

LA VIDA FÁCIL



Una **serie urbana** creada por Javier Díez.
En realidad, **una ironía.**

DOSSIER DE VENTA

contacto@javierdiezm.es / 635 14 53 52

ÍNDICE

Ficha	p. 3
Sinopsis breve	p. 4
Sinopsis de la serie	p. 5
Personajes	p. 6-7
Concepto	p. 8
Look y estilo	p. 9
Referencias	p. 10
Oportunidad	p. 11
Viabilidad	p. 12
Cierre	p. 13

Anexos:

Sinopsis por capítulos
Guión del capítulo piloto

FICHA



PROYECTO

Serie de ficción para televisión

GÉNERO

Drama generacional urbano

FORMATO Y DURACIÓN

40 minutos por capítulo / 6 capítulos

ETIQUETAS / TAGS

Crisis existencial, juventud, mundo urbano.
Precariedad, crisis económica, dinero, lucha de clases.
Incomunicación, salud mental, familia.
Casas de apuestas. Prostitución.

LA VIDA FÁCIL

(c) Cottonbro de Pexels (Canva)

Logline

Un "joven" precario alcanza la lujosa vida que anhela gracias a las apuestas deportivas, pero nada será como esperaba.

Sinopsis breve

Diego es un millennial con problemas de ansiedad que malvive solo en Madrid con trabajos efímeros, harto de la precariedad y de no poder aprovechar la vida adinerada moderna.

Cuando consigue **ganar mucho dinero como captador de jóvenes para una empresa de apuestas deportivas**, comenzará a disfrutar del nivel de vida que siempre había deseado.

Sin embargo, sus problemas personales, de identidad y con el juego, no hacen más que aumentar a pesar de los lujos, alejándole cada vez más de lo que realmente necesita.

LA VIDA FÁCIL

Sinopsis de la serie

Diego, al borde de los treinta y con problemas de ira y ansiedad, **malvive solo en Madrid** a costa de sus padres y de trabajos efímeros. Ya no es un chaval y las **prisas por conseguir una vida mejor** le llevan a plantearse opciones menos éticas que le saquen de la precariedad. La llegada de su hermano menor, con quien tendrá que compartir el pequeño piso, acelerará sus decisiones.

Su golpe de suerte llega cuando, tras un encuentro con un viejo amigo de la universidad al que le va muy bien, **empieza a ganar mucho dinero** con un turbio asunto de **apuestas deportivas**: primero como testaferro de apuestas para una gran empresa del sector y luego como captador de perfiles jóvenes para ellos, haciendo de *influencer* de una vida "a todo tren".

Pero **su nueva vida no es lo que esperaba**: se ha alejado de la realidad y se siente cada vez más sólo, cae en la vorágine del juego y sus problemas morales y de ansiedad van a más. Andrea, con quien empezaba una relación, no le reconoce en esa nueva vida adinerada. Diego tendrá que decidir si sigue huyendo hacia adelante o se enfrenta a las circunstancias.

En plena vorágine de la vida rápida y lujosa a la que se ha entregado, Diego **sospecha que lo que está haciendo para la empresa de apuestas es irreal**, que está siendo objeto de un gran estudio sociológico. Con la ayuda de Andrea y de su hermano, tratará de tomar el control personal, denunciar las prácticas de esta empresa de apuestas y volver a su vida sencilla tras comprender cuáles son las cosas importantes que realmente necesitaba.

Un **retrato generacional** sobre la confusión que nos acerca a las dificultades y dilemas de unos protagonistas perdidos, **dispuestos a jugársela**, que tratan de encontrar su sitio mientras agotan oportunidades para prosperar en la jungla.

PERSONAJES

Protagonista



Mario Casas

DIEGO

Al borde de los treinta, **malvive en Madrid** a costa sus padres y de trabajos mal pagados. Ansía el alto nivel de vida que ve en otros y está harto de que la sociedad no le devuelva los **esfuerzos realizados**. Vive precariamente, con gran impotencia. No es quien le gustaría ser y eso le está afectando: sufre episodios de **ira y ansiedad**. Viene de una familia tradicional de Teruel, de clase media acomodada. Sus padres, funcionarios, siempre han querido que opositara, lo que generó **continuos conflictos familiares** y motivó que Diego se fuera muy joven a Madrid. Hizo periodismo, sin resultados. Es inteligente y creativo, pero **empieza a dejarse llevar por ideas de vida más superficiales y pragmáticas** con las que ser capaz de conseguir un nivel de vida más exitoso, fiel a los nuevos tiempos y oportunidades. Su tiempo para despuntar se agota: **tiene prisa** por conseguir lo que quiere y a cualquier precio, lo que le hace perder la visión de las cosas y evidencia una **mentalidad cada vez más débil**. Dadas las circunstancias, la propuesta que recibe para ganar dinero fácil, aunque poco ética, parece la oportunidad que necesitaba. Pero tiene **mucho que aprender**: no había tanto para ganar y sí bastante que perder.

Package / Propuesta de casting

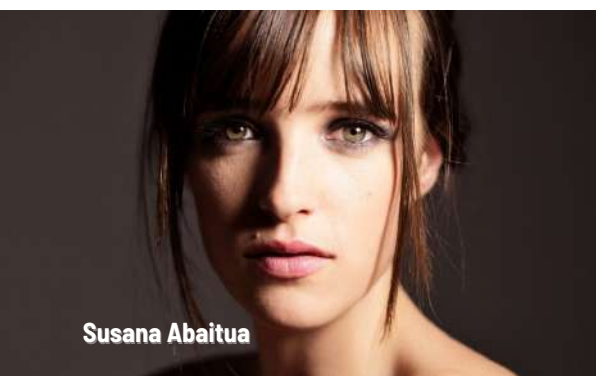
La vida fácil es una serie de **pocos personajes** con un **elenco de gran tirón comercial**:

Mario Casas, actualmente en su mejor momento y quizá el actor con más poder de convocatoria del país, y su hermano **Óscar Casas**, son un tándem ideal para identificarles en los roles de hermanos que desarrolla la serie, más aún tras el precedente de éxito juntos en la serie *Instinto* (2019). **Susana Abaitua**, conocida por *Patria* (2020), una de las actrices con más proyección, sería ideal para el papel de Andrea, de carácter pero frágil y delicada a la vez. **Luis Tosar**, de enorme presencia, versatilidad y trayectoria, nexa con un público más adulto, aportaría la seguridad y calidad necesaria al personaje antagonista, así como al propio proyecto.

PERSONAJES

Secundarios

ANDREA



Susana Abaitua

Es **transparente**, simpática e inteligente, aunque **tampoco ha tenido mucha suerte**. Trata de llevar una vida en paz consigo misma. Por su personalidad, y porque es muy atractiva, es una **chica muy atractiva** de la que Diego se enamora fácilmente. Da clases de yoga en internet mientras estudia para oposar como trabajadora social, tras años haciendo muchas cosas. Es **organizada e independiente**, vive sola en el piso contiguo al de la consulta psicológica a la que va Diego. También tuvo una etapa muy inestable que parece haber superado con mucho tesón, y que le lleva a ser prudente y desconfiada. Cuando empieza a conocer bien a Diego y es consciente de todo en lo que se está metiendo, se lo tomará como algo muy personal tratando de ayudarle.

ANTONIO



Luis Tosar

Empresario de éxito que **controla un imperio de salas de juego y apuestas online**. La vida sin dificultades que lleva, el poder y el dinero, le han hecho despreocupado, pero siempre yendo un paso por delante. No tiene escrúpulos morales si con ello su negocio crece. Las decisiones más duras se las deja a los de abajo. No tiene problema en intentar atraer jóvenes a las apuestas deportivas, algo para lo que piensa en Diego, con quien se entiende bien al principio, pero del que acabará aprovechándose al máximo. Es el que mejor vive, **reflejo de lo que Diego aspira**. Cuando las cosas se pongan difíciles entre ellos, no tendrá problemas en tomar decisiones drásticas.

ÁLVARO



Óscar Casas

Hermano menor de Diego, se va a vivir a Madrid para estudiar ingeniería. Tendrán que **compartir el piso**, lo que precipita algunas decisiones de Diego por conseguir una vida mejor a costa de lo que sea. **Busca experiencias**, lleno de miedo y con una personalidad por afianzar. Aplicado y con gran fondo, tiene un **instinto protector con Diego**, del que se preocupa cada vez más. Su **vida sencilla e íntegra** acabará siendo una lección para Diego. Sabe que es la versión "correcta" de él, lo que le genera un peso del que necesitará librarse.



(c) Javier Díez Martín

En un contexto de precariedad, individualismo y ausencia de oportunidades, a pesar de las capacidades y el talento, con índices de suicidio y problemas de ansiedad alarmantes, para muchos jóvenes **la vida hoy es una idea frustrada llena de luchas internas** y problemas personales por estallar.

Las comodidades de la vida moderna son un espejismo para ellos, una ironía. Pero el mundo rápido y adinerado que las redes sociales muestran son también un hueco estímulo por el que **arriesgar lo que sea necesario para probar esos placeres** efímeros, aunque se pierda el rumbo y haya más en juego de lo que parece.

En esa búsqueda precipitada del dinero fácil, las casas de apuestas son un templo del camino rápido, pero también de los sueños rotos, temáticas latentes en *La vida fácil* con las que **la serie pretende resaltar lo importante de la existencia**: las cosas sencillas y reales que de verdad hacen de la vida algo fácil.

La vida fácil es una **serie contemporánea que retrata las dificultades de la vida juvenil actual**, escondidas tras la modernidad y el consumo, con un tono cotidiano y con el regusto cruel de la realidad.

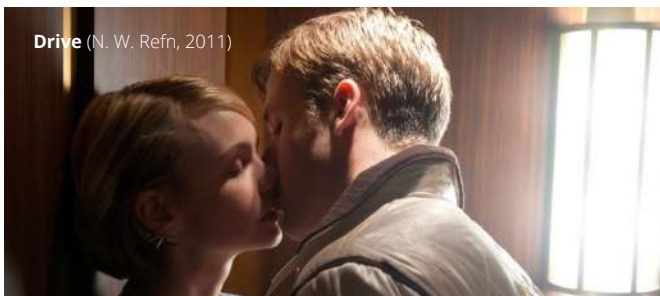
¿Esa es la forma de comerte el mundo ahí fuera?
Si vas a jugártela, que no sea por poco.

(c) Javier Díez Martín



La vida fácil sigue a Diego en su día a día, tal y como él (y su generación) ve las cosas. Ese mundo a su alrededor debe mostrar la **inmadurez de la vida adulta** que hoy existe. Para subrayar esa **ilusión y superficialidad**, la serie se beneficiaría de un “**tono ingenuo**” a nivel estético y humano.

Son personajes con incapacidad para la comunicación y el trato social, que se mueven de forma automática, con torpeza y acartonamiento. La tendencia a la **exageración cromática** junto a **encuadres simétricos y rigurosos**, ayudarían a resaltar esa sensación de incomodidad, de personajes **fuera de lugar**.



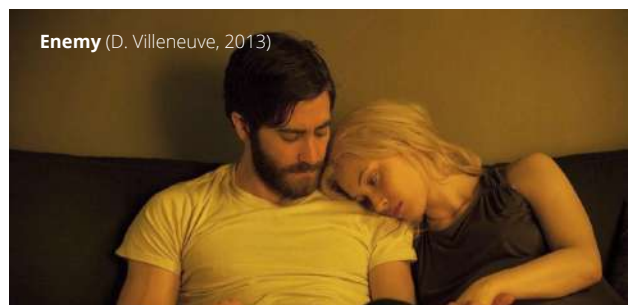
Drive (N. W. Refn, 2011)



Stockholm (R. Sorogoyen, 2013)



Tú me dejaste de querer (C. Tangana, 2020)



Enemy (D. Villeneuve, 2013)



La virgen de agosto (J. Trueba, 2019)



Paterson (J. Jarmush, 2016)



Películas de carácter independiente como **Her** (S. Jonze, 2013), **La ciénaga** (L. Martel, 2001) o **Paterson** (J. Jarmush, 2016), poseen un espíritu similar al de *La vida fácil*: la lucha de clases, la incomunicación, el cinismo, la vida cosmopolita o el paso del tiempo.

Clásicos del cine moderno como *Taxi driver* (M. Scorsese, 1976), *American beauty* (S. Mendes, 1999) o *Drive* (N. Winding Refn, 2011), son también referentes narrativos por su **fondo psicológico**: soledad, crisis generacional, salud mental, etc, que conducen hacia frustraciones de explosión inminente. En el caso de *La vida fácil*, las casas de apuestas se convierten en la salida desesperada y símbolo de la pérdida del control personal.

Películas como *La gran belleza* (P. Sorrentino, 2013) o el cine introspectivo de las altas esferas de Antonioni o Fellini, son influencias del mundo representado en *La vida fácil*, que también retrata el **vacío de la vida adinerada y superficial** en modas, escenarios y actitudes que son un espejismo de personalidades frágiles.

Creadores que muestran un mundo ingenuo habitualmente, como **Eric Rohmer**, **Aki Kaurismaki** o **Wes Anderson**, tanto a nivel narrativo, con personajes abstraídos, lejos de sí; como estético, por la puesta en escena, el uso del color o los encuadres, son referentes claros del estilo visual de *La vida fácil*.

También a nivel estético, el **mundo urbano moderno** que utilizan músicos como **C. Tangana** o **Rosalía**, donde el dinero, los lujos o una vida precipitada y ansiosa suponen una cima vital, son un referente inequívoco del universo de *La vida fácil*, como lo son de la juventud actual.



¿Conocemos realmente a esos jóvenes y no tan jóvenes que hoy juguetean con el suicidio y tienen unas tasas de precariedad e insatisfacción alarmantes? ¿Entendemos bien por qué caen en el mundo de las apuestas, por ejemplo?

La vida fácil es una serie que transmite **actualidad**, que aborda las **consecuencias personales** de quienes llevan años encadenando crisis en un mundo en constante lucha y ebullición. Muestra las vivencias de una generación a la que no hemos atendido, que grita auxilio, y que, paradójicamente, son los grandes receptores de buena parte de los contenidos que se producen.

Por ello, *La vida fácil* es una oportunidad para enseñar la batalla que muchos de esos jóvenes libran por hacerse un hueco, por vivir de manera decente y con el riesgo de querer hacerlo lejos de posibilidades reales, **jugándose el futuro** por llegar donde no merece tanto la pena, atraídos por una mercadotecnia de la que son claras víctimas. Además, el drama alrededor de las **casas de apuestas**, en boga por las consecuencias sociales que acarrea su presencia en el entorno juvenil, aún no ha sido lo suficientemente analizado en la ficción.

Como sociedad, **necesitamos hablar de toda una generación** que tiene al alcance una vida cómoda y sencilla que no está disfrutando, a pesar del progreso y de estar preparados, y que se están dejando llevar por la necesidad.

También es el momento de **plasmarse artísticamente la precariedad vital** a través de la salud mental y otros problemas sociales que están lastrando su existencia. Hay que hablar con crudeza para invitar a la reflexión, lejos de ficciones de enredos y no problemas en las que todo funciona, siendo también una oportunidad para **enriquecer y diversificar** la oferta audiovisual hacia un punto de vista más analítico y comprometido, abrazando propuestas que acaban llegando a la gente con avidez.



Por todo lo anterior, *La vida fácil* es una serie generacional claramente apegada a las preocupaciones e **intereses de "jóvenes" de entre 30 y 35 años**: desde *peterpans* tardíos con un primer empleo o recién independizados, hasta los ya dueños de su tiempo y su dinero, "libres" aunque precarios, que en su mayoría viven hoy **inmersos en el desencanto**.

Explora las encrucijadas e inquietudes generacionales a través de un **universo multicultural** que refleja modas, estilos de vida, aficiones y gustos modernos y cosmopolitas, así como un abanico de personajes y situaciones abiertas a la **diversidad** actual.

Coincide con la línea de contenidos de plataformas que apuestan por **comunidades jóvenes**, camino de la madurez, mayoritarias entre sus usuarios: *El inocente* (2021) o *Esta mierda me supera* (2020), en Netflix, *Normal people* (2020), en Starzplay, o *Mira lo que has hecho* (2018) o *Vida perfecta* (2019), en Movistar, son algunos ejemplos de éxito con target y temáticas similares.

La vida fácil es una serie de **producción media**, con un presupuesto por capítulo similar al de las series mencionadas y miniseries de pocos personajes y escenarios urbanos, sin grandes necesidades extra más allá de su atrayente elenco.

En cifras, aventurando un cálculo a falta de la adaptación final del guion de la serie completa según el estilo de producción que finalmente se lleve a cabo, cada capítulo de *La vida fácil* estaría en torno a los 250.000-400.000 euros de presupuesto, teniendo como referencia el coste medio de series de ficción españolas de similar duración y producción, y a expensas del reparto final de la serie, siendo el casting una de las partidas de mayor inversión de la serie.



UNA SERIE ESCRITA
POR JAVIER DíEZ

LA VIDA FÁCIL

contacto@javierdiezm.es / 635 14 53 52



ANEXOS

SINOPSIS POR CAPÍTULOS

Episodio 1: Abrir juego

Diego es un joven millennial que vive precariamente en Madrid en un ático minúsculo, trabajando en un *escape room* y anhelando una vida mejor que observa en otros. Cuando sus padres le "obligan" a acoger en su piso a su hermano menor, Álvaro, Diego tendrá prisa por conseguir esa vida independiente y adinerada. Tras un encuentro casual con un viejo amigo de la universidad al que le va muy bien, Rodrigo, éste le propone involucrarse en las apuestas deportivas apostando para Antonio, un enigmático hombre, dueño de un gran imperio de negocios de apuestas, llevándose una comisión por cada una de ellas. Diego accede y empieza a realizar las primeras apuestas. Mientras, Diego conoce a Andrea, una chica que vive en el edificio de la consulta psicológica a la que acude por sus problemas de ira y ansiedad, derivados de sus frustraciones. Poco a poco, Diego y Andrea empiezan a conocerse y verse con asiduidad, entablando una bonita relación que se ve truncada por los problemas de Diego con su nueva vida con las apuestas, que ya empieza a ganar mucho dinero con ellas. Tras unos meses así, y después de que Diego dejase su trabajo anterior, Rodrigo y Antonio dejan de contar con él, sumiéndole en una dependencia económica aún mayor que la que tenía antes. A raíz de esto, Diego se muestra al límite y entra en graves conflictos con su hermano, que se va del piso, y con sus padres. Antonio aprovechará la débil posición de Diego para que acepte ser captador de nuevos apostantes jóvenes, a cambio de disfrutar y mostrar una vida adinerada ante ellos.

Episodio 2: Influencias

Diego ejerce de *influencer* para atraer a chicos jóvenes a las apuestas, llevando una vida de apariencia y coqueteando con todo tipo de lujos: viajes, lugares paradisíacos, coches, restaurantes, fiestas, etc. Solventa sus problemas económicos con esta nueva oportunidad y parece que las cosas se estabilizan: vuelve a verse con Andrea, la relación con sus padres se calma y Álvaro regresa al piso con él. Pero Diego empieza a pensar a lo grande y se plantea cambiar de piso e ir a vivir a una zona de lujo en el centro de Madrid. A la vez, comienza a sentirse solo y aislado de las personas habituales, perdiendo contacto con la realidad, y sus problemas de ansiedad no cesan con su nueva vida: ha dejado de ir a la consulta psicológica y se automedica cada vez más. Aunque trata de compartir con Andrea y Álvaro experiencias lujosas, viajando y divirtiéndose, descubriendo otro nivel de la vida y probando a comerse el mundo, el vacío se impone dentro de ellos en poco tiempo: primero en Álvaro, que deja claro que prefiere una vida sencilla estudiando y conociendo gente, y luego en Andrea, que nota cómo Diego se está transformando peligrosamente. Aunque se refugia en Rodrigo, con el que se deja llevar en el mundo vividor en el que se han metido, el propio Diego nota que está perdiendo el control de todo.

SINOPSIS POR CAPÍTULOS (II)

Episodio 3: Activa la alarma

Consciente de la situación, Diego trata de ser más receptivo y comprensivo con Álvaro, sus padres y Andrea, vislumbrando que puede perderles si sigue por un camino que le aleja tanto de ellos, pero, a la vez, no puede evitar dejarse llevar en la burbuja de lujos que le permite su "trabajo", abrazando sin contemplaciones esa vida. Aparecen así los primeros síntomas evidentes con el juego y las apuestas: una noche llega a perder veinte mil euros. Sabiendo que Diego no es capaz de alejarse de ese tipo de vida, que no tiene nada que ver con ella, Andrea cree que deben dejar de verse definitivamente: ya no es quien esperaba. Diego niega la realidad y sigue pidiendo oportunidades, pero ahora empieza a dudar si lo que hace realmente le merece la pena: críticas en redes sociales, autocrítica a nivel personal por la vida que lleva sin esfuerzo, la gente querida no está con él, etc. Con todo, y sin avances con Andrea y el desprecio formal de Álvaro, que ha tratado por todos los medios de reconducir a Diego, hace que éste vislumbre el vacío que sufre, especialmente cuando el suicidio de alguien cercano hace parecer que le ronda esa idea. Con la ansiedad por las dudas y automedicándose compulsivamente, Diego tiene una autorevelación al observar los problemas de otros jóvenes: ve que tiene que luchar, que nada tiene sentido sin la pertenencia a algo. Se convence que la vida que lleva no es suficiente, incluso a nivel económico, ya que en cualquier momento se puede acabar. En contraste, Álvaro sí lleva la buena vida que Diego anhela, lo que hace que se dé cuenta de que hay formas de vida mejores y de que en esta está subiendo a una montaña de humo. Pero en un giro de los acontecimientos que le devuelve a la pérdida del control, Diego empieza a sospechar que Andrea puede estar viéndose con Álvaro.

Episodio 4: ¿Dónde te quedas?

Diego se refugia en el día a día de su vida adinerada, ignorando a Álvaro y a Andrea, que desconocen que sospecha de ellos. Antonio le pide a Diego que acompañe a chicos jóvenes a participar en apuestas pequeñas hasta engancharlos en el juego, vigilando que así sea. Diego y Álvaro discuten por Andrea, reprochándose el estilo de vida que llevan. Llevando al límite la petición de Antonio, Diego provocará la ruina total de varios chicos, un hecho vergonzoso que le deja mella. Pasado un tiempo, Álvaro comienza a salir con una chica y Diego se da cuenta de su error. Diego odia lo que hace pero no tiene valor de aceptar sus errores con Andrea y Álvaro, ni de romper la dependencia por su vida actual. El vicio por el juego le induce a seguir. Sin embargo, en una nueva autorevelación al ganar mucho dinero en una apuesta y no disfrutar del momento, decide volver a la consulta psicológica y batallar consigo mismo por no caer en tentaciones superficiales. Un día sigue a Andrea sin premeditación: ve cómo lucha por una vida independiente que envidia. Diego pide dejar el trabajo y Antonio se lo toma muy mal: hará todo lo posible por mantenerle. Para ello, pretende hacerle creer que Andrea trabaja como prostituta de lujo en ocasiones, que también se deja llevar por el dinero fácil.

SINOPSIS POR CAPÍTULOS (III)

Episodio 5: Las metas

La confusión de Diego le está bloqueando, inmerso en una vida depresiva con el juego y el dinero como únicos estímulos pasajeros. Pero Diego es ahora consciente de todo y durante sus viajes empieza a tener interés por la lectura y la filosofía, tras un lejano comentario de Álvaro, que acaba siendo quien más le guía. Andrea en ocasiones trabaja como voluntaria en prostíbulos. No quiere empezar una nueva relación con otras personas y piensa en Diego. Los pasajes y recuerdos de su entorno se vuelven cada vez más presentes en Diego, que determina que tiene que luchar por recuperar a su familia, a Andrea, aunque sea como amiga y acepta sea como sea. Y todo ello pasa por dejar el trabajo que realiza, que además le está martirizando a nivel emocional, moral y por la ansiedad que le provoca. Trata de olvidarse del juego poniéndose metas sencillas en su día a día, pequeños juegos como los que tenía con Andrea, y se fija en las pequeñas cosas. En el momento de transmitir que deja definitivamente el trabajo, Diego descubre que lo que estaba haciendo no era más que una tapadera para un estudio sociológico del que estaba siendo protagonista.

Episodio 6: No va más

Desesperado, Diego busca en Andrea la comprensión y complicidad necesarias para abordar sus problemas. Le cuenta su situación de chantaje y engaño de Antonio y juntos deciden tratar de desenmascararlos, y ella se sincera con él con todo, pero Diego ya no busca explicaciones, evidenciando su progresión. Así, Diego empieza a recuperarse de sus problemas de ansiedad y Álvaro media por él para acercarse a sus padres, con los que mejoran las cosas tras una visita a la ciudad. Andrea se vuelca con Diego para descubrir el entramado de Antonio, investigando los pasos de Rodrigo y Antonio, y avanzando para ponerles en jaque. Sin embargo, Andrea se muestra arrepentida por todo, incapaz de ayudar a Diego en nada, para lo que Diego necesitará transmitirle que, en realidad, ella le ha salvado la vida. Tras lograr desentrañar la organización y lo que buscan, Andrea y Diego logran poner contra las cuerdas a Antonio y a Rodrigo, demostrando su implicación en la captación de jóvenes arruinados por el juego. Sin embargo, Antonio logra salir indemne. Diego demuestra haber tomado una decisión definitiva: renunciar al dinero ganado y a la vida fácil que le reportaba el mundo de Antonio, y volver a su vida precaria. Pero ahora Diego está preparado para vivir esa situación: ya no anhela conseguir una vida sencilla a cualquier precio.

LA VIDA FÁCIL



Una **serie urbana** escrita por Javier Díez.
En realidad, **una ironía.**

GUION DEL EPISODIO PILOTO

contacto@javierdiezm.es / 635 14 53 52

LA VIDA FÁCIL

Episodio 1 (piloto):
"Abrir juego"

escrito por
Javier Díez Martín

Versión 3.1
Febrero 2022

1. EXT. CARRETERA SECUNDARIA DE COSTA - DÍA (SUEÑO)

Unas gafas oscuras cubren del intenso sol los ojos de un HOMBRE (33), al que no vemos el rostro, que viaja en la parte de atrás de un descapotable. El coche bordea la costa entre parajes desérticos y acantilados. Otros dos HOMBRES y una MUJER jóvenes ocupan el resto de asientos. Desinhibidos, sacan los brazos al aire, cantan y ríen. La Mujer nos mira.

El ritmo se ralentiza, con un halo de ensoñación cada vez más marcado. Del coche surgen decenas de billetes que se pierden con el viento. El Hombre sonrío irónico. Las gafas reflejan los billetes y los gestos de los acompañantes.

FUNDE A:

2. INT. SALÓN ÁTICO - AMANECER

Una alarma de despertador suena repetidamente en un pequeño ático con el techo muy bajo. Entran los primeros rayos del sol de un caluroso día.

DIEGO (31), apoyado en la repisa de una de las ventanas abiertas, parece haber pasado la noche pensando. El rojizo amanecer se refleja en su rostro mientras observa los tejados de Madrid con la mirada perdida. No se inmuta por la alarma, que parece una sirena. Sus ojos están a punto de estallar de impotencia. La alarma deja de sonar y salta la radio.

LOCUTOR (OFF)

(...) queridos oyentes, ya saben,
toca seguir... ¡ay, el tiempo!
Preciado tesoro, que se esfuma...

Diego vuelve en sí y se dirige hacia el aparato,

LOCUTOR (OFF) (CONT'D)

No nos queda otra, amig(...)

Diego apaga el radio despertador con violencia.

3. EXT. CRUCE GRAN VÍA - DÍA

Muchas PERSONAS se agolpan a cada lado de un paso de cebra de la Gran Vía de Madrid. Diego, serio y pensativo,

se mezcla entre ellos mientras se fija en un cartel de loterías en una marquesina que reza "Tu golpe de suerte", junto a una imagen en la que un hombre es aplastado por un montón de dinero caído del cielo.

El semáforo se pone en verde y los dos grupos de personas parece que van a arremeter en batalla. Diego se aparta y trata de no chocar con una adorable ANCIANA, que le sonrío mientras trata de avanzar. Retenido, Diego espera resignado a que la masa avance.

4. INT. RECEPCIÓN CENTRO DE OCIO - DÍA

Una decena de NIÑOS desbocados saltan y gritan en la recepción de un centro de juegos de *escape room*. Al fondo, un NIÑO (12) llora mientras su PADRE (46) trata de consolarlo.

Diego, con camiseta corporativa, aparece entre los chavales con una cámara de fotos mientras éstos reclaman su atención.

NIÑO 1

¿Viste cuando saqué lo del cubo?

DIEGO

Sí... a ver, vamos a hacer una foto de grupo, poneos alrededor del sofá...

Los niños no dejan de hacer ruido. Diego espera molesto.

DIEGO

Escuchadme todos: agrupaos junto al sofá, por favor. ¡Hay gente esperando...!

Diego se desespera. Frente a él, otro NIÑO le tira del brazo.

NIÑO 2

¡Era muy difícil!

DIEGO

(elevando mucho la voz)
¡Silencio!

Todos se callan en seco y le miran atónitos. El padre del fondo que atendía a su hijo se vuelve hacia Diego sorprendido.

5. INT. PASILLO CENTRO DE OCIO - DÍA

Diego cierra la puerta de la recepción. Resopla y entra en la oficina. Leves gritos provienen de alguna de las habitaciones.

GAME MÁSTER 1 (OFF)

¡Le ha caído justo al meter la llave!

GAME MÁSTER 2 (OFF)

¡Vaya salto ha dado!

Un móvil comienza a sonar. Poco después, gesticulando con desprecio, Diego sale de la oficina y busca un sitio donde hablar mientras mira la pantalla del teléfono, en la que leemos "Mamá". Diego se para en mitad del pasillo y duda si contestar. Acaba descolgando.

DIEGO

Dime rápido que estoy en el trabajo.

MADRE DE DIEGO (OFF)

Es solo un momento.

DIEGO

Venga, dime.

Diego camina hacia el fondo del largo pasillo mientras habla.

MADRE DE DIEGO (OFF)

Que al final Álvaro se va a Madrid a estudiar.

Diego resopla y su gesto se tuerce.

MADRE DE DIEGO (OFF)

Sí... es lo que hay, Diego...
Y no quiero enfados de ningún tipo.

(pausa)

Va ya la semana que viene, así que ve preparando el piso. Saca

el colchón de debajo del tuyo...

DIEGO
(cortándola)
El ático es pequeñísimo... ¿cómo...

MADRE DE DIEGO (OFF)
(anticipándose)
¿Te has creído que vamos a andar pagando dos pisos en Madrid? ¿O una residencia?

DIEGO
Mamá, ni de coña, ¿entendéis?

MADRE DE DIEGO (OFF)
Diego, no me gusta nada el tono...
(pausa)
¿estarás yendo a la consulta...?

DIEGO
Voy a cortar. Buscad otra solución a lo de Álvaro.

MADRE DE DIEGO (OFF)
(a quien está a su lado)
Dile tú, yo no puedo, no puedo.

Al otro lado de la línea, su madre deja el teléfono y se pone su PADRE (60).

PADRE DE DIEGO (OFF)
(contundente)
Diego, Álvaro va la semana que viene. Organízate y haz sitio a tu hermano. Te avisaré para que le vayas a buscar.
(pausa)
Mientras nosotros pagemos el piso, esto es así. ¿Has entendido?

Diego no responde, conteniéndose. Su padre corta la llamada. Diego se queda sorprendido y pensativo en medio del pasillo.

6. INT. SALÓN ÁTICO - NOCHE

La televisión emite desde un hotel de lujo, un adulator reportaje sobre el día a día de un joven FAMOSO (26).

JOVEN FAMOSO

(...) el éxito es creer en uno mismo. Cualquiera podría triunfar.

(ríe)

Bueno, cualquiera no sé...

(señalando a su alrededor)

pero siempre supe que esto era mi vida.

(ríe)

Ha sido fácil adaptarme.

Diego escucha apoyado en el marco de la puerta abierta de la cocina, donde prepara algo de comer.

JOVEN FAMOSO (OFF)

(...) como soy ahora es como realmente soy. Hay que aprovechar tu talento... es la única manera de llegar hasta aquí.

Diego mira ensimismado la televisión con un tenedor en la mano. Detrás de él, algo en la sartén empieza a echar humo.

7. EXT. CRUCE GRAN VÍA - DÍA

Diego cruza lentamente la Gran Vía de Madrid junto a muchos viandantes que atascan el cruce. Se oye CAMBIA! de C. TANGANA, que Diego escucha en sus auriculares. Diego parece emocionalmente anestesiado y absorto en la música.

RODRIGO (26), prototipo de "pijo" al que parece que le va muy bien, habla por teléfono mientras cruza en sentido contrario con rapidez. Rodrigo se fija en Diego y llama su atención.

RODRIGO

¡Diego!

Diego se quita los auriculares y saluda a Rodrigo con timidez. Dejamos de escuchar la canción.

DIEGO
¡Ey! ¿Qué tal?

RODRIGO
Joder, ya ha llovido... Pues yo
bien, en los negocios, ya sabes..
¿Tú cómo estás? ¿Qué haces ahora?

DIEGO
(balbucea)
Bien... trabajo aquí al lado.

RODRIGO
(le interrumpe, dándose cuenta)
Oye, tengo algo que igual podría
molarte.

La gente que cruza les sortea como puede.

RODRIGO
Te escribo luego, ¿tienes el
mismo número?

DIEGO
Sí, sí.

Rodrigo se aleja con prisa gesticulando. Diego se despide tímidamente y se queda mirándole en medio del paso de cebrá. Un vehículo que avanza hacia él a su espalda, acaba pitando.

8. INT. OFICINA CENTRO DE OCIO - DÍA

Una tablet muestra a unos JUGADORES dentro de una habitación realizando un *escape room*. Diego les vigila sin mucho interés mientras escribe en el móvil, donde se lee este diálogo:

Diego: "Erais muy amigos no? Me lo encontré ayer"
"Luis máster": "Perdimos el contacto después de un negocio"
Diego: "No salió bien?"
"Luis máster": "Sí... fue por la gente con la que se mueve... pero era dinero muy fácil... a veces me arrepiento jeje, ¿te ha propuesto algo o qué?".

Diego no responde aún y se queda pensativo. Suena el timbre del local.

Diego sale y al regresar coge unas llaves. Revisa fugazmente la tablet y se va. En ella, varios jugadores gesticulan desesperados a cámara.

JUGADORES

¡Danos una pista! ¡Una pista!

9. INT. ESCALERAS EDIFICIO - DÍA

En un descansillo de las escaleras del edificio del centro de ocio, Rodrigo, de pie, inquieto y controlador, trata de convencer a Diego, que no parece muy convencido, y que permanece sentado en uno de los escalones frente a él.

RODRIGO

Legal completamente. A ver, que entiendo tus dudas... La cosa es que Antonio, el dueño de la cadena, ya le conocerás..., tiene salas de juegos, lleva un portal de apuestas... bueno, un imperio... pues no puede invertir él directamente...
(afianzando la idea)
Yo mismo apuesto también.

La luz se apaga. Rodrigo la enciende de nuevo con rapidez. El sitio es poco agradable, como en mitad de un tétrico descenso.

DIEGO

(algo irónico)

¿Como un testafarro de apuestas?

RODRIGO

Bueno...

(ríe)

No, a ver... de verdad que es legal. Tú no arriesgas nada. El dinero sale de él y te llevarías la tercera parte de cada apuesta... tú sólo juegas y cobras. Y desde casa.

Un VECINO (60) abre la puerta de su domicilio. Diego y Rodrigo se callan. El vecino baja por las escaleras y saluda lacónicamente. Diego y Rodrigo mantienen un incómodo silencio, con miradas reveladoras. Las pisadas del vecino se pierden.

RODRIGO

(bajando la voz)

Diego, esto... es para ganar dinero.
Bastante dinero.

DIEGO

¿Cuánto?

RODRIGO

Todas las apuestas son mínimo de seis mil. Tocas a dos mil cada vez. Dos o tres apuestas por semana.

DIEGO

La tercera parte de la apuesta entonces... no del premio...

RODRIGO

(incómodo)

Eso es, sí, un tercio de la apuesta.

DIEGO

¿Y cómo lo cobro?

RODRIGO

Te lo doy yo al día siguiente de cada apuesta. En mano.
Diego le mira con dudas.

DIEGO

Okey. Vamos a probar.

RODRIGO

Bieeen, Diego, ¡bien! Pero necesitamos poder confiar... no queremos andar cambiando de gente.

DIEGO

Si todo va como dices, no hay problema.

RODRIGO

Irá, irá...

(entusiasmándose)
Ya verás que esto es otra cosa,
te va a cambiar la vida.

Diego le responde con una sonrisa, dejándose llevar ante la emoción de Rodrigo, aunque su mirada mantiene un halo de duda.

FUNDE A NEGRO

10. EXT. PARQUE MADRID RÍO - DÍA

ANDREA (29) corre por un parque junto al río en un día soleado. Su aspecto es jovial y sano. Más adelante, se detiene, para su cronómetro y se seca con una toalla. Continúa caminando y sale de la senda hacia una calle contigua.

11. EXT. CALLE DEL CENTRO DE MADRID - DÍA

Andrea saluda a varias PERSONAS que están en el interior de una tienda, que le devuelven el saludo con simpatía. Andrea se acerca a un portal, del que sale una VECINA (80) mayor.

ANDREA
Hola, vecina.

VECINA
Hola, hija. ¿Ya has andado?

12. INT. RELLANO EDIFICIO ANDREA - DÍA

Diego está a punto de llamar al timbre de una de las puertas del rellano, pero nota que alguien sube las escaleras. Se quita la gorra, se peina con las manos y hace tiempo simulando que ha llamado, mientras los pasos se acercan hasta él.

ANDREA
(incómoda, sin mirarle)
Hola. Uff, ¡qué calorazo!

DIEGO
(mirándola deslumbrado)
¡Hola! Sí... tú eres la de las clases

de ejercicios...

ANDREA

¿Se oye mucho?

DIEGO

(se ríe)

No, no...

ANDREA

Perdona, ¿eh? Tu madre me va a matar, como se me oiga en las consultas... agg.

En la puerta a la que Diego iba a llamar pone "Psicóloga".

DIEGO

No, no. No te preocupes.

(señalando la puerta)

No es mi madre.

ANDREA

¡Ah! Vale. Me ha parecido verte alguna vez... pensé... ¡qué desastre!

DIEGO

No pasa nada. Yo soy Diego.

ANDREA

Yo Andrea, encantada.

Se quedan a punto de darse dos besos. Andrea saca sus llaves.

ANDREA

Oye, pues a ver si coincidimos otro día.

Diego asiente. Andrea sonríe, abre la puerta y se despide con una mirada, algo ruborizada. Diego llama al timbre sin dejar de mirarla.

13. INT. CONSULTA PSICÓLOGA - DÍA

Diego está sentado en el sofá de un amplio salón en silencio frente a una PSICÓLOGA (48), que parece esperar

respuesta desde su sillón. Diego responde negando con la cabeza.

PSICÓLOGA

¿No has tenido nuevos episodios de ira? ¿Te sientes mejor entonces?

DIEGO

Sí... aunque es como no disfrutar del todo.

La Psicoanalista le mira esperando que desarrolle la idea.

DIEGO

Que mejor, sí... pero no sé si soy como yo soy. Es todo un poco triste, como si estuviera apagado.

PSICÓLOGA

¿Tristeza? ¿O es más apatía?

Diego piensa la pregunta y le devuelve un gesto de confusión.

DIEGO

No veo qué es mejor.
(tras pensarlo)
Pero que estoy mucho mejor. Sí.

PSICÓLOGA

Vamos a reducir la medicación un poco.

DIEGO

(volviendo a lo anterior)
Quiero decir que, quizá, *apagar* los... instintos, es como no ser como es uno. No sé si me explico.

PSICÓLOGA

Estás en transición, quedan vestigios que hay que dominar. El objetivo ahora es salir del peligro, y no generarlo. Espera a estabilizarte así, volverás a sentirte como eres.

Diego asiente, aunque la mira con dudas.

14. INT. SALÓN ÁTICO - NOCHE

Diego, tumbado en el sofá mirando al techo, imagina pensativo: gesticula, haciendo un listado al aire de pros y contras. El portátil está abierto sobre la mesa.

Su teléfono vibra y Diego lo coge, es un mensaje de "Papá": "Mañana a las siete de la tarde Álvaro llega a Méndez Álvaro. Ve a buscarle".

Diego tuerce el gesto. Se incorpora y revisa el ordenador. El cursor se coloca sobre un botón donde pone "Apostar ya". Tras unos instantes de duda, Diego pulsa.

15. EXT. CRUCE GRAN VÍA - DÍA

Diego, con buen aspecto, mejor vestido que hasta ahora, avanza con fortaleza y cabeza alta entre la gente que cruza.

RODRIGO (OFF)

Qué, chaval, ¿has visto? Tus primeros diez mil, en pocos días. Esta tarde te pago. Vamos a petarlo.

16. EXT. FACHADA DEL CENTRO DE OCIO - DÍA

Varios COMPAÑEROS de trabajo se asoman a un ventanal del centro para ver cómo Diego, tras tirar a una papelería la camiseta de trabajo que lleva en la mano, se sube a un taxi que le espera.

17A. EXT. TERRAZA BAR - DÍA

Diego y Rodrigo toman una cerveza en una terraza del centro de Madrid. Diego parece entusiasmado.

DIEGO

¿Pero tenéis algún sistema?

RODRIGO

A ver. Hay un sistema. Sí, claro.

Rodrigo, enigmático, le sonrío con complicidad. Los dos ríen.

18A. EXT. ESTACIÓN AUTOBUSES - DÍA

Un autobús llega a la estación de autobuses de Madrid.
ÁLVARO (19) baja de él y coge su equipaje.

17B. EXT. TERRAZA BAR - DÍA

Diego insiste tratando de sonsacar información a Rodrigo.

DIEGO

Es como en El golpe, ¿no? ¿Os adelantan información?

RODRIGO

(sonríe y niega con la cabeza)
Es más sencillo. Aquí no estafamos a nadie. Es ganarse la vida.

Diego nota que quizá ha querido entrometerse demasiado.

RODRIGO

Bueno, ¿seguimos contando contigo?

DIEGO

A esto no hay quien diga que no.

Diego sonríe y alza su cerveza tratando de relajar el momento.

18B. EXT. ESTACIÓN AUTOBUSES - DÍA

Álvaro busca con la mirada entre la gente que espera en la estación, sin encontrar a nadie.

17C. EXT. TERRAZA BAR - DÍA

Rodrigo se levanta tras revisar el móvil.

RODRIGO

Tengo que irme. Te digo con lo que sea.

DIEGO

Perfecto, estoy atento.

Rodrigo le hace un saludo militar. Diego se lo devuelve. Se queda pensativo mientras le sigue con una mirada calculadora.

18C. EXT. ESTACIÓN AUTOBUSES - DÍA

Álvaro llama por teléfono.

17D. EXT. TERRAZA BAR - Día

Diego observa cómo su teléfono empieza a vibrar encima de la mesa de la terraza. No parece querer cogerlo.

18D. EXT. ESTACIÓN AUTOBUSES - DÍA

Álvaro vuelve a llamar, cada vez más nervioso y enrabiado.

17E. EXT. TERRAZA BAR - Día

El móvil de Diego vuelve a vibrar, Diego lo coge y lo mira fijamente pero no descuelga. Acaba apagando la pantalla.

18E. EXT. ESTACIÓN AUTOBUSES - ATARDECER

Álvaro no obtiene respuesta. Abatido, se sienta en un banco.

FUNDE A NEGRO

19. INT. RELLANO EDIFICIO ANDREA - ATARDECER

Diego sube las escaleras del edificio pendiente de resultados deportivos en el móvil. Se para al ver una nota pegada en el suelo. Se agacha y la coge. Hay ocho números escritos y está rota por la mitad. Diego empieza a buscar a su alrededor y, en la puerta del piso de Andrea, localiza la otra mitad del papel: un siete. Diego junta las dos notas y ve una serie de nueve números, que empiezan por seis. Diego sonríe.

20. EXT. AZOTEA EDIFICIO ANDREA - ATARDECER

Entre el bullicio de la ciudad, escuchamos lejanamente una retransmisión deportiva. De pronto, muchas voces estallan gritando gol. Pendiente de su teléfono, Diego bota de alegría.

DIEGO

¡¡Vamos!!

Diego respira profundamente mientras mira la ciudad, relajado. A su alrededor, una estampa cosmopolita y moderna: brillan las luces de los edificios, que se mezclan con el rojizo del atardecer. Andrea aparece al fondo de la azotea.

ANDREA

Si es para escuchar un partido
me vuelvo a mi casa.

Diego se sorprende y luego se ríe sin decir nada. Andrea se acerca hasta él y se pone un cigarro en la boca.

DIEGO

Fumas, ¿eh?

ANDREA

Sólo algunos días. Los buenos.
(sonríe, cómplice)
Y tú, ¿qué? No pierdes el
tiempo..
(señala a la entrada)
Menos mal que estaba abierta,
si no te toca esperar.

DIEGO

(quitándole importancia)
Me he venido arriba... También ha
sido un buen día.

ANDREA

Vaya chaval enigmático. A ver,
cuéntame a qué te dedicas...

DIEGO

(piensa la respuesta)
Bueno, vivo un poco de... invierno.

ANDREA

(sin entender nada)
¿Empresario? Nunca lo diría.

DIEGO

Es que es un poco pronto, acabo
de meterme en ello. Ya te contaré.

ANDREA

La verdad es que no parece mucho

un trabajo...

DIEGO

Bueno... me da para vivir. Vivir bien.

Andrea se muestra sorprendida. Sonríe y le mira.

DIEGO

Entre lo de la consulta de tu vecina
y esto, a saber qué pensarás de mí.

ANDREA

(riendo)

Sólo he subido por si te lanzas.

(cambia el tono, directa)

¿Y por qué vas? ¿algo grave?

DIEGO

(parece que se lanza, bromeando)

¿No me ves? A ver, es lo de
la ansiedad. Control de las
emociones y eso de ahora...

Pronto ya no tendré que venir.

Andrea nota que se siente incómodo.

ANDREA

Eso no es nada. Yo también fui...
por un trabajo que tuve. Te irás
quitando peso de encima.

Andrea y Diego observan los grandes edificios de oficinas
que tienen enfrente, ante los que parecen muy pequeños.

21. EXT. PORTAL EDIFICIO ANDREA - NOCHE

Andrea y Diego salen del portal.

DIEGO

No hacía falta que bajaras...

Alguien se acerca hacia ellos. Andrea se asusta. Diego se
da la vuelta y ve a Álvaro.

DIEGO

Joder... ¡qué susto, coño!

ÁLVARO

Perdón.

DIEGO

¡¿Qué haces aquí?!

(a Andrea)

Es mi hermano Álvaro...

ANDREA

Uff, me ha extrañado...

ÁLVARO

Sí, perdona...

Andrea hace un gesto de quitarle importancia.

DIEGO

(a Andrea, algo avergonzado)

Ha llegado a la estación hace un rato, no sabía la hora exacta...

ÁLVARO

(molesto)

Mamá me dijo que igual estabas en la consulta... me dió la dirección. Te estuve esperando en la estación. No contestabas...

Diego no sabe bien qué decir. Andrea nota la incomodidad.

ANDREA

(acercándose a Álvaro)

Bueno, que este no nos presenta, yo soy Andrea.

Andrea le da dos besos. Álvaro, muy afligido, mira a Diego.

ANDREA

¿Te quedas mucho tiempo?

ÁLVARO

Vengo a estudiar...

ANDREA

¡Oye! ¿Queréis subir a casa?
¿Ir al baño?

ÁLVARO

No, gracias.

DIEGO

No te preocupes. Será mejor que vayamos a casa y se instale.

Álvaro no dice nada. Andrea no insiste al verles incómodos.

ANDREA

Bueno, estarás cansado. Seguro que nos veremos pronto.

ÁLVARO

Espero que sí. Y perdona por el susto.

ANDREA

Nada. Y tú cuida de tu hermano.

Diego asiente, le guiña un ojo y coge las cosas de Álvaro.

DIEGO

Te escribo luego.

ANDREA

Vale. Adiós, guapos.

22. EXT. CALLE DE MADRID - NOCHE

Álvaro y Diego caminan por una calle del centro de Madrid, con terrazas llenas de gente cenando. Álvaro va fijándose en todo y mira a Diego constantemente. Diego no sabe qué decir.

ÁLVARO

Pues tienes a mamá contenta.

Diego saca el móvil del bolsillo. La pantalla muestra llamadas perdidas de "Mamá" y de "Álvaro". Reproduce un mensaje de voz:

MADRE DE DIEGO (OFF)

Pero cómo has sido capaz de dejar a Álvaro tirado... llámale inmediatamente.

Olvídate de que te paguemos el...

Diego corta el audio y evita mirar a Álvaro.

ÁLVARO

La verdad es que estaba preocupado.
Haberme dicho que habías quedado,
si es por una chica...

Diego se para y se da la vuelta hacia Álvaro.

DIEGO

Álvaro, no te quiero fastidiar.
Ahora no puedo compartir piso
con nadie. De verdad, no
me soportarías.

ÁLVARO

¿Es por Andrea? ¿Estáis juntos?

Diego niega con la cabeza y sigue caminando. Álvaro le sigue.

ÁLVARO

¿Andas metido en algo?

DIEGO

(molesto, enfadándose)

Llevo mucho tiempo viviendo solo,
es un sitio muy pequeño... dejad de
pensar que estoy todo el día metido
en líos...

(tras una pausa)

¿Tú no decías que ibas a hacer
ingeniería en Valencia?

ÁLVARO

Oye, que ya me toca a mí...
¿o es que no puedo?

DIEGO

Nadie te dice nada.

(más conciliador)

Mira, a papá y mamá les decimos
que te quedas... estás un tiempo...
pero tienes que pensar en algo,
convéncelos de que es imposible
estar ahí los dos...

Álvaro se queda en silencio. Acaba asintiendo.

ÁLVARO

Vas a cabrearles mucho si no me quedo, al menos una temporada...

Diego no dice nada, aceptando la situación. Álvaro se da por satisfecho.

ÁLVARO

Pero, ¿tú estás bien?

Diego trata de pegar amistosamente a su hermano y acaba abrazándolo mientras forcejean entre risas. Álvaro ríe y acepta que no le responda.

ÁLVARO

La verdad es que... con lo de Andrea, no sé, te esperaba de otra manera...

DIEGO

No hagas caso a papá y mamá. Ya te contaré en lo que ando, vas a flipar.

23. INT. SECUENCIA DE MONTAJE. SALÓN ÁTICO - DÍA

Diego y Álvaro revisan resultados deportivos en el ordenador.

Diego celebra efusivamente algo que ha visto en la pantalla.

Diego ríe mientras chatea con gran velocidad por el teléfono. Álvaro le mira un tanto preocupado.

Diego pasa de unas webs a otras mirando ropa cara, motos, viajes, coches, etc.

Diego apuesta diez mil euros en una página de apuestas.

Diego duerme a pierna suelta en el sofá, junto al ordenador portátil y la televisión, aún encendidas.

Álvaro apaga sigilosamente todo lo que estaba encendido.

FUNDE A NEGRO

24. EXT. PARKING CONCESIONARIO DE COCHES - DÍA

Un coche deportivo de gran cilindrada frena en seco en mitad de un parking vacío. Retrocede unos metros, vuelve a acelerar hacia adelante y frena de nuevo en el mismo lugar que antes, esta vez con más brusquedad. Diego, con gafas de sol y una actitud un tanto provocativa, conduce probando el coche. En el otro asiento, un AGENTE DE VENTAS (41) le vigila nervioso.

AGENTE DE VENTAS

Tiene una respuesta rapidísima.

Aunque hay que mimarle mucho...

Diego asiente sin decir nada.

25. EXT. PARKING CONCESIONARIO DE COCHES - DÍA

Diego y el agente de ventas atraviesan el parking del concesionario hacia la oficina. El agente no deja de hablar.

AGENTE DE VENTAS

Lo puedes pagar como quieras,
damos muchas facilidades. Tenemos
una letra muy asequible para
jóvenes. Tengo que mirar si con
esta cilindrada... Pero yo te lo
arreglo.

Diego se fija en una familia de DOS ADULTOS y DOS NIÑOS, que miran un coche para comprarlo. La madre pide una y otra vez que los niños se calmen.

MADRE DE FAMILIA

¡Jorge! ¡Estate quieto!

Toda la familia sube a un coche grande que van a probar. El padre rodea el coche alicaído, harto de los niños. Cruza una mirada con Diego y le hace un gesto de sopor. Diego le responde con una sonrisa tímida. Diego mira autoafirmándose.

AGENTE DE VENTAS

Diego, Diego...

Diego vuelve en sí y entra en la oficina mientras se empiezan a escuchar voces de niños.

26. INT. RESTAURANTE COMIDA RÁPIDA - DÍA

En un McDonalds atestado de niños yendo de un lado a otro, Antonio, un hombre al que aún no vemos su rostro, vestido de manera informal, toma un café junto a dos NIÑAS, de ocho y once años, que comen unas hamburguesas. Antonio habla relajado por un viejo teléfono móvil.

ANTONIO

¿Diego?

(con cariño, a las niñas)

No seáis brutas. Poco a poco.

Las niñas le sonríen.

ANTONIO

Pues córtale el grifo, así vamos adelantando...

(a las niñas)

Déjale alguna a tu hermana.

Saludad a Rodrigo.

(vuelve a la conversación)

Que esté un tiempo parado y le damos lo de la captación.

Eso es. Okey.

Antonio corta la llamada y les coge una patata a las niñas.

27. INT. SALÓN ÁTICO - NOCHE

TEXTO SOBREIMPRESIONADO: TRES SEMANAS DESPUÉS

Diego trabaja en el ordenador. A través de la ventana abierta se oyen fiestas nocturnas, gente cenando en terrazas y otros ruidos de las noches veraniegas. Diego escribe en un chat en el que habla con "Rodrigo máster". Recibe un mensaje a un lado de la pantalla con el que se levanta como un resorte, molesto. Coge su teléfono y llama, poniendo el manos libres.

RODRIGO (OFF)

Diego, dime.

DIEGO

(firme)

Nada, no sé. Me extraña mucho

que ya no tengáis nada para mí.
¿Pasa algo?

RODRIGO (OFF)
(cortante)
Antonio no quiere arriesgar
ahora. Hay que esperar. Es
mejor no atosigarle.

DIEGO
(balbuceante, pensativo)
Dime algo pronto, ¿vale?
Date cuenta que estoy solo
con esto. Cuento con ello,
no me dejéis tirado.

RODRIGO
Lo sé, Diego, pero no puedo
prometerte nada.

Rodrigo corta la llamada, con Diego a punto de decir algo.

28A. INT. SALÓN ÁTICO - AMANECER

Por las ventanas abiertas entra una leve brisa de primera hora del día, mientras un camión cisterna riega las calles. Suenan varios tonos de llamada mientras Diego se mueve nervioso y en pijama de un lado para otro con el teléfono en la oreja.

DIEGO
Perdona Rodrigo. Sí, perdona.
Es que ayer me dejaste bastante
preocupado. Sinceramente,
necesitaría saber si vais a
contar conmigo más porque pensé
que seguiríamos el ritmo anterior
de apuestas... si va a ser menor
tengo que pensarlo...

29A. INT. PASILLO ÁTICO - AMANECER

Álvaro escucha atento y preocupado la conversación de Diego.

DIEGO (OFF)
Sí, sí... a ver... dejé el otro trabajo y
ahora estoy sólo con esto..
Ya... ya, ya, ya... Ok... ok...

28B. INT. SALÓN ÁTICO - AMANECER

Rodrigo corta la llamada.

DIEGO
Hijo de puta.

Diego sale del salón hacia el pasillo.

29B. INT. PASILLO ÁTICO - DÍA

Diego pilla a Álvaro en el pasillo, que trataba de volver a su habitación.

DIEGO
¿Qué haces?

ÁLVARO
Iba al baño.

DIEGO
¿Estabas escuchando?

Álvaro niega con la cabeza, lamentando que le haya pillado.

DIEGO
Vamos a ver. Si te dejo estar conmigo aquí, en contra de mi voluntad, lo último que voy a permitir es que me espíes...

ÁLVARO
Cálmate. No te estaba espiando.
Diego le mira con dureza. Luego se aleja hacia su habitación.

ÁLVARO
Habla conmigo si lo necesitas..
pero no te metas en líos... todo eso del dinero que estás ganando no..

Diego se revuelve contra él, volviendo a la posición

anterior.

DIEGO

Métete en tus asuntos. No necesito que vengas a cuidarme ni a vigilarme, ni ostias. ¿Que me enfado? Pues me enfado. ¿Que me meto en un lío?
(pronunciando lentamente)
Pues me meto en... un... puto... lío.

Álvaro niega con la cabeza. Diego se calma y Álvaro consigue zafarse.

ÁLVARO

¿Por qué siempre necesitas demostrar algo?

Violentemente, Diego pega un puñetazo a la pared.

DIEGO

Es la última vez que me hablas así.

Álvaro se queda muy triste y asustado en medio del pasillo, con ganas de llorar. Diego se va.

30. INT. HABITACIÓN - DÍA

Diego entra en su habitación y cierra los ojos, arrepentido. Mira hacia todos los lados, como buscando respuestas, negando con la cabeza. Coge unas pastillas de una mesa de estudio. En una estantería, se topa con una tarjeta que pone: "La depresión es ira contenida". La mira con decepción.

FUNDE A NEGRO

31. EXT. GRAN VÍA - DÍA

Diego espera en la puerta de un edificio de oficinas de la Gran Vía de Madrid. Toma una pastilla. Tras un rato de espera, Diego ve que Rodrigo sale del edificio y va directo hacia él.

DIEGO

Rodrigo.

RODRIGO
(sorprendido)
Hola, Diego.
Rodrigo espera que le diga lo que tenga que decirle.

DIEGO
Necesito que nos reunamos
con Antonio.

RODRIGO
No es una buena idea, Diego.
Tienes que esperar.

DIEGO
Lo siento, pero necesito saber
cómo va a ser la dinámica porque,
si no, no me interesa seguir.

Rodrigo le mira con fijación y sonrío, burlonamente.

RODRIGO
Veré qué puedo hacer.

DIEGO
No me vale, Rodrigo.
Llámale por favor.

RODRIGO
Diego, no me presiones.

Rodrigo le mira con severidad y algo asustado, aunque trata de disimularlo. Diego le mira sin importarle nada.

RODRIGO
Estate pendiente del móvil.

Rodrigo se va. Diego se queda parado, amenazante.

32. INT. RELLANO DEL EDIFICIO - DÍA

Andrea sale de su casa y atraviesa el rellano del piso. Se para y saca de su mochila un boli y un papel, donde escribe algo. Luego lo pega en la barandilla de las escaleras. Pone "Vente arriba".

33. INT. SALÓN ÁTICO - ATARDECER

Diego, tumbado en el sofá con el móvil en la mano y un bote de pastillas en el suelo, con ropa de calle y muy mal aspecto, despierta tras un fuerte portazo. Mira a su alrededor, confundido. No se da cuenta que ha sido la puerta. Nada más incorporarse, mira la pantalla de su móvil, pero no hay nada que le interese.

Se levanta y busca aire abriendo la ventana. Para unos instantes con los ojos cerrados. Cierra las ventanas y se vuelve hacia el sofá. Ve una nota en la mesa-comedor del salón: "Estaré en la residencia de la facultad. Llama a mamá." Diego niega con la cabeza.

34. EXT. AZOTEA EDIFICIO ANDREA - NOCHE

Andrea espera en la azotea del edificio, mirando hacia la salida constantemente, esperando que llegue Diego. Saca su teléfono y vuelve a llamar a Diego.

35. INT. SALÓN ÁTICO - DÍA

Diego reproduce en su teléfono un mensaje de voz.

CASERO (OFF)

(...) No sé si estás de que este mes no habéis hecho el ingreso. Es día doce... Tu madre me ha dicho que te llame a ti... espero que puedas liquidarlo estos días. (...)

Diego escucha en silencio, asumiendo el problema. Retuerce con las manos una servilleta de tela hasta "estrangularla".

FUNDE A NEGRO

36. INT. RELLANO EDIFICIO - DÍA

Andrea sale de su casa, con aspecto de ir a trabajar. Mira hacia la nota que le dejó a Diego. Amaga con escribir otra. Alicaída, acaba cogiendo la que le dejó y se va con tristeza.

37. INT. SALÓN DE JUEGOS - DÍA

Diego espera en el interior de un salón de juegos. Diego parece muy nervioso y ansioso. Rodrigo entra en el salón y se saludan con desdén.

RODRIGO

Ya está llegando. No te preocupes
que le he puesto en situación.

Diego asiente pero se mantiene muy serio. Mira furtivamente a las máquinas de juego y a los paneles de resultados de apuestas.

Poco después, aparece un señor de aspecto pudiente, ANTONIO (56), con actitud muy accesible y coloquial.

RODRIGO

Antonio, hola. Este es Diego.

ANTONIO

¿Qué tal chaval? Vamos al fondo.

A Diego no le da tiempo a pronunciar palabra.

38. INT. ZONA PRIVADA DE SALÓN DE JUEGOS - DÍA

Los tres se sientan en una mesa vacía en una zona oscura del salón, lejos de la parte de juego.

ANTONIO

Bueno, muchacho. Me dice Rodrigo
que quieres ir cogiendo más funciones.
Gracias por todo lo que has hecho
hasta ahora, contamos contigo.

DIEGO

Gracias, Antonio. Yo es que...

Antonio le hace un gesto de que espere.

ANTONIO

A mí me tienen frito con lo de
las apuestas. Es un poco inestable
ahora. Vamos a dejarlo aparcado un
tiempo. Pero tengo algo... que igual...

Saca su móvil y busca algo. Diego espera confuso. Por fin, le da la vuelta al móvil sobre la mesa y le pone un vídeo de Facebook. En él, una INFLUENCER (27) muestra su alto nivel de vida en diferentes escenas: un lugar paradisíaco, con amigas viajando en coches de alta gama, durmiendo bajo las estrellas, escuchando la nada en un paraje natural, comiendo en restaurantes de alta cocina, etc.

ANTONIO

Quiero que te conviertas en alguien así.

Diego le mira atónito.

ANTONIO

Que vendas nuestra marca entre gente como tú. El tipo de vida.

(hace una pausa)

Lo del perfil, el estilo y demás no tienes que preocuparte. Ni de los costes ni nada. Sólo vender la imagen de ser un ganador nato que vive de puta madre.

(señala hacia el salón de juegos)

Gracias a esto, claro.

Diego parece no estar entendiendo nada.

RODRIGO

Queremos controlar los mensajes. Tendrás que viajar... restaurantes, mostrar nuestros locales... dar la impresión de una vida padre...

ANTONIO

Que salga mucha piscina, playas, hotelazos, coches... serías tú solo pero no des la impresión de estar solo, ¿sabes?

(señalando a la del vídeo)

Como hace esta imbécil.

Antonio se queda a la espera de que Diego diga algo. Diego piensa unos instantes, buscando con la mirada ayuda en algún sitio. Antonio le presiona con los ojos puestos en él.

ANTONIO

(ríe)

No es algo difícil, ¿no?

Diego y Rodrigo ríen, siguiéndole.

DIEGO

¿Y cuánto ganaría?

Desde lejos, Antonio responde pero no escuchamos la respuesta. En primer término, un CHICO (23) cruza con paso lento y desesperado tras comprobar un resultado en una pantalla.

39. INT. BAÑOS DEL SALÓN DE JUEGOS - DÍA

Diego entra en el baño con gran serenidad y lentitud, mirando las cosas como por primera vez, absorto. Se refresca la cara y se mira en el espejo unos instantes. Comienza a sonreír y acaba riendo de forma exagerada, incrédulo, como si estuviera completamente loco.

FIN DEL PRIMER CAPÍTULO