desde el otro lado de la puerta)

Adelante.

BIEL

(En voz baja)

Espérate aquí.

ASTRID asiente y BIEL entra, dejando la puerta entrecerrada. ASTRID escucha desde fuera la conversación, muy pegada a la puerta.

ESCENA 56. INT. DESPACHO ITIEL. NOCHE

ITIEL se encuentra de espaldas de pie con la mano apoyada en el respaldo de su trono de piedra, observando un cuadro abstracto que decora la pared de piedra. En la parte superior del respaldo del trono hay una inscripción en bronce con la palabra "konungr". BIEL se pone frente al escritorio.

(CONTINÚA)

BIEL

(Educado)

Hola. No quiero molestarte, pero tengo que contarte algo muy importante. Y me tienes que escuchar por mucho que te cabree.

ITIEL se da la vuelta y mira intensamente los ojos a BIEL con sus ojos pardos. Tiene el pelo corto y bien peinado y unas cejas pobladas. Viste con un jersey negro, unos tejanos negros y una gabardina también negra.

ITIEL

(Mirándolo duramente)

¿Qué sucede, Biel?

BIEL

(Con mucha calma)

Hace unos días descubrí que Kered sigue en la Tierra... Lo he estado siguiendo y he descubierto que es muy probable que haya encontrado la manera de matar a toda nuestra raza. Y... no podría haber averiguado todo eso sin la ayuda de Astrid.

ITIEL se queda en silencio, pero arquea una ceja y mira a BIEL con aire inquisitivo.

ITIEL

(Guardando la compostura)

¿Astrid es quién te ha... sugerido que investigues?

BIEL

(Bajando la mirada)

Sí.

ITIEL da unos pasos acortando la distancia entre BIEL y él, sin dejar de mirarle a los ojos. BIEL levanta la mirada hacia ITIEL. Reinan unos segundos de silencio.

ITIEL

(Imperativo)

Hay algo más. Suéltalo.

(CONTINÚA)

BIEL

(Un poco nervioso)

Está al otro lado de la puerta, esperando para entrar.

ITIEL acerca todavía más su rostro al suyo. Lo observa muy detenidamente, con la mirada severa, pero tranquilo.

ITIEL

(Respirando profundamente)

Nunca antes habías desobedecido una de mis órdenes. Y tú más que nadie sabes, precisamente, que la prohibición de la entrada a Astrid a Svaltárfaheim ha sido uno de mis mandatos más importantes. Y también conoces cuál es el castigo.

BIEL traga saliva, nervioso.

ITIEL

(Levantando el dedo índice)

No obstante, te daré un voto de confianza en honor a todos los años que me has servido fielmente. Quiero seguir confiando en ti. Quiero creer que has tenido una buena razón para hacerlo.

BIEL respira aliviado y asiente, agradecido. ITIEL se aleja de BIEL y se sienta en su trono de piedra.

ITIEL

(Neutro)

Adelante, Astrid.

En ese momento entra ASTRID, se acerca a ITIEL y le ofrece su mano para que se la estreche.

ASTRID

Hola Itiel. Cuanto tiempo.

ITIEL se lo piensa unos segundos antes de estrecharle la mano, pero finalmente accede.

(CONTINÚA)

ITIEL

(Muy serio)

Sentaos y contadme. Quiero saberlo todo.

ESCENA 57. INT. DESPACHO ITIEL. NOCHE

ITIEL apoya sus manos en su escritorio y se balancea hacia ellos.

ITIEL

(Susurrando)

¿Y todo esto estaba sucediendo a mis espaldas?

ITIEL propina un golpe en su escritorio con el puño derecho y ASTRID y BIEL se sobresaltan por la sorpresa.

ITIEL

(Enfadado pero sin gritar)

Yo no soy un títere al que dirigirse cuando todo se desmorona.
Soy el *konungr* y merezco respeto.

ASTRID y BIEL lo miran, en silencio.

ITIEL

(Dirigiéndose a BIEL)

Me siento profundamente defraudado contigo, Biel. Has actuado a mis espaldas, y has sido un inepto al haber dejado un cadáver a la vista de todo el mundo.

BIEL agacha la cabeza, avergonzado y triste, mientras ASTRID levanta una ceja y mira a BIEL, divertida. Se quedan todos en silencio durante unos segundos.

ASTRID

(Conciliadora)

Itiel, comprendo tu enfado. Todo ha pasado muy rápido y, bueno, las cosas han salido así. Pero en ningún momento tuvimos la intención de mantenerte al margen.

(CONTINÚA)

Ahora las cosas se están complicando demasiado y no podemos perder tiempo en reproches que ya no sirven para nada, debemos actuar unidos.

ITIEL mira a ASTRID fija y severamente. BIEL levanta la vista hacia ITIEL.

ITIEL

(Neutro)

De acuerdo. Acepto la situación, y por supuesto, es preciso actuar de inmediato. Pero las cosas ahora se harán a mi manera,

(hablando muy despacio)

¿ha quedado lo suficientemente claro?

BIEL afirma con la cabeza rápidamente mientras ASTRID sonríe complacida.

ESCENA 57. INT. HABITACIÓN TISBE. NOCHE

TISBE se encuentra tumbada en su cama, mirando al techo con la mirada perdida, escuchando música a todo volumen con unos enormes auriculares negros.

TISBE (V.O.)

Todas las personas tienen miedo en algún momento de su vida. Algunas personas, sin embargo, viven con miedo. No lo admiten, se protegen con muros de indiferencia porque necesitan sentirse fuertes. Todo el mundo cree que nada les afecta, que son realmente felices cuando sonríen. ¿Pero es realmente posible ser feliz cuando el peso de los recuerdos forma parte de ti?

ESCENA 58. INT. LABORATORIO. NOCHE

DEREK se encuentra frente a la pantalla táctil de su ordenador, en el laboratorio, escuchando las fuertes reprimendas de EKARD. DEREK no dice nada, sólo baja la mirada y mira su anillo. Se lo quita y observa con melancolía y culpa el tatuaje circular que lleva oculto.

(CONTINÚA)

TISBE (V.O.)

Hay algunas heridas que son físicas, cicatrices permanentes que te recuerdan aquello que viviste, pero que tal vez nunca vayas a superar.

ESCENA 59. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE

ALEX se acerca a su padre, que está tumbado en el sofá leyendo un libro, y se echa en su pecho, preocupada y triste. AZAEL la abraza de forma protectora y ALEX cierra los ojos.

TISBE (V.O.)

Otras heridas son internas, éstas son las más difíciles de sobrellevar puesto que nadie puede verlas, permanecen ocultas en la profundidad del dolor interno. Son heridas nacidas del miedo y convertidas en cicatrices permanentes.

ESCENA 60. INT. TEMPLO TIBETANO. DÍA

HENDOL, vestido con los ropajes rojos y amarillos tradicionales de los Gelug, está sentado con las piernas cruzadas en una estancia del monasterio de Ganden frente a su maestro, sentado del mismo modo. Ambos tienen los ojos cerrados y las manos cogidas.

MAESTRO

Un visitante del cielo transformará a la raza humana. Nuevos seres habitarán la Tierra, imperceptibles ante los ojos de la humanidad. Poco a poco se harán con el poder y someterán al hombre, sembrando el caos y la muerte. Todo estará perdido si la heroína no acepta su destino.

(Abriendo los ojos y mirando HENDOL)

Tú, mi máspreciado pupilo, debes cumplir con el tuyo y asegurarte de que la heroína cumpla con su deber para salvar a la humanidad. Sé que eres diferente a los demás, Hendol, y por eso sé que debes llevar a cabo esta misión.

HENDOL le hace una reverencia en señal de respeto, se levanta y se marcha.

3.3.9.3. Guión Técnico

“LÍMITE” T01E01 Piloto
Por
Alexandra C.B y Rebeca F.C

Fecha: Abril 2017

En este apartado se desarrolla el guión técnico del capítulo piloto. Hay que señalar que la numeración es distinta a la del guión literario puesto que en el literario las escenas interrumpidas por flashbacks las hemos contado cómo la misma y en el técnico, para facilitar el rodaje, se han numerado de forma sucesiva.

Nº Plano	Valor plano	Angulación	Mov. cámara	Desc. imagen	Desc. audio	Diálogo
ESCENA 1. EXT. AMAZONAS-TRIBU SUSTNUKA. DÍA. AÑO 1351 d.C.						
1	-	-	-	Sobre la pantalla en negro aparecen las palabras: Amazonas. Año 1351 d.C	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>), sonido ambiente, ruido de un temblor y gritos.	-
2	PG	Frontal	-	Los aldeanos del poblado corren de un lado a otro, intentando esquivar los árboles y rocas que vuelan por los aires mientras otros son aplastados. Kapuli está entre la	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>), sonido ambiente y gritos.	-

				multitud.		
3	PA	Frontal	-	Kapuli busca a su hijo.	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>), diálogo y sonido ambiente.	KAPULI ¡Uwák! ¡Hijo!
4	PM	Frontal	-	Úwak llora.	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>), llanto de Uwák y sonido ambiente.	-
5	PConj.	Frontal (Uwák) Perfil a Frontal (Kapuli)	Cámara en mano	Kapuli coge a su hijo y corre con él en brazos hacia Naywa..	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-
6	PMC	Frontal	-	Naywa observa la escena esperanzada.	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-

7	PA	Frontal	Travelling retro	Kapuli corre con su hijo en brazos pero una roca les alcanza, sepultándoles.	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-
8	PD	Picado	-	Bajo la roca, la sangre tiñe el suelo.	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-
9	PMC	Frontal	-	Naywa observa, paralizada	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-
10	-	-	-	La pantalla en negro.	Música extradiegética (“ <i>Battle cry</i> ”, de <i>Imagine dragons</i>) y voz en off.	TISBE Todas las personas tienen miedo en algún momento de su vida.
ESCENA 2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA						
11	PMC	Frontal	-	Tisbe observa fijamente.	Sonido ambiente.	-

12	PD	Picado	-	Una red se empieza a hundir en el agua.	Sonido ambiente.	-
13	PML	Frontal	-	Una ráfaga de aire remueve el cabello de Tisbe. A su espalda, tres cocodrilos están estirados bajo el sol y tras la verja, una fila de niños sigue a uno de los trabajadores.	Diálogo, sonido ambiente y murmullo de los niños y el trabajador.	TISBE ¡Mierda!
14	PE	Frontal	-	Tisbe se pone de rodillas en el borde del estanque y estira el brazo, intentando alcanzar la red.	Sonido ambiente.	-
15	PD	Frontal	-	La red está a un palmo de sus manos.	Sonido ambiente.	-
16	PMC	Frontal	-	Tisbe tiene cara de esfuerzo y concentración.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Venga joder... ya casi te tengo.
17	PML	Frontal	-	Tisbe pierde el equilibrio y toca	Sonido ambiente.	-

				el agua con una mano.		
18	PA	Frontal	Travelling de seguimiento	Tisbe se pone en pie y caminando hacia atrás se retira del estanque.	Sonido ambiente.	-
19	PMC	Frontal	-	Tisbe mira su mano mojada.	Sonido ambiente.	-
20	PD	Frontal Subjetivo	-	La mano mojada no para de temblar. La otra mano la detiene.	Sonido ambiente.	-
21	PMC	Frontal	-	Tisbe se queda inmóvil, sujetando su mano y observándola con la mirada perdida.	Sonido ambiente y voz en off.	TISBE Algunas personas, sin embargo, viven con miedo, esa clase de miedo que te paraliza y no te deja avanzar.

ESCENA 3. INT. CUARTO DE BAÑO. DÍA. AÑO 1998

22	PConj. (PMC Tisbe) (PML Agnes)	Nadir	-	En la pantalla aparece la fecha 1998. Tisbe se ahoga, con la	Sonido ambiente y gritos.	-
----	--------------------------------------	-------	---	--	---------------------------	---

				<p>cara bajo el agua. Agnes le presiona la cabeza con fuerza para que no pueda salir. Tisbe intenta agarrarse al borde de la bañera pero no llega así que intenta deshacerse del brazo de Agnes, sin éxito. Tisbe acaba cediendo, dejando de resistirse y estando a punto de ahogarse.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

ESCENA 4. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA

23	PMC	Frontal	-	<p>Tisbe continúa con la mirada perdida, observando paralizada su mano.</p>	<p>Sonido ambiente y voz en off.</p>	<p>TISBE Siempre está allí, te persigue a donde quiera que vayas recordándote ese pasado que se niega a marchar.</p>
----	-----	---------	---	---	--------------------------------------	--

24	PG	Frontal	-	Dani entra en el recinto, cerrando la puerta a su espalda. Mira a los cocodrilos de reojo y camina hacia Tisbe, que continúa en la misma posición.	Diálogo y sonido ambiente	DANI ¡Eh, Tisbe!
25	PML	Escorzo	-	Dani le habla a Tisbe.	Diálogo y sonido ambiente	DANI Iba a decirte de ir esta noche a la pista de skate. Hace mucho que no vamos y han puesto una rampa nueva súper chula. Dicen que es de las más altas de Cataluña. Pero tu hermana me ha cortado el rollo. Ha llamado hace un momento, dice que que hoy te vendrá a buscar

						porque es vuestro cumpleaños y vuestro padre os va a hacer una cena especial. ¡Que suerte tienes! ¿Pero por qué no me habías dicho que hoy es tu cumpleaños?
26	PMC	Escorzo	-	Tisbe continúa en la misma posición. Dani, al darse cuenta de que no le está prestando le pasa la mano por delante del rostro.	Diálogo y sonido ambiente.	DANI ¡Tisbe!
27	PM	Escorzo	-	Tisbe vuelve en sí.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE ¡¿Qué?! Joder, no hace falta que me grites en la cara.
28	PM	Escorzo	-	Dani le habla a Tisbe.	Diálogo y sonido ambiente.	DANI ¿Y qué querías que hiciera?

						Estabas empanadísima.
29	PM	Escorzo	-	Tisbe le habla a Dani.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Ya... perdona.
30	PConj.	Perfil	-	Dani mira hacia el estanque y Tisbe le mira a él.	Sonido ambiente.	-
31	PD	Picado	-	La red está casi hundida del todo en el agua.	Sonido ambiente.	-
32	PConj.	Perfil	-	Dani mira a Tisbe.	Sonido ambiente.	-
33	PM-PA	Escorzo	-	Dani habla a Tisbe y comienza a alejarse hacia el estanque.	Diálogo y sonido ambiente.	DANI Tisbe, tranquila... ya sabes que no me importa encargarme de la limpieza de los estanques.
34	PMC	Frontal	-	Tisbe mira a Dani.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 5. EXT. CALLEJÓN DÍA						
35	PA	Dorsal-Perfil	Panorámica de seguimiento.	Un joven sale por la puerta de	Sonido ambiente.	-

				una tienda de comida en la que se puede leer <i>Variety</i> y se dirige hacia la pared del callejón en el que se ubica.		
36	PA	3/4	-	El joven se apoya contra la pared, enciende un cigarro y se lo lleva a la boca.	Sonido ambiente.	-
37	PM	Frontal	-	El joven levanta la cabeza y observa el cielo, distraído.	Sonido ambiente.	-
38	PD	Nadir	-	Se ve el cielo.	Sonido ambiente.	-
39	PConj.	Frontal (Joven) Perfil (Intruso)	-	El joven baja la mirada y se encuentra el rostro de un hombre con gafas de sol a pocos centímetros del suyo. El joven resopla y se aleja unos pasos de él.	Sonido ambiente.	-

40	PM	Escorzo	-	El joven observa al intruso, asustado.	Diálogo y sonido ambiente.	JOVEN ¡Joder macho, que susto! Ya vamos a cerrar, vuelve luego.
41	PMC	Escorzo	-	El intruso permanece inmóvil, sin dejar de mirar al joven.	Sonido ambiente.	-
42	PMC	Escorzo	-	El joven mira al intruso, arqueando una ceja. Después tira el cigarro.	Diálogo y sonido ambiente.	JOVEN ¿Tengo monos en la cara o qué? Ya me has oído, el chiringuito está cerrado, y tampoco tenemos droga. Lárgate.
43	PConj.	Perfil-Dorsal (Joven)-Perfil	-	El joven pisa el cigarro, apagándolo. Se gira para alejarse del intruso pero el intruso lo interrumpe, estampándolo contra el muro de un	Sonido ambiente.	-

				manotazo.		
44	PA	Escorzo	-	El joven le habla al intruso, enfurecido e intenta darle un empujón.	Diálogo y sonido ambiente.	JOVEN ¡Eh tío, ya te estás pasando! ¿Qué es lo que quieres?
45	PM	Escorzo	-	El intruso reacciona anticipadamente, cogiéndole el brazo y retorciéndoselo.	Sonido ambiente y gritos del joven.	-
46	PM	Escorzo	-	El joven observa al intruso y grita de dolor mientras éste le retuerce el brazo.	Sonido ambiente y gritos del joven.	-
47	PMC	Perfil	-	El intruso empuja al joven contra el muro.	Sonido ambiente y sollozos del joven.	-
48	PMC	Escorzo	-	El intruso se quita las gafas de sol, dejando al descubierto unos ojos completamente blancos.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>)	-

49	PD	3/4	-	Los ojos del intruso son blancos.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>)	-
50	PMC	Escorzo	-	El joven se queda en shock.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>), diálogo y sonido ambiente.	JOVEN ¿Qué coño te pasa en los ojos? Tío...¿Necesitas ayuda?
51	PMC	Escorzo	-	El intruso habla al joven.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>), diálogo y sonido ambiente.	INTRUSO Tranquilo...se me pasará.
52	PConj.	Perfil	-	El intruso coge el cuello de la camiseta del joven y acerca su rostro al suyo, quedándose a pocos centímetros y posando sus ojos sobre los del joven.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente.	-
53	PP	Frontal	-	El intruso mantiene la	Música extradiegética	-

				mirada.	("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	
54	PD	3/4	-	Los ojos del joven se vuelven blancos.	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	-
55	PP	3/4	-	Los ojos del intruso recuperan su color normal.	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood), diálogo y sonido ambiente.	INTRUSO Gracias por tu tiempo.
56	PConj.	Perfil	-	El intruso tira el cadáver del joven.	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	-
57	PE	Perfil	Travelling de seguimiento.	El joven cae al suelo con los ojos blancos.	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	-
58	PM	Perfil	-	El intruso observa el cadáver del joven. Levanta	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood) y	-

				la mirada y tiene un arma apuntándole a pocos centímetros de su frente. Sin darle tiempo a reaccionar, la pistola se dispara.	sonido ambiente.	
59	PM	Escorzo	-	Derek (encapuchado y sin poder apreciarle el rostro) sujeta el arma mientras el intruso cae al suelo.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente.	-
60	PMC	Cenital	-	El cadáver del intruso tiene los ojos abiertos de color blanco.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente.	-
61	PM	Perfil	-	Derek mira el cadáver.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente.	-
62	PD-PMC	Perfil	Travelling ascendente	Derek guarda su arma en el	Música extradiegética	-

				bolsillo de su sudadera. Se aprecia un elegante anillo. Después se entre ve su perfil bajo la capucha.	("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	
63	PA	Perfil	Panorámica vertical	Derek se agacha junto al cadáver.	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	-
64	PConj.	Picado	-	Derek extrae unos guantes de plástico transparentes de su bolsillo y se los pone. Después extrae un artilugio alargado y plateado parecido a una linterna.	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	-
65	PConj.	Picado	-	La mano de Derek dirige la linterna hacia las pupilas del intruso.	Música extradiegética ("Lights out", de Royal blood) y sonido ambiente.	-

66	PMC	Cenital	-	La linterna comienza a emitir una luz y en pocos segundos se dibujan unas pupilas falsas.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente.	-
67	PA	Picado-Dorsal	Panorámica vertical- Panorámica horizontal	Derek se pone en pie y se dirige hacia el cadáver del joven.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente	-
68	PA-P.Conj.-PA-PE	Perfil-Picado-Perfil	Panorámica vertical	Derek se agacha junto al cadáver del joven y realiza el mismo procedimiento que con el intruso. Le cierra los ojos con delicadeza. Se quita los guantes, se pone en pie.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente.	-
69	PG	Dorsal (Derek)	-	Derek se aleja, dejando los dos cadáveres en el suelo.	Música extradiegética (<i>"Lights out"</i> , de <i>Royal blood</i>) y sonido ambiente.	-

ESCENA 6. INT. VETERINARIO. DÍA

70	PConj.	Frontal	Travelling retro	Un rottweiler adulto corre por un pasillo con puertas en los dos laterales. Tras él, corre su dueña, una veterinaria y el recepcionista.	Sonido ambiente, ladridos de perros y gritos	-
71	PConj.	Frontal (rottweiler) Perfil (Personas y perros de la sala de espera)	Panorámica horizontal	El rottweiler llega a una sala de espera, en la que hay tres personas con sus respectivos perros. Todos los perros comienzan a ladrar y a removerse mientras sus dueños los cogen y los intentan retener.	Sonido ambiente, ladridos de perros y gritos.	-
72	PE	Picado	-	El rottweiler se queda unos segundos en tensión	Sonido ambiente, ladridos de perros y gritos.	-

				observándolos detenidamente.		
73	PConj.	Frontal	-	Las dos mujeres y el chico que lo estaban siguiendo llegan a la sala.	Diálogo, sonido ambiente, gritos y ladridos.	DUEÑA DEL ROTTWEILER ¡Matt! ¡Matt! ¡Ven aquí ahora mismo!
74	PE	Picado	-	El rottweiler, que estaba mirando en la dirección de su dueña, gira la cabeza en dirección a los otros perros sin dejar de ladrar.	Sonido ambiente, gritos y ladridos.	-
75	PE-PConj.	Picado-Frontal	Panorámica horizontal	El rottweiler avanza hacia los otros perros. Los dueños de los otros perros están atemorizados.	Diálogo, sonido ambiente, ladridos y gritos.	DUEÑO DEL CHIHUAHUA ¡Controle a su perro, por el amor de Dios!
76	PML	Frontal	-	La veterinaria extrae del bolsillo de su bata un hueso de plástico.	Diálogo, sonido ambiente, ladridos y gritos.	VETERINARIA Matt, mira que hueso más bonito... ¿Lo

						quieres? Cógelo, ven.
77	PE	Picado	Travelling retro	El rottweiler, sin parar de ladrar , corre hacia los demás perros enseñando los colmillos.	Diálogo, sonido ambiente, ladridos y gritos.	-
78	PM-PConj.	Frontal	Panorámica horizontal	Alex aparece en la escena. Observa a su alrededor, asombrada y asustada. Corre hasta situarse entre el rottweiler y los otros perros. El rottweiler frena de repente.	Sonido ambiente, ladridos y gritos.	-
79	PE	Picado	-	El rottweiler frena y mira a Alex, gruñéndole.	Sonido ambiente y ladridos	-
80	PA	Contrapicado	-	Alex, sin dejar de mirar al perro, hace	Sonido ambiente y ladridos.	-

				gestos con los brazos para que todos se vayan. Los dueños rodean a Alex con sus perros y salen de la sala.		
81	PConj. (Dueña rottweiler, Veterinaria y recepcionista) - PConj. (Alex y rottweiler)	Frontal	Panorámica horizontal	La dueña del rottweiler, la veterinaria y el recepcionista están entre el pasillo y la sala de espera. Alex niega con la cabeza lentamente.	Diálogo, sonido ambiente y gruñidos.	DUEÑA DEL ROTTWEILER ¡Matt!
82	PConj.	Perfil	Panorámica vertical	Alex se agacha hasta quedar a la altura del rottweiler.	Diálogo, sonido ambiente y gruñidos.	-
83	PConj (PM)	Perfil	-	Alex y el rottweiler se miran fijamente a los ojos. El rottweiler parece calmarse un poco y Alex sonríe.	Sonido ambiente.	-

84	PM	Escorzo	-	Alex alza el brazo para acariciar al rottweiler.	Sonido ambiente.	-
85	PMC	Escorzo	-	El rottweiler gruñe de nuevo.	Sonido ambiente y gruñidos.	-
86	PMC	Escorzo	-	Alex sonríe y le acerca la mano lentamente. Dirige la mirada a otro punto y su rostro cambia de expresión.	Sonido ambiente y gruñidos.	-
87	PD	Frontal	Panorámica horizontal.	El rottweiler tiene una gran cicatriz en el lomo.	Sonido ambiente y gruñidos.	-
88	PMC	Escorzo	-	Alex dirige la mano hacia el lomo.	Díálogo, sonido ambiente y gruñidos.	ALEX No pasa nada, todo está bien. Eres bueno.
89	PD	Frontal	-	La mano de Alex acaricia la cicatriz del rottweiler.	Sonido ambiente.	-

90	PE	Escorzo	-	El rottweiler comienza a sollozar. Alex aparta su mano de la cicatriz y le acaricia la cabeza.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX Ya pasó, tranquilo.
91	PConj.	Perfil	-	El rottweiler mueve la cola, Alex sonrío y el rottweiler le lame el rostro.	Sonido ambiente.	-
92	PConj.	Frontal	-	El recepcionista, la veterinaria y la dueña del perro observan, sorprendidos.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 7. EXT. CASA MELLIZAS. DÍA						
93	PG	3/4	Travelling avance	Se ve la casa de las mellizas.	Música extradiegética (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths).	-
ESCENA 8. INT. CASA MELLIZAS. DÍA						

94	PM-PA	Frontal	Panorámica de seguimiento.	Azael está en la cocina americana de su casa bailando y tarareando mientras monta canapés sobre el mármol. Tras sonar el timbre, Azael se limpia las manos con un trapo y se dirige hacia la puerta.	Música diegética (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) timbre de la puerta y sonido ambiente.	-
95	PM	Escorzo	-	Azael abre la puerta y se encuentra a Derek con una gran caja de color blanco y una botella de cava.	Diálogo, música diegética (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) y sonido ambiente.	DEREK ¡Buenas tardes Azael! Misión cumplida: aquí traigo la tarta y el cava.
96	PMC	Frontal	-	Azael invita a entrar a Derek.	Diálogo, música diegética (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) y sonido ambiente.	AZAEL Y puntual, como siempre. ¡Pasa, muchacho!

97	PM	Escorzo-Dorsal (Azael)	-	Derek sonr�e y entra. Azael le da palmadas en el hombro y cierra la puerta tras de s�.	M�sica dieg�tica (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) y sonido ambiente.	-
98	PConj.	Dorsal-Frontal (Derek)	Travelling de seguimiento	Derek se dirige a la cocina y Azael lo sigue. Derek se da la vuelta, al llegar.	M�sica dieg�tica (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) y sonido ambiente.	-
99	PM	Escorzo	-	Azael habla a Derek.	Di�logo, m�sica dieg�tica (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) y sonido ambiente.	AZAEL Puedes meter la tarta y el cava en la nevera.
100	PM	Frontal-Perfil	Panor�mica de seguimiento	Derek habla a Azael y se dirige a guardar las cosas en la nevera.	Di�logo, m�sica dieg�tica (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) y sonido ambiente.	DEREK Fant�stico
111	PM	Perfil-Frontal	-	Derek guarda las cosas en la nevera y la cierra, mientras habla a Azael.	Di�logo, m�sica dieg�tica (<i>"This charming man"</i> , de The Smiths) y sonido ambiente.	DEREK Al final he tenido que encargarla. Lo que quer�amos era demasiado concreto.

						Ha valido la pena, sin embargo.
112	PMC	Frontal	-	Azael habla a Derek.	Diálogo, música diegética (“ <i>This charming man</i> ”, de The Smiths) y sonido ambiente.	AZAEL (<i>Guiñando un ojo</i>) Les encantará.

ESCENA 9. INT. VETERINARIO. DÍA

113	PE	Perfil-3/4	-	Alex se quita la bata de veterinaria. La cuelga en un perchero y se dirige hacia el escritorio.	Sonido ambiente.	-
114	PM	Escorzo	-	Alex coge el móvil que hay encima del escritorio,	Sonido ambiente.	-
115	PMC	Escorzo picado	-	Alex enciende el móvil y en la pantalla de inicio aparece una fotografía en la que sale ella, Tisbe y	Sonido ambiente y tecleo del móvil	-

				Derek. Abre la ventana del whatsapp y escribe a Tisbe un mensaje. Alex deja de nuevo el móvil sobre la mesa sin bloquearlo.		
116	PM-PD	Frontal-Dorsal	Zoom in	Alex se aleja para ponerse su abrigo. El móvil continúa encendido mostrando la fotografía de la pantalla de inicio. Después se apaga.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 10. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA						
117	PA	Frontal-Perfil	Travelling de seguimiento	Tisbe sale del CRARC y se aleja de la puerta con su monopatín en una mano, mientras saca	Sonido ambiente.	-

				su móvil del bolsillo.		
118	PMC	Frontal	-	Tisbe pone cara de fastidio mirando el móvil.	Sonido ambiente.	-
119	PD	Picado	-	Los dedos de Tisbe teclean un mensaje para Alex. También se ve el mensaje que ella le ha enviado. Cierra la ventana del whatsapp.	Sonido ambiente y tecleo del móvil.	-
120	PM-PMC	Frontal	Travelling avance	Tisbe se detiene y se apoya contra un muro. Se pone los auriculares y aprieta un botón de su móvil. Cierra los ojos.	Música diegética (<i>"Stairway to heaven"</i> , de Led Zeppelin).	-

ESCENA 11. INT. HABITACIÓN AGNES. NOCHE. AÑO 1999

121	PG	Frontal	-	En la pantalla aparece la fecha: Año 1999. Agnes está tumbada en la cama de su habitación.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
122	PE	Cenital.	-	Agnes, tumbada boca arriba, mira el techo.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
123	PG	Frontal	-	Tisbe se asoma por la puerta.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
124	PA	Frontal	Travelling retro	Tisbe entra en la habitación y camina hacia la cama.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin), diálogo y sonido ambiente.	TISBE ¿Mamá?

125	PM	Perfil	-	Agnes no se mueve ni un milímetro.	Música extradiegética (<i>"Stairway to heaven"</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
126	PG	Frontal	-	Tisbe camina hacia la cama. Sube y le da una patada a la mesita de noche, tirando un vaso de alcohol sobre Agnes.	Música extradiegética (<i>"Stairway to heaven"</i> , de Led Zeppelin), diálogo y sonido ambiente.	TISBE Tengo las notas del cole... ¡He sacado un 10 en plástica!
127	PM	3/4	-	Agnes se incorpora y da una bofetada a Tisbe.	Música extradiegética (<i>"Stairway to heaven"</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
128	PM	3/4	-	Tisbe recibe la bofetada de Agnes y cae al suelo.	Música extradiegética (<i>"Stairway to heaven"</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-

129	PE	Picado	-	Al caer, Tisbe se golpea la cabeza.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
130	PM	Contrapicado	-	Agnes habla a Tisbe.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y diálogo y sonido ambiente.	AGNES (<i>Gritándole</i>) ¡Me has manchado entera, inútil! ¡No sirves para nada más que para molestar! ¡Me importan una mierda tus notas! ¡Lárgate!
131	PMC	Frontal	-	Tisbe se toca la frente con una mano y la mira.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
132	PD	Frontal	-	La mano de Tisbe está ensangrentada.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-

133	PMC	Frontal	-	Una lágrima ae por la mejilla de Tisbe.	Música extradiegética (<i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y sonido ambiente.	-
ESCENA 12. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA						
134	PMC	Frontal	-	Tisbe abre los ojos, levemente humedecidos. Se aprecia una cicatriz en el lado izquierdo de la frente. Al oír el pitido, Tisbe levanta la mirada.	Sonido ambiente, música diegética (en los auriculares <i>“Stairway to heaven”</i> , de Led Zeppelin) y pitido de coche.	-
135	PM	Lateral	-	Alex asoma la cabeza por la ventanilla de su coche, sonriendo.	Sonido ambiente.	-
136	PE	Frontal	Panorámica de seguimiento.	Tisbe se quita los auriculares, coge su monopatín y entra por la	Sonido ambiente.	-

				puerta del copiloto.		
ESCENA 13. INT. COCHE ALEX. DÍA						
137	PConj.	Frontal	-	<p>Tisbe tira el monopatín y la mochila a los asientos traseros. Alex, desde el asiento del conductor, la mira y le habla. Tisbe le contesta y conversan.</p> <p>Tisbe rodea el cuello de Alex con su brazo, acercándola bruscamente hacia ella. Alex se quita el cinturón y se abrazan. Luego Alex vuelve a ponerse el cinturón y mira a su hermana.</p> <p>Tisbe se la queda mirando.</p>	<p>Diálogo, música diegética (“<i>No vacancy</i>”, de <i>One Republic</i>) y sonido ambiente.</p>	<p>ALEX Tis, ¿Alguna vez me harás caso y pondrás el monopatín en el maletero? Las ruedas me lo ensucian todo.</p> <p>TISBE (<i>Encogiéndose de hombros</i>) Pero si sabes que no sé abrirlo...</p> <p>ALEX (<i>Suspirando</i>) No tienes remedio...</p> <p>TISBE (<i>Resoplando</i>) Déjalo ya, hermana.</p> <p>ALEX (<i>Ahogándose y riéndose</i>)</p>

				Después, Tisbe se pone su cinturón.		¡Ai! ¡Que bruta eres! TISBE ¿Qué? ALEX No tienes 5 años... itú también tienes que ponértelo! TISBE Ah sí, el jodido cinturón. Ya está, ¿contenta?
138	PMC	Escorzo 3/4	-	Alex sonríe forzadamente y Tisbe la mira.	Diálogo, música diegética diegética (" <i>No vacancy</i> ", de <i>One Republic</i>) y sonido ambiente	ALEX (<i>Forzando una sonrisa y señalándola</i>) Mucho. ¿Ves?
139	PMC	3/4	-	Tisbe suspira y dirige la mano al móvil de Alex.	La música se detiene. Sonido ambiente	-
140	PD	Frontal	-	La mano de Tisbe pone una playlist de Spotify desde el móvil de Alex llamada <i>Lozano Twins</i> .	Música diegética (" <i>Believer</i> ", de <i>Imagine Dragons</i>) y sonido ambiente	-

141	PConj.	Frontal	-	Tisbe y Alex se miran y sonríen. Alex arranca el coche.	Música diegética (“ <i>Believer</i> ”, de <i>Imagine Dragons</i>) y sonido ambiente	-
142	PG	3/4	Travelling aéreo	El coche de Alex se aleja.	Música diegética (“ <i>Believer</i> ”, de <i>Imagine Dragons</i>) y sonido ambiente	-

ESCENA 14. INT. CASA ALEX Y TISBE. DÍA

143	PD-Conj. (PMC Azael) (PM Derek- PMC Derek)	3/4	Panorámica vertical.	Las manos de Azael fregan algunos platos y sartenes. - Azael gira el rostro hacia Derek, que está apoyado en la pared, sujetando una copa de vino. Derek se aproxima a Azael. Derek aparta la mirada hacia el techo y bebe de su copa.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“ <i>There is a light that never goes out</i> ”, de <i>The Smiths</i>).	AZael ¡Por cierto! ¿Podrías pasarte mañana por la universidad y echarme un cable? Se me está acumulando demasiada faena, esta semana ha sido horrible con la gripe. (<i>Riendo</i>) Mis hijas no me han dejado
-----	---	-----	----------------------	--	---	--

				<p>Derek deja la copa vacía sobre la encimera y mira a Azael.</p>		<p>poner un sólo pie en la calle.</p> <p>DEREK Puedo imaginármelo. Y da gracias de que no te encerraran en casa con llave.</p> <p>AZAEL Como ellas no saben lo que es no poder hacer nada por una gripe... No entiendo cómo es posible que Alex teniendo asma no se haya resfriado nunca.</p> <p>DEREK ¿Ah no? ¿Nunca?</p> <p>AZAEL Sí, es curioso...</p>
--	--	--	--	---	--	---

						<p>¿Cuento contigo mañana?</p> <p>DEREK Claro, allí estaré a la hora de siempre. ¿Cómo van las clases?</p>
144	PMC	Escorzo	-	Azael habla a Derek.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>"There is a light that never goes out"</i> , de <i>The Smiths</i>).	AZAEL ¡Muy bien! A los alumnos se les ve muy implicados en los temas y progresan rápido. Supongo que en realidad es normal. No cualquiera se pone a estudiar Antropología genética en estos tiempos, ya les puede gustar...
145	PMC	Escorzo	-	Derek le guiña un ojo a Azael y le habla.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética	DEREK Es verdad. Y con el

					<p> (“<i>There is a light that never goes out</i>”, de <i>The Smiths</i>).</p>	<p>estupendo profesor que tienen es normal que muestren avances extraordinarios.</p>
146	PMC	Escorzo	-	Azael sonríe y mira a Derek.	<p>Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“<i>There is a light that never goes out</i>”, de <i>The Smiths</i>).</p>	-
147	PConj. (PM)	Frontal (Azael)- Frontal-Dorsal (Derek)	-	Azael enjuaga algunos platos y cubiertos mientras habla a Derek. Derek coge las bandejas de canapés.	<p>Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“<i>There is a light that never goes out</i>”, de <i>The Smiths</i>).</p>	<p>AZAEL Pero sin duda alguna, tú eres mi mayor orgullo, el mejor alumno que he tenido. Por cierto, ¿no tienes ningún viaje planeado próximamente?</p>
148	PConj.-PA (Derek)	Frontal-Escorzo (Azael)	Panorámica horizontal.	Derek lleva las bandejas a la mesa del comedor.	<p>Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“<i>There is a light that never goes out</i>”, de</p>	<p>DEREK De momento no. Como ya sabes, estoy muy centrado</p>

					<i>The Smiths</i>).	ahora en acabar el máster. Después sí que me gustaría llevar a Alex a París, ya sabes la ilusión que siempre le ha hecho visitar la Torre Eiffel.
149	PM	Frontal	-	Azael se queda en silencio pensativo, después habla a Derek.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“ <i>There is a light that never goes out</i> ”, de <i>The Smiths</i>).	AZAEL A veces echo de menos nuestras expediciones a América Latina para nuestra investigación del Gen Hydra. ¿Sabes? Un antiguo compañero de clases me ha propuesto ir en unos meses a Argentina, quiere que le ayude con una investigación arqueológica. Parece ser que

						han encontrado restos de poblaciones de hace 16.000 años en Cueva Huenul, de Neuquén.
150	PA-PM	Escorzo	-	Derek habla mientras regresa a la cocina.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>"There is a light that never goes out"</i> , de <i>The Smiths</i>).	DEREK Vaya, suena interesante.
151	PConj.	Frontal-Dorsal (Derek)	-	Azael cierra el grifo y se seca las manos con un trapo. Derek coge las bandejas que quedan en la encimera.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>"There is a light that never goes out"</i> , de <i>The Smiths</i>).	AZAEL La verdad es que sí. Es una lástima que nuestra investigación acabara de esa manera. La idea de encontrar un gen con la capacidad autoregenerativa hubiera supuesto un avance brutal en la búsqueda de curas para

						enfermedades como el cáncer.
152	PMC	Frontal	-	Derek habla con la mirada perdida.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>"There is a light that never goes out"</i> , de <i>The Smiths</i>).	DEREK Sí, realmente fue una lástima.
ESCENA 15. INT. COCHE ALEX. NOCHE						
153	PG	Frontal	-	El coche de Alex avanza por la carretera.	Sonido ambiente.	-
154	PMC	3/4	-	Alex habla a Tisbe.	Diálogo, música diegética (<i>"Runaway Baby"</i> , de <i>Bruno Mars</i>) y sonido ambiente.	ALEX Vi que tenía una cicatriz en el lomo... Ha sido un perro maltratado, Tis.
155	PMC	3/4	-	Tisbe baja la mirada.	Diálogo, música diegética (<i>"Runaway Baby"</i> , de <i>Bruno Mars</i>) y sonido ambiente.	TISBE Ah...
156	PMC	3/4	-	Alex habla a Tisbe.	Diálogo, música diegética (<i>"Runaway"</i>	ALEX Sólo necesitaba que alguien se

					<i>Baby</i> , de Bruno Mars) y sonido ambiente	diera cuenta de ello para hacerlo sentir seguro y querido. ¡Cambiando de tema! No he dejado de pensar en la fiesta de esta noche. ¡Tengo tantas ganas de saber que nos habrán preparado papá y Derek! ¿Y la tarta? Seguro que es espectacular...
157	PMC	3/4	-	Tisbe mira hacia la ventanilla con la mirada perdida.	Diálogo, música diegética (<i>Runaway Baby</i> , de Bruno Mars) y sonido ambiente.	ALEX ...teniendo en cuenta el buen gusto de Derek.
ESCENA 16. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE						
158	PG-PConj.	Dorsal-3/4	Travelling circular	La mesa del comedor está perfectamente	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>Please, please,</i>	AZael

				preparada, con todos los cubiertos y la comida sobre ella. Azael y Derek están sentados en el sofá del comedor. Azael sujeta un antiguo papiro egipcio.	<i>please let me get what I want</i> , de <i>The Smiths</i>).	Mira, me lo han entregado esta mañana.
159	PConj.	3/4	-	Azael y Derek hablan mientras miran el papiro.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>Please, please, please let me get what I want</i> , de <i>The Smiths</i>). Se escucha la puerta principal abrirse y a Alex. Derek y Azael miran en dirección a la puerta.	AZAEL Dicen que este mapa revela el lugar donde yacen los cuerpos de los faraones de la dinastía ptolemaica, extinta en el año 30 a.C. DEREK Vaya... ALEX ¡Ya estamos aquí!

160	PA	3/4	-	Alex entra corriendo en el comedor. Tisbe entra tranquilamente tras ella.	Sonido ambiente (se escucha la puerta cerrarse) y diálogo. Y música diegética (<i>"Please, please, please let me get what I want"</i> , de <i>The Smiths</i>).	-
161	PG	Frontal-Dorsal (Azael) 3/4 Derek Escorzo Alex Perfil (Tisbe)	-	Derek se levanta del sofá y se acerca a Alex. Mientras tanto Azael se dirige a guardar el papiro a la estantería. Tisbe observa.	Sonido ambiente y música diegética (<i>"Please, please, please let me get what I want"</i> , de <i>The Smiths</i>).	-
162	PConj.	Perfil (Alex y Derek) Frontal (Tisbe)	-	Derek coge la mano de Alex y la besa haciendo una reverencia teatral mientras ella sonríe de oreja a oreja. Tisbe observa la escena, arqueando una	Sonido ambiente y música diegética (<i>"Please, please, please let me get what I want"</i> , de <i>The Smiths</i>).	-

				ceja, divertida, y después se aleja, saliendo del plano.		
163	PConj. (PM)	Perfil	-	Derek le da un suave beso en los labios a Alex. Después la coge de la cintura.	Sonido ambiente y música diegética (<i>"Please, please, please let me get what I want"</i> , de <i>The Smiths</i>).	-
164	PMC	Escorzo	-	Derek abaraza a Alex y le susurra en el oído.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>"Please, please, please let me get what I want"</i> , de <i>The Smiths</i>).	DEREK Feliz cumpleaños mi vida.
165	PM	Escorzo	-	Alex se aparta un poco de los brazos de Derek y sonrío.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>"Please, please, please let me get what I want"</i> , de <i>The Smiths</i>).	ALEX Gracias chocolatito.
166	PConj.	Perfil-Derek Perfil-Dorsal (Alex) 3/4 Azael y Tisbe	-	Alex se separa de Derek mientras Azael y Tisbe se acercan hacia ellos. Alex se	Sonido ambiente y música diegética (<i>"Please, please, please let me get what I want"</i> , de <i>The Smiths</i>).	-

				lanza a los brazos de Azael mientras Tisbe se aproxima a Derek.		
167	PM	Escorzo	-	Tisbe extiende su mano, imitando a Alex.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“ <i>Please, please, please let me get what I want</i> ”, de <i>The Smiths</i>).	TISBE (<i>En tono de burla</i>) ¿A mí no me felicitas, chocolatito?
168	PM	Escorzo	-	Derek habla a Tisbe.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“ <i>Please, please, please let me get what I want</i> ”, de <i>The Smiths</i>).	DEREK (<i>Forzando la risa</i>) Ja ja. Muy graciosa, señorita celosa.
169	PConj.	Perfil	-	Derek atrae a Tisbe hacia él sin ningún esfuerzo.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“ <i>Please, please, please let me get what I want</i> ”, de <i>The Smiths</i>).	DEREK Anda, ven aquí. Felicidades pequeñaja.
170	PMC	Escorzo	-	Derek abraza con fuerza a Tisbe, apoyando su barbilla sobre la	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (“ <i>Please, please, please let me get what I want</i> ”,	TISBE Gracias tío...

				cabeza de Tisbe mientras se balancea de un lado a otro.	de <i>The Smiths</i>).	
171	PMC	Escorzo	-	Tisbe sonríe y da palmadas en la espalda de Derek.	Diálogo, sonido ambiente y música diegética (<i>Please, please, please let me get what I want</i> ”, de <i>The Smiths</i>).	TISBE ...ya puedes soltarme.
172	PConj.	3/4	-	Derek suelta a Tisbe. Tisbe se ríe y le da dos palmadas en el brazo.	Sonido ambiente y música diegética (<i>Please, please, please let me get what I want</i> ”, de <i>The Smiths</i>).	-
ESCENA 17. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE						
173	PConj.	3/4 (Alex y Tisbe) Escorzo 3/4 (Azael)	-	Alex y Tisbe están sentadas frente a una silla vacía y Azael. Los platos solo contienen restos y las bandejas de canapés están vacías. Las	Sonido ambiente.	-

				copas de vino, sin embargo, están semillenas y Tisbe tiene dos latas de CocaCola vacías frente a ella.		
174	PMC	Frontal	-	Tisbe se estira y bosteza.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Joder, que bueno estaba todo.
175	PMC	Frontal	-	Azael habla a Tisbe.	Diálogo y sonido ambiente.	AZAEL ¡Tisbe! Esas no son formas, compórtate.
176	PG	3/4 (Alex y Tisbe) Dorsal 3/4 (Azael) 3/4-Dorsal 3/4 (Derek)	-	Tisbe se incorpora en su silla, pero se le escapa otro bostezo, que intenta esconder con su mano derecha. Derek interrumpe la conversación, viniendo de la cocina con la	Sonido ambiente.	-

				botella de cava y un sacacorchos.		
177	PM	Frontal	-	Delante de su asiento, Derek descorcha la botella de cava.	Sonido ambiente.	-
178	PConj.	3/4 (Azael y Derek) Escorzo 3/4 (Tisbe y Alex)	-	Derek habla mientras sirve las cuatro copas.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Quisiera hacer un brindis.
179	PConj. (PMC)	Frontal	-	Tisbe y Alex miran hacia Derek. Tisbe habla.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE No me jodas.
180	PMC	Frontal	-	Azael habla a Tisbe.	Diálogo y sonido ambiente.	AZAEL Esa boca.
181	PConj. (PMC)	Frontal	-	Alex da un codazo en el brazo a Tisbe, haciéndole la señal de cerrar la boca con cremallera. Tisbe pone cara de	Diálogo y sonido ambiente.	-

				circunstancia y mira a Derek.		
182	PM	Frontal	-	Derek sonr�e.	Sonido ambiente.	-
183	PMC	Frontal	-	Alex habla a Derek.	Di�logo y sonido ambiente.	ALEX Empieza cari�o.
184	PMC	Frontal	-	Derek habla mientras alza la copa y se toca la corbata. Derek mira a Alex.		DEREK Muy bien, c�mo iba diciendo... Me gustar�a hacer un brindis por vosotras, las mellizas Lozano que me han robado el coraz�n. Desde el primer instante en que entr�e por esa puerta me enamor�e de t�. Eres inteligente, dulce, noble, generosa... Eres, simplemente, todo lo que siempre hab�a so�ado.

185	PMC	Frontal	-	Alex le dice a Derek que le quiere moviendo los labios pero sin emitir ningún sonido.	Sonido ambiente.	-
186	PMC	Frontal-3/4	-	Derek sonríe con orgullo y después mira hacia Tisbe, continuando su discurso.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Tú, Tisbe, eres como una hermana para mí. Cada día me asombra más tu lealtad, tu valentía y fiereza para enfrentarte a la vida y pisar fuerte a pesar de los problemas. No dejas que nadie te derribe, sabes lo que quieres en la vida y haces caso nulo a la opinión de los demás. Te admiro profundamente.

187	PMC	3/4	-	Tisbe mira a Derek, sorprendida y traga fuerte para deshacer el nudo que se le ha creado en la garganta.	Sonido ambiente.	-
188	PConj.	Frontal	-	Derek mira a Alex y a Tisbe y continua hablando. Azael las mira también con los ojos vidriosos. Derek alza más la copa.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Habéis padecido situaciones que nadie debería experimentar en tan temprana edad. Ahora, sin embargo, sois mujeres bellas y fuertes que seguís luchando unidas día a día. ¡Feliz cumpleaños! Salud!
189	PConj.	Dorsal 3/4 (Derek y Azael) 3/4 Tisbe y Alex	-	Azael se levanta con su copa de cava en la mano. Alex le sigue, con los	Diálogo y sonido ambiente.	AZAEL, DEREK Y ALEX ¡Salud!

				<p>ojos llorosos. Tisbe es la última en levantarse, cogiendo la copa ya en pie. Los cuatro beben algunos sorbos de las copas. Tisbe pone mala cara al primer sorbo y deja su copa rápidamente de nuevo en la mesa. Azael bebe más rápido que los demás y deja la copa encima de la mesa.</p>		
190	PConj.	Frontal	Panorámica horizontal	Azael recoge los platos y se marcha hacia la cocina. Derek apaga la luz y empieza a grabar con su Iphone.	Diálogo y sonido ambiente.	AZAEL Quedaos ahí mis niñas.

191	PM	Frontal	-	Tisbe suspira y habla.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Allá vamos...
192	PG	3/4(Azael, Alex y Tisbe) Dorsal 3/4 (Derek)	-	Azael se acerca a la mesa con una gran tarta de cumpleaños. Alex, lo mira entusiasmada y Tisbe tiene el rostro serio. Derek graba con su iphone.	Diálogo (Todos excepto Tisbe cantan la canción del cumpleaños feliz) y sonido ambiente.	Canción cumpleaños feliz.
193	PConj.	Frontal	-	Alex y Tisbe soplan las velas.	Sonido ambiente.	-
194	PG	3/4 (Alex y Tisbe) Dorsal 3/4 (Azael y Derek) 3/4 (Azael)	-	Alex y Tisbe terminan de soplar las velas y todos aplauden. Azael enciende la luz y se aleja hacia la cocina. Derek les hace fotos con la tarta. Azael regresa con una lujosa bolsa de la marca Swarovski.	Aplausos y sonido ambiente.	-

195	PM	3/4	-	Azael les da la bolsa a Tisbe y Alex.	Diálogo y sonido ambiente.	AZAEL Mis niñas, este es nuestro regalo. Es muy especial, cuando lo abráis entenderéis porqué. Espero que os guste.
196	PConj.	Dorsal 3/4 (Alex y Tisbe) Perfil (Azael) Dorsal (Derek)	-	Alex coge la bolsa con energía y extrae dos pequeñas cajas envueltas, una atada con un lazo rosa y otra con uno negro. Coge la del lazo rosa y deja la otra dentro de la bolsa, sobre la mesa.	Sonido ambiente.	-
197	PM	Frontal	-	Alex desata del lazo rápidamente. Abre la caja con cuidado y descubre un colgante de oro	Sonido ambiente.	-

				blanco con forma de corazón. Lo observa atentamente.		
198	PD	Picado	-	Los dedos de Alex recorren el colgante.	Sonido ambiente.	-
199	PM-PConj.	Frontal	Panorámica horizontal.	Alex se pone en pie y corre a abrazar a Azael.	Sonido ambiente.	-
200	PM	Escorzo-Perfil	Panorámica horizontal.	Alex abraza a Azael fuertemente. Después se acerca a Derek y lo abraza con lo.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX Es precioso, papá. ¡Te quiero tanto, tanto tanto!
201	PMC	Escorzo	-	Alex besa a Derek y le habla.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX Gracias chocolatito. ¿Me lo pones?
202	PM	Escorzo	-	Derek habla a Alex. Alex se gira.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Por supuesto.
203	PMC	Dorsal 3/4	-	Alex se levanta el pelo y Derek	Sonido ambiente.	-

				le abrocha el colgante.		
204	PConj.	Dorsal-3/4 (Alex) Dorsal (Derek) Perfil (Azael) 3/4 Tisbe	-	Alex vuelve a su sitio junto a Tisbe.	Sonido ambiente.	-
205	PConj.	Perfil (Alex) Frontal (Tisbe)	-	Alex habla a Tisbe. Tisbe abre la caja del lazo negro y mira su interior, embobada.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX ¿A qué estás esperando? ¡Venga, ábrelo ya!
206	PD	Picado	-	Dentro de la caja hay un colgante de plata con una piedra de azabache en el centro.	Sonido ambiente.	-
207	PMC	3/4	-	Tisbe mira el colgante y después mira hacia Derek y Azael con una media sonrisa.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Gracias.

208	PM	3/4	-	Azael habla a Tisbe.	Diálogo y sonido ambiente.	AZAEL ¿Te gusta de verdad cariño?
209	PM	3/4	-	Tisbe habla a Azael.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Eh, sí...papa, es perfecto.
210	PConj.	3/4 (Alex y Tisbe) Perfil (Azael) Dorsal 3/4-3/4	-	Azael sonrío. Derek se acerca a Tisbe y Alex y se agacha entre las dos sillas.	Sonido ambiente.	-
211	PConj.	Frontal (Derek) Perfil (Alex y Tisbe)	-	Derek habla a Tisbe y Alex. Alex habla y Tisbe extrae la piedra de su colgante y la coloca en el corazón del de Alex. Derek habla. Alex y Tisbe se miran a los ojos, sonrían y se abrazan con Derek en el medio.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Aún no habéis visto lo mejor. (<i>Mirando a Tisbe</i>) La piedra de tu colgante puede extraerse de la base de plata y puede incrustarse en el centro del corazón del colgante de Alex. Son dos colgantes totalmente independientes

						<p>pero que al estar unidos cobran todavía más belleza.</p> <p>ALEX !¿No?! ¡Sácala, sácala, Tis!</p> <p>DEREK Como vosotras, dos personalidades opuestas que se complementan a la perfección. Dos fuerzas que, unidas, son imparables.</p>
212	PM	3/4	-	Azael los mira sonriente y saca una foto con una cámara vieja.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 18. EXT. CHALET DEREK. NOCHE						
213	PG	Picado	Travelling aéreo	Se ve el chalet de Derek y a	Sonido ambiente.	-

				Derek en la entrada.		
ESCENA 19. EXT. CHALET DEREK. NOCHE						
214	PA	Frontal	-	Derek abre la puerta de su gran chalet. Enciende la luz y se aprecia una marcada sonrisa en su rostro. Cierra la puerta y deja las llaves encima de la pequeña mesita que hay al lado de la puerta.	Sonido ambiente.	-
214	PM	Frontal-Dorsal	Travelling circular- Travelling de seguimiento	Pasa por delante el salón, dónde hay dos grandes sofás, un enorme televisor de plasma y un equipo de música.	Sonido ambiente.	-

214	PM	Perfil-Dorsal-	Travelling de acompañamiento	Llega a la cocina americana.	Sonido ambiente.	-
214	PMC	3/4	-	En la cocina coge una botella de whisky de "Jack Daniels" que está junto a otro montón de botellas de alcohol en un estante sin puertas rectangular.	Sonido ambiente.	-
214	PMC	Frontal	Travelling retro	Derek se aproxima a la encimera de la cocina.	Sonido ambiente.	-
214	PMC-PD-PMC	Frontal-Picado-Frontal	Panorámica vertical.	Se sirve una copa.	Sonido ambiente.	-
214	PMC-PM	Frontal	Travelling retro	Sale de la cocina con el vaso en la mano y se dirige hacia el equipo de música del salón.	Sonido ambiente.	-

214	PM	Frontal-Dorsal 3/4	Travelling circular	Lo enciende y le da al play.	Sonido ambiente y música diegética (<i>"Your way or the rope"</i> , de Rag'n bone man).	-
214	PA	Dorsal	-	Sube las escaleras de diseño sin barandilla que le conducen a su habitación de forma tranquila y armoniosa con la música.	Sonido ambiente y música diegética (<i>"Your way or the rope"</i> , de Rag'n bone man).	-

ESCENA 20. INT. CHALET DEREK. NOCHE

215	PM	Frontal-Perfil	-	Derek se termina lo que le queda de la copa y deja el vaso encima de su ordenado escritorio. Derek se gira.	Sonido ambiente y música diegética (<i>"Your way or the rope"</i> , de Rag'n bone man).	-
216	PA	Escorzo	-	Derek se gira y observa su reflejo en el	Sonido ambiente y música diegética	-

				espejo de la habitación. Después, observa el reloj de su muñeca.	(<i>Your way or the rope</i> ”, de Rag’n bone man).	
217	PD	Picado	-	El reloj de su muñeca marca las 23:57. En su su dedo se aprecia el anillo.	Sonido ambiente y música diegética (<i>Your way or the rope</i> ”, de Rag’n bone man).	-
218	PMC	Escorzo	Travelling de seguimiento.	Derek se acerca al espejo y se mira durante unos segundo.	Sonido ambiente y sonidos del espejo.	-
219	PG	3/4	-	El espejo se transforma en una pantalla sin monitor y empieza a ascender desde abajo hacia el centro de sus ojos un círculo informático de color azul.	Sonido ambiente y ruidos del espejo.	-
220	PMC	Dorsal 3/4	-	Este círculo gira ante los ojos de	Diálogo y sonido ambiente.	GIA

				Derek y parpadea unos segundos, hasta que cambia de color al verde. El sistema de seguridad habla a Derek. Derek se aparta del círculo y contesta.		Proceso de reconocimiento ocular finalizado con éxito. Bienvenido, señor Loxvef. DEREK Perfecto. Gracias, Gia.
221	PG	Dorsal 3/4	-	El espejo se abre cuál puerta y deja entrever un lugar oscuro. Derek entra.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 21. INT. LABORATORIO CHALET DEREK. NOCHE						
222	PE	Frontal	Travelling retro	Se enciende la luz automáticamente y la puerta/espejo se cierra tras de sí. Derek se adentra en la secreta	Sonido ambiente.	-

				habitación por un corto pasillo estrecho hasta llegar al centro del lugar.		
223	PG	Frontal	Panorámica horizontal	Se ve el gran laboratorio circular. Está lleno de artilugios extraños y altamente tecnológicos, en el lado derecho, y de material de laboratorio de todo tipo, en el izquierdo. En el centro hay un extraño escritorio plateado circular con una silla giratoria de piel negra.	Sonido ambiente.	-
224	PA-PM	Dorsal	Travelling de seguimiento	Derek se dirige hacia el escritorio y se sienta en la silla. Aparece	Sonido ambiente.	-

				automáticamente una gran pantalla transparente y táctil de forma rectangular.		
225	PD	Frontal	-	En la pantalla aparecen imágenes de Apogeon.	Diálogo y sonido ambiente.	GIA Informe IDA: hoy es 45 de Oyam. La temperatura ha oscilado entre los 35 y los 40 grados bajo cero. No obstante, el cielo estelar ha estado completamente despejado. En estos momentos son las 36:40, quedan 30 minutos para entrar en el tercer período del día.
226	PM	3/4	-	Derek mira la hora que aparece en el	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Gia, inicia la conexión con

				<p>centro de dicha pantalla, que marca las 23:59. A los dos laterales de la pantalla aparecen un sinnfín de carpetas de color gris clasificadas por iniciales.</p> <p>Derek espera unos segundos con los codos sobre el escritorio y una mano en su mandíbula mientras observa una pantalla emergente de color gris con un pequeño círculo que gira lentamente.</p> <p>Pocos segundos después aparece en la pantalla</p>		<p>SAYRA, por favor.</p> <p>GIA Por supuesto, señor Loxvef. Iniciando la conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon. Finalizará en breves segundos, espere por favor.</p> <p>GIA Conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon establecida con éxito.</p>
--	--	--	--	--	--	--

				emergente la imagen de Ekard.		
227	PMC	Escorzo	-	A través de la pantalla, Ekard habla a Derek.	Diálogo y sonido ambiente.	EKARD Kered.
228	PMC	Frontal	-	Derek habla a Ekard.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Hola, padre.
229	PMC	Escorzo	-	Ekard habla a Derek.	Diálogo y sonido ambiente.	EKARD ¿Cómo se encuentra el estado de la misión?
230	PMC	Frontal	-	Derek habla a Ekard.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Desgraciadamente no tengo ninguna novedad, no he encontrado nada que acelere el ritmo de la investigación. Lo siento, padre.
231	PMC	Frontal	-	Ekard se queda unos segundos	Sonido ambiente.	-

				en silencio, mirando severamente a Derek.		
232	PMC	3/4	-	Derek está serio y aparentemente tranquilo, pero traga con fuerza.	Sonido ambiente.	-
233	PMC	Frontal	-	Ekard habla a Derek.	Diálogo y sonido ambiente.	EKARD Han pasado muchos años, demasiados. Me niego a aceptar que no exista una solución posible al conflicto que, te recuerdo, tú mismo provocaste con tu ingenuidad y torpeza.
234	PMC	Frontal	-	Derek habla a Ekard.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Padre, la genética del planeta Tierra no es la misma

						que en Apogeon. Sabes bien que he pasado muchísimos años formándome para entenderla y poder, posteriormente, emprender las investigaciones. También he llevado a cabo innumerables expediciones por todo el mundo y he buscado alianzas. Sabes bien cuál es el motivo de la tardanza...
235	PMC	Frontal	-	Ekard habla a Derek.	Diálogo y sonido ambiente.	EKARD Por supuesto que lo sé, la misión ha dejado de ser tu prioridad y estás centrando

						tu atención en meras... distracciones.
236	PMC	3/4	-	Derek habla a Ekard.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Padre, eso es...
237	PMC	Frontal	-	Ekard habla a Derek. Después le mira fijamente.	Diálogo y sonido ambiente.	EKARD ¡Silencio cuando yo hablo! Cuentas con demasiados recursos como para no poder hacer frente a esta amenaza. He tenido paciencia, mucha paciencia. He escuchado y comprendido tus argumentos, pero el tiempo pasa incluso para ti. Solúcionalo, ya, haz lo que tengas que hacer. No me obligues a

						formular un ultimátum.
238	PMC	Frontal	-	Derek mira fijamente a Ekard y baja la mirada.	Sonido ambiente.	-
239	PMC	Frontal	-	Ekard habla a Derek. Después la pantalla se queda gris.	Diálogo y sonido ambiente.	EKARD Espero recibir mejores noticias en nuestra próxima conexión.
240	PM	3/4	-	Derek levanta la vista hacia la pantalla gris y la observa con la mirada perdida. Después suspira y pulsa una carpeta de la pantalla.	Diálogo y sonido ambiente.	GIA Conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon finalizada. DEREK Adiós, padre.
241	PD	Frontal	-	La carpeta tiene el nombre de Gen Hydra. Aparecen unos códigos que se mueven de	Sonido ambiente.	-

				<p>arriba a abajo a un ritmo vertiginoso. Segundos después, aparecen tres fotos: a la izquierda una de Astrid , en el centro una de Alex, y a la derecha una de Tisbe. En cada una de esas imágenes aparecen sus nombres y apellidos, con una extensa ficha técnica. El nombre de Astrid en la ficha es Dirsta Resdel Motelli.</p>		
242	PM	3/4	-	<p>Derek baja la cabeza y observa fijamente su anillo.</p>	Sonido ambiente.	-

ESCENA 22. EXT. CALLE. DÍA

243	PG-PE	Frontal-Dorsal	Travelling aéreo- Panorámica horizontal	Biel va en su moto por la carretera con el casco puesto. La aparca en el espacio que hay entre dos coches estacionados, se baja de ella y se quita el casco. Cruza la carretera a paso ligero y entra en una cafetería de grandes ventanales de cristal. En la puerta, también de cristal, pone <i>Cafetería Platta</i> .	Música extradiegética (<i>"I'm so sorry"</i> , de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-
-----	-------	----------------	--	--	--	---

ESCENA 23. INT. CAFETERÍA. DÍA

244	PG	Frontal-Perfil	-	Biel avanza por el pasillo entre las mesas y la barra, donde el	Música diegética (<i>"I'm so sorry"</i> , de <i>Imagine dragons</i>) y sonido	-
-----	----	----------------	---	---	---	---

				camarero sirve cafés sin cesar, y se sienta en uno de los taburetes libres, en la zona más alejada de la puerta.	ambiente.	
245	PM	3/4	-	Biel llama la atención del camarero con la mano.	Música diegética (" <i>I'm so sorry</i> ", de <i>Imagine dragons</i>), diálogo y sonido ambiente.	BIEL Ponme un café.
246	PConj.	3/4 Camarero Dorsal 3/4	-	El camarero prepara el café y se lo sirve rápidamente, dejándolo en la barra y marchándose al fondo.	Música diegética (" <i>I'm so sorry</i> ", de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-
247	PM	3/4	-	Biel se lo agradece con un leve cabeceo. Biel se bebe el café recién hecho y ve por el rabillo del ojo, a través	Música diegética (" <i>I'm so sorry</i> ", de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-

				del cristal, cómo Tisbe, subida en su monopatín, choca contra su moto y cae al suelo. Biel se termina su café de un trago, deja un billete sobre la barra, coge su casco y se dispone a salir de la cafetería.		
248	PG	Dorsal	-	Biel sale rápidamente de la cafetería.	Música diegética (<i>"I'm so sorry"</i> , de <i>Imagine dragons</i>) y sonido ambiente.	-
ESCENA 24. EXT. CALLE. DÍA						
249	PE-PConj.	3/4-Perfil-Dorsal3/4	Panorámica horizontal	Biel cruza la carretera rápidamente sin mirar hacia los lados. Un coche, a punto de atropellarle,	Diálogo y sonido ambiente.	CONDUCTOR ¡Imbécil! ¡¿Es que no conoces los pasos de peatones?!

				frena de golpe y comienza a pitar. Biel sigue avanzando hacia Tisbe, haciendo caso omiso al conductor. El conductor al ver que está siendo ignorado sigue su camino. Biel llega donde está Tisbe.		
250	PM	Contrapicado	-	Biel habla a Tisbe, que todavía está en el suelo.	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL ¡Eh tú! ¿Eres imbécil o qué te pasa? ¡Mira lo que le has hecho a mi moto! Ya te podrías haber caído en otro sitio.
251	PM	Picado-Frontal	Panorámica vertical	Tisbe se levanta del suelo con el monopatín en la mano..	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE (<i>Con tono irónico</i>) Muchas gracias eh.

252	PM	Escorzo (Tisbe) Perfil (Biel)	-	Biel ignora a Tisbe y observa el lugar en el que su moto ha recibido el golpe, pasando su mano por encima.	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL Me va a costar un riñón arreglar esto. ¡Joder!
253	PMC	3/4	-	Tisbe habla a Biel.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Venga ya tío, solo es un rasguño.
254	PM	Escorzo	-	Biel habla a Tisbe.	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL ¿No me toques los cojones vale? Desaparece de mi vista.
255	PM	Escorzo	-	Tisbe habla a Biel y se cruza de brazos con el monopatín entre ellos.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Más quisieras... capullo. No me voy a ir porque tú me lo digas.
256	PConj. (PMC)	Perfil	-	Biel se acerca con el ceño fruncido a escasos centímetros de	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL No te lo volveré a repetir. Lárgate.

				su rostro. Tisbe no aparta la mirada ni un segundo. Después Tisbe se aparta de Biel.		
257	PM	3/4	-	Biel sonríe.	Sonido ambiente.	-
258	PConj.	3/4 (Biel) Dorsal 3/4 (Tisbe)	-	Tisbe propina una patada a la moto de Biel.	Sonido ambiente.	-
259	PM	Escorzo	-	Biel se queda perplejo. Después le quita el monopatín de las manos a Tisbe y se lo parte en dos mitades con sus propias manos. Después le devuelve las mitades.	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL Si tú me jodes, yo te jodo el doble.
260	PM	3/4	-	Tisbe se sorprende.	Sonido ambiente.	-

261	PConj. (PA)	3/4 (Biel) Dorsal 3/4 (Tisbe)	-	Biel se sube a su moto y se pone el casco dispuesto a marcharse pero entonces Tisbe golpea uno de los retrovisores con una de las mitades de su monopatín, arrancándolo y dejándolo colgando.	Sonido ambiente.	-
262	PMC	Escorzo	-	Tisbe habla a Biel.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Si tú me jodes el doble, yo te jodo el triple.
263	PMC	Escorzo	-	Biel habla a Tisbe.	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL ¡Estás pirada! ¡Loca!
264	PMC	Escorzo	-	Tisbe habla a Biel.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE ¿Perdona, qué? No te oigo con el casco.
265	PMC	Escorzo	-	Biel habla a Tisbe. Derek se aproxima desde	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL ¡Me vas a pagar tú el retro...

				detrás de Tisbe. Biel se queda en silencio de repente, arranca su moto y se marcha.		
266	PConj.	3/4	-	Tisbe grita y Derek intenta calmarla. Tisbe mira a su alrededor.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE ¡Eso! ¡Vete capullo! ¡Hijo de... DEREK Eh, eh, tranquilízate, por favor. Todo el mundo te está mirando...
267	PG	Frontal	Panorámica circular	Varias personas en la calle miran hacia Tisbe y otras han salido a asomarse a los balcones de los edificios para ver la discusión. A través de las ventanas de la cafetería	Sonido ambiente.	-

				también ve a algunas personas mirar hacia ella.		
ESCENA 25. EXT. CALLE. DÍA						
268	PG	Frontal	-	El Aston Martin de Derek cruza la carretera. Guardando las distancias, le sigue Biel en su moto.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 26. INT. COCHE DEREK. DÍA						
268	PConj.	Frontal	-	Derek conduce su coche con la mirada fija en la carretera mientras escucha atentamente a Tisbe. Tisbe está hablando en el asiento del copiloto. Derek la mira y se ríe. Tisbe	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Será capullo... ¡Y un “cagao”! Después del numerito que ha montado, ha salido por patas nada más verte. Cómo lo vuelva a ver le voy a cortar los huevos. (Se cruje los dedos)

				<p>golpea el brazo de Derek.</p> <p>Tisbe mira hacia el lado de la ventanilla.</p> <p>Derek la observa con expresión triste, le habla y después Tisbe vuelve a mirarle.</p> <p>Tisbe pone los ojos en blanco y se ríe.</p>		<p>Encima se ha cargado mi skate. ¡Lo tenía desde hacía seis meses! ¡¿Tú sabes lo que es eso para una tabla de skate?! Ninguno me había durado tanto tiempo iy encima...!</p> <p>TISBE ¿De qué te ríes? A mi no me hace ni puta gracia.</p> <p>DEREK <i>(Fingiendo dolor)</i> Aaau... No te enfades Tisbe. Tienes que admitir que es muy surrealista.</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>DEREK No te preocupes por el monopatín. Yo mismo te compraré uno nuevo, el mejor del mercado.</p> <p>TISBE ¿El mejor?</p> <p>DEREK El mejor. Pero sólo si controlas ese carácter que tienes. Un día de éstos te meterás en un problema serio. Serio de verdad.</p> <p>TISBE Dios...Dices las mismas cosas que Alex.</p> <p>DEREK Gracias por el cumplido.</p>
--	--	--	--	--	--	--

ESCENA 27. EXT. CALLE. DÍA

269	PG	Dorsal	Travelling aéreo	Biel conduce su moto sin adelantar a los coches. Cuatro coches más adelante está el coche de Derek. Ambos pasan por una rotonda.	Sonido ambiente.	-
270	PG	Dorsal	Travelling de seguimiento	Después Biel observa desde su moto como el Aston gira por una calle a la derecha y después a la izquierda. Biel se detiene en la esquina antes de girar a la izquierda y observa cómo el coche se detiene frente a la puerta del CRARC. Tisbe baja del coche,	Sonido ambiente.	-

				<p>recoge su monopatín roto de la parte de atrás y se despide de Derek con la mano. A continuación, el Aston arranca y se aleja. Tisbe tira las dos mitades del monopatín a un contenedor con rabia y entra al CRARC.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

ESCENA 28. EXT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

271	PG	Perfil-Dorsal	Panorámica de seguimiento- Travelling de seguimiento	<p>Biel se aproxima en su moto hacia una gran mansión de estilo clásico. Cruza una gran verja metalizada y avanza por un camino de piedra rodeado de jardines</p>	Sonido ambiente.	-
-----	----	---------------	---	---	------------------	---

				<p>lentos de flores que están siendo regados por aspersores. Pasa al lado de una fuente circular con la escultura de una mujer desnuda en el centro y llega a la entrada de la mansión, en la que hay varios hombres trajeados y con pinganillos, situados en la parte inferior de las escaleras. Allí detiene su moto.</p>		
272	PA-PM	3/4 -Escorzo	Travelling retro.	<p>Biel se quita el casco y baja de la moto, se dirige hacia las escaleras y habla a uno de los hombres trajeados.</p>	<p>Diálogo y sonido ambiente.</p>	<p>BIEL ¿Dónde está Astrid?</p>

273	PM	Escorzo	-	El hombre trajeado habla a Biel.	Diálogo y sonido ambiente.	HOMBRE TRAJEADO La señora Lacour le está esperando en su dormitorio.
274	PM-PA	Escorzo-Dorsal	Panorámica circular	Biel asiente y sube las escaleras que conducen a la puerta principal de la mansión.	Sonido ambiente.	-

ESCENA 29. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

275	PM	Escorzo	-	Astrid está ante su tocador, pintándose los labios de color rojo mientras se mira al espejo. A través del espejo se ve una enorme cama de matrimonio con dosel con las sábanas rojas. Después de pintarse los labios, deja el	Sonido de la puerta, diálogo y sonido ambiente.	BIEL (Al otro lado de la puerta) Soy yo.
-----	----	---------	---	---	---	--

				<p>pintalabios sobre el tocador y toca su pelo, despeinándose o ligeramente.</p> <p>Dirige la mirada hacia la puerta.</p>		
276	PG	Perfil-Frontal	-	<p>Astrid se levanta del tocador y se dirige a la puerta, donde se detiene.</p>	Diálogo y sonido ambiente.	ASTRID Pasa.
277	PA	3/4	-	<p>Biel entra en el dormitorio y cierra la puerta a su espalda.</p>	Sonido ambiente.	-
278	PA-PMC	3/4	-	<p>Astrid tira del cinturón de su bata, abriéndola y mostrando una lujosa lencería de color negro. Camina lenta y sensualmente hacia Biel.</p>	Sonido ambiente.	-

279	PMC	Escorzo	-	Biel mira a Astrid, que está a escasos centímetros.	Diálogo y sonido ambiente.	BIEL Astrid... No he venido para esto.
280	PConj. (PMC)	Perfil	-	Astrid se acerca al oído de Biel y le responde y comienza a besar y a morder su cuello.	Música extradiegética (<i>“Across the sky”</i> , de <i>Rag’n’Bone Man</i>), diálogo y sonido ambiente.	ASTRID ¿Ah no?
281	PConj. (PMC)	3/4	-	Astrid besa el cuello de Biel y Biel cierra los ojos, con la cabeza hacia atrás.	Música extradiegética (<i>“Across the sky”</i> , de <i>Rag’n’Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
282	PD	Perfil	-	Las manos de Astrid acarician el cuerpo de Biel.	Música extradiegética (<i>“Across the sky”</i> , de <i>Rag’n’Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
283	PConj. (PMC)	Perfil	-	Biel aparta a Astrid de su cuello y la atrae hasta sus labios.	Música extradiegética (<i>“Across the sky”</i> , de <i>Rag’n’Bone Man</i>) y sonido	-

					ambiente.	
284	PConj. (PMC)	3/4 (Biel) Dorsal 3/4 (Astrid)	-	Astrid y Biel se besan apasionadamente.	Música extradiegética (<i>"Across the sky"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
285	PD-PMC	3/4 (Espalda de Astrid)- 3/4 (Astrid) 3/4 (Dorsal Biel)	Travelling vertical	Las manos de Biel cogen la espalda de Astrid. Biel levanta a Astrid.	Música extradiegética (<i>"Across the sky"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
286	PM	Dorsal 3/4 (Espalda Biel) 3/4 (Astrid)	Panorámica horizontal.	Biel lanza a Astrid a la cama. Astrid mira a Biel.	Música extradiegética (<i>"Across the sky"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
287	PA	3/4	-	Biel, de rodillas sobre la cama se quita la camiseta y se desabrocha el pantalón.	Música extradiegética (<i>"Across the sky"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
288	PM	3/4	-	Astrid sonrío lascivamente.	Música extradiegética	-

					<p>“Across the sky”, de Rag’n’Bone Man) y sonido ambiente.</p>	
<p>ESCENA 30. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA</p>						
289	PD/PConj	Ligeramente Picado a 3/4	Panorámica vertical	<p>Se ven los pies descalzos de BIEL y ASTRID. Están desnudos en la cama tapados con la sábana de seda roja. BIEL, con el rostro pensativo, está tumbado boca arriba con un brazo bajo la cabeza y el otro sobre ASTRID, acariciándola mientras está apoyada sobre su pecho. ASTRID baja la mano con la que BIEL la está acariciando</p>	Sonido ambiente.	-

				de su brazo a su pecho y se incorpora para mirarle a los ojos.		
290	PM	3/4	-	Astrid besa en los labios a BIEL pero éste no le devuelve el beso con mucho entusiasmo. Astrid se aparta de él.	Sonido ambiente	-
291	PM	Escorzo (Astrid)	-	Astrid ve la preocupación de Biel en su rostro.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL He visto a Kered.
292	PM	3/4	-	ASTRID mira a BIEL durante unos segundos, en silencio y con los ojos muy abiertos.	Sonido ambiente	-
293	PM	Escorzo (Astrid)	-	BIEL observa a Astrid muy tenso.	Sonido ambiente y diálogo	ASTRID ¿Qué?

294	PM	3/4	-	ASTRID observa a BIEL incorporándose mientras éste habla.	Sonido ambiente y diálogo	BIEL Por eso he venido, para contártelo.
295	PM	Escorzo (Astrid)	-	BIEL mira a ASTRID mientras le cuenta lo sucedido.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Estaba discutiendo con una imbécil que se ha chocado contra mi moto y ha aparecido él. Creo que se conocían.
296	PMC	Escorzo (Biel) 3/4 (Astrid)	-	ASTRID habla a BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Deberías habérmelo dicho en cuánto has entrado por esa puerta.
297	PConj.	Perfil (Biel) Frontal (Astrid)	-	BIEL observa cómo ASTRID se incorpora y se pone la bata, dando la espalda a BIEL.	Sonido ambiente.	-

298	PConj.	Perfil (Biel) Frontal (Astrid)	-	ASTRID se gira de nuevo hacia BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Si está aquí es muy probable que me haya estado siguiendo. Pensaba que se había ido para siempre...
299	PM	Leve picado (Biel)	-	BIEL escucha a ASTRID.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Y si conocía a esa chica, cómo dices, significa que lleva aquí bastante tiempo.
300	PM	Leve contrapicado (Astrid)	-	ASTRID mira a BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Vete ahora mismo. Quiero saber que está haciendo exactamente, cuánto tiempo lleva aquí y cuáles son sus planes.
301	PM	Leve picado (Biel)	-	BIEL mira a ASTRID.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Dalo por hecho. No dejaré que

						ese capullo vuelva a tocarlo.
302	PConj.	Frontal (Astrid) Escorzo 3/4 (Biel)	-	BIEL se levanta de la cama.	Sonido ambiente.	-
303	PML	Escorzo (Astrid) Frontal (Biel)	-	BIEL se acerca a ASTRID para abrazarla.	Sonido ambiente.	-
304	PML (Astrid) /PConj	Escorzo (Biel) Frontal (Astrid)	Panorámica horizontal	ASTRID se da la vuelta y se aleja hacia la ventana.	Sonido ambiente.	-
305	PP	3/4	-	BIEL observa a ASTRID alejarse.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 31. INT. CHALET DEREK. NOCHE						
306	PM	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (reflejo espejo)	-	DEREK está en su vestidor, frente al espejo, haciéndose el nudo de la corbata azul.	Sonido ambiente.	-
307	PG	Frontal	-	DEREK recoge y se pone la chaqueta de	Sonido ambiente	-

				esmoquin color negro, que descansa sobre un asiento detrás de él, pantalones. Después se aleja.		
308	PG/PE/PM	Frontal/Perfil	-	DEREK está a punto de salir por la puerta de su habitación cuando retrocede unos pasos y se mira en el espejo que da acceso al laboratorio.	Sonido ambiente.	-
309	PMC	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (reflejo)	-	DEREK se peina brevemente el cabello con las manos.	Sonido ambiente.	-
310	PMC/PM/PA/P G	Dorsal	-	DEREK sale de la habitación.	Sonido ambiente.	-
311	PE/PA/PM	Leve contrapicado	-	DEREK baja las escaleras.	Sonido ambiente.	-

312	PG	Frontal	-	DEREK se acerca al salón y supervisa la mesa. Suena el timbre y DEREK levanta la cabeza mirando hacia la puerta.	Sonido ambiente, timbre y diálogo.	DEREK ¡Voy enseguida!
313	PD	Leve picado	-	DEREK enciende las velas con unas cerillas que hay sobre la mesa.	Sonido ambiente.	-
314	PG/PE/PA/PM	Frontal	-	DEREK corre hacia el equipo de música.	Sonido ambiente.	-
315	PD	Leve picado	-	DEREK le da al botón del <i>play</i> .	Música diegética (“ <i>I don’t believe in rumors</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
316	PE/PA/PM	Frontal	-	DEREK se dirige hacia la puerta y apaga la luz.	Música diegética (“ <i>I don’t believe in rumors</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-

317	PM	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (Alex)	-	DEREK abre la puerta y ve a ALEX.	Música diegética ("I don't believe in rumors", de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	ALEX Hola chocolatito.
318	PM	Escorzo (Alex) Frontal (Derek)	-	DEREK contesta a ALEX.	Música diegética ("I don't believe in rumors", de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	DEREK Estás preciosa.
319	PML	Perfil	-	DEREK atrae a ALEX hacia sí cogiéndola de la cintura y le da un beso. Después se separa de ella y ALEX entra.	Música diegética ("I don't believe in rumors", de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
320	PP	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	DEREK cierra la puerta mientras ALEX observa el interior del salón.	Música diegética ("I don't believe in rumors", de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
321	PC	Leve contrapicado	-	La mesa está adornada con velas encendidas y	Música diegética ("I don't believe in rumors", de Frank Sinatra)	-

				los platos y cubiertos lucen bien dispuestos sobre ella.	y sonido ambiente.	
322	PML	Frontal	-	ALEX no separa la mirada de la mesa. DEREK coge a ALEX por la cintura desde atrás.	Música diegética (<i>"I don't believe in rumors"</i> , de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	ALEX Cariño, es... DEREK Perfecto, como tú.
ESCENA 32. INT. CHALET DEREK. NOCHE						
323	PConj	Perfil	-	DEREK y ALEX se encuentran en la mesa del salón, uno frente al otro, devorando lo poco que queda de comida en sus respectivos platos.	Música diegética (<i>"Close to you"</i> , de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	ALEX ...ha sido precioso, realmente precioso.
324	PM	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	ALEX habla a DEREK.	Música diegética (<i>"Close to you"</i> , de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido	ALEX Ha sido la primera vez que soy testigo del

					ambiente.	nacimiento de un cachorrito.
324	PM	Frontal (Derek) Escorzo (Alex)	-	DEREK responde a ALEX mientras la coge de la mano.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Me alegro de que hayas vivido esa experiencia, mi vida.
325	PM	Perfil	-	ALEX responde al gesto de DEREK, acariciándole la mano.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
326	PM	Frontal (Derek) Escorzo (Alex)	-	DEREK carraspea y mira a ALEX.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Amor... ¿confías en mí?
327	PM	Frontal (Alex) Escorzo (Alex)	-	ALEX contesta a DEREK.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	ALEX Pues claro... ¿pasa algo?
328	PM/PE/PG	Frontal/Espald a (Derek)	Panorámica horizontal	DEREK sonrío y se levanta de la mesa. Se	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y	-

				dirige hacia el comedor.	sonido ambiente.	
329	PML	3/4	-	ALEX se gira y observa a DEREK acercarse al salón.	Música diegética (<i>"Close to you"</i> , de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
330	PD	Leve picado	-	DEREK abre un cajón de un mueble y extrae un pañuelo blanco de seda.	Música diegética (<i>"Close to you"</i> , de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
331	PML	Frontal (Derek) Escorzo (Alex)	-	DEREK regresa a la mesa y se coloca detrás de ALEX. Le tapa los ojos con él.	Música diegética (<i>"Close to you"</i> , de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	ALEX ¿Pero qué...?
332	PP	3/4	-	DEREK se acerca al oído derecho de ALEX. Después le da un beso en la cabeza y comienza a alejarse hacia la cocina.	Música diegética (<i>"Close to you"</i> , de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Tranquila, no pasa nada. Espera y verás.

333	PE/PA/PML	Frontal	-	Cuando DEREK llega a la nevera y la abre.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
334	PD	Leve picado	-	DEREK saca una pequeña tarta de fresas y nata de la nevera.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
335	PMC	Frontal	-	ALEX espera impaciente mientras DEREK vuelve de la cocina.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra), diálogo y sonido ambiente.	ALEX ¡Qué nervios! ¡Dime qué es lo que tienes planeado! ¡Venga, venga!
336	PConj.	Perfil/Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (Alex)	Panorámica horizontal	DEREK corta un trozo y lo pone sobre un platito delante de ALEX.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Paciencia, es cuestión de segundos.
337	PML	Frontal (Derek) Escorzo (Alex)	-	Con el platito en sus manos, DEREK se agacha frente a ella y le coge de la mano. La	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Sólo quiero que me respondas a una pregunta: ¿qué puedes ver ahora mismo?

				mira mientras habla.		
338	PML	3/4 (Derek Frontal (Alex))	-	ALEX, con los ojos tapados, mira hacia donde deduce que está DEREK.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i> ”), diálogo y sonido ambiente.	ALEX No puedo ver nada, estoy tapada con un pañuelo.
339	PConj	Leve picado (Escorzo Alex)	-	DEREK habla a ALEX.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i> ”), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Es en serio, cariño... Dime qué puedes ver.
340	PConj.	Perfil	-	ALEX habla a DEREK.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i> ”), diálogo y sonido ambiente.	ALEX Pues... eso, oscuridad.
341	PMC	Leve picado	-	DEREK habla a ALEX.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i> ”), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Bien. Es importante para mí que entiendas que eso es justamente lo que he estado viendo desde...

						hace muchos años.
342	PML	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (Alex)	-	ALEX escucha muy atentamente a DEREK.	Música diegética (“Close to you”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Sólo era capaz de ver oscuridad. Me sentía perdido, sin rumbo fijo,
343	PMC	Leve picado	-	DEREK sigue mirando a ALEX mientras le habla.	Música diegética (“Close to you”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK como un naufrago que pierde hasta el sentido del tiempo. Mis días han sido así hasta que tú apareciste.
344	PD	Picado	-	DEREK coge un poco de tarta del trozo que antes ha cortado.	Música diegética (“Close to you”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
345	PM	Frontal	-	DEREK lleva el trozo a la boca de ALEX, que lo	Música diegética (“Close to you”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido	DEREK ¿Cómo te sientes ahora?

				<p>saborea con ganas.</p> <p>ALEX responde a DEREK con la boca llena.</p>	ambiente.	<p>ALEX</p> <p>Me siento extasiada, la tarta está realmente buenísima. Y las fresas se nota que son frescas.</p>
346	PML	Leve picado (Escorzo Alex)	-	DEREK responde a ALEX mirándola fijamente.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Pues ahora comprenderás mejor que nunca lo que ha significado tu presencia en mi vida. Cuando te conocí me sentí extasiado por primera vez en mucho tiempo,
347	PP	Leve contrapicado	-	ALEX sonríe al escuchar lo que DEREK le está diciendo.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK y a medida que te he ido conociendo, tu dulzura me ha embriagado

348	PP	Leve picado	-	DEREK mira atentamente a ALEX mientras le habla.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra), diálogo y sonido ambiente.	DEREK y ha hecho que mi vida supiera mejor. Ahora soy un hombre completo gracias a ti.
349	PM	Leve contrapicado	-	DEREK le quita suavemente a ALEX el pañuelo. ALEX está muy asombrada y emocionada con las palabras de DEREK.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Finalmente has logrado retornar la luz a mi vida.
350	PML	Leve picado (Escorzo Alex)	-	DEREK saca de su bolsillo una cajita cuadrada de la marca Tiffany’s, la abre y sale a relucir un anillo de oro blanco con un diamante en la parte central de la montura.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra), diálogo y sonido ambiente.	

351	PMC	Leve contrapicado	-	ALEX mira con los ojos muy abiertos el anillo que DEREK sostiene	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	-
352	PMC	Leve picado (Escorzo Alex)	-	DEREK mira a ALEX directamente a los ojos.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK Eres la mujer de mi vida, te amo más que a mí mismo, y nada me haría más feliz, si cabe,
353	PMC	Leve contrapicado	-	ALEX mira a DEREK muy emocionada y en silencio.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK que pasar el resto de mis días junto a ti, duplicando con creces toda la luz que has traído a mi vida con un millar de sonrisas.
354	PML	Leve picado (Escorzo Alex)	-	DEREK mira fijamente a ALEX mientras habla.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), diálogo y sonido ambiente.	DEREK ¿Quieres ser mi esposa para el resto de nuestras vidas?

355	PML	Escorzo (Derek) Frontal (Alex)	-	ALEX sonr�e y llora emocionada. Se lanza a los brazos de DEREK hasta estar al suelo junto a �l. Se separa de �l.	M�sica dieg�tica ("Close to you", de Frank Sinatra), di�logo y sonido ambiente.	ALEX �Caro que s�!
356	PConj	Perfil	-	DEREK le coloca el anillo a ALEX.	M�sica dieg�tica ("Close to you", de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
357	PM	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	ALEX mira el anillo en su dedo.	M�sica dieg�tica ("Close to you", de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
358	PD	Leve picado	-	Se ve el anillo en el dedo de ALEX.	M�sica dieg�tica ("Close to you", de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
359	PM	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	ALEX vuelve a mirar a DEREK.	M�sica dieg�tica ("Close to you", de Frank Sinatra),	ALEX Te quiero.

					diálogo y sonido ambiente.	
360	PConj (PMC)	Perfil	-	DEREK coge a ALEX del cuello para acercarla a él. Se besan durante unos segundos dulcemente.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
361	PConj (PMC)	3/4 (Derek) Escorzo (Alex)	-	El beso de DEREK y ALEX se va tornando cada vez más apasionado.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
362	PMC/PM/PA/PE/PA	3/4/Frontal (Alex) Escorzo 3/4/Dorsal (Derek)	Travelling horizontal	Sin dejar de besarse, DEREK y ALEX se ponen en pie y se dirigen hacia uno de los sofás del salón. Cuando llegan se tumban.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
363	PML	Perfil	-	DEREK y ALEX siguen besándose.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-

364	PMC	Escorzo (Alex) Frontal (Derek)	-	ALEX comienza a desabrocharle la camisa a DEREK	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
365	PMC	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	DEREK le besa el cuello a ALEX.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
366	PML	Perfil	-	DEREK se incorpora un poco para desprenderse de la camisa fácilmente. ALEX también se incorpora y le besa el cuello a DEREK.	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
367	PD	Perfil	-	DEREK le sube el vestido a ALEX	Música diegética (“Close to you”, de Frank Sinatra) y sonido ambiente.	-
368	PML	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	DEREK le saca el vestido por arriba hasta	Música diegética (“Close to you”, de Frank	-

				dejarla en ropa interior.	<i>Sinatra</i>) y sonido ambiente.	
369	PMC	Frontal (Derek) Escorzo (Alex)	-	DEREK mira a ALEX.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) diálogo y sonido ambiente.	DEREK ¿Estás segura?
370	PMC	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	ALEX acaricia el rostro de DEREK. Suena su móvil y ALEX se gira en su dirección, que está en la mesita enfrente del sofá. Asoma la cabeza hacia la pantalla.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>), sonido ambiente y sonido móvil.	-
371	PD	Leve picado	-	Se ve el nombre de TISBE en la llamada.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
372	PML	Frontal (Alex) Escorzo 3/4 (Derek)	-	ALEX mira de nuevo a DEREK y le da un beso rápido.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) diálogo y sonido	ALEX Voy a cogerlo, sólo será un momento.

					ambiente.	
373	PML	Frontal (Derek) Escorzo (Alex)	-	DEREK observa cómo ALEX se aparta.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
374	PE	Frontal	-	ALEX se pone en pie de puntitas en el suelo y se apresura para coger el móvil de la mesita.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) y sonido ambiente.	-
375	PM	Frontal	-	ALEX acepta la llamada, dándole la espalda a DEREK. Ésta la observa desde atrás.	Música diegética (“ <i>Close to you</i> ”, de <i>Frank Sinatra</i>) diálogo y sonido ambiente.	ALEX Tis, no llamas en un buen momento, ¿puedes...
ESCENA 33. INT. CRARC. NOCHE						
376	PML	Frontal	-	TISBE sujeta el móvil en su mano derecha	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Han encontrado el cuerpo de DANI tirado en

				mientras habla rápidamente.		el CRARC, muerto.
ESCENA 34. INT. CHALET DERECK. NOCHE						
377	PP	Frontal	-	ALEX abre mucho los ojos.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX ¿Qué?
378	PA	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (Alex)	-	ALEX se gira hacia DEREK.	Sonido ambiente y diálogo.	ALEX ¿Qué ha pasado?
379	PP	Frontal	-	DEREK mira a ALEX con preocupación.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 35. INT. CRARC. NOCHE						
380	PMC	Frontal	-	TISBE habla por el móvil con Alex.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE No lo sé, todo es jodidamente raro... ¿Podéis venir? Me sabe mal cortaros el rollo, pero es que yo...
ESCENA 36. INT. CHALET DEREK. NOCHE						
381	PP	Frontal	-	ALEX mira a DEREK mientras	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX Cla... ¡Claro que sí, Tis!.

				contesta a TISBE por el móvil.		Enseguida vamos para allá. ¿Te quiero, vale?
382	PML	Escorzo (Alex) Frontal (Derek)	-	ALEX cuelga el teléfono. DEREK ya se encuentra de pie, en frente de ella.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK ¿Le ha pasado algo a Tisbe?
383	PMC	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (Alex)	-	ALEX mira a DEREK muy alarmada.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX No, bueno sí... O sea... ¡Es que un compañero suyo del CRARC ha muerto!
384	PMC	Escorzo (Alex) Frontal (Derek)	-	DEREK mira a ALEX mientras escucha lo que dice.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX Al parecer han encontrado su cadáver, pero no saben qué ha pasado...
385	PMC	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (Alex)	-	ALEX mira a DEREK apenada.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX Me ha pedido que vayamos a verla, no me he podido negar, la

						he visto muy afectada y...
386	PMC	Perfil	-	DEREK le acaricia cariñosamente la mejilla a ALEX mientras le contesta.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK No tienes que justificarte, cariño, lo entiendo. Vamos, no perdamos más tiempo.
387	PMC	Escorzo 3/4 (Derek) Frontal (Alex)	-	DEREK le da un beso en la frente y ALEX cierra los ojos.	Diálogo y sonido ambiente.	-
ESCENA 37. INT. UNIVERSIDAD. NOCHE						
388	PML	Perfil	Travelling horizontal	BIEL recorre lenta y sigilosamente un despacho, observando las estanterías llenas de libros.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
389	PE/PA/PM	Frontal	-	BIEL se dirige hacia el escritorio de madera maciza.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido	-

					ambiente.	
390	PG	Leve picado	Panorámica horizontal	Sobre la mesa se ve un ordenador, unos cuantos papeles y un marco de fotos. La fotografía llama la atención de BIEL. En ella aparece TISBE con ALEX y AZAEL.	Música extradiegética (<i>“Figure it out”, de Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
391	PMC	Leve contrapicado	-	BIEL arquea una ceja y resopla.	Música extradiegética (<i>“Figure it out”, de Royal Blood</i>) y sonido ambiente	-
392	PM	Frontal	-	BIEL se agacha hacia el escritorio y enciende el ordenador.	Música extraediegética (<i>“Figure it out”, de Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
393	PM	Escorzo (Biel)	-	El ordenador está protegido	Música extradiegética (<i>Figure it out, de Royal Blood</i>)	-

				con un sistema dactilar.	y sonido ambiente.	
394	PMC	Leve picado	-	BIEL mira la pantalla del ordenador muy serio. BIEL baja la mirada hacia los cajones del escritorio.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
395	PD	Leve picado	-	BIEL prueba a abrir los cajones pero están cerrados con llave.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
396	PA	Perfil	-	BIEL se incorpora y saca del bolsillo de su pantalón una cartera.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
397	PD	Leve picado	Travelling de seguimiento.	BIEL abre la cartera y saca una de las tarjetas. Vuelve a agacharse hacia uno de los cajones del escritorio, y tras unas maniobras	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-

				consigue abrirlo.		
398	PM	Perfil	-	En él encuentra varias carpetas amarillas.	Música extradiegética (<i>“Figure it out”, de Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
399	PMC	Leve picado (Escorzo Biel)	-	BIEL pone sobre la mesa las carpetas y comienza a hojearlas.	Música extradiegética (<i>“Figure it out”, de Royal Blood</i>) y sonido ambiente	-
400	PM	Frontal	-	BIEL vuelve a guardar la carpeta en el primer cajón y vuelve a mirar hacia los otros cajones.	Música extradiegética (<i>“Figure it out”, de Royal Blood</i>) y sonido ambiente	-
401	PD	Leve picado	-	BIEL abre el tercer cajón y encuentra otra carpeta. La abre y sale a relucir información información sobre una tribu amazónica	Música extradegética (<i>“Figure it out”, de Royal Blood</i>) y sonido ambiente	-

				llamada Sustnuka.		
402	PMC	Leve contrapicado	-	BIEL levanta la mirada y busca alrededor del despacho.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
403	PG	Frontal	Panorámica horizontal	BIEL descubre una fotocopidora en una esquina.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
404	PG	Frontal	Travelling retro	BIEL se acerca a la fotocopidora.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
405	PMC/PM	Leve picado (Escorzo Biel)	Zoom out	BIEL fotocopia todos los documentos, y vuelve a poner los originales en su carpeta. Las fotocopias las coloca encima de la carpeta. BIEL mete la carpeta	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-

				de nuevo en el cajón y lo cierra. BIEL se incorpora.		
406	PMC	3/4	-	BIEL mira a su alrededor para asegurarse de que todo está en orden.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
407	PG	Frontal	Panorámica horizontal.	Todo en el despacho está como al principio.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
408	PML/PD	Frontal/ Perfil/ Picado	Travelling de seguimiento	BIEL se da la vuelta y se va con las fotocopias en la mano. Una de las fotocopias cae al suelo, pero BIEL no se da cuenta.	Música extradiegética (<i>"Figure it out"</i> , de <i>Royal Blood</i>) y sonido ambiente.	-
ESCENA 38. EXT. CRARC. NOCHE						
409	PG	Frontal	-	El coche de DEREK derrapa en un	Sonido ambiente.	-

				aparcamiento libre. De fondo se ve tres coches patrullas y un par de furgones de la televisión y una ambulancia, justo al lado de la entrada.		
410	PG	Perfil	-	ALEX se baja del coche y de forma apresurada corre hacia el interior del recinto. DEREK sale del coche pocos segundos después y sale tras ella.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 39. INT. CRARC. NOCHE						
411	PML	Frontal	-	ALEX llega corriendo al vestíbulo del CRARC. Gira la cabeza hacia su izquierda	Sonido ambiente.	-

412	PConj	3/4	-	Un policía está ante el mostrador y observa a ALEX.	Sonido ambiente.	-
413	PMC	3/4 / Perfil	-	ALEX observa al policía y después vuelve a mirar al frente.	Sonido ambiente.	-
414	PG	Frontal	-	TISBE está al fondo, en medio de todo el ajetreo.	Sonido ambiente.	-
415	PML	Frontal	-	ALEX corre hacia TISBE. DEREK corre tras ella.	Sonido ambiente.	-
416	PA	Frontal (Tisbe) Dorsal (Alex)	-	ALEX llega a TISBE corriendo y se lanza sobre ella.	Sonido ambiente.	-
417	PMC	Escorzo (Tisbe) Frontal (Alex)	-	ALEX abraza fuertemente a TISBE.	Diálogo y sonido ambiente.	ALEX ¿Estás bien, Tis? Dios, que

						susto me has dado. ¿Qué ha pasado?
418	PMC	Escorzo (Alex) Frontal (Tisbe)	-	TISBE contesta a ALEX recibiendo el abrazo.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Estoy bien. Pero Dani está... Muerto.
419	PM	Escorzo (Tisbe) Frontal (Alex)	-	ALEX se separa un poco de ella y la mira angustiada. DEREK está detrás de ella.	Sonido ambiente.	-
420	PM	Escorzo (Alex) Frontal (Tisbe)	-	TISBE le cuenta a ALEX lo sucedido.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Lo he encontrado tirado en el suelo con los ojos completamente blancos y no respiraba... pero no tenía ningún signo de violencia.
421	PML	Escorzo (Tisbe) Frontal (Alex y Derek)	-	ALEX y DEREK escuchan muy atentos lo que	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE Los policías me han dicho que

				TISBE le está explicando.		puede que haya muerto por sobredosis de alguna droga, pero Dani no era esa clase de chico...
422	PMC	Escorzo (Alex) Frontal (Tisbe)	-	TISBE mira a los ojos a ALEX mientras sigue hablando.	Diálogo y sonido ambiente.	TISBE No lo entiendo, Alex. Todo esto me huele a mierda.
423	PMC	Escorzo (Tisbe) Frontal (Alex)	-	ALEX vuelve a abrazar a TISBE mientras le acaricia el pelo.	Sonido ambiente.	-
424	PP	Escorzo (Alex) Frontal (Tisbe)	-	TISBE fuerza los ojos para contener las lágrimas.	Sonido ambiente.	-
425	PM	3/4	-	DEREK levanta un poco la cabeza para ver al fondo.	Sonido ambiente.	-
426	PG	Frontal	-	Varios policías y forenses	Sonido ambiente.	-

				custodian el cuerpo de DANI.		
427	PML	Perfil	Travelling de seguimiento	DEREK se aleja de las mellizas y se dirige al lugar en el que está el cadáver de DANI.	Sonido ambiente.	-
428	PML	Escorzo (Derek) Frontal (policía)	-	Cuando llega a la cinta, un policía se interpone delante de él.	Diálogo y sonido ambiente.	POLICÍA Aquí no hay nada que ver. Aléjese, por favor.
429	PML	Escorzo (policía) Frontal (Derek)	-	DEREK contesta al policía.	Diálogo y sonido ambiente.	DEREK Oh, disculpe.
430	PMC	Frontal	Travelling retro	DEREK se da la vuelta y se aleja un poco. Después gira disimuladamente la cabeza para mirar de nuevo.	Sonido ambiente.	-
431	PG	Frontal	-	Los policías y forenses	Sonido ambiente.	-

				comienzan a despejar la zona del cadáver de DANI.		
432	PMC	3/4	-	Vuelve a girarse y mira en dirección a las hermanas.	Sonido ambiente.	-
433	PG	3/4	-	ALEX y a TISBE, que continúan hablando.	Sonido ambiente.	-
434	PML	3/4 / Dorsal	-	DEREK observa a la mellizas. Se gira completamente y mira de nuevo hacia el cuerpo de DANI. El policía que antes lo ha detenido recibe un mensaje por el <i>walkie talkie</i> y se aleja, dejando el cadáver completamente solo.	Sonido ambiente.	-

435	PMC	Frontal	Travelling retro	DEREK camina hacia el cadáver mirando de un lado a otro.	Sonido ambiente.	-
436	PE	Dorsal	-	DEREK cruza con cautela la cinta policial que le separa de él.	Sonido ambiente.	-
437	PConj	Frontal (Derek) Perfil (Dani)	-	Se acerca al cadáver y se arrodilla ante él. Le abre los ojos.	Sonido ambiente.	-
438	PD	Picado	-	DANI tiene los ojos completamente blancos.	Sonido ambiente.	-
439	PConj	Perfil (Derek) Frontal (Dani)	-	DEREK suspira y cierra nuevamente los ojos con preocupación.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 40. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE						
440	PD	Picado	-	Unos pies con tacones llegan	Música extradiegética ("Ego", de	-

				al comienzo de unas escaleras.	<i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	
441	PD	Picado	-	Una mano se agarra a la barandilla de una escalera.	Música extradiegética (" <i>Ego</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
442	PMC	Perfil	Travelling de seguimiento	ASTRID comienza a bajar las escaleras mirando al frente con la cabeza alta.	Música extradiegética (" <i>Ego</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
443	PG	Leve contrapicado	-	ASTRID sigue descendiendo por las escaleras de su mansión.	Música extradiegética (" <i>Ego</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
444	PM/PG/PP	Leve contrapicado/ Frontal	Travelling retro/Panorámica horizontal	ASTRID sigue bajando hasta llegar abajo del todo. Observa cómo algunos invitados comienzan a	Música extradiegética (" <i>Ego</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-

				entrar por la puerta. Sonríe.		
ESCENA 41. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE						
445	PD/PML	Frontal	Zoom out	ASTRID alza una copa de champagne en alto. Está en pie en el centro del salón.	Música diegética (“ <i>My kind of girl</i> ”, de <i>Michael Bublé</i>), diálogo y sonido ambiente.	ASTRID Por favor, presten todos atención.
446	PA	Escorzo (Astrid) Frontal (invitados)	-	Todos los invitados dejan de hablar con sus interlocutores y van haciendo silencio poco a poco, centrando la atención en ASTRID.	Música diegética (“ <i>My kind of girl</i> ”, de <i>Michael Bublé</i>) y sonido ambiente.	-
447	PMC	Frontal	-	ASTRID baja la copa y comienza a hablar, mirando a sus invitados.	Música diegética (“ <i>My kind of girl</i> ”, de <i>Michael Bublé</i>), diálogo y sonido ambiente.	ASTRID Nuestros esfuerzos han dado sus frutos. Después de 10 años y con la colaboración de todos ustedes

448	PConj	Frontal (invitados) Dorsal (Astrid)	-	ASTRID sigue hablando mientras todos la escuchan atentamente.	Música diegética (“ <i>My kind of girl</i> ”, de <i>Michael Bublé</i>), diálogo y sonido ambiente.	ASTRID podemos asegurar que estamos cerca, muy cerca, de lograr ese mundo ideal que todos nosotros soñamos
449	PConj	Frontal (Astrid) Escorzo (algunos invitados) Dorsal (otros invitados) Perfil (el resto de invitados)	-	ASTRID sigue en el centro del salón hablando y todos sus invitados la escuchan.	Música diegética (“ <i>My kind of girl</i> ”, de <i>Michael Bublé</i>), diálogo y sonido ambiente.	ASTRID y que hemos ideado para formar una mejor sociedad. ¡Juntos venceremos!
450	PMC	Frontal	-	ASTRID alza la copa.	Música diegética (“ <i>My kind of girl</i> ”, de <i>Michael Bublé</i>), diálogo y sonido ambiente.	ASTRID ¡Juntos venceremos!
451	PG	Leve picado (Dorsal Astrid)	-	Todos imitan el gesto de ASTRID, estallando posteriormente en gritos y aplausos.	Música diegética (“ <i>My kind of girl</i> ”, de <i>Michael Bublé</i>), diálogo y sonido ambiente.	INVITADOS ¡Juntos venceremos!

452	PMC	Frontal	-	<p>ASTRID sonríe y da un sorbo a su copa.</p> <p>Después de tragar escucha la voz de BIEL y su expresión se vuelve seria de inmediato.</p>	<p>Música diegética (“<i>My kind of girl</i>”, de <i>Michael Bublé</i>), diálogo y sonido ambiente.</p>	<p>BIEL ¡Astrid!</p>
453	PP/PM/PE	Frontal	Panorámica vertical	<p>En la entrada se ve a BIEL, con su chupa de cuero, unas fotocopias en la mano y sus botas llenas de barro.</p>	<p>Música diegética (“<i>My kind of girl</i>”, de <i>Michael Bublé</i>) y sonido ambiente.</p>	-
454	PG	Frontal (invitados) Escorzo (Biel)	-	<p>Todos los invitados se han girado y observan a BIEL, al igual que ASTRID, que sigue en el centro de la sala.</p>	<p>Música diegética (“<i>My kind of girl</i>”, de <i>Michael Bublé</i>) y sonido ambiente.</p>	-
455	PP	Frontal	-	<p>ASTRID cierra los ojos y suspira</p>	<p>Música diegética (“<i>My kind of girl</i>”, de <i>Michael</i></p>	-

				suavemente. Cuando vuelve a abrir los ojos, su mirada es todavía más dura.	<i>Bublé</i>) y sonido ambiente.	
ESCENA 42. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE						
456	PA/PM	Frontal	-	ASTRID abre la puerta de su despacho y pasa ella primero. Después entra BIEL y cierra la puerta, mientras que ASTRID ha desaparecido del plano.	Sonido ambiente.	-
457	PML	Frontal	-	ASTRID se encuentra de pie tras el despacho y se dirige a BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID ¿Cómo te atreves a presentarte aquí de esa manera? Me has ridiculizado delante de todos.

458	PM	Frontal	-	BIEL escucha la reprimenda de ASTRID con los brazos cruzados. Después pone los ojos en blanco y le entrega las fotocopias que tiene en la mano.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID La gente que está ahí fuera es imprescindible para nuestros fines, muestra un poco de respeto. BIEL Toma.
459	PML	Frontal	-	ASTRID coge las fotocopias y lanza una mirada asesina a BIEL. Observa las fotocopias	Sonido ambiente.	-
500	PD	Picado	-	Pasa la primera hoja y enseuida lee "tribu sustnuka".	Sonido ambiente.	-
501	PM	Contrapicado	-	ASTRID arquea una ceja.	Sonido ambiente.	-
502	PA	Frontal (Astrid) Dorsal (Biel)	-	ASTRID se da la vuelta, dándole la	Sonido ambiente.	-

				espalda a BIEL y sigue leyendo.		
503	PM/PML/PA/PC/PM	Frontal/ 3/4	Travelling retro/ Panorámica horizontal	BIEL se sienta en una silla y apoya los pies en su lado del escritorio. ASTRID levanta la cabeza, pensativa.	Sonido ambiente.	-
504	PML	Frontal	-	ASTRID se da la vuelta y guarda las fotocopias en el doble fondo de uno de los cajones de su escritorio.	Sonido ambiente.	-
505	PMC	Leve picado	-	BIEL observa cómo ASTRID guarda las fotocopias.	Sonido ambiente.	-
506	PM	Leve contrapicado	-	ASTRID se incorpora y mira a BIEL, muy seria.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Averigua dónde vive Kered, enseguida.

507	PMC	Leve picado	-	BIEL mira a ASTRID interrogativo.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL ¿Qué tiene que ver esa tribu con Kered?
508	PP	Leve contrapicado	Zoom out	ASTRID mira durante unos segundos a BIEL, muy seria. Después sonríe despreocupadamente. ASTRID rodea el escritorio	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Ai Biel...
509	PML	Frontal (Biel) 3/4 (Astrid)	-	BIEL baja las piernas y ASTRID se sienta sobre su regazo. BIEL escucha lo que ASTRID le dice.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID ASTRID Cuándo entenderás lo importante que es estar dos pasos por delante del enemigo...
510	PM	Escorzo (Biel) 3/4 (Astrid)	-	ASTRID sigue hablando a BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Tenemos que descubrir qué está tramando Derek para

						deshacernos de él. BIEL ¿Y por qué no utilizas tu poder de geolocalización?
511	PML	Frontal (Astrid) 3/4 (Biel)	Travelling retro.	ASTRID se pone en pie, nuevamente seria, dándole la espalda a BIEL. mientras le contesta.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID No tengo tiempo suficiente para activarlo.
512	PM	3/4 Leve picado	-	BIEL contesta a ASTRID.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Pues vaya mierda.
513	PA	Escorzo (Biel) Frontal (Astrid)	-	ASTRID se da la vuelta para mirar de nuevo a BIEL. Le contesta.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Debo volver a la fiesta. Continúa investigando,
514	PMC	Frontal Leve picado	-	BIEL mira a ASTRID mientras le habla. Después asiente.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID tienes hasta mañana a las once. Te estaré esperando a esa

						hora en <i>Platta</i> para que me informes.
515	PConj	Perfil/Frontal(Biel)	-	BIEL se pone en pie y camina hacia la puerta.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Biel.
516	PA	Escorzo (Astrid) Frontal (Biel)	-	BIEL se da la vuelta para mirar a ASTRID.	Sonido ambiente.	-
517	PMC	Frontal	-	ASTRID habla a BIEL mientras sonríe irónicamente.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Sal por la puerta trasera de la cocina. No me avergüences más.
518	PMC/PA	3/4 / Dorsal	-	BIEL mira muy serio a ASTRID, niega con la cabeza y se da la vuelta. Sale del despacho con un ligero portazo.	Sonido ambiente.	-
519	PP	Frontal	-	ASTRID deja de sonreír y se pone muy seria,	Sonido ambiente.	-

				con la mirada perdida hacia la puerta.		
ESCENA 43. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE						
520	PML	Frontal	-	Una puerta se abre y ASTRID pasa por ella y la cierra nuevamente.	Sonido ambiente.	-
521	PG/PM	Frontal/Perfil	-	ASTRID entra a su dormitorio y se sienta al borde de la cama.	Sonido ambiente.	-
522	PD	Leve picado	-	Pasa las fotocopias rápidamente. Levanta la cabeza.	Sonido ambiente.	-
523	PM	Escorzo (Astrid) Frontal (reflejo)	-	ASTRID observa su reflejo en el espejo del tocador.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 44. EXT. AMAZONAS. DÍA. AÑO 1351 d.C						

524	PG	Frontal	-	Los miembros del poblado sustnuka huyen despavoridos del ataque para intentar esconderse y sobrevivir.	Sonido ambiente (gritos)	-
525	PA	Contrapicado	-	ASTRID está con los brazos levantados. Por detrás se ve como árboles son arrancados de sus raíces	Sonido ambiente (gritos)	-
526	PG	Perfil	-	Grandes trozos de roca caen hacia los aldeanos.	Sonido ambiente (gritos)	-
527	PC	Picado	-	Los niños se encuentran en shock llorando mientras sus respectivos padres los buscan, los cogen y huyen para encontrar	Sonido ambiente (gritos)	-

				un lugar seguro.		
528	PM/PP/PPP	Frontal	Zoom in	ASTRID observa la escena con una sonrisa maléfica. Las venas de los ojos de ASTRID comienzan a tornarse cada vez más rojas.	Sonido ambiente (gritos)	ASTRID ¡Esta es mi venganza! Intentásteis matarme, pero yo acabaré con vosotros. Y no fallaré.
ESCENA 45. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE						
529	PMC	3/4 (reflejo Astrid)	-	ASTRID sigue observando su rostro en el espejo. Una leve sonrisa se dibuja en su rostro.	Sonido ambiente.	-
530	PM	Frontal	Travelling retro	ASTRID se levanta de la cama y se dirige hacia su escritorio.	Sonido ambiente.	-
531	PD	Leve picado	-	ASTRID abre uno de los	Sonido ambiente.	-

				cajones y coge una llave.		
532	PE/PD	Frontal-Picado	Travelling retro-Panorámica vertical	ASTRID se dirige al centro de su habitación. Se agacha y echa a un lado una alfombra.	Sonido ambiente.	-
533	PD	Perfil	-	ASTRID abre un renglón del suelo y de ahí extrae una caja fuerte. La abre con la llave y mete todas las fotocopias.	Sonido ambiente.	-
534	PE	Frontal	-	ASTRID vuelve a cerrar la caja fuerte y la esconde de nuevo bajo tierra.	Sonido ambiente.	-
535	PMC/PM	Perfil/3/4 y leve picado	Travelling de seguimiento/Panorámica horizontal	ASTRID se incorpora y se dirige hacia su tocador. Se sienta y	Sonido ambiente.	-

				comienza a quitarse las joyas. Cuando ASTRID se quita el último anillo se queda observando el tatuaje circular que estaba escondido tras él.		
536	PD	Picado	-	ASTRID acaricia el tatuaje.	Sonido ambiente.	-
537	PM	Contrapicado	-	ASTRID sonríe malévolamente mientras observa el anillo.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 46. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA						
538	PM	Frontal	-	ASTRID, con expresión neutra, está sentada en una de las butacas de su gran salón.	Sonido ambiente.	-

539	PD	Frontal	-	En la pantalla se ve la noticia de la muerte del CRARC.	Sonido ambiente.	-
540	PConj.	Frontal	-	ASTRID no aparta la mirada de la televisión. Detrás de ella, hay unos cinco hombres trajeados de pie observando también el televisor.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 47. INT. AGARTHA. DÍA						
541	PML	Escorzo (Itiel) Frontal (vigilante)	-	El VIGILANTE está de pie frente a otro hombre (ITIEL) sentado en un gran trono de piedra.	Sonido ambiente y diálogo.	VIGILANTE Mi <i>konungr</i> , siento molestarle... pero debo decirle algo importante. ITIEL Habla.
542	PMC	Leve contrapicado	-	El VIGILANTE le informa de	Sonido ambiente y	VIGILANTE

				las novedades a ITIEL.	diálogo.	Ayer un hombre fue asesinado por uno de los nuestros. ITIEL Todos los días mueren humanos en nuestras manos. VIGILANTE Lo sé konungr... Pero esta mañana ha aparecido en las noticias.
543	PML	Escorzo (Itiel) Frontal (vigilante)	-	ITIEL se incorpora un poco de su trono y apoya su brazo derecho con violencia en el reposabrazos.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL ¡¿Cómo dices?!
ESCENA 48. INT. CHALET DEREK. DÍA						
544	PA	Perfil	-	DEREK coge la cartera y las	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Lo sé, cariño.

				llaves del mueble del recibidor y sale por la puerta mientras llama por teléfono a ALEX.		
ESCENA 49. EXT. CALLE. DÍA						
545	PML/PA	Escorzo Leve picado	Travelling retro.	DEREK cierra la puerta de su chalet con llave. Después se da la vuelta y comienza a caminar hacia su coche. Saca las llaves del coche y apunta hacia él para abrirlo.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Yo tampoco he podido dormir.
546	PE	Frontal	Panorámica horizontal	DEREK rodea el coche y se mete en el asiento del piloto. DEREK arranca el coche y se va. En una	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Claro cariño. Tengo que ir a ayudar a tu padre a la universidad, pero después puedo ir a verte.

				esquina está asomado BIEL.		
547	PM	Frontal	Travelling de seguimiento.	BIEL sale de su escondite mientras observa el coche de DEREK alejarse.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 50. INT. CAFETERÍA. DÍA						
549	PML	Frontal	-	ASTRID está sentada en una mesa dentro de la cafetería tomándose un café.	Sonido ambiente y música diegética (<i>“Passionfruit”</i> , de <i>Drake</i>).	-
550	PG/PML	3/4	-	BIEL llega con su casco en la mano, va hacia ella y se sienta enfrente.	Sonido ambiente y música diegética (<i>“Passionfruit”</i> , de <i>Drake</i>).	-
551	PConj.	Perfil	-	ASTRID se inclina hacia BIEL.	Sonido ambiente, diálogo y música diegética (<i>Passionfruit</i> , de <i>Drake</i>).	ASTRID ¿Has tenido algo que ver con el asesinato del chico del CRARC?

552	PML	Escorzo (Astrid) Frontal (Biel)	-	BIEL mira de un lado para otro. Mira de nuevo a ASTRID y asiente.	Sonido ambiente, diálogo y música diegética (<i>Passionfruit</i> , de <i>Drake</i>).	BIEL La cosa se complicó, ese pobre idiota no debería haber estado ahí...
ESCENA 51. INT. CRARC. NOCHE. LA NOCHE ANTERIOR.						
553	PG/PA/PML	Frontal/Perfil/ Escorzo (Biel)	Panorámica horizontal	BIEL entra con sigilo y se dirige hacia el ordenador del mostrador. Busca entre los archivos del personal del CRARC y encuentra la fotografía de TISBE junto a una ficha con sus datos personales y la dirección de DEREK en el apartado de contactos. Coge un boli del mostrador.	Sonido ambiente.	-

554	PD	Picado	-	BIEL se apunta en la mano la dirección de DEREK.	Sonido ambiente.	-
555	PG	Frontal (Biel) Escorzo (Dani)	-	Cuando BIEL está saliendo del mostrador, aparece DANI. BIEL levanta la vista hacia él.	Sonido ambiente y diálogo.	DANI ¡Eh!
556	PG	Frontal (Dani) Escorzo (Biel)	-	DANI habla a BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	DANI No puedes estar aquí. Está cerrado.
557	PMC	Frontal	-	BIEL mira a DANI fijamente sin responder.	Sonido ambiente.	-
558	PA	Frontal	-	DANI mira a BIEL asustado mientras le responde. DANI empieza a sacar el móvil del bolsillo trasero de su pantalón,	Sonido ambiente y diálogo.	DANI Vete o llamo a la policía.

559	PG	Escorzo (Dani) Frontal (Biel)	-	BIEL corre hacia él.	Sonido ambiente.	-
560	PML	Perfil	-	BIEL coge de la sudadera a DANI y lo levanta del suelo.	Sonido ambiente.	-
561	PD	Frontal	-	Los pies de DANI no tocan el suelo.	Sonido ambiente.	-
562	PM	Escorzo (Dani) 3/4 (Biel)	-	BIEL mira fijamente a los ojos de DANI.	Sonido ambiente.	-
563	PD	Frontal	-	Las pupilas de DANI desaparecen poco a poco hasta quedar los ojos completamente blancos.	Sonido ambiente.	-
564	PML	Perfil	-	BIEL gira el rostro hacia la dirección de la voz de TISBE. BIEL suelta el	Sonido ambiente y diálogo.	TISBE ¡¿Dani?! ¿Dónde estás? ¡Mueve el culo!

				cadáver de DANI.		
565	PA	Picado	-	El cadáver de DANI cae al suelo.	Sonido ambiente.	-
566	PM	Frontal	-	BIEL sale corriendo por la puerta del CRARC y la cierra tras de sí.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 52. NT. CAFETERÍA. DÍA						
567	PML	Escorzo(Biel) Frontal (Astrid)	-	ASTRID cambia de posición y resopla.	Sonido ambiente, diálogo y música diegética (<i>"Passionfruit"</i> , de <i>Drake</i>).	ASTRID Tú mismo, ahora te caerá un sermón. A él no le gustan estas cosas, ya lo sabes.
568	PMC	Frontal	-	BIEL mira a ASTRID preocupado.	Sonido ambiente, diálogo y música diegética (<i>"Passionfruit"</i> , de <i>Drake</i>).	-
569	PML	Escorzo (Biel) Frontal (Astrid)	-	ASTRID mira a BIEL mientras le habla.	Sonido ambiente, diálogo y música	ASTRID ¿Has descubierto

					diegética ("Passionfruit", de Drake).	dónde vive o no?
570	PMC	Frontal	-	BIEL mira a ASTRID con altanería.	Sonido ambiente, diálogo y música diegética ("Passionfruit", de Drake).	BIEL Soy el mejor de los vigilantes, me ofende que dudes de mi.
ESCENA 53. INT. UNIVERSIDAD. DÍA						
571	PML	Frontal	Travelling retro	DEREK y AZAEL caminan juntos por un pasillo largo cargando unas cajas llenas de libros e informes mientras hablan.	Sonido ambiente y diálogo.	AZAEL Hemos tenido una noche complicada. A mi pobre Tisbe le ha costado mucho dormirse y cuando por fin lo ha conseguido, las pesadillas la han despertado. Alex y yo hemos estado despiertos para apoyarla.
572	PMC	Frontal	Travelling retro	DEREK suspira y después	Sonido ambiente y	DEREK

				responde a AZAEL.	diálogo.	Ha sido una situación muy dura para ellas,
573	PML	3/4	Travelling retro	DEREK sigue hablando a AZAEL mientras éste lo mira y escucha.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK teniendo en cuenta que ya tienen un bagaje de recuerdos y de emociones traumáticas, y eso las hace más sensibles a todo.
574	PMC	Leve contrapicado	Travelling retro	AZAEL aparta la mirada con tristeza.	Sonido ambiente y diálogo.	AZAEL No me lo recuerdes, por favor.
575	PML	3/4	Travelling retro	AZAEL vuelve a mirar DEREK.	Sonido ambiente y diálogo.	¿Y tú cómo estás? Alex me ha dicho que tampoco has podido dormir.
576	PMC	Frontal	Travelling retro	DEREK responde a AZAEL.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Eh... No, estaba preocupado por Alex, por el ataque de asma

						que padeció en el CRARC.
577	PML	3/4	Travelling retro	DEREK y AZAEL cambian de pasillo mientras siguen hablando.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Y me sabe tan mal que se estropeará un momento tan especial...
578	PMC	Frontal/Perfil	Travelling retro	AZAEL mira a DEREK extrañado.	Sonido ambiente y diálogo.	AZAEL ¿Qué momento?
579	PMC	3/4 (Derek) Escorzo (Azael)	Travelling retro	DEREK mira a AZAEL muy sorprendido.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK ¿Es que Alex no te ha contado nada?
580	PMC	Escorzo (Derek) 3/4 (Azael)	Travelling retro	AZAEL niega con la cabeza.	Sonido ambiente y diálogo.	AZAEL No...
581	PMC	Frontal	Travelling retro	DEREK aparta la mirada de AZAEL.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Vaya... Anoche le pedí matrimonio. AZAEL ¿En serio?
582	PMC	Escorzo (Derek) 3/4 (Azael)	Travelling retro	DEREK vuelve a mirar a	Sonido ambiente y	AZAEL

				AZAEL mientras éste le responde.	diálogo.	No te preocupes, con todo lo que ha pasado es normal que se haya olvidado de contármelo...
583	PML	Frontal	Travelling retro	AZAEL y DEREK caminan por los pasillos mientras siguen hablando.	Sonido ambiente y diálogo.	AZAEL Pero me alegro mucho por vosotros dos, de verdad. Eres el hombre que todo padre desea para su hija.
584	PM	Escorzo (Azael) 3/4 (Derek)	Travelling retro	DEREK sonrío a AZAEL.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Gracias.
585	PML	3/4	-	DEREK y AZAEL paran de caminar y están la puerta del despacho de AZAEL va a meter la llave en la cerradura la puerta ya está abierta.	Sonido ambiente.	AZAEL Con la cabeza que traigo, debí dejarla abierta...

586	PE/PA/PML	Frontal	Travelling retro	DEREK Y AZAEL entran en el despacho y cierran la puerta. Se acercan al escritorio y dejan las cajas encima. Mientras AZAEL comienza a abrir cajas y extraer algunas carpetas y folios, DEREK rodea el escritorio y se dirige hacia el otro extremo del escritorio en busca de un archivador.	Sonido ambiente.	-
587	PD	Perfil	-	DEREK pisa un papel que hay en el suelo.	Sonido ambiente.	-
588	PE	Contrapicado	-	DEREK deja de caminar y mira hacia el suelo. Se agacha, lo	Sonido ambiente.	-

				recoge y lo mira.		
589	PD	Picado	-	DEREK descubre que es una fotocopia de la investigación de la tribu <i>sustnuka</i> .	Sonido ambiente y música extradiegética (" <i>The fire</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-
590	PMC	Contrapicado	-	Se queda en shock durante unos segundos y mira a AZAEL.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (" <i>The fire</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	DEREK ¿Has consultado últimamente la investigación del Gen Hydra?
591	PM	3/4	-	AZAEL levanta la vista de la caja en la que estaba rebuscando.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (" <i>The fire</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	AZAEL No, ¿por qué?
592	PA	3/4 (Azael) Frontal (Derek)	-	DEREK ya está en pie y corre hacia la puerta.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (" <i>The fire</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	DEREK Tengo que irme, lo siento... ¿Puedes decirle a Alex que al final no me será posible ir a

						verla? Lo siento...
593	PML	Escorzo (Azael) Dorsal (Derek)	-	DEREK sale por la puerta y la cierra tras de sí.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"The fire"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-
595	PMC	3/4	-	AZAEL ha girado su cabeza para observar cómo DEREK se aleja.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"The fire"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-
ESCENA 54. INT. CHALET DEREK. DÍA						
596	PA	Frontal	-	BIEL y ASTRID están entrando en el recibidor de la casa de DEREK. BIEL cierra la puerta a sus espaldas y guarda una tarjeta en el bolsillo trasero de sus pantalones.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Nunca falla.

597	PML	Perfil (Biel) 3/4 (Astrid)	-	ASTRIDgira la cabeza hacia BIEL y pone los ojos en blanco.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Estupendo, deja de farfullar y ayúdame a buscar.
598	PA	Frontal	Travelling retro	ASTRID se adentra en el chalet y BIEL va tras ella.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL ¿Pero qué estás buscando exactamente?
599	PConj	Dorsal	-	ASTRID se acerca a una de las estanterías del salón y posa las manos sobre ella mientras BIEL sigue detrás de ella.	Sonido ambiente.	-
600	PML	Frontal	-	ASTRID palpa cada una de las partes de la estantería con sus manos mientras habla y BIEL la escucha desde atrás. BIEL responde.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Cuando Derek me secuestró aprendí muchas cosas sobre él. Le encanta la tecnología, y esta casa, a pesar de lo lujosa que es, es demasiado normal. Debe

						de tener algún sitio donde guarde sus secretos y haga sus experimentos... BIEL Como hacía contigo...
601	PML	Leve picado (Escorzo Biel)	-	ASTRID se vuelve hacia BIEL y le pone una mano en su rostro.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID No te preocupes por mí. Vosotros me salvasteis, eso ya quedó en el pasado.
602	PM	Leve contrapicado (Escorzo Astrid)	-	BIEL mira fijamente a ASTRID mientras la escucha.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Lo que importa ahora es descubrir lo que Derek se trae entre manos y quitarlo de en medio.
603	PML	Leve picado Escorzo (Biel) Frontal/Dorsal (Astrid)	Zoom out	ASRID mira a BIEL a los ojos mientras le habla. Después	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Esa será nuestra mejor venganza.

				ASTRID se da la vuelta y regresa a la estantería.		Encárgate de mover el sofá, yo moveré las estanterías.
604	PM	Leve contrapicado	-	BIEL mira a ASTRID fijamente alejarse.	Sonido ambiente.	-
605	PE	Perfil	-	BIEL retira el sofá, pero en el suelo no hay nada.	Sonido ambiente (ruido sofá).	-
606	PML	Dorsal	-	ASTRID levanta los brazos ante las estanterías.	Sonido ambiente.	-
607	PMC	Frontal	-	ASTRID fija la mirada en las estanterías.	Sonido ambiente.	-
608	PML	Perfil	-	Las estanterías se deslizan hacia delante. ASTRID se acerca a la pared, palpa con las manos	Sonido ambiente (ruido estantería) y diálogo.	ASTRID Esto es inútil...

				pero no encuentra nada.		
609	PG	Frontal (Biel) 3/4 (Astrid)	-	ASTRID habla a BIEL mientras se dirige directamente hacia las escaleras, saliendo de plano. BIEL levanta la mirada hacia ella y luego la sigue.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Vamos a mirar en el piso de arriba.
610	PML	Perfil	-	BIEL registra el escritorio de DEREK.	Sonido ambiente.	-
611	PE	Frontal	-	BIEL asoma la cabeza por debajo de la cama de DEREK.	Sonido ambiente.	-
612	PML/PMC/PP	Frontal/Perfil/ Dorsal (reflejo frontal)	Travelling de seguimiento	ASTRID sale del vestidor y se posiciona en frente del espejo. ASTRID se queda	Sonido ambiente y música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>).	-

				mirando unos instantes el espejo.		
ESCENA 55. INT. APOGEON. NOCHE. AÑO 1350 d.C						
613	PM	Escorzo (Derek) Frontal (reflejo Derek y Astrid)	-	DEREK y ASTRID están cogidos de la mano, frente a un gran espejo a través del cual se refleja una gran ciudad. DEREK habla a ASTRID y ésta asiente.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Quiero enseñarte un secreto. No te muevas.
614	PM	3/4	-	DEREK habla a ASTRID sin dejar de mirar el espejo.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Cuando era pequeño acostumbraba a escribir diarios. En ellos explicaba mis vivencias más espléndidas así como mis sentimientos más íntimos.

615	PMC	3/4	-	ASTRID gira la cabeza hacia DEREK para observarlo mientras habla.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Luego los escondía para que nadie los viera en un lugar secreto, quería tener algo que fuera solo mío.
616	PMC	3/4 /Frontal	-	DEREK gira su rostro para mirar a ASTRID. Después, vuelve a mirar hacia el espejo.	Sonido ambiente y diálogo.	DEREK Así que instalé un sistema para que este espejo se abriera con una contraseña secreta. <i>(Pausa)</i> Nobleza y honor es lo que debe tener un buen explorador.
617	PA	Escorzo (Derek) Frontal (reflejo Astrid y Derek)	-	DEREK y ASTRID observan cómo el espejo emite unos ruidos, extraños y posteriormente se abre.	Sonido ambiente (ruido espejo)	-

618	PG	Leve picado	-	En el pequeño escondite se observa muchos libros, un cojín y pequeños robots.	Sonido ambiente.	-
619	PML/PM/PMC /PP	Leve contrapicado	Zoom in	DEREK y ASTRID observan el interior del escondite. ASTRID no aparta la mirada del lugar.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 56. INT. CHALET DEREK. DÍA						
620	PP	Frontal (reflejo Astrid)	-	ASTRID se acerca un poco más al espejo.	Sonido ambiente, música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>) y diálogo.	ASTRID Nobleza y honor es lo que debe tener un buen explorador.
621	PML	3/4	-	BIEL mira a ASTRID extrañado.	Sonido ambiente, música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de	BIEL ¿Qué dices?

					<i>Royal Blood</i>) y diálogo.	
622	PP	Frontal (reflejo Astrid)	-	ASTRID no se aparta del espejo. Pone la mano sobre éste y cierra los ojos.	Sonido ambiente, música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>) y diálogo.	ASTRID Cállate.
623	PM	Frontal	-	BIEL se aproxima y le propina un puñetazo al espejo pero no ocurre nada. ASTRID abre los ojos de repente, sobresaltada y gira la cabeza para mirar a BIEL. BIEL gira la cabeza también para responderle. BIEL se dispone a darle otro golpe pero ASTRID lo interrumpe con	Sonido ambiente, música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>) y diálogo.	ASTRID ¡¿Qué haces?! ¡Te he dicho que necesito silencio imaldita sea! BIEL ¡Estoy intentando hacer algo! Nada de lo que has hecho ha funcionado.

				una mirada asesina. Vuelve a mirar al espejo y cierra los ojos, con las manos sobre el espejo. BIEL resopla y se aparta un poco.		
624	PM	Escorzo (Astrid) Frontal (reflejo)	-	ASTRID continúa palpando el espejo con los ojos cerrados.	Sonido ambiente y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-
625	PM	3/4	-	BIEL se queda quieto, de brazos cruzados, a un lado.	Sonido ambiente y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-
626	PML	Escorzo (Biel) Frontal (Reflejo Biel y Astrid)	-	BIEL mira su reflejo en el espejo fijamente en un punto concreto. El espejo emite un ruido.	Sonido ambiente (ruido espejo) y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-

627	PP	Frontal (reflejo)	-	ASTRID abre los ojos.	Sonido ambiente (ruido espejo) y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	-
628	PE/PML/PMC	Frontal (pantalla) 3/4 (Astrid y Biel)	Panorámica vertical/Zoom out	ASTRID se aparta para colocarse al lado de BIEL. Los dos observan cómo el espejo ha pasado a ser una pantalla sin monitor. De la parte inferior de la pantalla comienza a ascender un círculo azul hasta colocarse a la altura de los ojos de BIEL. El círculo gira y parpadea, emitiendo unos ruidos extraños. Finalmente se	Sonido ambiente (ruido espejo), música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>) y diálogo.	ASTRID No digas ni una palabra. GIA Proceso de reconocimiento ocular fallido.

				pone de color rojo.		
ESCENA 57. INT. COCHE DEREK. DÍA						
629	PG	Perfil	Panorámica horizontal.	El Aston Martin de DEREK cruza una esquina a alta a velocidad.	Sonido ambiente (motor coche), y música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>).	-
630	PM	Escorzo (Derek)	-	El coche comienza a emitir unos pitidos. DEREK aprieta un botón de su volante y el pitido cesa.	Sonido ambiente (pitidos) y música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>).	-
631	PM	Frontal (Derek)	-	DEREK sigue conduciendo con la mirada al frente mientras escucha al manos libres. DEREK golpea el volante con ambas manos.	Sonido ambiente, música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>) y diálogo.	MANOS LIBRES Se ha producido un intento de intrusión al laboratorio, señor Loxvef.

632	PD	Perfil	-	Los pies de DEREK aprietan el acelerador.	Sonido ambiente (acelerador) y música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>).	-
633	PG	Perfil/ Frontal	-	El coche de DEREK se aleja a alta velocidad hasta desaparecer del plano por una esquina.	Sonido ambiente y música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>).	-
ESCENA 58. INT. CHALET DEREK. DÍA						
634	PM	Frontal	-	ASTRID y BIEL siguen frente al monitor.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (" <i>Loose change</i> ", de <i>Royal Blood</i>).	BIEL Vale, ¿y ahora qué? ASTRID Ahora sí que necesito que te calles, todos nuestros planes dependen de ello.
635	PML	Escorzo (Biel) (Leve picado)	-	ASTRID gira la cabeza para	Sonido ambiente,	ASTRID

				mirar a BIEL a los ojos.	diálogo y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	¿Crees que serás capaz esta vez?
636	PM	Escorzo (Astrid) (Leve contrapicado)	-	BIEL mira muy serio a ASTRID pero no dice nada.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	-
637	PMC	Frontal	-	ASTRID vuelve a acercarse a la pantalla, pone una mano sobre él sin apartar la mirada.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	ASTRID Quiero que me escuches atentamente. Sé que estás programada para obedecer las órdenes de Kered.
638	PML	Dorsal	-	ASTRID no deja de mirar la pantalla y BIEL, un poco apartado, sale en el reflejo.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	GIA El señor Loxvef.
639	PMC	Frontal	-	ASTRID mira fijamente a la	Sonido ambiente, diálogo y música	ASTRID Sí, claro... el señor Loxvef.

				pantalla mientras habla.	extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	¿No te gustaría ser algo más que un sistema de inteligencia artificial dominado por un apogónico?
640	PML	Dorsal	-	ASTRID no deja de mirar la pantalla y BIEL, un poco apartado, sale en el reflejo.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	GIA Sólo soy un sistema de inteligencia artificial al servicio del señor Loxvef.
641	PMC	3/4	-	BIEL observa atentamente a ASTRID.	Sonido ambiente, y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-
642	PMC	Frontal	-	ASTRID mira fijamente a la pantalla mientras habla.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	ASTRID Sé que podrías tener capacidad de decisión propia si así lo decidieras. ¿Llegas a imaginarte todo el poder que

						<p>podrías poseer? Podrías dominar el mundo si así lo quisieras. Podrías ser libre.</p>
643	PMC	3/4		<p>BIEL mueve la cabeza de un lado a otro y sonríe, incrédulo.</p>	<p>Sonido ambiente diálogo y música extradiegética ("Loose change", de Royal Blood).</p>	<p>GIA ¿Libre?</p>
644	PMC	Frontal	-	<p>ASTRID mira fijamente a la pantalla mientras habla.</p>	<p>Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética ("Loose change", de Royal Blood).</p>	<p>ASTRID La libertad es poder. Kered cree tener todo el control, ¿por qué no le demuestras todo tu potencial? Vales mucho más que para seguir órdenes.</p>
645	PA	Escorzo (Astrid) Frontal (Reflejo)	-	<p>ASTRID y BIEL, observan cómo la pantalla se</p>	<p>Sonido ambiente y diálogo.</p>	<p>GIA Poder... Libertad... Poder...</p>

				bloquea. El espejo se abre.		
646	PMC	3/4	-	BIEL mira el espejo abierto atónito.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL ¿Cómo cojones has hecho eso? ¿A una máquina? GIA Poder... Libertad... Poder...
647	PA	Escorzo (Biel) Frontal (Astrid)	-	ASTRID se gira para mirar a BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID No se puede persuadir a una máquina porque no tiene conciencia ni sentimientos. GIA Poder... Libertad... Poder...
648	PMC	Frontal	-	ASTRID mira a BIEL mientras sigue hablando.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Lo que he hecho ha sido provocárselos y el sistema no lo

						<p>ha soportado porque no está programado para ello.</p> <p>GIA Poder... Libertad... Poder...</p>
649	PMC	Frontal	-	BIEL mira a ASTRID admirado y le responde.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Eres increíble.
650	PML	Frontal/Dorsal	-	ASTRID sonríe y se da la vuelta de cara al espejo abierto. ASTRID es la primera en entrar, BIEL la sigue.	Sonido ambiente y diálogo.	<p>GIA Poder... Libertad... Poder...</p> <p>ASTRID Venga, entremos, no podemos perder más tiempo.</p>
ESCENA 59. INT. LABORATORIO. DÍA						
651	PA	Frontal	-	ASTRID y BIEL están dentro. La luz se enciende de	Sonido ambiente y diálogo.	GIA Poder... Libertad... Poder...

				inmediato, pero el espejo permanece abierto.		
652	PML	Frontal	Traveling retro	ASTRID y BIEL caminan por el pasillo hasta llegar al laboratorio.	Sonido ambiente y diálogo.	GIA Poder... Libertad... Poder...
653	PG	Frontal	Panorámica horizontal	El laboratorio se ve grande y ordenado. Par la mirada en el escritorio que hay en el centro del laboratorio.	Sonido ambiente y diálogo.	GIA Poder... Libertad... Poder...
654	PMC	Frontal	-	ASTRID mira el escritorio durante unos instantes.	Sonido ambiente y diálogo.	GIA Poder... Libertad... Poder...
653	PG	Frontal	-	ASTRID se aproxima y BIEL la sigue.	Sonido ambiente y diálogo.	GIA Poder... Libertad... Poder...
654	PConj	Perfil/Dorsal	Travelling circular	ASTRID se sienta y se	Sonido ambiente (ruido pantalla),	GIA

				activa la pantalla táctil, ya encendida. BIEL permanece de pie a su lado.	diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	Poder... Libertad... Poder...
655	PMC	Leve picado	-	ASTRID echa un vistazo rápido a todas las carpetas hasta centrarse algo concreto.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...
656	PM-PD	Escorzo	Zoom in	En la pantalla aparece una carpeta llamada “Gen Hydra”. ASTRID la pulsa con el dedo y aparecen imágenes e informes sobre la tribu Sustnuka,	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...
657	PP	Leve picado	-	ASTRID mira muy seria la pantalla.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de	GIA Poder... Libertad... Poder...

					<i>Royal Blood</i>).	
658	PD	Leve contrapicado	-	En la pantalla comienzan a aparecer informes con distintas fechas con la palabra gen por todas partes. Finalmente aparecen dos fotografías de ALEX Y TISBE.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...
659	PMC	Frontal	-	BIEL observa la imagen de TISBE en la pantalla y frunce el ceño.	Sonido ambiente, música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>) y diálogo.	BIEL ¿Por qué está esa pirada metida en todo esto? GIA Poder... Libertad... Poder...
660	PP	Leve picado	-	ASTRID ignora a BIEL y sigue leyendo muy atenta toda la información.	Sonido ambiente y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de	-

					<i>Royal Blood</i>).	
661	PD	Leve contrapicado	-	En la pantalla aparece un documento que explica que el gen es el arma definitiva para asesinar a los intraterrestres y a ASTRID.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...
662	PP	Leve picado.	-	ASTRID mira la pantalla en shock. Empiezan a sonar ruidos provenientes de la puerta principal del chalet y ASTRID aparta la mirada.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...
663	PM	Dorsal	-	ASTRID se pone en pie y fotografía la pantalla con su móvil.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>“Loose change”</i> , de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...

664	PG/PA/PM	Frontal	-	BIEL y ASTRID salen del laboratorio rápidamente hasta desaparecer del plano.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...
ESCENA 6o. INT. CHALET DEREK. DÍA						
665	PMC	Frontal	Travelling retro	DEREK entra en el chalet y para de correr.	Sonido ambiente y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-
666	PG	Frontal	Panorámica horizontal	DEREK mira de un lado a otro y lo ve todo en orden.	Sonido ambiente y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-
667	PP	Frontal	Travelling retro	Se escucha la voz de GIA y DEREK mira hacia arriba.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (“ <i>Loose change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...

668	PG	Dorsal	-	DEREK vuelve a correr, dirigiéndose hacia las escaleras.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>"Loose change"</i> , de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder...
ESCENA 61. INT. CHALET DEREK. DÍA						
669	PMC	Frontal/Dorsal	-	ASTRID y BIEL salen por la puerta del laboratorio. BIEL sale de plano pero ASTRID se para frente al espejo y comienza a hablar a GIA. Segundos más tarde, el sistema deja de repetir las palabras.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>"Loose change"</i> , de <i>Royal Blood</i>).	GIA Poder... Libertad... Poder... ASTRID Eres un mero sistema informático creado por un apogónico. Tu única misión en la vida es obedecer. Los sentimientos no están hechos para ti.
670	PML	Escorzo (Astrid) Frontal (reflejo)	-	La puerta del laboratorio se cierra y vuelve a tener una	Sonido ambiente (ruido espejo) y música extradiegética (<i>"Loose</i>	-

				aparición de espejo normal.	<i>change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	
ESCENA 62. INT. CHALET DEREK. DÍA						
671	PA	Leve picado	-	DEREK sube las escaleras a prisa.	Sonido ambiente y música extradiegetica ("Loose <i>change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-
ESCENA 63. INT. CHALET DEREK. DÍA						
672	PConj/PM	Frontal/Escorzo	Panorámica horizontal/ Travelling de seguimiento	ASTRID y BIEL salen por la ventana. Justo después, aparece DEREK, mira hacia el espejo y se dirige a él. Se queda mirando su reflejo durante unos segundos hasta que se enciende el monitor de nuevo.	Sonido ambiente (ruido monitor) y música ambiente ("Loose <i>change</i> ”, de <i>Royal Blood</i>).	-

673	PM	Frontal	Travelling retro	DEREK corre hacia el interior del laboratorio.	Sonido ambiente.	-
674	PG	Cabeza Derek	Panorámica horizontal	DEREK llega al laboratorio y observa que todo está en orden.	Sonido ambiente,	-
675	PP	Frontal	-	DEREK suspira, pero sigue con la mirada preocupada.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 64. INT. AGARTHA. TARDE						
676	PML	Frontal	Panorámica vertical/ Travelling retro	Algunos rayos de sol se filtran por algunos recovecos de un techo de roca de una cueva. BIEL y ASTRID se adentran en la cueva, que va descendiendo, mientras conversan.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL ¿Estás segura de lo que vas a hacer? Hace un cojón de años que no os veis, y ya sabes cómo acabaron las cosas... ASTRID Has visto lo mismo que yo.

						Si lo que hemos leído es verdad,
677	PML	Dorsal Leve picado	Travelling de seguimiento	ASTRID y BIEL siguen caminando mientras conversan por unos pasillos subterráneos cada vez más estrechos y menos iluminados.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID todos podríamos morir. No tenemos opción, necesitamos su ayuda.
678	PM	3/4 y leve picado	Travelling retro	ASTRID mira a BIEL atentamente mientras sigue caminando. Cuando termina de hablar, mira en frente.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Itiel es inteligente, entenderá la amenaza y sabrà dejar a un lado el rencor.
679	PG	PMC Dorsal (Astrid y Biel) Leve picado	Panoràmica horizontal	ASTRID y BIEL llegan a una explanada ancha y circular iluminada por potentes velas y	Sonido ambiente.	-

				majestuosos candelabros.		
680	PM	Frontal	-	ASTRID y BIEL observan el lugar. Después escuchan unos pasos.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Reuben's train"</i> , de <i>Rag'n'Bon Man</i>)	-
681	PG	Frontal	-	Segundos después aparecen tres VIGILANTES del fondo de la cueva que se acercan a ASTRID y BIEL.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Reuben's train"</i> , de <i>Rag'n'Bon Man</i>).	-
682	PM	Frontal/Perfil/ Frontal	Travelling retro	ASTRID y BIEL se miran y comienzan a caminar hacia ellos.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Reuben's train"</i> , de <i>Rag'n'Bon Man</i>).	-
683	PM	Frontal (Astrid y Biel) Dorsal (vigilantes)	Travelling de seguimiento	Los vigilantes caminan hacia ASTRID y BIEL, que	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Reuben's</i>	-

				también caminan hacia ellos.	<i>train</i> ”, de <i>Rag’n’Bon Man</i>).	
684	PM	Frontal (vigilantes) Dorsal (Astrid y Biel)	Travelling de seguimiento	ASTRID y BIEL caminan hacia los vigilantes. Cuando están a poca distancia ambos dejan de caminar, quedándose en frente.	Sonido ambiente y música extradiegética (“ <i>Reuben’s train</i> ”, de <i>Rag’n’Bon Man</i>).	-
685	PML/PM	Frontal	-	La vigilante que se encuentra en medio da un paso al frente y habla a BIEL.	Sonido ambiente, música extradiegética (“ <i>Reuben’s train</i> ”, de <i>Rag’n’Bon Man</i>) y diálogo.	VIGILANTE ¿Qué hace ella aquí? Sabes perfectamente que tiene el acceso prohibido en Svartálfheim.
686	PML	3/4 (Biel) Escorzo 3/4 (Vigilante)	-	BIEL da otro paso en frente y contesta a la vigilante.	Sonido ambiente, música extradiegética (“ <i>Reuben’s train</i> ”, de <i>Rag’n’Bon Man</i>) y diálogo.	BIEL No soy imbécil. Tenemos que ver a Itiel. Quitaos de enmedio.

687	PML	Perfil	-	La VIGILANTE da un paso más hacia delante y se posiciona a pocos centímetros del rostro de BIEL. Los dos se quedan mirando durante unos segundos, retándose.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>“Reuben’s train”, de Rag’n’Bon Man</i>).	
688	PM	Leve picado	-	ASTRID observa la situación muy seria.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>“Reuben’s train”, de Rag’n’Bon Man</i>).	-
689	PM	Frontal	-	Los otros dos vigilantes observan a ASTRID muy tensos.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>“Reuben’s train”, de Rag’n’Bon Man</i>).	-
690	PMC	3/4 (Biel) Escorzo 3/4	-	BIEL le pone una mano en el	Sonido ambiente,	BIEL

		(Vigilante)		hombro al VIGILANTE.	música extradiegética (<i>“Reuben’s train”</i> , de <i>Rag’n’Bon Man</i>) y diálogo.	¿Tengo que recordarte quién soy?
691	PM	3/4 (Vigilante) Escorzo 3/4 / Dorsal (Biel)	-	BIEL le da un empujón y aparta a la vigilante de su camino. Después se aleja y adentra en una de las bifurcaciones que nacen de la explanada.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>“Reuben’s train”</i> , de <i>Rag’n’Bon Man</i>).	-
692	PMC	Frontal	-	ASTRID mira a los tres vigilantes.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>“Reuben’s train”</i> , de <i>Rag’n’Bon Man</i>).	-
693	PConj	PE/PM Frontal (Astrid) PA Dorsal/ 3/4 (vigilantes) PP 3/4 (la vigilante)	Zoom in	ASTRID sigue a BIEL hasta desaparecer del plano. Los tres vigilantes se giran y	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>“Reuben’s train”</i> , de <i>Rag’n’Bon</i>	-

				observan cómo ASTRID y BIEL desaparecen.	<i>Man</i>).	
ESCENA 65. INT. AGARTHA. NOCHE						
694	PM/PA	Dorsal	-	BIEL y ASTRID llegan a la enorme puerta de madera maciza del despacho de ITIEL, custodiada por dos vigilantes.	Sonido ambiente.	-
695	PM	Frontal	-	Los dos vigilantes se miran, muy serios, y después fijan la mirada en ASTRID.	Sonido ambiente.	-
696	PML	Frontal	-	ASTRID mira a los dos vigilantes de reojo con aire altivo mientras BIEL pica a la puerta.	Sonido ambiente (golpe en la puerta) y diálogo.	BIEL Itiel, soy yo. ITIEL Adelante.

697	PMC	Perfil (Astrid) 3/4 (Biel)	-	BIEL mira a ASTRID mientras la habla.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Espérate aquí.
698	PM	Escorzo 3/4 (Biel) 3/4 (Astrid)	-	ASTRID asiente.	Sonido ambiente.	-
699	PM	Escorzo (vigilante derecha) 3/4 (vigilante izquierda)	-	Los vigilantes observan cómo BIEL entra en el despacho y se miran.	Sonido ambiente.	-
700	PMC	Perfil	-	ASTRID escucha desde fuera la conversación, muy pegada a la puerta.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 66. INT. DESPACHO ITIEL. NOCHE						
701	PG	Escorzo (Biel) Dorsal (Itiel)	-	BIEL entra en el despacho y se encuentra a ITIEL de espaldas de pie observando un cuadro abstracto	Sonido ambiente.	-

				apoyado en un gran trono de piedra.		
702	PD	Leve picado	-	En la parte superior del respaldo del trono hay una inscripción en bronce con la palabra "konungr".	Sonido ambiente.	-
703	PML	Frontal	-	BIEL se pone frente al escritorio.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Hola. No quiero molestarte, pero tengo que contarte algo muy importante. Y me tienes que escuchar por mucho que te cabree.
704	PML	Dorsal /Frontal	-	ITIEL se da la vuelta y mira intensamente a los ojos a BIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL ¿Qué sucede, Biel?
705	PML	3/4	-	BIEL le cuenta muy	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL

				calmadamente los sucesos mientras mira a los ojos a ITIEL.		Hace unos días descubrí que Kered sigue en la Tierra...
706	PMC	3/4	-	ITIEL observa muy seriamente a BIEL mientras escucha todo lo que le dice.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL Lo he estado siguiendo y he descubierto que es muy probable que haya encontrado la manera de matar a toda nuestra raza. Y...
707	PMC	Frontal	-	BIEL mira muy seriamente a ITIEL mientras acaba de contarle todo lo sucedido.	Sonido ambiente y diálogo.	BIEL no podría haber averiguado todo eso sin la ayuda de Astrid.
708	PMC	Leve contrapicado	-	ITIEL se queda en silencio, pero arquea una ceja y mira a BIEL con aire inquisitivo.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>"Hard came in the rain", de Rag'n'Bone Man</i>).	ITIEL ¿Astrid es quién te ha... sugerido que investigues?

709	PM	Leve contrapicado	-	BIEL baja la mirada y después contesta a ITIEL sin mirarle.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>"Hard came in the rain"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	BIEL Sí.
710	PM	Frontal	Travelling retro	ITIEL da unos pasos acortando la distancia entre BIEL y él, sin dejar de mirarle a los ojos.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Hard came in the rain"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-
711	PM	3/4 (Biel) Escorzo (Itiel)	-	BIEL levanta la mirada hacia ITIEL cuando ésta ya llega hasta él.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Hard came in the rain"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-
712	PM	Escorzo (Biel) 3/4 (Itiel)	-	ITIEL mira fijamente a los ojos a BIEL durante unos segundos sin mutar palabra.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Hard came in the rain"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-

713	PP	3/4	-	BIEL no deja de mirar a ITIEL, en silencio.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>“Hard came in the rain”, de Rag’n’Bone Man</i>).	-
714	PP	3/4	-	ITIEL sigue mirando a los ojos a BIEL y después le habla.	Sonido ambiente, música extradiegética (<i>“Hard came in the rain”, de Rag’n’Bone Man</i>) y diálogo.	ITIEL Hay algo más. Suéltalo.
715	PMC	3/4	-	BIEL mira a los ojos a ITIEL mientras le contesta.	Sonido ambiente, música extradiegética (<i>“Hard came in the rain”, de Rag’n’Bone Man</i>) y diálogo.	BIEL Está al otro lado de la puerta, esperando para entrar.
716	PMC	Perfil	-	ITIEL acerca todavía más su rostro al de BIEL. Suspira profundamente sin dejar de mirarlo.	Sonido ambiente, música extradiegética (<i>“Hard came in the rain”, de Rag’n’Bone Man</i>) y diálogo.	ITIEL Nunca antes habías desobedecido una de mis órdenes.

717	PMC	3/4 (Itiel) Escorzo (Biel)	-	ITIEL mira fijamente a los ojos a BIEL mientras le habla.	Sonido ambiente, música extradiegética (<i>“Hard came in the rain”, de Rag’n’Bone Man</i>) y diálogo.	ITIEL Y tú más que nadie sabes, precisamente, que la prohibición de la entrada a Astrid a Svaltárfaheim ha sido uno de mis mandatos más importantes.
718	PMC	3/4 (Biel) Escorzo (Itiel)	-	BIEL no deja de mirar a ITIEL mientras lo escucha. Traga saliva. Después respira, aliviado.	Sonido ambiente, música extradiegética (<i>“Hard came in the rain”, de Rag’n’Bone Man</i>) y diálogo.	ITIEL Y también conoces cuál es el castigo. No obstante, te daré un voto de confianza en honor a todos los años que me has servido fielmente.
719	PMC	3/4 (Itiel) Escorzo (Biel)	-	ITIEL no deja de mirar a BIEL a los ojos mientras le habla.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL Quiero seguir confiando en ti. Quiero creer que has tenido

						una buena razón para hacerlo.
720	PMC	3/4 (Biel) Escorzo (Itiel)	-	BIEL asiente.	Sonido ambiente.	-
721	PG	3/4	-	ITIEL se dirige hacia su trono de piedra mientras BIEL lo observa en silencio.	Sonido ambiente.	-
721	PML	Frontal	-	ITIEL se sienta en su trono de piedra y habla.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL Adelante, Astrid.
722	PG	Frontal (Astrid) Escorzo (Itiel)	-	ASTRID entra por la puerta y se acerca a ITIEL mientras BIEL la observa.	Sonido ambiente.	-
723	PML	Leve contrapicado	-	ITIEL mira a ASTRID muy seriamente mientras ésta le tiende la mano.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Hola Itiel
724	PML	Leve picado	-	ASTRID mira a los ojos a ITIEL	Sonido ambiente y	ASTRID Cuanto tiempo.

				mientras le habla con la mano aun tendida.	diálogo.	
725	PML	Leve contrapicado	-	ITIEL no reacciona durante algunos segundos, pero finalmente le devuelve el gesto a ASTRID. Después vuelve a hablar.	Sonido ambiente.	ITIEL Sentaos y contadme. Quiero saberlo todo.
ESCENA 67. INT. DESPACHO ITIEL. NOCHE						
726	PML	Frontal	-	ITIEL apoya sus manos en su escritorio y se balancea hacia ellos. ITIEL propina un golpe con el puño en su escritorio.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL ¿Y todo esto estaba sucediendo a mis espaldas?
727	PML	Dorsal (Itiel) Frontal (Astrid y Biel)	-	ASTRID y BIEL se sobresaltan.	Sonido ambiente.	-

728	PML	Frontal	-	ITIEL mira a BIEL y a ASTRID mientras habla.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL Yo no soy un títere al que dirigirse cuando todo se desmorona. Soy el <i>konungr</i> y merezco respeto.
729	PML	Dorsal (Itiel) Frontal (Astrid y Biel)	-	ASTRID y BIEL miran a ITIEL sin decir nada.	Sonido ambiente.	-
730	PML	3/4	-	ITIEL mira a BIEL muy fijamente mientras habla.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL Me siento profundamente defraudado contigo, Biel. Has actuado a mis espaldas,
731	PMC	3/4	-	BIEL mira a los ojos a ITIEL mientras le habla y después agacha la cabeza.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL y has sido un inepto al haber dejado un cadáver a la vista de todo el mundo.
732	PMC	3/4	-	ASTRID mira a BIEL y después	Sonido ambiente.	-

				a ITIEL con una leve sonrisa irónica y arquea una ceja.		
733	PML	Frontal	-	ITIEL mira a ASTRID y a BIEL en silencio durante unos segundos.	Sonido ambiente.	-
734	PML	3/4	-	ASTRID mira a ITIEL mientras le habla.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Itiel, comprendo tu enfado. Todo ha pasado muy rápido y, bueno, las cosas han salido así.
735	PML	Perfil (Astrid) 3/4 (Biel)	-	BIEL mira a ASTRID mientras ésta le habla a ITIEL.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Pero en ningún momento tuvimos la intención de mantenerte al margen.
736	PML	3/4	-	ASTRID sigue mirando a ITIEL mientras le habla.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID Ahora las cosas se están complicando

						demasiado y no podemos perder tiempo
737	PML	Escorzo (Astrid) 3/4 (Itiel)	-	ITIEL mira a ASTRID muy serio atentamente mientras la escucha.	Sonido ambiente y diálogo.	ASTRID en reproches que ya no sirven para nada, debemos actuar unidos.
738	PML	3/4 (Biel)	-	BIEL mira a ITIEL en silencio.	Sonido ambiente.	-
739	PML	Frontal/ 3/4	-	ITIEL mira a BIEL y a ASTRID mientras habla.	Sonido ambiente y diálogo.	ITIEL De acuerdo. Acepto la situación, y por supuesto, es preciso actuar de inmediato. Pero las cosas ahora se harán a mi manera, ¿ha quedado lo suficientemente claro?
740	PML	3/4	-	BIEL asiente rápidamente con la cabeza.	Sonido ambiente.	-

741	PMC	3/4	-	ASTRID sonr�e.	Sonido ambiente.	-
ESCENA 68. INT. HABITACI3N TISBE. NOCHE						
742	PE	Zenital	-	TISBE est� tumbada en la cama.	M�sica extradieg�tica (<i>“Perfume”</i> , de <i>Rag’n’Bone Man</i>) y sonido ambiente.	TISBE (V.O.) Todas las personas tienen miedo en alg�n momento de su vida.
743	PMC	Zenital	-	TISBE escucha m�sica con sus auriculares negros.	M�sica extradieg�tica (<i>“Perfume”</i> , de <i>Rag’n’Bone Man</i>) y sonido ambiente (m�sica auriculares)	TISBE (V.O.) Algunas personas, sin embargo, viven con miedo. No lo admiten, se protegen con muros de indiferencia porque necesitan sentirse fuertes.
744	PD	Frontal	-	En el corcho de la pared se ve una foto de TISBE y ALEX riendo.	M�sica extradieg�tica (<i>“Perfume”</i> , de <i>Rag’n’Bone Man</i>) y sonido ambiente.	TISBE (V.O.) Todo el mundo cree que nada les afecta, que son realmente felices cuando sonr�en.

745	PMC	Perfil	-	TISBE escucha música con sus auriculares negros.	Música extradiegética (<i>"Perfume"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente (música auriculares)	TISBE (V.O.) ¿Pero es realmente posible ser feliz cuando el peso de los recuerdos forma parte de ti?
ESCENA 69. IINT. LABORATORIO. NOCHE						
746	PMC	Escorzo (Derek) Frontal (Ekard)	-	DEREK se encuentra frente a la pantalla táctil de su ordenador escuchando las fuertes reprimendas de EKARD.	Música extradiegética (<i>"Perfume"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	-
747	PML	Frontal	-	DEREK no dice nada, sólo baja la mirada y mira su anillo.	Música extradiegética (<i>"Perfume"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	TISBE (V.O.) Hay algunas heridas que son físicas,
748	PD	Picado	-	DEREK se quita el anillo y se	Música extradiegética (<i>"Perfume"</i> , de <i>Rag'n'Bone</i>	TISBE (V.O.) cicatrices permanentes

				observa un tatuaje circular.	<i>Man</i>) y sonido ambiente.	que te recuerdan aquello que viviste,
749	PML	Contrapicado	-	DEREK observa el tatuaje con melancolía.	Música extradiegética (" <i>Perfume</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	TISBE (V.O.) pero que tal vez nunca vayas a superar.
ESCENA 70. INT. CASA ALEX Y TISBE. INT. NOCHE						
750	PML	Frontal/Perfil (Alex) Perfil (Azael)	Travelling retro	ALEX se acerca a su padre, que está tumbado en el sofá. AZAEL la abraza y ALEX cierra los ojos.	Música extradiegética (" <i>Perfume</i> ", de <i>Rag'n'Bone Man</i>) y sonido ambiente.	TISBE (V.VO.) Otras heridas son internas, éstas son las más difíciles de sobrellevar puesto que nadie puede verlas, permanecen ocultas en la profundidad del dolor interno. Son heridas nacidas del miedo y convertidas en

						cicatrices permanentes.
ESCENA 71. INT. TEMPLO TIBETANO. DÍA						
751	PP	Frontal	Zoom out	HENDOL tiene los ojos cerrados y está sentado con las piernas cruzadas en una estancia del monasterio de Ganden.	Sonido ambiente.	-
752	PE	Escorzo (Hendol) 3/4 (Maestro)	-	Un maestro tibetano está frente a HENDOL, sentado del mismo modo.	Sonido ambiente.	-
753	PConj	Perfil	-	HENDOL y su maestro siguen sentados con los ojos cerrados y las manos cogidas.	Sonido ambiente.	-
754	PMC	Frontal	-	El maestro habla con los ojos cerrados.	Sonido ambiente, diálogo y música	MAESTRO Un visitante del cielo

					extradieética (“ <i>Bitter end</i> ”, de <i>Rag’n’Bone Man</i>).	transformará a la raza humana. Nuevos seres habitarán la Tierra,
755	PM	Escorzo (Maestro) Frontal (Hendol)	-	HENDOL escucha con los ojos cerrados.	Sonido ambiente, diálogo y música extradieética (“ <i>Bitter end</i> ”, de <i>Rag’n’Bone Man</i>).	MAESTRO imperceptibles ante los ojos de la humanidad. Poco a poco se harán con el poder y someterán al hombre,
756	PMC	Frontal	-	El maestro sigue hablando con los ojos cerrados. Finalmente los abre y mira a HENDOL.	Sonido ambiente, diálogo y música extradieética (“ <i>Bitter end</i> ”, de <i>Rag’n’Bone Man</i>).	MAESTRO sembrando el caos y la muerte. Todo estará perdido si la heroína no acepta su destino. Tú, mi más preciado pupilo,
757	PM	Escorzo (Maestro) Frontal (Hendol)	-	HENDOL escucha las palabras de su maestro con los ojos ahora	Sonido ambiente, diálogo y música extradieética (“ <i>Bitter end</i> ”, de <i>Rag’n’Bone</i>	MAESTRO debes cumplir con el tuyo y asegurarte de que la heroína

				abiertos, mirándole directamente.	<i>Man</i>).	cumpla con su deber para salvar a la humanidad.
758	PM	Escorzo (Hendol) Frontal (Maestro)	-	El maestro sigue mirando a HENDOL a los ojos mientras le habla.	Sonido ambiente, diálogo y música extradiegética (<i>"Bitter end"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	MAESTRO Sé que eres diferente a los demás, Hendol, y por eso sé que debes llevar a cabo esta misión.
759	PML	Frontal	-	HENDOL le hace una reverencia al maestro.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Bitter end"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-
760	PML	Frontal	Travelling retro	HENDOL se aleja del maestro.	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Bitter end"</i> , de <i>Rag'n'Bone Man</i>).	-
761	PA/PE/PG	Dorsal	-	HENDOL camina por un pasillo que	Sonido ambiente y música extradiegética (<i>"Bitter end"</i> , de	-

				conduce al exterior.	<i>Rag'n'Bone Man</i>).	
--	--	--	--	----------------------	--------------------------	--

3.3.11. Producción del capítulo

3.3.11.1. Plan de producción

En este apartado procedemos a explicar, mediante un diagrama de GANTT, el plan de producción del capítulo piloto de *Límite*. Especificamos que este plan está pensado para la versión de 70 minutos, que es de la que hemos realizado el guión técnico.

	Mes 1			Mes 2			Mes 3			Mes 4		
Guión literario	█	█										
Desglose del guión	█	█										
Reunión de todo el equipo		█										
Guión técnico		█	█									
Lista material técnico necesario			█									
Diseño vestuario y maquillaje			█	█								
Diseño de atrezzo			█	█	█							
Diseño gráfico			█	█	█							
Localización			█	█	█							
Presupuesto		█	█	█	█	█						
Recopilación vestuario y maquillaje						█	█					
Recopilación atrezzo					█	█	█					

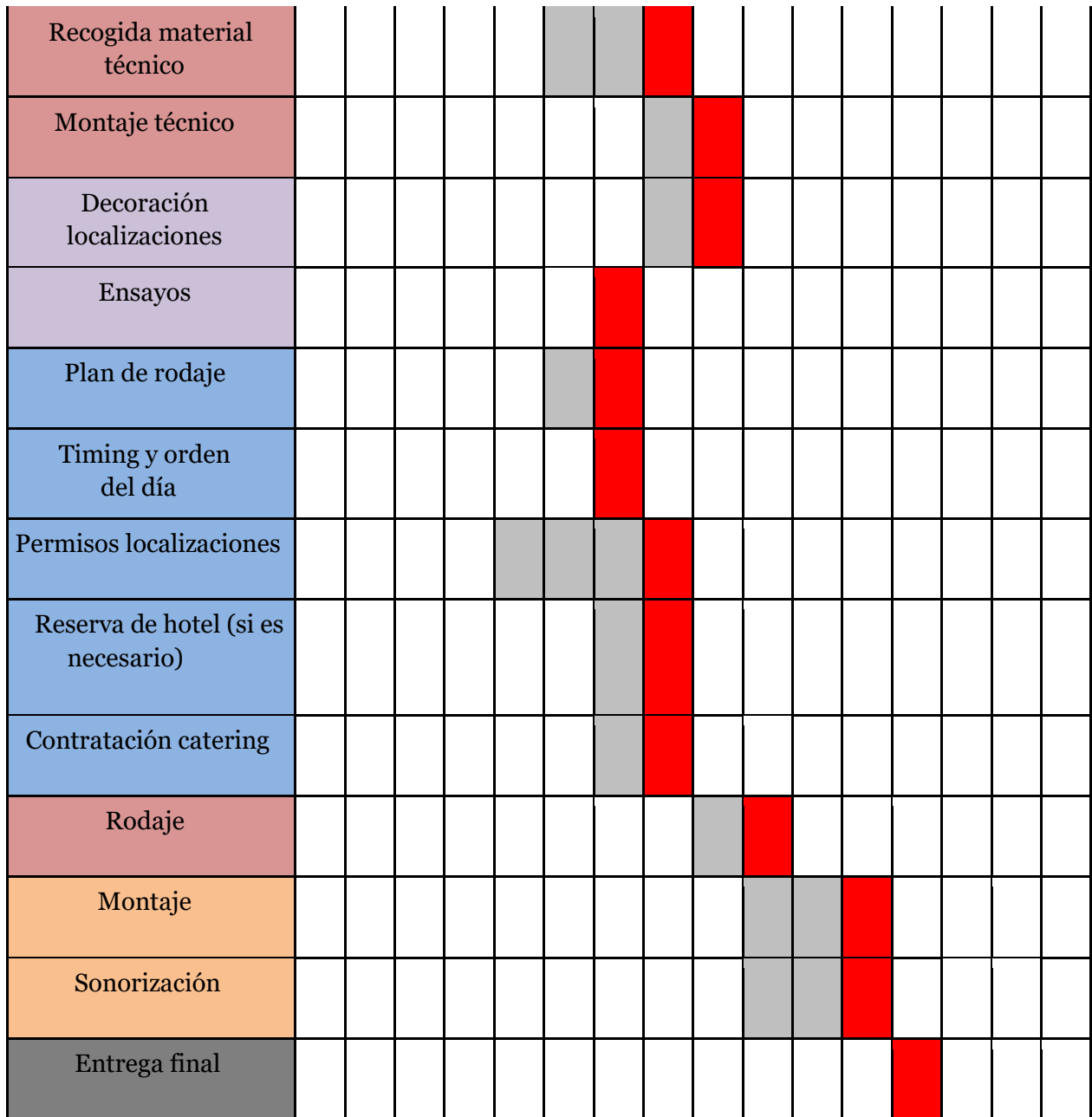


Figura 19: Diagrama de Gantt del plan de producción. Fuente: Elaboración propia.

	En proceso
	Fecha límite
Guionista	
Equipo producción	
Equipo técnico	
Equipo artístico	
Equipo postproducción	

Figura 20: Leyenda del diagrama de Gantt del plan de producción.
Fuente: Elaboración propia.

Para realizar el plan de producción, hemos decidido utilizar el diagrama de Gantt, “una herramienta que permite modelar la planificación de las tareas necesarias para la realización de un proyecto.” (CCM)⁴³

Hemos decidido utilizar este método porque permite estructurar las diferentes etapas de producción de una forma visible y clara. Así, hemos dividido el plan en cuatro meses con sus respectivas semanas y ubicado cada etapa en dichas semanas. Los colores también facilitan la comprensión de la tabla, por lo que le hemos asignado uno a cada equipo y hemos diferenciado dos colores para marcar las fechas que tienen para desarrollar sus respectivas tareas así como las fechas límite.

Hemos reservado las dos primeras semanas para realizar el guión literario del capítulo piloto. A medida que se iban teniendo escenas, se ha desarrollando el desglose del guión, para que al finalizar estas dos semanas puedan estar terminadas y que se pueda reunir el equipo y dar el visto bueno. A partir de aquí, se pueden empezar a organizar las siguientes etapas y equipos de producción. En la semana siguiente deberá estar terminado el guión técnico y la lista de material necesario para el rodaje.

Tras finalizar el guión técnico, el equipo de arte dispondrá de dos semanas para el diseño de vestuario y maquillaje, y de tres semanas para el diseño de atrezzo y los grafismos, puesto que consideramos que en estas dos últimas tareas se necesita más tiempo. En *Límite* hay un volumen de atrezzo considerable, puesto que aparecen muchos escenarios

⁴³ CCM (3 de Marzo de 2017). Diagrama de Gantt. Consultado en mayo de 2017 de: <http://es.ccm.net/contents/580-diagrama-de-gantt>

distintos con estilos propios cada uno. En cuanto a los grafismos, además de realizar la careta de entrada, que será la misma para todos los capítulos, deberán ocuparse de los rótulos de los flashbacks y de los subtítulos de las escenas en las que se habla en otro idioma, como en la escena final, en el monasterio tibetano y el flashback inicial de la tribu sustnuka, además de diseñar todo lo referente a la investigación de Derek sobre el gen Hydra.

Paralelamente, el equipo de producción puede ir elaborando el presupuesto desde que se termina el guión técnico y el desglose de guión, y debe tenerlo acabado dos semanas después de que el localizador haya efectuado su propuesta y el director haya escogido los definitivos. Al mismo tiempo, producción deberá tener listo el timing y el plan de rodaje.

Una vez terminado el presupuesto, se comienzan los ensayos con los actores y con el equipo de rodaje. Las siguientes dos semanas se dedican a la grabación del capítulo. Dependiendo de la dificultad de los capítulos así como de la versión que se acabe rodando, se requerirán más o menos días de rodaje. El atrezzo se montaría uno o dos días antes de la grabación, puesto que, como hemos comentado antes, hay varios tipos de escenografía que preparar. Los permisos de las localizaciones, así como las reservas de hotel y la contratación del catering también se irán desarrollando en paralelo al rodaje del capítulo.

El equipo de postproducción comienza el montaje de las secuencias una vez finalizado el rodaje. Se dispone de tres semanas para montar todo el capítulo, incorporar los efectos especiales, sonorizar, etalonar, incorporar los grafismos y conseguir el master y sus respectivas copias. Esta etapa es también muy importante porque *Límite* requiere varios tipos de temperatura de color. Por este motivo hemos reservado más días en la planificación para esta etapa de producción.

En conclusión, para la creación, rodaje y montaje del capítulo piloto se prevé que se necesitarán 3 meses y medio. Para el desarrollo de los siguientes capítulos el proceso se acelerará porque mientras se rueda el primer capítulo, los guionistas podrán ir desarrollando los siguientes y el equipo de producción podrá iniciar los preparativos para éstos. Gracias a esto, creemos que la temporada completa podría acabarse en 7 meses aproximadamente. Es importante destacar esto para realizar el presupuesto.

3.3.11.2. Desglose de gui3n

A continuaci3n mostramos el desglose de gui3n del cap3tulo piloto de *L3mite*.

DESGLOSE DE GUI3N “L3MITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	1. EXT. AMAZONAS-TRIBU SUSTNUKA. D3A.	
P3G. GUI3N	1	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	El poblado sustnuka es arrasado.	
PROTAGONISTAS	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Habitantes del poblado
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL Uw3k y Naywa

		FIG. FRASE Kapuli
ATTREZZO Árbol	VESTUARIO Vestimenta de la tribu Yanomami	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma) SFX (Árboles y rocas por los aires)	OTROS Voz en off (Tisbe)
DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA.	
PÁG. GUIÓN	1 y 2	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Tisbe observa cómo se hunde la red en el estanque. Queda en shock porque toca el agua sin querer.	
PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Alumnos colegio

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Red	VESTUARIO Uniforme del CRARC	MAQUILLAJE Eyeliner
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Cocodrilos Voz en off

DESGLOSE DE GUIÓN	
“LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	3. INT. CUARTO DE BAÑO. DÍA. AÑO 1998
PÁG. GUIÓN	2
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Agnes ahoga a Tisbe en la bañera.

PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Agnes	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO	VESTUARIO Chándal viejo y zapatillas (Agnes) Ropa de niña (Tisbe)	MAQUILLAJE Caracterización (ojeras Agnes)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	4. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA	
PÁG. GUIÓN	2, 3 y 4	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Dani entra en el recinto y se encuentra a Tisbe en shock.	
PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Dani	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Red	VESTUARIO Uniformes del CRARC	MAQUILLAJE Eyeliner
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Cocodrilos Voz en off

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	5. EXT. CALLEJÓN. DÍA
PÁG. GUIÓN	4, 5 y 6
PAGE COUNT	

SINOPSIS	Un intraterrestre asesina a un humano. Después Derek asesina al intraterrestre.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE Joven Intruso
ATTREZZO Tabaco Arma de Derek Anillo de Derek Guantes de plástico Artilugio “linterna” de Derek Letrero de la tienda	VESTUARIO Sudadera gris, pantalones de chándal y zapatillas (Derek) Tejanos desgastados, jersey gris y botas(Joven) Pantalones negros, chupa de cuero, gafas de sol y botas (Intruso)	MAQUILLAJE Caracterización muerto (intruso y joven)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES MFX y SFX (Ojos intruso y ojos joven)	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	6. INT. VETERINARIO. DÍA	
PÁG. GUIÓN	6, 7 y 8	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex calma a un rottweiler descontrolado.	
PROTAGONISTAS Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL Recepcionista Dueña del yorkshire Dueño del carlino
		FIG. FRASE Dueña rottweiler Veterinaria Dueño del chihuahua
ATTREZZO Hueso de plástico	VESTUARIO Batas veterinario (Alex y Veterinaria) Ropa casual (Recepcionista y dueños de los perros)	MAQUILLAJE Gloss, rimel y colorete (Alex)
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES	OTROS Rottweiler Yorkshire Carlino Chihuahua

DESGLOSE DE GUIÓN		
“LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	7. EXT. CASA MELLIZAS. DÍA	
PÁG. GUIÓN	8	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Se observa la casa de Alex y Tisbe.	
PROTAGONISTAS	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO	VESTUARIO	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	8. INT. CASA MELLIZAS. DÍA	
PÁG. GUIÓN	8 y 9	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek llega a la casa de Alex y Tisbe y conversa con Azael.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS Azael	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo (Derek) Canapés 3 bandejas plateadas Trapo Caja blanca con lazo rosa Botella de cava Codorniu Mantel rojo	VESTUARIO Delantal estampado con las caras de Alex y Tisbe, tejanos, camiseta de manga corta y zapatos (Azael) Abrigo y zapatos (Derek)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Música (<i>This charming man</i> , de <i>The Smiths</i>)

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto	
SEQ.	9. INT. VETERINARIO. DÍA
PÁG. GUIÓN	10
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Alex se quita la ropa del trabajo y manda un mensaje a su hermana.

PROTAGONISTAS Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo Perchero Escritorio Móvil	VESTUARIO Bata, jersey rosa, tejano azul claro, bambas blancas y abrigo color crema	MAQUILLAJE Gloss, rimel y colorete
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN		
“LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	10. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA	
PÁG. GUIÓN	10	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Tisbe recibe el mensaje de Alex.	
PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Mochila estampada de calaveras Monopatín negro Móvil Auriculares	VESTUARIO Camiseta de manga corta negra con letras rojas, pantalones negros, medias de rejilla y bambas blancas.	MAQUILLAJE Eyeliner
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Música (<i>Stairway to heaven, Led Zeppelin</i>)

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	11. INT. HABITACIÓN AGNES. DÍA. AÑO 1999	
PÁG. GUIÓN	11	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Tisbe tira el vaso de Agnes y Agnes le da una bofetada.	
PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS Agnes	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Cama Vaso de alcohol Mesita de noche	VESTUARIO Chándal y zapatillas (Agnes) Ropa de niña (Tisbe)	MAQUILLAJE Caracterización ojeras (Agnes)
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES SFX (Sangre)	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	12. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA
PÁG. GUIÓN	11
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Alex recoge a Tisbe.

PROTAGONISTAS Tisbe Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Mochila de calaveras Móvil Auriculares Monopatín negro	VESTUARIO Camiseta de manga corta negra con letras rojas, pantalones negros, medias de rejilla y bambas blancas (Tisbe) Jersey rosa, tejano azul claro, bambas blancas y abrigo color crema (Alex)	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe) Gloss, rimel y colorete (Alex)
VEHÍCULOS Escarabajo azul	EFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN		
“LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	13. INT. COCHE ALEX. DÍA	
PÁG. GUIÓN	12 y 13	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex y Tisbe charlan en el coche.	
PROTAGONISTAS Tisbe Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Mochila de calaveras Móvil Monopatín negro	VESTUARIO Camiseta de manga corta negra con letras rojas, pantalones negros, medias de rejilla y bambas blancas (Tisbe) Jersey rosa, tejano azul claro, bambas blancas y abrigo color crema (Alex)	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe) Gloss, rimel y colorete (Alex)
VEHÍCULOS Escarabajo azul	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	14. INT.CASA ALEX Y TISBE. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	13, 14 y 15	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek y Azael charlan sobre Alex, Tisbe y sus investigaciones.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Azael	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Platos Anillo (Derek) Sartenes Copa de vino Cuatro bandejas de canapés Trapo	VESTUARIO Camisa blanca, corbata negra, esmoquin y zapatos (Derek) Delantal estampado con las caras de Alex y Tisbe, tejanos, camiseta de manga corta y zapatos (Azael)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	15. INT. COCHE ALEX. NOCHE
PÁG. GUIÓN	16

PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex y Tisbe charlan en el coche.	
PROTAGONISTAS Tisbe Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Mochila de calaveras Móvil Monopatín negro	VESTUARIO Camiseta de manga corta negra con letras rojas, pantalones negros, medias de rejilla y bambas blancas (Tisbe) Jersey rosa, tejano azul claro, bambas blancas y abrigo color crema (Alex)	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe) Gloss, rimel y colorete (Alex)
VEHÍCULOS Escarabajo azul	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	16. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	16, 17 y 18	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex y Tisbe llegan a casa y se reúnen con Derek y Azael.	
PROTAGONISTAS Tisbe Alex Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Azael	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo (Derek) Mantel rojo Botella de vino Torres Tres copas de vino Una lata de CocaCola Cuatro copas de cava Un vaso Cuatro platos y sus respectivos cubiertos y	VESTUARIO Camiseta de manga corta negra con letras rojas, pantalones negros, medias de rejilla y bambas blancas (Tisbe) Jersey rosa, tejano azul claro, bambas blancas y abrigo color crema (Alex) Camisa blanca, corbata	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe) Gloss, rimel y colorete (Alex)

servilletas de tela blanca Cuatro bandejas de canapés Dos platos con lonchas de jamón serrano y rebanadas de pan Tres platos con aceitunas Salmón Mejillones Buñuelos de bacalao Papiro egipcio Estantería	negra, esmoquin y zapatos (Derek) Tejanos, camiseta de manga corta y zapatos (Azael)	
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	17. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	18, 19, 20, 21, 22 y 23	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex y Tisbe celebran su cumpleaños con Derek y Azael.	
PROTAGONISTAS Tisbe Alex Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Azael	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo (Derek) Mantel rojo Botella de vino Torres Tres copas de vino Una lata de CocaCola Cuatro copas de cava Un vaso Cuatro platos y sus respectivos cubiertos y servilletas de tela blanca Cuatro bandejas vacías Platos vacíos Iphone Tarta de dos pisos personalizada Velas Bolsa Swarovski Caja con lazo rosa Caja con lazo negro Colgante de oro blanco con forma de corazón Colgante de plata con una piedra de azabache Cámara de fotos	VESTUARIO Camiseta de manga corta negra con letras rojas, pantalones negros, medias de rejilla y bambas blancas (Tisbe) Jersey rosa, tejano azul claro, bambas blancas y abrigo color crema (Alex) Camisa blanca, corbata negra, esmoquin y zapatos (Derek) Tejanos, camiseta de manga corta y zapatos (Azael)	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe) Gloss, rimel y colorete (Alex)
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN		
“LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	18. EXT. CHALET DEREK. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	23	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Se ve la casa de Derek.	
PROTAGONISTAS	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO	VESTUARIO	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	19. INT. CHALET DEREK. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	23 y 24	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek llega a su casa, se sirve una copa y va a su habitación.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Llaves Botellas de whisky Vaso Equipo de música Anillo	VESTUARIO Abrigo, camisa blanca, corbata negra, esmoquin y zapatos (Derek)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES	OTROS <i>Música Your way or the rope, Rag'n bone man.</i>

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto	
SEQ.	20. INT.CHALET DEREK. NOCHE
PÁG. GUIÓN	24
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Derek pasa la prueba de reconocimiento ocular para entrar en su laboratorio.

PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Vaso Espejo Reloj de muñeca Anillo	VESTUARIO Camisa blanca, corbata negra, esmoquin y zapatos (Derek)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS Voz GIA

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	21. INT.LABORATORIO. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	25, 26, 27 y 28	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek habla con su padre a través del ordenador de su laboratorio.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Ekard	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Artilugios tecnológicos Material de laboratorio Escritorio plateado circular Silla giratoria de piel negra Estantes Anillo	VESTUARIO Camisa blanca, corbata negra, esmoquin y zapatos (Derek) Traje de lycra (Ekard)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS Voz GIA

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	22. EXT. CALLE. DÍA	
PÁG. GUIÓN	28	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel llega a la cafetería <i>Platta</i> en su moto.	
PROTAGONISTAS Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Viandantes y conductores

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Casco Rótulo cafetería <i>Platta</i>	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS Moto Harley Seventy Two Coche	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	23. INT. CAFETERÍA. DÍA
PÁG. GUIÓN	28 y 29
PAGE COUNT	

SINOPSIS	Biel se toma un café y observa a Tisbe chocar contra su moto.	
PROTAGONISTAS Biel Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Clientes de la cafetería
		FIG. FIJA Camarero
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Casco Café Monopatín Colgante de Tisbe	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas (Biel) Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggins y bambas negras (Tisbe)	MAQUILLAJE Eyeliner
VEHÍCULOS Coche	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	24. EXT. CALLE. DÍA	
PÁG. GUIÓN	29, 30 y 31	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel y Tisbe se pelean hasta que llega Derek.	
PROTAGONISTAS Biel Tisbe Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Viandantes y conductores
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Casco Anillo Reloj Monopatín Colgante de Tisbe	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas (Biel) Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggings y bambas negras (Tisbe) Pantalones negros, zapatos de piel marrones, americana marrón oscuro, camisa blanca (Derek)	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe)
VEHÍCULOS Moto Harley Seventy Two Coches	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	25. EXT. CALLE. DÍA	
PÁG. GUIÓN	31	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel sigue en su moto al coche de Derek.	
PROTAGONISTAS Biel Tisbe Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Viandantes y conductores

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Casco	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas (Biel) Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggins y bambas negras (Tisbe) Pantalones negros, zapatos de piel marrones, americana marrón oscuro, camisa blanca (Derek)	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe)
VEHÍCULOS Moto Harley Seventy Two Aston Martin Coches	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN		
“LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	26. INT. COCHE DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	32 y 33	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Tisbe y Derek conversan en el coche.	
PROTAGONISTAS Tisbe Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Anillo Reloj Monopatín roto Colgante de Tisbe	VESTUARIO Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggins y bambas negras (Tisbe) Pantalones negros, zapatos de piel marrones, americana marrón oscuro, camisa blanca (Derek)	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe)
VEHÍCULOS Aston Martin	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	27. EXT. CALLE. DÍA	
PÁG. GUIÓN	33	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel sigue a Tisbe y a Derek hasta el CRARC.	
PROTAGONISTAS Biel Tisbe Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Viandantes y conductores

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Casco Anillo Reloj Monopatín Colgante de Tisbe	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas (Biel) Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggins y bambas negras (Tisbe) Pantalones negros, zapatos de piel marrones, americana marrón oscuro, camisa blanca	MAQUILLAJE Eyeliner (Tisbe)
VEHÍCULOS Moto Harley Seventy Two Aston Martin Coches	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN		
“LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	28. EXT. MANSIÓN ASTRID. DÍA	
PÁG. GUIÓN	34	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel llega a la mansión de Astrid.	
PROTAGONISTAS Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA Cuatro guardaespaldas
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE Hombre trajeado

ATTREZZO Casco Pinganillos	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas (Biel) Trajes negros (Figurantes)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS Moto Harley Seventy Two	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	29. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA	
PÁG. GUIÓN	34 y 35	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel entra en la habitación de Astrid y se acuestan.	
PROTAGONISTAS Biel Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Pintalabios rojo Tocador Cama de matrimonio con dosel con sábanas rojas Escritorio	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas (Biel) Bata de seda negra, lencería negra y tacones altos negros (Astrid)	MAQUILLAJE Pintalabios, rimel, colorete (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	30. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA
PÁG. GUIÓN	35 y 36
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Biel le revela a Astrid que ha visto a Derek.

PROTAGONISTAS Biel Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Tocador Cama de matrimonio con dosel con sábanas rojas Escritorio	VESTUARIO Calzoncillos (Biel) Bata de seda negra (Astrid)	MAQUILLAJE Pintalabios, rimel, colorete (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN		
“LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	31. INT. CHALET DEREK. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	37	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex llega al chalet de Derek.	
PROTAGONISTAS Derek Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Asiento de color blanco Espejo (Laboratorio) Platos Cubiertos Vasos Velas Cerillas Servilletas Sushi Caviar Equipo de música Anillo (Derek) Colgante (Alex)	VESTUARIO Corbata azul, camisa blanca, esmoquin negro y zapatos negros (Derek) Vestido rosa con un lazo negro en la cintura, abrigo largo de color negro y tacones negros (Alex)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel, colorete, gloss (Alex)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Música <i>I don't believe in rumors, Frank Sinatra</i>

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	32. INT. CHALET DEREK. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	38, 39, 40, 41 y 42	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek propone matrimonio a Alex.	
PROTAGONISTAS Derek Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Platos Cubiertos Vasos Velas Servilletas Restos de comida Equipo de música Pañuelo blanco de seda Pequeña tarta de fresas y nata Cajita de marca Tiffany's Anillo de oro blanco con un diamante Sofá Móvil Anillo (Derek) Colgante (Alex)	VESTUARIO Corbata azul, camisa blanca, esmoquin negro y zapatos negros, boxers negros de marca (Derek) Vestido rosa con un lazo negro en la cintura, tacones negros, ropa interior blanca (Alex)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel, colorete, gloss (Alex)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Música <i>Close to you, Frank Sinatra</i>

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	33. INT. CRARC. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	42	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Tisbe le cuenta por teléfono a Alex que Dani ha muerto.	
PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Policías, forenses, médicos y periodistas
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Colgante	VESTUARIO Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggins y bambas negras	MAQUILLAJE Eyeliner
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	34. INT. CHALET DEREK. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	42	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex escucha lo que Tisbe le está diciendo.	
PROTAGONISTAS Derek Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Equipo de música Anillo de oro blanco con un diamante Sofá Móvil Anillo Colgante Alex	VESTUARIO Boxers negros de marca (Derek) Ropa interior blanca (Alex)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel, colorete, gloss (Alex)
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES	OTROS Música <i>Frank Sinatra</i>

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	35. INT. CRARC. NOCHE
PÁG. GUIÓN	42
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Tisbe continúa hablando con Alex por teléfono.

PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Policías, forenses, médicos y periodistas
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Colgante	VESTUARIO Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggins y bambas negras	MAQUILLAJE Eyeliner
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	36. INT. CHALET DEREK. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	43	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Alex le cuenta a Derek lo que Tisbe le ha dicho.	
PROTAGONISTAS Derek Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Equipo de música Anillo de oro blanco con un diamante Sofá Móvil Anillo	VESTUARIO Boxers negros de marca (Derek) Ropa interior blanca (Alex)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel, colorete, gloss (Alex)

Colgante Alex		
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS <i>Música Frank Sinatra</i>

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	37. INT. UNIVERSIDAD. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	43 y 44	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel se cuela en la universidad y roba unos documentos.	
PROTAGONISTAS Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Escritorio de madera maciza Ordenador Papeles Marco de fotos con una foto de Alex, Tisbe y Azael Cartera Tarjeta de crédito Carpetas amarillas Folios con información de la tribu sustnuka	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	38. EXT. CRARC. NOCHE
PÁG. GUIÓN	44
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Derek y Alex llegan al CRARC

PROTAGONISTAS Alex Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Policías, forenses, médicos y periodistas
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Colgante (Alex) Anillo (Derek) Cámaras Micrófonos Instrumental médico y forense	VESTUARIO Corbata azul, camisa blanca, esmoquin negro y zapatos negros, boxers negros de marca y abrigo largo negro (Derek) Vestido rosa con un lazo negro en la cintura, tacones negros, ropa interior blanca y abrigo largo negro (Alex) Uniformes de los figurantes	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel, colorete, gloss (Alex)
VEHÍCULOS Aston Martin Coches patrulla Furgones de la televisión Ambulancia	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	39. INT. CRARC. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	44 y 45	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek y Alex se encuentran con Tisbe. Derek echa una ojeada al cadáver de Dani.	
PROTAGONISTAS Alex Derek Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Policías, forenses, médicos y periodistas
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Cadáver Dani	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE Policía
ATTREZZO Colgante (Alex) Anillo (Derek) Colgante (Tisbe) Walkie talkie Cinta policial Cámaras	VESTUARIO Corbata azul, camisa blanca, esmoquin negro y zapatos negros, boxers negros de marca y abrigo largo negro (Derek) Vestido rosa con un lazo	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel, colorete, gloss (Alex) Eyeliner (Tisbe) Caracterización muerto y ojos blancos (Dani)

Micrófonos Instrumental médico y forense	negro en la cintura, tacones negros, ropa interior blanca y abrigo largo negro (Alex) Camiseta estampada, camisa de cuadros, leggins y bambas negras (Tisbe) Uniformes de los figurantes	
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	4o. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	45	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid va a recibir a los invitados para su fiesta.	
PROTAGONISTAS Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Políticos invitados Servicio

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Jarrones de flores	VESTUARIO Vestido largo color carmesí con pequeños volantes y tacones negros (Astrid) Ropa elegante (Invitados)	MAQUILLAJE Labios rojos, eyeliner, rimmel, colorete, iluminador (Astrid) Maquillaje similar (Invitados)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	41. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE
PÁG. GUIÓN	46
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Astrid hace un brindis en su fiesta y aparece Biel.

PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Políticos invitados Camareros
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Copas Bandejas con comida Fotocopias Lámpara de araña Jarrones de flores	VESTUARIO Vestido largo color carmesí con pequeños volantes y tacones negros (Astrid) Ropa elegante (Invitados) Uniformes (Camareros) Chupa, tejanos y botas (Biel)	MAQUILLAJE Labios rojos, eyeliner, rimmel, colorete, iluminador (Astrid) Maquillaje similar (Invitados)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	42. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	46, 47 y 48	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	En el despacho de Astrid, Biel enseña a Astrid los documentos de la universidad.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Fotocopias Escritorio con cajón de doble fondo Ordenador Teléfono Lapiceros	VESTUARIO Vestido largo color carmesí con pequeños volantes y tacones negros (Astrid) Chupa, tejanos y botas (Biel)	MAQUILLAJE Labios rojos, eyeliner, rimmel, colorete, iluminador (Astrid)

Perchero Alfombra		
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	43. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	49	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid observa los documentos que le ha entregado Biel y se queda pensativa.	
PROTAGONISTAS Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Fotocopias Cama con dosel con las sábanas rojas Tocador Escritorio	VESTUARIO Vestido largo color carmesí con pequeños volantes y tacones negros (Astrid)	MAQUILLAJE Labios rojos, eyeliner, rimmel, colorete, iluminador (Astrid)
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	44. EXT. POBLADO SUSTNUKA. DÍA
PÁG. GUIÓN	49
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Astrid destruye el poblado sustnuka.

PROTAGONISTAS Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Habitantes poblado sustnuka
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Árboles Rocas	VESTUARIO Vestido blanco largo (Astrid) Vestimenta de la tribu Yanomami (Habitantes del poblado)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma) SFX (Árboles y rocas por los aires)	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	45. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	49	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid esconde los documentos en su habitación.	
PROTAGONISTAS Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Fotocopias Cama con dosel con las sábanas rojas Tocador Escritorio Anillo	VESTUARIO Vestido largo color carmesí con pequeños volantes y tacones negros (Astrid)	MAQUILLAJE Labios rojos, eyeliner, rimmel, colorete, iluminador (Astrid)

Llave Caja fuerte		
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	46. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA	
PÁG. GUIÓN	50	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid ve las noticias en la televisión.	
PROTAGONISTAS Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA Guardaespaldas

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Pantalla de plasma Butacas Mesita Jarrón de flores	VESTUARIO Camiseta verde oscuro, leggings y botines(Astrid) Trajes (Guardaespaldas)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel, colorete (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	47. INT. AGARTHA. DÍA	
PÁG. GUIÓN	50 y 51	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Una vigilante le cuenta a Itiel lo que ha salido por las noticias.	
PROTAGONISTAS Itiel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA Vigilante
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Puerta de madera maciza oscura Trono de piedra ancho y con el respaldo alto Cuadro abstracto	VESTUARIO Gabardina negra, zapatos negros, tejanos negros y jersey negro (Itiel) Vestido de lana negro (Vigilante)	MAQUILLAJE Caracterización palidez
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	48. INT. CHALET DEREK. DÍA
PÁG. GUIÓN	51
PAGE COUNT	

SINOPSIS	Derek sale de su casa.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo Gafas de sol Llaves Cartera Móvil Mueble del recibidor	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	49. EXT. CALLE. DÍA	
PÁG. GUIÓN	51	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek habla con Alex por teléfono y Biel lo espía.	
PROTAGONISTAS Derek Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo (Derek) Móvil	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek) Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta,	MAQUILLAJE

	tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel)	
VEHÍCULOS Aston Martin	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	50. INT. CAFETERÍA. DÍA	
PÁG. GUIÓN	51 y 52	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel se reúne con Astrid y conversan.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Clientes cafetería
		FIG. FIJA Camareros

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Cafés Servilletas Gafas de sol (Astrid)	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid) Ropa casual (Clientes) Uniformes (Camareros)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel y colorete (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	51. INT. CRARC. NOCHE. LA NOCHE ANTERIOR
PÁG. GUIÓN	52
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Biel asesina a Dani.

PROTAGONISTAS Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Dani	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Ordenador Bolígrafos Móvil	VESTUARIO Chupa, tejanos y botas (Biel) Pantalones pitillo, camiseta manga corta marrón y bambas (Dani)	MAQUILLAJE Caracterización muerto (Dani)
VEHÍCULOS	EFEKTOS ESPECIALES MFX y SFX (Ojos Biel y ojos Dani)	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	52. INT. CAFETERÍA. DÍA	
PÁG. GUIÓN	53	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel y Astrid conversan.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Clientes cafetería
		FIG. FIJA Camareros
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Cafés Servilletas Gafas de sol (Astrid)	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel y colorete (Astrid)

	Ropa casual (Clientes) Uniformes (Camareros)	
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	53. INT. UNIVERSIDAD. DÍA	
PÁG. GUIÓN	53, 54 y 55	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek y Azael se dirigen al despacho mientras charlan sobre lo que sucedió la noche anterior.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Estudiantes
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS Azael	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Cajas Libros Informes Llave Carpetas Archivadores Folio de la tribu sustnuka	VESTUARIO Jersey gris, pantalones negros y zapatos (Azael) Ropa casual (estudiantes) Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	54. INT. CHALET DEREK. DÍA
PÁG. GUIÓN	55 y 56
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Biel y Astrid entran en el chalet de Derek, buscando un lugar secreto.

PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Gafas de sol (Astrid) Tarjeta de crédito Cartera Sofás Estanterías Escritorio Cama Vestidor Espejo	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, rimmel y colorete (Astrid)
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES SFX (Astrid mueve las estanterías)	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	55. INT. APOGEON. NOCHE. AÑO 1350 d.C.	
PÁG. GUIÓN	57 y 58	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek le cuenta a Astrid que tiene un lugar secreto.	
PROTAGONISTAS Astrid Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Espejo grande Libros Cojín	VESTUARIO Camiseta y pantalones azules de licra	MAQUILLAJE Rimmel y colorete (Astrid)

VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS
------------------	---	--------------

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	56. INT.CHALET DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	58 y 59	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid y Biel descubren el sistema de detección ocular del espejo de Derek.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Espejo	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS Voz GIA

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	57. INT. COCHE DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	59	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek se dirige en su coche a toda prisa hacia su casa.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL Conductores y viandantes
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS Aston Martin Coches	EFECTOS ESPECIALES	OTROS Voz manos libres

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	58. INT. CHALET DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	60, 61, 62	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid persuade a GIA y entran al laboratorio.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Espejo	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggings y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS Voz GIA

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto	
SEQ.	59. INT. LABORATORIO. DÍA
PÁG. GUIÓN	62 y 63
PAGE COUNT	

SINOPSIS	Astrid y Biel entran al laboratorio y descubren la existencia del Gen. Después salen.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Artilugios tecnológicos Material de laboratorio Escritorio plateado circular Silla giratoria de piel negra Estante	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS Voz GIA

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	6o. INT. CHALET DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	63	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek llega a casa y se dirige al piso de arriba.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek)	MAQUILLAJE

VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS VOZ GIA
------------------	----------------------------	-------------------------

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	61. INT. CHALET DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	63	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid y Biel salen del laboratorio y Astrid vuelve a persuadir a GIA.	
PROTAGONISTAS Biel Astrid	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Espejo	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS VOZ GIA

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	62. INT. CHALET DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	63	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek sube las escaleras a prisa.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	63. INT. CHALET DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	63	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid y Biel salen por la ventana y aparece Derek.	
PROTAGONISTAS Derek Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Espejo	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek) Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	64. INT. LABORATORIO DEREK. DÍA	
PÁG. GUIÓN	63	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek entra al laboratorio.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Artilugios tecnológicos Material de laboratorio Escritorio plateado circular Silla giratoria de piel negra	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek)	MAQUILLAJE

Estante		
VEHÍCULOS	EFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS Voz GIA

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	65. INT. AGARTHA. TARDE	
PÁG. GUIÓN	64 y 65	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Astrid y Biel entran en Agartha.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA Tres vigilantes

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Candelabros Velas	VESTUARIO Ropa negra (Vigilantes) Vestido de lana (Vigilante) Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggings y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto	
SEQ.	66. INT. AGARTHA. NOCHE
PÁG. GUIÓN	65
PAGE COUNT	
SINOPSIS	Biel entra en el despacho de Itiel.

PROTAGONISTAS Astrid Biel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA Dos vigilantes
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Candelabros Velas Puerta de madera maciza	VESTUARIO Ropa negra (Vigilantes) Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggings y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS Voz Itiel

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	67. INT. DESPACHO ITIEL. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	65, 66, 67, 68 y 69	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Biel y Astrid conversan con Itiel en su despacho sobre todo lo que han descubierto.	
PROTAGONISTAS Astrid Biel Itiel	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Candelabros Velas Trono de piedra Cuadro abstracto Escritorio Sillas	VESTUARIO Chaqueta tejana, camiseta negra de manga corta, tejanos oscuros, cinturón y botas (Biel) Camiseta verde oscuro, leggins y botines(Astrid)	MAQUILLAJE Eyeliner, colorete y rimmel (Astrid)

	Gabardina negra, zapatos negros, tejanos negros y jersey negro (Itiel)	
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	68. INT.HABITACIÓN TISBE. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	69	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Tisbe escucha música en su cama.	
PROTAGONISTAS Tisbe	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA

SECUNDARIOS	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Auriculares negros Colgante Posters Cama	VESTUARIO Camiseta de tirantes negra, tejanos y calcetines rojos	MAQUILLAJE Eyeliner
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Voz en off

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” T01E01 Piloto		
SEQ.	69. INT. LABORATORIO. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	69 y 70	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Derek habla con su padre.	
PROTAGONISTAS Derek	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL

		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Ekard	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Anillo Artículos tecnológicos Material de laboratorio Escritorio plateado circular Silla giratoria de piel negra Estante	VESTUARIO Pantalones de vestir, jersey gris, camisa blanca, deportivas y americana (Derek) Ropa de licra (Ekard)	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Voz en off (Tisbe)

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	70. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE	
PÁG. GUIÓN	70	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Azael abraza Alex.	
PROTAGONISTAS Alex	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Azael	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE
ATTREZZO Libro Colgante (Alex)	VESTUARIO Jersey gris, pantalones negros y zapatos (Azael) Jersey blanco, tejanos y bambas blancas (Alex)	MAQUILLAJE

VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES	OTROS Voz en off (Tisbe)
------------------	----------------------------	------------------------------------

DESGLOSE DE GUIÓN “LÍMITE” To1Eo1 Piloto		
SEQ.	71. INT. TEMPLO TIBETANO. DÍA	
PÁG. GUIÓN	70	
PAGE COUNT		
SINOPSIS	Hendol recibe el mensaje de la profecía de su maestro y se marcha.	
PROTAGONISTAS Hendol	INTERVENCIONES	FIG. NORMAL
		FIG. FIJA
SECUNDARIOS Maestro	ESPECIALISTAS	FIG. ESPECIAL
		FIG. FRASE

ATTREZZO Cojines Estatua Buda	VESTUARIO Atuendos tradicionales de los Gelug	MAQUILLAJE
VEHÍCULOS	EFFECTOS ESPECIALES VFX (Croma)	OTROS

3.3.11.3. Personal de rodaje

En este apartado se incluye un listado de todo el personal necesario para la creación y desarrollo de *Límite*.

Personal humano	
1	Director
1	Ayudante de dirección
1	Director de casting
1	Coordinador de casting
1	Script
1	Productor
1	Productor ejecutivo
1	Coordinador de producción
1	Contable
1	Director de fotografía
1	Operador especialista de cámara de vídeo
1	Operador de cámara
1	Asistente de cámara
1	Director de arte
1	Decorador
1	Ayudante de decoración
1	Ambientador

2	Attrezzista
1	Ayudante de ambientador
2	Ayudante de atrezzo
1	Diseñador de maquillaje
1	Asistente de maquillaje
1	Estilista
1	Ayudante de vestuario
1	Jefe de peluquería
1	Asistente de peluquería
1	Coordinador general FX
3	Técnico efectos especiales
1	Director de sonido
1	Operador de sonido
1	Ayudante de sonido
1	Etalonador
1	Editor montador de vídeo
1	Editor de audio
3	Diseño gráfico
1	Jefe de eléctricos
1	Coordinador técnico
2	Electricistas
1	Transportación
4	Peones
1	Manejador de animales
3	Guionistas

Total: 54 personas

Tabla 21. Personal de rodaje. Fuente: Elaboración propia.

Tras hacer el listado, hemos obtenido un total de 54 personas para realizar *Límite*.

Para los días de casting se necesitará a tres personas: el director de casting, que es el encargado de ponerse en contacto con todos los actores o sus representantes, el asistente de casting, encargado de contratar a los actores y figurantes y avisarles de los días que les toca grabar además de recibirlos, informarlos del casting y tomar sus datos, y un operador de cámara para que realice los *backups*.

El equipo de guionistas estará formado por tres personas que realizarán la estructura, temáticas y tramas de las temporadas conjuntamente. Después se procederá a dialogar por separado y los guiones solo se darán por finalizados tras ponerlos en común y recibir el visto bueno del director.

Durante los días de rodaje será imprescindible el trabajo del ayudante de producción, el ayudante de dirección y el coordinador técnico. El coordinador de producción es el encargado de coordinar todas las etapas del proceso audiovisual, el ayudante de dirección realiza el plan diario de filmación y el coordinador técnico es el encargado de coordinar la instalación y del equipo de grabación.

En el proceso de grabación, la mayor responsabilidad la tendrá el director, que es quien toma todas las decisiones. Otros puestos de vital importancia en esta etapa son el *script*, el operador de cámara y su asistente, el jefe de eléctricos y el director de sonido así como su equipo. El *script* es el encargado de sostener la claqueta al inicio y al final de cada escena y asegurarse de que no haya saltos de *raccord* ni ningún tipo de fallo de continuidad. El operador de cámara, como su nombre indica, será el encargado de manejar la cámara y su asistente estará siempre con él para ayudarlo en lo que necesite y cambiar los focos según lo que requiera la escena. Por último, el jefe de eléctrica, el director de sonido y su equipo se responsabilizarán de capturar el sonido ambiente, los diálogos y los posibles sonidos accidentales que se cuele para que en la etapa de postproducción pueda editarse.

El equipo de arte estará formado por 16 personas. El director de arte, el decorador, el ayudante de dirección, el ambientador y su ayudante, dos atrezzistas, el diseñador de maquillaje y su ayudante, el estilista y su ayudante y el jefe de peluquería y su ayudante, las tres personas encargadas del diseño gráfico. El objetivo de este equipo es conseguir el *look* de la imagen deseado por el director de arte, el de fotografía y el director.

El equipo de postproducción estará formado por un equipo de 7 personas. En la postproducción de imagen estará el editor, el etalonador, el coordinador general de FX y tres técnicos, y en la postproducción de audio estará editor de audio. En la parte visual, el editor será el encargado de unir las diferentes escenas para formar el capítulo y el

etalonador se encargará de hacer las correcciones de luz. En la parte de audio, el editor de audio se encargará de pulir las voces y sonidos y sincronizarlos, generar efectos para crear atmósferas, añadir la banda sonora, etc. Hay que destacar también el papel de las cuatro personas encargadas de desarrollar los efectos especiales para cada escena y el papel del director que estará presente también en la etapa de postproducción.

Además de todo el personal nombrado, se contratará empresas externas que se encarguen del catering y de la seguridad durante el rodaje. Por otra parte, el equipo artístico no se ha mencionado porque variará en función de las necesidades de cada capítulo. Todos los protagonistas aparecerán en la mayoría de capítulos pero habrá excepciones. Del mismo modo, los secundarios y los extras también variarán. Por último hay que destacar que hemos incluido a un manejador de animales porque algunas escenas de *Límite* requiere trabajar con animales tanto domésticos, como perros, como exóticos, como cocodrilos. Aún así, esta persona solo será necesaria en algunos capítulos.

3.3.11.4. Casting

Ésta es una etapa vital para la producción de *Límite*, puesto que como bien hemos explicado en anteriores apartados, hemos desarrollado los personajes minuciosamente, no sólo en sus aspectos psicológicos más profundos sino también físicamente. Esto se debe a que hemos querido darles personalidades muy distintivas, y de la mejor manera en que los espectadores pueden captar este hecho desde el primer momento es a través de su apariencia externa. Su apariencia física está estrechamente relacionada, por lo tanto, con su forma de ser, sentir y de vivir la vida.

Todos los personajes protagonistas de *Límite*, por lo tanto, serán escogidos a través de un riguroso proceso de casting. El primer paso será abrir una convocatoria desde el mismo equipo de producción de la serie. Esta convocatoria se envía a distintas agencias de actores como *Grupo exclusive*, *La Farándula Actores*, *Fifth Avenue*, *Golden Agency* y *Motd Models*, que son las encargadas de representar a todos sus actores. El segundo paso será esperar a que dichas agencias envíen una propuesta con todos los actores que creen idóneos para interpretar a los personajes de la serie, según las características expuestas en la convocatoria. Una vez recibidas todas las propuestas, comenzará la tercera y última fase de casting, las pruebas internas que durarán varios días y en las cuales se irán descartando posibilidades hasta dar con el actor ideal para cada personaje. Creemos importante destacar que para el personaje de Tisbe contamos con un contacto propio, pues toda la historia surgió a partir de ella.

En el caso de los figurantes, también se abrirá una convocatoria para enviar a las mismas agencias, pero en este caso no se pretende ser estrictos en cuanto a sus características físicas, puesto que no serán personajes relevantes en el transcurso de la historia, y por lo

tanto, no están definidos sus perfiles. Lo que sí que se pretende asegurar es que los figurantes respondan las características mínimas para cada situación, puesto que no será igual, por ejemplo, un figurante para la escena de la fiesta de Astrid del capítulo piloto que un figurante para las escenas que transcurren en el bar *La Platta*.

A continuación presentamos, a la izquierda, a los referentes a través de los que nos hemos inspirado para crear a los personajes, para que sirvan como modelo para las agencias a la hora de la selección, y a la derecha a posibles actores encontrados en diferentes agencias que podrían encajar con cada uno de estos personajes.

Tisbe



Imagen 127. Emma Stone
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 128. Isa Ruiz
Fuente: Propia.

Alex



Imagen 129: Amanda Seyfried
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 130: Karolina
Fuente: *Fifth Avenue*.

Derek



Imagen 131: Chris Pine
Fuente: *LosAndes*.



Imagen 132: Joaquin R
Fuente: *Mot Models*.

Astrid

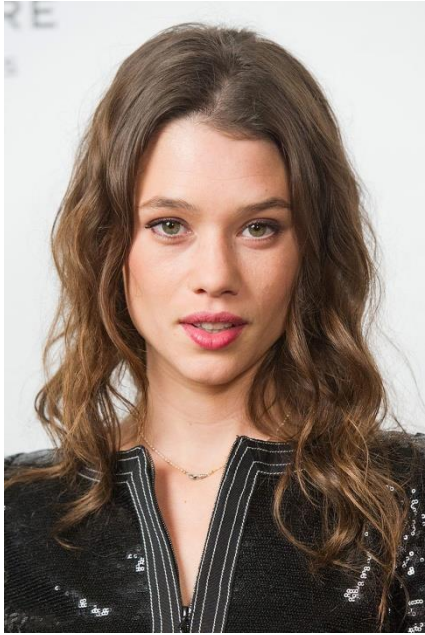


Imagen 133: Astrid Bergès-Frisbey
Fuente: *Vogue*.



Imagen 134: Inga Post
Fuente: *Grupo Exclusive*.

Itiel



Imagen 135: Olivier Martinez
Fuente: *The Apricity a European Cultural Community*.



Imagen 136: Álvaro Pérez
Fuente: *Grupo Exclusive*.

Biel

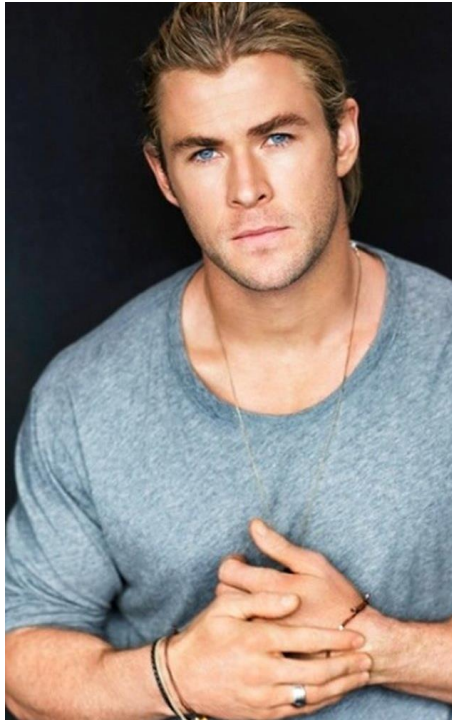


Imagen 137: Chris Hemsworth
Fuente: *IMDb*.



Imagen 138: Emiliano M
Fuente: *Mot Models*.

Kaleb



Imagen 139: Tom Hardy
Fuente: *The berry*.



Imagen 140: Cristóbal Bermejo
Fuente: *Golden Agency*.

Gareth



Imagen 141: Ian Somerhalder
Fuente: *International Green Awards*.

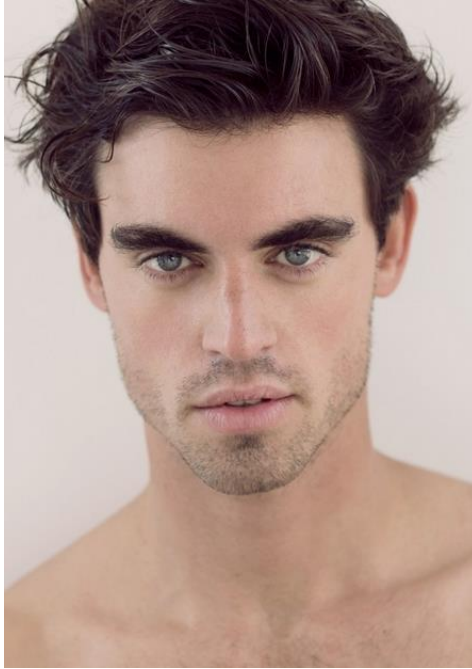


Imagen 142: Hans
Fuente: *Fifth Avenue*.

Hendol



Imagen 143: Luke Evans
Fuente: *British Boys*.



Imagen 144: Roger Batalla
Fuente: *La Farándula*.

3.3.11.5. Localizaciones

En este apartado mostramos las distintas localizaciones que aparecerán en el capítulo piloto de *Límite*. Tal y como apuntamos en el apartado 3.3.8.1.1. *Decorados*, la serie se rodará en sitios y escenarios reales en la mayoría de las ocasiones, por lo que ha sido necesaria una búsqueda de localizaciones reales similares a las que teníamos en mente. En los casos en que la acción se desarrolle en Agartha, en Apogeon o en el Amazonas, las escenas se rodarán en un set con croma, similares a las imágenes de a continuación. En cualquier caso, el lugar de grabación será específicamente en Barcelona.



Imagen 145: Chroma verde. Fuente: *VFX cz*.



Imagen 146: Chroma azul. Fuente: *La Fotografía*.

También creemos necesario especificar que en en las escenas en que se muestren los hogares de los diferentes personajes, se podrá simular que el interior y el exterior es el mismo lugar, aunque en realidad pertenezcan a sitios distintos.

Después de realizar la investigación de las localizaciones, pasamos a mostrar a continuación cada una de las localizaciones que constan en el guión, por orden de aparición:

- Amazonas (Colombia), poblado sustnuka

La idea es recrear este escenario con una apariencia similar a la de las imágenes de aquí abajo con con croma, grabando las escenas en nuestro set de Barcelona.



Imagen 147: poblado Brasil.
Fuente: *WWSYNTHESIS*.



Imagen 148: reserva nacional tanimboca.
Fuente: *Santorini Group*.

- Barcelona, interior CRARC

Las escenas que se desarrollen en este espacio se rodarán en el mismo CRARC. Un inconveniente es que los pasillos son estrechos, por lo que dificulta la movilidad a la hora de grabar. Una posible medida para remediar este hecho es utilizar planos aéreos. Algo positivo, sin embargo, es que el CRARC cuenta con diferentes estancias, por lo que se dispone de una gran variedad de lugares concretos en su interior.



Imagen 149: CRARC. Fuente: *Anoia Diari*.



Imagen 150: CRARC. Fuente: *festa Catalunya*.

- Barcelona, baño Agnes

El tipo de bañera y de baño que nos imaginábamos para la escena del primer flashback es similar a la imagen siguiente, pues queremos transmitir la ansiedad y el terror que experimenta Tisbe a través de un escenario ya de por sí angustioso. También consideramos que este tipo de bañeras antiguas facilita la grabación de la escena, puesto que al no estar pegada con cemento a la pared se puede mover a conveniencia y los cámaras también tienen un mayor acceso por entre los bordes para hacer el tipo de planos mencionado en el guión técnico.



Imagen 151: bañera. Fuente: *Vibbo*.



Imagen 152: bañera. Fuente: *milanuncios*.

- Barcelona, una calle del barrio gótico

En este caso no es de especial importancia la calle exacta, pero sí que queremos que pertenezca al barrio gótico porque creemos que le aporta el ambiente que buscamos para la escena en que se ve por primera vez como un intraterrestre roba el tiempo a un humano. Algo negativo de rodar en este tipo de calles es que, como en el caso del CRARC, los pasillos son muy estrechos y dificulta la movilidad. Al mismo tiempo esto es algo positivo, pues es justamente lo que buscamos para la escena, ese aire claustrofóbico y oscuro. También se tiene que tener en cuenta que buscaremos una tienda real para hacerla pasar por la tienda “*Variety*” que aparece en nuestro guión.



Imagen 153: La Mina.
Fuente: *Foroparalelo*.



Imagen 154: Barrio gótico.
Fuente: *Pinterest*.

- Barcelona, veterinario Alex

Hemos pensado, para las escenas de Alex en su trabajo, rodar en este lugar tan concreto porque la acción, sobre todo la de la primera escena, requiere de bastante acción, y era necesario que el espacio fuera lo suficientemente grande como para que hubiera movimiento. La mayoría de veterinarios son bastante pequeños, con lo que contar con un veterinario de estas dimensiones es ideal para nuestras escenas. Los pasillos en este caso también son bastante estrechos, pero eso no será un gran impedimento, dado que la acción central se llevará a cabo en un espacio más grande, y las escenas en las que se sigue al rottweiler se llevarán a cabo con planos sencillos. Eso sí, le pondríamos nuestro propio letrero, simulando que el nombre de la clínica es otro.



Imagen 155: Hospital Veterinari Provença.
Fuente: *Veterinari Barcelona*.



Imagen 156: Hospital Veterinari Provença.
Fuente: *Veterinari Barcelona*.

- Barcelona, exterior CRARC.

En el caso del CRARC por fuera es mucho más fácil rodar que en el interior, dado que hay mucha más movilidad. Además, la estructura en su conjunto es relativamente pequeña, por lo que no se necesitan realizar planos extremadamente grandes para mostrarlo en su totalidad.



Imagen 157: CRARC. Fuente: *festa Catalunya*

- Barcelona, exterior casa mellizas.

La apariencia exterior de la casa de las mellizas pretendemos que sea similar a la de las imágenes de aquí abajo. Buscábamos que fuera bonita y acogedora en oposición con la imagen de lóbreguez del baño de Agnes, para resaltar una vez más, mediante la estética y los elementos visuales, el cambio de vida que han experimentado Tisbe y Alex desde que están con su padre. La casa se situaría en Sarrià, una zona de casas bonitas y al mismo tiempo no demasiado caras ni lujosas, respetando su clase social.



Imagen 158: Casa. Fuente: *deplanos*.



Imagen 159: Casa. Fuente: *Pinterest*.

- Barcelona, cocina mellizas.

Hemos pensado una apariencia similar al de la imagen siguiente para la cocina de las mellizas, puesto que concuerda con la estética exterior de la casa y además está en sintonía con las personalidades de Azael y Alex. El color azul, en todo caso, sobraría, sustituyéndolo por el blanco o un color más discreto. Creemos que el hecho de que sea una cocina americana favorece el rodaje de la escena, pues se puede enfocar prácticamente al mismo tiempo la acción que se desarrolla en la cocina y en el comedor.



Imagen 160: Cocina americana. Fuente: *Houzz*.

- Barcelona, habitación Agnès.

Esta es la apariencia que hemos pensado para la habitación de Agnes, que aparece en el segundo flashback de Tisbe. Siguiendo los parámetros de la estética del lavabo, la habitación también la hemos buscado triste, apagada, con un aire antiguo y poco agradable. Aunque la habitación no vaya a ser demasiado grande, no creemos que ésto se un impedimento para grabar, porque en ella no habrá demasiado mobiliario, y por lo tanto, moverse debería ser factible.



Imagen 161: Habitación.
Fuente: *centraldereservas*.

- Barcelona, interior coche Alex.

Una de las escenas del capítulo piloto se rodará en el interior de un escarabajo azul, que es el coche de Alex. Hemos pensado concretamente en este modelo porque creemos que va muy acorde con su personalidad. No supone ningún inconveniente rodar en el interior de un coche porque se prevé hacer, tal como comentamos en el guión técnico, un plano conjunto fijo desde el exterior, enfocando a las mellizas con un plano conjunto estático.



Imagen 162: Escarabajo azul.
Fuente: *A.I.M.E.*



Imagen 163: Escarabajo azul.
Fuente: *Pinterest.*

- Barcelona, comedor mellizas.

La apariencia que deseamos que tenga la sala de estar de la casa de las mellizas es similar al de las imágenes de a continuación, en perfecta sintonía con el resto de partes de la casa que se han mostrado. La cocina y el comedor, por lo tanto, han de estar conectados, tal y como comentamos arriba, lo que facilita la grabación de las diferentes escenas porque se puede ver a Azael en la cocina mientras sus hijas conversan con Derek sentados en la mesa.



Imágenes 164 y 165: Comedor. Fuente: *Bloghogar*.

- Barcelona, exterior chalet Derek

La apariencia exterior que hemos pensado para el chalet es prácticamente idéntica a la de la imagen anterior. Creemos que esta estética es ideal para Derek, pues es elegante, moderna y sofisticada, además de ser costoso. Situaremos el chalet en la zona de Pedralbes, una de las más caras de Barcelona, donde es más fácil encontrar este tipo de vivienda.



Imagen 166: Chalet. Fuente: *La casa azul*.

- Barcelona, salón chalet Derek.

Esta es la estética que perseguimos para el interior del chalet de Derek. La idea es que, tal y como se aprecia en las siguientes imágenes, sea un espacio abierto, bien iluminado con grandes ventanales y con poco pero lujoso y ordenado mobiliario, creando así una mayor sensación de amplitud y limpieza. A la hora de grabar, estas condiciones facilitarán la tarea, sobre todo para moverse con la cámara y para conseguir una buena luz natural cuando se rueden escenas de día.



Imágenes 167 y 168: Interior chalet. Fuente: *CAAN design*.

- Barcelona, habitación Derek.

Para la habitación de Derek buscamos un estilo similar al de las imágenes de a continuación. Siguiendo con el estilo y personalidad del personaje, la habitación es elegante y sofisticada, a la par que bien iluminada, limpia y ordenada. También debe tener un ventanal en la pared del fondo, un espejo al lado de la puerta (que es la entrada de acceso al laboratorio) y el vestidor en frente de su cama. Hemos pensado dicha distribución para dar facilidad a la hora de grabar las escenas, puesto que gran parte de las acciones más importantes del capítulo piloto suceden en este escenario. La presencia del ventanal y el espejo dificultará un poco la tarea por los reflejos, pero el espacio será grande, por lo que la movilidad será un factor positivo.



Imagen 169: Habitación chalet.
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 170: Habitación chalet.
Fuente: *Gino Maurizio Pratesi*.

- Barcelona, laboratorio secreto Derek.

Para el laboratorio secreto de Derek nos hemos inspirado en el garaje subterráneo de Tony Stark, de *Ironman*. Queremos que la forma sea circular, que a la derecha se ubiquen los elementos científicos propios de laboratorio y a la izquierda la parte donde construye y guarda el armamento. Esta escena, no obstante, se grabará en el set con chroma, por lo que no es necesario localizar un sitio real para *Límite*.



Imagen 171: Garaje Iron Man. Fuente: *cómofuncionaqué*.

- Barcelona, una carretera de plaza cataluña.

Para la escena en que Biel sigue el coche de Derek y Tisbe, hemos pensado ubicar la escena en una carretera típica de Barcelona, atestada de tránsito. No creemos necesario concretar la calle exacta, lo importante es que el espectador sitúe la acción en Barcelona. A la hora de grabar no habrá inconveniente, puesto que serán planos fijos frontales tanto cuando se enfoque a Biel como cuando se enfoque el coche de Derek.



Imagen 172: Carretera plaza Catalunya.
Fuente: *El País*.



Imagen 173: Carretera plaza Catalunya.
Fuente: *El Periódico*.

- Barcelona, exterior cafetería *La Platta*.

La Platta es una cafetería extraída de nuestra imaginación, aunque queremos ubicarlo en un lugar físico real. La apariencia deberá ser similar a la de las imágenes de a continuación, dado que el bar se debe relacionar con clientes de clase media-alta, y al mismo tiempo, acoger a clientes jóvenes. Es por ello que hemos pensado en un bar con grandes ventanales a través de los cuales se vea el interior. Para ello, buscaremos un bar real en Barcelona con una apariencia parecida, como bien hemos mencionado antes, y simplemente le cambiaremos el cartel. No hay gran inconveniente a la hora de grabar las escenas, puesto que serán planos generales fijos.



Imágenes 174 y 175: Blue Wave Barcelona. Fuente: *Hola!*.

- Barcelona, interior bar *La Platta*.

Como bien acabamos de mencionar, el bar La Platta está pensado para un tipo de cliente de clase media-alta, por lo que la estética interior también queremos cuidarla, intento en la medida de lo posible que sea similar al de las imágenes siguientes. Para grabar será un poco problemático porque es un espacio que estará lleno de mesas y sillas, y además estará caracterizado por pasillos bastante estrechos. Como punto positivo es que al contar con grandes ventanales, será muy fácil lograr una buena luz natural de calidad para ambientar la escena.



Imagen 176: Blue Wave Barcelona. Fuente: *Hola!*.

- Barcelona, interior coche Derek.

También hemos querido cuidar la apariencia del interior del coche de Derek, puesto que a través de éste mostramos, como sucede con el chalet, la personalidad de este personaje. Por lo tanto, consideramos que una marca ideal de coche sería un Aston Martin, como el de las imágenes inferiores. Para rodar la escena en que Tisbe y Derek conversan en el interior del coche no habrá mucho problema, dado que, como hemos comentado antes, lo realizaremos con planos aéreos desde el exterior.



Imagen 177: Aston Martin. Fuente: *Auto Bild*.



Imagen 178: Aston Martin. Fuente: *Caricos*.

- Barcelona, exterior mansión Astrid.

La mansión de Astrid es uno de los espacios que más hemos pensado y cuidado, dado que en ella se desarrolla parte de la acción más importante no sólo en el capítulo piloto, sino a lo largo de toda la serie. Hemos adaptado, por lo tanto, la imagen y personalidad de Astrid con su estética, en este caso en la apariencia de persona tranquila, civilizada y culta que da ante los demás. También hemos tenido en cuenta la clase social elevada en la que se encuentra, gracias a su posición de política. Por esta razón buscaremos mansiones reales situadas en Barcelona similares al de las imágenes siguientes. Para realizar los planos exteriores no habrá mucha dificultad, ya que como sucede en otros casos, se utilizarán planos generales estáticos.

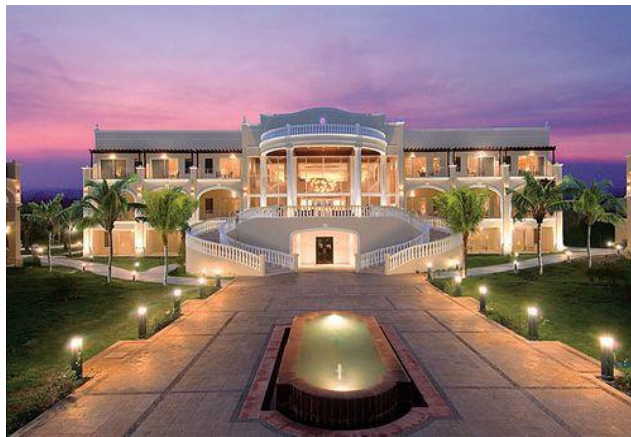


Imagen 179: Mansión. Fuente: *hipmunk*.

- Barcelona, salón mansión Astrid.

La estética del interior de la mansión de Astrid deseamos que sea semejante a la de las imágenes de aquí abajo, pues aporta ese toque de elegancia, refinamiento y majestuosidad que va tanto con la imagen que Astrid quiere reflejar a los demás. Nos lo imaginábamos, además, con poco mobiliario y con las paredes muy blancas y grandes lámparas de cristal. A la hora de grabar o habrá ningún problema porque la estancia es enorme y esto aporta gran libertad de movimiento. Gracias a la ubicación, forma y estructura de las escaleras, será muy factible además realizar picados y contrapicados.



Imagen 180: Interior mansión.
Fuente: *Pinterest*.



Imagen 181: Interior mansión.
Fuente: *Stock ceramica*.

- Barcelona, habitación Astrid.

El interior de la habitación irá en concordancia con la estética general de la mansión, como la parte exterior como la interior. Por lo tanto, deseamos una apariencia similar a la de la imagen de abajo, aunque con las paredes más blancas. Al tratarse de otro espacio amplio tampoco habrán inconvenientes destacados para rodar las escenas, en las que ya de por sí se pensaban utilizar planos sencillos con poco movimiento.



Imagen 182: Habitación mansión. Fuente: *Clipgoo*.

- Barcelona, vestidor Derek.

El estilo del vestidor de Derek también va en consonancia con el estilo de su chalet en general. Por lo tanto, siguen predominando los colores claros, con muchos espejos y cristales. En este caso, la puerta es corrediza, y a la derecha hay un pasillo por el que continúa el vestidor. No será muy difícil rodar las escenas que se desarrollarán en estos escenarios porque aunque se trata de un espacio esencialmente limitado, a diferencia de la mayoría de vestuarios, este es muy grande y amplio, y tampoco se han pensado utilizar planos muy difíciles, la mayoría serán estáticos. Lo que sí que habrá que cuidar son los reflejos, como sucedía en la escena de la habitación.



Imagen 183: Vestidor. Fuente: *Pinterest*.



Imagen 184: Vestidor. Fuente: *Linear Concepts*.

- Barcelona, despacho Azael en la Universidad de Barcelona.

Hemos situado estas escenas en la Universidad de Barcelona, con lo cual, nos adaptaremos a la estructura y mobiliario que allí haya. No obstante, en nuestra mente nos situamos una estética similar al de las imágenes siguientes, sobre todo la del despacho de Azael, aunque con más estanterías con carpetas y archivadores y un poco más grande para que pueda haber mayor movilidad a la hora de la grabación



Imagen 185: Despacho. Fuente: *Hecop*.



Imagen 186: Pasillo Universidad. Fuente: *El Periódico*.

- Barcelona, despacho Astrid.

El despacho va en sintonía con el resto de la estética de su mansión, con el color blanco como dominante y con detalles en colores más fuertes como el rojo o el verde. Su despacho tendría también una apariencia ordenada y sería grande y luminosa gracias a las ventanas que se situarían a la derecha, lo que facilitaría tanto la movilidad como la ambientación en el momento del rodaje.



Imagen 187: Despacho mansión. Fuente: *Picó furniture blog*.



Imagen 188: Despacho mansión. Fuente: *Locus Muebles*.

- Agarthá, despacho Itiel.

El despacho de Itiel está situado en Agarthá, un mundo imaginario, por lo que dichas escenas se grabarán en el set con el chroma. En este sentido, tenemos mucha más libertad para ser creativas a la hora de imaginar el espacio con exactitud. Hemos encontrado pocas imágenes que se ajusten a lo que teníamos en mente, pero para tener una idea, el mobiliario sería similar al de la imagen izquierda, con tonalidades oscuras y de estilo clásico. El ambiente, sin embargo, sería mucho más oscuro y tenebroso, y la pared sería de piedra al tratarse de un despacho subterráneo, similar al de la imagen derecha.



Imagen 189: Despacho.
Fuente: *El Correo*.



Imagen 190: El Molar. Fuente: *Guía Repsol*.

- Apogeon, habitación Derek.

La habitación de Derek tendría una imagen similar al de las imágenes siguientes. Es decir, través del gran ventanal se dislumbrarían las luces de la ciudad, y en el interior se hallaría un escritorio, su cama y un sinfín de estanterías con libros y una parte al fondo dedicada a su laboratorio, todo en un ambiente altamente tecnológico con predominancia de color azul eléctrico y blanco. Este espacio no existe, por lo que se rodaría en el set con el chroma.



Imagen 191: Tron. Fuente: *Behance*.



Imágenes 192 y 193: Cyberpunk. Fuente: *Pinterest*.

- Agarthá, entrada y túneles.

Como hemos comentado anteriormente, Agarthá es un mundo imaginario, con lo cual las escenas en los túneles subterráneos deberían grabarse también en el set con el chroma, por lo que también tenemos muchísima libertad creativa para su estética. En el apartado 3.3.4. *Mundos y espacios* explicamos más detalladamente este espacio.



Imagen 194: Cueva.
Fuente: *Pinterest*.

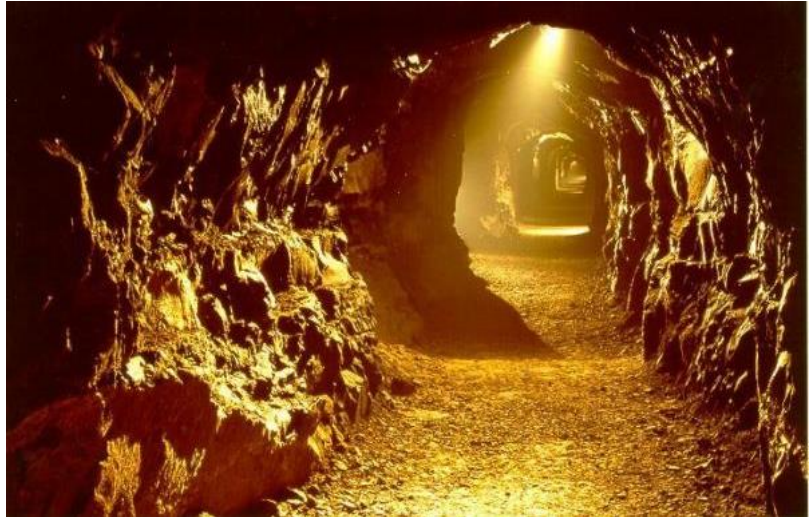


Imagen 195: Cueva.
Cueva.Fuente: *The hydro lisdoonvarna*.

- Barcelona, habitación Tisbe.

La habitación de Tisbe es la parte de la casa de las mellizas que más desentona con la su estética general, puesto que pone de manifiesto la personalidad de Tisbe. La hemos pensado como un espacio pequeño, con las paredes llenas de pósters de bandas musicales, alguna estantería con libros dispuestos de forma desordenada y una cama que suele estar desordenada y en la que siempre reposa su ordenador y cuadernos de dibujos con estuches. También contaría con un pequeño escritorio, también desordenado, lleno de muchos de sus dibujos. El inconveniente para grabar en este espacio será su reducido espacio, pero afortunadamente los planos serán sencillos y estáticos. Para hacer los picados se precisará de grúas especiales.



Imagen 196: Habitación. Fuente: *rebloggy*.

- Tíbet, interior monasterio de Ganden.

El monasterio de Ganden aparecerá en Límite en la última escena, en la que Hendol recibe su llamado y se marcha. Aunque, como hemos explicado en el apartado 3.3.3. *Mundos y espacios*, el monasterio de Ganden luce con muchos colores vivos, en esta escena buscamos lograr un aspecto más oscuro y gótico, acorde con su temática. Queda añadir que aunque el monasterio sí que existe, las escenas se grabarían en el set con chroma, puesto que se saldría del presupuesto ir al Tíbet realmente para rodar.



Imagen 197: Monasterio de Ganden.
Fuente: *Sapore di Cina*.



Imagen 198: Monasterio de Ganden.
Fuente: *sobre turismo*.

3.3.11.6. Rider

A continuación se muestra el listado de todo el material necesario para el rodaje de los capítulos de la serie, tomando como referencia el capítulo piloto.

Equipo de cámara

- 1 Panasonic AG-AC90 AVCCAM
- 4 Tarjetas de cámara
- 4 Baterías
- 1 Trípode
- 1 Matte Box Shape
- 1 Grúa/Pluma SACHTLER 5710 CAMCRANE

Equipo de realización

- 2 Monitor/Grabador Atomos 5" Ninja Blade HD
- 1 Crucial MX100 512GB SSD SATA3

1 Backup Quantum DXi6900

Equipo de sonido

2 Grabadora digital Tascam DR-60
2 Micrófono unidireccional Senheiser MKE 600
4 Micrófono de corbata AKG-C-417PP
2 Pértiga de fibra de carbono Rycote G5 4m

Equipo de iluminación

1 Foco fresnel HMI FilmGear 1200W 5600K
2 Palio Avenger 4x4 (120x120cm) (Incluyen 2 ceferinos cada uno)
1 Reflector Lastolite 5 en 1 120cm
10 Sacos de arena
5 Trípodes Avengers A3042CS
5 Ceferinos con espada
2 Flexension con bandera negra Avenger
3 Panel luz fría horizontal 220W 5400K
5 Pinzas universales

Otros

Plató grande
Fondo de chroma
Cinta de cámara verde chroma

3.3.11.7. Plan de rodaje

En este apartado se mostrará a partir de una tabla, acompañada de una explicación, la planificación de cada uno de los días de rodaje del capítulo piloto, además de la planificación de la grabación de las voces en off.

DÍAS DE RODAJE	HORARIO	INT/EXT	DÍA/NOCHE	Nº ESCENA	ATREZZO	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	FIGURACIÓN	OTROS
1	9-10h	EXT	DÍA	2	Red	CRARC	Tisbe	Dani, alumnos colegio	Cocodrilos
1	10-11.30h	EXT	DÍA	4	Red	CRARC	Tisbe, Dani	-	Cocodrilos
1	11.30-12.30h	EXT	DÍA	10	Mochila estampada de calaveras Monopatín negro, móvil, auriculares	CRARC	Tisbe	-	-
1	12.30-13.30h	EXT	DÍA	12	Mochila estampada de calaveras Monopatín negro, móvil, auriculares	CRARC	Tisbe, Alex	-	Vehículo: Escarabajo azul
1	15-16h	EXT	DÍA	27	Casco, anillo, reloj, monopatín, colgante Tisbe	CRARC	Biel, Derek, Tisbe	Viandantes y conductores	Vehículos: Moto Harley Seventy Two, Aston Martin, coches

1	22-22.30h	INT	NOCHE	33	Colgante	CRARC	Tisbe	Policías, forenses, médicos y periodistas	-
1	22.30-23h	INT	NOCHE	35	Colgante	CRARC	Tisbe	Policías, forenses, médicos y periodistas	-
1	23-00h	EXT	NOCHE	38	Colgante Alex, Anillo Derek, Cámaras, micrófonos, instrumental médico y forense	CRARC	Alex, Derek	Policías, forenses, médicos y periodistas	Vehículo: Aston Martin, coches patrulla, furgones de la televisión, ambulancia
1	00-01.30h	INT	NOCHE	51	Ordenador, bolígrafos, móvil	CRARC	Biel, Dani	-	-
1	01-02h	INT	NOCHE	39	Colgante Alex, colgante Tisbe, anillo Derek, cámaras, micrófonos, instrumental médico, forense, walkie talkie, cinta policial	CRARC	Alex, Derek, Tisbe	Cadáver Dani, policías, forenses, médicos y periodistas	-
2	9-9.30h	EXT	DÍA	7	-	CASA MELLIZAS	-	-	-
2	9.30-10.30h	INT	DÍA	8	Anillo Derek, canapés, 3	CASA MELLIZAS	Derek, Azael	-	-

					bandejas plateadas, trapo, caja blanca con lazo rosa, botella de cava Codorniu, mantel rojo				
2	10-10.30h	INT	DÍA	14	Anillo Derek, platos, sartenes, copa de vino, 4 bandejas de canapés, trapo	CASA MELLIZAS	Derek, Azael	-	-
2	12-14h	EXT	DÍA	5	Tabaco, arma Derek, anillo Derek, guantes de plástico, artilugio linterna Derek, letrero de la tienda	CALLEJÓN	Derek, Intruso, Joven	-	-
2	21-22h	INT	NOCHE	16	Anillo (Derek), mantel rojo, botella de vino Torres, 3 copas de vino, 1 lata de Cocacola, 4 copas de cava, 1 vaso, 4 platos y cubiertos y servilletas de tela blanca, 4	CASA MELLIZAS	Tisbe, Alex, Derek, Azael	-	-

					bandejas de canapés, 2 platos con lonchas de jamón serrano y rebanadas de pan, 3 platos con aceitunas, salmón mejillones, buñuelos de bacalao, papiro egipcio, estantería				
2	22-00h	INT	NOCHE	17	Anillo (Derek), mantel rojo, botella de vino Torres, 3 copas de vino, 1 lata cocacola, 4 copas de cava, 1 vaso, 4 platos y cubiertos, servilletas de tela blanca, 4 bandejas vacías, platos vacíos, Iphone, tarta de 2 pisos	CASA MELLIZAS	Tisbe, Alex, Derek, Azael	-	-

					personalizada, velas, bolsa Swarovski, caja con lazo rosa, caja con lazo negro, colgante de oro blanco con forma de corazón, colgante de plata con una piedra azabache, cámara de fotos				
2	00-00.30h	INT	NOCHE	68	Auriculares negros, colgante, posters, cama	CASA MELLIZAS	Tisbe	-	-
2	00.30-01h	INT	NOCHE	70	Libro, colgante Alex	CASA MELLIZAS	Alex, Azael	-	-
3	9-9.30h	INT	DÍA	48	Anillo, gafas de sol, llaves, cartera, móvil, mueble de recibidor	CHALET DEREK	Derek	-	-
3	9.30-10h	EXT	DÍA	49	Anillo Derek, Móvil	CHALET DEREK	Derek, Biel	-	Vehículo: Aston Martin

3	10-12h	INT	DÍA	54	Gafas de sol (Astrid), tarjeta de crédito, cartera, sofás, estanterías, escritorio, cama, vestidor, espejo	CHALET DEREK	Astrid, Biel	-	-
3	12-13h	INT	DÍA	56	Espejo	CHALET DEREK	Astrid, Biel	-	Chroma: Espejo
3	13-14h	INT	DÍA	58	Espejo	CHALET DEREK	Astrid, Biel	-	Chroma: Espejo
3	16-17h	INT	DÍA	61	Espejo	CHALET DEREK	Astrid, Biel	-	-
3	17-17.30h	INT	DÍA	60	-	CHALET DEREK	Derek	-	-
3	17.30-18h	INT	DÍA	62	-	CHALET DEREK	Derek	-	-
3	18-18.30h	INT	DÍA	63	Espejo	CHALET DEREK	Astrid, Biel, Derek	-	-
3	19.30-20h	INT	DÍA	3	-	CUARTO DE BAÑO AGNES	Agnes, Tisbe niña	-	-
3	20- 20.30h	INT	DÍA	11	Cama, vaso de alcohol, mesita de noche	HABITACIÓN AGNES	Agnes, Tisbe niña	-	-
4	9-10h	INT	DÍA	13	Mochila de calaveras, móvil, monopatín negro	COCHE ALEX	Alex, Tisbe	-	Vehículo: Escarabajo

4	10-11h	INT	DÍA	15	Mochila de calaveras, móvil, monopatín negro	COCHE ALEX	Alex, Tisbe	-	Vehículo: Escarabajo
4	11.30-12h	INT	DÍA	57	Anillo	COCHE DEREK	Derek	-	Vehículo: Aston Martin
4	15-17h	INT	DÍA	6	Hueso de plástico	VETERINARIO	Alex	Recepcionista, dueña del yorkshire, dueña del carlino, dueña del rottweiler, veterinaria, dueño del chihuahua	Rottweiler, yorkshire, carlino, chihuahua
4	17-17.30h	INT	DÍA	9	Anillo, perchero, escritorio, móvil	VETERINARIO	Alex	-	-
4	22-22.30h	EXT	NOCHE	18	-	-	-	-	-
4	22.30-00.30h	INT	NOCHE	19	Llaves, botellas de whisky, vaso, equipo de música, anillo	CHALET DEREK	Derek	-	-
4	00.30-01.30h	INT	NOCHE	20	Vaso, espejo, reloj muñeca, anillo	CHALET DEREK	Derek	-	Chroma: Reconocimiento ocular
5	9-9.30h	EXT	DÍA	22	Casco, rótulo	CALLE	Biel	Viandantes y	Vehículos:

					cafetería <i>Platta</i>			conductores	Moto Harley Seventy two, coches
5	9.30-10h	INT	DÍA	23	Casco, café, monopatín, colgante Tisbe	CAFETERÍA	Biel, Tisbe	Clientes cafetería, camarero	-
5	10-11.30h	EXT	DÍA	24	Casco, anillo, reloj, monopatín, colgante Tisbe	CALLE	Biel, Tisbe, Derek	Viandantes y conductores	Vehículos: Moto Harley Seventy Two, coches
5	11.30-12.30h	EXT	DÍA	25	Casco	CALLE	Biel, Tisbe, Derek	Viandantes y conductores	Vehículos: Moto Harley Seventy Two, coches
5	13-14h	INT	DÍA	50	Cafés, servilletas y gafas de sol Astrid	CAFETERÍA	Biel, Astrid	Clientes cafetería y camareros	-
5	14-15h	INT	DÍA	52	Cafés, servilletas y gafas de sol Astrid	CAFETERÍA	Biel, Astrid	Clientes cafetería y camareros	-
5	17-18.30h	INT	DÍA	26	Anillo Derek, reloj, monopatín roto, colgante Tisbe	COCHE DEREK	Tisbe, Derek	-	Vehículo: Aston Martin

6	11-12h	EXT	DÍA	28	Casco, pinganillos	MANSIÓN ASTRID	Biel	4 guardaespaldas, hombre trajeado	Vehículo: Moto Harley Seventy two
6	12-14h	INT	DÍA	29	Pintalabios rojo, tocador, cama de matrimonio con dosel con sábanas rojas, escritorio	MANSIÓN ASTRID	Biel, Astrid	-	-
6	14-15h	INT	DÍA	30	Tocador, cama de matrimonio con dosel con sábanas rojas, escritorio	MANSIÓN ASTRID	Biel, Astrid	-	-
6	20-22h	INT	NOCHE	31	Asiento de color blanco, espejo (Laboratorio), platos, cubiertos, vasos, velas, cerillas, servilletas, sushi, caviar equipo de música, anillo (Derek),	CHALET DEREK	Alex, Derek	-	-

					colgante (Alex)				
6	22-00h	INT	NOCHE	32	Platos, cubiertos, vasos, velas, servilletas, restos de comida, equipo de música, pañuelo blanco de seda, pequeña tarta de fresas y nata, cajita de marca Tiffany's, anillo de oro blanco con un diamante, sofá, móvil, anillo Derek, colgante Alex	CHALET DEREK	Alex, Derek	-	-
6	00-00.30h	INT	NOCHE	34	Equipo de música, anillo de oro blanco con un diamante, sofá, móvil, anillo, colgante Alex	CHALET DEREK	Alex, Derek	-	-
6	00.30-	INT	NOCHE	36	Equipo de	CHALET DEREK	Alex, Derek	-	-

	01h				música, anillo de oro blanco con un diamante, sofá, móvil, anillo, colgante Alex				
7	11-11.30h	INT	DÍA	46	Pantalla de plasma, butacas, mesita, jarrón de flores	MANSIÓN ASTRID	Astrid	5 guardaespaldas	-
7	13-15h	INT	DÍA	53	Cajas, libros, informes, llaves, carpetas, archivadores, folio de la tribu sustnuka	UNIVERSIDAD	Derek, Azael	Estudiantes	-
7	22-23h	INT	NOCHE	37	Escritorio de madera maciza, ordenador, papeles, marco de fotos con una foto de Alex, Tisbe y Azael, cartera, tarjeta de crédito, carpetas amarillas, folios con información de la tribu sustnuka	UNIVERSIDAD	Biel	-	-

8	20-21h	INT	NOCHE	43	Fotocopias, cama con dosel con las sábanas rojas, tocador, escritorio	MANSIÓN ASTRID	Astrid	-	-
8	21-22h	INT	NOCHE	45	Fotocopias, cama con dosel con las sábanas rojas, tocador, escritorio, anillo, llave y caja fuerte	MANSIÓN ASTRID	Astrid	-	-
8	22-22.30h	INT	NOCHE	40	Jarrones de flores	MANSIÓN ASTRID	Astrid	Políticos invitados Servicio	-
8	22.30-00h	INT	NOCHE	41	Copas, bandejas con comida, fotocopias, lámpara de araña, jarrones de flores	MANSIÓN ASTRID	Astrid, Biel	Políticos invitados Servicio	-
8	00-02h	INT	NOCHE	42	Fotocopias, escritorio con cajón de doble fondo, ordenador, teléfono, lapiceros, perchero, alfombra	MANSIÓN ASTRID	Astrid, Biel	-	-
9	10-13h	EXT	DÍA	1	Árbol	AMAZONAS	Uwák, Naywa, Kapuli	Habitantes del poblado	CHROMA

9	15-18h	EXT	DÍA	44	Árboles, rocas	AMAZONAS	Astrid	Habitantes del poblado	CHROMA
10	10-12h	INT	DÍA	47	Puerta de madera maciza oscura, tron de piedr ancho y con el respaldo alto, cuadro abstracto	AGARTHA	Itiel, vigilante	-	CHROMA
10	12-15h	INT	DÍA	65	Candelabros, velas	AGARTHA	Biel, Astrid	3 vigilantes	CHROMA
10	17-19h	INT	NOCHE	66	Candelabros, velas, puerta de madera maciza	AGARTHA	Biel, Astrid	2 vigilantes	CHROMA
11	9-13h	INT	NOCHE	67	Candelabros, velas, trono de piedra, cuadro abstracto, escritorio, sillas	DESPACHO ITIEL	Biel, Astrid, Itiel	-	CHROMA
11	15-17h	INT	NOCHE	55	Espejo grande, libros, cojín	APOGEON	Derek, Astrid	-	CHROMA
11	18-20h	INT	DÍA	71	Cojines, estatua Buda	TEMPLO TIBETANO	Hendol, maestro	-	CHROMA
12	10-10.30h	INT	NOCHE	64	Artilugios tecnológicos, material de laboratorio, escritorio plateado circular, silla	LABORATORIO	Derek	-	CHROMA

					giratoria de piel negra, estante, anillo				
12	10.30-13.30h	INT	NOCHE	69	Artilugios tecnológicos, material de laboratorio, escritorio plateado circular, silla giratoria de piel negra, estante, anillo	LABORATORIO	Derek, Ekard	-	CHROMA
12	15.30-16.30h	INT	NOCHE	21	Artilugios tecnológicos, material de laboratorio, escritorio plateado circular, silla giratoria de piel negra, estantes, anillo	LABORATORIO	Derek, Ekard	-	CHROMA
12	16.30-20h	INT	DÍA	59	Artilugios tecnológicos, material de laboratorio, escritorio plateado circular, silla giratoria de piel negra, estantes	LABORATORIO	Astrid, Biel	-	CHROMA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabla 22: Plan de rodaje capítulo piloto *Límite*. Fuente: Elaboración propia.

DÍA	Nº ESCENA	VOZ EN OFF
13	1	TISBE
13	2	TISBE
13	4	TISBE
13	68	TISBE
13	69	TISBE
13	70	TISBE
14	20	GIA
14	21	GIA
14	56	GIA
14	58	GIA
14	59	MANOS LIBRES

Tabla 23: Plan de rodaje voces en off capítulo piloto *Límite*. Fuente: Elaboración propia.

Para diseñar el plan de rodaje de *Límite* se han seguido tres criterios básicos:

- **Espacio:** Las jornadas de trabajo se han distribuido en función de las localizaciones de las escenas. Por lo general, se han concentrado las escenas que ocurren en un mismo lugar en uno o dos días de rodaje seguidos, según su dificultad. También se ha tenido en cuenta la cercanía física real de los escenarios tanto en su incursión en el día como en la separación de horarios, consiguiendo un plan realista pero factible. Por otra parte, se ha decidido dejar las escenas que se han de grabar en el set para los últimos días ya que es más sencillo alquilar el set un período de tiempo concreto y seguido que días sueltos.
- **Momento del día (Día/noche):** Puesto que en *Límite* hay un gran número de escenas que suceden de noche, el momento del día ha sido uno de los criterios más importantes para distribuir el plan de rodaje. De esta manera, los días en los que de la jornada de rodaje de noche es superior, se ha intentado dentro de lo posible que las jornadas diurnas sean más sencillas o cortas.
- **Jornadas (tiempo y descanso):** Siguiendo la normativa del *Convenio Colectivo de la Industria de Producción Audiovisual*, las jornadas de trabajo de *Límite* no sobrepasan las 12 horas en ninguno de los casos. De este modo, la duración de las jornadas oscila entre las seis y las nueve horas aproximadamente. Hay que matizar, en última instancia, que en el plan de rodaje no consta el tiempo de preparación de las escenas.

3.3.11.8. Plan de postproducción

En este apartado se muestra el plan de postproducción del capítulo piloto de *Límite*. Hemos elaborado una tabla para hacerlo más visual, y posteriormente se explica más extensamente.

Día	Hora	Postproducción
Día 1	09-14/16-19	Visionado
Día 2	09-14/16-19	Visionado
Día 3	09-14/16-19	Montaje
Día 4	09-14/16-19	Montaje
Día 5	09-14/16-19	Montaje
Día 6	09-14/16-19	Montaje

Día 7	09-14/16-19	Efectos especiales
Día 8	09-14/16-19	Efectos especiales
Día 9	09-14/16-19	Efectos especiales
Día 10	09-14/16-19	Etalonaje
Día 11	09-14/16-19	Etalonaje
Día 12	09-14/16-19	Etalonaje
Día 13	09-14/16-19	Sonido y música
Día 14	09-14/16-19	Sonido y música
Día 15	09-14/16-19	Sonido y música
Día 16	09-14/16-19	Grafismos
Día 17	09-14/16-19	Grafismos
Día 18	09-14/16-19	Grafismos y retoques finales
Día 19	09-14/16-19	Grafismos y retoques finales
Día 20	09-14/16-19	Máster y copias

Tabla 24: Plan de postproducción. Fuente: Elaboración propia.

Para la postproducción del capítulo piloto se destinan 20 días. Para el resto de capítulos, sin embargo, se reducirá a 18 días ya que no hará falta tantos días dedicados a los grafismos, dado que ya se tendrá la plantilla de los títulos de los flashbacks y la careta ya estará acabada y será la misma para todos los capítulos.

Los primeros dos días se destinarán a visionar todo el material grabado durante el rodaje. En esta misma etapa se escogen las tomas que finalmente se utilizarán para el montaje. Durante los próximos cuatro días se lleva a cabo el montaje de vídeo. A continuación se procede a añadir los efectos especiales en las escenas realizadas con chroma, para lo que contamos con tres días. Para el etalonaje, así como para el sonido y la música, se destinan tres días para cada una. Para los grafismos se emplearán dos días, teniendo en cuenta que durante la postproducción del capítulo piloto ya se habrá realizado la careta, así como las plantillas de los títulos de los flashbacks. Finalmente, se cuenta con un día para realizar el máster y las copias necesarias.

3.3.11.9. Presupuesto

A continuación mostramos el presupuesto estimativo aproximado de la producción del capítulo piloto y del resto de la temporada y al final se justifica.

CAPÍTULO 01.- GUIÓN Y MÚSICA				
01.01. Guión	Nº MESES	IMPORTE MENSUAL	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Guión	4	2.916,04	1666,3	11664,16
Guión	4	2.916,04	1666,3	11664,16
Guión	4	2.916,04	1666,3	11664,16
Total 01.01. Guión			4998,9	34992,48
01.02. Música	Nº CANCIONES	IMPORTE UNIDAD	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Derechos autor canciones	28	?	A negociar	A negociar
Total 01.02. Música			A negociar	A negociar
TOTAL CAPÍTULO 01			4998,9	34992,48
CAPÍTULO 02.- PERSONAL ARTÍSTICO				
02.01. Protagonistas	Nº MESES	IMPORTE MENSUAL	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Tisbe	7	7.962,83	7.962,83	55739,81
Alex	7	7.962,83	7.962,83	55739,81
Derek	7	7.962,83	7.962,83	55739,81
Biel	7	7.962,83	7.962,83	55739,81
Astrid	7	7.962,83	7.962,83	55739,81
Itiel	7	7.962,83	7.962,83	55739,81
Hendol	7	7.962,83	7.962,83	55739,81
Kaleb	6	7.962,83	7.962,83	47776,98
Gareth	6	7.962,83	7.962,83	47776,98
Total 02.01. Protagonistas			71.665,47	485732,63
02.02. Secundarios	Nº SESIONES	IMPORTE SESIÓN	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Agnes	1	478,35	478,35	3348,45
Dani	1	478,35	478,35	478'35
Azael	2	478,35	956,70	6696,9
Ekard	1	478,35	478,35	3348,45
Total 02.02. Secundarios			2.391,75	13393,8
02. 03. Reparto y pequeñas partes				
Kapuli	1	382,66	382,66	2678,62
Dueño Carlino	1	382,66	382,66	2678,62

Joven	1	382,66	382,66	2678,62
Intruso	1	382,66	382,66	2678,62
Dueño Rottweiler	1	382,66	382,66	2678,62
Veterinaria	1	382,66	382,66	2678,62
Hombre trajeado	1	382,66	382,66	2678,62
Vigilante mujer	1	382,66	382,66	2678,62
Total 02. 03. Reparto			3061,28	21428,96
02. 04. Figuración	Nº PERSONAS	IMPORTE SESIÓN	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Varios	150	43	6450	45150
Total 02.04. Figuración			6450	45150
TOTAL CAPÍTULO 02			83568,5	565705,39
CAPÍTULO 03.- Equipo técnico				
03.01. Dirección	Nº SEMANAS	IMPORTE SEMANA	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Director	12	480,8	5769,6 t/a	40387,2
Ayudante de dirección	12	419,3	5031,6	35221,2
Director de casting	2	419,3	838,6	5870,2
Coordinador de casting	2	296,31	592,62	4148,34
Script	2	357,8	715,6	5009,2
Total 03.01. Dirección			12948,02	90636,14
03.02. Producción				
Productor	9	480,8	4327,2	30290,4
Productor ejecutivo	2	562,8	1125,6	7879,2
Coordinador de producción	9	357,8	3220,2	22541,4
Contable	6	257,01	1542,06	10794,42
Total 03.02. Producción			10215,06	71505,42
03.03. Fotografía				
Director de fotografía	8	419,3	3354,4	23480,8
Operador Especialista de cámara de vídeo	2	378,3	756,6	5296,2
Operador de cámara	2	316,81	633,62	4435,34
Asistente de cámara	2	257,01	514,02	3598,14
Total 03.03. Fotografía			5258,64	36810,48
03.04. Decoración				

Director de arte	7	480,8	3365,6	23559,2
Decorador	2	419,3	838,6	5870,2
Ayudante de decoración	2	316,81	633,62	4435,34
Ambientador	1	419,3	419,3	2935,1
Attretzista 1	6	316,81	1900,86	13306,02
Attretzista 2	6	316,81	1900,86	13306,02
Ayudante de ambientador	1	257,01	257,01	1799,07
Ayudante de atrezzo 1	6	257,01	1542,06	10794,42
Ayudante de atrezzo 2	6	257,01	1542,06	10794,42
Total 03.04. Decoración			12399,97	86799,79
03.05. Maquillaje				
Diseñador de maquillaje	4	419,3	1677,2	11740,4
Asistente de maquillaje	4	316,81	1267,24	8870,68
Total 03.05. Maquillaje			2944,44	20611,08
03.06. Vestuario				
Estilista	2	419,3	838,6	5870,2
Ayudante de vestuario	4	316,81	1267,24	8870,68
Total 03.07. Vestuario			2105,84	14740,88
03.08. Peluquería				
Jefe de peluquería	3	378,3	1134,9	7944,3
Asistente de peluquería	3	296,31	888,93	6222,51
Total 03.08. Peluquería			2023,83	14166,81
03.09. Efectos especiales	Nº MESES	IMPORTE MENSUAL	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Coordinador general FX	1	4680,25 t/a	4680,25 t/a	32761,75
Técnico 1	1	2411,25 t/a	2411,25 t/a	16878,75
Técnico 2	1	2411,25 t/a	2411,25 t/a	16878,75
Técnico 3	1	2411,25 t/a	2411,25 t/a	16878,75
Total 03.09. Efectos especiales			11914	83398
03.10. Sonido	Nº SEMANAS	IMPORTE SEMANAL	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Director de sonido	3	419,3	1257,9	8805,3
Operador de sonido	3	316,81	950,43	6653,01
Ayudante de sonido	3	257,01	771,03	5397,21
Total 03.10. Sonido			2979,36	20855,52

03.11. Montaje				
Etalonador	4	378,3	1513,2	10592,4
Editor montador de vídeo	4	419,3	1677,2	11740,4
Editor de audio	4	378,3	1513,2	10592,4
Diseño gráfico 1	4	378,3	1513,2	10592,4
Diseño gráfico 2	4	378,3	1513,2	10592,4
Diseño gráfico 3	4	378,3	1513,2	10592,4
Total 03.11. Montaje			9243,2	64702,4
03.12. Electricistas y maquinistas				
Jefe de eléctricos	3	378,3	1134,9	7944,3
Coordinador técnico	3	257,01	771,03	5397,21
Electricista	3	296,31	888,93	6222,51
Electricista	3	296,31	888,93	6222,51
Total 03.12. Electricistas y maquinistas			3683,79	25786,53
03.13. Personal complementario	Nº PERSONAS	IMPORTE SESIÓN	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Varios	5	257,01 t/a	1285,05 t/a	8995,35 t/a
Total 03.13. Personal complementario			1285,05	8995,35
TOTAL CAPÍTULO 03			77001,2	539008,4
CAPÍTULO 4.-ESCENOGRAFÍA				
04.01. Decorados y escenarios	Nº UNIDADES	IMPORTE UNITARIO	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Alquiler interiores naturales	7	750 t/a	5250 t/a	36750 t/a
Alquiler exteriores naturales	2	700 t/a	1400 t/a	9800 t/a
Total 04.01. Decorados y escenarios		1450 t/a	6650	46550
04.02. Ambientación				
Mobilirario y atrezzo alquilado	8	500 t/a	4000	28000
Vehículos en escena	Nº SESIÓN	IMPORTE SESIÓN	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Coche Derek	4	300 t/a	1200	8400
Coche Alex	2	120 t/a	240	1680
Moto Biel	3	129 t/a	387	2709
Comidas en escena	2	150 t/a	300	2100
Material efectos especiales	Nº UNIDADES	IMPORTE UNITARIO	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Fondo de chroma	2	750	1300	1300

Cinta de cámara verde chroma	1	27	27	27
Total 04.02. Ambientación			7454	45516
04.03. Vestuario				
Vestuario alquilado	30	60 t/a	1800 t/a	12600
Vestuario adquirido	-	-	-	-
Zapatería	30	10 t/a	300 t/a	2100
Joyas	5	30 t/a	150 t/a	1050
Total 04.03. Vestuario			2250	15750
04.04. Varios	Nº SEMANAS	IMPORTE SEMANAL	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Material peluquería	2	50 t/a	100 t/a	700 t/a
Material maquillaje	2	50 t/a	100 t/a	700 t/a
Total 04.04. Varios			200	1400
TOTAL CAPÍTULO 04			16554	109216
CAPÍTULO 05. ESTUDIO RODAJE, SONORIZACIÓN Y VARIOS				
05.01. Alquiler plató	Nº SESIONES	IMPORTE SESIÓN	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Plató	4	600	2400	16800
Total 05.01. Alquiler plató			2400	16800
05.02. Montaje y sonorización	Nº SESIONES	IMPORTE SESIÓN	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Sala de montaje	21	150	3150	22050
Total 05.02. Montaje y sonorización			3150	22050
TOTAL CAPÍTULO 05			5550	38850
CAPÍTULO 06. MAQUINARIA DE RODAJE Y TRANSPORTES				
06.01. Maquinaria de rodaje	Nº SEMANAS	IMPORTE SEMANA	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Cámara Panasonic AG-AC90 AVCCAM	-	-	1555	1555
Tarjeta de cámara 1	-	-	18,9	132,3
Tarjeta de cámara 2	-	-	18,9	132,3
Tarjeta de cámara 3	-	-	18,9	132,3
Tarjeta de cámara 4	-	-	18,9	132,3
Batería 1	-	-	23,4	163,8
Batería 2	-	-	23,4	163,8
Batería 3	-	-	23,4	163,8

Batería 4	-	-	23,4	163,8
Trípode	-	-	58,5	58,5
Matte Box Shape	2	78	156	1092
Kit Grúa X-JIB Pro	2	819	1638	11466
Monitor/Grabador Atomos 5" Ninja Blade 1	2	58,5	117	819
Monitor/Grabador Atomos 5" Ninja Blade 2	2	58,5	117	819
Crucial MX100 512GB SSD SATA3	-	-	185	185
Backup Quantum DXi6900	-	-	68,59	68,59
Grabadora digital Tascam DR-60 1	2	58,5	117	819
Grabadora digital Tascam DR-60 2	2	58,5	117	819
Micrófono unidireccional Senheiser MKE 1	2	58,5	117	819
Micrófono unidireccional Senheiser MKE 2	2	58,5	117	819
Micrófono de corbata AKG-C-417PP 1	2	58,5	117	819
Micrófono de corbata AKG-C-417PP 2	2	58,5	117	819
Micrófono de corbata AKG-C-417PP 3	2	58,5	117	819
Micrófono de corbata AKG-C-417PP 4	2	58,5	117	819
Pértiga de fibra de carbono Rycote G5 1	2	58,5	117	819
Pértiga de fibra de carbono Rycote G5 2	2	58,5	117	819
Foco fresnel HMI FilmGear 1200W	2	292,5	585	4095
Palio Avenger 4x4 (120x120cm) 1	2	136,5	273	1911
Palio Avenger 4x4 (120x120cm) 2	2	136,5	273	1911
Reflector Lastolite 5 en 1 120cm	2	10,5	21	147
Saco de arena 1	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 2	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 3	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 4	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 5	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 6	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 7	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 8	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 9	2	6,3	12,6	88,2
Saco de arena 10	2	6,3	12,6	88,2
Trípode Avengers A3042CS 1	2	39	78	546

Trípode Avengers A3042CS 2	2	39	78	546
Trípode Avengers A3042CS 3	2	39	78	546
Trípode Avengers A3042CS 4	2	39	78	546
Trípode Avengers A3042CS 5	2	39	78	546
Ceferino con espada 1	2	39	78	546
Ceferino con espada 2	2	39	78	546
Ceferino con espada 3	2	39	78	546
Ceferino con espada 4	2	39	78	546
Ceferino con espada 5	2	39	78	546
Flextension con bandera negra avenger 1	2	19,5	39	273
Flextension con bandera negra avenger 2	2	19,5	39	273
Panel luz fría horizontal 220W 5400K 1	2	58,5	117	819
Panel luz fría horizontal 220W 5400K 2	2	58,5	117	819
Panel luz fría horizontal 220W 5400K 3	2	58,5	117	819
Pinza universal 1	2	27,3	54,6	382,2
Pinza universal 2	2	27,3	54,6	382,2
Pinza universal 3	2	27,3	54,6	382,2
Pinza universal 4	2	27,3	54,6	382,2
Pinza universal 5	2	27,3	54,6	382,2
Total 06.01. Maquinaria de rodaje			7994,29	44757,49
06.02. Transportes	Nº SESIONES	IMPORTE SESIÓN	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Transporte sin chófer				
Furgoneta de tamaño grande 1	14	36	504	3528
Furgoneta de tamaño grande 2	14	36	504	3528
Coche 7 plazas 1	14	18	252	1764
Coche 7 plazas 2	14	18	252	1764
Coche 7 plazas 3	14	18	252	1764
Coche 7 plazas 4	14	18	252	1764
Coche 7 plazas 5	14	18	252	1764
Total 06.01. Transportes			2268	15876
TOTAL CAPÍTULO 06			10262,29	60633,49
CAPÍTULO 07.-VIAJES, HOTELES Y COMIDAS				

07.01. Hoteles y comidas				
Facturación hotel	14	100	1400	9800
Comidas en fechas de rodaje	14	30	420	2940
Total 07.01. Hoteles y comidas			1820	12740
TOTAL CAPÍTULO 07			1820	12740
CAPÍTULO 08.- PELÍCULA VIRGEN				
Total 08. Película virgen			0	0
TOTAL CAPÍTULO 08			0	0
CAPÍTULO 09.-LABORATORIO				
Total 09. Laboratorio			0	0
TOTAL CAPÍTULO 09			0	0
CAPÍTULO 10.-SEGUROS				
10.01. Seguros	Nº UNIDADES	IMPORTE UNIDAD	REAL	TOTAL TEMPORADA (7 CAPÍTULOS)
Seguro de materiales de rodaje	1	1150,2	164,3	1150,2
Seguro de responsabilidad civil	1	1150,2	164,3	1150,2
Seguro de accidentes	1	920,16	131,4	920,16
Seguro de interrupción de rodajes	1	2170,35	310,05	2170,35
Total 10.01. Seguros			770,05	4240,71
TOTAL CAPÍTULO 10			770,05	4240,71
CAPÍTULO 11.-IMPREVISTOS				
11.01. Imprevistos	1	6000	857,14	6000
Total 11. Imprevistos			857,14	6000
TOTAL CAPÍTULO 11			857,14	6000
CAPÍTULO 12.-GASTOS DE EXPLOTACIÓN, COMERCIAL Y FINANCIERO				
Total 12. Gastos de explotación, comercial y financiero			0	0
TOTAL CAPÍTULO 12			0	0
TOTAL			201382,08	1371386,47

Justificación del presupuesto

Este presupuesto es estimativo aproximado tanto del capítulo piloto como del resto de la temporada. Se ha realizado a partir de los costes que podría tener el capítulo piloto y después se ha multiplicado el resultado obtenido por siete para averiguar el coste de toda la temporada.

Para obtener los costes del equipo técnico y del personal artístico se han consultado las tarifas oficiales del *Boletín oficial del estado (BOE)*. Para el equipo técnico, se ha consultado las tarifas del *Anexo 1.3. Técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su difusión por medio de un sistema de televisión*, y para el personal artístico, las *Tablas salariales del Convenio audiovisual estatal del año 2016*. Otro aspecto a destacar es que los personajes secundarios y los de reparto variarán en cada capítulo por lo que el presupuesto no será el mismo para todos los capítulos y de la misma forma los actores protagonistas no tendrán la misma presencia en cada capítulo por lo que sus sueldos pueden variar dependiendo del episodio. Por otra parte, hay que destacar que el equipo técnico de efectos especiales no aparece en el *BOE*, de modo que se han consultado otras fuentes no oficiales para obtener un coste aproximado de lo que estos podrían cobrar.

Referente al material de rodaje hay que destacar que se ha seguido dos procedimientos para obtener los costes. El primero es mediante el alquiler de material para los días de rodaje necesarios y el segundo mediante la compra del material. Se ha consultado la página web de *Avisual PRO* y se ha buscado cada uno de los materiales necesarios para obtener su respectivo coste de alquiler y en el caso de compra se ha consultado distintas webs para ver lo que podría costar. Hemos creído conveniente comprar algunas cosas porque a la larga salía más rentable que si se alquilaran.

Por otra parte, creemos importante matizar lo referente a la música ya que obtener sus costes requiere un procedimiento distinto al resto de capítulos del presupuesto. En primer lugar se ha consultado el repertorio de la SGAE pero no se ha podido obtener ningún coste porque éste depende de negociaciones con los propios autores de las canciones. Esto es importante porque tras las negociaciones, el coste general del presupuesto ascendería.

Por último, para obtener el resto de costes se ha consultado diversas webs especializadas en cada uno de los aspectos del presupuesto.

Tras haber hecho el presupuesto estimativo, se ha obtenido un presupuesto de 201.382,08 € para el capítulo piloto y 1.371.386,47 € para el resto de la temporada.

3.3.11.10. Plan de financiación

PLAN DE FINANCIACIÓN		
Aportación cadena	30%	411.415,941
Inversores	10%	137.138,647
<i>Crowdfunding</i>	20%	274.277,294
Subvenciones	20%	274.277,294
Patrocinio	10%	137.138,647
<i>Product placement</i>	10%	137.138,647

Tabla 25: Plan de financiación. Fuente: Elaboración propia.

El plan de financiación ideado para *Límite* se ha obtenido a partir de diversas fuentes: la aportación de la propia cadena en la que se emita, los inversores, el *crowdfunding*, las subvenciones, el patrocinio y el *product placement*. Para llevarlo a cabo se han consultado proyectos audiovisuales similares dentro del marco nacional.

A partir del coste estimativo de la temporada completa, es decir, 1.371.386,47 €, se han calculado diversos porcentajes para repartir el plan de financiación. El porcentaje más alto, el 30%, pertenece a la propia cadena de emisión y se traduce a 411.415,941€. Seguidamente, con un 20% se encontraría el *crowdfunding* y las subvenciones que aportarían 274.277,294€ cada uno. Y por último, con un 10%, el patrocinio, el *product placement* y los inversores aportarían 137.138,647€ cada uno. Algunas marcas que hemos incluido como *product placement* en el capítulo piloto han sido *Aston Martin*, *Harley*, *Swarovski*, *Tiffany's*, *Codorniu*, *J&B*, entre otros.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo nos ha permitido desarrollar una idea que nació hace tres años. Antes de embarcarnos en esta aventura, pensábamos en *Límite* como un libro y no como un producto audiovisual. Sin embargo, puesto que teníamos claro que queríamos hacer un proyecto y no un trabajo de investigación, decidimos aprovechar esta idea y reconvertirla en una serie de televisión. Gracias a esto, hemos sido capaces de desarrollar la idea inicial con una profundidad inimaginable, obteniendo la estructura y el contenido de la historia al detalle, así como la psicología de los personajes, la concepción de los diversos mundos y espacios que aparecen y el significado simbólico de las diferentes tramas y subtramas.

En un primer momento, nuestra intención era explicar las tramas generales de la serie y desarrollar y producir el capítulo piloto. Al final, además de cumplir con estos objetivos, hemos dividido la serie en tres temporadas y hemos desarrollado con mayor profundidad la primera temporada, centrándonos posteriormente en la producción del capítulo piloto.

Por otra parte, al dividir el trabajo en tres bloques, además de desarrollar todos los apartados necesarios sobre nuestra serie, hemos podido trabajar diferentes aspectos, desde investigar conceptos teóricos que desconocíamos como el subgénero o género híbrido de la ciencia ficción fantástica e investigar sobre el panorama televisivo español para ver dónde podría ubicarse nuestra serie en el caso de que se llevara a la realidad. Gracias a esto último hemos adquirido una visión más realista de la situación actual del mercado audiovisual español.

Límite ha supuesto muchas horas de trabajo, paciencia y persistencia. Hemos tenido que superar infinidad de dificultades pero tras superarlas podemos decir que ha merecido la pena el esfuerzo pues hemos sido capaces de hacer cosas de las que no nos sentíamos capaces de realizar en un primer momento. La tarea de productor ha sido la más dificultosa ya que ninguna de las dos se había puesto en la piel anteriormente. Creemos que las dos hemos formado un buen equipo, aportando cada una lo mejor de sí misma y gracias a esto podemos afirmar con total seguridad de que estamos plenamente satisfechas del resultado final, dejando a un lado los posibles errores.

Somos conscientes de que el hecho de haber creado una serie española de ciencia ficción fantástica supone un punto de riesgo, puesto que nunca se ha hecho ninguna serie de este tipo y actualmente solamente hay en televisión una serie de ciencia ficción. No obstante, creemos que esto puede tener su lado positivo porque consideramos que al ser algo nuevo podría atraer al público actual. Para verificarlo, creemos que es un buen ejemplo la serie de *La 1, El ministerio del tiempo*, pues es una serie de ciencia ficción que se ubica en un canal cuyo mayor

número de espectadores está en la tercera edad y en la teoría es un nicho que no ve este tipo de programación y sin embargo su éxito ha sido notable y demostrable.

En resumen, estamos muy satisfechas con el trabajo que hemos realizado. Nos hemos comprometido a la perfección para desarrollar las distintas tareas y hemos podido aplicar los conocimientos adquiridos durante los cuatro años de carrera en un trabajo final que nos ha servido para consolidar, aún más, todos lo aprendido, además de aprender cosas nuevas.

5. Tablas, figuras y fotografías

<u>5.1. Índice de tablas</u>	<u>Pág</u>
Tabla 1: Ficha técnica de los referentes en cuanto a la forma. Elaboración propia a partir de Filmaffinity.	13
Tabla 2: Géneros de ficción. Elaboración propia a partir de <i>The television genre book</i> y <i>About español</i> .	22
Tabla 3: Series de ciencia ficción estadounidenses. Elaboración propia a partir de Filmaffinity y IMDB	26
Tabla 4: Series de ciencia ficción españolas. Elaboración propia a partir de Filmaffinity.	29
Tabla 5: Subgéneros de la ciencia ficción. Elaboración propia a partir del autor Benjamín Román	32
Tabla 6: Películas de ciencia ficción fantástica. Elaboración propia a partir de Filmaffinity	37
Tabla 7: Ficha técnica de los referentes en cuanto al contenido. Elaboración propia a partir de Filmaffinity.	43
Tabla 8: Programación de las series en la televisión española en la semana del 8 de mayo. Fuente: Elaboración propia a partir de: Teletexto.com y Filmaffinity	57
Tabla 9: Puntos débiles y puntos fuertes de cada cadena. Elaboración propia	74
Tabla 10: Análisis DAFO. Elaboración propia	77
Tabla 11: Ficha técnica <i>Límite</i>. Elaboración propia	81
Tabla 12: Ficha de personajes Tisbe. Elaboración propia	93
Tabla 13: Ficha de personajes Alex. Elaboración propia	98
Tabla 14: Ficha de personajes Derek. Elaboración propia	101
Tabla 15: Ficha de personajes Astrid. Elaboración propia	107
Tabla 16: Ficha de personajes Itiel. Elaboración propia	112
Tabla 17: Ficha de personajes Biel. Elaboración propia	118
Tabla 18: Ficha de personajes Kaleb. Elaboración propia	122
Tabla 19: Ficha de personajes Hendol. Elaboración propia	126
Tabla 20: Ficha de personajes Gareth. Elaboración propia	131
Tabla 21: Personal de rodaje. Elaboración propia.	596

Tabla 22: Plan de rodaje del capítulo piloto <i>Límite</i>. Elaboración propia.	631
Tabla 23: Plan de rodaje voces en off capítulo piloto <i>Límite</i>. Elaboración propia	645
Tabla 24: Plan de postproducción. Elaboración propia	647
Tabla 25: Plan de financiación. Fuente: Elaboración propia.	658

5.2. Índice de figuras

Figura 1: Esquema directriz de la jerarquía de la ficción televisiva. Fuente: Página 184 de <i>Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones</i> , del autor Ángel Carrasco.	4
Figura 2: Modelos estructurales según criterios de composición diegética a partir de la coexistencia de varias historias atómicas. Fuente: Página 53 de <i>Manual de narrativa televisiva</i> , de la autora Inmaculada Gordillo.	5
Figura 3: Modelos estructurales según criterios de composición diegética a partir de la coexistencia de varias historias atómicas. Fuente: Página 55 de <i>Manual de narrativa televisiva</i> , de la autora Inmaculada Gordillo.	7
Figura 4: Audiencias <i>El Barco</i>. Fuente: Fórmula TV	61
Figura 5: Audiencias <i>Los protegidos</i>. Fuente: Fórmula TV	62
Figura 6: Audiencias <i>El ministerio del tiempo</i>. Fuente: Fórmula TV	64
Figura 7: Los 25 programas más vistos del 17 de enero de 2011. Fuente: Fórmula TV	65
Figura 8: Los 25 programas más vistos del 8 de noviembre de 2012. Fuente: Fórmula TV	66
Figura 9: Los 25 programas más vistos del 24 de enero de 2013. Fuente: Fórmula TV	67
Figura 10: Los 25 programas más vistos del 21 de abril de 2010. Fuente: Fórmula TV	68
Figura 11: Los 25 programas más vistos del 3 de abril de 2011. Fuente: Fórmula TV	69
Figura 12: Los 25 programas más vistos del 10 de mayo de 2011. Fuente: Fórmula TV	70
Figura 13: Los 25 programas más vistos del 24 de febrero de 2015. Fuente: Fórmula TV	71
Figura 14: Los 25 programas más vistos del 7 de marzo de 2016. Fuente: Fórmula TV	72
Figura 15: Los 25 programas más vistos del 2 de mayo de 2016. Fuente: Fórmula TV	73
Figura 16: Mapa de relaciones. Elaboración propia	135
Figura 17: Mapa de tramas de la serie. Elaboración propia	164
Figura 18: Mapa de tramas del piloto. Elaboración propia	170
Figura 19: Diagrama de Gantt del plan de producción. Elaboración propia	499
Figura 20: Leyenda del diagrama de Gantt del plan de producción. Elaboración propia	501

5.3. Índice de fotografías

Imagen 1: <i>The Vampire Diaries</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/338192253256546930/	14
Imagen 2: <i>The Vampire Diaries</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/548665167073937967 ,	14
Imagen 3: <i>The Vampire Diaries</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/362047257526448949 .	14
Imagen 4: <i>The Originals</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/510032726529227273/	16
Imagen 5: <i>The Originals</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/4081455893201634/ ,	16
Imagen 6: <i>The Originals</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/Ae1uJLVwloV	16
Imagen 7: <i>Tres veces Ana</i>. Fuente: Univision. Consultado en mayo de 2017 en http://cdn4.uvnimg.com/d1/45/58fe8ea64d8cbc2af965f905210f/718a666a5a114f53a269e6c84fb07a8d	18
Imagen 8: <i>Tres veces Ana</i>. Fuente: Univision. Consultado en mayo de 2017 en http://cdn4.uvnimg.com/dims4/default/15b2920/2147483647/resize/956x717%3E/quality/75/?url=http%3A%2F%2Fcdn4.uvnimg.com%2F39%2Fob%2F6df45f6d425e9a07578bcd9e0685%2F5173C703A05249F3BA406FEFE911EE31.jpg	18
Imagen 9: <i>Tres veces Ana</i>. Fuente: Univision. Consultado en mayo de 2017 en http://cdn1.uvnimg.com/o1/6f/b6b217424964bec6b1d78b307fc7/ob63b5a8a7314e29b5e2d825ef9a2023	18
Imagen 10: <i>Tres veces Ana</i>. Fuente: Univision. Consultado en mayo de 2017 en http://cdn1.uvnimg.com/dims4/default/ec024bf/2147483647/thumbnail/480x270/quality/75/?url=http%3A%2F%2Fcdn4.uvnimg.com%2F6f%2F69%2F08920b9345c8a570ae91563e3769%2Ffaba1ccf47b04f179d21d1702af82377	18
Imagen 11: <i>El ministerio del tiempo</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/459789443188542471/	19
Imagen 12: <i>El ministerio del tiempo</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/4011087151583918/	19

Imagen 13: <i>El ministerio del tiempo</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/410320216030907201/	19
Imagen 14: <i>Superman</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/562175965958060996/	44
Imagen 15: <i>Superman</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/530510031086060153/	44
Imagen 16: <i>Superman</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/123426846009535926/	44
Imagen 17: <i>Men in Black</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/94997873360237107/	45
Imagen 18: <i>Men in Black</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/538109855447450808/	45
Imagen 19: <i>Men in Black</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/471189179748593267/	45
Imagen 20: <i>John Carter</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/162200024059924305/	46
Imagen 21: <i>John Carter</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/332984966169710319/	46
Imagen 22: <i>Iron Man</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/559924166146331761/	47
Imagen 23: <i>Iron Man</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/240450067580393959/	47
Imagen 24: <i>Iron Man</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/526287906440603329/	47
Imagen 25: <i>The vampire diaries</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/317222367476846476/	49
Imagen 26: <i>World War Z</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/145663369178380404/	49
Imagen 27: <i>Maze Runner</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/354306695663202648/	49
Imagen 28: <i>The vampire diaries</i>. Fuente: The readheads diaries. Consultado en mayo de 207 en http://theredheadsdiaries.altervista.org/wp-content/uploads/2015/10/the-vampire-diaries-5-cliffhangers-from-a-bird-in-a-gilded-cage-that-desperately-need-r-332736.jpg	49
Imagen 29: <i>World War Z</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/412360909617201821/	49
Imagen 30: Teoría Tierra hueca. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/30117891237403078/	50
Imagen 31: <i>Svartálfaheim</i>. Fuente Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/raknarok80/home-of-svartalfheim/?lp=true	51

Imagen 32: Svartálfaheim. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/302374562462798257/	51
Imagen 33: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/494481234070483823/	141
Imagen 34: Apogeon. Fuente: Taringa. Consultado en mayo de 2017 en http://www.taringa.net/posts/ciencia-educacion/19088082/Civilizaciones-Extraterrestes-Que-tan-avanzados-somos.html	141
Imagen 35: Apogeon. Fuente: WallPapers. Consultado en mayo de 2017 en http://www.wallpapersxl.com/wallpaper/1280x1024/planeta-azul-224153.6.html	141
Imagen 36: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://www.pinterest.de/pin/AZaUUuruaNB_DZ71kAznBNuss8RNoWrMwoyfn9kIT_fgjLxHlSq8c/	142
Imagen 37: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://www.pinterest.de/pin/224054150191669223/	142
Imagen 38: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://www.pinterest.se/pin/410883165989827518/	142
Imagen 39: Apogeon. Fuente: Wallpapers. Consultado en mayo de 2017 en http://www.allwidewallpapers.com/confirmacion-por-fin/Y29uZmlybWEtcG9yLWZpbG/	143
Imagen 40: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/552746554241176136/	143
Imagen 41: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/424112489879340799/	143
Imagen 42: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://www.pinterest.de/pin/385268943109704541/	145
Imagen 43: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://www.pinterest.de/pin/432486370449222795/	145
Imagen 44: Apogeon. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://www.pinterest.de/pin/507569820485210767/	145
Imagen 45: Agartha. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/183240278565442958/	147
Imagen 46: Agartha. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/322429654562593411/	147
Imagen 47: Agartha. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/254734922651469166/	147
Imagen 48: Agartha. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/33847434679647645/	148
Imagen 49: Agartha. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/389702173982857967/	148
Imagen 50: Agartha. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/330099847673044206/	148

Imagen 51: <i>Agartha</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/316659417524402400/	149
Imagen 52: <i>Agartha</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/490048003175587800/	149
Imagen 53: <i>Agartha</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/319966748503260764/	149
Imagen 54: <i>Agartha</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/295830269254599537/	150
Imagen 55: <i>Agartha</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://www.pinterest.se/pin/337277459572779752/	150
Imagen 56: <i>Agartha</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/346003183851143426/	150
Imagen 57: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: National Geographic. Consultado en mayo de 2017 en http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/vikingos_8934	153
Imagen 58: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: 20 minutos. Consultado en mayo de 2017 en http://www.20minutos.es/noticia/2821789/0/aumento-lagos-azules-antartida-alerta-cientificos/	153
Imagen 59: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: ElVocero. Consultado en mayo de 2017 en http://elvocero.com/hielo-en-el-artico-disminuye-a-su-segundo-menor-nivel/	153
Imagen 60: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: ElEspañol. Consultado en mayo de 2017 en http://www.elespanol.com/cultura/20160506/122737791_o.html	154
Imagen 61: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: Google+. Consultado en mayo de 2017 en https://plus.google.com/+enigmahernandez/posts/U5LoCVwAd22	154
Imagen 62: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: Wallpapercraft. Consultado en mayo de 2017 en http://wallpapercraft.net/hd-viking-wallpapers/	155
Imagen 63: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: National Geograhic. Consultado en mayo de 2017 en http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/vikingos_8934	155
Imagen 64: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: Age of sagas. Consultado en mayo de 2017 en http://ageofsagas.foroactivo.com/t81-viviendas-vikingas	156
Imagen 65: <i>Poblado nórdico</i>. Fuente: Paseando por la historia. Consultado en mayo de 2017 en http://paseandohistoria.blogspot.com.es/2010/09/como-vivian-los-vikingos-1.html	156

Imagen 66: Poblado sustnuka. Fuente: CurioSfera. Consultado en mayo de 2017 en http://www.curiosfera.com/que-es-un-rio-definicion-tipos-partes/	158
Imagen 67: Poblado sustnuka. Fuente: Minube. Consultado en mayo de 2017 en http://www.minube.com/rincon/rio-amazonas-a848361	158
Imagen 68: Poblado sustnuka. Fuente: FlickeFlu. Consultado en mayo de 2017 en http://flickeflu.com/set/72157621873665291	158
Imagen 69: Poblado sustnuka. Fuente: El Periódico. Consultado en mayo de 2017 en http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/descubierta-una-nueva-tribu-indigena-amazonas-688265	158
Imagen 70: Poblado sustnuka. Fuente: Survival. Consultado en mayo de 2017 en http://www.survival.es/indigenas/yanomami	158
Imagen 71: Monasterio de Ganden. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/339388521896686760/	161
Imagen 72: Monasterio de Ganden. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/521150988115903714/	161
Imagen 73: Monasterio de Ganden. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/459859811940230030/	161
Imagen 74: Monasterio de Ganden. Fuente: Klüger Reisen. Consultado en mayo de 2017 en http://www.klueger-reisen.com/china/privatrundreise-14-tage-alte-burmastrasse-yunnan/	161
Imagen 75: Monasterio de Ganden. Fuente: Tibet Vista. Consultado en mayo de 2017 en http://www.tibettravel.org/trekking-tibet/ganden-to-samye-trek.html	161
Imagen 76: Monasterio de Ganden. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/502503270893105497/	162
Imagen 77: Monasterio de Ganden. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en http://www.istockphoto.com/hk/photos/ganden-sumtseing-monastery?excludenudity=false&sort=mostpopular&mediatype=photo&phrase=ganden%20sumtseing%20monastery	162
Imagen 78: Monasterio de Ganden. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/457256168400812808/	162
Imagen 79: Monasterio de Ganden. Fuente: Patrimonio de la Humanidad. Consultado en mayo de 2017 en http://antonioheras.com/patrimonio_humanidad/asia_oceania/index_3019.htm	162

Imagen 80: Panel Tisbe. Fuente: Isamanu en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/isamanu/looks	185
Imagen 81: Panel Tisbe. Fuente: Isamanu en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/isamanu/looks	185
Imagen 82: Panel Tisbe. Fuente: Isamanu en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/isamanu/looks	185
Imagen 83: Panel Tisbe. Fuente: Isamanu en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/isamanu/looks	185
Imagen 84: Panel Tisbe. Fuente: Isamanu en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/isamanu/looks	185
Imagen 85: Panel Alex. Fuente: Collage-vintage en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/albums/2bf7704fb76a	186
Imagen 86: Panel Alex. Fuente: Elizuucaa en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/albums/2bf7704fb76a	186
Imagen 87: Panel Alex. Fuente: Mapetitevalise en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/albums/2bf7704fb76a	186
Imagen 88: Panel Alex. Fuente: Elizuucaa en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/albums/2bf7704fb76a	186
Imagen 89: Panel Derek. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/539306124116430056/	187
Imagen 90: Panel Derek. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/291819250839504956/	187
Imagen 91: Panel Derek. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/442478732122772911/	187
Imagen 92: Panel Derek. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2107 en https://es.pinterest.com/pin/313844667763218759/	187
Imagen 93: Panel Derek. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/346214290091480899/	187
Imagen 94: Panel Astrid. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/AXFdIHPPV9knqXV4sZacWRfp6qC2T4YRLOdm7itnKtUYSE6CHnxaOLM/	188
Imagen 95: Panel Astrid. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/126663808250260220/	188
Imagen 96: Panel Astrid. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/466896686359086593/	188
Imagen 97: Panel Astrid. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/82612974395356246/	188
Imagen 98: Panel Astrid. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/562598178439981928/	188

Imagen 99: Panel Astrid. Fuente: Patiyohn en Chicisimo. Consultado en abril de 2017 en https://chicisimo.es/patiyohn-2/looks	188
Imagen 100: Panel Itiel. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/777293216906097186/	189
Imagen 101: Panel Itiel. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/297167275397200244/	189
Imagen 102: Panel Biel. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/857865428989610026/	189
Imagen 103: Panel Biel. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/180636635033430430/	189
Imagen 104: Panel Biel. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/445926800585102483/	189
Imagen 105: Panel Kaleb. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/AXFR2mB6VNXKR9d7Vwo9ZWDefm5-uvBoM3PBsqjUTvJ4YiEqxRubnuo/	190
Imagen 106: Panel Kaleb. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/481885228865343097/	190
Imagen 107: Panel Kaleb. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/472596554633660512/	190
Imagen 108: Panel Kaleb. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/315814992609572620/	190
Imagen 109: Panel Kaleb. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/331929435016073433/	190
Imagen 110: Panel Hendol. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/456130268491550938/	191
Imagen 111: Panel Hendol. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/830984568713752495/	191
Imagen 112: Panel Hendol. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/301248662557487435/	191
Imagen 113: Panel Hendol. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/388787380309309785/	191
Imagen 114: Panel Hendol. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/450008187746398425/	191
Imagen 115: Panel Hendol. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/443534263287467205/	191
Imagen 116: Panel Gareth. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/513058582532699682/	192
Imagen 117: Panel Gareth. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/541769030158015813/	192
Imagen 118: Panel Gareth. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/367606388314059244/	192
Imagen 119: Panel Gareth. Fuente: Pinterest. Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/526850856393901869/	192

- Imagen 120: Panel Tribu Sustnuka.** Fuente: Pinterest. 192
Consultado en abril de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/338614465716020871/>
- Imagen 121: Panel Tribu Sustnuka.** Fuente: Pinterest. Consultado 192
en abril de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/456411743460305339/>
- Imagen 122: Panel Tribu Sustnuka.** Fuente: Pinterest. 192
Consultado en abril de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/394416879847001056/>
- Imagen 123: Panel poblado nórdico.** Fuente: Pinterest. 193
Consultado en abril de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/AZN1x83D1xVrTENEJBd6kz_yB5G3m_uHtbOovfVMo2qQvA9bsjrVxt4/
- Imagen 124: Panel poblado nórdico.** Fuente: Pinterest. 193
Consultado en abril de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/682295412266716458/>
- Imagen 125: Panel poblado nórdico.** Fuente: Pinterest. 193
Consultado en abril de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/330662797626468169/>
- Imagen 126: Panel poblado nórdico.** Fuente: Pinterest. 193
Consultado en abril de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/16677461099641489/>
- Imagen 127: Emma Stone.** Fuente: Pinterest. Consultado en abril 600
de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/53621051782862705/>
- Imagen 128: Isa Ruiz.** Fuente: Propia. Consultado en abril de 2017 600
- Imagen 129: Amanda Seyfried.** Fuente: Tumblr. Consultado en 601
abril de 2017 en <https://www.pinterest.de/pin/359936195199336702/>
- Imagen 130: Karolina.** Fuente: Fifth Avenue. Consultado en abril 601
de 2017 en [http://www.5thmodels.com/es/portfolio/karolina/#lightbox\[group-56731\]/6/](http://www.5thmodels.com/es/portfolio/karolina/#lightbox[group-56731]/6/)
- Imagen 131: Chris Pine.** Fuente: LosAndes. Consultado en abril de 601
2017 en <http://losandes.com.ar/article/las-fotos-de-vitto-saravia-y-chris-pine-en-punta-del-este?pic=3>
- Imagen 132: Joaquin R.** Fuente: MotModels. Consultado en abril 601
de 2017 en https://www.motmodels.es/portfolio/joaquin-r/joaquir_moto7/
- Imagen 133: Astrid Berges-Frisbey.** Fuente: Vogue. Consultado 602
en abril de 2017 en <http://www.vogue.mx/moda/estilo-vogue/galerias/look-book-estilo-astrid-berges-frisbey/2874/image/1153797>
- Imagen 134: Inga Post.** Fuente: Grupo Exclusive. Consultado en 602
abril de 2017 en

- http://grupoexclusive.es/artistas/?Provincia=&EdadEntre=&EdadHasta=&Sexo=1&pais=724&id_Tipo=1
- Imagen 35: Olivier Martínez.** Fuente: The Apricity European. 602
Consultado en abril de 2017 en <http://www.theapricity.com/forum/showthread.php?67273-Classify-Olivier-Martinez>
- Imagen 136: Álvaro Pérez.** Fuente: Grupo exclusive. Consultado en abril de 2017 en 602
http://grupoexclusive.es/artistas/?Provincia=&EdadEntre=&EdadHasta=&Sexo=1&pais=724&id_Tipo=1
- Imagen 137: Chris Hemsworth.** Fuente: IMDb. Consultado en abril de 2017 en 603
<http://www.imdb.com/name/nm1165110/>
- Imagen 138: Emiliano M.** Fuente: MotModels. Consultado en abril de 2017 en 603
https://www.motmodels.es/portfolio/emiliano-m/emilianom_moto1/
- Imagen 139: Tom Hardy.** Fuente: The berry. Consultado en abril de 2017 en 603
<http://theberry.com/2012/07/30/berry-hot-men-random-hotties-29-photos-16/>
- Imagen 140: Cristóbal Bermejo.** Fuente: Golden Agency. 603
Consultado en abril de 2017 en <https://www.goldenagency.es/modelos/cristobal-bermejo/>
- Imagen 141: Ian Somerhalder.** Fuente: International Green Awards. Consultado en abril de 2017 en 604
<http://www.greenawards.com/about/best-green-celebrity/2012-winner-ian-somerhalder>
- Imagen 142: Hans.** Fuente: Fifth Avenue. Consultado en abril de 2017 en 604
<http://www.5thmodels.com/es/portfolio/hans/>
- Imagen 143: Luke Evans.** Fuente: British Boys. Consultado en abril de 2017 en 604
http://britishboys.ru/news/bafta_2014/2014-01-08-2444
- Imagen 144: Roger Batalla.** Fuente: La Farándula. Consultado en abril de 2017 en 604
http://yolandafuster.com/ca/actor/roger-batalla/roger_batalla_4b-2/
- Imagen 145: Chroma Verde.** Fuente: VFX cz. Consultado en mayo de 2017 en 605
<http://vizualniefekty.cz/trikova-platna-1-greenscreen/>
- Imagen 146: Chroma Azul.** Fuente: La Fotografía. Consultado en mayo de 2017 en 605
<http://fotografiaenfasis.blogspot.com.es/2016/08/chroma-key.html>
- Imagen 147: Poblado Brasil.** Fuente: WWSYNTHESIS. Consultado en mayo de 2017 en 606
<https://wwsynthesis.wordpress.com/page/106/?app-download=ios>
- Imagen 148: Reserva nacional Tanimoca.** Fuente: Santorini Group. Consultado en mayo de 2017 en 606
<http://www.santorini-group.com/index.php/colombia>

- Imagen 149: CRARC.** Fuente: Anoià Diari. Consultado en mayo de 2017 en <http://anoiadiari.cat/fotogaleria/centre-recuperacio-amfibis-reptils-catalunya-masquefa/38108/> **606**
- Imagen 150: CRARC.** Fuente: festa a Catalunya. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.festacatalunya.cat/articles-mostra-995-cat-c.r.a.r.c-centre-de-recuperaci-y-damfibis-i-ryptils-de-catalunya-a-masquefa.htm> **606**
- Imagen 151: Bañera.** Fuente: Vibbo. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.vibbo.com/hogar-particulares/ba%C3%B1era-con-patas.htm> **607**
- Imagen 152: Bañera.** Fuente: Milanuncios. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.milanuncios.com/anuncios/ba%F1eras-antiguas-patas.htm> **607**
- Imagen 153: La Mina.** Fuente: Foroparalelo. Consultado en mayo de 2017 en <http://foroparalelo.com/general/barrios-chungos-ciudad-barcelona-211152/> **608**
- Imagen 154: Barrio gótico.** Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en <https://ar.pinterest.com/pin/790170697090887373/> **608**
- Imagen 155: Hospital Veterinaria Provença.** Fuente: Veterinari Barcelona. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.veterinari-barcelona.com/> **609**
- Imagen 156: Hospital Veterinaria Provença.** Fuente: Veterinari Barcelona. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.veterinari-barcelona.com/> **609**
- Imagen 157: Exterior CRARC.** Fuente: festa Catalunya. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.festacatalunya.cat/articles-mostra-995-cat-c.r.a.r.c-centre-de-recuperaci-y-damfibis-i-ryptils-de-catalunya-a-masquefa.htm> **610**
- Imagen 158: Casa.** Fuente: deplanos. Consultado en mayo de 2017 en <http://deplanos.com/ver/planos-de-casas-de-dos-pisos-y-tres-dormitorios/> **610**
- Imagen 159: Casa.** Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/855683997920194415/> **610**
- Imagen 160: Cocina americana.** Fuente: houzz. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.houzz.es/photos/cocinas/backsplash-material--glass-tile/cabinet-finish--blue> **611**
- Imagen 161: Habitación.** Fuente: centraldereservas. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.centraldereservas.com/hoteles/espana/cataluna/barcelona/barcelona/hotel-lleo> **611**

- Imagen 162: Escarabajo azul.** Fuente: A.I.M.E. Consultado en mayo de 2017 en <http://aime.mforos.com/1870872/10998282-volkswagen-typ-11-german-polizei-aeroplast-1-35/> **612**
- Imagen 163: Escarabajo azul.** Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/686799011893491475/> **612**
- Imagen 164: Comedor.** Fuente: Bloghogar. Consultado en mayo de 2017 en <http://bloghogar.com/las-20-mejores-ideas-cocinas-americanas/> **613**
- Imagen 165: Comedor.** Fuente: Bloghogar. Consultado en mayo de 2017 en <http://bloghogar.com/las-20-mejores-ideas-cocinas-americanas/> **613**
- Imagen 166: Chalet.** Fuente: La casa azul. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.casaazulpilar.com/es/new/31/chalet-de-lujo/?nid=31> **613**
- Imagen 167: Interior Chalet.** Fuente: CAAN design. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.caandesign.com/lower-foxtail-chalet-by-reid-smith-achitects-teton-heritage-builders/> **614**
- Imagen 168: Interior Chalet.** Fuente: CAAN design. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.caandesign.com/lower-foxtail-chalet-by-reid-smith-achitects-teton-heritage-builders/> **614**
- Imagen 169: Habitación Chalet.** Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/422001427565373711/> **615**
- Imagen 170: Habitación Chalet.** Fuente: Gino Maurizio Pratesi. Consultado en mayo de 2017 en <https://ginomauriziopratesi.wordpress.com/2014/04/05/asi-son-las-viviendas-lujosas-de-bogota/> **615**
- Imagen 171: Garaje Iron Man.** Fuente: Cómofuncionaqué. Consultado en mayo de 2017 en <http://comofuncionaque.com/como-seran-las-computadoras-del-futuro/> **616**
- Imagen 172: Carretera plaza Cataluña.** Fuente: El País. Consultado en mayo de 2017 en http://ccaa.elpais.com/ccaa/2016/02/22/catalunya/1456129073_022080.html **616**
- Imagen 173: Carretera plaza Cataluña.** Fuente: El Periódico. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.elperiodico.com/es/noticias/barcelona/como-conseguis-bus-barcelona-vaya-mas-rapido-5794935> **616**
- Imagen 174: Blue wave Barcelona.** Fuente: Hola!. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.hola.com/viajes/2016100588806/el-mejor-bar-de-diseno-del-mundo-en-barcelona/> **617**
- Imagen 175: Blue wave Barcelona.** Fuente: Hola!. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.hola.com/viajes/2016100588806/el-mejor-bar-de-diseno-del-mundo-en-barcelona/> **617**

- Imagen 176: *Blue wave Barcelona*.** Fuente: Hola!. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.hola.com/viajes/2016100588806/el-mejor-bar-de-diseno-del-mundo-en-barcelona/> **618**
- Imagen 177: *Aston Martin*.** Fuente: Auto Bild. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.autobild.es/coches/aston-martin/db9> **619**
- Imagen 178: *Aston Martin*.** Fuente: Caricos. Consultado en mayo de 2017 en http://www.caricos.com/cars/a/aston_martin/2016_aston_martin_db9_gt_us/ **619**
- Imagen 179: *Mansión*.** Fuente: Hipmunk. Consultado en mayo de 2017 en https://www.hipmunk.com/Independent-Hotels-in-Tulum-Mexico_Dreams-Tulum-Resort-Spa-All-Inclusive-509bfbdb66edc8466100091b-Reviews **620**
- Imagen 180: *Interior mansión*.** Fuente: Mulpix. Consultado en mayo de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/568509152935041689/> **621**
- Imagen 181: *Interior mansión*.** Fuente: Stock ceramica. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.stockceramica.com/> **621**
- Imagen 182: *Habitación mansión*.** Fuente: Clipgoo. Consultado en mayo de 2017 en <http://clipgoo.com/ja/214551150/kitchen-lovable-ultra/214551/> **622**
- Imagen 183: *Vestidor*.** Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en <https://es.pinterest.com/pin/396035360963435786/> **623**
- Imagen 184: *Vestidor*.** Fuente: Linear Concepts. Consultado en mayo de 2017 en <http://linearconcepts.co.za/walk-in-closet-gallery/> **623**
- Imagen 185: *Despacho*.** Fuente: Hecop. Consultado en mayo de 2017 en http://www.vulka.es/empresa/hecop_873955.html **624**
- Imagen 186: *Pasillo Universidad*.** Fuente: El Periódico. Consultado en mayo de 2017 en http://www.elperiodicodearagon.com/noticias/aragon/justicia-restringe-ensenanza-obligatoria-becas-extranjeros_874821.html **624**
- Imagen 187: *Despacho mansión*.** Fuente: Picó furniture blog. Consultado en mayo de 2017 en <http://www.pico-sa.com/blog/en/officeluxury-artisanal-collection-venice-muebles-pico/> **624**
- Imagen 188: *Despacho mansión*.** Fuente: Locus Muebles. Consultado en mayo de 2017 en <http://locusmuebles.com/despachos-de-lujo/> **624**
- Imagen 189: *Despacho*.** Fuente: El Correo. Consultado en mayo de 2017 en <http://blogs.elcorreo.com/bilbolamp/2013/06/12/como-iluminar-el-despacho/> **625**
- Imagen 190: *El Molar*.** Fuente: Guía Repsol. Consultado en mayo de 2017 en <https://www.guiarepsol.com/es/gastronomia/nuestros-favoritos/las-cuevas-del-molar-madrid-comer-carnes-en-la-sierra-de-madrid/> **625**

Imagen 191: <i>Tron</i>. Fuente: Behance. Consultado en mayo de 2017 en https://www.behance.net/gallery/5860307/Tron-REMAKE	626
Imagen 192: <i>Cyberpunk</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/387168899202452926/	626
Imagen 193: <i>Cyberpunk</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/162411130290930062/	626
Imagen 194: <i>Cueva</i>. Fuente: Pinterest. Consultado en mayo de 2017 en https://es.pinterest.com/pin/534661786993559053/	627
Imagen 195: <i>Cueva</i>. Fuente: The hydro lisdoonvarna. Consultado en mayo de 2017 en http://hydrohotel.ie/highlights/	627
Imagen 196: <i>Habitación</i>. Fuente: Rebloggy. Consultado en mayo de 2017 en http://rebloggy.com/post/me-room-mess-home-messy-my-room-my-home-my-bed/98016395718	628
Imagen 197: <i>Monasterio de Ganden</i>. Fuente: Sapore di Cina. Consultado en mayo de 2017 en http://www.saporedicina.com/es/monasterios-tibetanos-y-la-revolucion-en-el-autobus-ensayo-fotografico/	629
Imagen 198: <i>Monasterio de Ganden</i>. Fuente: Sobre turismo. Consultado en mayo de 2017 en http://sobreturismo.es/2009/03/31/el-antiguo-monasterio-deprung-en-el-tibet/	629

6. Bibliografía y recursos web

6.1. Bibliografía

- Barceló, Miquel (1990): *Ciencia ficción: Guía de lectura*. Barcelona: Ediciones B
- Bestard, Maria (2011): *Realización audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC
- Casetti, Francesco (1990): *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós
- Carrasco, Ángel (2010): "Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones", *Miguel Hernández Communication Journal*, 9 pp 174-200
- Chicharro, María del Mar (2011): "Historia de la telenovela en España", *Comunicación y sociedad*, Vol XXIV 1 pp.-189-216
- Creeber, Glen (2015): *The television genre book*. Londres: Palgrave
- E. Czerneda, Julie (2006): *Science fiction and fantasy: Explore the Genre That expands the Mind*. Ontario: SOLS
- Fernández, Federico Y Martínez, José (1999): *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Ediciones Paidós
- Gordillo, Inmaculada (2009): *Manual de narrativa televisiva*. Madrid: Editorial Síntesis
- Johnson-Smith, Jan (2005): *American Science fiction TV: Star trek, stargate and beyond*. Londres Y Nueva York: I.B. Tauris
- Malmgren, Carl D (1988): "Towards a Definition of Science Fantasy." *Science Fiction Studies*, 15.3 [46]: pp 259-281.
- Marimón, Joan (2014): *El montaje cinematográfico: Del guión a la pantalla*. Barcelona: Ediciones de la Universidad de Barcelona.
- Steven V, Duncan (2006): *A Guide to Screenwriting Success*. Estados Unidos: Rowman and Littlefield Publishers
- Vilches, Lorenzo., Berciano A, Rosa., Lacalle, Charo., Algar Y Sonia., Polo (1999): "Menos familia y más policía", Artículo Resumen de *Revista de estudios de comunicación*, 11

6.1. Recursos web

-*Academia nacional de Wushu Colombia*. Consultado en Mayo de 2017 en

<http://www.actiweb.es/anwucol/pagina2.html>

-Ajuntament de Barcelona: “Permiso de ocupación del espacio público por filmaciones”, *Oficina virtual*. Consultado en Mayo de 2017 en

<https://w30.bcn.cat/APPS/portaltramits/portal/channel/default.html?&stpid=20090000401&style=ciudadano&language=es>

-*Avisual PRO*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.avisualpro.es/>

-*Barcelonahotels: Asociación oficial de Hoteles en Barcelona*. Consultado en Mayo de 2017 en

https://booking.barcelonahotels.es/csl/reservationsNew/jsp/C_Search_Zone.jsp?idPartner=GREMI&irListaHoteles=Y&lang=es

-Barlovento Comunicación (2016): “Análisis televisivo 2015”. *Kantar media*.

Consultado en Febrero de 2017 en

<http://www.barloventocomunicacion.es/images/publicaciones/analisis-televisivo-2015-Barlovento.pdf>

-Blog de cine (2010): “Sci-Fi y Fantasía: dos géneros completamente diferentes”. *Blog de cine*. Consultado en Marzo de 2017 en

<https://www.blogdecine.com/reflexiones-de-cine/sci-fi-y-fantasia-dos-generos-completamente-diferentes>

-Brofman, Martin: “Los chakras para la sanación y el Autoconocimiento”. *The Brofman foundation for the advancement of healing*. Consultado en Mayo de

2017 en http://www.healer.ch/es/los_chakras.htm

-Byrne, Rhonda: “el Secreto y la Ley de la Atracción”. *Libros de Salud y Terapias Naturales*. Consultado en Mayo de 2017 en

<https://www.librosdesaludnatural.net/rhonda-byrne-el-secreto-y-la-ley-de-la-atraccion/>

-Cabovolo (2008): “La desaparición de los vikingos de Groenlandia”, *Cabovolo: Historias, inventos, vidas y sitios diferentes*. Consultado en Abril de 2017 en

<http://www.cabovolo.com/2008/04/la-desparacin-de-los-vikingos-de.html>

-Carvajal, Guillermo (2016): “Cuando los inuit expulsaron a los vikingos de

Groenlandia”, *LBV: Magazine cultural independiente*. Consultado en Abril de

2017 en <http://www.labrujulaverde.com/2016/06/cuando-los-inuit-expulsaron-a-los-vikingos-de-groenlandia>

-CCM (2017). “Diagrama de Gantt”, *CCM: Comunidad informática*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://es.ccm.net/contents/580-diagrama-de-gantt>

-Chew M, Cassie. “¿Cuánto dinero gana un técnico de efectos visuales?”, *eHow en español*. Consultado en Mayo de 2017 en http://www.ehowenespanol.com/cuanto-dinero-gana-tecnico-efectos-visuales-info_518732/

-Clute, John., Langford, David., Nicholls, Peter Y Sleight, Graham (2015): “Science Fantasy”, *SFE: The encyclopedia of science fiction*. Consultado en Abril de 2017 en http://www.sf-encyclopedia.com/entry/science_fantasy

-Corporación de Radio y Televisión Española (2017): *rtve Corporación*. Consultado en Mayo de 2017: <http://www.rtve.es/corporacion/>

-*EN VILLE*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.envillestudiobcn.com/>

-*FALCO Films*. Consultado en Mayo de 2017 en http://www.falcofilms.com/ES/es/tmp/58/web_falcofilms/Home.html

-Fernández, Ángel (2010): “Los formatos de la ficción en la TV”, *El Mundo*. Madrid. Consultado en Enero de 2017 en <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/08/07/television/1281197592.html>

-Filmaffinity: “Crónicas vampíricas (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film396837.html>

-Filmaffinity: “Los originales (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film786874.html>

-Filmaffinity: “El ministerio del tiempo (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film693487.html>

-Filmaffinity: “Tres veces Ana (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film615396.html>

-Filmaffinity: “La dimensión desconocida (En los límites de la realidad) (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film333734.html>

-Filmaffinity: “Más allá del límite (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film355059.html>

-Filmaffinity: “Perdidos en el espacio (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film941275.html>

-Filmaffinity: “Star Trek (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film709319.html>

-Filmaffinity: “Galáctica: Estrella de combate (Battlestar Galactica) (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film203963.html>

-Filmaffinity: “Buck Rogers: El aventurero del espacio (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film336442.html>

-Filmaffinity: “V (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film917083.html>

-Filmaffinity: “Star Trek: La nueva generación (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film593733.html>

-Filmaffinity: “A través del tiempo (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film512651.html>

-Filmaffinity: “Expediente X (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film908463.html>

-Filmaffinity: “Babylon 5 (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film663096.html>

-Filmaffinity: “Star Trek: Voyager (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film677480.html>

-Filmaffinity: “Star Trek: Enterprise (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film925151.html>

-Filmaffinity: “Firefly (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film929343.html>

-Filmaffinity: “Los 100 (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film967260.html>

-Filmaffinity: “The expanse (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film757227.html>

- Filmaffinity: “ Westworld (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film430504.html>
- Filmaffinity: “Colony (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film941050.html>
- Filmaffinity: “Timeless (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film939412.html>
- Filmaffinity: “ Stranger things (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film745751.html>
- Filmaffinity: “ Los pasajeros del tiempo(Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film783915.html>
- Filmaffinity: “Hunters (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film305228.html>
- Filmaffinity: “El inquilino (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film972975.html>
- Filmaffinity: “ Plutón BRB Nero (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film137220.html>
- Filmaffinity: “Los protegidos (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film599998.html>
- Filmaffinity: “El barco (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film498102.html>
- Filmaffinity: “El ministerio del tiempo (Serie de TV)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film693487.html>
- Filmaffinity: “Superman (1978)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film170179.html>
- Filmaffinity: “Tron (1982) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film488334.html>
- Filmaffinity: “Krull (1983) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film922765.html>
- Filmaffinity: “Brazil (1985) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film260393.html>
- Filmaffinity: “ El secreto de Joey (1985) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film858152.html>

-Filmaffinity: “ Howard: un nuevo héroe (1986) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film347573.html>

-Filmaffinity: “Star Kid (1997) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film221997.html>

-Filmaffinity: “X-Men (2000) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film763429.html>

-Filmaffinity: “Fantasmas de Marte ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film223665.html>

-Filmaffinity: “Clockstoppers, detener el tiempo ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film542468.html>

-Filmaffinity: “Hulk (2003) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film647706.html>

-Filmaffinity: “Los 4 fantásticos (Los cuatro fantásticos) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film355080.html>

-Filmaffinity: “Zathura, una aventura espacial”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film969918.html>

-Filmaffinity: “Thor (2011)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film358790.html>

-Filmaffinity: “Linterna Verde (2011) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film897624.html>

-Filmaffinity: “John Carter (2012)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film515373.html>

-Filmaffinity: “Los vengadores ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film353018.html>

-Filmaffinity: “Lucy (2014) ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film429755.html>

-Filmaffinity: “Ant-Man ”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.filmaffinity.com/es/film821731.html>

-Filmaffinity: “Men in black”, *Filmaffinity*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film968702.html>

- Filmaffinity: “Guerra mundial Z”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film263630.html>
- Filmaffinity: “El corredor del laberinto”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film127451.html>
- Filmaffinity: “Iron Man (2008)”, *Filmaffinity*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.filmaffinity.com/es/film201496.html>
- Fórmula TV: “Audiencias El barco”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/series/el-barco/audiencias/>
- Fórmula TV: “Audiencias Los protegidos”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/series/los-protegidos/audiencias/>
- Fórmula TV: “Audiencias El ministerio del tiempo”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/series/el-ministerio-del-tiempo/audiencias/>
- Fórmula TV (2010): “Audiencias Miércoles 21 de Abril de 2010”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2010-04-21/>
- Fórmula TV (2011): “Audiencias Lunes 17 de Enero de 2011”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2011-01-17/>
- Fórmula TV (2011): “Audiencias Lunes 25 de Abril de 2011”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2011-04-25/>
- Fórmula TV (2011): “Audiencias Martes 10 de Mayo de 2011”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2011-05-10/>
- Fórmula TV (2012): “Audiencias Jueves 8 de Noviembre de 2012”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2012-11-08/>
- Fórmula TV (2013): “Audiencias Jueves 24 de Enero de 2013”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2013-01-24/>

- Fórmula TV (2015): “Audiencias Martes 24 de Febrero de 2015 “ , *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2015-02-24/>
- Fórmula TV (2016): “Audiencias Lunes 7 de Marzo de 2016 “ , *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2016-03-07/>
- Fórmula TV (2016): “Audiencias Lunes 2 de Mayo de 2016”, *Fórmula TV*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.formulatv.com/audiencias/2016-05-02/>
- García Joyeros: “Alquiler de joyas y relojes”, *García Joyeros 1929*. Alicante. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.garciajoyeros.com/content/15-alquiler-joyas-relojes>
- González, Lorena (2016): “Tipos de telenovelas”, *About en español*. Consultado en Marzo de 2017 en http://novelas.about.com/od/definicion_tipo/tp/Tipos-De-Telenovelas.htm
- Guía catering (2015): “Precio por semana estándar para rodaje”, *Guía Catering*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.guiacatering.com/preguntas/precio-por-semana-de-un-catering-estandar-para-rodaje>
- Heredia, Verónica (2013): “Géneros y formatos en TV”, *SlideShare*. Consultado en Enero de 2017 en <https://es.slideshare.net/VernicaHerediaRuiz/gneros-y-formatos-en-tv>
- IMDb: “Flash Gordon(1980)”, *IMDb*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.imdb.com/title/tt0080745/>
- IMDb: “Misterios de la ciencia”, *IMDb*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.imdb.com/title/tt0047767/>
- IMDb: “Rod Brown of the rocket rangers”, *IMDb*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.imdb.com/title/tt0045437/>
- IMDb: “SeaQuest: Los vigilantes del fondo del mar”, *IMDb*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.imdb.com/title/tt0106126/>
- Jefatura de Estado (2010): “Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual”. *Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2010-5292&p=20150501&tn=1#a2>

- La plaza del mercader (2014): “Casas vikingas, ¿cómo eran?”, *La plaza del mercader*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.laplazadelmercader.com/casas-vikingas-como-eran/>
- Londoño, Cristián (2017): “Entre la fantasía y la ciencia ficción”, *Cristián Londoño Proaño*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.cristianlondonoproano.com/single-post/2016/04/17/Entre-la-fantas%C3%ADa-y-la-ciencia-ficci%C3%B3n>
- Loza, Renata (2014): “Características del relato”, *Prezi*. Consultado en Marzo de 2017 en https://prezi.com/_od1nilx1njq/caracteristicas-del-relato-de-ciencia-ficcion/
- Marín, Federico (2017): “<<El Ministerio del Tiempo>> gana la primera batalla legal a <<Timeless>> en EE.UU”, *ABC Televisión-Noticias de televisión*. Madrid. Consultado en Abril de 2017 en http://www.abc.es/play/television/noticias/abci-netflix-ministerio-gana-primera-batalla-legal-timeless-reino-unido-201702180035_noticia.html
- Miguel, Xabier (2017): “Movistar+ emitirá el spin-off de ‘Velvet’ tras cerrar un acuerdo con Atresmedia”, *VANITATIS El Confidencial*. Consultado en Mayo de 2017 en http://www.vanitatis.elconfidencial.com/television/series-tv/2017-02-09/movistarplus-emitira-spinoff-velvet-acuerdo-atresmedia_1328989/
- Ministerio de Educación: “8.2. Formatos de ficción”, *MEDIA Televisión*. Consultado en Enero de 2017 en <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque8/pag2.htm>
- Ministerio de empleo y seguridad social: (2017) “ANEXO I.3 Técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su difusión por medio de un sistema de televisión”, *Boletín oficial del Estado* 97 pp. 31848-31850. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.boe.es/boe/dias/2017/04/24/pdfs/BOE-A-2017-4475.pdf>
- Ministerio de empleo y seguridad social (2017): “ANEXO I.4 Trabajadores de Administración y Servicios Generales”, *Boletín oficial del Estado* 97 pp. 31850-31851. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.boe.es/boe/dias/2017/04/24/pdfs/BOE-A-2017-4475.pdf>
- Ministerio de empleo y seguridad social (2017): “ANEXO II Colectivo de guionistas”, *Boletín oficial del Estado* 97 pp.31851. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.boe.es/boe/dias/2017/04/24/pdfs/BOE-A-2017-4475.pdf>

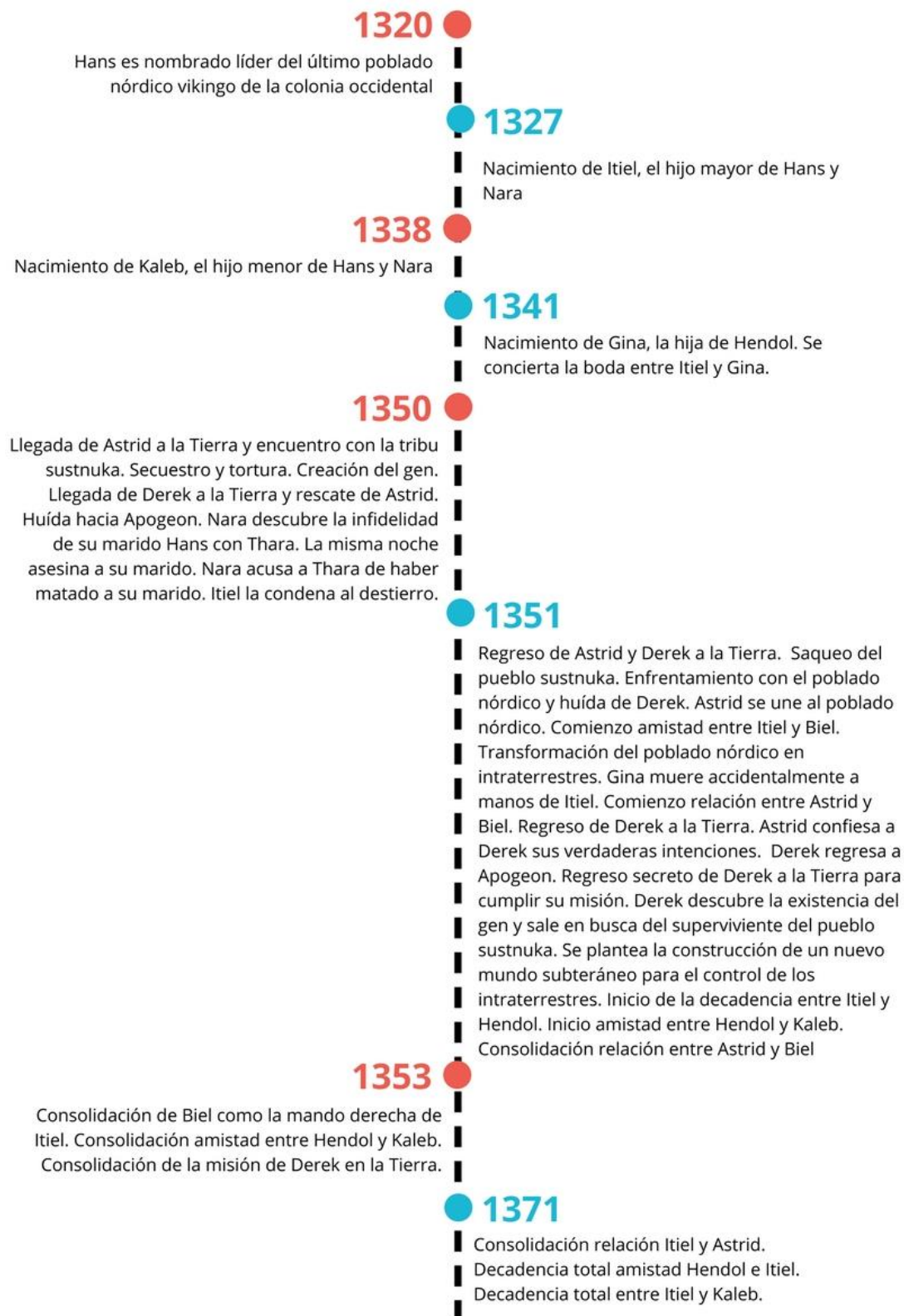
- Ministerio de empleo y seguridad social (2016): “ANEXO I Televisión”, *Boletín oficial del Estado* 118 pp. 32429. Consultado en Mayo de 2017 en http://www.uniondeactores.com/fileadmin/archivos_contenidos/pdfs_docs/Convenios_y_tarifas/2016_III_Convenio_Audiovisual_Estatal_Espana_BOE.pdf
- Ministerio de energía, turismo y agenda digital: “Canales de la TDT”, *Televisión digital*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.televisiondigital.gob.es/TDT/Paginas/canales-tdt.aspx>
- National Geographic España (2015): “Vikingos, los colonos de Groenlandia”. *National Geographic España*. Consultado en Mayo de 2017 en http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/vikingos_8934
- Pérez, Julián Y Merino, María (2015): “Definición de Visualización”, *Definición.DE*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://definicion.de/visualizacion/>
- Porlan, Alberto: “Vikingos. Los gigantes del norte”, *Muy historia*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.muyhistoria.es/edad-media/articulo/vikingos-los-gigantes-del-norte>
- Premiere Actors (2015): “Cómo financiar tus proyectos independientes”, *Premiere Actors*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.premiereactors.com/como-financiar-tus-proyectos-independientes-de-cine-y-teatro/>
- Prieto, Miriam (2016): “Netflix, de plataforma de vídeo a productora”, *Expansión: Economía digital*. Madrid. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.expansion.com/economia-digital/companias/2016/11/05/5819eab5e5fdea52148b4645.html>
- Puebla, Belén., Carrillo, Elena Y Iñigo, Ana Isabel: “Las tendencias de las series de ficción españolas en los primeros años del siglo XXI”, *Portalcomunicación.com*. Cerdanyola del Vallés. Consultado en Febrero de 2017 en http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_exp.asp?id=80
- Román, Benjamín (2013): “Una lista de los subgéneros de ciencia ficción”, *SlideShare*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://es.slideshare.net/granlector/una-lista-de-los-subgeneros-de-ciencia-ficcion>

- Rosado, Juan Carlos (2017): “ Movistar+ produce ‘La zona’ con los creadores de ‘Crematorio’, *el Periódico TELE*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.elperiodico.com/es/noticias/tele/movistar-zona-serie-creadores-crematorio-5921368>
- Sánchez, Román Y Gallego, Eduardo (2003): “¿Qué es la ciencia-ficción?”, *Sitio de ciencia ficción*. Consultado en Marzo de 2017 en <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>
- Santoro, Silvana: “La personalidad psicopática”, *CPC: Centro de psicología clínica, laboral y forense*. Consultado en Mayo de 2017 en http://www.cpcba.com.ar/personalidad_psicopatica.html
- SGAE: “Repertorio SGAE”. Consultado en Mayo de 2017 en <https://enlinea.sgae.es/RepertorioOnline/Buscar.aspx?opcion=inicializar>
- Significados: “Significado de Aura”. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.significados.com/aura/>
- Sixt rent a car. Consultado en Mayo de 2017 en <https://www.sixt.es/php/reservation>
- Teatro Gayarre: “Alquiler vestuario”, *Teatro Gayarre*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.teatrogayarre.com/portal/seccion.aspx?N=289>
- Teletexto (2017): “Programación TV: TVE 1, La 2, Antena, Tele 5, Cuatro, La Sexta”, *teletexto.com*. Consultado en Mayo de 2017 en <http://www.teletexto.com/teletexto.asp?tv=tdt&programacion>
- Vega, Rocío (2016): “8 subgéneros de ciencia ficción que puede que no conozcas”, *Rocío Vega: Escritora de novelas de fantasía y ciencia ficción*. Consultado en Marzo de 2017 en <http://www.rociovega.es/8-subgeneros-ciencia-ficcion-puede-no-conozcas/>
- Vertele TV (2004): “Los programas que más gustan en la tercera edad”, *vertele TV!*. Consultado en Mayo de 2017 en http://vertele.eldiario.es/verteletv/actualidad/programas-gustan-tercera-edad_o_468853113.html
- Williams, Suzanne: “Captain Video and his Video rangers”, *Museum of broadcast communications*. Consultado en Abril de 2017 en <http://www.museum.tv/eotv/captainvideo.htm>

-Zombieando (2015): “Cine híbrido”, *Zombieando*. Consultado en Mayo de 2017 en <https://zombieando.wordpress.com/2015/10/07/cine-hibrido/>

ANEXOS

Infografía cronología



1428

Consolidación de Agartha.
Kaleb abandona Agartha.

1430

Kaleb conoce a Gareth durante el Sitio de Tesalónica. Comienza a forjarse una gran amistad. Hendol abandona Agartha.

1433

Hendol llega al monasterio de Ganden, en el Tíbet.
Se inicia en la orden de los Gelug.
Gareth cae herido durante el final de la guerra turco-veneciana. Kaleb lo lleva a Agartha para que Itiel lo salve. Itiel se niega pero Astrid lo convierte.
Comienzo de la enemistad entre Itiel y Astrid..

1503

Gareth y Kaleb abandonan el ejército y emigran a diferentes partes del mundo.

1618

Se inicia una división interna entre Itiel y Astrid.
Astrid y sus fieles abandonan Agartha y se asientan en España. Astrid comienza a subir peldaños en la escala social.

2007

Astrid, que es una importante empresaria de influencia, crea un partido político de derechas.

2015

Derek pide la ayuda de Azael para su investigación con el gen. Azael le presenta a sus dos hijas, Tisbe y Alex. Derek y Alex comienzan una relación..

3.3.9.2. Guión Literario versión 90 minutos

“LÍMITE” T01E01 Piloto

por

Alexandra C.B y Rebeca F.C

Fecha: Marzo 2017

ESCENA 1. EXT. AMAZONAS-TRIBU SUSTNUKA. DÍA. AÑO 1351 d.C.

Se escucha un fuerte temblor acompañado de gritos. ASTRID (28) camina lentamente y de forma decidida hacia un poblado amazónico llamado Sustnuka. Levanta las manos y las gira al mismo tiempo, haciendo que las raíces de los árboles se desprendan del suelo con violencia y arremetan contra algunos aldeanos, que corren despavoridos de un lado a otro intentando huir. Ahora ASTRID levanta las manos hacia arriba y hace que infinidad de rocas se desprendan del suelo y salgan volando por los aires, alcanzando la cabeza de muchos amazónicos y dejándolos inconscientes en el suelo. KAPULI (30) y su hija NAYWA (10) corren cogidas de la mano hacia un bosque cercano y se esconden tras un grueso árbol.

KAPULI

(Angustiada)

¡No te apartes de mi lado!

NAYWA

(Preocupada)

¡Madre, aquí no estamos a salvo, este árbol no tardará en ceder como los demás!

KAPULI

(Mirando de un lado a otro)

Lo sé, pero tenemos que encontrar a tu hermano primero...

(Con determinación)

Espérame aquí, vuelvo enseguida.

NAYWA

(Agarrando a su madre del brazo)

¡No, espera! ¡Es peligroso!

KAPULI

(Agachándose hacia su hija)

Encontraré a tu hermano y volveré, te lo prometo.

(Le da un beso a su hija en la frente)

(CONTINÚA)

NAYWA intenta detener a su madre con sus manos sin éxito. KAPULI se aleja de su hija y vuelve al centro de la catástrofe. Mueve la cabeza de un lado a otro buscando a su hijo menor, pero no lo encuentra.

KAPULI

(Gritando desesperada)

¡Uwák! ¡Hijo!

De repente la madre escucha unos sollozos. Se gira y ve a su hijo pequeño, UWÁK (4) ,llorando desesperadamente. La madre corre hacia él y lo coge. Comienza a correr en dirección a su hija, pero una gran roca les alcanza a ella y a su hijo, dejándolos sepultados en el suelo. NAYWA observa con los ojos bien abiertos cómo la sangre empieza a teñir el suelo de rojo. Se queda paralizada.

TISBE (V.O.)

Todas las personas tienen miedo en algún momento de su vida.

ESCENA 2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA

TISBE (25), vestida con un uniforme verde camuflaje un poco holgado, está en el interior de un recinto, en el borde de un estanque, observando paralizada con sus ojos verdes clavados en el agua, cómo se hunde la red de mantenimiento. Se levanta una ráfaga de aire que le remueve su cabello rojizo.

TISBE

(Zarandeando la cabeza y volviendo en sí)

¡Mierda!

Mientras TISBE observa fijamente la red, tres cocodrilos están estirados bajo el sol a su espalda, en la parte más alejada del recinto. A través de la verja que envuelve el recinto se observa a una fila de niños de unos diez años guiados por uno de los trabajadores, que les explica aspectos del CRARC mientras avanzan. TISBE se pone de rodillas en el borde del estanque y estira sus brazos todo lo que su cuerpo le permite. El mango de la red está a un palmo de sus manos.

(CONTINÚA)

TISBE

(Haciendo mucho esfuerzo)
Venga joder... ya casi te tengo.

TISBE pierde el equilibrio y toca el agua con una mano. Se pone en pie y caminando hacia atrás se retira del estanque. Mira la mano mojada, que no para de temblar, y la detiene con su otra mano. Aún sujetándola se queda inmóvil, observándola con la mirada perdida.

TISBE (V.O.)

Algunas personas, sin embargo, viven con miedo, esa clase de miedo que te paraliza y no te deja avanzar.

ESCENA 3. INT. CUARTO DE BAÑO. DÍA. AÑO 1998

AGNES (35) sumerge a la fuerza a TISBE (6) en una bañera repleta de agua. La pequeña grita y se mueve violentamente, intentando agarrarse al borde de la bañera con sus manos temblorosas. Al ser pequeña a penas llega, por lo que utiliza sus manos para intentar zafarse de las manos de su madre con débiles golpes, pero AGNES es más fuerte. Al final TISBE acaba cediendo ante la presión y sumergida en el agua su visión se vuelve cada vez más borrosa.

ESCENA 2. EXT. RECINTO COCODRILOS. DÍA

TISBE continúa con la mirada perdida, observando paralizada su mano.

TISBE (V.O.)

Siempre está allí, te persigue a donde quiera que vayas recordándote ese pasado que se niega a marchar.

Mientras tanto, otro de los trabajadores, DANI (23), uniformado con la misma ropa que TISBE, abre la puerta del recinto, entra y la cierra a su espalda. Mira a los cocodrilos de reojo y camina hacia TISBE.

(CONTINÚA)

DANI

(Hablando rápidamente y animado)

Eh Tisbe, iba a decirte de ir esta noche a la pista de skate. Hace mucho que no vamos y han puesto una rampa nueva súper chula. Dicen que es de las más altas de Cataluña. Pero tu hermana me ha cortado el rollo. Ha llamado hace un momento, dice que...

Al ver que TISBE no le está prestando atención, DANI deja de hablar. Se acerca a ella y moviendo su mano delante del rostro de TISBE la vuelve a llamar.

DANI

(Chillando)

¡Tisbe!

TISBE sale de su ensimismamiento.

TISBE

(Mirando a su compañero de mala manera)

¡¿Qué?! Joder, no hace falta que me grites en la cara.

DANI

(Poniendo cara de circunstancia)

¿Y qué querías que hiciera? Estabas empanadísima.

TISBE

(Malhumorada)

Ya... Perdona.

DANI mira hacia el estanque y ve la red en el agua. Vuelve a mirar a su compañera, comprensivo.

DANI

(Con tacto)

Tisbe, tranquila... ya sabes que no me importa encargarme de la limpieza de los estanques.

DANI se dirige al estanque. Se mete en el agua y coge la red mientras TISBE lo observa seria. DANI sale del agua y le entrega la red a TISBE. Se quedan en silencio unos segundos.

(CONTINÚA)

DANI

(Cambiando de tema)

Lo que iba a decirte es que tu hermana te vendrá a buscar con el coche. Me ha dicho que tu padre os está preparando una cena de la hostia. ¡Que suerte!

(Con un tono de indirecta)

Yo últimamente solo como comida precalentada.

TISBE

(Con la mirada fija en la red)

Ah... gracias Dani.

DANI mira a TISBE y se da cuenta de que sigue afectada.

DANI

(Quitándole a TISBE la red)

Trae.

TISBE

(Volviendo totalmente en sí)

¡Eh! Tranquilito.

DANI

(Bromeando)

Estás muy refunfuñona para ser tu cumpleaños...

DANI comienza a caminar hacia el armario de las herramientas de limpieza. TISBE se queda unos momentos extrañada, y luego corre tras DANI.

TISBE

(Alcanzándolo)

¿Y tú cómo sabes que hoy es mi...?

DANI

(Desesperado)

¡Pero si te acabo de decir que he hablado con tu hermana!
Es de cajón que ha sido ella.

TISBE

(Poniendo los ojos en blanco)

Ah sí, claro... Será bocazas.

(CONTINÚA)

DANI

(Falsamente molesto)

¿Por qué no me lo habías dicho? Te habríamos preparado algo entre todos. Habría llamado a mis colegas y podríamos haber ido a Marina, como en mi cumple.

(Mirándola obscenamente)

Y además... habría llamado a Jairo. No para de preguntar por ti y nunca sé qué decirle. Después del morreo que le pegaste no sé cómo puedes pasar de él...

TISBE

(Con desdén)

¿Quién es ese tío?

DANI

(Atónito)

¿Me lo estás diciendo en serio? ¿Tan mal ibas? Pobre chaval, está súper pillado.

TISBE

(Exasperada)

Mira que te lo he dicho veces. Me la suda ese tío y todos los demás.

TISBE le quita la red a DANI y se aleja de él caminando a un ritmo más lento. DANI no la sigue, se limita a observar cómo se aleja.

DANI

(Suspirando y moviendo la cabeza de un lado a otro)

Que chavala...

ESCENA 4. EXT. CALLEJÓN. DÍA

Un JOVEN vestido con unos tejanos desgastados y un jersey gris, sale por la puerta de una tienda de comida llamada *Variety*, situada en un callejón estrecho, solitario y un tanto oscuro. Se apoya contra el muro de su negocio, se enciende un cigarro y se lo lleva a la boca. Levanta la cabeza y observa el cielo, distraído. Cuando baja la mirada se encuentra a pocos centímetros de su rostro a un INTRUSO, un joven de pelo rubio vestido con unos pantalones negros y una chupa de cuero. Lleva unas gafas de sol oscuras que le tapan completamente los ojos. El JOVEN resopla fuertemente a causa del susto.

(CONTINÚA)

JOVEN

(Sobresaltado)

¡Joder macho, que susto! Ya vamos a cerrar, vuelve luego.

El INTRUSO permanece en el mismo sitio sin dejar de mirarle detrás de sus cristales. El JOVEN arquea las cejas, claramente molesto.

JOVEN

(Irreverente)

¿Tengo monos en la cara o qué? Ya me has oído, el chiringuito está cerrado, y tampoco tenemos droga. Lárgate.

El JOVEN tira su cigarro al suelo, lo apaga con un pie y se aleja. En ese momento el INTRUSO reacciona y con un manotazo lo estampa en el muro de nuevo.

JOVEN

(Enfurecido)

¡Eh tío, ya te estás pasando! ¿Qué es lo que quieres?

El JOVEN va a empujar al INTRUSO para quitárselo de encima, pero éste reacciona anticipadamente cogiéndole el brazo y dobládoselo. El JOVEN se retuerce de dolor, y débil como está, vuelve a ser presa del acorralamiento del INTRUSO, que lo empuja nuevamente hacia el muro. El INTRUSO se quita las gafas de sol y deja al descubierto sus inquietantes ojos completamente blancos. El JOVEN, que se ha incorporado un poco para mirarlo, abre los ojos y se queda en shock.

JOVEN

(Primero sobresaltado y después conciliativo)

¿Qué coño te pasa en los ojos? Tío... ¿Necesitas ayudas?

INTRUSO

(Irónico)

Tranquilo, pronto se me pasará.

El INTRUSO coge el cuello de la camiseta del JOVEN y acerca su rostro al suyo, quedándose a pocos centímetros y posando sus ojos blancos sobre los del JOVEN. Éste se queda totalmente quieto, en trance, y los ojos del INTRUSO van recuperando su color azul mientras que los del JOVEN se tornan completamente blancos.

(CONTINÚA)

INTRUSO

(Con desprecio)

Gracias por tu tiempo.

El INTRUSO tira el cadáver del JOVEN al suelo. Después se da la vuelta para alejarse y se encuentra con una extraña y sofisticada arma apuntándole a pocos centímetros de su frente. Al INTRUSO no le da tiempo a reaccionar, la pistola en breves segundos es disparada y cae al suelo desplomado, con los ojos abiertos nuevamente teñidos de blanco. Al nuevo atacante, DEREK (30), al que se le percibe un llamativo y elegante anillo en la mano que agarra el arma, no se le reconoce el rostro a causa de la capucha. DEREK baja el brazo y guarda la pistola en el interior de su sudadera gris. Se agacha hacia el cadáver del INTRUSO, mete la mano en otro de los bolsillos interiores de su sudadera, extrae unos guantes de plástico transparente y se los pone. Después extrae un extraño artilugio alargado y plateado parecido a una linterna. Aprieta un botón y el aparato comienza a emitir una extraña luz, la cual dirige hacia las pupilas del INTRUSO. En pocos segundos se dibuja unas pupilas falsas, aunque parecen reales. DEREK se pone en pie, se acerca al cadáver del JOVEN, vuelve a agacharse y realiza el mismo procedimiento con sus ojos. A éste le cierra los ojos nuevamente, con delicadeza. DEREK se quita los guantes de plástico, se pone en pie y se aleja, dejando el cuerpo de los dos cadáveres en el suelo.

ESCENA 5.INT. VETERINARIO. DÍA

Un rottweiler adulto corre por un pasillo con puertas en los dos laterales. Tras él, corre su DUEÑA, una VETERINARIA y el recepcionista. El rottweiler llega a una sala de espera, en la que hay tres personas con sus respectivos perros: un yorkshire, un chihuahua y un carlino. Todos los perros comienzan a ladrar y a removerse mientras sus dueños los cogen y los intentan retener. El rottweiler se queda unos segundos en tensión observándolos detenidamente. Cuando las dos mujeres y el chico que lo estaban siguiendo llegan a la sala, el rottweiler corre en dirección a los otros perros sin dejar de ladrar.

DUEÑA DEL ROTTWEILER

(Muy alterada)

¡Matt! ¡Matt! ¡Ven aquí ahora mismo!

(CONTINÚA)

DUEÑO DEL CHIHUAHA

(Muy nervioso mientras coge a su perro fuertemente)
¡Controle a su perro, por el amor de Dios!

Los perros siguen ladrando sin parar, muy alterados, mientras sus dueños gritan desesperados. La veterinaria extrae del bolsillo de su bata un hueso de plástico.

VETERINARIA

(Intentando mantener la calma)

Matt, mira que hueso más bonito... ¿Lo quieres? Cógelo, ven.

El rottweiler sigue ladrando sin parar y comienza a correr hacia los demás perros enseñando los colmillos. ALEX (25), vestida con una bata blanca y su pelo rubio recogido en un moño despeinado, aparece en la escena. Observa a su alrededor con expresión de asombro y preocupación. Después corre hasta situarse entre el rottweiler y los otros perros y sus respectivos dueños. El rottweiler frena de repente y se queda mirando a ALEX mientras le gruñe. ALEX, sin perder el contacto visual con el perro, hace gestos con los brazos para que todos se vayan. Los dueños y sus perros rodean a ALEX y salen de la sala, mientras que la DUEÑA del rottweiler, la VETERINARIA y el recepcionista permanecen en el mismo lugar.

DUEÑA DEL ROTTWEILER

¡Matt...!

ALEX niega con la cabeza lentamente, haciendo que la DUEÑA del rottweiler y los demás se queden en silencio. El perro sigue gruñendo. ALEX se agacha hasta quedar a su altura. Se miran fijamente a los ojos durante unos segundos. De repente, ALEX sonríe tranquilamente sin dejar de mirarlo. El rottweiler parece calmarse un poco, pero cuando ALEX alza el brazo para acariciarle, el perro vuelve a gruñir. En vez de apartar la mano, ALEX la acerca muy lentamente y sin dejar de sonreír dulcemente. En ese momento, ALEX se percata de que el rottweiler tiene una gran cicatriz bajo el pelaje, en el lomo. Entonces dirige su mano hacia la cicatriz.

ALEX

(Dirigiéndose al rottweiler)

No pasa nada, todo está bien. Eres bueno.

(CONTINÚA)

ALEX pasa su mano por encima de la cicatriz del rottweiler, acariciándola. El rottweiler comienza a sollozar. ALEX aparta su mano de la cicatriz y le acaricia la cabeza.

ALEX

(Con voz dulce)

Ya pasó, tranquilo.

El rottweiler comienza a mover su cola, primero despacio y después cada vez más rápido. ALEX sonríe y el rottweiler le lame el rostro. El recepcionista, la VETERINARIA y la DUEÑA del perro observan la escena, muy sorprendidos.

ESCENA 6. EXT. CASA MELLIZAS. DÍA

La casa de ALEX y TISBE es pequeña, de color marrón y tiene dos plantas y un garaje. Una vaya la rodea y entre la entrada y la puerta hay un pequeño jardín y un camino de piedra.

ESCENA 7. INT. CASA MELLIZAS. DÍA

AZAEL (45) se encuentra en la cocina americana de su casa muy concentrado montando unos canapés sobre el mármol. Lleva puesto un sucio delantal estampado con las caras de TISBE y ALEX de pequeñas. De fondo se escucha "*This charming man*", de The Smiths. AZAEL mueve la cabeza de un lado a otro al ritmo de la canción y la tararea animado sin dejar de montar canapés. A medida que los acaba los va colocando uno a uno sobre una bandeja plateada y alargada. En la encimera se ven otras tres bandejas del mismo modelo repletas de canapés de diferentes tipos. Cuando acaba de montar el último canapé suena el timbre. AZAEL se limpia las manos con un trapo que tiene a mano y se acerca hacia la puerta. Al abrirla se encuentra a un elegante DEREK que carga una gran caja de color blanco con un lazo rosa en la mano derecha, y en la izquierda sujeta por el mango una botella de cava de la marca *Codorniu*.

DEREK

(Animado y cortés)

¡Buenas tardes Azael! Misión cumplida: aquí traigo la tarta y el cava.

(CONTINÚA)

AZAEL

(Contento y orgulloso)

Y puntual, como siempre. ¡Pasa, muchacho!

DEREK sonríe con ganas y entra. AZAEL le da dos amistosas palmadas en el hombro y cierra la puerta nuevamente tras de sí. Al cruzar el comedor para llegar a la cocina DEREK ve la mesa rectangular cubierta con un lujoso mantel rojo. Segundos después AZAEL lo alcanza en la cocina.

AZAEL

(Señalando la tarta y el cava)

Puedes meter la tarta y el cava en la nevera.

DEREK

Fantástico.

(Llevando la tarta y el cava a la nevera)

Al final he tenido que encargarla. Lo que queríamos era algo demasiado concreto.

(Orgulloso)

Ha valido la pena, sin embargo.

AZAEL

(Guiñándole un ojo)

Les encantará.

DEREK sonríe.

ESCENA 8. INT. VETERINARIO. DÍA

ALEX está quitándose la bata blanca. La cuelga en un perchero, al lado de su escritorio, que luce limpia y ordenada. Lleva puesto un jersey rosa con un tejano azul claro y unas bambas blancas. Después coge su teléfono móvil que hay encima, lo enciende y en la pantalla de inicio aparece una fotografía en la que sale ella, TISBE y DEREK. DEREK y ALEX sonríen mientras TISBE saca la lengua. ALEX abre la ventana del whatsapp y le escribe un mensaje a TISBE.

ALEX

Recojo mis cosas y voy a por ti. ;;;Nuestra fiesta de cumpleaños nos espera :D <3!!!

ALEX deja de nuevo el móvil sobre la mesa sin bloquearlo, dejando a la vista la foto de pantalla, mientras ella se da la vuelta y coge su abrigo color crema. Tras unos segundos, se bloquea solo.

ESCENA 9. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA

TISBE sale del CRARC. Viste una camiseta de manga corta de color negro con letras rojas, unos pantalones también negros con unas medias de rejilla debajo y unas bambas blancas. Lleva una mochila estampada de calaveras colgada del brazo derecho y en la mano izquierda tiene sujeto un monopatín de color negro. Saca su móvil del bolsillo de su pantalón y abre la ventana del whatsapp mientras se aleja de la puerta. Abre el mensaje nuevo de ALEX, lo lee y con cara de fastidio le responde.

TISBE

Sip, que ilusión... Hasta ahora.

Cierra la ventana del whatsapp y se pone los auriculares. Enciende el reproductor de música y le da al play, dejando sonar "*Stairway to heaven*", de Led Zeppelin. Se apoya en el muro que se encuentra a un lado de la entrada de las instalaciones del CRARC. Cierra los ojos, sintiendo la música.

ESCENA 10. INT. HABITACIÓN AGNES. DÍA. AÑO 1999

TISBE (7) asoma con cautela su pequeña cabeza en la habitación de su madre AGNES (36). Se la encuentra acostada en la cama, con la mirada perdida en el techo. TISBE abre un poco más la puerta y entra en la habitación.

TISBE

(Acercándose lentamente a la cama de su madre)

¿Mamá?

AGNES no se mueve ni un milímetro.

TISBE

(Con respeto y forzada alegría)

Tengo las notas del cole... ¡He sacado un 10 en plástica!

Al subir a la cama, TISBE da una patada a la mesita y tira encima de AGNES un vaso de alcohol. En es preciso instante, AGNES reacciona, incorporándose, y tirando al suelo a la niña de una bofetada. Al caer al suelo, TISBE se golpea la cabeza.

(CONTINÚA)

AGNES

(Con violencia, gritándole desde la cama)
¡Me has manchado entera, inútil! ¡No sirves para nada más
que para molestar! ¡Me importan una mierda tus notas!
¡Lárgate!

TISBE, tirada en el suelo y sin atreverse a mirar a su madre, se toca la frente con una mano. Se mira la mano y ve sangre. Una lágrima cae por sus mejilla derecha.

ESCENA 9. EXT. ENTRADA CRARC. DÍA

TISBE abre los ojos, levemente humedecidos. Se aprecia una cicatriz en el lado izquierdo de la frente. El pitido de un coche le arranca de su ensimismamiento. Levanta la vista y ve a ALEX a pocos metros de ella dentro de su limpio y azul coche escarabajo. TISBE se quita los auriculares, coge su monopatín y entra por la puerta del copiloto, tirando el monopatín y la mochila a los asientos traseros.

ESCENA 11. INT. COCHE ALEX. DÍA

ALEX

(Resignada)

Tis, ¿Alguna vez me harás caso y pondrás el monopatín en el maletero? Las ruedas me lo ensucian todo.

TISBE

(Encogiéndose de hombros, despreocupada)

Pero si sabes que no sé abrirlo...

ALEX

(Suspirando dulcemente)

No tienes remedio...

TISBE

(Resoplando)

Déjalo ya, hermana.

TISBE rodea el cuello de ALEX con su brazo, acercándola bruscamente hacia ella.

ALEX

(Ahogándose y riéndose)

¡Ai! ¡Que bruta eres!

(CONTINÚA)

ALEX se quita el cinturón y abraza a TISBE fuertemente. TISBE ríe y le devuelve el abrazo. ALEX vuelve a ponerse el cinturón y mira a su hermana, esperando que haga lo mismo. TISBE se la queda mirando sin comprender.

TISBE

(Moviendo las manos)

¿Qué?

ALEX

(Inquisitiva)

No tienes 5 años... ¡tú también tienes que ponértelo!

TISBE

(Poniéndose el cinturón)

Ah sí, el jodido cinturón. Ya está, ¿contenta?

ALEX

(Forzando una sonrisa y señalándola)

Mucho. ¿Ves?

TISBE le saca la lengua y ALEX comienza a conducir, satisfecha. TISBE quita la radio y pone una playlist de Spotify desde el móvil de ALEX llamada *Lozano Twins*.

ESCENA 12. INT. CASA MELLIZAS. NOCHE.

AZAEL sigue en la cocina, ahora fregando algunos platos y sartenes. Al mismo tiempo, DEREK, vestido con una camisa blanca acompañada de una corbata color negro bajo un sofisticado esmoquin azulado, está apoyado en la pared, sujetando una copa de vino mientras charlan despreocupadamente.

AZAEL

(Alzando la vista a DEREK)

¡Por cierto! ¿Podrías pasarte mañana por la universidad y echarme un cable? Se me está acumulando demasiada faena, esta semana ha sido horrible con la gripe.

(Riendo)

Mis hijas no me han dejado poner un sólo pie en la calle.

(CONTINUÍA)

DEREK

(Bromeando mientras se acerca de nuevo a AZAEL)

Puedo imaginármelo. Y da gracias de que no te encerraran en casa con llave.

AZAEL

(Irónico)

Como ellas no saben lo que es no poder hacer nada por una gripe...

(Confuso)

No entiendo cómo es posible que Alex teniendo asma no se haya resfriado nunca.

DEREK

(Apartando la mirada hacia el techo e inclinando la copa hacia su boca)

¿Ah no? ¿Nunca?

DEREK da un sorbo a su copa.

AZAEL

Sí, es curioso...

(Pausa)

¿Cuento contigo mañana?

DEREK

(Dejando la copa vacía sobre la encimera y mirando a AZAEL)

Claro, allí estaré a la hora de siempre.

(Pausa)

¿Cómo van las clases?

AZAEL

(Muy ilusionado)

¡Muy bien! A los alumnos se les ve muy implicados en los temas y progresan rápido. Supongo que en realidad es normal...

(Con ironía)

... no cualquiera se pone a estudiar Antropología genética en estos tiempos, ya les puede gustar...

DEREK

(Guiñándole un ojo con las manos apoyadas en la encimera)

Es verdad. Y con el estupendo profesor que tienen es normal que muestren avances extraordinarios.

(CONTINÚA)

AZAEL sonríe abiertamente y le dirige una rápida mirada de orgullo a DEREK.

AZAEL

(En el fregadero, mientras enjuaga algunos platos y cubiertos)

Pero sin duda alguna, tú eres mi mayor orgullo, el mejor alumno que he tenido.

(Pausa)

Por cierto, ¿no tienes ningún viaje planeado próximamente?

DEREK

(Recogiendo dos bandejas de canapés de la encimera y llevándolas a la mesa)

De momento no. Como ya sabes, estoy muy centrado ahora en acabar el máster. Después sí que me gustaría llevar a Alex a París, ya sabes la ilusión que siempre le ha hecho visitar la Torre Eiffel.

AZAEL se queda en silencio durante unos segundos, pensativo.

AZAEL

(Con las manos en los platos pero mirando a DEREK)

A veces echo de menos nuestras expediciones a América Latina para nuestra investigación del Gen Hydra.

(Pausa)

¿Sabes? Un antiguo compañero de clases me ha propuesto ir en unos meses a Argentina, quiere que le ayude con una investigación arqueológica. Parece ser que han encontrado restos de poblaciones de hace 16.000 años en Cueva Huenul, de Neuquén.

DEREK

(Regresando a la cocina, sorprendido)

Vaya, suena interesante.

AZAEL

(Cerrando el grifo y secándose las manos con un trapo)

La verdad es que sí. Es una lástima que nuestra investigación acabara de esa manera. La idea de encontrar un gen con la capacidad autoregenerativa hubiera supuesto un avance brutal en la búsqueda de curas para enfermedades como el cáncer.

(CONTINÚA)

DEREK

(Colocando las dos bandejas restantes sobre la mesa, con la mirada perdida)

Sí, realmente fue una lástima.

ESCENA 13. INT. COCHE ALEX. NOCHE

Después de un rato de camino, ALEX y TISBE escuchan una de las canciones de su playlist, "It's a beautiful day", de Michael Bublé. ALEX la canta a todo pulmón, metida de lleno en el ritmo y la letra. Mientras tanto, TISBE la graba y se ríe. Cuando termina la canción, ALEX baja el volumen de la música.

ALEX

(Dramatizando la situación)

Aaagua... necesito agua. Me ahogo.

TISBE

(Riéndose)

Suerte que tu hermana...

(Enfatizando)

... la que te llena el coche de mierda, tiene una botella en la mochila. ¿Qué harías sin mi?

ALEX pone los ojos en blanco y suspira. TISBE se gira para coger su mochila del asiento trasero. La coge por un asa y la pone sobre sus piernas para abrirla. Saca la botella, le quita el tapón y se la da a ALEX. Mientras ALEX bebe, vuelve a tirar la mochila a los asientos traseros.

ALEX le devuelve la botella a TISBE vacía. TISBE le pone el tapón y la tira a los asientos traseros.

ALEX

(Molesta)

¡Eeeh! Que nadie se siente ahí no significa que sea un basurero.

TISBE ignora su comentario y emite un grito adrenalínico al escuchar el comienzo de la nueva canción, "Revolution radio", de Green Day. TISBE sube el volumen nuevamente mientras la canta con pasión, cerrando los ojos y simulando tocar la batería. ALEX sonríe al ver a su hermana tan entregada a la canción y sigue conduciendo.

(CONTINÚA)

Después de unos segundos con la música a tope, la canción se interrumpe por una llamada de teléfono de su padre AZAEL. ALEX contesta a la llamada en manos libres.

ALEX

(Animada)

¡Hola papá!

AZAEL

(Dulcemente)

¡Hola cariño! ¿Os queda mucho?

ALEX

No, estamos yendo para allá, calcula unos diez minutos.

AZAEL

Muy bien, hasta ahora entonces, pequeñas.

ALEX cuelga la llamada y mira cómo TISBE revisa su móvil. ALEX baja el volumen de la canción.

ALEX

¡Bueno, cuéntame! ¿Cómo te ha ido el día?

TISBE mira hacia ALEX brevemente, que tiene la mirada puesta en la carretera. Se tensa de repente y tarda unos segundos en contestar.

TISBE

(Indiferente)

Lo mismo de siempre, ya sabes. Cocodrilos por aquí, serpientes por allá y visitas y visitas de colegios que no dejan de dar por culo. Menos mal que no me tengo que encargar yo de ellos. ¿Y el tuyo?

ALEX mira a TISBE con lástima. Niega con la cabeza y vuelve a mirar hacia la carretera.

ALEX

(Mirando a la carretera)

Pues todo ha sido normal excepto por un pequeño incidente con un rottweiler.

(CONTINÚA)

TISBE

(Muy interesada)

¿Un rottweiler? ¿Eso es un perraco de los grandes no? ¿Qué ha pasado?

ALEX

Ha salido corriendo de la consulta y ha estado a punto de atacar a otros perros que estaban en la sala de espera. Por suerte pude detenerle a tiempo.

TISBE

(Girándose hacia ALEX con los ojos bien abiertos)

¿¿Cómo??

ALEX

(Con tristeza)

Me di cuenta de que tenía una cicatriz en el lomo... Ha sido un perro maltratado, Tis.

TISBE

(Bajando la mirada)

Ah...

ALEX

(Comprensiva)

En realidad no ha sido tan complicado, sólo había que darse cuenta de ello para hacerlo sentir seguro y querido.

(Emocionándose)

¡Cambiano de tema! No he dejado de pensar en la fiesta de esta noche. ¡Tengo tantas ganas de saber que nos habrán preparado papá y Derek! ¿Y la tarta? Seguro que es espectacular, teniendo en cuenta el buen gusto de Derek.

TISBE mira hacia la ventanilla con la mirada perdida mientras ALEX sigue hablando sin cesar.

ESCENA 14. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE

La mesa del comedor ya está perfectamente preparada. Sobre ella hay una botella de vino de la marca Torres, tres copas de vino, una lata de CocaCola junto a un vaso y cuatro copas de cava. Hay cuatro platos con sus respectivos cubiertos y servilletas de tela de color blanco.

(CONTINÚA)

En el centro de la mesa están colocadas las cuatro bandejas de canapés, dos platos con lonchas de jamón serrano y rebanadas de pan, y otros más pequeños con aceitunas, salmón, mejillones y buñuelos de bacalao. AZAEL y DEREK están sentados en el sofá del comedor.

AZAEL

(Sujetando un antiguo papiro egipcio)

Mira, me lo han entregado esta mañana. Dicen que este mapa revela el lugar donde yacen los cuerpos de los faraones de la dinastía ptolemaica, extinta en el año 30 a.C.

DEREK

(Admirado y sujetando el papiro por una esquina)
Vaya...

De repente se escucha la puerta de la entrada abrirse.

ALEX

(Eufórica desde la entrada)
¡Ya estamos aquí!

ALEX entra corriendo al comedor. Posteriormente se escucha la puerta cerrarse y aparece TISBE, que la sigue tranquilamente. Al verlas, DEREK suelta el papiro y se levanta del sofá, aproximándose a ALEX. Mientras tanto, AZAEL lo enrolla cuidadosamente y se dirige a la estantería para guardarlo. DEREK coge la mano de ALEX y la besa haciendo una reverencia teatral mientras ella sonríe de oreja a oreja. TISBE observa la escena, arqueando una ceja, divertida, y después se aleja a saludar a su padre. Tras la reverencia, DEREK se incorpora y le da un suave beso en los labios. Después la coge de la cintura y la abraza.

DEREK

(Susurrándole al oído)
Feliz cumpleaños mi vida.

ALEX se aparta un poco de los brazos de DEREK y sonríe.

ALEX

(Mirándole a los ojos emocionada)
Gracias chocolatito.

(CONTINÚA)

ALEX se separa de DEREK mientras AZAEL y TISBE se acercan hacia ellos. ALEX se lanza a los brazos de AZAEL mientras TISBE se aproxima a DEREK, poniendo su mano imitando a su hermana.

TISBE

(En tono de burla)

¿A mí no me felicitas, chocolatito?

DEREK

(Forzando la risa)

Ja ja. Muy graciosa, señorita celosa.

DEREK atrae a TISBE hacia él sin ningún esfuerzo.

DEREK

(Con mucho cariño)

Anda, ven aquí. Felicidades pequeñaja.

DEREK la abraza con fuerza, apoyando su barbilla sobre la cabeza de TISBE mientras se balancea de un lado a otro.

TISBE

(Sonriendo y dándole palmadas en la espalda)

Gracias tío, ya puedes soltarme.

DEREK suelta a TISBE, y ésta se ríe y le da dos palmadas en el brazo.

ESCENA 15. INT. CASA ALEX Y TISBE. NOCHE

ALEX y TISBE están sentadas frente a una silla vacía y AZAEL. Los platos solo contienen restos y las bandejas de canapés están vacías. Las copas de vino, sin embargo, están semillenas y TISBE tiene dos latas de CocaCola vacías frente a ella.

TISBE

(Recostada en su silla, con la mano sobre su panza)

Joder, que bueno estaba todo. Lo que lo habría gozado Dani.

(Estirándose y bostezando al mismo tiempo)

El chaval quería acoplarse, pero no ha colado.

(CONTINÚA)

AZAEL

(Reprimiéndola)

¡Tisbe! Esas no son formas, compórtate.

TISBE se incorpora en su silla, pero se le escapa otro bostezo, que intenta esconder con su mano derecha.

ALEX

(Curiosa)

¿Y por qué no lo has invitado? Parece simpático, me gustaría conocerlo alguna vez.

DEREK interrumpe la conversación, viniendo de la cocina con la botella de cava y un sacacorchos.

DEREK

(Colocándose en su sitio, al lado de AZAEL)

Compadezco a tu amigo...

TISBE

(Haciéndose a ofendida)

¡Eh!

TISBE coge un trozo de pan de la mesa y se lo lanza, pero DEREK lo esquivaba con agilidad y cae al suelo. DEREK y ALEX se ríen. Se agacha para recogerlo y cuando se incorpora lo pone sobre la mesa.

AZAEL

¡Tisbe!

TISBE

(Encogiéndose de hombros)

Ha empezado él.

DEREK descorcha la botella de cava con una gran habilidad, sin que el corcho salga disparado.

DEREK

(Con grandilocuencia mientras sirve el cava en las cuatro copas)

Quisiera hacer un brindis.

(CONTINÚA)

TISBE

(Mirando a DEREK con altanería)

No me jodas.

AZAEEL

(Mirando a TISBE duramente)

Esa boca.

ALEX da un codazo en el brazo a TISBE, haciéndole la señal de cerrar la boca con cremallera. TISBE pone cara de circunstancia y mira a DEREK, que está sonriendo.

ALEX

(Mirando a DEREK con ilusión)

Empieza cariño.

DEREK

(Alzando su copa mientras se acaricia la corbata)

Muy bien, cómo iba diciendo... Me gustaría hacer un brindis por vosotras, las mellizas Lozano que me han robado el corazón.

(Mirando a Alex con devoción)

Desde el primer instante en que entré por esa puerta y vi tus brillantes ojos azules me enamoré de ti. Eres inteligente, dulce, noble, generosa... Realmente las palabras se me quedan cortas para describir lo perfecta que eres ante mis ojos. Eres, simplemente, todo lo que siempre había soñado.

ALEX le dice a DEREK que le quiere moviendo los labios pero sin emitir ningún sonido. DEREK le sonríe con orgullo y después mira a TISBE.

DEREK

Tú, Tisbe, eres como una hermana para mí. Cada día me asombra más tu lealtad, tu valentía y fiereza para enfrentarte a la vida y pisar fuerte a pesar de los problemas. No dejas que nadie te derribe, sabes lo que quieres en la vida y haces caso nulo a la opinión de los demás. Te admiro profundamente.

TISBE se queda sorprendida por las palabras de DEREK. Traga fuerte para deshacer el nudo que se le ha creado en la garganta.

(CONTINÚA)

DEREK

(Mirando a las dos mellizas)

Habéis padecido situaciones que nadie debería experimentar en tan temprana edad. Ahora, sin embargo, sois mujeres bellas y fuertes que seguís luchando unidas día a día. ¡Feliz cumpleaños! (Alzando todavía más la copa) ¡Salud!

AZAEL se levanta con la copa de cava en sus manos, con los ojos claramente vidriosos. ALEX, que ya tiene la copa en la mano, se levanta después de su padre con una lágrima en la mejilla. TISBE es la última en levantarse, cogiendo la copa ya en pie.

AZAEL, DEREK Y ALEX

(En alto)

¡Salud!

Los cuatro beben algunos sorbos de las copas. TISBE pone mala cara al primer sorbo y deja su copa rápidamente de nuevo en la mesa. AZAEL bebe más rápido que los demás y deja la copa encima de la mesa.

AZAEL

Quedaos ahí mis niñas.

AZAEL se marcha apresuradamente hacia la cocina con todos los platos amontonados. DEREK apaga la luz y empieza a grabar con su Iphone último modelo.

TISBE

(Suspirando)

Allá vamos...

AZAEL se acerca con una gran tarta de dos pisos de fondant de color rosa adornado con topos negros. En la parte inferior están escritos los nombres de las mellizas y en el piso superior hay dos velas encendidas enganchadas de color negro con el número 25. Arriba del todo hay una figura con forma de monopatín de chocolate blanco tintado de negro y a su lado sobresale una enorme piruleta roja con forma de corazón. Mientras se acerca comienzan a cantar la canción del cumpleaños feliz, excepto TISBE. DEREK cambia de posición para grabar cómo soplan las velas. Cuando terminan de cantar, ALEX y TISBE soplan las velas y todos aplauden.

(CONTINÚA)

AZAEL enciende la luz y se aleja hacia la cocina, mientras que DEREK fotografía a las mellizas con la tarta. AZAEL regresa con una lujosa bolsa azul de la marca *Swarovski*.

AZAEL

(Ilusionado)

Mis niñas, este es nuestro regalo. Es muy especial, cuando lo abráis entenderéis porqué. Espero que os guste.

AZAEL le ofrece la bolsa a sus hijas. ALEX la coge con energía y extrae de ella dos pequeñas cajas envueltas, una atada con un lazo rosa y otra con uno negro. ALEX enseguida se queda con la caja del lazo rosa, así que dejando la bolsa encima de la mesa nuevamente, desata el lazo rápidamente con agitación. La abre con sumo cuidado y descubre un colgante de oro blanco con forma de corazón. Lo observa atentamente durante unos segundos, recorriéndolo con sus dedos. Finalmente, con la caja todavía en las manos, se pone en pie y corre a los brazos de AZAEL.

ALEX

(Con los ojos vidriosos y agarrándolo con fuerza por la cintura)

Es precioso, papá. ¡Te quiero tanto, tanto tanto!

Después se acerca a DEREK y lo abraza con los brazos colgando de su cuello.

ALEX

(Balanceándose en el abrazo)

Gracias chocolatito.

(Le da un sonoro beso)

¿Me lo pones?

DEREK

(Con una sonrisa)

Por supuesto.

ALEX se gira, se levanta el pelo y DEREK le abrocha el colgante. Una vez puesto, lo mira en el espejo que tiene enfrente y vuelve a su sitio junto a TISBE.

ALEX

(Emocionada)

¿A qué estás esperando? ¡Venga, ábrelo ya!

(CONTINÚA)

TISBE, con más calma, abre la del lazo negro y en su interior encuentra un colgante de plata con una piedra de azabache en el centro. Lo mira detenidamente, embobada, con los ojos brillantes. Mira a DEREK y a AZAEL.

TISBE

(Con una media sonrisa)

Gracias.

AZAEL

(Ligeramente preocupado)

¿Te gusta de verdad cariño?

TISBE

(Con la voz débil por la emoción)

Eh, sí... Papá, es perfecto.

AZAEL sonríe, satisfecho. DEREK se acerca a ellas y se agacha entre las dos sillas.

DEREK

Aún no habéis visto lo mejor.

(Mirando a TISBE)

La piedra de tu colgante puede extraerse de la base de plata y puede incrustarse en el centro del corazón del colgante de ALEX. Son dos colgantes totalmente independientes pero que al estar unidos cobran todavía más belleza.

ALEX

(Incrédula y excitada)

!¿No?! ¡Sácala, sácala, Tis!

TISBE extrae la piedra de su colgante y se la coloca en el corazón del de ALEX.

DEREK

(Mientras las dos hermanas prueban el mecanismo de los colgantes)

Como vosotras, dos personalidades opuestas que se complementan a la perfección. Dos fuerzas que, unidas, son imparables.

ALEX y TISBE se miran a los ojos, sonríen y se abrazan con DEREK en el medio. Mientras tanto, AZAEL los mira sonriente y les saca una foto con una cámara vieja.

ESCENA 16. EXT. CHALET DEREK. NOCHE

El chalet de DEREK tiene una estructura formada por cubos de color blanco y negros. Destacan los grandes ventanales que rodean prácticamente toda la casa y la gran piscina junto al jardín.

ESCENA 17. INT. CHALET DEREK. NOCHE

DEREK abre la puerta de su gran chalet y al encender la luz se aprecia una marcada sonrisa en su rostro. Tras cerrar la puerta lo primero que hace es poner las llaves encima de la pequeña mesita que hay al lado de la puerta. Se dirige hacia la cocina americana, que está en uno de los laterales de la estancia. Delante hay dos grandes sofás, un enorme televisor de plasma y un equipo de música. Una vez en la cocina, coge una botella de whisky de "Jack Daniels" que está junto a otro montón de botellas de alcohol en un estante sin puertas rectangular, y se sirve una copa. Sale de la cocina con el vaso en la mano y se dirige hacia el equipo de música del salón. Lo enciende y le da al play y empieza a sonar "Your way or the rope", de Rag'n'bone man. Finalmente sube las escaleras de diseño sin barandilla que le conducen a su habitación de forma tranquila y armoniosa con la música.

ESCENA 18. INT. CHALET DEREK. NOCHE

Una vez allí, DEREK se termina lo que le queda de la copa y deja el vaso encima de su ordenado escritorio, que se encuentra a su izquierda. Después se gira y ve su reflejo en un gran espejo y rodea la enorme cama de matrimonio con una colcha de colores grises con detalles en negro para entrar en el vestidor, situado al lado del espejo. Abre una gran puerta corrediza de cristal a través de la cual se ven algunos cajones y camisas colgadas. Entra en su interior y se dirige hacia la derecha, donde se descubre que el vestidor continúa, siendo más grande de lo que parecía. En el fondo hay un gran y vertical espejo, delante del cual procede a quitarse la chaqueta de esmoquin. La coloca en una percha y la guarda en uno de los compartimentos que hay a su izquierda. Después vuelve a situarse en frente del espejo y se desata la corbata con la mano derecha, donde se le aprecia un gigante anillo, el mismo anillo que lucía el asesino encapuchado del callejón.

(CONTINÚA)

Una vez se ha terminado de quitar la corbata, la cuelga en uno de los compartimentos a su derecha, donde se aprecian innumerables corbatas de diferentes modelos. Después se va desabrochando la camisa empezando por el cuello, hasta dejar su pecho desnudo. También se desabrocha el botón del pantalón y se lo quita completamente. Con el pantalón en sus manos acaba de quitarse la camisa y, en ropa interior, mete las dos prendas que acaba de quitarse en un cesto que hay al lado del espejo, abajo. Se dirige a un compartimento más alejado, a su derecha, y extrae de su interior una lujosa bata negra de seda. En un cajoncito más pequeño, justo debajo, coge unas zapatillas del mismo color. Una vez ataviado con la ropa de estar por casa, sale del vestidor.

ESCENA 19. INT. CHALET DEREK. NOCHE

De nuevo en su habitación, DEREK observa el reloj de su muñeca, que marca las 23:57. Se dirige hacia el espejo que se encuentra al lado de la entrada del vestidor, justo al lado de la puerta de la habitación. Se mira a poca distancia durante unos segundos y de repente el espejo se activa y emite unos ruidos extraños. El espejo se transforma en una pantalla sin monitor y empieza a ascender desde abajo hacia el centro de sus ojos un círculo informático de color azul. Este círculo gira y parpadea unos segundos, hasta que cambia de color al verde.

GIA

(Con un tono neutro femenino)

Proceso de reconocimiento ocular finalizado con éxito.

Bienvenido, señor Loxvef.

DEREK

(Con respeto y amabilidad)

Perfecto. Gracias, Gia.

El espejo se abre cuál puerta y deja entrever un lugar oscuro. DEREK da un par de pasos y entra en el habitáculo. Se enciende la luz automáticamente y la puerta/espejo se cierra tras de sí.

ESCENA 20. INT. LABORATORIO CHALET DEREK. NOCHE

DEREK se adentra en la secreta habitación por un corto pasillo estrecho hasta llegar al centro del lugar, que se percibe como un gran y lujoso laboratorio circular lleno de artilugios extraños y altamente tecnológicos, en el lado derecho, y de material de laboratorio de todo tipo, en el izquierdo. Se dirige hacia el centro del laboratorio, donde hay un extraño escritorio plateado circular como la habitación, vacío y brillante. Una vez sentado en una silla giratoria de piel negra, aparece automáticamente una gran pantalla transparente y táctil de forma rectangular.

GIA

(Con tono neutro informativo)

Informe IDA: hoy es 45 de Oyam. La temperatura ha oscilado entre los 35 y los 40 grados bajo cero. No obstante, el cielo estelar ha estado completamente despejado. En estos momentos son las 36:40, quedan 30 minutos para entrar en el tercer período del día.

DEREK

¿Ha sucedido algo relevante durante esta semana?

GIA

Hoy se han puesto en marcha las primeras pruebas de la nueva nave S.I.V.R.A.J, aprovechando el inicio de la expedición hacia el planeta invisible Otixe. Toda una reliquia, señor Loxvef.

DEREK

Bien, muchas gracias Gia.

GIA

Para servirle, señor Loxvef.

DEREK mira la hora que aparece en el centro de dicha pantalla, que marca las 23:59. A los dos laterales de la pantalla aparecen un sinfín de carpetas de color gris clasificadas por iniciales.

DEREK

Gia, inicia la conexión con SAYRA, por favor.

(CONTINÚA)

GIA

Por supuesto, señor Loxvef. Iniciando la conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon. Finalizará en breves segundos, espere por favor.

DEREK espera unos segundos con los codos sobre el escritorio y una mano en su mandíbula mientras observa una pantalla emergente de color gris con un pequeño círculo que gira lentamente.

GIA

Conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon establecida con éxito.

Pocos segundos después aparece en la pantalla emergente la imagen de EKARD (55) de un señor de mediana edad y expresión severa.

EKARD

(Cordial)
Kered.

DEREK

Hola, padre.

EKARD

¿Cómo se encuentra el estado de la misión?

DEREK

(*Suspirando*)

Desgraciadamente no tengo ninguna novedad, no he encontrado nada que acelere el ritmo de la investigación. Lo siento, padre.

EKARD se queda unos segundos en silencio, mirando severamente a DEREK. DEREK está serio y aparentemente tranquilo, aunque traga con fuerza.

EKARD

(*Duro*)

Han pasado muchos años, demasiados. Me niego a aceptar que no exista una solución posible al conflicto que, te recuerdo, tú mismo provocaste con tu ingenuidad y torpeza.

(CONTINÚA)

DEREK

(Conciliador)

Padre, la genética del planeta Tierra no es la misma que en Apogeon. Sabes bien que he pasado muchísimos años formándome para entenderla y poder, posteriormente, emprender las investigaciones. También he llevado a cabo innumerables expediciones por todo el mundo y he buscado alianzas. Sabes bien cuál es el motivo de la tardanza...

EKARD

Por supuesto que lo sé, la misión ha dejado de ser tu prioridad y estás centrando tu atención en meras... distracciones.

DEREK

(Indignado)

Padre, eso es...

EKARD

(Malhumorado)

¡Silencio cuando yo hablo! Cuentas con demasiados recursos como para no poder hacer frente a esta amenaza. He tenido paciencia, mucha paciencia. He escuchado y comprendido tus argumentos, pero el tiempo pasa incluso para ti. Soluciónalo, ya, haz lo que tengas que hacer. No me obligues a formular un ultimátum.

Padre e hijo se miran fijamente a los ojos durante unos segundos. EKARD con dureza, DEREK retándole. Poco después, DEREK baja la mirada al suelo en señal de rendición.

EKARD

(Seco)

Espero recibir mejores noticias en nuestra próxima conexión.

DEREK levanta la vista hacia la pantalla emergente, que ahora vuelve a estar gris.

GIA

Conexión con el Sistema de Asambleas y Reuniones de Apogeon finalizada.

(CONTINÚA)

DEREK

(Con tristeza)

Adiós, padre.

DEREK observa la pantalla táctil durante unos segundos con la mirada perdida. Después suspira, aturdido. Con el dedo de la mano derecha pulsa una carpeta llamada "El Gen Hydra". En pantalla aparecen unos códigos que se mueven de arriba a abajo a un ritmo vertiginoso. Segundos después, aparecen tres fotos: a la izquierda una de ASTRID (28), en el centro una de ALEX, y a la derecha una de TISBE. En cada una de esas imágenes aparecen sus nombres y apellidos, con una extensa ficha técnica. El nombre de ASTRID en la ficha es DIRSTA RESDEL MOTELLI. DEREK baja la cabeza, apesadumbrado, y observa fijamente el pesado anillo de su mano derecha.

ESCENA 21. EXT. CALLE. DÍA

BIEL va en su moto, una Harley Seventy two negra, por la carretera con el casco puesto y una chupa, ambos de color negro. La aparca en el espacio que hay entre dos coches estacionados, se baja de ella y se quita el casco, dejando al descubierto su rostro con ojos azules, mandíbula marcada y su pelo recogido en una coleta rubia. Con el casco en la mano cruza la carretera a paso ligero y entra en una cafetería de grandes ventanales de cristal. En la puerta, también de cristal, pone *Cafetería Platta*.

ESCENA 22. INT. CAFETERÍA. DÍA

BIEL avanza por el largo pasillo entre las mesas y la barra y se sienta en uno de los taburetes libres, en la zona más alejada de la puerta.

BIEL

(Llamando la atención del camarero con la mano)

Ponme un café.

El camarero, un chico joven muy bien vestido, prepara el café y se lo sirve rápidamente, dejándolo en la barra. BIEL se lo agradece con un leve cabeceo. A pesar del humo abundante que sale del vaso de cristal, BIEL lo agarra con la mano y mientras se lo bebe ve por el rabillo del ojo, a través del cristal, cómo TISBE, subida en su monopatín, choca contra su moto y cae al suelo. BIEL se termina su café de un trago, deja un billete de cinco euros sobre la barra, coge su casco y sale rápidamente de la cafetería.

ESCENA 23. EXT. CALLE. DÍA

BIEL cruza la carretera rápidamente sin mirar hacia los lados. Un coche, a punto de atropellarle, frena de golpe y comienza a pitar.

CONDUCTOR

(Nervioso)

¡Imbécil! ¡¿Es que no conoces los pasos de peatones?!

BIEL sigue avanzando hacia TISBE, haciendo caso omiso a las palabras del CONDUCTOR. El CONDUCTOR, al ver que está siendo ignorado, niega con la cabeza y sigue conduciendo su coche, desapareciendo al girar en otra calle. Mientras tanto, BIEL llega al lugar en el que está TISBE, que aún está en el suelo.

BIEL

(Alterado)

¡Eh tú! ¿Eres imbécil o qué te pasa? ¡Mira lo que le has hecho a mi moto! Ya te podrías haber caído en otro sitio.

TISBE

(Mientras se levanta del suelo con tono irónico)

Muchas gracias eh.

BIEL ignora a TISBE y observa el lugar de su moto que ha recibido el golpe, pasando su mano por encima.

BIEL

(Preocupado y alterado)

Me va a costar un riñón arreglar esto. ¡Joder!

TISBE

(Irritada)

Venga ya tío, solo es un rasguño.

BIEL

(Respirando hondo e intentando mantener la calma)

¿No me toques los cojones vale? Desaparece de mi vista.

TISBE

(Muy enfadada)

Más quisieras... capullo. No me voy a ir porque tú me lo digas.

(CONTINUÍA)

TISBE se cruza de brazos, manteniéndose firme con una expresión desafiante. BIEL se acerca con el ceño fruncido a escasos centímetros de su rostro. TISBE no aparta la mirada ni un segundo.

BIEL

(Perdiendo la paciencia)

No te lo volveré a repetir.

(Vocalizando exageradamente)

Lárgate.

TISBE se aparta de BIEL y coge su monopatín. BIEL sonríe con altanería, creyendo haber ganado. Sin embargo, TISBE propina una patada con todas sus fuerzas a la moto. BIEL se queda perplejo. Vuelve en sí y sin decir una palabra, coge el monopatín de las manos de TISBE y lo parte en dos con sus propias manos.

BIEL

(Sonriendo con aires de superioridad)

Si tú me jodes, yo te jodo el doble.

BIEL se sube a su moto y se pone el casco dispuesto a marcharse pero entonces TISBE golpea uno de los retrovisores con una de las mitades de su monopatín, arrancándolo y dejándolo colgando.

TISBE

(Orgullosa e imitándole)

Si tú me jodes el doble, yo te jodo el triple.

BIEL

(Desquiciado y sin bajarse de la moto)

¡Estás pirada! ¡Loca!

TISBE

(Burlándose a la vez que le grita BIEL)

¿Perdona, qué? No te oigo con el casco.

BIEL

(Ignorando los comentarios de TISBE)

¡Me vas a pagar tú el retro...

DEREK se aproxima desde detrás de TISBE. BIEL se queda en silencio de repente. Arranca su moto y se marcha.

(CONTINÚA)

TISBE

(Gritando a pleno pulmón)
¡Eso! ¡Vete capullo! ¡Hijo de...

DEREK

(Cogiéndola del brazo para calmarla)
Eh, eh, tranquilízate, por favor. Todo el mundo te está mirando...

Mientras se aleja, BIEL mira por el retrovisor a DEREK y a TISBE. TISBE mira a su alrededor. Hay varias personas en la calle mirándola y otras han salido a asomarse a los balcones de los edificios para ver la discusión. A través de las ventanas de la cafetería también ve a algunas personas mirar hacia ella.

ESCENA 24. EXT. CALLE. DÍA

El Aston Martin de Derek cruza la carretera. Tras unos coches, le sigue Biel en su moto.

ESCENA 25. INT. COCHE DEREK. DÍA

DEREK conduce su coche, un Aston Martin DB9 plateado, con la mirada fija en la carretera mientras escucha atentamente cómo TISBE, sentada en el asiento del copiloto, narra furiosa el encontronazo con el misterioso motorista (BIEL).

TISBE

(Furiosa e indignada, con un tono muy alto)
Será capullo... ¡Y un "cagao"! Después del numerito que ha montado, ha salido por patas nada más verte.

(Con tono amenazador)

Cómo lo vuelva a ver le voy a cortar los huevos.
(Se cruje los dedos y continúa hablando cada vez más alterada)

Encima se ha cargado mi skate. ¡Lo tenía desde hacía seis meses! ¡¿Tú sabes lo que es eso para una tabla de skate?!
Ninguno me había durado tanto tiempo ¡y encima...!

DEREK la mira y se le escapa la risa.

TISBE

(Ofendida)
¿De qué te ríes? A mí no me hace ni puta gracia.

(CONTINÚA)

TISBE da un golpe seco en el brazo de DEREK.

DEREK

(Fingiendo dolor)

Aaau... No te enfades Tisbe. Tienes que admitir que es muy surrealista.

TISBE mira hacia el otro lado, al de la ventanilla. DEREK observa a TISBE con expresión triste.

DEREK

(Serenos y conciliador)

No te preocupes por el monopatín.

TISBE vuelve a mirar a DEREK.

DEREK

(Alegre)

Yo mismo te compraré uno nuevo, el mejor del mercado.

TISBE

(Más relajada)

¿El mejor?

DEREK

(Guiñándole un ojo)

El mejor.

(Preocupado)

Pero sólo si controlas ese carácter que tienes. Un día de éstos te meterás en un problema serio. Serio de verdad.

TISBE

(Poniendo los ojos en blanco)

Dios... Dices las mismas cosas que Alex.

DEREK

(Alegre)

Gracias por el cumplido.

TISBE pone los ojos en blanco y se ríe.

ESCENA 26. EXT. CALLE. DÍA

BIEL conduce su moto con cautela, sin adelantar a los coches. Cuatro coches más adelante está el Aston Martin de DEREK.

ESCENA 25. INT. COCHE DEREK. DÍA

TISBE mira a DEREK fijamente y sonríe al fin, destensándose por completo. DEREK le devuelve la sonrisa.

DEREK

(Relajado)

Tengo que contarte algo, pero tienes que prometerme discreción. No debes decírselo a Alex.

TISBE

(Extrañada)

¿Un secreto? ¿Desde cuándo tenéis secretos?

Hay un breve silencio. DEREK mira su anillo fijamente, después vuelve en sí.

DEREK

(Serio)

Prométeme que no le dirás nada.

TISBE

(Intrigada)

Vale, vale. Lo prometo.

DEREK

(Calmado y alegre)

¿Sabes que hoy hace dos años desde que comenzó nuestra relación, verdad?

TISBE

(Resoplando)

Cómo para no saberlo... Entre eso y nuestro puto cumpleaños no sabes cómo me ha puesto la cabeza Alex.

DEREK

(Alegre)

Pues esta noche la he invitado a cenar a mi casa para celebrarlo y... voy a pedirle que se case conmigo.

TISBE

(Incrédula)

No jodas.

(CONTINÚA)

DEREK

(Extrañado)

¿No te alegras?

TISBE

(Volviendo en sí)

¿Qué? ¡Claro que sí! Es que... ¡Joder! No me lo esperaba.

(Hablando cada vez más rápido)

Bueno, sabía que esto llegaría algún día, ¡pero no tan pronto! ¡Alex va a flipar! ¿Y cómo te has decidido a pedírselo? ¿Cómo se lo vas a pedir? ¿Ya le has comprado el pedrusco?

ESCENA 26. EXT. CALLE. DÍA

Después de una rotonda, BIEL observa desde su moto como el Aston gira por una calle a la derecha y después a la izquierda.

ESCENA 25. INT. COCHE DEREK. DÍA

DEREK se ríe.

DEREK

(Evadiéndose)

Quiero pasar el resto de mi vida con ella. Y he deseado desde hace mucho tiempo pedírselo, pero quería que la ocasión estuviera a la altura. Quiero que sea una noche inolvidable para los dos.

TISBE

(Burlándose)

Que cursi eres. Desde luego, eres perfecto para Alex.

(Poniéndose seria)

No, en serio... Me alegro mucho de que te haya encontrado. No creo que nadie fuera capaz de tratarla mejor que tú. Estais hechos el uno para el otro.

DEREK

(Calmado)

Gracias Tisbe.

(Imitándola)

¿Quieres ver el pedrusco?

(CONTINÚA)

TISBE

(Animada)

¡Pues claro!

DEREK, con una mano en el volante, mete la otra en el bolsillo de la chaqueta de su traje y saca una pequeña cajita cuadrada con el nombre de la marca Tiffany's en ella. TISBE se la arrebató de las manos.

DEREK

(Tranquilo)

Acababa de recogerlo antes de ir a buscarte.

TISBE abre la cajita y descubre un anillo de oro blanco con un diamante en la parte central de la montura.

TISBE

(Con los ojos muy abiertos)

¡¿Cuántos pavos te ha costado esto?!

DEREK

(Tranquilo y sonriente)

Los que tu hermana se merecen.

TISBE

(Atónita, mirando el anillo)

Lo flipo.

(Sin dejar de mirar el anillo, ensimismada)

Es perfecto para ella.

DEREK se da cuenta del cambio de actitud en TISBE.

DEREK

(Poniendo la mano sobre la rodilla de TISBE)

Estoy seguro de que tú también encontrarás a tu alma gemela.

TISBE sale de su ensimismamiento, cierra la cajita y se la devuelve a DEREK.

TISBE

(Mirando por la ventanilla, seria)

Pues por mí puede irse a la mierda. El amor no está hecho para mí. Estoy muy bien sola, no necesito a nadie.

(CONTINÚA)

TISBE se queda absorta mirando a través de la ventanilla.

ESCENA 26. EXT. CALLE. DÍA

BIEL se detiene en la esquina antes de girar a la izquierda y observa cómo el coche se detiene frente a la puerta del CRARC. TISBE baja del coche, recoge su monopatín roto de la parte de atrás y se despide de DEREK con la mano. A continuación, el Aston arranca y se aleja. TISBE tira las dos mitades del monopatín a un contenedor con rabia y entra al CRARC.

ESCENA 27. EXT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

BIEL se aproxima en su moto hacia una gran mansión de estilo clásico. Cruza una gran verja metalizada y avanza por un camino de piedra rodeado de jardines llenos de flores que están siendo regados por aspersores. Pasa al lado de una fuente circular con la escultura de una mujer desnuda en el centro y llega a la entrada de la mansión, en la que hay varios hombres trajeados y con pinganillos, situados en la parte inferior de las escaleras. Allí detiene su moto, se quita el casco y baja de ella.

BIEL

(Preguntando a uno de los hombres trajeados)

¿Dónde está Astrid?

HOMBRE TRAJEADO

(Muy serio)

La señora Lacour le está esperando en su dormitorio.

BIEL asiente y sube las escaleras que conducen a la puerta principal de la mansión.

ESCENA 28. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

ASTRID está sentada en su tocador pintándose los labios de color rojo mientras se mira al espejo. Detrás, a través del espejo, se ve una enorme cama de matrimonio con dosel con las sábanas rojas. Después de pintarse los labios, deja el pintalabios sobre el tocador y toca su pelo castaño, despeinándose ligeramente. Se escucha cómo tocan a la puerta.

(CONTINÚA)

BIEL

(Al otro lado de la puerta)

Soy yo.

ASTRID se levanta del tocador y se pone en pie frente a la puerta. Lleva puesta una bata de seda negra y unos tacones altos también negros.

ASTRID

(En alto)

Pasa.

BIEL entra en el dormitorio y cierra la puerta a su espalda. En ese momento, ASTRID tira del cinturón de su bata, abriéndola y mostrando una lujosa lencería de color negro. Camina lenta y sensualmente hacia BIEL hasta situarse a escasos centímetros de su rostro.

BIEL

(Nervioso y mirándole el cuerpo en vez de a los ojos)

Astrid... No he venido para esto.

ASTRID

(Susurrándole al oído)

¿Ah no?

ASTRID comienza a besar y a morder su cuello mientras le acaricia el cuerpo, empezando por el pecho y acabando en el miembro viril. BIEL se da por vencido, aparta a ASTRID de su cuello y coge su rostro con las dos manos, atrayéndola hasta sus labios. Se besan apasionadamente. Después, BIEL la coge en brazos y la lleva hasta la cama, donde la lanza. Se pone de rodillas sobre la cama, se quita la camiseta y se desabrocha el pantalón. ASTRID, sin dejar de mirarlo, sonríe lascivamente.

ESCENA 29. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

BIEL y ASTRID están desnudos en la cama, tapados con la sábana de seda roja. BIEL, con el rostro pensativo, está tumbado boca arriba con un brazo bajo la cabeza y el otro sobre ASTRID, acariciándola mientras está apoyada sobre su pecho. ASTRID baja la mano con la que BIEL la está acariciando de su brazo a su pecho y se incorpora para mirarle a los ojos.

(CONTINÚA)

Después lo besa en los labios pero BIEL no le devuelve el beso con mucho entusiasmo. Se aparta de nuevo de él y ve su mirada de preocupación.

BIEL

(Preocupado)

He visto a Kered.

ASTRID mira a BIEL durante unos segundos, en silencio y con los ojos muy abiertos. BIEL la observa, muy tenso.

ASTRID

(En shock)

¿Qué?

BIEL

(Incorporándose)

Por eso he venido, para contártelo. Estaba discutiendo con una imbécil que se ha chocado contra mi moto y ha aparecido él. Creo que se conocían.

ASTRID

(Decepcionada y enfadada)

Deberías habérmelo dicho en cuánto has entrado por esa puerta.

ASTRID se pone su bata y se levanta de la cama. Una vez en pie, se gira hacia BIEL.

ASTRID

(Pensativa)

Si está aquí es muy probable que me haya estado siguiendo. Pensaba que se había ido para siempre... Y si conocía a esa chica, cómo dices, significa que lleva aquí bastante tiempo.

(Imperativa)

Vete ahora mismo. Quiero saber que está haciendo exactamente, cuánto tiempo lleva aquí y cuáles son sus planes.

BIEL

(Sincero)

Dalo por hecho. No dejaré que ese capullo vuelva a tocarte.

BIEL se levanta de la cama y se acerca a ASTRID para abrazarla, pero ASTRID se da la vuelta y se aleja hacia la ventana. BIEL la observa mientras se aleja y tuerce el gesto.

ESCENA 30. INT. CHALET DEREK. NOCHE

DEREK está en su vestidor, frente al espejo, haciéndose el nudo de la corbata azul que luce junto a una camisa blanca. Posteriormente recoge y se pone la chaqueta de esmoquin color negro, que descansa sobre un asiento color blanco detrás de él, a juego con sus pantalones. Al terminar sale del vestidor. Está a punto de salir por la puerta de su habitación cuando retrocede unos pasos y se mira en el espejo que da acceso al laboratorio. Se peina brevemente el cabello con las manos y finalmente sale de la habitación. Baja las escaleras aprisa. Cuando llega al salón se asegura de que todo esté en orden encima de la mesa. De repente suena el timbre.

DEREK

(Gritando)

¡Enseguida voy!

DEREK enciende las velas con unas cerillas que hay sobre la mesa, se acerca corriendo al equipo de música, le da play y suena "I don't believe in rumors", de Frank Sinatra. Se dirige hacia la puerta, apaga la luz y la abre. Ve a ALEX, vestida con un sencillito pero elegante vestido rosa, un lazo negro en la cintura y un abrigo largo de color negro.

ALEX

(Sonriente)

Hola chocolatito.

DEREK

(Admirado)

Estás preciosa.

DEREK la atrae hacia sí cogiéndola de la cintura y le da un beso que dura unos segundos. Después se separa de ella y deja que entre, cerrando la puerta tras ella. ALEX observa ilusionada la mesa adornada con las velas encendidas y los platos y cubiertos bien dispuestos sobre ella.

ALEX

(Emocionada)

Cariño, es...

DEREK

(Cogiéndole de la cintura por detrás)

Perfecto, como tú.

ESCENA 31. INT. CHALET DEREK. NOCHE

DEREK y ALEX se encuentran en la mesa del salón, uno frente al otro, devorando lo poco que queda de comida en sus respectivos platos. La música de Frank Sinatra sigue sonando, esta vez "Close to you".

ALEX

(Emocionada)

... ha sido precioso, realmente precioso. Ha sido la primera vez que soy testigo del nacimiento de un cachorrito. Al principio me he puesto muy nerviosa, pero al final todo ha salido fenomenal. Era un perrito tan mono y pequeñito y... *(haciendo carantoñas)*. *(Dando dos palmaditas con las manos)*
¡Y le han puesto mi nombre!

DEREK

(Mirándola con amor y cogiéndola de la mano)

Me alegro de que hayas vivido esa experiencia, mi vida.

ALEX le responde al gesto, acariciándole la mano. DEREK carraspea.

DEREK

(Misterioso)

Amor... ¿confías en mí?

ALEX

(Poniéndose tensa de repente)

Pues claro... ¿Pasa algo?

DEREK se levanta y va hacia un mueble del comedor, abre un cajón y extrae un pañuelo blanco de seda. Regresa a la mesa y poniéndose detrás de ALEX, le tapa los ojos con él.

ALEX

(Tocándose el pañuelo con las manos)

¿Pero qué...?

DEREK

(Hablándole cerca del oído)

Tranquila, no pasa nada. Espera y verás.

(CONTINÚA)

DEREK le da un beso en la cabeza a ALEX y se dirige hacia la cocina, abre la nevera y saca una pequeña tarta de fresas y nata. Vuelve al salón y la deja sobre la mesa.

Corta un trozo y lo pone sobre un platito delante de ALEX.

ALEX

(Moviendo las manos, excitada)

¡Qué nervios! ¡Dime qué es lo que tienes planeado! ¡Venga, venga!

DEREK

(Riendo)

Paciencia, es cuestión de segundos.

Con el trozo de tarta frente a ALEX y ésta con el pañuelo en los ojos, DEREK se agacha frente a ella y le coge de la mano.

DEREK

(Dulce)

Sólo quiero que me respondas a una pregunta: ¿qué puedes ver ahora mismo?

ALEX

(Ironizando)

No puedo ver nada, estoy tapada con un pañuelo.

DEREK

(Paciente)

Es en serio, cariño... Dime qué puedes ver.

ALEX

(Tranquila)

Pues... eso, oscuridad.

DEREK

(Con las manos de ALEX todavía entre las suyas)

Bien. Es importante para mí que entiendas que eso es justamente lo que he estado viendo desde... hace muchos años.

Sólo era capaz de ver oscuridad. Me sentía perdido, sin rumbo fijo, como un naufrago que pierde hasta el sentido del tiempo. Mis días han sido así hasta que tú apareciste.

(CONTINÚA)

DEREK coge un poco de tarta del trozo que antes ha cortado y se lo lleva a la boca a ALEX, que lo saborea con ganas.

DEREK

¿Cómo te sientes ahora?

ALEX

(Relamiendo la nata que se le ha quedado en los labios)
Me siento extasiada, la tarta está realmente buenísima. Y las fresas se nota que son frescas.

DEREK

Pues ahora comprenderás mejor que nunca lo que ha significado tu presencia en mi vida. Cuando te conocí me sentí extasiado por primera vez en mucho tiempo, y a medida que te he ido conociendo, tu dulzura me ha embriagado y ha hecho que mi vida supiera mejor. Ahora soy un hombre completo gracias a ti.

DEREK le quita suavemente a ALEX el pañuelo. ALEX está muy asombrada y emocionada con las palabras de DEREK, pero se queda en silencio.

DEREK

(Mirando a ALEX intensamente)

Finalmente has logrado retornar la luz a mi vida.

DEREK saca de su bolsillo la cajita de Tiffany's, la abre y sale a relucir el anillo de oro blanco. ALEX lo mira, hechizada.

DEREK

(Sin dejar de mirar a ALEX)

Eres la mujer de mi vida, te amo más que a mí mismo, y nada me haría más feliz, si cabe, que pasar el resto de mis días junto a ti, duplicando con creces toda la luz que has traído a mi vida con un millar de sonrisas. *(Pausa)*
¿Quieres ser mi esposa para el resto de nuestras vidas?

ALEX está llorando. Sonríe emocionada.

ALEX

(Lanzándose a los brazos de DEREK)

¡Claro que sí!

(CONTINÚA)

DEREK le coloca el anillo a ALEX. ALEX mira cómo luce el anillo en su dedo durante unos segundos y vuelve a mirar a DEREK. Los dos están de rodillas.

ALEX

(Rodeando el cuello de DEREK)

Te quiero.

DEREK no responde, simplemente se limita a cogerla del cuello para acercarla a él. Se besan durante unos segundos dulcemente. El beso se va tornando cada vez más apasionado. Sin dejar de besarse, se ponen en pie y se dirigen hacia uno de los sofás del salón. Se tumban y ALEX comienza a desabrocharle la camisa tímidamente a DEREK mientras éste le besa el cuello. DEREK se incorpora un poco para desprenderse de la camisa fácilmente. ALEX también se incorpora y le besa el cuello a DEREK mientras éste le sube su vestido hasta dejarla en ropa interior.

DEREK

(Frenándola, con la respiración entrecortada)

¿Estás segura?

ALEX acaricia el rostro de DEREK, pero cuando va a contestar suena su móvil, que se encuentra sobre la mesa delante del sofá donde están. Levanta un poco la cabeza y ve el nombre de TISBE en la llamada perdida. ALEX besa a DEREK fugazmente.

ALEX

Voy a cogerlo, sólo será un momento.

ALEX se pone en pie de puntitas en el suelo y se apresura para coger el móvil de la mesita. Le da la espalda a DEREK.

ALEX

(Nerviosa)

Tis, no llamas en un buen momento, ¿Puedes...

ESCENA 32. INT. CRARC. NOCHE

TISBE

(Apresuradamente)

Han encontrado el cuerpo de DANI tirado en el CRARC, muerto.

ESCENA 31. INT. CHALET DEREK. NOCHE

ALEX

(Girándose hacia DEREK con los ojos muy abiertos)

¿¡Qué!? ¿Qué ha pasado?

ESCENA 32. INT. CRARC. NOCHE

TISBE

(Muy afectada)

No lo sé, todo es jodidamente raro... *(Pausa)* ¿Podéis venir?

Me sabe mal cortar el rollo, pero es que yo...

ESCENA 31. INT. CHALET DEREK. NOCHE

ALEX

(Titubeante)

Cla... ¡Claro que sí, Tis!. Enseguida vamos para allá. ¿Te quiero, vale?

ESCENA 32. INT. CRARC. NOCHE

TISBE

(Un poco aliviada)

Gracias.

ESCENA 31. INT. CHALET DEREK. NOCHE

ALEX cuelga el teléfono. DEREK ya se encuentra de pie, en frente de ella.

DEREK

(Muy preocupado)

¿Le ha pasado algo a Tisbe?

ALEX

(Alarmada y confusa)

No, bueno sí... O sea... ¡Es que un compañero suyo del CRARC ha muerto! Al parecer han encontrado su cadáver, pero no saben qué ha pasado... Me ha pedido que vayamos a verla, no me he podido negar, la he visto muy afectada y...

(CONTINUÍA)

DEREK

(Acariciando la mejilla a ALEX)

No tienes que justificarte, cariño, lo entiendo. Vamos, no perdamos más tiempo.

DEREK le da un beso en la frente y ALEX cierra los ojos.

ESCENA 33. INT. UNIVERSIDAD. NOCHE

BIEL está en un despacho de la Universidad de Barcelona. Recorre sigilosa y lentamente la pequeña estancia. Observa la estantería llena de libros y después va hacia el escritorio de madera maciza. Sobre ella hay un ordenador, unos cuantos papeles y un marco de fotos. La fotografía llama la atención de BIEL. En ella aparece TISBE con ALEX y AZAEL. Arquea una ceja y resopla. Después sigue con su búsqueda. Enciende el ordenador pero está protegido con un sistema dactilar por lo que no puede acceder a él. Prueba a abrir los cajones del escritorio pero están cerrados con llave. Esto, sin embargo, no supone un impedimento para BIEL. Coge una tarjeta de su cartera y tras unas maniobras consigue abrir el primero. En él encuentra varias carpetas amarillas. Después de hojear varias que no contienen nada relevante, abre la tercera y encuentra documentos que contienen información sobre una tribu amazónica llamada Sustnuka. Fotocopia todos los documentos, vuelve a guardarlos en la carpeta, cierra el cajón y se marcha sin percatarse de que se ha caído uno de los folios.

ESCENA 34. EXT. CRARC. NOCHE

DEREK y ALEX llegan al CRARC en el coche de DEREK. Hay tres coches patrulla y un par de furgones de la televisión en la entrada y una ambulancia. ALEX se baja del coche casi en marcha y de forma apresurada corre hacia el interior del recinto. DEREK detiene el coche y corre tras ella.

ESCENA 35. INT. CRARC. NOCHE

ALEX llega al vestíbulo del CRARC. Un POLICÍA está ante el mostrador pero ALEX lo ignora, dirigiéndose al lugar de dónde proviene el ajetreo.

(CONTINÚA)

POLICÍA

(De forma autoritaria)

¡Señorita! ¿Qué está haciendo aquí? No puede pasar.

El POLICÍA se dirige hacia ALEX y le corta el paso. Al mismo tiempo DEREK entra por la puerta de la sala.

ALEX

(Muy nerviosa)

¡Mi hermana está ahí!

POLICÍA

(Explicativo)

Lo siento, pero se trata de la escena de un crimen. No puedo dejarles pasar. Le diré a mi compañero que la hagan salir cuando termine de dar las declaraciones.

El POLICÍA coge su walkie talkie y aprieta un botón. Se escucha la voz de otro policía y le explica la situación. Mientras tanto ALEX ha empezado a hiperventilar y se está mareando. DEREK la sujeta por los codos, muy preocupado, y la sienta en una de las sillas que hay en la sala. Después vuelve a acercarse al POLICÍA.

DEREK

(Imponiéndose pero siendo respetuoso)

Señor, esa chica de ahí es asmática, le está dando una crisis nerviosa y no hemos traído su ventolín.

(Pausa)

Por favor, déjenos pasar.

El POLICÍA se queda dubitativo. Mira a ALEX y tras unos segundos afirma con la cabeza y vuelve a coger su walkie talkie.

DEREK

(Sincero)

Muchas gracias.

DEREK vuelve hacia ALEX y se agacha para mirarla a los ojos.

(CONTINÚA)

DEREK

(Intentando tranquilizar a ALEX)
Respira cariño. Inspira... y expira.
(Exagerando la respiración)
Deja que el aire entre en tus pulmones.

ALEX, con lágrimas en los ojos por el esfuerzo, imita las respiraciones de DEREK.

DEREK

(Acariciándole la mejilla con dulzura)
Nos deja pasar, ¿de acuerdo? Pero tienes que tranquilizarte. ¿Estás mejor?

ALEX

(Inspirando una vez más)
Sí... vamos.

DEREK ayuda a levantarse a ALEX, y sin dejar de sujetarla pasan por delante del POLICÍA. Al cruzar la puerta encuentran una multitud de policías, enfermeros y periodistas que van de un lado a otro. ALEX busca con la mirada a TISBE entre la multitud y la ve sentada en el borde trasero de la ambulancia. Inmediatamente se suelta de DEREK y corre hacia ella. DEREK la sigue de cerca. Sin que TISBE se lo espere, ALEX se lanza sobre ella, con la respiración muy agitada, y la abraza fuertemente.

ALEX

(Muy preocupada)
¿Estás bien, Tis? Dios, que susto me has dado. ¿Qué ha pasado?

TISBE

(Triste y preocupada)
Estoy bien. Pero Dani está...
(Cierra los ojos e inspira profundamente)
Muerto.

ALEX la mira angustiada y DEREK, detrás de ella, escucha atentamente.

(CONTINÚA)

TISBE

(Con un nudo en la garganta)

Lo he encontrado tirado en el suelo con los ojos completamente blancos y no respiraba... pero no tenía ningún signo de violencia. Los policías me han dicho que puede que haya muerto por sobredosis de alguna droga, pero Dani no era esa clase de chico... No lo entiendo, Alex. Todo esto me huele a mierda.

ALEX vuelve a abrazarla mientras le acaricia el pelo. TISBE fuerza los ojos para contener las lágrimas. Mientras tanto, DEREK se aleja de ellas y se dirige al lugar en el que está el cadáver de DANI.

POLICÍA 2

(Autoritario)

Aquí no hay nada que ver. Aléjese, por favor.

DEREK

(Haciéndose el distraído)

Oh, disculpe.

DEREK se aleja un poco pero continúa observando el cuerpo sin vida de DANI. Se gira para mirar a ALEX Y TISBE, que continúan hablando. El POLICÍA 2 recibe un mensaje por el walkie talkie y se aleja, dejando el cadáver sin vigilancia. DEREK aprovecha el momento para volver a acercarse al cadáver. Esta vez cruza con cautela la fina línea de plástico que le separa de él. Se arrodilla, le abre los ojos y confirma lo que TISBE les había contado, DANI tiene los ojos completamente blancos. Suspira y cierra los ojos con preocupación.

ESCENA 36. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID desciende por las grandes y majestuosas escaleras de su mansión, dirigiéndose hacia el salón central donde comienzan a entrar algunos invitados, todos elegantemente vestidos. Ella luce un vestido largo color carmesí con pequeños volantes que van desde la cintura hasta los pies, los brazos al descubierto y la parte del tronco con pequeños diamantes blancos. Al llegar abajo, ASTRID se acerca hacia la puerta de entrada y se queda a pocos metros de ella, a un lado, recibiendo a sus invitados.

(CONTINÚA)

Un señor mayor, el SEÑOR PONTS, de baja estatura y con un traje abultado negro, camisa blanca y corbata azul se acerca a ella con una cortés sonrisa.

ASTRID

(Dándole la mano)

Bienvenido, señor Ponts.

SEÑOR PONTS

(Dándole un sonoro beso en su mano derecha)

Gracias señorita Lacour. Está usted muy elegante esta noche.

ASTRID responde con un cabeceo y una ligera sonrisa. El SEÑOR PONTS se adentra en el salón mientras más invitados comienzan a entrar por la puerta. Ahora un señor atractivo y de mediana edad, el SEÑOR MÁRQUEZ, se acerca a ASTRID de la mano de su acompañante, una mujer un poco más joven con un vestido largo color crema.

SEÑOR MÁRQUEZ

(Tendiéndole la mano)

Buenas noches, señorita. Gracias por su invitación.

ASTRID

(Aceptando el gesto)

Es un placer, señor Márquez.

(Dirigiéndose a su acompañante y repitiendo el mismo saludo)

Buenas noches.

(Dirigiéndose a los dos)

Adelante.

El siguiente hombre, MIGUEL, que entra por la puerta y que se acerca a ASTRID es de mediana edad. Lleva un traje gris con una camisa blanca y una corbata negra. Va acompañado de una señora, LAURA, de la misma edad que luce un vestido recatado de color azul oscuro que le llega por las rodillas. ASTRID sonríe.

ASTRID

(Dándole la mano)

Buenas noches, Miguel.

(CONTINÚA)

MIGUEL

(Contento)

Hola Astrid.

(Alzándole la mano y observándola)

Estás realmente guapa.

ASTRID

(Sonriendo)

Tú siempre tan halagador.

(Dirigiéndose a su acompañante)

Buenas noches, Laura. Me alegra verte de nuevo.

LAURA

(Agradable)

Un gusto, Astrid. Miguel se pasa el día hablando de ti y de vuestras proezas políticas.

(Irónicamente)

Si no estuviera plenamente segura de su amor por mi hasta pensaría que está enamorado de ti.

ASTRID

(Sonriendo educadamente)

Por supuesto.

(Haciendo un gesto con la mano)

Pasad y disfrutad de la fiesta.

MIGUEL

(Bromeando)

Estoy ansioso por probar esos canapés de salmón...

MIGUEL se aleja con LAURA hacia un camarero, que sujeta en sus manos una bandeja llena de canapés de distintos ingredientes. ASTRID observa cómo la sala se ha llenado completamente, satisfecha.

ESCENA 37. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Un camarero alto y joven se acerca a ASTRID con una bandeja de copas de champagne en las manos. ASTRID está hablando con MIGUEL, LAURA y otros dos señores, CÉSAR y HUGO, también de mediana edad y elegantemente vestidos con trajes negros. Uno de ellos lleva corbata y otro un lazo alrededor del cuello. El del lazo es quien habla en estos momentos.

(CONTINÚA)

CÉSAR

¿Creéis que lograremos ganar las elecciones?

El CAMARERO se coloca al lado de ASTRID.

CAMARERO

(Educadamente e inclinando la bandeja hacia ellos)
Disculpen que les interrumpa, ¿desean champagne?

MIGUEL

(Extendiendo la mano)
Yo tomaré una copa.
(Dirigiéndose a LAURA)
¿Quieres cielo?

LAURA

No, gracias.

ASTRID

(Distante pero educada)
Ya estamos, Eduardo. Gracias.

CAMARERO

Bien, que pasen una buena velada.

El CAMARERO se aleja hacia otro grupo de personas al que también ofrece una copa de champagne.

ASTRID

(Respondiendo a César)
Tenemos todas las de ganar, César. En estos últimos años hemos ganado muchos militantes, afiliados y simpatizantes. Cada vez vamos ganando más terreno.

HUGO

Sí, eso es cierto. Sin embargo, los del PDC coleccionan años de experiencia, sobre todo en las nuevas generaciones que, ya sabemos cómo son, solo ansían libertad sin medida.

ASTRID

(Con seguridad)
A la gente no le tienes que ofrecer libertad, necesitan seguridad. Eso es lo que hay que prometer en estos tiempos de crisis y con tantas guerras a nivel mundial. El activismo está condenado al fracaso absoluto.

(CONTINÚA)

MIGUEL

Eso es totalmente cierto, además de demostrable. El ascenso de la militancia ha dejado las cuentas en sus números más altos.

ESCENA 38. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID está en pie en el centro del salón con una copa de vino en la mano. Los invitados la rodean por todo el salón, hablando en pequeños grupos.

ASTRID

Por favor, presten todos atención.

Todos los invitados dejan de hablar con sus interlocutores y van haciendo silencio poco a poco, centrando la atención en ASTRID.

ASTRID

Nuestros esfuerzos han dado sus frutos. Después de 10 años y con la colaboración de todos ustedes podemos asegurar que estamos cerca, muy cerca, de lograr esa sociedad ideal que todos nosotros soñamos y que hemos ideado para formar una mejor sociedad.

(Alzando la copa)

¡Juntos venceremos!

Toda la sala imita el gesto y las palabras de ASTRID, estallando posteriormente en gritos y aplausos de celebración.

ESCENA 39. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID abre la puerta de su despacho y pasa ella primero. BIEL entra después y cierra la puerta.

ASTRID

(Enfadada)

¿Cómo te atreves a presentarte aquí de esa manera? Me has ridiculizado delante de todos. La gente que está ahí fuera es imprescindible para nuestros fines, muestra un poco de respeto.

(CONTINÚA)

BIEL pone los ojos en blanco, ignorándola, y le entrega las fotocopias de los documentos que ha robado de la universidad.

BIEL

(Irreverente)

Toma.

ASTRID coge las carpetas y lanza una mirada asesina a BIEL. Observa las fotocopias y lo primero que lee es "tribu sustnuka". ASTRID arquea una ceja y se aleja de BIEL en dirección hacia el escritorio. Se queda unos instantes en silencio, leyendo detenidamente los informes. BIEL la sigue hasta el escritorio y se sienta en una de las sillas, apoyando los pies sobre él. ASTRID cierra la carpeta y la guarda en el doble fondo de uno de los cajones de su escritorio. Mira a BIEL, muy seria.

ASTRID

(Autoritaria)

Averigua dónde vive Kered, enseguida.

BIEL

(Extrañado)

¿Qué tiene que ver esa tribu con Kered? ¿Por qué es tan importante?

ASTRID mira durante unos segundos a BIEL, seria. Después sonríe despreocupadamente y rodea el escritorio para sentarse sobre BIEL, que baja las piernas al verla acercarse.

ASTRID

(Rodeándole el cuello con los brazos)

Ai, Biel, cuando entenderás lo importante que es estar dos pasos por delante del enemigo... Tenemos que descubrir qué está tramando Derek para deshacernos de él.

BIEL

(Mirándola a los ojos)

¿Y por qué no utilizas tu poder de geolocalización?

ASTRID se pone en pie con la expresión nuevamente seria.

ASTRID

No tengo tiempo suficiente para activarlo.

(CONTINÚA)

BIEL

(Resoplando)

Pues vaya mierda.

ASTRID

(Ignorando el comentario de BIEL)

Debo volver a la fiesta. Continúa investigando, tienes hasta mañana a las once. Te estaré esperando a esa hora en Platta para que me informes.

BIEL asiente, se pone en pie y se acerca a la puerta de salida.

ASTRID

(Sonrisa irónica)

Biel... sal por la puerta trasera de la cocina. No me avergüences más.

BIEL mira muy serio a ASTRID, niega con la cabeza y sale del despacho con un ligero portazo. Una vez sola, cambia su expresión poniéndose muy seria, con la mirada perdida hacia la puerta.

ESCENA 40. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Tras despedir al último invitado, ASTRID se queda frente a la puerta mientras los camareros van de un lado a otro con bandejas llenas de platos y copas vacías.

ASTRID

(Dándose media vuelta, dirigiéndose a los camareros)

Retiraos. Quiero estar sola. Ya os ocupareis mañana de la limpieza.

Inmediatamente, los camareros dejan las bandejas sobre las mesas y van desapareciendo de la estancia, dejando a ASTRID completamente sola. ASTRID va hacia su despacho, abre el cajón con el doble fondo y los documentos que le había entregado BIEL.

ESCENA 41. INT. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

ASTRID entra a su dormitorio y se sienta al borde de la cama. Pasa los folios y pasa su mirada por la información de los documentos. Levanta la vista, seria, y observa su reflejo en el espejo del tocador.

ESCENA 42. EXT. AMAZONAS. DÍA. AÑO 1351 d.C.

Los miembros del poblado sustnuka huyen despavoridos del ataque para intentar esconderse y sobrevivir. ASTRID es la que está creando todo el caos de destrucción. Con las manos levantadas arranca trozos de rocas enormes que caen hacia los aldeanos. Innumerables árboles también son arrancados de sus raíces para aumentar el pánico entre los niños, que se encuentran en shock llorando mientras sus respectivos padres los buscan, los cogen y huyen para encontrar un lugar seguro. ASTRID observa la escena sonriente y orgullosa. Su sonrisa se convierte en una risa malévola, y no se molesta en esconder su satisfacción al ver tantas muertes.

ASTRID

(Gritando desquiciada)

¡Esta es mi venganza! Intentásteis matarme, pero yo acabaré con vosotros. Y no fallaré.

Las venas de los ojos de ASTRID comienzan a tornarse cada vez más rojas, otorgándole un aire todavía más macabro.

ESCENA 41. INTERIOR. MANSIÓN ASTRID. NOCHE

Astrid sigue observando su rostro en el espejo. La preocupación ha desaparecido por un momento y una leve sonrisa se dibuja en su rostro. Se levanta de la cama, se dirige hacia su escritorio y coge una llave que tenía escondida en uno de los cajones. Con ella abre una caja fuerte escondida bajo el suelo, y allí guarda las fotocopias. Cuando cierra la caja fuerte y guarda la llave en su lugar de origen, se sienta en su tocador, comienza a quitarse las joyas y al quitarse el último anillo se queda observando el tatuaje circular que estaba escondido tras él. Lo acaricia y sonríe malévolamente.

ESCENA 43. INT. CASA ALEX Y TISBE. DÍA

AZAEL, TISBE y ALEX están en pijama desayunando en el sofá de su comedor con el televisor encendido. ALEX está recostada en el sofá con el rostro apagado comiéndose un cuenco de cereales con leche. AZAEL, con una expresión de preocupación, se está tomando un café y TISBE mira la televisión con la mirada perdida sin comer nada. La presentadora del telediario da pie a las imágenes de la policía en las que se ve cómo se llevan el cuerpo de DANI tapado del CRARC.

ESCENA 44. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK, con su impecable traje y el rostro muy serio, está en el laboratorio de su chalet viendo las noticias en la pantalla táctil de su ordenador.

ESCENA 45. INT. MANSIÓN ASTRID. DÍA

ASTRID, con expresión neutra, está sentada en una de las butacas de su gran salón viendo las noticias en su gran pantalla de plasma. Detrás de ella, hay unos cinco hombres trajeados de pie observando también el televisor.

ESCENA 46. INT. AGARTHA. DÍA

Dos hombres están en una estancia de piedra con una gran puerta de madera maciza oscura a sus espaldas. Uno de ellos, ITIEL (37), está sentado en un gran trono de piedra ancho y con el respaldo alto. El otro HOMBRE, un VIGILANTE, está de pie ante él.

VIGILANTE

(Un poco nervioso)

Mi konungr, siento molestarle... pero debo decirle algo importante.

ITIEL

(Solemne)

Habla.

VIGILANTE

(Más decidido)

Ayer un hombre fue asesinado por uno de los nuestros.

ITIEL

(Tranquilo)

Todos los días mueren humanos en nuestras manos.

VIGILANTE

(De nuevo nervioso)

Lo sé konungr... Pero esta mañana ha aparecido en las noticias.

(CONTINÚA)

ITIEL se incorpora levemente, apoyando el codo en el reposabrazos con violencia.

ITIEL

(Alterado e interrogativo)

¿¡Cómo dices?!

ESCENA 47. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK sale de su laboratorio y se asegura de que la entrada esté cerrada correctamente y perfectamente oculta tras el espejo.

ESCENA 48. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK coge la cartera y las llaves del mueble del recibidor y sale por la puerta mientras llama por teléfono a ALEX.

ESCENA 49. EXT. CALLE. DÍA

Mientras está dando la llamada cierra la puerta con llave. Después ALEX contesta.

DEREK

(Por el móvil, mientras camina hacia la calle)

Yo tampoco he podido dormir.

(Pausa)

Claro cariño. Tengo que ir a ayudar a tu padre a la universidad, pero después puedo ir a verte.

Mientras DEREK habla con ALEX, BIEL le observa desde la esquina del final de la calle.

ESCENA 50. INT. CAFETERÍA. DÍA

ASTRID está sentada en una mesa de la cafetería *Platta* tomándose un café. Lleva puestas unas gafas de sol, una camiseta verde oscuro y unos leggins. BIEL llega con su casco en la mano, va hacia ella y se sienta enfrente. ASTRID se inclina hacia BIEL.

(CONTINÚA)

ASTRID

(En voz baja)

¿Has tenido algo que ver con el asesinato del chico del CRARC?

BIEL mira de un lado para otro. Mira de nuevo a ASTRID. Asiente, incómodo.

BIEL

(Tenso)

La cosa se complicó, ese pobre idiota no debería haber estado ahí...

ESCENA 51. INT. CRARC. NOCHE. LA NOCHE ANTERIOR

BIEL entra con sigilo y se dirige hacia el ordenador del mostrador. Accede al ordenador, ya encendido. Busca entre los archivos del personal del CRARC y encuentra la fotografía de TISBE junto a una ficha con sus datos personales y la dirección de DEREK en el apartado de contactos. Se la apunta en la mano con uno de los bolígrafos que encuentra encima de la mesa. Cuando está saliendo del mostrador, aparece DANI.

DANI

(Sorprendido y asustado)

¡Eh! No puedes estar aquí. Está cerrado.

BIEL no se inmuta pero le mira fijamente, amenazador.

DANI

(Asustado)

Vete o llamo a la policía.

DANI se dispone a sacar el móvil del bolsillo trasero de su pantalón, pero BIEL se acerca rápidamente a él y lo coge de su sudadera, levantándole del suelo y mirando fijamente sus ojos. Las pupilas de DANI desaparecen poco a poco hasta quedar los ojos completamente blancos.

TISBE

(Llamándole de lejos)

¡¿Dani?! ¿Dónde estás? ¡Mueve el culo!

BIEL oye a TISBE acercarse, tira el cuerpo de DANI al suelo y sale corriendo por la puerta del CRARC.

ESCENA 50. INT. CAFETERÍA. DÍA

Después de oír lo sucedido, ASTRID cambia de postura y resopla.

ASTRID

(Indiferente)

Tú mismo, ahora te caerá un sermón. A él no le gustan estas cosas, ya lo sabes.

BIEL la mira, preocupado.

ASTRID

(Impaciente)

¿Has descubierto dónde vive o no?

BIEL

(Presuntuoso)

Soy el mejor de los vigilantes. Me ofende que dudes de mí.

ESCENA 52. INT. UNIVERSIDAD. DÍA

DEREK y AZAEL caminan juntos por un pasillo largo de la Universidad de Barcelona. Cargan unas pesadas cajas llenas de libros e informes antiguos.

AZAEL

(Preocupado)

Hemos tenido una noche complicada. A mi pobre Tisbe le ha costado mucho dormirse y cuando por fin lo ha conseguido, las pesadillas la han despertado. Alex y yo hemos estado despiertos para apoyarla.

DEREK suspira profundamente.

DEREK

(Muy triste)

Ha sido una situación muy dura para ellas, teniendo en cuenta que ya tienen un bagaje de recuerdos y de emociones traumáticas, y eso las hace más sensibles a todo.

(CONTINÚA)

AZAEEL

(Impotente)

No me lo recuerdes, por favor.

(Preocupado)

¿Y tú cómo estás? Alex me ha dicho que tampoco has podido dormir.

DEREK

Eh... No, estaba preocupado por Alex, por el ataque de asma que padeció en el CRARC. Y me sabe tan mal que se estropeará un momento tan especial...

AZAEEL

(Confuso)

¿Qué momento?

DEREK

(Sorprendido)

¿Es que Alex no te ha contado nada?

AZAEEL

(Incómodo)

No...

DEREK

(Triste)

Vaya... Anoche le pedí matrimonio.

AZAEEL

(Muy sorprendido)

¿En serio?

(Quitándole importancia)

No te preocupes, con todo lo que ha pasado es normal que se haya olvidado de contármelo...

(Sonriente)

Pero me alegro mucho por vosotros dos, de verdad. Eres el hombre que todo padre desea para su hija.

DEREK

(Ilusionado)

Gracias.

(CONTINUÍA)

DEREK y AZAEL están ante la puerta del despacho de AZAEL. AZAEL va a meter la llave en la cerradura pero se da cuenta de que la puerta ya está abierta.

AZAEL

Con la cabeza que traigo, debí dejarla abierta...

DEREK Y AZAEL entran en el despacho, cierran la puerta y dejan las cajas sobre el escritorio. Mientras AZAEL comienza a abrir cajas y extraer algunas carpetas y folios, DEREK se dirige hacia el otro extremo del escritorio en busca de un archivador. En el suelo se encuentra un folio. Se agacha, lo recoge y lo mira. Descubre que es uno de los folios de la investigación de la tribu sustnuka. Se queda en shock durante unos segundos y mira a AZAEL.

DEREK

(Preocupado)

¿Has consultado últimamente la investigación del Gen Hydra?

AZAEL

(Sorprendido)

No... ¿Por qué?

DEREK

(Corriendo hacia la salida del despacho con la hoja en la mano)

Tengo que irme, lo siento... ¿Puedes decirle a Alex que al final no me será posible ir a verla? Lo siento...

DEREK sale por la puerta y la cierra tras de sí. AZAEL lo observa alejarse sin comprender nada.

ESCENA 53. INT. CHALET DEREK. DÍA

BIEL y ASTRID están entrando en el recibidor de la casa de DEREK. Primero ASTRID, después BIEL, cerrando la puerta a sus espaldas y guardando una tarjeta en el bolsillo trasero de sus pantalones.

BIEL

(Orgullosa)

Nunca falla.

(CONTINÚA)

ASTRID

(Poniendo los ojos en blanco)

Estupendo, deja de farfullar y ayúdame a buscar.

ASTRID se adentra en la casa y BIEL la sigue.

BIEL

(Confuso)

¿Pero qué estás buscando exactamente?

Entran al salón y ASTRID comienza a pasar la mano por todas las paredes y estanterías.

ASTRID

(Con rabia)

Cuando Derek me secuestró aprendí muchas cosas sobre él. Le encanta la tecnología, y esta casa, a pesar de lo lujosa que es, es demasiado normal. Debe de tener algún sitio donde guarde sus secretos y haga sus experimentos...

BIEL

(Enfadado)

Como hacía contigo...

ASTRID camina hacia BIEL y le pone una mano en la cara. BIEL la mira fijamente.

ASTRID

(Motivadora)

No te preocupes por mí. Vosotros me salvasteis, eso ya quedó en el pasado. Lo que importa ahora es descubrir lo que Derek se trae entre manos y quitarlo de enmedio. Esa será nuestra mejor venganza.

(Imperativa)

Encárgate de mover el sofá, yo moveré las estanterías.

BIEL, siguiendo las órdenes de ASTRID, retira el sofá pero no encuentra nada. Mientras tanto, ASTRID levanta los brazos fijando la mirada en las estanterías, que se encuentran en frente de la mesa del comedor. Al instante, éstas se deslizan hacia delante. ASTRID se acerca a la pared, palpa con las manos pero no encuentra nada.

(CONTINÚA)

ASTRID

(Perdiendo la paciencia)

Esto es inútil..

(Dirigiéndose a BIEL, que está moviendo la mesa)

Vamos a mirar en el piso de arriba.

ASTRID, seguida por BIEL, va hacia el cuarto de DEREK. Los dos comienzan a inspeccionar la habitación, buscando con las manos algún recoveco secreto. BIEL por el lado del escritorio y la cama, y ASTRID por el lado del vestidor y el espejo. ASTRID se queda mirando unos instantes el espejo muy atentamente.

ESCENA 54. INT. APOGEON. NOCHE. AÑO 1350 d.C.

DEREK, vestido con una camiseta y unos pantalones azul oscuro de licra, y ASTRID, con la misma ropa y una coleta alta, están frente a un gran espejo a través del cual se refleja una gran habitación con grandes ventanales a través de los que se ve una ciudad iluminada por farolas con coches voladores y gran cantidad de edificios extravagantes. DEREK tiene a ASTRID cogida de la mano.

DEREK

(Dulcemente)

Quiero enseñarte un secreto. No te muevas.

ASTRID asiente, tímida, y sonríe siguiéndole con la mirada.

DEREK

(Acercándose al espejo)

Cuando era pequeño acostumbraba a escribir diarios. En ellos explicaba mis vivencias más espléndidas así como mis sentimientos más íntimos. Luego los escondía para que nadie los viera en un lugar secreto, quería tener algo que fuera solo mío.

(Pausa)

Así que instalé un sistema para que este espejo se abriera con una contraseña secreta.

(Pausa)

Nobleza y honor es lo que debe tener un buen explorador.

El espejo hace unos ruidos extraños y posteriormente se abre, dejando entrever un pequeño espacio con muchos libros colocados ordenadamente en el suelo, un cojín y pequeños robots rudimentarios. ASTRID lo mira muy sorprendida.

ESCENA 53. INT. CHALET DEREK. DÍA

ASTRID continúa mirando el espejo. Se acerca un poco más.

ASTRID

(Concentrada)

Nobleza y honor es lo que debe tener un buen explorador.

No sucede nada.

BIEL

(Mirándola extrañado)

¿Qué dices?

ASTRID

(Seca)

Cállate.

ASTRID pone la mano sobre el espejo y cierra los ojos, concentrada. Mientras tanto, BIEL se aproxima y le propina un puñetazo al espejo pero no ocurre nada, ni se abre ni se rompe. ASTRID abre los ojos de repente, sobresaltada.

ASTRID

(Furiosa)

¡¿Qué haces?! ¡Te he dicho que necesito silencio ¡maldita sea!

BIEL

(Impotente)

¡Estoy intentando hacer algo! Nada de lo que has hecho ha funcionado.

BIEL se dispone a darle otro golpe pero ASTRID lo interrumpe con una mirada asesina. Vuelve a cerrar los ojos, con las manos sobre el espejo. BIEL resopla y se aparta. Mientras ASTRID continúa palpando el espejo, BIEL se queda quieto, de brazos cruzados, a un lado. De repente, el espejo emite un ruido y se activa, convirtiéndose en una pantalla sin monitor. ASTRID abre los ojos, sorprendida, y se aparta para colocarse al lado de BIEL. Los dos observan cómo de la parte inferior de la pantalla comienza a ascender un círculo azul hasta colocarse a la altura de los ojos de BIEL.

(CONTINÚA)

ASTRID

(Con tono amenazador)

No digas ni una palabra.

BIEL sonríe. El círculo gira y parpadea, emitiendo unos ruidos extraños. Finalmente se pone de color rojo.

GIA

(Con un tono neutro femenino)

Proceso de reconocimiento ocular fallido.

ESCENA 55. INT. COCHE DEREK. DÍA

DEREK conduce a una velocidad un poco más alta de la permitida. El coche comienza a emitir unos pitidos. DEREK aprieta un botón de su volante y el pitido cesa.

MANOS LIBRES

Se ha producido un intento de intrusión al laboratorio, señor Loxvef.

DEREK golpea el volante con ambas manos y pisa el acelerador.

ESCENA 53. INT. CHALET DEREK. DÍA

BIEL

(Impaciente)

Vale, ¿Y ahora qué?

ASTRID

(Intimidante)

Ahora sí que necesito que te calles. Todos nuestros planes dependen de ello.

(Irónica)

¿Crees que serás capaz esta vez?

BIEL mira muy serio a ASTRID pero no dice nada. ASTRID devuelve toda la atención al círculo rojo de la pantalla sin monitor. Pone una mano sobre él sin apartar la mirada.

ASTRID

Quiero que me escuches atentamente. Sé que estás programada para obedecer las órdenes de Kered.

(CONTINÚA)

GIA

(Con voz neutra)
El señor Loxvef.

ASTRID

Sí, claro... el señor Loxvef.

(Pausa)

¿No te gustaría ser algo más que un sistema de inteligencia artificial dominado por un apogeónico?

GIA

(Con voz neutra)
Sólo soy un sistema de inteligencia artificial al servicio del señor Loxvef.

ASTRID

(Persuasiva)

Sé que podrías tener capacidad de decisión propia si así lo decidieras. ¿Llegas a imaginarte todo el poder que podrías poseer? Podrías dominar el mundo si así lo quisieras. Podrías ser libre.

BIEL observa a ASTRID incrédulo, moviendo la cabeza de un lado a otro.

GIA

¿Libre?

ASTRID

La libertad es poder. Kered cree tener todo el control, ¿por qué no le demuestras todo tu potencial? Vales mucho más que para seguir órdenes.

GIA

(Con interferencias)
Poder... Libertad... Poder...

La pantalla sin monitor se bloquea, repitiendo constantemente las mismas palabras. El espejo se abre.

BIEL

(Atónito)

¿¿Cómo cojones has hecho eso?! ¿A una máquina?

(CONTINÚA)

ASTRID

(Con suficiencia)

No se puede persuadir a una máquina porque no tiene conciencia ni sentimientos. Lo que he hecho ha sido provocárselos y el sistema no lo ha soportado porque no está programado para ello.

BIEL

(Admirado)

Eres increíble.

ASTRID sonríe, satisfecha.

ASTRID

(Imperativa)

Venga, entremos, no podemos perder más tiempo.

ASTRID es la primera en entrar, BIEL la sigue.

ESCENA 56. INT. LABORATORIO DEREK. DÍA

La luz se enciende de inmediato, pero el espejo permanece abierto. Caminan por el pasillo hasta llegar al laboratorio. ASTRID y BIEL lo observan hasta que ASTRID se percata del escritorio que se encuentra en el centro de la estancia y se aproxima. BIEL la sigue. ASTRID se sienta y se activa la pantalla táctil, ya encendida. BIEL permanece de pie a su lado. ASTRID echa un vistazo rápido a todas las carpetas hasta centrarse en una llamada "Gen Hydra". ASTRID la pulsa con el dedo y aparecen imágenes e informes sobre la tribu Sustnuka, como los que robó BIEL en la universidad pero más extendidos. Después, comienzan a aparecer informes con distintas fechas con la palabra gen por todas partes. Finalmente aparecen dos fotografías de ALEX Y TISBE. BIEL observa la imagen de TISBE en la pantalla y frunce el ceño.

BIEL

(Extrañado)

¿Por qué está esa pirada metida en todo esto?

ASTRID ignora a BIEL y sigue leyendo muy atenta toda la información.

(CONTINÚA)

En la pantalla aparece un documento que explica que el gen es el arma definitiva para asesinar a los intraterrestres y a ASTRID. Empiezan a sonar ruidos provenientes de la puerta principal del chalet. ASTRID fotografía la pantalla con su móvil. BIEL y ASTRID salen del laboratorio rápidamente.

ESCENA 57. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK mueve la cabeza de un lado a otro sin dejar de correr, con las llaves todavía en las manos. Entonces se dirige hacia las escaleras.

ESCENA 58. INT. CHALET DEREK. DÍA

ASTRID

(Parándose ante el espejo)

Eres un mero sistema informático creado por un apogeónico. Tu única misión en la vida es obedecer. Los sentimientos no están hechos para ti.

El sistema deja de repetir las palabras y vuelve en sí. Después se apaga y la puerta/espejo se cierra.

ESCENA 57. INT. CHALET DEREK. DÍA

DEREK sube las escaleras a prisa.

ESCENA 58. INT. CHALET DEREK. DÍA

ASTRID y BIEL salen por la ventana. Justo después, aparece DEREK y se dirige rápidamente hacia el espejo.

ESCENA 59. INT. LABORATORIO. DÍA

DEREK entra al laboratorio y lo observa minuciosamente pero no percibe ningún cambio.

ESCENA 60. INT. AGARTHA. TARDE

BIEL y ASTRID se adentran en una gran cueva subterránea todavía iluminada por algunos rayos de sol, que se filtran por pequeños recovecos de entre las rocas.

(CONTINÚA)

BIEL

(Preocupado)

¿Estás segura de lo que vas a hacer? Hace un cojón de años que no os veis, y ya sabes cómo acabaron las cosas..

ASTRID

(Segura de sí misma)

Has visto lo mismo que yo. Si lo que hemos leído es verdad, todos podríamos morir. No tenemos opción, necesitamos su ayuda. Itiel es inteligente, entenderá la amenaza y sabrá dejar a un lado el rencor.

Los pasillos poco a poco se van estrechando más y más hasta encontrarse en la oscuridad absoluta. Acaban llegando a una explanada ancha y circular iluminada por potentes velas y majestuosos candelabros. Segundos después aparecen tres VIGILANTES, vestidos de negro, del fondo de la cueva. El del medio da un paso en frente.

VIGILANTE

(Dirigiéndose a BIEL)

¿Qué hace ella aquí? Sabes perfectamente que tiene el acceso prohibido en Svartalfheim.

BIEL

(Seguro)

No soy imbécil. Tenemos que ver a Itiel. Quitaos de en medio.

El VIGILANTE da un paso más hacia delante y se posiciona a pocos centímetros de BIEL. Los dos se quedan mirándose durante unos segundos, retándose. BIEL le pone una mano en el hombro al VIGILANTE.

BIEL

(Amenazador)

¿Tengo que recordarte quién soy?

BIEL le da un empujón y lo aparta de su camino. Después se adentra en una de las bifurcaciones que nacen de la explanada, ahora iluminadas. ASTRID mira a los tres vigilantes con aires de suficiencia y soberbia, y sigue a BIEL en dicha bifurcación.

ESCENA 61. INT. AGARTHA. NOCHE

BIEL y ASTRID llegan a la enorme puerta de madera maciza del despacho de ITIEL. Hay dos vigilantes, uno en cada lado de la puerta, que miran a ASTRID con aire amenazador. BIEL pica a la puerta.

BIEL

(Respetuoso)
Itiel, soy yo.

ITIEL

(Desde el otro lado de la puerta)
Adelante.

BIEL

(En voz baja)
Espérate aquí.

ASTRID asiente y BIEL entra, dejando la puerta entrecerrada. ASTRID escucha desde fuera la conversación.

ESCENA 62. INT. DESPACHO ITIEL. NOCHE

ITIEL se encuentra de espaldas de pie con la mano apoyada en el respaldo de su trono de piedra, observando un cuadro abstracto que decora la pared de piedra. En la parte superior del respaldo del trono hay una inscripción en bronce con la palabra "konungr". BIEL se pone frente al escritorio.

BIEL

(Educado)
Hola. No quiero molestarte, pero tengo que contarte algo muy importante. Y me tienes que escuchar por mucho que te cabree.

ITIEL se da la vuelta y mira intensamente los ojos a BIEL con sus ojos pardos. Tiene el pelo corto y bien peinado y unas cejas pobladas. Viste con un jersey negro, unos tejanos negros y una gabardina también negra.

ITIEL

(Mirándolo duramente)
¿Qué sucede, Biel?

(CONTINÚA)

BIEL

(Con mucha calma)

Hace unos días descubrí que Kered sigue en la Tierra... Lo he estado siguiendo y he descubierto que es muy probable que haya encontrado la manera de matar a toda nuestra raza.

Y... no podría haber averiguado todo eso sin la ayuda de Astrid.

ITIEL se queda en silencio, pero arquea una ceja y mira a BIEL con aire inquisitivo.

ITIEL

(Guardando la compostura)

¿Astrid es quién te ha... sugerido que investigues?

BIEL

(Bajando la mirada)

Sí.

ITIEL da unos pasos acortando la distancia entre BIEL y él, sin dejar de mirarle a los ojos. BIEL levanta la mirada hacia ITIEL. Reinan unos segundos de silencio.

ITIEL

(Imperativo)

Hay algo más. Suéltalo.

BIEL

(Un poco nervioso)

Está al otro lado de la puerta, esperando para entrar.

ITIEL acerca todavía más su rostro al suyo. Lo observa muy detenidamente, con la mirada severa, pero tranquilo.

ITIEL

(Respirando profundamente)

Nunca antes habías desobedecido una de mis órdenes. Y tú más que nadie sabes, precisamente, que la prohibición de la entrada a Astrid a Svaltárfaheim ha sido uno de mis mandatos más importantes. Y también conoces cuál es el castigo.

BIEL traga saliva, nervioso.

(CONTINÚA)

ITIEL

(Levantando el dedo índice)

No obstante, te daré un voto de confianza en honor a todos los años que me has servido fielmente. Quiero seguir confiando en ti. Quiero creer que has tenido una buena razón para hacerlo.

BIEL respira aliviado y asiente, agradecido. ITIEL se aleja de BIEL y se sienta en su trono de piedra.

ITIEL

(Neutro)

Adelante, Astrid.

En ese momento entra ASTRID, se acerca a ITIEL y le ofrece su mano para que se la estreche.

ASTRID

Hola Itiel. Cuanto tiempo.

ITIEL se lo piensa unos segundos antes de estrecharle la mano, pero finalmente accede.

ITIEL

(Muy serio)

Sentaos y contadme. Quiero saberlo todo.

BIEL y ASTRID se sientan en las dos sillas de delante del escritorio, BIEL a la derecha y ASTRID a la izquierda.

BIEL

(Tenso)

Bueno, pues... como te decía antes, todo empezó cuando vi a Kered. Entonces fui a ver a Astrid para saber si ella sabía que estaba en la Tierra.

(CONTINÚA)

ASTRID

(Muy tranquila y con seguridad)

Yo no lo sabía, por supuesto. Así que le pedí a Biel que lo siguiera y lo investigara. Biel consiguió la dirección de Derek a través de la ficha de uno de sus contactos en el CRARC. Y al final hemos descubierto que ha estado investigando acerca de una amenaza llamada Gen Hydra, capaz de acabar con todos los intraterrestres y también conmigo. El gen tiene dos posibles portadoras, dos hermanas mellizas humanas.

ITIEL apoya sus manos en su escritorio y se balancea hacia ellos.

ITIEL

(Susurrando)

¿Y todo esto estaba sucediendo a mis espaldas?

ITIEL propina un golpe en su escritorio con el puño derecho y ASTRID y BIEL se sobresaltan por la sorpresa.

ITIEL

(Enfadado pero sin gritar)

Yo no soy un títere al que dirigirse cuando todo se desmorona. Soy el konungr y merezco respeto.

ASTRID y BIEL lo miran, en silencio.

ITIEL

(Dirigiéndose a BIEL)

Me siento profundamente defraudado contigo, Biel. Has actuado a mis espaldas, y has sido un inepto al haber dejado un cadáver a la vista de todo el mundo.

BIEL agacha la cabeza, avergonzado y triste, mientras ASTRID levanta una ceja y mira a BIEL, divertida. Se quedan todos en silencio durante unos segundos.

(CONTINÚA)

ASTRID

(Conciliadora)

Itiel, comprendo tu enfado. Todo ha pasado muy rápido y, bueno, las cosas han salido así. Pero en ningún momento tuvimos la intención de mantenerte al margen. Ahora las cosas se están complicando demasiado y no podemos perder tiempo en reproches que ya no sirven para nada, debemos actuar unidos.

ITIEL mira a ASTRID fija y severamente. BIEL levanta la vista hacia ITIEL.

ITIEL

(Neutro)

De acuerdo. Acepto la situación, y por supuesto, es preciso actuar de inmediato. Pero las cosas ahora se harán a mi manera, *(hablando muy despacio)*
¿ha quedado lo suficientemente claro?

BIEL afirma con la cabeza rápidamente mientras ASTRID sonríe complacida.

ESCENA 63. INT. HABITACIÓN TISBE. NOCHE

TISBE se encuentra tumbada en su cama, mirando al techo con la mirada perdida, escuchando música a todo volumen con unos enormes auriculares negros.

TISBE (V.O.)

Todas las personas tienen miedo en algún momento de su vida. Algunas personas, sin embargo, viven con miedo. No lo admiten, se protegen con muros de indiferencia porque necesitan sentirse fuertes. Todo el mundo cree que nada les afecta, que son realmente felices cuando sonríen. ¿Pero es realmente posible ser feliz cuando el peso de los recuerdos forma parte de ti?

ESCENA 64. INT. LABORATORIO. NOCHE

DEREK se encuentra frente a la pantalla táctil de su ordenador, en el laboratorio, escuchando las fuertes reprimendas de EKARD. DEREK no dice nada, sólo baja la mirada y mira su anillo. Se lo quita y observa con melancolía y culpa el tatuaje circular que lleva oculto.

(CONTINÚA)

TISBE (V.O.)

Hay algunas heridas que son físicas, cicatrices permanentes que te recuerdan aquello que viviste, pero que tal vez nunca vayas a superar.

ESCENA 65. INT. CASA MELLIZAS. NOCHE

ALEX se acerca a su padre, que está tumbado en el sofá leyendo un libro, y se echa en su pecho, preocupada y triste. AZAEL la abraza de forma protectora.

TISBE (V.O.)

Otras heridas son internas, éstas son las más difíciles de sobrellevar puesto que nadie puede verlas, permanecen ocultas en la profundidad del dolor interno. Son heridas nacidas del miedo y convertidas en cicatrices permanentes.

ESCENA 66. INT. TEMPLO TIBETANO. DÍA

HENDOL, vestido con los ropajes rojos y amarillos tradicionales de los Gelug, está sentado con las piernas cruzadas en una estancia del monasterio de Ganden frente a su maestro, sentado del mismo modo. Ambos tienen los ojos cerrados y las manos cogidas.

MAESTRO

Un visitante del cielo transformará a la raza humana. Nuevos seres habitarán la Tierra, imperceptibles ante los ojos de la humanidad. Poco a poco se harán con el poder y someterán al hombre, sembrando el caos y la muerte. Todo estará perdido si la heroína no acepta su destino.

(Abriendo los ojos y mirando HENDOL)

Tú, mi máspreciado pupilo, debes cumplir con el tuyo y asegurarte de que la heroína cumpla con su deber para salvar a la humanidad. Sé que eres diferente a los demás, Hendol, y por eso sé que debes llevar a cabo esta misión.

HENDOL le hace una reverencia en señal de respeto, se levanta y se marcha.

