

UNA NUEVA ERA SE ACERCA

¿ESTÁS DISPUESTO A TOMAR EL CONTROL?



TRABAJO DE FIN DE MÁSTER REALIZADO POR:

ALFONSO PÉREZ MARTÍN

DIRECTOR/A:

ORA. LAURA FERNÁNDEZ RAMÍREZ

MÁSTER UNIVERSITARIO EN CREACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES



# ÍNDICE

01. NOTA DEL AUTOR
02. LA CARA B DE LOS OCHENTA
03. ¿CIENCIA FICCIÓN EN EL PASADO?
04. FICHA DE LA SERIE
05. SINOPSIS ARGUMENTAL
06. PERSONAJES PRINCIPALES
07. PERSONAJES SECUNDARIOS
08. TIERRA DE CONQUISTADORES
09. ES EL MOMENTO...
10. VIABILIDAD DEL PROYECTO
11. PROPUESTA DE PACKAGE



# 01. NOTA DEL AUTOR

No entiendo la distancia que me separa de mis padres. No entiendo cómo ha cambiado tan rápidamente el mundo. Ellos nunca pudieron permitirse tener sueños, pertenecían a una clase obrera en la que, en cuanto cumplías la edad necesaria, ibas al puesto que había y en el que acabarías tus días. Y ahora eso sería algo inaceptable, hasta los informativos te animan a perseguir tus sueños. *SPECTRUM* se ambienta en la Extremadura de los años 80 para retratar con esta distancia generacional un conflicto contemporáneo.

Como extremeño, conozco de sobra el complejo de inferioridad que atesora mi región casi como si fuera una bendición. Una vida más simple, un paraíso donde jubilarse. Socialmente se vive aislado, y al subir por primera vez a un autobús para ver Madrid (ya no diré un tren) parece un viaje en el tiempo. Y si retrocedemos casi cuarenta años, éramos marcianos a los ojos del otro. Crecer extremeño significa decidir desde un principio si vas a querer vivir aquí o fuera, si vas a llevar tu vida por las líneas ya marcadas o si te arriesgarás por tus sueños, porque nada en este lugar te ampara para ello. Mi impulso para escribir esta historia, tan extremeña y por ello tan española, es demostrar que podemos crear desde aquí, tal y como en su día ocurrió con el primer videojuego español.

En serio, tuvo que ser en nuestra desamparada tierra donde naciera algo tan moderno como el videojuego patrio. Y todo gracias a dos jóvenes, Paco Suárez y Paco Portalo, a quien tuve la suerte de poder entrevistar para documentar este proyecto. Su historia real es la mecha que inspira a nuestros dos protagonistas ficticios, Pablo y Antonio, para liberarse ellos mismos a través de los videojuegos, el nuevo medio que dio por fin el control al usuario. A su alrededor, el mundo es retratado inocente y esperanzador a la vez que cruel y frustrante. "La puta de la droga", el machismo o la homofobia estaban a la orden del día. Fue una época en la que muchos veían el final de la línea, que la vida no iba a ningún lado si se suponía que debía ser idéntica a la de sus padres.

Ambos protagonistas reflejan mis cuestiones existenciales. Me llamo Alfonso, tengo 23 años y soy un extremeño que intenta ser guionista. Qué decir de una región donde, con suerte, se produce una película al año. Película que, con toda seguridad, no proyectarán nuestros escasos cines. Perseguir tus sueños en esta tierra requiere de algo más que sudor y lágrimas. Requiere de un idealismo casi ciego. Esta es la historia de nuestros primeros inconformistas.



## 02. LA CARA B DE LOS OCHENTA

EXTREMEÑOS. INCONFORMISTAS  
PIONEROS DE LOS VIDEOJUEGOS  
CONQUISTADORES DE SU DESTINO

La década de los 80 trajo el mayor cambio en la historia reciente de nuestro país. La entrada de un neoliberalismo salvaje, abriéndonos por fin al mundo globalizado, y el ansia de libertad posfranquista transformaron la sociedad imbuyéndole un espíritu de ambición sin igual. Pasamos de buscar el sueño de nuestros padres (un puesto de funcionario de por vida) a una lucha encarnizada por el *American Dream*. Y nada representó esto mejor que la industria más nueva de todas, destinada a convertirse en la reina del entretenimiento mundial: los videojuegos. El ZX Spectrum fue quien vio nacer nuestra curiosidad, convirtiéndose en la nueva cámara de los Lumière. Sin normas, con todo aún por inventar, esta industria se levantó sobre los hombros de adolescentes que programaban por instinto, cegados con conducir algún día su propio Ferrari. Las nuevas empresas ostentaron los récords al mayor crecimiento de la historia y compitieron por medio de la ley del más fuerte. Pero toda gran historia debe comenzar por algún lado, y este resultó ser el más insospechado: Extremadura. *La Pulga*, primer videojuego español de la historia y toda una innovación al incluir la primera cinemática, fue creada por dos extremeños que nos hicieron ser vistos en Europa como visionarios. Inspirados, cientos de adolescentes dieron el salto para tomar el control de sus propias vidas y construir el futuro. Entre ellos nuestros protagonistas, Pablo y Antonio, dos extremeños que tratarán de hacerse un hueco en la historia real (y hasta ahora jamás contada) de la *Edad de Oro del Software Español*.

*SPECTRUM* no es un biopic, sino una ficción dramática ambientada en nuestro propio salvaje Oeste, una fiebre del oro que nos llevó de la nada a convertirnos en la segunda potencia europea del videojuego. El título de la serie proviene de la palabra inglesa que designa al espectro de colores que deja tras de sí un prisma. Para evidenciar su salto del blanco y negro al color, Sinclair bautizó con este nombre a su icónico ordenador. Sin embargo, la palabra "spectrum" proviene originalmente del latín, donde significa "imagen, apariencia o espectro", además del acto de "mirar a través de algo". *SPECTRUM*, la serie, ofrece una mirada crítica a través del espectro de los años 80, una década que rompió con su pasado de forma brutal y que puso por delante el "yo" frente al "nosotros", marcando la línea de salida de la España contemporánea. La industria de los videojuegos catalizó estas ansias de libertad y control: tú te convertías en el protagonista.



*SPECTRUM* es cervantina. Su tema es el conflicto entre el idealismo y lo prosaico, la imaginación y la realidad. El loco visionario que se niega a aceptar su mundo, enfrentándose a todos en pos de sus sueños. Lejos de parecer anticuado o excesivamente local, es un tema que ha demostrado adaptarse excelentemente a las ficciones internacionales, como en *The Newsroom*<sup>1</sup>.

En los 80 la decisión de dejarlo todo para dedicarse a los videojuegos ya era de por sí una odisea, pero desde Extremadura adquiere una dimensión aún más ingenua, quijotesca. Nuestros protagonistas se enfrentarán a las convenciones sociales y artísticas de la época, además de al machismo y la homofobia. Estos pioneros no solo cambiaron el mundo, comenzaron lo que hoy en día hacen Netflix, Youtube o Spotify: convertirnos a todos y cada uno en el centro del universo.

*SPECTRUM* sigue las estelas de *Halt and Catch Fire*<sup>2</sup> o *La Red Social*<sup>3</sup>, pero elige centrarse de lleno en la creación artística de los videojuegos. No solo es la primera ficción española de este tipo, sino del mundo. Tanto la novela de no-ficción (*Masters of Doom*<sup>4</sup>, *Blood, Sweat and Pixels*<sup>5</sup> o *Console Wars*<sup>6</sup>) como el documental (*Indie Game: The Movie*<sup>7</sup> o *Playing Hard*<sup>8</sup>) han explotado su enorme potencial dramático, pero este contexto profesional nunca se ha abordado desde la ficción más pura. En esta serie explorar las inquietudes de sus artistas no requiere entender de programación o informática, su corazón reside en los desafíos y sueños por hacer grande a un nuevo medio.

Ante todo, *SPECTRUM* busca entender cómo hemos llegado hasta hoy día, cómo unos locos nos enseñaron a soñar y cómo la vida nunca más volvió a ser en blanco y negro.

- 
- 1 HBO, 2012-2014
  - 2 AMC, 2014-2017
  - 3 David Fincher, 2010
  - 4 David Kushner, 2003
  - 5 Jason Schreier, 2017
  - 6 Blake J. Harris, 2014
  - 7 Lísanne Pajot, James Swirsky, 2012
  - 7 Jean-Simon Chartier, 2018



## 03. ¿CIENCIA FICCIÓN EN EL PASADO?

*SPECTRUM* es un drama serializado cuyo eje son los personajes y su epicentro la creación artística: ideas revolucionarias, búsquedas obsesivas, crueles fracasos y aún más crueles traiciones. Se tiene muy en mente el estilo AMC: ambientación en una época histórica clave, profesión interesante con mecanismos desconocidos para el espectador, relaciones emocionales entre trabajadores y retrato de los cambios de la sociedad. No es una serie de época más, sino "ciencia ficción en el pasado", como Matthew Weiner acuñó al describir *Mad Men*<sup>9</sup>. Se aborda el pasado a la hora de hablar de temas contemporáneos en lugar de presentarlos en futuros imaginarios. *SPECTRUM* tratará así sobre el imperio de la individualidad y la atomización de la sociedad, pese a la ironía de estar más comunicados que nunca. Todo esto, desde el mismo origen de la industria informática en España.

Respecto a nuestras ficciones nacionales, *SPECTRUM* tiene como antítesis a *Cuéntame cómo pasó*<sup>10</sup>, siendo el cine quinqueni de los 80 nuestro camino. Nada de nostalgia o brillos pop, aquí predomina una visión sucia y cercana al suelo llena de contrastes y claroscuros. Nuestras mayores fuentes de luz son las inocentes pantallas de los televisores, con sus píxeles chillones y sus sonidos estridentes alumbrando la cara B de los años 80.



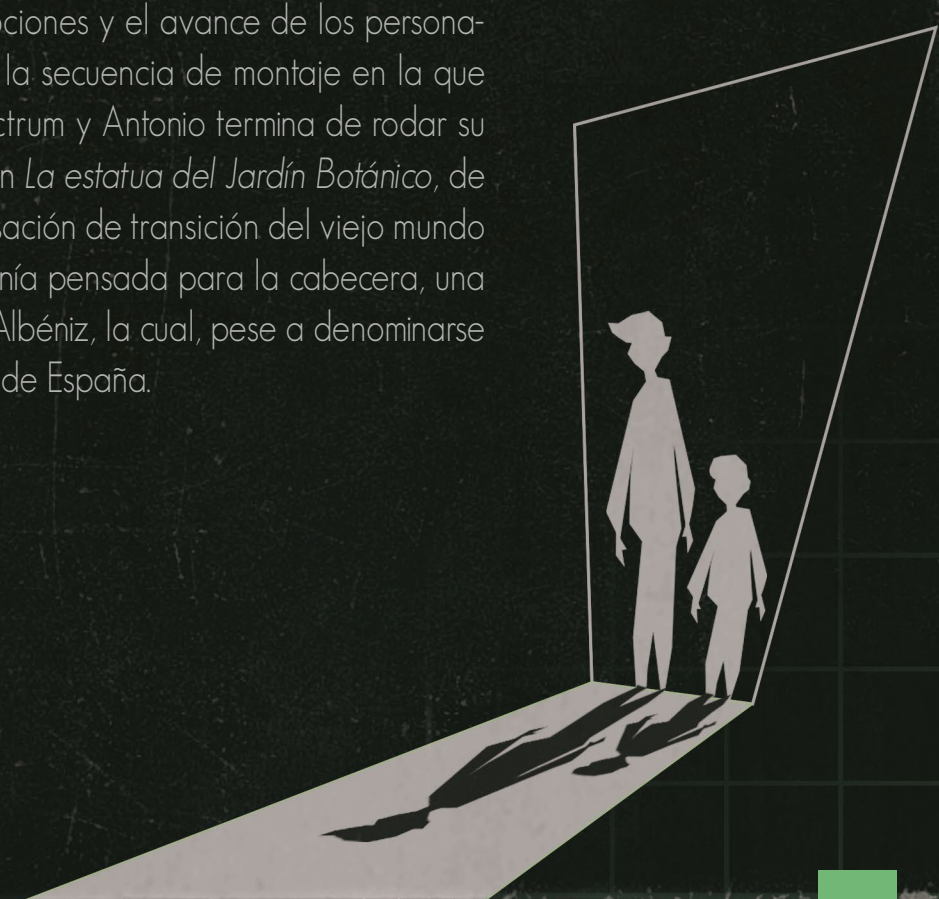
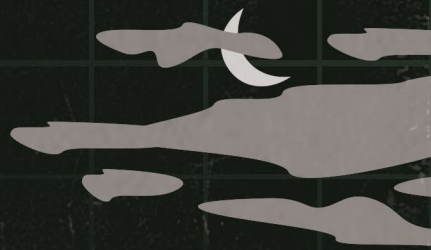
9 AMC, 2007-2015  
10 TVE, 2001-actualidad



La identidad de *SPECTRUM* nace del choque de nuestros protagonistas con su deprimente realidad. España no es Estados Unidos, aquí los genios no pueden permitirse garajes. En una España aún primitiva en cuanto a tecnología y a condicionamiento social Antonio y Pablo contarán únicamente con su pasión y voluntad como herramientas. Deben estar dispuestos a saltar al vacío y pagar el coste de ser pioneros, siendo una aventura de tintes épicos. A lo largo de la temporada viviremos la quijotización de Pablo y la sanchificación de Antonio, chocando el idealismo con la frustración. Diana, la hermana de Pablo, se une al equipo protagonista y cierra el triángulo como contrapunto. No funciona separadamente, sino en armónica simbiosis.

*Halt and Catch Fire* y *La Red Social* son los referentes no solo en cuanto a ambientación y trama, sino también en cuanto a ritmo y estilo. *SPECTRUM* trata tanto la aventura de inventar el futuro como el aislamiento y la (in)comunicación. Hace uso de diálogos rápidos e ingeniosos, llenos de conceptos que suenan a chino pero sin distraer, fotografía estilizada, una preferencia por la narración visual y simbólica, y la música como elemento subversivo a lo vinculado a los 80. Tramas paralelas y cocinadas a fuego lento, usando secuencias de montaje a la hora de abordar la expresión de la emoción que protagoniza cada capítulo.

El uso de estas secuencias musicales será recurrente en cada capítulo para encapsular junto a una canción las emociones y el avance de los personajes. Por ejemplo, en el primer episodio, la secuencia de montaje en la que Pablo aprende a programar en el Spectrum y Antonio termina de rodar su película está acompañada de la canción *La estatua del Jardín Botánico*, de Radio Futura, la cual encapsula esa sensación de transición del viejo mundo al moderno. Otro ejemplo sería la sintonía pensada para la cabecera, una versión en 8 bits de *Asturias*, de Isaac Albéniz, la cual, pese a denominarse así, se relaciona más con el sur y oeste de España.





# 04. FICHA DE LA SERIE

## TÍTULO:

⊕ SPECTRUM

## FORMATO:

⊕ Drama serializado para televisión

## GÉNERO:

⊕ Drama histórico de personajes

## Nº DE EPISODIOS Y DURACIÓN:

⊕ 10 \* 45 minutos

## REFERENTES:

⊕ *Halt and Catch Fire*, *The Social Network*, *Pirates of Silicon Valley*





# Spectrum

UNA NUEVA ERA SE ACERCA  
¿ESTÁS DISPUESTO A TOMAR EL CONTROL?



UNA SERIE CREADA POR  
ALFONSO PÉREZ MARTÍN



## 05. SINOPSIS ARGUMENTAL

1984. Antonio ha vivido y fracasado durante *La Movida* en su intento por ser el nuevo Iván Zulueta. No le queda otra que volver a su tierra, Extremadura, donde su ambición se ve atrapada en una familia otrora importante y con un hermano enganchado al caballo.

Pablo es un joven que lleva toda la vida esperando a que esta comience, cumpliendo todos los X e Y necesarios para enorgullecer a su padre. Pero "Pablito" se niega a sí mismo: es gay. Gracias a un compañero del que se enamora, Pablo descubre el Spectrum y esa libertad que nunca se atrevió a probar. Pero su sueño no tarda en desmoronarse al no ser correspondido.

Es entonces cuando Pablo y Antonio se cruzan. Impresionado por el potencial narrativo de *La Pulga*, Antonio le propone a Pablo hacer sus propios juegos, imaginando un futuro dorado. Pero ni este nuevo salvaje Oeste ni las limitaciones técnicas del Spectrum serán su mayor fuente de problemas. Sus complejas situaciones familiares impiden cualquier libertad. A Antonio le cuesta aceptar que ahora hace videojuegos en lugar de películas. Pablo teme no poder compaginar su trabajo de funcionario con los nuevos esfuerzos, con Antonio presionándole cada vez más para enfrentarse a su padre y dejar el puesto. Y luego está Diana, hermana de Pablo, quien se ve atraída por la modernidad que supone su nuevo amigo, gracias a quien consigue canalizar toda su rebeldía.

Antonio está obsesionado con crear una cinemática aún mayor que la de *La Pulga*, queriendo equipararse al cine. Pablo solo contesta "sí", intentando atraer su atención y halagos. Cuando Diana trata de entrar por medio, Pablo se interpone, celoso. Diana conseguirá finalmente liarse con Antonio, en un momento de desesperación de este, cuando cree que va a ser llamado a la mili. El proyecto se aleja de la idea original de Pablo. Antonio cede ante Diana para las ilustraciones, temiendo que Pablo se entere de lo que pasó entre ellos.

Su primera oportunidad les llega desde Madrid. Pablo y Antonio viajan para reunirse con un productor. Ansiosos ante lo que parece un triunfo, Pablo deja su trabajo. Pero en Madrid nada sale bien. La demo aburre al productor, que solo había aceptado la reunión al ver la portada. Antonio se marcha y explota, revelando su tonto juego con Diana. Aparece Vicky, la ex de Antonio, y este huye. Vicky advierte a Pablo de que se junta con alguien que nunca tiene suficiente, un agujero negro. Al ver su sueño hundirse y que tendrá que volver bajo su padre, Pablo se quiere demostrar que no es homosexual, para lo que se acuesta con Vicky, animado por la venganza y el alcohol.





Tras volver, Pablo no sabe qué hacer con su vida. Antonio revive su pasión por el cine. Están más alejados que nunca. Pablo se reconcilia con su hermana cuando esta se entera de que tiene futuro como ilustradora. Dispuesta a enfrentarse a su padre y al machismo de las portadas del mundillo, Diana deja su trabajo en un súper. Se despide con una carrera de carritos de la compra junto a Pablo, provocando el caos y riéndose. Pablo imagina entonces un nuevo videojuego: controlar un carrito en primera persona. Idea así un innovador motor en 3D. Antonio vuelve, avergonzado por su comportamiento. Su próximo proyecto, que proviene justamente del choque entre ambos, se pregunta por qué siempre se trata de ganar, matar y acumular puntos. En esta nueva historia nuestras elecciones importan. Se nos juzgará moralmente, revelará cómo somos. Antonio aprenderá de Pablo, y Pablo de Antonio. Se marchan a Madrid en pleno 1985. La nueva industria ya está asentada en enormes rascacielos.

El videojuego avanza viento en popa, Diana vive como ilustradora, Antonio vuelve con Viky y Pablo conoce a Mateo, un programador rival de quien se enamora. Tras varios encuentros dominados por los nervios y la timidez, Pablo se da su primer beso durante el mítico concierto en Madrid de *The Smiths*. A cada reunión, Antonio resucita su ego de artista. A ningún ejecutivo le importa el medio como arte ni les considera autores.

Pablo recibe una llamada: su padre está gravemente enfermo. Su culpabilidad resurge. Deja a Mateo y vuelve. Diana se niega. Tras unos duros días, su padre fallece. Se enfrentan al dilema de qué hacer con el juego. Nadie está dispuesto a distribuirlo tras los choques con Antonio, pero Mateo se dispone a "ayudarles". Convince a Pablo de que su empresa compre el juego para llevarse a cambio su motor 3D. Pablo hace creer a Antonio que quieren comprar su obra, ya que necesita dinero para mantener a su madre. Y Antonio lo necesita para ayudar a su hermano, pero se niega al descubrir la artimaña. Se distancia de todos, incluso de Viky. No está dispuesto a abandonar su obra ni a dejar de ser considerado autor. En contra de Pablo, y recordando cómo "descargaron" por primera vez *La Pulga* a través de la radio, Antonio emite el videojuego gratis para quien lo quiera. Este se convierte en un éxito viral.

Pablo se queda en Extremadura. Cuida de su madre y niega su verdadera sexualidad. Imaginar el fantasma de su padre le da la idea para un nuevo videojuego. Antonio, al frente de un nuevo equipo, se ve como un farsante. Solo puede seguir adelante robando la idea de Pablo: un videojuego donde descubres múltiples historias de la familia que vive en una mansión.

Un videojuego donde controlas a un espectro...



# 06. PERSONAJES PRINCIPALES

## PABLO

*"Tener sueños me parece algo demasiado egoísta."*

Del latín *Paulus*, que significa "pequeño u hombre humilde". Pablo (19) es un joven extremeño de familia obrera. Aún sigue siendo "Pablito", a la sombra de un autoritario padre para el que lo da todo, creyéndolo su deber. El número uno en las oposiciones, lo desperdicia limpiando tuberías y pasillos. Nunca será considerado un igual por su padre porque nunca podrá cumplir su última exigencia: casarse y formar una familia. Pablo es gay, algo que se niega, centrado en complacer a su padre. La primera liberación de su vida una esta aceptación con la informática: conoce el Spectrum a través de un chico de quien se enamora. El cursor parpadeando del ordenador supone la primera vez que alguien le pregunta qué quiere hacer. Sin embargo, olvida este primer fracaso amoroso gracias a Antonio, embarcándose juntos en la difícil misión de hacer videojuegos desde Extremadura. Un salto de fe quizás demasiado arriesgado para "Pablito", pero que revelará al verdadero Pablo.

Estéticamente, Pablo es su padre con calcetines de *Star Wars*. Es un tallarín largo y encorvado, tímido y poco sociable. Desearía ser invisible. Es feliz como pobre y buenamente puede, de manera estoica. Cree vivir en el mejor mundo posible. No le preocupa el devenir, aceptando cualquier inclemencia de forma cristiana. La culpa es algo inherente en él desde que su madre le daba las buenas noches diciendo que despertaremos "si Dios quiere". Vive con miedo a no ser una buena persona. Es un Sancho Panza, un realista que, llevado por el idealismo ciego de Antonio, se quijotizará. Su creciente libertad le coloca frente a sus contradicciones, recayendo una y otra vez por su homosexualidad. Siempre entendió el amor como un sacrificio y un deber, dando todo de sí a los demás. Justo lo opuesto de Antonio.

Pablo representa un pensamiento menos individualista que el de Antonio, uno más propio del franquismo. A Extremadura frente a la modernidad de Madrid. No entiende el caos del mundo actual, ni siquiera puede entender sus propias emociones. Intenta racionalizarlo todo a través de la lógica informática, expresándose a través de mundos en sus juegos donde por fin puede comprenderlo todo. Es realmente el artista tras el equipo, el que los saca adelante.





# ANTONIO

“No es a mí a quien le gusta el cine,  
sino al cine a quien le gusto yo.”

Antonio (19 años) no lleva nada bien lo de compartir nombre con medio país. Intento frustrado de cineasta, vuelve del Madrid de *La Movida* transformado y rebelde. Ahora está atrapado en una familia de rancio abolengo venida a menos (madre autocrática, padre aislado y hermano yonki) y debe dejar de lado su sueño para llevar una vida “ordinaria” en Extremadura. Su única vía de escape será Pablo y la que cree la oportunidad de su vida, encontrando en los videojuegos el medio perfecto para cumplir su propio *American Dream*.

Fan de cineastas experimentales como Iván Zulueta, Buñuel o Val del Omar. Desde las películas caseras que hacía de pequeño, Antonio ansía el control. Esto es lo que le maravilla de los videojuegos. Ahora controlas la narrativa, eres el personaje. Obsesionado con ser el primero en explotar el potencial narrativo del medio, el reto de Antonio será dotar a los videojuegos de la carga narrativa del cine y elevarlos a la categoría de arte.

De Madrid trae una estética siniestra y romántica, deudora de *Parálisis Permanente* o *Joy Division*. Pelo oscuro, piel pálida y altura insuficiente. Antonio es un hermano mayor que ha nacido segundo. Un crío con pretensiones artísticas y un complejo de inferioridad tal que todos sus pensamientos y actos van en pos de arrancarse esa capa de invisibilidad. Siempre sintió envidia de la perfección y atención de su hermano, viéndose comparado en todo. Sufrió bullying durante el instituto, creciendo solo y sin amigos. Siente no ser nunca suficiente para una madre que no apoya ninguna de sus metas artísticas, únicamente centrada en cuidar a su hermano y la grandeza familiar perdida. En realidad, tras toda su rebeldía e interés por triunfar está un deseo inabarcable de atención y amor.

Antonio representa el cambio en la sociedad española durante los años 80, con una nueva conciencia basada en que nadie se oponga a tus sueños. Estos tienen que cumplirse sí o sí. Un Don Quijote con la realidad por su enemiga. Un agujero negro de amor, nada le parece suficiente, arrastrando a todos a sus irreales empresas, imaginándose un pionero.





## DIANA

“No pienso repetir sus vidas, quiero soñar y permitirme fallar por mí misma.”

Diana (16) ha crecido en respuesta a la pasividad y conformidad de su hermano mayor, Pablo. Es rebelde y contestataria con su padre, e incluso rechaza a su madre por no considerarla un ejemplo feminista. La sacan del instituto para que trabaje en el supermercado del barrio. Se ve atrapada de por vida, como su madre o Pablo, y le hierva la sangre por cómo ellos parecen contentos. Todo cambia cuando su hermanito comienza a juntarse con Antonio, un chico que le atrae inmediatamente. Influida por esa idea de modernidad, Diana tiene su momento de cambio al optar por cortarse el pelo, maquillarse y vestirse al ritmo de *Quiero ser santa*, de Parálisis Permanente. No tarda en desatar sus habilidades artísticas y ayudarles en sus juegos.

Acomplejada desde su infancia por su altura, Diana cambia sus desgastadas zapatillas por altos tacones y plataformas, enfrentándose al mundo y al qué dirán. Lleva el pelo corto teñido y viajará por cada moda estilística posible. Ahora busca destacar. Contribuirá en arrastrar a Pablo hacia su liberación. Diana se mueve por pura rebeldía adolescente, yendo en contra de la autoridad y el machismo. En primer lugar, en su propia familia, con su padre; en segundo, en la industria del videojuego. Comienza como ilustradora porque no soporta el machismo imperante en las publicaciones de la época, y termina de lanzarse a desarrollar con Pablo y Antonio cuando descubre que ninguna empresa se atreve a contratar a una mujer.

Diana lleva el papel del feminismo en *SPECTRUM*. Es una chica que fue influida por las primeras grandes mujeres de nuestra televisión, como Alaska o Carmen Maura, y posiblemente la primera generación de mujeres en querer demostrar que podía hacer cualquier cosa si se lo proponía. Es la más segura de los dos hermanos en cuanto a dar el paso y zambullirse en perseguir un sueño, y también será la que más se niegue a regresar, cortando el lazo con sus padres y Extremadura. Poco a poco aprenderá y se desengañará del mundo.





# 07. PERSONAJES SECUNDARIOS

## PABLO PADRE

*"Vístete como quieres ser."*

Hombre (42) autoritario y de gran orgullo tras su condición obrera. Viste camisa y corbata bajo el mono de obra. Hace vivir a su familia sintiendo que le deben todo, sobre todo a "Pablito", a quien nunca admitirá ver como un adulto. En el fondo, ante el resto del mundo, farda de sus hijos. Es incapaz de aceptar que le han superado, portando una lagrimita que no dejará ver a nadie. Su adicción a las tragaperras y la bebida arrastra monetariamente a la familia, pero lo ocultará hasta que sus problemas se conviertan en algo mucho más grave.

## CLARITA

*"¿Cómo estás, hijo?"*

Madre (38) de Pablo, figura silenciada en su propia casa y la única muestra de amor incondicional para su hijo. Es una persona aparentemente frágil, pero que en su interior guarda la mayor fuerza posible: la fe. Es su autosacrificio el que realmente inspira a Pablo, pese a ser invisible en el día a día, siendo quien realmente su hijo querría ser. Refleja la verdadera evolución de Pablo, quien tras volver de Madrid con la muerte de su padre pasará a cuidar de Clarita, asumiendo el rol de su padre.

## TERESA

*"¡Julián se recuperará!  
¡Todo volverá a ser como antes!"*

Señora bien (41), madre de Antonio, añorante del franquismo y del gran pasado de su familia. Culpa a todos de la pérdida de esta gloria, obsesionada con recuperar aquella vida. Empieza por cuidar compulsivamente de Julián. Es tan vanidosa que sigue comprando en el mercado de su antiguo barrio, fingiendo que aún vive allí. Le costó horrores tener a Julián, siendo un niño que pasó sus primeros años gravemente enfermo. Debido a esto apenas se enteró del embarazo de Antonio. Siempre presionó al primero para que enorgulleciera a la familia, comparando a Antonio con él en todo. Se encuentra en una situación que ya no puede controlar.



## JOSÉ LUIS

*"Lo siento, todo esto es culpa mía."*

Padre (45) de Antonio, hombre callado pero comprensivo. Al morir su suegro quedó al cargo de la empresa de la familia de Teresa. Ella le culpa del descalabro económico que sufrieron y que les obligó a malvender la casa familiar. José Luis lo soporta como puede. Su matrimonio está herido de muerte pero no se atreve a pedir el divorcio por la situación de Julián. Vive aislado en su despacho, únicamente encontrando regocijo en su radioafición. Este se convertirá en su medio de comunicación con Antonio cuando se marche a Madrid.

## JULIÁN

*"Por supuesto que soy libre, no me dieron ninguna otra elección."*

Hermano mayor (20) de Antonio. Creció siendo el niño perfecto, al igual que Pablo, bajo la presión por ser la esperanza familiar. Sus nuevas amistades y su paso por la mili acabaron por revelar su fragilidad y miedo a enfrentarse al mundo real. Tras eso, vive intentando pararlo con una jeringuilla. Pasa largas temporadas en la calle, enganchado, pero siempre vuelve y llega a meterse en la cama con su madre, buscando el calor de su niñez. Es una persona cariñosa y empática, pero a la vez autodestructiva, robando cuanto puede.

## VIKY

*"Lo he dado todo por ti..."*

Novia (18) de Antonio en Madrid, con quien se reconcilia a su vuelta. Es la única persona dispuesta a darle todo por él, intentando satisfacer toda esa necesidad de amor. Ambos siempre han tenido un juego particular entre ellos: cuando uno dice "Te quiero" el otro contesta con algo aún mayor, llevando a una serie ascendente de respuestas alternadas, ganando el que se quede con la última palabra. Sin embargo, Antonio siempre se guardó para sí la mayor frase de todas, incapaz de decirla y ganar el juego. Viky se sentirá utilizada.

## MATEO

*"Eres alguien especial, demasiado puro para este mundo."*

Programador (22) madrileño a quien Pablo conoce en una visita a las oficinas de una gran compañía. No tardan en hacerse amigos, admirando este de Pablo su don y pasión para la programación. Mateo es una persona que no está dispuesta a sufrir más en la vida siendo gay en una industria que tiende a ser conservadora. Impulsivo y emocional, busca en su pareja todo lo contrario. Sin embargo, cuando se sienta herido y abandonado, no dudará en tratar de vengarse y chantajear a Pablo.



## 08. TIERRA DE CONQUISTADORES

*SPECTRUM* es una serie dividida entre dos mundos: la aún semi-rural Cáceres y la moderna capital madrileña. El pasado y el futuro. Nuestros protagonistas vagan entre ambos sin pertenecer realmente a ninguno. Antonio lucha por regresar a Madrid y no sentirse un ceró a la izquierda. Pablo detesta los cambios y desearía que su simple vida nunca evolucione.

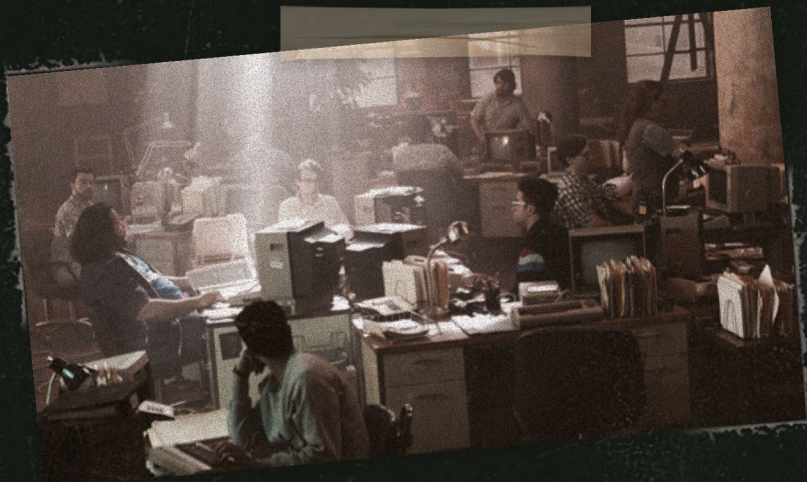


La primera mitad de la temporada transcurre mayoritariamente en Cáceres. Esta posee un punto incluso medieval, con su ciudad monumental incrustada, además de sus elementos del desarrollismo, los barrios periféricos donde tanto daño hicieron la heroína y otras drogas en los 80. La familia de Pablo, el hogar católico y obrero, está adornado con visillos de ganchillo y olor a Ducados. La de Antonio, un hogar pomposo venido a menos, cambia su centenaria casa por un modesto piso donde sus muebles, libros y recuerdos se desperdigan sin caber.





Entramos en el mundo prometido en la segunda mitad de temporada, saltando a Madrid, que alberga *La Movida* y la floreciente nueva industria de los videojuegos. Ese futuro que estaba llegando cargado de libertad y oportunidades. Los altos rascacielos fueron el lugar donde se instalaron las primeras empresas de videojuegos. La Torre de Madrid, en Plaza España, será un ambiente clave, testigo de negocios, discusiones y, sobre todo, maravillas.



No veremos la versión pop de los 80 a la que estamos acostumbrados, sino su cara oculta. Nada de Ana Belén y Víctor Manuel, aquí el baúl de los recuerdos retumbará musicalmente con Parálisis Permanente, Alphaville, Azul y Negro, Aviador Dro, Golpes Bajos, Wire, The Fall, etc. Esto insufla a los ambientes un tono mucho más opresivo, volviéndolos alienantes. Todo alrededor de nuestros protagonistas resulta ser un espectro hacia el final: la idea de libertad, los éxitos de la industria, sus sueños... Están solos. La idea de sociedad y mundo se disipa, con encuadres cada vez más individuales, sacando todo lo demás de foco. Su egoísmo les aísla en un mundo donde cada vez es más difícil comunicarse.





## 09. ES EL MOMENTO...

Vivimos la época del revival ochentero. Lo retro invade no solo la televisión o el cine (*Ready Player One*<sup>11</sup>, *Stranger Things*<sup>12</sup>, remakes y reboots), sino también los cómics, la literatura y, cómo no, los videojuegos. Consolas retro en formato mini, remasters de los grandes clásicos, biopics, museos dedicados al medio etc. Pero mientras que la cultura anglosajona posee una imagen heterogénea de esta gran época cultural, nuestro país ha dependido casi enteramente de *Cuéntame*. Los ochenta están aún por explorar, por subvertir; lo retro no pasa solo por el cajón de "tópicos movideros". Nuestro impacto en la industria del videojuego puede ser fácilmente varias veces el que tuvieron Alaska o Radio Futura a nivel europeo, ¡y ni siquiera se atreven a hacer el *Ochéntame* de rigor en torno a esta verdadera edad de oro!

*SPECTRUM* refleja una tendencia creciente: tomarse en serio los videojuegos y la odisea de su creación. Aunque es territorio prácticamente inexplorado por la ficción, se apoya sobre las que ya son las primeras pisadas: *Bandersnatch*<sup>13</sup>, el episodio interactivo de *Black Mirror* que juega con la narrativa del videojuego, está protagonizado por un adolescente programador de Spectrum; *Silicon Valley*<sup>14</sup> trata la industria informática más seriamente que ninguna otra, pese a ser una (gran) comedia; y la futura *Mythic Quest* de Apple explorará la vida de un equipo de desarrolladores dirigidos por un tiránico narcisista. El interés por el oficio crece a pasos agigantados gracias a tratar un tema contemporáneo a todos nosotros: estar atrapado entre las exigencias y la presión artísticas y los ritmos implacables de la industria tecnológica. Recién se anunciaron las adaptaciones a televisión de *Console Wars* y *Masters of Doom*, con vistas a una antología sobre creadores. ¡No puede haber mejor *timing* para llevar *SPECTRUM* a las pantallas!

A esto hay que sumar el contexto propio. Nuestros 80 fueron LA década, equivalente a los 60 para el resto del mundo occidental. Una explosión de libertad y color que terminó por dirigirnos a un pozo de consumismo. Retratar esta época concreta nos da libertad para hablar de muchísimos temas actuales. La informática y los videojuegos forman ya parte de nuestro día a día, pero por entonces estaban naciendo. Examinar sus orígenes, aquellos primeros pasos de libertad, nos hará replantearnos temas universales como la falta de dirección y motivación de la juventud o cómo hemos acabado en un mundo tan individualista.

*SPECTRUM* no va dirigida únicamente a adultos nostálgicos de su infancia ochentera, sino que apela también a la juventud inmersa en la enorme cultura actual de los videojuegos pero que desconoce su propio pasado. Los famosos millennials. Gracias a aunar un tono de aventura y creación artística con nuestro costumbrismo histórico, su público objetivo puede ser aún más amplio: simplemente el de cualquiera con la curiosidad de descubrir a unos creadores y pioneros que ni sabíamos que teníamos. A nuestros Jobs y Wozniak.

11 Steven Spielberg, 2018

12 Netflix, 2016-actualidad

13 Netflix, 2018

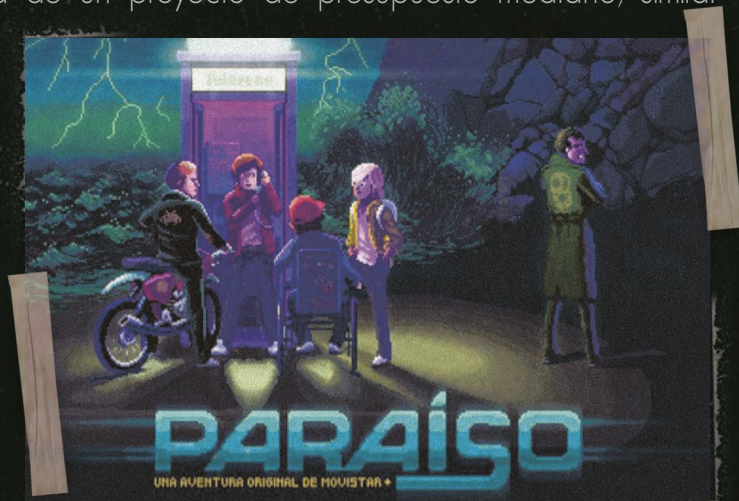
14 HBO, 2014-actualidad



## 10. VIABILIDAD DEL PROYECTO

*SPECTRUM* es un proyecto de sangre nueva, más en la línea de autor y look cinematográfico de los nuevos tiempos. Busca ser diferente, original y atrevida; un soplo de aire fresco. Por ello es por lo que puede encajar con las grandes plataformas de VOD actuales (Netflix, HBO, Amazon...). Pero al destacar sobre todas sus características un profundo sabor español, una historia de aquí para reivindicar lo de aquí, Movistar+ es sin duda la plataforma ideal.

Sus esfuerzos de producción en los últimos años han generado proyectos que se arriesgan con historias, ambientes y épocas diferentes, con autores de gran talla y presupuestos por fin adecuados a la calidad deseada, compitiendo internacionalmente. *Paraíso* es uno de sus próximos proyectos, justo tras esa nostalgia que creó *Stranger Things*, y se ambienta en los 90 en un pueblo del Levante. Comparte cultura pop y ambientación extra-capitalina similar a *SPECTRUM*, el cual se trata de un proyecto de presupuesto mediano, similar a *Skam*<sup>15</sup> o *Hierro*<sup>16</sup>.



De la primera saca la novedad de su elenco protagonista, caras nuevas rodeadas de secundarios reconocidos; y de la segunda, el enorme valor añadido que es un plató de rodaje autóctono. Los paisajes naturales extremeños de *SPECTRUM* aportarán, más allá de esa estética costumbrista y opresiva para los sueños de nuestros protagonistas, una oportunidad única. Extremadura vive una fiebre del oro gracias al paso de numerosas series y películas. Es bonita, rodar es barato y hay una gran predisposición política. Se merece ser por fin aprovechada como decorado, ya que la industria extremeña es prácticamente inexistente todavía. *SPECTRUM* tiene además una naturaleza altamente exportable, pues el ZX Spectrum se vivió con la misma pasión en el resto de Europa. Aún hoy posee una muy fuerte comunidad retro que sigue dándole vida. Este detalle es muy importante, pues existe un público ya predisposto y que hace las veces de prosumer. En cuanto a posibilidades transmedia, *Bandersnatch* publicó versiones jugables de los juegos creados en su ficción.

15 / Movistar+, 2018-actualidad

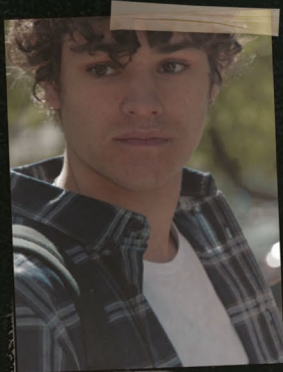
16 / Movistar+, 2019



# 11. PROPUESTA DE PACKAGE

Buscamos que el interés de *SPECTRUM* recaiga en sus personajes y tramas, no en las caras de sus actores. Por ello apostamos por el talento joven y más desconocido para nuestros protagonistas, siempre rodeados de secundarios reconocibles y a prueba de balas. Esto demostró su valía en *La casa de papel* o *Élite*. También hay un interés en reivindicar a los actores extremeños, algunos de ellos reconocibles como secundarios de nuestra televisión o por su larga trayectoria en el teatro. Estos actores no representan una elección definitiva, sino una opción estilística cercana a cómo son imaginados.

Tomás Aguilera es...



**ANTONIO**

Ya conocido como Jorge en *Skam*, Tomás transmite instantáneamente esas ansias de libertad y control que tanto representa Antonio.

Asier Rikarte es...



**PABLO**

Se dio a conocer en *Ola de crímenes*<sup>17</sup> interpretando a un chico con timidez social y aislado en sí mismo, características que son la base de Pablo.

Sofía Oria es...



**DIANA**

La revelación de la segunda temporada de *Gigantes*<sup>18</sup>, donde interpreta a una adolescente adaptada al duro mundo que la rodea.

Vicente Romero es...



**PABLO PADRE**

Gran conocido del cine y la televisión españolas, sobre todo por sus papeles de tipo duro, como en *Crematorio*<sup>19</sup>.

Amelia David es...



**CLARITA**

Frecuente del Teatro Clásico de Mérida, Amelia es además profesora de interpretación y ha trabajado en cortometrajes reconocidos como *Amigas íntimas*<sup>20</sup>.

Alex Monner es...



**MATEO**

Joven actor que dio el salto con *Pulseiras rojas*<sup>21</sup>. Ha trabajado, entre otros, con Paco Plaza, Isaki Lacuesta o Daniel Calparsoro.



Inma Cuevas es...



**TERESA**

Habitual del teatro, alcanzó mayor presencia gracias a su participación en *Vis à vis*<sup>22</sup>, donde da vida a Anabel, una presa que va siempre con dos caras.

Paco Churrucá es...



**JOSÉ LUIS**

Más allá del teatro, es reconocido por su papel en *Amar en tiempos revueltos*<sup>23</sup> o por sus apariciones episódicas en todo tipo de series, sobre todo cómicas.

Sandra Escacena es...



**VIKY**

Se dio a conocer al protagonizar *Verónica*<sup>24</sup>, de Paco Plaza, y ha continuado su carrera en el teatro y en series, sobre todo de mano de la productora de Los Javis.

## DIRECCIÓN

El director Manuel Martín Cuenca posee un estilo y temas reconocibles, aunando esa mezcla del costumbrismo español con aspectos más irreverentes. Así, en *El Autor* (2017) demuestra su buena mano a la hora de representar tanto la frustración creativa como los escenarios de la ciudad ejerciendo de cárcel, mientras que en *Canibal* (2013) hace gala de un ritmo y tono envidiables. Goza de gran experiencia en televisión, trasladando ese estilo cinematográfico a producciones muy cuidadas, siendo también habitual del documental y la tv-movie.



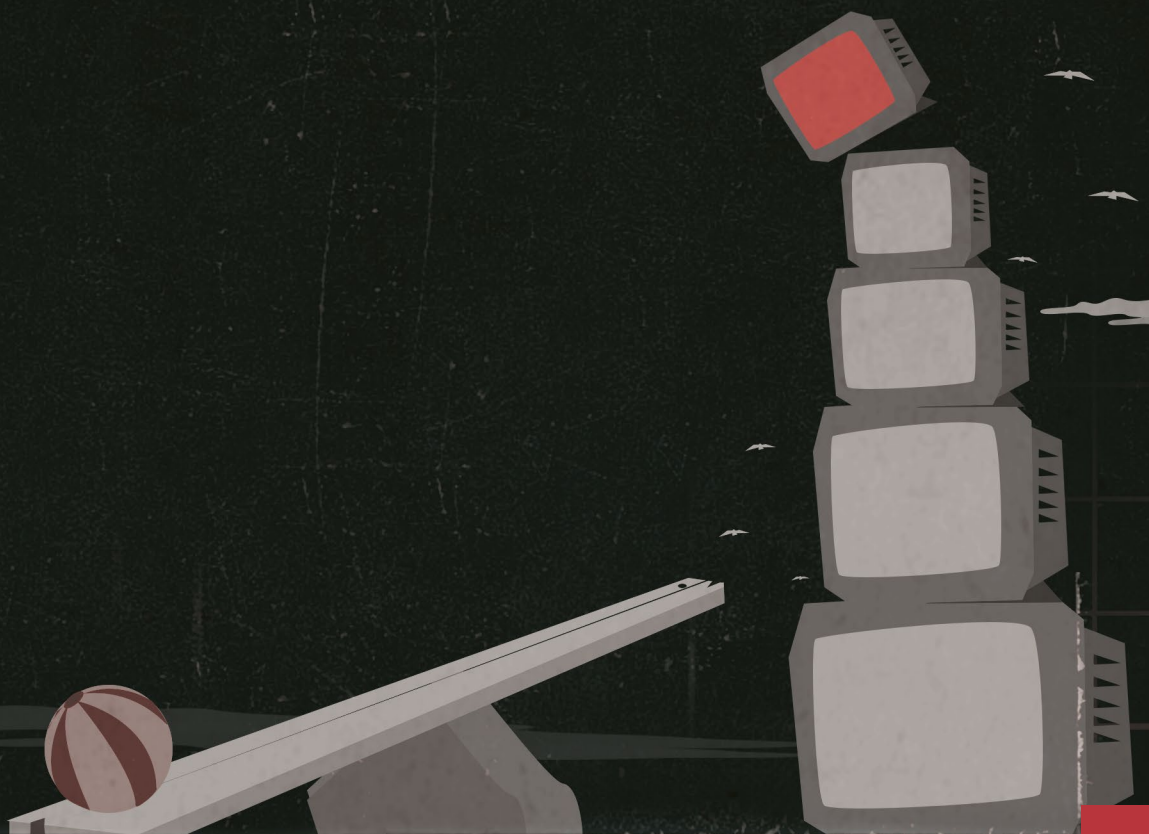
- 17 Gracia Querejeta, 2018
- 18 Movistar+, 2018-2019
- 19 Canal+, 2011
- 20 Irene Cardona, 2015
- 21 TV3, 2012-2013
- 22 Atresmedia, FOX, 2015-2019
- 23 TVE, 2005-2012
- 24 Paco Plaza, 2017



# Y PARA TERMINAR...

*SPECTRUM* es una serie que retrata los cambios que nos han traído a lo que somos hoy en día, con sus ventajas y sus peligros. Por eso Pablo, un extremeño de la época que se enfrenta por primera vez a tomar el control de su vida y descubrir la libertad, es el personaje principal. Porque, ¿quién no ha pensado alguna vez que lleva toda su vida esperando a que esta comience? Preparándose. Pensando que en cierto momento el capullo se abrirá y la vida finalmente podría empezar. Pero la vida no se trata de prepararse para lo que viene o se espera de nosotros, sino de ser quien eres y tomar el control de tu destino.

Y tú, ¿estás dispuesto a tomar el Control?





**ΣΡΕΚΤΡΑΜ®**

---

DISEÑO E ILUSTRACIÓN  
ÁLVARO NOWELL



# **ANEXO I: SINOPSIS POR CAPÍTULOS**

## **Capítulo 1: Desarraigo**

Música<sup>1</sup>: *La estatua del jardín botánico* - Radio Futura

Antonio vuelve a casa para realizar un film sobre su familia al estilo de *El Desencanto*. Esta idea no es bien recibida por su familia, que descubre que ha dejado la ingeniería. Pablo trabaja en el puesto de sus (baratos) sueños, pero nunca conseguirá que su padre le apruebe. Su rutina es un martirio hasta que conoce a Víctor, quien le muestra el Spectrum. Antonio muestra su película, pero el efecto es nulo al sufrir Julián una sobredosis. Teresa culpa a Antonio por tener cocaína escondida en casa, rompiendo su cámara y acabando con su vuelta a Madrid. Pablo huye de Víctor cuando descubre que tiene novia, tirando el Spectrum. Antonio lo recoge, emocionado por descubrir un nuevo medio. Busca a Pablo para que le ayude a “descargar” *La Pulga* por la radio y deciden unirse para crear videojuegos.

## **Capítulo 2: Horarios vespertinos**

Música: *Totally wired* - The Fall

Pablo, frustrado por enfrentarse a su padre, quien le obliga a hacer horas extra, esquiva a Víctor como puede. Antonio visita a Julián en el hospital, sin entender por qué todos le culpan a él en lugar de al drogadicto. Teresa le obliga a trabajar en una tienda de foto y vídeo, una tortura para él. Sus únicas liberaciones son las horas del atardecer: Pablo sale antes del trabajo y recoge a Antonio. Conducen hasta una casa en ruinas en el campo, propiedad de la familia de Antonio. Allí programan y juegan. Diana cada vez se interesa más por sus salidas. Antonio quiere motivar a Pablo y descubre que Paco Portalo, creador de *La Pulga*, ahora vive en Badajoz. Convence a Pablo y se fugan para ir a Badajoz. Ambos lo flipan, sobretodo Antonio, que ahora quiere hacer un “video-cuento interactivo”.

## **Capítulo 3: Cita doble**

Música: *Nuclear sí* - Aviador Dro

Antonio juega al *Dragon's Lair*, siendo justo lo que quiere hacer. Pablo no lo considera un videojuego, frustrado porque Antonio cambia continuamente su idea inicial. De una aventura donde salvas a la Central de Almaraz a una cinemática donde caminas por las consecuencias del holocausto nuclear. Antonio cuida de Julián; Pablo se ve presionado por Diana. En una cita a cuatro, Diana se encapricha de Antonio, copiando su estilo de antemano para sorprenderle, y Pablo conoce a Julián, descubriendo lo parecidos que son. Pablo le regala sus libros de oposiciones, ayudándole a salir del pozo. Antonio presenta a Pablo sus bocetos y planos para el juego, sin decir que Diana los ha realizado.

## **Capítulo 4: El manual del escaqueador**

Música: *Sugar on my tongue* - Talking Heads

Antonio deja su curro ante la oportunidad de enviar una demo de su juego a la distribuidora Erbe, pero recibe un llamamiento a la mili. Se lo oculta a Pablo, a quien fuerza para dejar su puesto de funcionario y así dedicarse al 100% al juego, que tienen que acabar en pocos días. Pero Pablo también le miente, atascado con un problema de programación. Sin saber cómo resolverlo, su única opción es preguntar a Víctor. Antonio intenta que Julián le ayude con trucos para evitar la mili, pero fracasa. Creyendo que es su última noche, y que su sueño se acaba, visita a Pablo y se encuentra con Diana. Terminan acostándose. Pablo se despide de su trabajo con el problema resuelto. Antonio se libra de la mili. Descubren que su juego ha interesado en Madrid y hacen las maletas.

## **Capítulo 5: Victoria**

Música: *Todos los paletos fuera de Madrid* - Séptimo Sello

Emocionados por la capital, Antonio y Pablo se ven ya ganadores. En unas enormes oficinas, donde pasan medio día, Pablo hace buenas migas con Mateo, un programador. Al mostrar su demo son inmediatamente rechazados: es lenta y aburrida, sin apenas interacción. Solo una cinemática. Lo que les había impresionado eran las imágenes y la portada, preguntándoles si trabajan como ilustradores. Antonio se niega, explotando, y revela a Pablo que son de Diana y que se acostaron. Cabreados

---

<sup>1</sup> Cada capítulo cuenta con una secuencia de montaje con música, que serán las que se enumeran aquí. La intro de **SPECTRUM** se trataría de una versión en 8 bits de *Asturias*, de Isaac Albéniz.



# **ANEXO I: SINOPSIS POR CAPÍTULOS**

ambos, Antonio arrastra a Pablo de juerga, hasta que se cruza con Viky, su ex, y huye. Solo, Pablo es recogido por Viky, quien le advierte de cómo es Antonio. Vengativo, Pablo decide acostarse con ella.

## **Capítulo 6: De máscaras y pseudo-3D**

Música: *Desde el fondo del espejo* - Alphaville

1985. No tienen nada, alejados. Pablo se resiste a decirle a Diana que quieren contratarla. Antonio abandona los videojuegos, viendo sus antiguas películas. Julián recae en la droga, atracando sin saberlo a Teresa y dándole un susto que la deja en shock. Pablo se arrepiente y admite la verdad a Diana, quien deja su curro en el súper con una carrera de carritos con su hermano. Así, Pablo visualiza hacer un juego de carreras, ideando para ello un motor pseudo-3D. Antonio anima a José Luis a divorciarse de Teresa, llevándose a Julián con él a Madrid. Decide volver con Viky, pidiendo perdón. Pablo y él se reúnen y, junto a Diana, marchan juntos a la gran capital de forma permanente.

## **Capítulo 7: El hombre binario**

Música: *The man who sold the world* - Midge Ure

Pablo acompaña a Diana a la compañía únicamente para ver de nuevo a Mateo, a quien le cuenta sobre su motor 3D, algo que oculta a Antonio. Mateo se interesa. Antonio se adapta a vivir con Viky, reuniéndose con el grupo de cinéfilos que tenía antes. Ninguno aprueba los videojuegos como arte, por lo que se siente excluido. En el Rastro conoce a programadores underground que piratean, imbuyéndose de nuevas ideas y descubriendo cómo será su nuevo juego. Se ve dividido entre contentar a Viky o pedir ayuda con el juego a Diana, quien se ve excluida de su trabajo al ser mujer.

## **Capítulo 8: Desnudarse**

Música: *This Charming Man* - The Smiths

Pablo ha mejorado enormemente su programación, sorprendiendo a Mateo pero olvidando un poco su proyecto con Antonio. Mateo le invita al mítico concierto de *The Smiths*, pero Pablo no se atreve a dar el paso. Consulta a Diana, admitiendo su homosexualidad. Pasa todo el episodio nervioso, preparándose. Suenan teléfonos de fondo sin ser cogidos. Antonio se ve bien con Viky, pero le cuesta continuar con el juego que tienen ambos donde se responden con frases cada vez mayores en intensidad de amor. Al comenzar el episodio se le viene a la cabeza la mayor posible, pero la oculta, admitiendo a Viky que no se atreve. Discuten. Julián recae. Mateo besa finalmente a Pablo en el concierto y se acuestan. Pablo se levanta y llama por teléfono, respondiendo casi sin aire su madre.

## **Capítulo 9: No, por favor**

Música: *Me quedo contigo* - Los Chunguitos

Pablo quiere volver a casa, su padre está muy enfermo. Antonio le pide que aguante unos días hasta acabar el juego, tienen varias reuniones con productores. Necesita el dinero para llevar a Julián a un centro. Diana se niega a volver, decidiéndose Pablo a hacerlo solo. Antonio hace gala de su egolatría y fracasa en todas las reuniones, sin soportar ver a su obra como un producto más. Pablo es chantajeado con Mateo, que le ofrece comprar su juego para contentar a Antonio, pero a cambio de llevarse el motor 3D de Pablo. Accede, pero Diana termina contando la verdad a Antonio, quien se niega. En contra de las opiniones de todos y sin otra opción, libera el juego gratis a través de la radio. Sin ganancias, pero gracias a la viralidad, se vuelven autores de culto. El padre de Pablo fallece.

## **Capítulo 10: ¿Y ahora, qué?**

Música: *It's all over now, baby blue (Live)* - Echo & The Bunnymen

Antonio vuelve a Extremadura a por Pablo. Quiere hacer un juego aún más grande con él, teniendo una entrevista para conseguir un gran presupuesto gracias a su nueva fama. Pablo se niega, solo quiere cuidar de su madre, quien le confunde en su duelo con el padre. Antonio regresa, ahora está solo, sin Viky y sin Julián, que se ha marchado al centro. Ofrece en su entrevista la última idea de Pablo, que tuvo al imaginarse el fantasma de su padre, y consigue un equipo y un presupuesto. Sintiendo un fraude, Antonio se odia a sí mismo.



ANEXO II  
SPECTRUM

"Desarraigo"  
Capítulo 1 - Versión 4  
08/07/2019

Escrito Por:  
Alfonso Pérez Martín

alfonso.pm.1a@gmail.com  
608711883



MADRID, 1984. La luz plateada del proyector incide contra una enorme pared, dispersando imágenes con pretensiones vanguardistas y de ensayo. De música, Sarasate. ANTONIO (19), su autor, es un nervioso chico de espaldas a la luz, al final de la barra. Lleva una enorme gabardina de cuero que le cubre enteramente, sin asomar siquiera su cabeza.

Uno del público se mira las uñas. Otro bosteza. Por el rabillo del ojo, Antonio oscila entre ellos sin cesar. Da el trago final. La película muestra un plano de la propia cámara ascendiendo frente a un espejo. La imagen se corta justo antes de mostrar su cara. "SIN FIN". Antonio sonríe entre la oscuridad camino de la palestra, embriagado con aplausos que únicamente son pertinentes, cansados. La luz vuelve. Antonio sube de un salto. Arranca el micrófono.

ANTONIO

(recitando veloz de memoria)

El eterno ciclo de conocerse a uno mismo. Esta película siempre me conocerá mejor que nadie porque es la verdad. El cine solo se limita a mostrarnos la verdad.

Un silencio se extiende por la sala. Antonio parece buscar con la mirada a alguien, perdiendo por un segundo el hilo.

ANTONIO (CONTINÚA)

Mis mayores influencias son Val del Omar y especialmente Zulueta con su obra **Arrebato**. El poder ver más allá con una simple cámara. Sacar a la luz, al mundo, el fondo de nuestra alma.

Se escucha alguna risa por lo bajo entre el público. Antonio, temblándole la voz, intenta ignorarlo. Ahora solo es un crío frente a decenas de ojos clavándose en él.

ANTONIO (CONTINÚA)

Lo que inte- Lo que quiero es que me veáis a mí. Gritar alto y claro: "Estoy aquí, existo".

Una voz se erige entre la masa carraspeando. Todos emiten silencio. Es VALDÉS, una eminencia entre la cinefilia. Viste unas gafas a lo John Lennon que sube con el índice.

VALDÉS

¿No pretenderá afirmar, como el protagonista de **Arrebato**, que no es usted quien ama el cine, sino el cine quien le ama a usted? Porque visto lo visto, uno de los dos odia sin remedio al otro.

(CONTINÚA)



Las risas se extienden, ya sin pudor. Antonio no es capaz de hablar. Valdés calla al público, directo a por Antonio.

VALDÉS (CONTINÚA)

Su película es la nada más absoluta. ¿Qué nos dice de usted?

ESTEBAN, el camarero al fondo, apenado por el panorama, comienza un fuerte aplauso que logra extenderse. El público se levanta, al fin liberados, y se marcha.

ANTONIO

(incapaz, deja el micro)

Gra- Gracias...

Antonio baja. Busca con la mirada, pero conforme la sala se vacía pierde toda esperanza. Solo quedan él y Esteban.

ESTEBAN

Macho, tronco, lo siento.

(se acerca para asegurarse)

Antonio, no puedo hacer más por ti. Bastante que la he expuesto.

ANTONIO

No ha venido.

ESTEBAN

Casi que mejor así, ¿no?

Antonio le calla mirándole. Se enciende un cigarro, tenso.

ANTONIO

Por fin tenía mi oportunidad...

ESTEBAN

Bah, no todos podéis ser Zulueta.

Intenta explicármela si eso te anima en algo.

Esteban saca la cinta de Antonio y la deja sobre la mesa. Se vuelve tras la barra, recogiendo de espaldas a Antonio.

ANTONIO

Ni hablar... Necesito algo mejor.

ESTEBAN

Tío, déjalo ya. Capaz de morirte hoy mismo con tal de que mañana alguien "te vea". Mira, de arte no, pero de mujeres sé un rato. Se trata de abrirse. Sé tú mismo sin adornar tu propia historia. En serio, no será tan mala.

Antonio, pensativo, se saca todas las pesetas que tiene. Esteban se vuelve. Solo encuentra la cinta partida en dos.



## 2 EXT. GRAN VÍA - DÍA

Antonio avanza lentamente, sobrepasado por la multitud. A su alrededor surcan las tribus urbanas de la ciudad: rockers, punkis y siniestros. Estos últimos, vestidos como él, le adelantan rodeándole, ignorándole del todo. Sus tímidos ojos se encuentran con los de una maquillada chica que le asustan. Antonio, agobiado, entra en una cabina.

Mete varias pesetas y marca. Respira profundamente, recomponiéndose, cerrando los ojos y cambiando la voz.

ANTONIO

¡Mamá!

FIN DEL PRÓLOGO

## 3 EXT. CALLE BARRIO - MADRUGADA

CÁCERES, 1984. Las farolas siguen encendidas. Apoyado contra la valla metálica de un bar, PABLO PADRE (42) fuma con avaricia. Viste una camisa y una chaqueta viejas que no pegan nada. Tímido, y con cierto miedo, aparece PABLO (19), su hijo. Pablo Padre le mira. Viste idéntico a él.

PABLO

Quería bajar a desayunar contigo.  
Ya que es mi primer día.

PABLO PADRE

(exhalando)

No hacía falta que vinieras.

PABLO

No quería despertar a mamá.

PABLO PADRE

A tu madre ya la desperté yo.

Se acerca un hombre bostezando, JUAN (45). Pablo Padre se yergue y tira su cigarro. Pablo se encoge y le sigue.

PABLO PADRE (CONTINÚA)

(a Juan)

Vamos, cabrón, que se hace de día.

## 4 INT. CAFÉ/BAR KIKO - EN CONTINUIDAD

Juan enciende las luces. Pablo y Pablo Padre entran en el bar. Pablo Padre va directo junto a la tragaperras. Pablo se sienta. Pablo padre le mira, serio, y hace lo mismo, apartándose de la máquina. Enseguida Juan está ahí.

(CONTINÚA)



JUAN

¡Hombre, el equipo Pablo al completo!

(se dirige a Pablo)

Qué elegante. ¿Qué te trae por estas horas del Señor, hijo?

PABLO

(revelando una sonrisa)

El trabajo.

JUAN

¿Ah, sí? ¿Estás con tu padre?

PABLO PADRE

(salta)

No. Y no sé para qué tanto acicalarse, lleva un mono puesto.

PABLO

(evita la mirada de Juan)

Empiezo en la Central de Almaraz.

JUAN

¡Hostias! ¿Te presentaste y todo a las oposiciones?

PABLO

Quedé el primero...

JUAN

¿Pero qué años tienes?

PABLO PADRE

(encendiendo un cigarro)

Trae un colacao pa Pablito, anda.

Pablo no dice nada. Pablo Padre ojea las tragaperras.

JUAN

Marchando. ¿Lo de siempre pa ti?

PABLO PADRE

(de espaldas y de golpe)

¡Un café!

Juan desaparece tras la barra. Pablo se esfuerza por mantener planchada su camisa, estirándola. Pablo Padre se acerca la mesa a rastras, clava los codos y le mira.

PABLO PADRE (CONTINÚA)

Sabes que todo esto es tu deber. Las notas, el trabajo. Nada más.

PABLO

Tienes razón, papá. Lo siento.



PABLO PADRE  
(le agarra por el hombro)  
Venga, despiértate. No querrás  
que piensen que estás alelao.

Pablo sonrío con dificultad. Juan les trae sus tazas.

JUAN  
(bromea con Pablo Padre)  
Por desgracia aún no tengo de  
esas porras que tanto te gustan.

Juan se aleja descojonándose. Pablo intenta reírse con él.

PABLO PADRE  
Vete pahí, mamón.  
(se vuelve hacia Pablo)  
Ni se te ocurra mancharte.

Pablo bebe lentamente, saboreando el momento y el lugar a su alrededor. Pablo Padre ni mira su café. Afuera suena un claxon. Pablo se altera y acaba su taza de un trago.

PABLO  
¡Es para mí! Tengo que irme.

Pablo se pone en pie, planchándose la camisa, y mira a su padre, que también se pone en pie. No le mira, solo espera a que se vaya. Pablo, en incómoda pausa, finalmente se da la vuelta. Pablo Padre, en cambio, ve a los compañeros que salen del coche. Visten muy informalmente, con chándal.

PABLO PADRE  
¡Espera! Ni se te ocurra ir así.  
Súbete y ponte una corbata.

PABLO  
No tengo... Y llevo un mono, ¿no?

Pablo Padre suelta el cigarro y se acerca a Pablo. Se quita su corbata y se la entrega. Pablo, muy serio, niega.

PABLO PADRE  
Vamos, no seas tonto. En la obra  
yo también llevo mono. ¿Qué es lo  
que digo siempre?

PABLO  
Vístete como quieres ser...

Pablo se la pone con cierto honor. Suena el claxon. Corre. Pablo Padre le observa irse, mordiéndose los dientes.

## 5 INT. COCHE - MADRUGADA

Pablo va sentado atrás. Sus compañeros: CARLOS, SANTI e IGNACIO. A su lado, pese a que son ya treintañeros, Pablo parece un padre intentando integrarse con sus hijos.

IGNACIO

Acho, el puto Maradona es un monstruo. ¡Se ha recuperado tres meses antes! La Liga es nuestra.

SANTI

Anda ya, ese tío está acabado. Este es el año del Buitre.

PABLO

¡Sí, los Buitres mandan!

Sus compañeros se miran, aguantándose la risa. Pablo lo ignora y sonríe mirando el paisaje. Un cartel: ALMARAZ.

## 6 INT. CENTRAL NUCLEAR DE ALMARAZ - MONTAJE - DÍA

Pablo se enfunda su mono, tratando de no doblarse la ropa.

Limpia tan metido en su deber que no se fija en nada más. Frota con esfuerzo, dejando cada tubería como un espejo.

Carlos, al fondo, le da un codazo a Santi. Se ríen de él.

## 7 INT. CASA DE ANTONIO. HALL DE ENTRADA - DÍA

Ding-dong que retumba. TERESA (41) cruza el pasillo a toda velocidad, taconeando. Se lanza a la puerta. Es Antonio. Su cara entera maquillada de blanco. Viste de cuero negro.

TERESA

(no sabe qué cara poner)  
¿Estás bobo o qué? ¡Qué te has hecho! ¿Y ese chambergo?

ANTONIO

¡Mamá, es la moda!

TERESA

¡Ay, hijo mío, cuánto tiempo!

Teresa le coje la cara, emocionada, mirándole a los ojos, hasta que su cara cambia bruscamente a la preocupación.

TERESA (CONTINÚA)

¿No habrás visto a Julián, no?

Antonio entra de golpe, molesto, y cruza el pasillo.



## 8 INT. CASA DE ANTONIO. CUARTO DE ANTONIO - EN CONTINUIDAD

Una habitación desnuda. Solo podemos ver las marcas del armario o las estanterías. Tan solo quedan un colchón en el suelo y pósteres de cine rasgados. Antonio, en shock, deja caer su bolsa, girando en el centro del cuarto.

ANTONIO

No... No lo he visto. ¿Y tú?

TERESA

(voz frágil, le cuesta)

Es-Está pasando una mala racha.

Antonio, qué bien que estés aquí.

Antonio trata de sonreír como puede. Observa los distintos pósters, todos de cine: Zulueta, Buñuel, Kubrick... Finalmente, su mirada se posa sobre **El Desencanto**, de Jaime Chávarri. Antonio se muerde el labio, nervioso.

TERESA (CONTINÚA)

¿Y cómo te va, ingeniero?

Antonio no responde, inmóvil en el centro del cuarto. La tensión crece, pero cuando le va a salir media voz suena el teléfono. Teresa sale de inmediato corriendo.

## 9 INT. CASA DE ANTONIO. SALÓN - EN CONTINUIDAD

Antonio entra lentamente, en silencio. Teresa, al aparato.

TERESA

Orgg, deje de llamar, por favor.

Siempre me da estos sustos.

Antonio mira a su alrededor. La tele, silenciada. Telas y telas rodean su sitio en el sofá, todas a medias entre dos agujas. Los muebles, enormes para este pisito. En el suelo se amontonan libros sin sitio. Al fondo, una puerta con un enorme cerrojo. Antonio se acerca a las fotos familiares, en las cuales aparece una enorme casa antigua. En otra posan los padres con los dos niños: Julián, en el centro, con Teresa tras él agarrándole de los hombros. A los laterales, el padre y Antonio, que mira de reojo a Julián.

TERESA (CONTINÚA)

¡A-Antonio! ¿Dónde vas?

Antonio se ha encerrado en su cuarto. Suena el pestillo.

10 INT. CASA DE ANTONIO. CUARTO DE ANTONIO - EN CONTINUIDAD

Antonio deja caer varias de las fotos sobre el colchón. Abre su bolsa a toda prisa, sacando con cuidado su cámara Súper 8. Respira hondo y comienza a montar el trípode.

11 INT. CASA DE PABLO - DÍA

Pablo entra en casa con una importante sonrisa. Espera antes de entrar en el comedor, parado frente a la puerta, ansioso. Pablo Padre, sentado ya a la mesa, le mira y se dispone a abrir la boca. Pablo se prepara.

PABLO PADRE

¡Diana! ¡A comer!

Pablo, de pie y un poco en tierra de nadie, no se mueve.

PABLO PADRE (CONTINÚA)

Vamos, siéntate de una vez, hijo.

Aparece DIANA (16) desde su habitación y se sienta frente a Pablo, sin mirarle. CLARA (38) llega desde la cocina con la sopa, que coloca en el centro de la mesa. Da un fuerte beso en la mejilla a Pablo y se marcha rápido hacia su silla. Pablo se quita la chaqueta y se sienta. Nadie dice nada, esperan a Pablo Padre, que se dispone a servirse.

PABLO PADRE (CONTINÚA)

Diana, ¿a qué hora empiezas mañana? ¿Coincidirás con Pablito?

DIANA

(reacia a contestar)

No lo sé.

PABLO PADRE

Cuánto orgullo. ¿No se lo piensas contar a tu hermano?

Pablo mira a Diana, que pone cara de molestia.

PABLO PADRE (CONTINÚA)

Diana ha conseguido el puesto de cajera en ese supermercado nuevo.

PABLO

¡Enhorabuena!

DIANA

(irónica)

Siempre fue mi sueño...

PABLO PADRE

Tenemos que aportar todos en esta familia, ya has visto a Pablito.

(CONTINÚA)



PABLO  
(sonríe por lo bajo)  
Gracias, papá.

PABLO PADRE  
Es un deber. Que recuerde, nunca  
hacemos las cosas por gusto, ¿no?

DIANA  
Ya, papá. Te hemos entendido.

PABLO PADRE  
(sonríe a Clara)  
Muy rica la sopa, cariño.

Silencio, sorben. Pablo Padre busca decir algo con tacto.

PABLO PADRE (CONTINÚA)  
Pablito, Diana. Tened en cuenta  
también la crisis que estamos  
pasando. Vamos a necesitar todos  
los sueldos posibles.

DIANA  
(rechista en voz baja)  
Pff, siempre usa el plural.

Pablo Padre golpea la mesa. Las sopas de todos saltan.

PABLO PADRE  
Niña, en esta casa nunca te ha  
faltado de nada. Ni te faltará  
hasta el día en que salgas de  
ella. Eso sí, casada. ¿Os creéis  
adultos? Pues no lo seréis hasta  
que forméis una familia y sepáis  
el esfuerzo que eso conlleva.

Pablo se queda helado, en medio del sorbo de sopa. Parece  
en shock. Poco a poco siente algo, levantando la mirada  
para encontrar a Clara con una sonrisa de amor hacia él.

CLARA  
Hijo, ¿qué tal tu primer día?

PABLO  
(sonriendo como en el final  
de *El Graduado*)  
Bien.

12 INT. CASA DE PABLO. CUARTO DE PABLO Y DIANA - DÍA

Diana entra a toda prisa, tirándose en la cama. La  
habitación, con unas literas para ambos hermanos, está  
claramente dominada por la decoración de ella, mientras  
que la de él se reduce a un pequeño cabecero para su cama

(CONTINÚA)

(la de debajo) lleno de libros de estudio. Pablo entra tímidamente. Diana, en pie, rebusca entre sus cassettes.

DIANA

No me puedo creer que ese sea mi padre. Encima se atreve a decirme que es mi deber. ¿Y el suyo, eh?

Pablo se sienta en su cama. Diana le lanza un par de cassettes que él acierta a coger de pura chiripa.

DIANA (CONTINÚA)

¿Cuál te gusta más?

(continúa rebuscando)

Joder, es que ni me dejó buscarme el curro a mí. Tengo que ir a esa mierda vestida de gilipollas.

¿Has visto las pintas?

Le señala el armario, del que cuelga un gastado uniforme. Pablo mira sin interés las cintas y le acerca la primera.

DIANA (CONTINÚA)

Pablo, sé por qué lo hace. Nunca quiso que estudiara.

PABLO

Vamos, Di, no digas eso. A mí me dejó estudiar.

DIANA

Eso mismo. A ti, que eres hombre. Además, no te "dejó" estudiar. Hiciste lo que él te dijo y ahora eres el funcionario de tres al cuarto que siempre quiso ser él.

PABLO

(sonríe inocentemente)

¿Qué tiene eso de malo?

DIANA

(le mira seriamente)

No sé tú, yo quiero estudiar, ver mundo... ¿Tú no tienes sueños?

PABLO

(pensativo)

Tener sueños es algo muy egoísta.

Diana se queda petrificada, pero comienza a sonar su cinta, que contiene **Enamorado de la moda juvenil**.

DIANA

Pablo, vas a acabar como mamá.

(se ríe)

¿O tienes alguna novia secreta?



Diana comienza a bailar, olvidándolo todo. Pablo se tumba pesadamente, con la mirada vacía, dudando qué hacer. Coge uno de sus libros, lleno de ecuaciones, y se concentra.

13 INT. CASA DE ANTONIO. COCINA - DÍA

Teresa y Antonio sentados a la mesa, que ocupa casi toda la estrecha cocina. Mantel, cubiertos y vasija caramente adornados en plata y oro. Comen. Teresa sonríe sin parar y alarga el brazo hasta agarrarle la mano a Antonio. Éste, que en un principio se deja agarrar con cariño, se da cuenta de cómo cada vez ella ejerce más fuerza, moviendo la mano por su brazo hasta arrastrarle la manga hacia arriba. Él intenta, de nuevo con una sonrisa, despegarse. Teresa aparta la mano pero no la mirada, pasando por cada centímetro de su brazo. Antonio trata de bajarse la manga. Siguen comiendo. Se escucha la puerta de la calle.

JOSÉ LUIS (O.C.)

Hola...

Antonio se vuelve. JOSÉ LUIS (45) le descubre al entrar.

JOSÉ LUIS (CONTINÚA)

¡Hijo mío, has vuelto!

ANTONIO

¡Papá!

Se funden en un abrazo. Teresa les observa desde fuera, se pone en pie, recoge su plato y comienza a servir otro.

CORTE A:

14 INT. CASA DE ANTONIO. COCINA - TARDE

Teresa friega torpemente, dando la espalda a la mesa. José Luis come, impaciente por hablar con Antonio.

JOSÉ LUIS

¡Menudo cambio te has echado!

ANTONIO

(preocupado)

¿Os gusta?

Teresa frota con más fuerza. José Luis le sonríe.

JOSÉ LUIS

¡Ay, qué buena época la facultad!

Si tú supieras en mis tiempos...

(agarra su hombro orgulloso)

¿Por qué has vuelto? ¿No deberías estar estudiando para mayo?

Nervios. Antonio evita su mirada y trastabillea al hablar.

(CONTINÚA)

ANTONIO

Tengo que contaros algo. No me matriculé en Ingeniería de Caminos. Lo hice en Bellas Artes.

Silencio. Teresa se detiene. Solo se oye el grifo correr.

TERESA

Lo sabía.

Teresa se gira hacia Antonio, pero José Luis se interpone.

JOSÉ LUIS

Teresa, por favor.

TERESA

¿Pero tú sabes lo que estás costando a esta familia?

Antonio se pone en pie, mirando fijamente a Teresa.

ANTONIO

Voy a hacer cine mal que te pese.

TERESA

¡Esta familia necesita un ingeniero, un abogado, un médico... no un cantamañanas! A saber lo que haces por Madrid...

ANTONIO

(indignado)

¡Tú sigue mirándome los brazos!

JOSÉ LUIS

¡Teresa!

Teresa recula, recomponiéndose. Los tres en pie inmóviles.

ANTONIO

(mira al suelo, en voz baja)

He venido porque quiero hacer un documental sobre la familia. Sobre mi infancia.

Silencio sepulcral, el grifo sigue corriendo. Antonio observa con dolor la reacción de desprecio de Teresa.

TERESA

(en shock, dolida)

¿Qué?

JOSÉ LUIS

Tengamos la fiesta en paz. Hace mucho que no estamos en familia.



Teresa les mira con resignación. Se vuelve, dándoles la espalda, y cierra por fin los grifos. Entonces se escuchan unos ligeros golpes en el exterior del piso. José Luis tuerce la cara, extrañado. Teresa abre los ojos y corre urgentemente, apartando a todos como una loca.

15 INT. RELLANO. PISO DE ANTONIO - EN CONTINUIDAD

Teresa enciende la luz, buscando. Observa el resto de puertas del rellano, cerradas, y se asoma a las escaleras. Un chico se encuentra tirado, con el cuerpo retorcido entre escalones. Es JULIÁN (20), y está semiinconsciente. Teresa le recoge, aguantando como puede las lágrimas.

TERESA  
(le susurra)  
Hijo mío... Despierta, por favor.

José Luis aparece con un resoplido y expresión abatida. Ayuda a Teresa a recoger a Julián. Antonio se encuentra con esta dura escena, sin ser capaz de pestañear conforme entran el cuerpo de Julián. En shock, sin apenas poder apartarse de la puerta. Se queda fuera, solo. La luz se va y Antonio se lleva la palma a la boca, ansioso.

16 INT. CASA DE PABLO. CUARTO DE PABLO Y DIANA - NOCHE

En mitad de la noche, Diana duerme. Pablo, en cambio, tiene los ojos muy abiertos. Su libro sigue por donde empezó. Mira fijamente al techo, donde una luz proveniente de fuera parece reflejarse. La luz parpadea uniformemente.

17 INT. CASA DE ANTONIO. CUARTO DE ANTONIO - NOCHE

Antonio fuma sentado en el alféizar. Escucha en su walkman **Autosuficiencia**, de Parálisis Permanente, y escribe con pasión en su libreta ideas para la película. El walkman, sin pilas, empieza a ralentizarse al poco. Lo tira en la cama. Ahora no puede evitar escuchar tras la pared.

TERESA (O.S.)  
Vamos, hijo. Tienes que tomártelo entero. Ya sabes que te ayuda.

Respiración y toses apenas audibles como respuesta por parte de Julián. Antonio cambia de golpe la cara, mirando su libreta. La tira junto a la Súper 8 y las fotos. José Luis entra por la puerta. Antonio corre y tira el cigarro.

JOSÉ LUIS  
(conciliador, cansado)  
Tranquilo, no diré nada.

Silencio. Ambos a cierta distancia.

(CONTINÚA)

ANTONIO

¿Cómo está?

JOSÉ LUIS

No te mentiré, esta vez no ha sido la peor.

ANTONIO

(terco, tuerce la cara)

Siento no habérselo contado.

JOSÉ LUIS

Perdona a tu madre. Nos ha pillado todo de golpe. Lo del abuelo, la empresa, Julián... Y es mi culpa, para qué engañarnos.

ANTONIO

¿Tu culpa?

José Luis esquiva su mirada y ve de reojo la Súper 8 entre fotos familiares. Sonríe tontamente, aún lleva garabateado infantilmente "Antonio". Antonio se acerca a su padre.

ANTONIO (CONTINÚA)

De verdad que quiero hacer esta película. Es importante para mí.

JOSÉ LUIS

La cámara se compró para grabar a la familia. Sigue con ello.

ANTONIO

Gra-Gracias, papá.

JOSÉ LUIS

Hemos pasado por mucho. Es algo de lo que se tiene que poder hablar. Quizás eso lo cure, ¿no?

José Luis abre la puerta. A Antonio le cuesta decir algo.

ANTONIO

Papá... ¿Cómo lo aguantas?

Su padre le dirige una media sonrisa y sale.

18

INT. CASA DE ANTONIO - EN CONTINUIDAD

José Luis cierra la puerta y cruza el pasillo. Pasa frente al cuarto de Julián, mirando la puerta, y continúa, alejándose. Saca de su bolsillo una llave y abre el candado de su despacho. Entra y cierra por el otro lado.



19 INT. CASA DE ANTONIO. CUARTO DE ANTONIO - EN CONTINUIDAD

Antonio sigue escuchando tras la pared. Histérico, da vueltas. Da una patada a su maleta y asoma su gabardina.

CORTE A:

20 INT. DISCOTECA - NOCHE

Antonio entra luciendo ropas rotas, pelos de punta, ojos pintados y plataformas. Los lugareños posan sus miradas sobre él. Visten jerseys, vaqueros y pana. Suena **Pablo Picasso**, de The Modern Lovers. Unas chicas cuchichean.

ANTONIO  
(asomándose a la barra)  
¿Tenéis algo con absenta?

El camarero no le responde, mirándole embobado.

PATRI (O.C.)  
¿Absenta? ¡Qué casualidad!  
Nosotras tomamos lo mismo.

Antonio se vuelve. PATRI (20) viste falda corta y pelo aún más corto. Al fondo, una mesa con varias chicas mirándole.

ANTONIO  
¡Buena idea!

Patri se dirige hacia la mesa sin dejar de mirar a Antonio y cruzando entre tíos visiblemente molestos. Antonio la sigue y se sientan junto a FÁTIMA (20) y LORENA (19).

PATRI  
Estas son Fátima y Lorena

FÁTIMA  
¡Hola!

LORENA  
¡Encantada!

Antonio sonrío algo nervioso. Todas le miran con los ojos muy abiertos. Patri hace un gesto pidiendo al camarero.

PATRI  
Tú no eres de por aquí, ¿verdad?

ANTONIO  
(se lo piensa un segundo)  
¿Tanto se me nota?

Las chicas se ríen al unísono. El camarero trae chupitos.

FÁTIMA  
Siempre son los mismos tíos.

(CONTINÚA)

ANTONIO  
 (se lo bebe de un sorbo)  
 Vengo de Madrid. Soy cineasta.

El grupillo emite una "O" que tapan poco discretamente.

LORENA  
 ¡Ala! ¿Algo que hayamos visto?

ANTONIO  
 Pronto. Estoy aquí justo por eso.

PATRI  
 ¿Qué tipo de películas haces?

ANTONIO  
 Mmm, me gusta pensar que no son películas, sino pasos hacia quién soy realmente. Es como si Dreyer se fuera de copas con Bergman.

Las chicas se quedan calladas de golpe y sueltan una risa.

PATRI  
 Pero hay sexo, ¿a que sí?

LORENA  
 ¡Podrías sacarnos!

Antonio, enrojeciéndose, se tira a por otro chupito.

FÁTIMA  
 ¿Es verdad ese mito? Que los artistas vivís al límite.

ANTONIO  
 Bueno...

PATRI  
 (borracha, acercándose a él)  
 ¡Que la vida son dos días!

CORTE A:

21 INT. DISCOTECA. BAÑO - EN CONTINUIDAD

Antonio entra al baño a toda prisa, respirando nervioso y extasiado. Se mira dentro del pantalón. Abre el grifo, refrescándose. Con el movimiento nota un peso moverse en su bolsillo. Una pequeña bolsita. Cocaína. Sonríe.

22 INT. DISCOTECA - NOCHE

Antonio vuelve hacia la mesa, encontrando a un tío apoyado junto a las chicas. Parecen molestas, dándoles la brasa, y todas miran a Antonio acercándose. El chico, DAVID (19), se vuelve, mostrándose sorprendido, con alguna risotada.

(CONTINÚA)



DAVID

¡Coño, no puede ser! ¿Toño? Pero  
si este pringao fue a mi colegio.

Antonio, horrorizado, petrificado. Ojos llenos de furia.

CORTE A:

## 23 EXT. CIUDAD MONUMENTAL - MADRUGADA

Antonio es expulsado, cayendo al suelo. Completamente excitado y nervioso, explota buscando pelea. El portero le ignora, cerrándole la puerta en las narices. Antonio grita y el sonido retumba por los centenarios muros de la parte antigua. No le queda otra que recorrerlos a oscuras.

Antonio enciende un pitillo y deambula acelerado, nervioso. Por la calle contigua aparece un niño corriendo, que desaparece tan pronto como Antonio se fija. Intenta seguirle, adentrándose, pero pronto cruza a sus espaldas otro niño corriendo. Antonio corre contra ellos. Se cruzan varias veces pero sigue siendo incapaz de descubrirles.

Llega finalmente hasta un antiguo palacio medieval, la casa de sus fotos. Los dos niños juegan corriendo frente al portón. Su textura es la de película de Súper 8.

TERESA (O.S.)

¡Julián! ¿Qué haces ahí? Corre  
adentro, no vuelvas a coger algo.

Uno de los dos niños, abatido, entra en la casa. El otro niño, Antonio, se queda solo, sin tener con quién jugar. Antonio observa esta escena con expresión triste.

## 24 INT. CAFÉ/BAR KIKO - MADRUGADA

Pablo desayuna a solas un colacao en la mesa de siempre. Está absorto. Pablo Padre juega a las tragaperras a sus espaldas. Gloria, una chica vestida de cajera de súper, espera en la otra punta, en la barra. Pablo la mira por la espalda fijamente, algo asustado. Parece preocupado. Diana entra en el bar y da dos besos a Gloria. No le dice nada a Pablo, mientras Pablo Padre ni siquiera se percata. Pablo cambia rápidamente su mirada a la taza y escucha cómo cuchichean, mirándole. Sueltan una carcajada. Pablo se avergüenza y baja aún más la mirada, totalmente rojo.

## 25 INT. COCHE - MADRUGADA

Pablo conduce, callado y concentrado.

(CONTINÚA)

CARLOS

¿Y visteis su última peli? ¡Ahí sí que se le vio todo!

SANTI

Tú con una teta vas que chutas.

IGNACIO

Ya, tío, ¿pero y en la tele? Nada de nada. No quiero tener que pagar cada vez que... Ya sabéis.

Los chicos se ríen, Pablo se corta. Ve en el retrovisor a alguien diferente, VÍCTOR, un nuevo compañero que le mira seriamente. Parece despreciar también la conversación. Pablo, avergonzado, aparta su vista. Tiene que esforzarse realmente para no volver a mirarle, como atraído. Busca centrarse en la carretera, nervioso. Algo capta su atención. Un niño camina por el andén, lleva una mochila escolar y lee un libro abierto. Va marcha atrás. Pablo le sigue por el retrovisor, impactado, y pierde la noción de la carretera. Apenas han pasado unos segundos...

CARLOS

¡Pablo, joder!

Pablo reacciona en el último momento para evitar impactar contra otro vehículo, dando un volantazo. Suspiro largo.

IGNACIO

¿Pero qué cojones estás haciendo?

SANTI

Cago en todo, es que ya lo sabía.

Entre el clima de enfado, Pablo echa una mirada triste al retrovisor, encontrando a Víctor, que le mira compasivo.

26

EXT. CALLE BARRIO - DÍA

Antonio camina destrozado entre bloques blancos del desarrollismo. Al llegar a su portal un silbido le llama.

JUANJE (O.C.)

¡Hombre, Antoñito!

JUANJE, un amigo quinquí de Julián, se acerca. Lleva ropa vieja y una litrona, pese a ser las diez de la mañana.

ANTONIO

Ahora no es el momento, Juanje.

JUANJE

Anda, quédate un rato. ¿Y esa mariconez, ahora le das al cuero?

(CONTINÚA)



Antonio agacha la cabeza, directo a su portal. Juanje le intercepta, sin dejarle avanzar. Antonio intenta zafarse.

JULIÁN (O.C.)  
¡Tira, Juanje, tira!

Juanje aparta a Antonio y corre, uniéndose a Julián, que sale del portal. Antonio no se lo cree: lleva su Súper 8.

ANTONIO  
¡Julián!

Julián le descubre, sorprendido, y se acerca hacia él abriendo los brazos, sin enterarse de la situación.

JULIÁN  
¡Hermano! ¿Pero qué haces tú aquí? ¿Cómo estás?

ANTONIO  
¡Qué coño hermano!

JULIÁN  
(bloqueado, dándose cuenta)  
Hostias. No-No es lo que piensas.

JUANJE  
Juli, ¿qué haces? ¡Vámonos!

Julián se detiene frente a Antonio. Éste le quita la cámara rápidamente. Julián tartamudea sin llegar a hablar.

JULIÁN  
Lo-Lo siento, de verdad, lo siento mucho. Dame un abrazo.

Julián intenta, ingenuamente, abrazarle. Antonio recula, dejándole de vacío. Julián, bloqueado y aún cansado, se trata de marchar. Antonio extiende su brazo y le agarra.

ANTONIO  
Ni se te ocurra largarte.

JUANJE  
¡Qué cojones haces!

Juanje se interpone bruscamente, empujando a Antonio, que cae al suelo. Rabioso, Antonio trata de imponerse, pero Juanje vuelve a tirarle y le golpea en la cara. Julián, inmóvil ahí detrás, es incapaz de hacer nada, asustado. Juanje le agarra y tira de él, saliendo corriendo de allí.

TERESA (O.S.)  
¡Ahhhh!

Teresa corre hacia Antonio, dejando caer las bolsas de la compra. Su contenido se esperece por toda la acera.

CORTE A:

27 INT. CASA DE ANTONIO. COCINA - DÍA

Teresa intenta sujetar una bolsa de hielo contra el pómulo enrojecido de Antonio, pero este se resiste, orgulloso.

ANTONIO

Déjame, estoy bien. No es nada.

Antonio se levanta de la silla, dándole la espalda. Teresa resopla, harta, y se enciende un cigarro.

ANTONIO (CONTINÚA)

No puedes seguir cuidándole y dejándole hacer cuanto desea.

TERESA

¿Y qué quieres? Yo ya no puedo más...

ANTONIO

Entra y sale a su gusto, por lo menos podrías no irte a hacer la compra al barrio de siempre.

Teresa agría la cara y se marcha, saliendo de la cocina. Antonio se pega a ella, siguiéndola sin dejarle respirar.

ANTONIO (CONTINÚA)

Hay que enviarlo cuanto antes a un centro de desintoxicación.

TERESA

Solo es un tropiezo, tu hermano volverá a ser el de antes.

ANTONIO

(la adelanta y da la cara)  
Ni somos más esa familia ni Julián es más tu niño perfecto.

TERESA

(roja de ira)  
¡Julián está enfermo!

Teresa huye hacia el salón. Antonio no la sigue más.

ANTONIO

Si prefieres consolarte así, adelante. Pero hazte a la idea: no vas a poder "curarle" haciendo como siempre has hecho.

(CONTINÚA)



TERESA  
(comenzando una nueva tela)  
Nunca lo has entendido, ¿verdad?

ANTONIO  
No, nunca me has entendido tú a mí. Pero eso se va a acabar. Voy a hacer esa película y voy a triunfar cuando vuelva a Madrid. Y entonces no me volverás a ver.

Antonio cierra dando un portazo. Descarga su furia golpeando al aire. Ansioso, camina hasta el cuarto de sus padres y rebusca en su armario. Saca una pequeña caja.

28 INT. CENTRAL NUCLEAR DE ALMARAZ - DÍA

Pablo cruza un pasillo, encarando una sala donde escucha a varios compañeros. Pablo se mantiene en el pasillo.

SANTI (O.C.)  
¿Veis cómo era un tío algo raro?

CARLOS (O.C.)  
Nunca habla con nadie, parece un fantasma. Solo te sigue y te ríe cualquier cosa que digas.

Pablo se vuelve y continúa por el pasillo, alejándose con pesadumbre. No tarda en escuchar un nuevo murmullo. El murmullo crece y se convierte en un jolgorio. Al girar el pasillo encuentra un comedor. Un grupo de informáticos rodean un pequeño televisor y gritan entusiasmados.

INFORMÁTICO 1	INFORMÁTICO 2
No suena ni de coña como el Commodore, seguro.	¿Cuántos colores puede mostrar simultáneamente?

Pablo intenta ver qué es usando su altura. En la pantalla unos colores chillan junto a unos pitidos procedentes de una caja negra. Víctor, que está entre el grupo, descubre a Pablo a cierta distancia, tímido y estirando el cuello. Víctor gesticula con las manos para poder abrir al grupo. Pablo se encuentra cara a cara con él y el ZX SPECTRUM.

VÍCTOR  
Eres Pablo, ¿no? ¿Quieres probar?

Pablo, inmóvil, sigue embobado la luz del cursor en la pantalla, que parpadea uniformemente, esperando respuesta.

CORTE A:

29

INT. COCHE - DÍA

Pablo conduce, eufórico. De copiloto, Víctor. Carlos, Santi e Ignacio ocupan ahora los asientos traseros, visiblemente incómodos con la nueva conversación.

PABLO

¿Entonces puedes... Programar es, ¿no? ¿Puedes programar el Spectrum y crear cualquier cosa?

VÍCTOR

Bueno, todo lo que se te ocurra.

PABLO

U... ¿Una calculadora?

Víctor asiente con la cabeza, casi riéndose.

PABLO (CONTINÚA)

Un reloj, un dibujo, hacer que se mueva. ¡Controlarlo!

VÍCTOR

¡Claro! Eso se llama videojuego.

PABLO

Pero está todo hecho con números.

VÍCTOR

Veo que tienes el gusanillo.

PABLO

¡Es lógica, todo tiene sentido! Siempre entenderás qué falla.

VÍCTOR

La vida no es binaria, eh.

Atrás nadie sonrío a su chiste. Pablo no puede evitar reír tontamente. Víctor rebusca en su mochila y saca un libro.

VÍCTOR (CONTINÚA)

Toma. Aquí viene todo lo que hay que saber del BASIC. Sorpréndeme.

Pablo mira el libro de programación, felizmente orgulloso.

CARLOS

Mira hacia delante, joder.



30

SECUENCIA DE MONTAJE - **LA ESTATUA DEL JARDÍN BOTÁNICO**  
(RADIO FUTURA)

30.A INT. CASA DE ANTONIO. CUARTO DE ANTONIO - NOCHE

Antonio tiene a su lado la caja abierta, llena de rollos y rollos de Súper 8. En sus manos, varios fotogramas que ojea al trasluz. Son imágenes de niños jugando. Las marca con un rotulador y a continuación escribe en su libreta. A su lado, un dibujo de lo que parece ser el póster: una silueta abrazándose a sí misma. El título: "DESARRAIGO".

30.B INT. CASA DE PABLO. CUARTO DE PABLO Y DIANA - NOCHE

Pablo entra en su cuarto a toda prisa tras acabar de cenar y se lanza a por el libro. Está lleno de comandos del Spectrum y lógica con variables, lo cual le encanta. Sonríe tontamente justo cuando Diana entra.

DIANA  
(burlona)  
¿Te lo ha prestado una chica?

PABLO  
Es un libro precioso.

Diana apaga la luz. Pablo sigue leyendo con una lámpara.

30.C INT. TIENDA DE FOTOGRAFÍA - DÍA

Antonio distrae al dependiente señalando algo demasiado alto. Aprovecha el instante para colar la mano bajo el mostrador, coger varios rollos de Súper 8 y desaparecer.

30.D INT. CASA DE ANTONIO - DÍA

PUNTO DE VISTA DE UNA CÁMARA: Antonio recrea su entrada en casa, caminando hasta llegar a su habitación, totalmente vacía. También graba imágenes de los muebles y los libros desparramados, el caos del salón y los pasillos.

30.E CENTRAL NUCLEAR DE ALMARAZ. DESP. VÍCTOR - DÍA

Víctor toma café. Pablo entra rápidamente y le lanza el libro, asustándole y estando a punto de vertérselo encima.

VÍCTOR  
¿En serio? ¿Entero?

Pablo sonríe. Víctor gira el Spectrum hacia Pablo.

VÍCTOR (CONTINÚA)  
Pues veamos qué tal se te da la práctica.

Pablo toca el teclado emocionado, con cierto nerviosismo, y comienza a teclear decidido.

(CONTINÚA)

## 30.F INT. CASA DE ANTONIO. CUARTO DE JULIÁN - NOCHE

Antonio entra en el cuarto de su hermano. Está hecho un caos, con muebles rajados y a cachos. Falta todo lo que pudiera tener valor. Antonio se tumba en la cama. Escucha su walkman y mira al techo. De golpe se escucha la puerta, casi dándole un infarto, pero el pomo se retracta. Antonio se pone en pie y, de puntillas, se acerca a la puerta. Tras varios segundos se atreve a salir, sin encontrar a nadie. Entreabierta, la puerta del cuarto de sus padres chirría. Se asoma discretamente, viendo a Julián meterse en la cama, en la que solo está Teresa, y abrazarla con miedo. Ella le arropa. Antonio, herido, saca la cámara.

## 30.G INT. CASA DE ANTONIO. DESPACHO DE JOSÉ LUIS - NOCHE

Unos muy ligeros golpes en la puerta. José Luis abre el candado desde dentro, apareciendo Antonio. José Luis se pone un dedo en los labios, mirando tras él, y le deja pasar. Antonio descubre entonces un enorme equipo de radioaficionado sobre la mesa, junto a librerías a rebosar. José Luis cierra con el candado y sonrío con regusto a su hijo. Le señala una manta al fondo, tras la cual se encuentra la silueta de un viejo proyector.

## 30.H INT. CAFÉ/BAR KIKO - MADRUGADA

Pablo termina su colacao cuando se escucha una bocina. Se asoma y encuentra a Víctor sobresaliendo de un coche.

VÍCTOR

¡Estaba en el taller, corre antes  
de que esos garrulos lleguen!

Pablo se apresura, riéndose, y sale sin despedirse. Pablo Padre le mira sospechosamente, sin soltar el cigarrillo.

## 30.I INT. CENTRAL NUCLEAR DE ALMARAZ. DESP. VÍCTOR - TARDE

Timbre. Una manada masculina por el pasillo. Víctor cierra su puerta. El sol se esconde. Pablo maneja el Spectrum con pasión, descubriendo en sus ojos algo nuevo: la libertad.

PABLO

¡Guau, mira eso!

En la pantalla los números y letras dibujan poco a poco figuras de colores variados. Pablo continúa programando, ampliando cada vez más lo que hace. Las figuras se mueven.

VÍCTOR

Dios, te vas a aburrir enseguida.  
Mejor será que pases al siguiente  
nivel. Código máquina, toma.

Víctor saca un libro más gordo y se levanta. Pablo sigue pegado a la pantalla, no se quiere ir. Víctor enciende y apaga la lámpara entre risas. Pablo se levanta corriendo.

(CONTINÚA)

## 30.J INT. CASA DE ANTONIO. PUERTA - TARDE

José Luis apura el destornillador con todas sus fuerzas. Ha terminado de colocar en la puerta nuevos cerrojos. Antonio, junto a él, rueda todo. Teresa, haciendo punto en el salón, baja la mirada con murria.

## 30.K INT. CASA DE ANTONIO. COCINA - NOCHE

Cena. Los cuatro sentados a la mesa. Silencio. Tensión. Teresa muestra una cara triste. Julián apenas come, sin mirar a nadie. Tras ellos dos, la puerta de la casa luce dos nuevos cerrojos. Antonio siente cómo algo le toca bajo la mesa. Su padre, a escondidas, le pasa una llave.

JULIÁN

(intentando alzar la voz)

An-Antonio. Quiero ayudarte con tu película. Para compensarte.

## 30.L INT. CENTRAL NUCLEAR DE ALMARAZ. DESP. VÍCTOR - TARDE

El sol baja cada vez más. Pablo y Víctor, aún frente al Spectrum. Pablo duda al escribir, más lentamente, pero con el mismo sentimiento de control. Pulsa ENTER.

PABLO

¡Guau! Ni un segundo ha tardado.

VÍCTOR

Joder, qué hacha, solo te falta entenderte con los unos y ceros.

Pablo revisa el nuevo libro, asombrado. Mientras, Víctor saca un cassette y conecta el lector al Spectrum.

VÍCTOR (CONTINÚA)

Haz los honores, compañero.

Pablo demuestra su aprendizaje pulsando "**LOAD** " + **ENTER**". La pantalla se queda en negro y aparecen una infinidad de barras de colores. El parpadeo resulta hipnótico, junto al caótico código que emana del reproductor de cassette.

PABLO

¿Qué es esto?

Víctor le silencia con un dedo. Pablo enrojece. Carga una animación que dice **Manic Miner**. Pablo, absorto, aún siente el dedo. Del Spectrum salen colores y música celestiales.

VÍCTOR

Es el primer videojuego capaz de tener música en Spectrum. ¿Ves ahora qué hace el código máquina?



PABLO

Increíble...

31.M INT. CASA DE ANTONIO. DESPACHO DE JOSÉ LUIS - NOCHE

Antonio ve sus imágenes en el proyector de su padre. Une y corta fotogramas usando celo y tijeras, en silencio. A su lado hay un doble pletina. Conectado, un micro. Rebobina la cinta y la película al unísono. Arranca y pulsa REC.

ANTONIO

**Desarraigo** es el recuerdo de mi hasta ahora invisibilidad...

FIN DE LA SECUENCIA DE MONTAJE

31 EXT. CIUDAD MONUMENTAL - TARDE

Antonio y Julián frente a su antigua casa. Antonio posa mientras Julián rueda ese plano. Le sigue con la cámara mientras Antonio marca con gestos los movimientos que debe hacer. A continuación, Antonio coge los mandos, grabando detalles de la casa. Indica a Julián que se ponga frente a la cámara. Julián lo rechaza, volviéndose. Camina con prisas, sus ojos lloran, tose repetidamente y no deja de abrazarse, aterido de frío. Antonio tarda en darse cuenta.

ANTONIO

Julián, ¿estás bien? ¿Dónde vas?

JULIÁN

Tranqui. No-No es nada.

Antonio recoge todo lo rápido que puede y hace un sprint.

ANTONIO

¿Quieres que volvamos a casa?

JULIÁN

¡No!

Antonio, que justo le alcanza, se interpone y le mira preocupado. Entonces su atención se distrae, observando la postura de Julián, abrazado a sí mismo. Coloca el trípode.

ANTONIO

¡No te muevas, haz el favor!

JULIÁN

(dándose cuenta, soltándose)  
¡Iros a la mierda tú y tu puta  
peliculita! Tiene cojones...

Julián se aleja, cabreado. Antonio recoge de nuevo el trípode, torpemente, y trata de seguirle el ritmo.

ANTONIO

Cr-Creía que querías ayudarme.  
Julián, lo siento, pero de verdad  
que necesito hacer esta peli.

JULIÁN

¿Pero qué pretendes ganar así?

ANTONIO

Quiero... Que se me escuche.

JULIÁN

¿Y seguir quejándote? Por favor,  
lo llevas haciendo toda la vida.

ANTONIO

¿Acaso sabes lo que es crecer  
detrás de ti? Nunca has sido un  
hermano, has sido un listón.

JULIÁN

Yo crecí encerrado en casa, ¡a ti  
te dejaban hacer lo que querías!

ANTONIO

¡Pero solo!

Ambos acaban agotados, mirándose. Respiran largo.

ANTONIO (CONTINÚA)

Nunca te enfrentaste a nada que  
no cumplieras a la perfección. Y  
en cuanto te tocó tratas de parar  
el mundo con una jeringuilla.

Julián, roto, trata de empujar a Antonio, pero no está en  
condiciones, casi cayendo al suelo. Antonio le aguanta.

JULIÁN

(derrotado y revolviéndose)  
Admitámoslo, hemos nacido en el  
orden equivocado. Yo soy el  
hermano pequeño.

Julián, del peso, acaba haciéndolos tocar el suelo. Le  
mira a los ojos. Antonio no sabe cómo reaccionar ahora.

JULIÁN (CONTINÚA)

Te he envidiado toda mi vida...  
No tienes miedo a ser libre.

ANTONIO

(le abraza)  
No es verdad. Soy un desastre. No  
soy nadie, ni aquí ni en Madrid.

Antonio se abre por fin, soltando alguna lágrima. Julián, asombrado por el abrazo, le responde con más amor. Pero entonces sus ojos se abren inseguros. Sus manos se desplazan lentamente por la gabardina de Antonio.

32 INT. CENTRAL NUCLEAR DE ALMARAZ. DESP. VÍCTOR - TARDE

Víctor entra en el despacho golpeando la puerta con los nudillos. Pablo ni se inmuta, enganchado al **Manic Miner**. Víctor tuerce la cara, resoplando, y mira al reloj.

33 INT. CASA DE ANTONIO. DESPACHO DE JOSÉ LUIS - TARDE

Antonio, concentrado en su película, revisa y revisa en el proyector. Termina de pegar los últimos fotogramas y saca el cassette del doble pletina. Su obra le hace lucir orgulloso, resplandeciente, y sonríe tontamente. Entonces se escuchan unos golpes fuertes en la puerta. Antonio abre corriendo, asustado. Es Teresa, y está histérica.

TERESA

¡Conque estabas ahí! ¿Dónde se ha metido tu hermano, eh?

ANTONIO

¿Qué? No lo-

TERESA

¡No está! Habéis pasado toda la tarde por ahí, ¿qué ha ocurrido?

ANTONIO

¡Nada! Volvimos hará un par-

TERESA

¿Dónde está tu llave?

Teresa se da la vuelta, directa al cuarto de Antonio.

ANTONIO

(siguiéndola, asustado)

¡No rebusques, por favor!

TERESA

(sin encontrar nada)

¡Te dije que la guardaras bien!

Teresa, acojonada, se rinde y sale. Antonio, solo en su cuarto, cierra de golpe y empieza a buscar como un loco en su gabardina. Nada. Temblando, sale hacia el salón.

ANTONIO

He-He terminado la película.

Teresa le dirige una mirada totalmente glacial.



34 INT. COCHE DE VÍCTOR - ATARDECER

Víctor conduce. Pablo lee una revista sobre juegos.

VÍCTOR

Oye... ¿Por qué no creas algo tuyo? Se aprende cuando te pones a ello. Ensayo y error. No necesitas clases, sino desafíos.

PABLO

Pero es que... No sé qué hacer.

VÍCTOR

¡Ahora eres libre! ¿No tienes ni idea de qué quieres hacer?

Pablo se queda en completo silencio, computando.

PABLO

Nunca me lo habían preguntado.

Víctor, con cierta pena en la mirada, no se lo cree.

PABLO (CONTINÚA)

Me gusta el **Manic Miner**. ¿Puedo hacer juegos como ese?

VÍCTOR

¿Como ese? Si hicieras algo así serías millonario, chaval.

PABLO

No sé de nadie que lo conozca.

VÍCTOR

Aquí apenas hay cuatro "Gomas", pero en toda Europa esto es una mina de oro. Aún no nos llegan juegos, pero mientras haya radio.

PABLO

¿Radio, como la música?

VÍCTOR

¿Qué crees que hay en un casete para que salga ese ruido? Unos y ceros. En vez de música, código. Y hay bastantes emisoras piratas, también de videojuegos. Con una radio de larga distancia podrás tener casi cualquiera. Seguro que ya lo sabías, me has estado pillando revistas, ¿a que sí?

Pablo se avergüenza. Víctor detiene finalmente el coche.

(CONTINÚA)

VÍCTOR (CONTINÚA)  
Oye, tío, que es broma. Cógelas todas si quieres. No problema.

PABLO  
Es solo que me gusta. Todo esto.

VÍCTOR  
Ya veo. Y se te da de muerte.

PABLO  
Qué va...

VÍCTOR  
¡Es en serio! No había visto a nadie tan... Entusiasmado.

PABLO  
Ya. Nunca me había pasado...

VÍCTOR  
De hecho, deberías pillarte uno.

PABLO  
(trastocado, sorprendido)  
¿Qué? ¿Un Spectrum, yo? ¿Por qué?

VÍCTOR  
Bueno, así trasteas en tu tiempo libre y no tenemos que quedarnos hasta las mil en el curro.

35 EXT. CALLE BARRIO - ATARDECER

Pablo sale del coche, preocupado y taciturno. Víctor se apena de él y le acerca la mochila.

VÍCTOR  
Anda, toma, quédate este finde el Spectrum. El lunes te dejo lo que grabe este sábado, te gustará.

PABLO  
(la coge entusiasmado)  
¿No puedes darme una pista?

VÍCTOR  
Una pulga. Por si no aguantas, a mi casa estás siempre invitado.

Víctor arranca y se aleja. Pablo, más feliz que nunca, corre hacia su casa. Se cruza con Antonio, que camina con cabizbajo hacia una cabina telefónica. Mete veinticinco pesetas y pulsa un número, desquiciado. No termina, mordiéndose las pocas uñas que le quedan. Tiembla. Termina de marcar. El tono de llamada le retumba. Resiste.

(CONTINÚA)

VOZ DE CHICA  
¿Hola? ¡Eooo!

Antonio es incapaz de decir nada, reuniendo fuerzas.

VOZ DE CHICA (CONTINÚA)  
...¿Antonio?

En ese momento observa el edificio frente al suyo, un enorme muro blanco. Lo mira pensativo y parece decidirse. Antonio cuelga con fuerza y sale a toda prisa hacia casa.

36 INT. CASA DE PABLO - ATARDECER

Pablo entra en casa. Pablo Padre, sentado en el sofá, le sorprende encendiendo la luz. Tiene una cerveza en la mano. Otro par rondan por el suelo. Luce sudado y sucio.

PABLO PADRE  
¿Quién es este? Creía que ibas y volvías con tus compañeros.

PABLO  
Es-Es Víctor. Es otro compañero.

PABLO PADRE  
Os habéis hecho muy amiguitos...

Pablo trata de ocultar inútilmente la mochila. Pablo Padre se pone en pie, acercándose impasiblemente.

PABLO  
Me lo ha dejado él... No es nada.

PABLO PADRE  
Anda, solo quiero verlo.

Le arranca la mochila de las manos. La abre.

PABLO PADRE (CONTINÚA)  
¿Ves? No pasa nada.

Revistas, cintas de cassette. Entonces, el Spectrum.

PABLO PADRE (CONTINÚA)  
Estos cacharros son muy caros.  
¿Por cuánto te lo ha colado?

PABLO  
Papá, por favor. Me lo ha prestado. Es-Es mi amigo.

PABLO PADRE  
Venga ya, no me hagas reír. Haz que te devuelva mi dinero o estarás en un grave problema.



Pablo se queda de piedra, incapaz de hacer nada. Cuando estira los brazos para cogerlo, Pablo Padre estira el suyo y manda el Spectrum volando por la ventana. Pablo, sin salirle palabra, destrozado, corre escaleras abajo.

37 EXT. CALLE BARRIO - EN CONTINUIDAD

Pablo recoge el Spectrum, cuya carcasa se ha rasgado por la parte del arcoiris. Mira hacia su ventana, colérico. Decidido, lo guarda y marcha con firmeza, alejándose.

38 INT. CASA DE ANTONIO - NOCHE

Antonio entra. Camina impasible. No se escucha nada. Cruza hacia el salón, donde José Luis trata de hablar con una histérica Teresa. Antonio continúa perpetuo, sin inmutarse. Alcanza la puerta del despacho de su padre, que abre rápidamente, y cierra por dentro. Sus padres no entienden nada, anonadados. Dentro, Antonio destapa el proyector y lo dirige hacia la ventana. Apunta al edificio de enfrente, un enorme muro blanco, y conecta los altavoces del equipo de radio. Pone la cinta y da ON. La oscuridad del barrio se ve cortada por un rayo de luz.

39 EXT. CALLE BARRIO - EN CONTINUIDAD

Los vecinos que caminan alzan sus miradas. Otros, desde sus ventanas y balcones, no pueden evitar atender. En el edificio se reflejan imágenes de varios metros de altura de Julián y Antonio de niños. El eco hace retumbar la voz.

NARRACIÓN (ANTONIO)

Crecer no es fácil. Te enfrentas a lo que los demás esperan de ti. Tan solo eres un posible futuro. Un proceso, nadie aún. Y tu único objetivo es crear ese futuro. El mío, en cambio, nunca estuvo claro. Nadie esperó nada de mí.

INSERTO: imágenes de niños jugando, vacaciones familiares y retratos cotidianos. Casa antigua, familia bien, grandes comidas y decoración ostentosa.

Antonio, asomado a la ventana, mira a su derecha, donde su madre asiste desconcertada al film desde otra ventana. Ella le mira. Él responde con su mejor sonrisa.

NARRACIÓN (ANTONIO) (CONTINÚA)

Esta es mi historia: **Desarraigo**.

INSERTO: plano de José Luis abrazándose a sí mismo. Le sigue otro idéntico de Julián y acaba con uno de Antonio.

(CONTINÚA)

Teresa sufre, comprendiendo al fin a su hijo. Un teléfono suena desde el interior de la vivienda. Teresa continúa viendo la película y suelta una lagrimita. Entonces José Luis dice algo que le hace darse la vuelta, desapareciendo de la vista de Antonio. Este se asoma más y más, nervioso, sin poder verla. Entonces se escucha el grito de Teresa.

40 EXT. CALLE DEL CENTRO - NOCHE

Pablo llega hasta un portal, temblando y abrazado al Spectrum. Finalmente, se anima a llamar al telefonillo.

VÍCTOR (O.C.)

¿Diga?

PABLO

¿V-Víctor? Soy yo, Pablo.

La puerta cede con un timbrazo.

41 INT. ESCALERAS EDIFICIO VÍCTOR - EN CONTINUIDAD

Pablo sube limpiándose las lágrimas. Aún recorre el centro del pasillo cuando la puerta del fondo se abre, iluminando el camino. Una silueta de mujer aparece al contraluz.

SILVIA

¡Hola, tú debes ser Pablo! Víctor me ha hablado muchísimo de ti.

Pablo, aún a oscuras a mitad del pasillo, se detiene. Helado y avergonzado, se da la vuelta corriendo. Silvia no sabe qué hacer. Víctor aparece en su puerta, extrañado.

VÍCTOR

¿Pablo? ¿Adónde vas? ¿Qué ocurre?

42 INT. CASA DE ANTONIO. DESPACHO DE JOSÉ LUIS - NOCHE

Antonio, alarmado, no sabe qué hacer. Corta el proyector y abre el candado, saliendo al salón. Teresa está inmóvil, con la mirada perdida. José Luis se afana en arreglarse lo más rápido posible.

ANTONIO

¿Q-Qué ha ocurrido?

José Luis se detiene, mirándole. Teresa no reacciona. La casa se cierne sobre ellos con un silencio eterno.

JOSÉ LUIS

(costándole, se atreve)  
Llamaron de urgencias. Julián ha sufrido una sobredosis.

Antonio abre los ojos. José Luis trata de hacer salir a Teresa, aún en shock. Cuando se acercan a la puerta se escucha un llanto a sus espaldas. Es Antonio.

JOSÉ LUIS (CONTINÚA)  
(se acerca a él)  
Tranquilo, hijo. Todo irá bien.

ANTONIO  
(entre lágrimas y mocos)  
Es... Es mi culpa. Tenía cocaína escondida... Julián se la llevó.

Teresa reacciona por fin. Se acerca a Antonio y le suelta un guantazo que le cruza la cara. A continuación pierde el control, dándole más y más hasta hacerle dar con el suelo.

TERESA  
¡Has matado a tu hermano!

ANTONIO  
¡Mamá, por favor, lo siento!

JOSÉ LUIS  
¡Teresa, para!

Ella cesa de golpearle, pero solo para entrar brutalmente en el despacho. Arranca la película del proyector y la parte. A continuación coge la Súper 8 de Antonio.

TERESA  
(la estampa contra el suelo)  
Ni Madrid ni cine ni hostias. Te quedarás aquí...

José Luis lucha por sacarla de allí a gritos. Finalmente, Antonio se queda solo, aún en el suelo y en shock.

43 EXT. CALLE BARRIO - NOCHE

Antonio lleva una caja. Dentro: la Súper 8, su película, pósters y la libreta. Para frente a una farola que titila. La observa y se sienta en su banco. Mira hacia su caja, aún en shock. Le tiemblan las manos. De repente, se oye algo. Pablo cruza justo frente a él, tratando de no mirar, y acelera su paso, asustado. Antonio cae en quién es.

ANTONIO  
¿Pablo? ¿Eres tú?

Pablo le ignora y sale corriendo. Tira la mochila en el primer contenedor que encuentra. Antonio, apenado, coge su caja y se acerca. La tira en el mismo contenedor, pero al oírla, por pura curiosidad, sus ojos se extrañan.

CORTE A:



## 44 INT. CASA DE ANTONIO. SALÓN - NOCHE

Antonio, casi sufriendo un infarto del insoportable ruido, lanza los cascos y el walkman. Mira la cinta: **Manic Miner**. Con los ojos reseco, su cuerpo une cables de manera casi inconsciente. Remueve la tele, enchufa corriente y antena. Mira el Spectrum, con la carcasa rajada, y acaba por apretar el botón. La pantalla zumba y surge un fondo gris. Pulsa algo aleatorio, sin entender tantas teclas. Cada intento es un pitido de error. Harto, aparta la máquina. Recuerda la mochila, sacando varias revistas. Al pasar las hojas solo encuentra largos listados de código. Las compara con el teclado. Teclea una por una cada letra, sin entender nada. Sus dedos índices flotan sobre las gomas con extrema lentitud. Su mirada es la de un zombie.

CORTE A:

## 45 INT. CASA DE ANTONIO. SALÓN - NOCHE

Tras una hora con los ojos clavados en ese fulgor gris, da a ENTER. El código desaparece. Se aterra. De golpe, dibuja preciosas líneas de colores. Impresionado, pasa la página.

DISOLUCIÓN A:

## 46 INT. CASA DE ANTONIO. SALÓN - MAÑANA

Antonio termina de escribir otro código. Da a ENTER. Una sucesión de parpadeos juega con los colores y sonidos. Se ríe solo. Ha terminado la revista, apartándola. En otra se ven imágenes de juegos, entre ellos **Manic Miner**. Observa de nuevo la cinta. Rebobina y conecta el jack al Spectrum. Revisa y revisa, hasta que finalmente se atreve y pulsa "**LOAD** " + **ENTER**". La pantalla cambia a negro. Antonio da al play del walkman. El ruido de la cinta le taladra, pero también hace surgir hipnóticas barras de colores. El texto "MANIC MINER" se mueve en el centro. Finalmente aparece un colorido menú con un estridente intento de música. Empieza el juego. Un muñeco espera a su control. Suena **In the hall of the mountain king**. Antonio pulsa aleatoriamente y, poco a poco, aprende a moverse. Muere en su primer salto. Se frota los ojos. Gira la cabeza: la casa está totalmente vacía. Busca de nuevo en la revista y halla marcas a bolígrafo en los juegos. Coordenadas de radio. Uno acumula bastantes: **Bugaboo the flea**. En bolígrafo: **La Pulga**.

ANTONIO

**La Pulga**, primer videojuego hecho en España. Top ventas en Reino Unido. Creado por Paco&Paco, dos extremeños. Tiene posiblemente la primera cinemática videojueguil.

(CONTINÚA)

Sus ojos se levantan llenos de ilusión. Sigue leyendo, tratando de desentrañarlo. Encuentra un listado de fechas y coordenadas. Pasa el dedo hasta coincidir.

ANTONIO (CONTINÚA)

No puede ser... Es hoy.

47 INT. CASA DE PABLO. CUARTO DE PABLO Y DIANA - TARDE

Pablo, tumbado en su cama, apenas quiere moverse. Mira la parte del techo donde suele estar esa luz, volviéndose hacia la pared y cerrando los ojos. A su lado, su libro de estudio, aún por la primera página, cae al suelo.

PABLO PADRE (O.C.)

¡Pablito, anda bájate por tabaco!

48 EXT. CALLE BARRIO - TARDE

Pablo sale del bar con una cajetilla en la mano. Antonio, que está esperando en un banco a lo lejos, por fin le ve. Alcanza a Pablo, que acelera sin dejar de mirar al suelo.

ANTONIO

¡Pablo! Soy Antonio, ¿no te acuerdas de mí? ¡De EGB!

PABLO

(sin mirarle)

Hola... Lo siento, tengo prisa.

ANTONIO

Solo es que como ayer te vi, pero me rehuíste.

PABLO

¿Por qué me sigues?

ANTONIO

Escúchame, te vi tirar una cosa.

Antonio se interpone y Pablo se detiene, acongojado.

ANTONIO (CONTINÚA)

Y no sé por qué, no es cosa mía, pero cogí la máquina. Y funciona.

PABLO

Cayó de un quinto, está rota del todo. A mí no me engañes.

Pablo le deja atrás, caminando raudo hacia su portal.

(CONTINÚA)

ANTONIO

¿Por qué iba a hacer eso? Creía que querrías saberlo. Necesito saber qué es y qué hace esa cosa.

PABLO

No es una cosa, es un Spectrum.

ANTONIO

Es algo apasionante. Te lo devolveré, pero me gustaría que me enseñases a usarlo.

PABLO

¿Que qué?

ANTONIO

En serio, quiero hacerlo contigo.

PABLO

¿Por qué querrías estar conmigo?

ANTONIO

(recordando, triste)

Bueno, no sé. Eres la persona más lista que conozco. En el insti te odiaba a muerte, me recordabas a mi hermano...

PABLO

Yo-Yo sólo cumplía con mi deber.

ANTONIO

¿Qué me dices? ¿Compañeros?

Antonio le extiende la mano. Pablo, cada vez más nervioso, cambia su cara al horror. Huye. Abre en un instante su portal y entra. Antonio, sin entender nada y desesperado, se acerca a los telefonillos y pulsa uno tras otro.

VECINO 1

¿Diga?

VECINO 2

¿Quién es?

ANTONIO

Soy yo.

Caos de voces. El timbrado hace ceder la puerta.

49

INT. EDIFICIO DE PABLO - EN CONTINUIDAD

Pablo, que espera al ascensor, ve horrorizado a Antonio entrar. Corre hacia las escaleras y Antonio va tras él.

(CONTINÚA)



ANTONIO

¡Espera!

PABLO

¡Por favor, vete!

ANTONIO

¡No eres consciente de lo que tienes! El Spectrum es más que imágenes y sonidos. ¡Es toda la libertad que puedas imaginar!

PABLO

¡Déjame de libertades!

ANTONIO

La música de ese juego es la misma que en *M*, la película de Fritz Lang. El primer uso de música tanto del cine como del videojuego. ¿No lo entiendes? Aún está en pañales. El Spectrum es la nueva cámara de los Lumière. No solo sirve para jugar, sino también para crear.

Pablo llega hasta su rellano, metiendo la llave. Antonio parece alcanzarle, pero se da de bruces con la puerta. Da golpes, frustrado. No sabe qué más hacer.

ANTONIO (CONTINÚA)

Hay una cosa hoy... Una pulga...

Silencio repentino. La puerta cede mínimamente.

PABLO

¿Has dicho una pulga? Víctor...

ANTONIO

(exhausto)

¡Es un videojuego! Y está hecho por dos extremeños, como tú y yo. Es un éxito en Inglaterra. Una revolución. ¡Tengo que verlo!

PABLO

Pero aquí no puedes conseguirlo.

ANTONIO

Tú eres el cerebro, yo ya pongo la radio. La revista está llena de códigos y todo ese rollo.

PABLO

Espera, ¿cómo? ¡Eso es, la rad-

La puerta se abre con furia, apareciendo Pablo Padre tras Pablo. Pablo entra rápidamente tras él, sin abrir la boca.

(CONTINÚA)

PABLO PADRE  
¿Quién es este? ¿El tal Víctor?

PABLO  
Papá, por favor, no...

ANTONIO  
Buenas, señor, soy Antonio, un-

PABLO PADRE  
Un maricón es lo que eres, así  
vestido. Fuera de mi puta casa.

Antonio, acojonado, mira a Pablo, que solo baja la cabeza.

ANTONIO  
Señor, no sé qué cree-

PABLO PADRE  
(levantando el puño)  
No voy a contar hasta tres.

Antonio recula. Pablo Padre hace un amago violento.  
Antonio pisa donde no hay nada y cae por las escaleras.

50 EXT. CALLE BARRIO - ANOCHECER

Antonio sale del edificio y pateo la primera farola que  
ve, lleno de rabia. La farola parpadea hasta apagarse.

51 INT. CASA DE PABLO. CUARTO DE PABLO Y DIANA - ANOCHECER

Pablo está tirado en su cama, nervioso y sin poder dormir.  
Sus ojos miran al techo. La luz cada vez es más débil,  
desapareciendo. Cierra los ojos con mucha fuerza, sin  
poder aguantar más. Sus pies tocan el suelo, decididos.

52 EXT. CALLE BARRIO - NOCHE

Antonio, dentro de una cabina, marca a toda velocidad.

ANTONIO  
(respira, recomponiéndose)  
Viky, lo siento mucho...

El tono de llamada da paso a la llamada. Antonio no se  
atreve a decir nada. Finalmente se escucha algo.

VOZ DE CHICA  
Antonio, eres patético. No  
vuelvas a llamarme.

Inmediatamente regresa el tono de fin de llamada. Antonio no sabe qué hacer, volviendo a marcar el número. Está muy nervioso, pero finalmente se rinde y deposita el teléfono pesadamente. De repente, alguien abre la cabina.

PABLO  
(agotado, cogiendo aire)  
Y bien, ¿dónde está esa radio?

CORTE A:

53 INT. CASA DE ANTONIO. SALÓN. SECUENCIA DE MONTAJE - NOCHE

Antonio y Pablo entran. No hay nadie más. Pablo se queda admirando el Spectrum, en el suelo junto a la tele.

ANTONIO  
Chsst, echa un vistazo a esto.

Abre el despacho, dejando ver el equipo de su padre.

PABLO  
¡Guau, será perfecto!

Pablo comienza a echar cables, conectando la radio al doble pletina y este al Spectrum. Entre las coordenadas que da la revista y el manual de la radio, Pablo se las apaña para configurar todo. No se escucha más que ruido.

ANTONIO  
¿Habías hecho esto antes?

PABLO  
Aprendo rápido.

Conforme pasan por unas señales u otras el sonido cambia, hasta que poco a poco el ruido se vuelve característico.

PABLO (CONTINÚA)  
Creo que es aquí. Dale a grabar.

Antonio obedece, grabando en una cinta la entrada de la radio. Otra línea va hacia el Spectrum. Pablo pulsa "**LOAD** " + **ENTER**", y la pantalla refleja todas esas ondas.

ANTONIO  
¿Qué estamos haciendo?

PABLO  
Grabar **La Pulga** a través de la radio. Esta frecuencia emite en bucle su código. Si conseguimos grabarlo con el menor ruido posible la pantalla nos mostrará lo que queremos. Y tendremos **La Pulga** en esa cinta para siempre.

(CONTINÚA)



Antonio y Pablo pasan horas concentrados en silencio, mirando fijamente esa pantalla llena de barras de colores. Sutilmente, buscan la mejor señal manipulando el dial.

PABLO (CONTINÚA)

¿En serio crees que esto puede llegar a ser algo importante?

ANTONIO

Bueno, no es cine... Pero qué coño, alguien tiene que hacerlos arte, ¿no? Seremos los primeros.

PABLO

¿Seremos?

El Spectrum termina de emitir esos ruidos. La pantalla se transforma. Ansioso, Antonio se acerca. Pablo corre y para la grabadora. Se congregan alrededor de un pequeño punto azul en la pantalla. Es una nave que comienza un viaje por el espacio, acercándose a un planeta hasta estrellarse. Antonio, alucinado, ve cómo una pequeña pulga salta perdida en un planeta. Finalmente, cae en una cueva y le da el control del juego. Antonio mira el teclado, emocionado. Pablo le agarra del hombro, igualmente o más.

PABLO (CONTINÚA)

¡Lo hemos conseguido!

ANTONIO

¿Ha-Has visto eso?

Un dragón aparece en el juego y se come la pulga. Chillan.

ANTONIO (CONTINÚA)

¡Joder, ha muerto por mi culpa!

Extasiado, coge el Spectrum y comienza de nuevo, picándose con el juego. Pablo le mira absorto, flipando con todo.

ANTONIO (CONTINÚA)

¡Joder, otra vez el puto dragón!

PABLO

¡Tienes que esconderte!

DISOLUCIÓN A:

54 INT. CASA DE ANTONIO. SALÓN - AMANECER

Pablo, medio dormido en el sofá. Antonio, sudando. Sus dedos se mueven con precisión y rapidez. Finalmente...

ANTONIO

(alzándose, en pie)

¡Sí, por fin! ¡Chúpate esa!

(CONTINÚA)

Pablo se sobresalta. En la pantalla, la pulga lo celebra.

PABLO  
¡Sí! ¡Lo has conseguido!

Se abrazan, saltando de alegría. Se separan de inmediato.

ANTONIO  
(mirándole a los ojos)  
Pablo, esto es el futuro.

PABLO  
(enrojeciéndose)  
S-Sí...

ANTONIO  
Es lo que todo el mundo desea.  
Contar su historia, controlarla.  
¡Ser el héroe que salva el mundo!

PABLO  
Pero, ¿quieres hacer videojuegos?

ANTONIO  
Todo está por inventar. Piénsalo,  
seremos los primeros. Tú y yo.

Pablo, sorprendido y emocionado, le choca los cinco.

55 INT. CASA DE PABLO - MAÑANA

Pablo entra lentamente, sin un ruido. Pablo Padre aparece.

PABLO PADRE  
¿Dónde has estado?

Clara sale de la cocina mirando preocupada a su hijo.

PABLO  
(manteniéndose firme)  
Soy mayor de edad, no tengo por  
qué decirte lo que hago.

CLARA  
¡Pablito!

PABLO PADRE  
¿Pero qué te cree-

PABLO  
(despertando)  
Estoy harto de intentar ser como  
tú. Todo gira sobre ti, y ¿sabes  
qué? ¡Yo ya soy un adulto!

Pablo Padre no es capaz de reaccionar. Pablo marcha a su cuarto, cruzándose con Diana, que lo ha escuchado todo.

56 INT. CASA DE PABLO. CUARTO DE PABLO Y DIANA - EN CONT.

Pablo entra y se tumba en su cama, cerrando los ojos. Está destrozado, cansado. Diana entra, cerrando la puerta.

DIANA

Pablo, no me lo puedo creer...

PABLO

(quedándose dormido)

¿Qué se siente al tener sueños?

57 INT. CASA DE ANTONIO. SALÓN - MAÑANA

Antonio entra y deja las llaves. Trae una revista sobre videojuegos en español: **ZX**. Vuelve a conectar el Spectrum y juega mientras hojea la revista. Llegado un momento se queda petrificado, pillándole el dragón. Se acerca a la revista, sin creérselo. Un atractivo dibujo anuncia una recién nacida compañía de jóvenes españoles: **Dinamic**.

ANTONIO

Mierda...

CORTE A NEGRO.