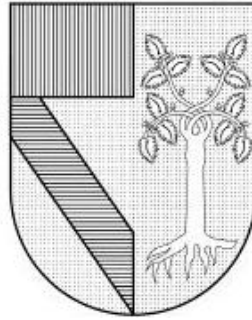


# UNIVERSIDAD PANAMERICANA

---

## ESCUELA DE COMUNICACIÓN



“GAFFER”

## CARPETA

Q U E P R E S E N T A

CARLOS RAÚL RIQUELME RAMÍREZ

P A R A O B T E N E R E L G R A D O D E :

*MAESTRO EN NARRATIVA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL*

**DIRECTOR DE CARPETA:**

Mtro. JUAN CARLOS CARRILLO CAL Y MAYOR



# **GAFFER**

**UN DRAMA DE UNA HORA**

**CREADO POR  
CARLOS RIQUELME**



**“ALASKA. EMPEZAR DE NUEVO. EMPEZAR LIMPIO.’**

**‘PODRÍAS.’**

**‘CORREGIRLO TODO.’**

**‘NO. LO SIENTO, HIJO, ESO ES LO ÚNICO QUE NUNCA PODRÁS HACER.’”**

**- ESCUCHADO A LAS AFUERAS DE ALBUQUERQUE**

**A VALLE Y A MARÍA, POR SER MIS PRIMERAS  
NOTAS Y MIS LECTORES PREDILECTOS.**

**A MAJO QUE, SIN ELLA, GAFFER SERÍA UN  
PROYECTO COMPLETAMENTE DISTINTO.**

**A MIS PADRES Y A MONTSE POR SER SIEMPRE MI  
APOYO INCONDICIONAL.**

# CONTENIDO

Introducción.....	1
Objetivo .....	1
Nombre de la producción.....	2
Ficha Técnica.....	2
Sinopsis .....	3
Corta.....	3
Storyline.....	3
Larga .....	3
Completa.....	4
Género .....	5
Estructura Narrativa.....	5
Personajes, descripción física, y psicológica.....	7
Áxel (27).....	7
Mario (27).....	7
Ana (27).....	8
Sofía (28).....	8
Planteamiento Visual y Sonoro .....	9
Visual.....	9
Sonoro .....	10
Equipo de Producción.....	12
Guion .....	13
Biofilmografía del Director y Guionista.....	72
Texto del Director.....	72
Ruta crítica .....	74
Desglose .....	77
Costo y presupuesto .....	113
Presupuesto.....	113
Casting (Posible reparto).....	116
Estrategias de Desarrollo y Distribución del Proyecto.....	119
Material fotográfico disponible.....	119
Conclusiones .....	127



# INTRODUCCIÓN

México lleva siglos metido en una guerra interna que ha cobrado millones de vidas y destrozado el país por varias décadas. La guerra contra el narcotráfico se contiene en distintos frentes: físico, social, político, económico entre otros. Y creo firmemente que el frente social se tiene perdido desde hace tiempo. Lo más grave es que nadie parece estar haciendo nada para darle una vuelta a esto. Las narcoseries son una pieza clave de nuestra cultura popular actual; no solo sabemos de Pablo Escobar, Miguel Ángel Félix Gallardo, Amado Carrillo Fuentes (alias El Señor de los Cielos) por su relevancia histórica a los conflictos de nuestro país: los conocemos porque son personajes principales de las series de Netflix, porque tienen series nacionales e internacionales con su nombre y su historia. Series que son consumidas por una audiencia de millones de personas a nivel mundial.

Se acabó el tiempo donde la imagen estereotípica de un mexicano es un hombre moreno y bigotón vestido con un sombrero y poncho cargando un revólver. Ahora es un hombre de piel cálida, con una polo, lentes de sol, un chaleco antibalas, un acento nortero y un cuerno de chivo. Las historias de narcotráfico han dado la vuelta al mundo; influyendo incluso en algunas de las series más importantes de todos los tiempos como es el caso de *Breaking Bad* donde, dejando de lado la historia de narcotráfico que protagoniza Walter White, se ven reflejadas muchas partes de la cultura del narcotráfico mexicano: memorablemente, los narcocorridos con la balada "Azul y Negro" interpretada por Los Cuates de Sinaloa.

Pero el problema no se encuentra meramente en la representación, de serlo así la gran mayoría del entretenimiento actual se debería de ver de una forma mucho más crítica. El problema con muchas de estas narrativas es cómo presentan a las figuras del narcotráficante en una posición de aspiración y de resolución de problemas económicos; sobresaliendo de sus posibilidades y logrando una mejor vida. A pesar de que la idea de mostrar la posibilidad de mejorar las condiciones de uno es una meta noble y da para una excelente narrativa, la idea de lograrlo a través del narcotráfico tergiversa por completo esta narrativa, generando la idea de que cualquier forma de salir de la pobreza, sin importar el daño o a cuante gente lastime, es justificable.

## OBJETIVO

*Gaffer* busca romper con esto y ser distinto de una forma muy clara; mostrar los efectos reales, psicológicos, sociales y de pérdida de vida a través de nuestra historia. Buscamos mostrar los horrores del narcotráfico a través de la experiencia de un grupo que entra a este mundo. En otras palabras, una narcoserie.

La pregunta lógica a esto sería entonces, ¿Por qué hacer una narcoserie, cuando se busca hacer un llamado en contra de este tipo de narrativas? La idea final es dar un mensaje a través de una narcoserie con la intención de, además de llegar a una audiencia mayor desde el principio, tener un público que generalmente no verían contenidos con este mensaje "culposos" o "tristes" de frente como es el caso de la serie *Somos* de Netflix, *Noches de Fuego* o *Sin Señas Particulares* que se enfoca principalmente en las víctimas de la violencia del narcotráfico. Al ser vendida como otra narcoserie, *Gaffer* tiene la posibilidad de darle este mensaje directamente al público que lo requiere; los que ven narcoseries. La serie engancha con la premisa de una narcoserie para terminar dando

un mensaje distinto al que se encuentra en una narcoserie común, además de mostrar el daño generado por el narcotráfico a través de una narrativa que, normalmente, haría apología de este.

## NOMBRE DE LA PRODUCCIÓN

El nombre *Gaffer* fue elegido durante la creación del proyecto y se mantuvo después de un ejercicio de marketing en el que se consideraron nombres alternos para el proyecto, entre los cuales se propusieron "Infames" y "Una Noche Más". El nombre "Gaffer" se mantuvo por distintas razones, principalmente:

- Es un título corto, sencillo y memorable.
- Es un título que no necesita traducción ya que se usa la misma palabra en los distintos idiomas (Gaffer se usa tanto como la posición como la cinta, en inglés, francés o español).
- Llama la atención a las personas que desconocen el término.
- Es sencillo de explicar para personas ajenas al término, tanto como el trabajo de nuestro personaje principal y como cinta.

## FICHA TÉCNICA

Título	Gaffer
Género	Drama ( <i>Character driven drama</i> , drama criminal)
Creador	Carlos Riquelme
Formato	Serial
# de Capítulos	6
Duración de Capítulos	55 – 60 min
Audiencia Objetiva	Adultos jóvenes y adultos (C/TV-MA)
País de Origen	México
Idioma	Español
Guionista	Carlos Riquelme (2 capítulos)

# SINOPSIS

## CORTA

Áxel, el gaffer de *Una Noche Más con Alberto Soza*, se entera que la paraplejía de su novia Ana es tratable pero no tienen forma de costear el tratamiento. Tras ayudar a Mario, su mejor amigo en recuperación de drogadicción, a esconder droga durante uno de los programas uno de los invitados le compra la coca, lo que le da la idea de comenzar una operación de narcomenudeo con los invitados al show para poder pagar el tratamiento.

## STORYLINE

El gaffer de un talk show mexicano decide emprender una operación de narcomenudeo vendiéndole droga a los invitados del programa para poder pagar el tratamiento que le regresara a su novia la habilidad de caminar.

## LARGA

Cuando un incidente en *Una Noche Más con Alberto Soza* termina con un reflector destruido y un hoyo en el escenario, Áxel, el gaffer estrella del programa, rápido mueve al equipo para arreglar el problema. Pero todo apunta a que la culpa es de Mario, mejor amigo de Áxel desde la infancia y a quien él contrató como grip en el programa a pesar de sus problemas con la cocaína. Tras encontrar a Mario desmayado detrás del foro, el incidente los deja en problemas con Juan Manuel, que le niega un aumento a Áxel que llevaba tiempo pidiendo.

Mario vuelve a comprar coca, mientras Áxel va a comer con Ana, su novia desde hace 4 años quien quedó parálitica un año antes, y sus suegros. En esta comida, Áxel se entera que la paraplejía de Ana es tratable, pero el tratamiento es sumamente costoso con un valor de 12 millones y medio de pesos. Además, tras escuchar a su suegro Bernardo gritarle a alguien en el teléfono, aprende que Bernardo ha sabido del tratamiento desde que Ana tuvo el incidente un año antes, pero no ha podido pagar el tratamiento debido a serios problemas económicos causados por intentar salvar su decadente bufete jurídico.

Saliendo de AA, asaltantes suben a camión dónde viaja Mario. Tras una pelea, el chofer, otros pasajeros y Mario logran detener a los asaltantes. Tras el incidente, Áxel recoge a Mario y lo lleva a su departamento. Áxel lo deja preocupado y Mario saca la bolsa de coca que compró, tentado a volver a consumir.

En el trabajo el lunes siguiente, Juan Manuel casi atrapa a Mario portando la cocaína, la cual Mario había llevado para entregarla a Áxel y que él pudiera deshacerse de ella. Después de una discusión entre ellos, Áxel va a deshacerse de ella, pero su ayuda es requerida inmediatamente en set. Al terminar con ese trabajo, él se da cuenta que dejó la cocaína en su chamarra y no recuerda dónde dejó la misma.

Al preguntar, le dicen que se la dieron a Juan Manuel, quien, al preguntarle, le dice que probablemente está en su oficina. Áxel va y, al encontrarla cerrada, abre la puerta manipulando la cerradura, recuperando así la chamarra y la cocaína. De camino a deshacerse de la droga, se topa

con Alejandro Sabedra, un influencer invitado al programa, que se da cuenta de que Áxel tiene la cocaína. Sabedra comienza a pedirle la droga a Áxel, ofreciéndole cada vez más dinero. Al terminar con una oferta de 20,000 pesos, Áxel termina aceptando. Viendo la oportunidad de conseguir el dinero rápido, Áxel habla con Sofía, la floor manager, sobre la posibilidad de iniciar una operación de narcomenudeo en el programa vendiendo droga a los invitados al programa para poder costear el tratamiento de Ana.

## COMPLETA

La temporada empieza con Áxel enterándose de la operación que puede regresarle la habilidad de caminar a Ana y de la posible solución a los problemas económicos que se interponen. Áxel irá con Rafael "El Rayas", dealer de Mario y a quien Áxel ha amenazado en ocasiones pasadas con dejar de venderle a Mario, para buscar su entrada en el mundo del narco; él los conecta con su superior, y Áxel y Sofía conocen por primera vez a Benicio, uno de los jefes de la zona; con la promesa de mover grandes cantidades por las celebridades que visitan el programa, Benicio se ve interesado y ofrece una prueba para el equipo de producción; con la intención de mover cinco kilos de cocaína en una semana para la prueba, Áxel y Sofía comienzan a reclutar más gente dentro de la producción. Mario, a quien intentan mantener alejado debido a su adicción, comienza a sospechar de la operación. Las cosas parecen ir bien para el crew, cuando Juan Manuel aplica medidas de seguridad más estrictas para el equipo de producción e invitados debido al incidente con Sabedra; Áxel logra meter la droga escondida entre el equipo de iluminación, pero Mario se da cuenta. Una discusión se desata entre Mario y Áxel por la situación; Mario sintiéndose traicionado y Áxel debatiendo que lo hace por el bien de todos. Mario se va sin decir nada. Logran vender la mercancía y con Benicio amarrado, la operación de narcomenudeo comienza.

El narcomenudeo comienza a ir bien, pero algunos incidentes con invitados comienzan a levantar la sospecha de otros productores aparte de Juan Manuel; principalmente la de Alberto. Mientras continúan las ventas, el cartel comienza a poner más atención en Áxel, pensando en que podrían tener un mayor uso para él. Benicio manda a Rayas a buscar algo con que puedan mantener a Áxel. Mario regresa a la producción, diciendo que va a formar parte de la operación como sea, a lo que Áxel se niega.

En el midpoint de la temporada, Rayas encontrará que Áxel, siendo joven y poco antes de la muerte de su madre por cáncer, entró al mundo del crimen por un tiempo, y sus actos resultaron en la muerte de un político corrupto y el asesinato de Abraham, el tío de Mario: Una muerte que le interesa vengar al cartel. Áxel, bajo amenaza de Benicio, se ve forzado a trabajar como músculo del cartel. La entrada en el mundo bajo del narcotráfico, y la lejanía que esto genera tanto del crew y especialmente de Ana, se comienza a notar en la vida personal de Áxel. Mario recae, sus problemas con la cocaína volviéndose cada vez peores.

Cerca del final de la temporada Ana, preocupada y pensando que Áxel ha estado pasando mucho tiempo extra en proyectos independientes fuera del trabajo en *UNM* le pide tomar un descanso; Áxel acepta, y se toma unos días libres de la producción y del cartel. Redescubriendo la felicidad que tanto necesitaba y había perdido separado de Ana, Áxel comienza a considerar su salida del cartel, un poco más cerca de los 12 millones y medio necesarios para la operación de Ana. Mientras tanto, Sofía recibe a uno de los invitados al programa, para darse cuenta de que Benicio viene con él como su nuevo publicista, quien exige ver a Áxel a pesar de haber pedido el día. Áxel, con Ana, va

al set pensando que la conversación con Benicio será sencilla. Benicio, culpando al crew de una pérdida de producto, termina dándole una golpiza a Áxel como ejemplo; le separación entre el mundo del talk show y el narco desapareciendo por completo. Áxel intenta sacar a Ana de ahí, pero ella insiste en saber qué pasó cuando Mario, en pleno ataque de pánico debido al síndrome de abstinencia, comienza a gritarle a Áxel y termina, sin querer, volteando la silla de ruedas de Ana, quien se golpea la cabeza al caer de la silla. Mario huye, Áxel lleva a Ana al hospital, dónde, en medio del enojo declara: "Tenemos que lidiar con Mario."

La segunda temporada continuará con el tema de la caída en Áxel; comenzando con Ana despertando y escuchando de Mario sobre lo que Áxel está haciendo. Llama a Áxel y, con todo el dolor de su corazón, le dice que ya no puede estar con él. Junto con la introducción de dos personajes venidos del campo y entrando al cartel por necesidad, Áxel se comenzará a dar cuenta de la crueldad del mismo. En el clímax, con Mario bajo su pistola y sin defensa, Áxel se verá enfrentado con quien se ha convertido, comenzando a planear la forma de escapar del cartel.

Con la presión encima, la tercera temporada inicia segundos después de la segunda; Áxel y Mario buscando la forma de esconderse del cartel junto con la revelación a Mario y al crew de los crímenes de la adolescencia de Áxel. El conflicto con el narco comienza a escalar tras la muerte de Benicio a manos de Mario. El crew comienza a buscar la forma de escapar definitivamente del cartel mientras las muertes comienzan a acercarse cada vez más ellos; pero la aparición de un general de la policía que parece tener ideales honestos les da un rayo de esperanza, sabiendo que el narco busca sacarlos a la luz de cualquier manera; incluso buscando matar a Ana.

Apenas salvando a Ana de la furia del cartel, el crew se traslada fuera de la Ciudad de México. Encontrando una conexión entre el narco y una masacre atribuida al gobierno que podría involucrar a justicia internacional el cartel entra en un acuerdo de paz muy delicado con el crew.

Tiempo después, unos jóvenes hijos del cartel se cuelan a una boda; cuando intentan violar una chava en un baño. Áxel, que resulta ser el novio de la boda, los detiene con una fuerte golpiza. Cuando el cartel jura venganza por lo sucedido en la boda, se tiene que empezar a planear una forma de deshacerse del cartel de una vez por todas; con la muerte de las cabezas del cartel y el sacrificio de Áxel, el crew, años después puede regresar a su vida normal.

## GÉNERO

*Gaffer* es una serie de drama; encontrándose principalmente en dos subcategorías de esta:

- *Character driven drama*. Porque la trama se moverá principalmente por los cambios y evolución de nuestros personajes principales.
- Drama criminal: Por su enfoque en el mundo del crimen.

## ESTRUCTURA NARRATIVA

La estructura narrativa del piloto es de cuatro actos más un teaser, siguiendo la estructura natural de un programa de televisión teniendo la idea de breaks narrativos a causa de los cortes comerciales a pesar de no necesariamente contar con ellos debido a su intención de pitchearse a servicios de streaming.

El piloto, por su naturaleza, tiene varios diferentes objetivos que tenemos que cumplir. En primer lugar, se encuentra la necesidad de ser una narrativa completa en sí misma; un inicio, un desarrollo y un final. Segundo, tiene que funcionar como el detonante de la serie. Por último, tiene que dejar las semillas plantadas para las líneas narrativas que nacerán de este primer capítulo.

# PERSONAJES, DESCRIPCIÓN FÍSICA, Y PSICOLÓGICA

## ÁXEL (27)

Áxel es el pobre sujeto que la vida ha pateado desde chico: Padre alcohólico, mejor amigo drogadicto, madre muerta y una bellísima y talentosa novia- que quedó paralítica después de 3 años de noviazgo. A pesar de todo Áxel es un buen tipo (dentro de lo que cabe); intenta mantener a su mejor amigo Mario a flote dándole trabajo; se quedó al lado de Ana, su novia, cuidándola, llevándola y estando a su lado después del accidente y, a pesar de no querer ver a su padre, Javier, lo visita una vez al mes; no le manda dinero porque sabe que lo gastaría en alcohol.

Por la vida que ha tenido, Áxel hace las cosas por una sola razón: cuidar de él y las personas a las que quiere (una lista, por cierto, muy corta). Áxel vive al límite de su propio eje ético; sus reglas no están escritas y pueden cambiar de un momento a otro, lo que en parte permite su caída desde su posición como un "buen tipo" hasta un narcotraficante.

Áxel necesita de un compás moral: Ana. Si existe algo que sea realmente amor a primera vista, es lo que Áxel sintió por Ana desde el momento en que la vio. Él es una buena persona, pero el bien para él es eso: lo que lo ayude a él y a quienes quiere. Creció en un lugar donde tuvo que ver por sí mismo, por lo que eso rige su moralidad y ética.

Delgado, pero con cuerpo trabajado, Áxel es notorio por los tatuajes que adornan su brazo izquierdo y parte de su cuello; principalmente una medalla de San Benito justo en medio del brazo.

## MARIO (27)

Mejor amigo y compañero de trabajo de Áxel.

Mario creció en un ambiente complicado; su tío Abraham, a quien él admiraba, era un narco de menor nivel a quien mataron en una fiesta familiar. Sus padres hacían todo por mantenerlo en una escuela privada, creyendo que lo mantendría lejos del ambiente donde murió su tío, sin embargo, Mario terminó cayendo en el alcoholismo en su adolescencia, usando marihuana de lado. Poco tiempo después, los problemas con analgésicos comenzaron y, por pura suerte, tardó tiempo en caer en problemas con la coca.

Mario quiere escapar, pero una adicción es una guerra interna con batallas día tras día. Él lucha día tras día y su lucha se verá afectada por su entrada en el narcomenudeo.

Áxel no tiene razón alguna para cuidarlo, más que la amistad que tiene con Mario desde la primaria, durante la secundaria y hasta después enterarse de sus problemas en la preparatoria.

Las principales características físicas de Mario son su cabello chino, cuerpo trabajado y tempranos indicios físicos de una adicción a las drogas.

## **ANA (27)**

Novia de Áxel

Ana creció en una familia sin preocupaciones; su padre, Bernardo Álvarez, es el socio fundador de uno de los bufetes jurídicos más grandes de México; Álvarez, Fagán y Asociados (AFA). Ella y sus hermanos crecieron en escuelas privadas, por lo que fue sorpresivo cuando ella decidió estudiar la carrera de derecho en la UNAM, destruyendo una tradición familiar. Ana se quiso dedicar a derecho penal y familiar, enfocándose en derecho familiar con la intención de ayudar a niños huérfanos o desventajados en situaciones de abuso.

Ana se vio involucrada con un accidente automovilístico dónde perdió la capacidad de caminar tras varios años de relación con Áxel. Ella es una persona completamente generosa y desinteresada; a pesar de su accidente, nunca deja de pensar en los demás. Le ofreció a Áxel seguir su vida sin ella, a lo que él se negó rotundamente. Ana se fija tanto en buscar el bien en los demás que a veces es incapaz de ver sus errores o actitudes por más peligrosas que sean.

## **SOFÍA (28)**

Amiga y compañera de trabajo de Áxel.

Floor manager de *Una Noche Más* respetado por todo su equipo e incluso sus superiores. Sofía tiene un carácter fuerte pero simpático: Siempre que entra a un cuarto saben que está ahí.

Sofía podría considerarse la mejor persona dentro de la operación. Centrada en todo momento, ella funciona incluso bajo grandes niveles de presión (algo que aprendió a hacer dentro del programa). Sofía es la primera que nota cuando ellos comienzan a salir de control. Sofía es una persona leal, mano derecha de Áxel dentro de la operación por las buenas o las malas.

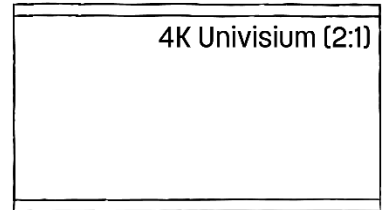
A pesar de esto, Sofía es una persona muy emocional; las emociones fuertes, para bien o para mal, pueden llegar a distraerla o descarrilarla.

# PLANTEAMIENTO VISUAL Y SONORO

## VISUAL

*Gaffer* busca tener una apariencia y sentimiento cinematográfico sin perder la sensación televisiva así que, continuando con la idea de David Fincher y los hermanos Duffer, la serie contará con un aspecto Univisium (2:1 o 18:9), cambiando al aspecto estándar de pantalla ancha (16:9) durante los segmentos en que veamos el show Una Noche Más (UNM); en caso de llegar a mostrarse otros productos audiovisuales durante la serie no previstos en el piloto (noticieros, videos musicales, películas, etc.) estas se mostrarán en su aspecto original.

4K 16:9



El aspecto estético de la serie busca dos cosas: uno, separar el espectáculo que es UNM de la serie y mostrar el mundo criminal y cómo este se va adentrando en la vida de nuestros personajes. Este último se logrará a través del contraste, color, definición, detallado y cantidad de sombras.

El set y tomas de UNM compartirán paleta de colores siguiendo los colores típicos de un talk show: café, azules oscuros y amarillos. El contraste cambiará entre un contraste bajo para las tomas del programa (aquellas mismas en 16:9) y un contraste medio y alto en las tomas del set en cuanto a la historia de la serie.

La paleta de colores fuera del set será conformada de colores más oscuros sin alejarse demasiado del realismo que tiene que contrastar con el espectáculo de UNM. Las sombras van a jugar un aspecto importante en la representación de la caída moral de los personajes y del mundo criminal de la serie. Mientras más cercano al mundo criminal, más oscuras las sombras. De la misma manera, mientras nuestros personajes comiencen a entrar al mundo criminal, las sombras se oscurecerán en cualquier escena en la que se encuentren, representando el efecto que comienzan a tener esas decisiones en su vida. En pocas palabras, mientras más avance la temporada más oscura se volverá la serie, y, con la suerte de tener más de una temporada, poco a poco se irá recuperando.



**Bajo Contraste 16:9**

**Alto Contraste 2:1**

Otra idea sobre el uso de las sombras es sobre las decisiones que tomen nuestros personajes; en la serie se jugará mucho con la idea de que la vida no es maniquea. Una idea para representar esto más visualmente es un juego sobre la dureza de las sombras: mientras en una decisión sea más evidente cuál es la decisión correcta las sombras sobre nuestros personajes serán más duras. Mientras más difícil la decisión, más suaves las sombras.



#### Mayor cantidad de sombras en escenas oscuras

En cuanto a la secuencia de apertura (conocida también como introducción o por sus nombres en inglés 'opening sequence' o 'title sequence') esta presentación del programa funciona para darle a la audiencia una probadita de la personalidad, tono y, en algunos casos, la ambientación del programa. Estas secuencias pueden durar desde un minuto hasta unos cuantos segundos, y tienden a mantener una homogeneidad durante toda una serie, y por eso sentimos que una secuencia tradicional no es algo que encaje con la personalidad de *Gaffer*.



La misma naturaleza de la trama de la serie implicaría cambios o secuencias nuevas con cada nuevo inicio de arco dramático en la serie. Además de que una secuencia de apertura, sea tan larga como la de *Dark* o tan corta como la de *Breaking Bad*, siempre implica una pausa abrupta en el ritmo de un episodio. Incluso si se tiene una canción que ya marcó un momento importante del cold open de la serie todo esto se pierde por la necesidad de la secuencia.

Esto no quiere decir que *Gaffer* no contará con una tarjeta de título, pero se buscará mantener una tarjeta de título que pueda funcionar como una pausa en el ritmo del episodio o una nota más en la 'melodía' del episodio. Por llamarla de alguna manera una 'Seamless Title Card', tal como ya se ha usado en series como *The Boys*, *Mr. Robot*, *Atlantay* *The Umbrella Academy*.

El set de *Una Noche Más* (cuya construcción está considerada dentro de nuestro presupuesto) forma una parte esencial de la identidad del show. Así como los escenarios de *Conan*, *The Tonight Show*, *Jimmy Kimmel Live!* y otros son importantes a la identidad visual de cada show, será lo mismo con *UNM* y, por extensión, con *Gaffer*. La evolución y decadencia del crew se irá reflejando poco a poco en el set, volviéndolo casi un personaje al ser una extensión de la vida interna de nuestros personajes.

## SONORO

### MÚSICA

La música juega un papel importante en *Gaffer*, con la intención de contar con una banda sonora que le dé una personalidad no solo a la serie sino a cada temporada. Teniendo esto en mente, la música que conforme la banda sonora deberá ser música en español y en la primera temporada perteneciente principalmente al género de Hip-Hop. La música diegética puede variar todavía más en género de ser necesario, pero también sería preferible mantenerla dentro del mismo género.

Las series de televisión tienden a contar con música sencillas debido a la imposibilidad de crear piezas elaboradas escena por escena cómo es posible en una película, pero en lugar de ver esto

como una limitación se ven como una oportunidad; los temas de los personajes, lugares y situaciones deberán de tener una melodía "principal" sencilla y fácil de reconocer. Esto con la intención de mezclar parte de la música con canciones de la banda sonora para darle un mayor peso dramático a las escenas que lo requieren más allá de lo que les daría la canción por si solas, de forma parecida a lo que se hizo en *Spider-man: Into The Spiderverse*.

Manteniéndose en línea con la personalidad auditiva de la serie, la idea sería mantener una música dinámica, en el sentido de ir evolucionando y cambiando junto con la banda sonora. Mantenerse dentro de los instrumentos típicos del Hip-Hop dentro de la primera temporada, agregando diferentes instrumentos a lo largo de la evolución de la narrativa permitiendo la inclusión de ritmos, melodías e instrumentos de diferentes géneros.

## **DISEÑO SONORO**

El sonido le pondrá una importancia a especial a los incidentales relacionadas con el mundo criminal; los pasones de coca, los disparos, la sangre cayéndose, etc. con la intención de darle una sensación de disgusto a la audiencia. Los incidentales fuera de aquí también deberían ser marcados con la intención de darle un sentido de urbanidad a la serie.

En cuanto a UNM, al igual que la imagen, tiene que sentirse el contraste; UNM, en el escenario y principalmente en el show, deberá sonar casi estéril y sintético; demasiado limpio para ser real.

## **EQUIPO DE PRODUCCIÓN**

Director	Carlos Riquelme
Productor Ejecutivo	Mariana Argüello
Director de Fotografía	Pedro Alan Ciales
Editor	Raúl Martínez
Compositor Musical	Nicole Picazo
1 <sup>er</sup> Asistente de Dirección	Omar Linares
2 <sup>do</sup> Asistente de Dirección	Anna Velazco
Sonido Directo	Rubén Larenas
Mezcla de Sonido	ZA Sound Design

# GAFFER

"Nada"

Episodio Piloto

Escrito por

Carlos Riquelme

2do BORRADOR LITERARIO  
12/06/21

CARLOS RIQUELME

Todos los derechos reservados © 2020

Ninguna porción de este guion puede ser interpretada, reproducida, publicada, producida, citada, vendida o distribuida de ninguna forma sin plena autorización escrita de parte del autor.



DESVANECER A:

**INT. BODEGA - NOCHE**

Una pequeña montaña de polvo blanco sobre una mesa; a su lado varios paquetes plastificados de lo mismo. Ladrillos blancos se extienden sobre la mesa metálica. Algunos con MANCHAS ROJAS y, al final de la mesa, un cadáver sangrando sobre el producto.

La sangre se extiende hasta que se derrama por el borde. Cae en un charco de sangre formándose alrededor de otro cadáver; este con un hoyo en el cuello.

Más cuerpos se esparcen alrededor de la bodega; UNA MASACRE.

¡BANG! El cuarto se ilumina; dos figuras armadas corren.  
¡BANG! Vuelven a disparar. La BALA golpea contra una columna. El polvo del impacto golpea a ÁXEL (27) en la cara; respira fuerte, golpeado y manchado de sangre y mugre. Detiene una pistola humeante entre sus manos.

ANA (V.O.)

¿Morelos?

**INT. DEPARTAMENTO DE ANA - NOCHE**

Áxel, totalmente limpio, se encuentra sentado en un sillón. Es un tipo cualquiera; lo podrías ver en la calle y no te fijarías en él, sino fuera por el físico trabajado y los tatuajes en el cuello y brazo izquierdo. ANA (27) se recarga sobre su hombro.

ÁXEL

Una semana.

ANA

Y dijiste que es para una película.

ÁXEL

La opera prima de unos chavos recién graduados.

**INTERCUT: BODEGA / DEPARTAMENTO**

Las dos figuras se acercan a la columna; armas listas.

ANA (V.O.)

¿Buena?

ÁXEL DISPARA; las dos figuras se escabullen a cubrirse.

DE REGRESO A ÁXEL Y ANA.

ÁXEL

Paga. Y eso ya es ganancia.

ANA

¿Y la peli?

ÁXEL

Es una basura. Es un cáncer para la sociedad pero-

EN LA BODEGA, ÁXEL DISPARA. Uno de los sujetos se asoma; SU HOMBRO EXPLOTA, DISPARANDO SANGRE.

ÁXEL (V.O.)

-es un pago fácil.

Su compañero lo ve caer; enfurecido VACÍA SU CARTUCHO SOBRE LA COLUMNA.

ANA acomoda su cabeza para ver los ojos de Áxel.

ANA

Si es tan malo, ¿Por qué hacerlo?  
Aunque sea fácil.

LA CORREDERA se atora; LA PISTOLA VACÍA. ¡BANG! Su frente EXPLOTA en una fuente de rojo.

ANA (V.O.)

Hacer mal buscando bien sigue siendo hacer mal.

Áxel recuesta su cabeza sobre la de Ana.

ÁXEL

¿Y qué si no tengo de otra?

La pistola de Áxel humea frente a su rostro. Áxel exhala bajando la pistola. Se escucha un gemido de dolor; Áxel ve al tipo con el balazo en el hombro ARRASTRÁNDOSE DESESPERADAMENTE hacia una AMETRALLADORA.

ANA (V.O.)

Nunca va a haber una sola opción.

SE ESTIRA PARA AGARRARLA- Regresamos al depa.

ANA

La vida no está escrita. No hay  
(CONT'D)

ANA (CONT'D)  
elecciones imposibles entre el bien y  
el mal. Siempre hay más opciones.

Áxel en el sillón ve a la nada. Pensativo.

UNA PATADA aleja la ametralladora del sujeto. Áxel se coloca  
sobre él y este voltea:

ES UN NIÑO, no más de 15 años. Su rostro lleno de miedo.

ÁXEL (V.O.)  
Pero las opciones no son blanco y  
negro. Son tonos de gris-

La mano de Áxel TIEMBLA; la indecisión lo desgarrar entre  
matarlo y dejarlo vivir.

ÁXEL (V.O.)  
-unos mucho más oscuros que otros.

ANA SE RÍE.

ANA  
¿Es una porno?

ÁXEL  
¡¿Qué- ?! ¡No!

ANA  
Entonces, ¿Qué tan grave puede ser?  
Mientras no sea sobre pedofilia no  
creo que sea tan grave, señor "no  
tengo de otra." Los trabajos van y  
vienen.

Áxel sonríe.

ÁXEL  
Perdón. Creo que tenía la cabeza en  
otra cosa.

ANA  
No me digas.

Se sonríen.

ANA  
Te voy a extrañar.

ÁXEL

Solo es una semana.

ANA

Si, pero voy a extrañar a mi novio  
*slash* chofer.

ÁXEL

No te preocupes.

OSCURO. EL niño suda en el suelo; ASUSTADO Y LLORANDO. Áxel lo ve fijamente.

ÁXEL (V.O.)

Ni te vas a dar cuenta de que me fuí.

ÁXEL LEVANTA LA PISTOLA.

CORTE A:

**SOBRE NEGRO**

-decorado con polvo flotando, aparece en pantalla:

"GAFFER".

CORTE A:

**INT. SET DE "UNA NOCHE MÁS" - NOCHE**

16:9. La cortinilla de entrada de "UNA NOCHE MÁS" da la bienvenida al sonriente rostro de ALBERTO SOZA (52, un hombre estancado en el tiempo pero con un carisma inmensurable, sentado detrás de su escritorio decorado con un micrófono y una pequeña luna neón sacada del logo del programa.

ALBERTO

Bienvenidos de regreso Una Noche Más.  
Nos encontramos con Josemaría Llano,  
estrella de la serie *Cuenta Regresiva*.  
Josemaría,-

El programa cambia de cámara para enfocarse en JOSEMARÍA (29), un productor y actor joven, guapo y humilde.

ALBERTO

-antes del corte nos decías que esta serie es especial para ti porque es un proyecto familiar.

JOSEMARÍA

Sí, Cuenta Regresiva es una serie creada por mi hermano Carlos. Él tuvo la idea cuando estaba en la universidad y- como no formaba parte de la industria, nos pidió a mí y a mi hermana que nos viéramos y nos preguntó "¿Qué podríamos hacer con esto?". Le ayudamos a pitchearla a varias cadenas, casas productoras y, tiempo después, recibimos respuesta y logramos rodar el piloto.

ALBERTO

¡Y que gran piloto! Hace tiempo que no veía uno que lograra picarme tanto como este. Y, esperando no incomodarte, que maravillosa actuación la tuya.

El público aplaude. Josemaría le agradece.

ALBERTO

Y no solo actúas, también eres productor de la serie.

JOSEMARÍA

Sí, yo me quedé como productor. Mi hermana, María José, se quedó como productora asociada y directora del piloto y del final de temporada. Carlos se quedó como head writer y Showrunner.

ALBERTO

Es una serie Llana, entonces.

A Josemaría se le escapa una risa incomoda.

ALBERTO

Y, dato curioso, el pitch de la serie paso por aquí- por Soza Producciones.

JOSEMARÍA

Cierto. Estuviste a punto de ser productor de Cuenta Regresiva.

ALBERTO

Pero creo que las cosas pasan por algo y siento que encontraron el hogar perfecto para la serie-

Se escucha un tronido. Josemaría mira hacia arriba: Un reflector CAE, haciendo EXPLOTAR EL ESCENARIO frente a ellos.

Alberto y Josemaría miran el hoyo perplejos. Alberto, de inmediato, recupera la sonrisa y voltea a la cámara.

ALBERTO

Parece que estamos teniendo unos inconvenientes en el estudio. Iremos a un pequeño corte y regresamos a terminar nuestra entrevista con Josemaría Llano. Más noche tendremos a Luis Gerardo Méndez y a Mon Laferte, presentando material de su nuevo disco. Todo esto y más por disfrutar Una Noche Más.

El público aplaude. Cortinilla de salida y dolly out.

CORTE A:

**INT. SET DE "UNA NOCHE MÁS" ESCENARIO - NOCHE**

La luz ha cambiado: con ella el color y la cantidad de sombras. La realidad del set opaca los colores y luces del espectáculo que es el talk show.

SOFÍA (O.S.)

¡Corte!

En un instante, la sonrisa de Alberto DESAPARECE.

ALBERTO

¡SOFÍA!

SOFÍA (28), la floor manager del programa, una mujer pequeña pero que llena cualquier cuarto en el que está, entra corriendo al escenario.

SOFÍA

¡Señor!

ALBERTO

¿Qué carajos acaba de pasar?

SOFÍA

Lo estamos investigando en este momento.

ALBERTO

Limpian esto y arreglen su maldito  
(CONT'D)

ALBERTO (CONT'D)

cochinerero.

SOFÍA

Sí, señor.

Sofía voltea para regresar tras bambalinas; detrás de ella Alberto recupera su sonrisa y se voltea para hablar con Josemaría. Sofía se adentra tras bambalinas; el equipo de producción camina rápido, preocupado.

SOFÍA

(A través del auricular)

¿Qué vergas?

Nos alejamos de Sofía y vemos todo el estudio desde arriba; un laberinto donde corre el equipo de producción como ratones enjaulados.

QUIQUE (O.S.)

Áxel está en camino. Los asistentes de producción ya están limpiando el escenario.

MARCO (O.S.)

De camino a tapar el hoyo.

ÁXEL (O.S.)

En camino.

Nos hundimos de regreso a nivel del suelo; Áxel sale de tras bambalinas subiendo al escenario mientras los Asistentes de Producción tapan el agujero. Áxel voltea a ver el techo.

SOFÍA (O.S.)

¿Cómo pasó esto?

Sofía regresa al escenario por detrás de Áxel.

ÁXEL

No estaban bien aseguradas. La verdad me sorprende que no se hayan caído antes.

SOFÍA

Por favor dime que no las puso Mario.

ÁXEL

No, las pusieron José y Raúl, le pedí a Mario que checara que estuvieran bien ajustadas.

SOFÍA

De todas las personas posibles-

ÁXEL

Para eso está, y nunca nos había pasado esto con él revi-

Sofía levanta la mano, pidiéndole silencio; escucha algo que le dicen a través del auricular.

SOFÍA

(Gritando)

¡Un minuto!

(A Áxel)

Ya tienes que dejar de ayudarlo, Áxel.

Sofía baja del escenario. Josemaría y Alberto regresan platicando al escenario. Áxel comienza a salir.

ALBERTO

(A Josemaría)

...y el final de la escena del tiroteo-

(Alberto nota a Áxel)

-disculpa un momento.

Alberto toma el hombro de Áxel.

ALBERTO

Áxel. Rápido. De lo que me pediste-  
Los demás productores dijeron que no,  
pero sigo en ello.

ÁXEL

Gracias, Alberto. ¿El dos-

SOFÍA (O.S.)

(Gritando; sobre Áxel)

¡30 segundos!

ALBERTO

Ni te preocupes por la luz. Después de  
25 años algo así tenía que pasar.  
Hablamos terminando el programa.

Alberto camina hacia su escritorio. Áxel continúa tras bambalinas, las luces desapareciendo detrás de él, Áxel saca su celular.

SOFÍA

En 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1...

Se escuchan aplausos y música a la distancia.

Áxel saca su celular; busca el contacto de Mario y marca.

OPERADORA (V.O.)

Lo sentimos, el número que usted marcó  
se encuentra apagado o no lo contes-

Cuelga.

ÁXEL

'ta madre.

CORTE A:

**EXT. ESTUDIOS SOZA - NOCHE**

La noche cae sobre los Estudios Soza; el azul de la luna  
tinta todo el lote. Detrás de un basurero, vemos UNOS PIES  
ASOMÁNDOSE.

MARIO (27) yace detrás del basurero, sus pelos chinos más  
desarreglados que de costumbre; un pequeño río de sangre  
corre desde su nariz.

ÁXEL (O.S.)

¡Mario!

Mario brinca, reaccionando al sonido, pero todavía  
inconsciente.

ÁXEL (O.S.)

¡Mario!

Áxel da la vuelta en la esquina, viendo los pies.

ÁXEL

Carajo.

Áxel se hinca junto a su amigo; lo levanta y lo sienta bien  
recargado sobre la pared. Suspira.

CORTE A:

Mario sobre la pared.

¡SWASH! Un cubetazo de agua le golpea el rostro. DESPIERTA DE  
GOLPE; comienza a hiperventilar.

Una toalla le cae en la cabeza. La toma y ve a Áxel a su  
lado. Él le ofrece la mano para levantarse.

CORTE A:

**EXT. ESTACIONAMIENTO ESTUDIOS SOZA - NOCHE**

Mario y Áxel caminan juntos; Mario se seca el cabello con la toalla.

MARIO

Gracias por no dejarme hecho un bulto  
detrás de un basurero.

ÁXEL

De nada.

Un beat.

MARIO

Perdón.

Áxel abre la boca para hablar; quiere hablar, pero antes de hacerlo suspira y cierra la boca. Esta es una conversación que han tenido antes. Una que nunca se vuelve fácil.

Llegan al auto. Áxel saca las llaves y lo abre. Mario abre la puerta del copiloto y sube. Áxel abre la puerta del piloto-

JUAN MANUEL (O.S.)

¡Áxel!

Áxel voltea y ve a JUAN MANUEL (32), uno de los productores del show, trotando hacia él.

ÁXEL

Juan Manuel.

Este llega al carro, se recarga y da un pequeño suspiro. Nota a Mario en el coche y le sonríe falsamente.

JUAN MANUEL

Mario.

MARIO

Chief.

Una gota de sangre se asoma de la nariz de Mario. Juan Manuel apunta a su propia nariz. Mario se limpia y, sintiendo la sangre, se voltea rápidamente.

Juan Manuel voltea a Áxel y, justo antes de hablar, cierra la puerta.

JUAN MANUEL

Alberto te estaba buscando después del programa.

ÁXEL

Sí, perdón, tuve un- asunto.

JUAN MANUEL

¿El dos mil causó muchos problemas?

ÁXEL

Algo así.

JUAN MANUEL

Lo importante es que nadie salió lastimado y el show terminó bien. Seguro vamos a tener algunas notas y seguro nos volvemos virales en YouTube, pero ya son gajes del oficio. Mucha gente incluso pensó que fue planeado.

ÁXEL

Sí, perdón. El equipo está convocado para el lunes. Vamos a hacer una revisión completa de los fierros-

JUAN MANUEL

No me preocupa el desempeño de tu equipo, Áxel.

Áxel rota la cabeza, un poco confundido.

JUAN MANUEL

Mira- Eres el mejor gaffer que hemos tenido. Llevas trabajando y haciéndolo excelente los tres años que llevas en *Una Noche Más*. Y cuando te ha tocado tomar las riendas de otro equipo por cualquier razón las cosas terminan por salir excelente.

(Un beat.)

Ya sabemos que Mario estaba encargado de revisar las luces.

ÁXEL

Señor.

JUAN MANUEL

Alberto habló con los productores. Y unánimemente creemos que te lo

(CONT'D)

JUAN MANUEL (CONT'D)  
mereces. Carajo, queremos que hagas más que solo luces. Pero tu talento y trabajo siempre vienen con condiciones.

ÁXEL  
Mario no es una condición.

JUAN MANUEL  
Lo entendemos, pero en tu afán de protegerlo siempre terminas arrastrándolo a dónde estés. Y dónde está él algo va a salir mal. Áxel, eres una parte invaluable del equipo y-

ÁXEL  
Si Mario se tiene que ir para que me den el aumento no lo quiero.

JUAN MANUEL  
Áxel.

ÁXEL  
Mario no es una condición.

Juan Manuel ve a Áxel seriamente, intentando esconder la decepción.

JUAN MANUEL  
Mario se está hundiendo. Y si tú sigues sacándolo a flote- un día te vas a ahogar con él.

Juan Manuel le da unas palmadas en el hombro y se va. Áxel lo ve alejarse antes de abrir la puerta y subir al auto.

**INT. CARRO DE ÁXEL - CONTINUO**

MARIO  
¿Qué quería ese güey?

ÁXEL  
Ese güey es tu jefe y quería saber como vergas cayó un dos mil sobre el puto escenario.

Áxel voltea a ver a Mario: desborda enojo. Golpea las llaves en la ignición y prende el carro. Comienzan a avanzar más rápido de lo que debería. Mario lo ve con ojos gigantes,

completamente asustado.

MARIO

Áxel, hoy-

ÁXEL

¡Hoy alguien pudo haber muerto, cabrón! Te apoyo pase lo que pinches pase. De una madre a otra y justo- Justo cuando estamos logrando algo bueno le entras al polvo.

Mario se encoje en su asiento.

MARIO

Y, ¿Te dieron el au-

ÁXEL

¡No, cabrón, no me dieron el puto aumento!

Llegan a la salida del estacionamiento: Áxel baja la ventana para pasar la tarjeta. La pluma se abre y salen-

#### **INT./EXT. CALLES DE LA CDMX - CONTINUO**

-quedándose en silencio un momento. Áxel cierra los ojos por un momento, respira hondo; si pudiera tragarse lo que acaba de decir, lo haría. Mario ve el suelo; SE RASCA EL BRAZO fervientemente. Áxel lo detiene.

ÁXEL

¿Y cómo van las reuniones?

MARIO

Pues- van.

Mario saca su cartera y de ahí, entre los billetes, una pequeña moneda plateada. Grabado en la moneda se lee:

"1 MES"

CORTE A:

#### **INT. DEPARTAMENTO DE ÁXEL - NOCHE**

La puerta se abre; un rayo de luz proveniente de la puerta ilumina el oscuro cuarto. Áxel enciende la luz y entra Mario detrás de él.

Este departamento universitario es justo a lo que suena;

vacío y simple. Áxel no ha agregado nada desde entonces.

ÁXEL

Tuve que tirar el colchón de visitas la semana pasada, pero el sillón está bien, ¿No?

MARIO

El sillón está perfecto.

Mario camina hacia la cocina y abre uno de los estantes para sacar un vaso; conoce el lugar a la perfección.

ÁXEL

Ahorita te paso un cojín y una sábana.

MARIO

¿No viene una cheve con eso?

Áxel da una pequeña risa mientras Mario abre el refrigerador y se sirve jugo de naranja.

ÁXEL

Mario-

Mario se tira en el sillón y voltea a ver a Áxel.

ÁXEL

No traes nada, ¿Verdad?

MARIO

Na', ¿Cómo crees? ¿A tu casa?

Mario reconsidera. Deja el vaso y se comienza a buscar; checa chamarra, bolsillos; revisa su bolsillo trasero.

ÁXEL

Mario.

MARIO

¡Sí! Digo- No. Nooo. Te dije que no traía nada.

Áxel asiente con la cabeza.

ÁXEL

Mañana me voy a desayunar con Ana, entonces nos levantamos a las 7.

MARIO

Estamos. Mañana a las 7 para ir a  
(CONT'D)

MARIO (CONT'D)  
desayunar con la reina.

Áxel se sonríe. Mario se avienta sobre el sillón y Áxel-

**INT. CUARTO DE ÁXEL - CONTINUO**

-entra a su habitación. Un poco más arreglado y maduro que la sala. Abre el closet y jala del estante una sábana y la deja sobre la cama.

Voltea a ver a la sala; Mario, tirado en el sillón, tomando su jugo y viendo el techo.

Áxel suspira y camina hacia el baño. Levanta la tapa del escusado y tira UNA BOLSA CON POLVO BLANCO.

CORTE A:

**INT. RESTAURANTE - MAÑANA**

El restaurante está lleno. En una mesa al centro vemos a Ana, la misma mujer del teaser, revisando el menú. Es una joven hermosa y sobresaliente y no solo en su físico. Áxel entra al restaurante.

Ana levanta la mirada un momento y lo ve; una sonrisa apareciendo instantáneamente en su rostro. Áxel, sonriendo, se acerca a la mesa.

ANA  
Hola, guapo.

ÁXEL  
Buenos días, hermosa.

Áxel se agacha y le da un beso.

CORTE A:

Áxel y Ana RÍEN; platos de comida terminados frente a ellos.

ÁXEL  
Pasa de una canción a otra, como- Se creía Elvis reencarnado. Nunca, en mi vida, había escuchado a alguien cantar tan mal *Jailhouse Rock*.

(Canta)  
*Little Joan was blowing on the saxophone.*

ANA

Ni siquiera es la letra.

ÁXEL

¡Yo sé que no es la letra! Pero él estaba segurísimo de Joan y su saxofón.

ANA

¿Si su vida dependiera de ello?

ÁXEL

(Cantando)

*Little Joan was blowing on the saxophone!*

RIEN; entre risas, se miran fijamente. Relajados, sonriendo; completamente enamorados.

ANA

Y al final, ¿Cómo te fue con Mario?

ÁXEL

Se durmió en el sillón. Fue una friega despertarlo en la mañana pero se logró. Lo deje en su depa de camino.

ANA

¿Crees que haya sido lo mejor? ¿Solo después de una reincidencia?

ÁXEL

No puedo cuidarlo todo el día. Además tiré al caño todo lo que traía.

ANA

¿Todavía tenía?

ÁXEL

Se lo quité cuando lo encontré inconsciente.

ANA

¿Y cómo está?

ÁXEL

¿Desconsolado? Ayer se veía bajoneado de camino al depa.

(Un beat)

Estaba muy feliz cuando cumplió el mes.

ANA

Ha de estar devastado.

ÁXEL

Se estaba rascando otra vez. Ya no sé si era ansiedad o abstinencia.

Áxel voltea a ver el suelo. Ana le toma la mano.

ANA

Eres un buen amigo, Áxel.

Áxel le sonríe, pero se queda callado.

ANA

Oye, mis papás querían verte.

ÁXEL

Cierto, quedé de ver a tu papá esta semana.

ANA

Justo iba a ir a visitarlos. ¿Quieres, puedes venir?

ÁXEL

Claro que quiero y puedo.

Ana le sonríe.

ÁXEL

¿Dónde está la-

ANA

La dejaron en la entrada.

Áxel se levanta y va. Un mesero llega y deja la cuenta. Ana le agradece cuando Áxel regresa con UNA SILLA DE RUEDAS.

ANA

Gracias, amor.

Ana se pasa hábilmente de la mesa a la silla de ruedas. Va a agarrar la cuenta cuando-

ÁXEL

Na-ah. Hoy pago yo.

Se sonríen y Áxel comienza a empujar la silla hacia la caja.

CORTE A:

**INT. DEPARTAMENTO DE MARIO - DÍA**

El departamento está desordenado, pero algunos lados, como la cocina, están realmente limpios. Este hogar es como Mario; mejorando poco a poco.

En el sillón, Mario con una mirada de preocupación, ve fijamente el suelo; SUS MANOS se aprietan, se sueltan. Intercalan dedos y se los aprietan; en su brazo derecho la piel está abierta.

Mario respira hondo, sudando frío. Respira otra vez antes de levantarse del sillón de camino a la puerta; extiende su mano para tomar la manija-

Se detiene. Su respiración más rápida. Cierra los ojos, regresa al sillón y se sienta. Mete la mano en su bolsillo sacando su moneda: "1 MES".

MARIO  
(Murmurando)  
Uno, dos, tres...  
(Un beat)  
Cuatro, cinco-

CORTE A:

**INT. PASILLO / BLOQUE DEPARTAMENTAL BARATO - DÍA**

UNA PUERTA CERRADA. Se escucha una serie de golpes en la puerta: puño, palma, puño, puño, palma, puño.

Se escucha movimiento del otro lado de la puerta y se abre; comenzamos a escuchar música de hip-hop y se asoma RAFAEL "EL RAYAS" (25), un dealer flaco con rastas cortas y tatuado hasta el cuello.

RAYAS  
¡Qué pedo, Mario! Pásale.

Mario entra, cabizbajo y viendo si nadie lo está siguiendo. Rayas se asoma al pasillo, revisa y cierra la puerta.

**INT. EL BÚNKER - CONTINUO**

El "Búnker" deja al departamento de Mario como un hotel de lujo; un solo sillón en la esquina decora un departamento desarmado a las fundaciones. Un colchón en la otra esquina donde se encuentra "LA ZABALETA" (27) dándole un hit a una pipa.

RAYAS

¿Ya te diste? No pensaba verte hasta la próxima semana.

ZABALETA

Seguro la tira le quito todo.

Rayas se ríe.

RAYAS

Nel, Mario es de fiar. ¿O no, carnal? ¿Ya andas trabajando con los puercos?

Rayas se ríe. Mario responde con una risa forzada.

RAYAS

'inche, Mario, carnal. Aguanta bara, ¿O qué pedo? ¿Qué traes? Andas más agüitado de lo normal, pero ahorita teponemos de buenas. ¡Zaba! Pásame tres gramos.

La Zabaleta deja la pipa, levanta el colchón y saca de una hoyo una bolsita de de plástico con marihuana; Se la lanza al rayas.

RAYAS

Servido, m'ijo. Son ciento veinte.

MARIO

No, Rayas, yo-

RAYAS

¡Simón! Tienes toda la razón, ya eres niño grande.

Rayas se limpia la nariz y regresa al sillón; levanta el descansa brazos que esconde un montón de bolsitas con polvo.

RAYAS

'Ora, sí, mi Mario. Servido.  
(Le ofrece la bolsa.)  
Son tres veinte.

Mario ve la bolsa fijamente. Comienza a apretar el puño.

CORTE A:

**EXT. JARDÍN / CASA DE LA FAM. ÁLVAREZ - DÍA**

La casa de los Álvarez es de esas que gritan "tengo dinero";

jardines rodeando una casa blanca con ventanales gigantes.

Alrededor de una mesa de jardín encontramos a BERNARDO (59) y TERESA (57), una pareja acomodada pero humilde en actitud. Teresa lee un libro, mientras Bernardo ve su laptop con una etiqueta que lee ÁLVAREZ, FAGÁN & ASOCIADOS. Suspira leyendo un correo en la pantalla, lee "ACTA DE RENUNCIA".

ANA (O.S.)

Hello!

Los señores voltean a ver a Ana y Áxel bajando por la rampa.

TERESA

BERNARDO

¡Hola, mi amor!

¡Bienvenidos!

Se saludan, y se sientan a la mesa.

TERESA

¿Cómo has estado, hija?

ANA

Ay, ma. Súper feliz.

TERESA

¿Y ahora por qué tan contenta?

BERNARDO

Como que parece que traen noticias,  
¿No, amor?

Voltea a ver a Áxel.

ÁXEL

Si sí, no tienen nada que ver conmigo.

Se ríen.

ANA

Sí, hay noticias, pero... también son  
para Áxel.

(Le aprieta la mano.)

Fui a ver al doctor Porfirio.  
Estábamos hablando de algunos estudios  
que me hice y- la paraplejia parece no  
ser tan permanente como pensamos.

A Ana se le escapa una lágrima.

ÁXEL

No mames.

Áxel comienza a sonreír, Ana le confirma con la cabeza; Áxel la abraza, unas lágrimas se le escapan. Teresa, se tapa la boca.

TERESA  
(Llorando)  
¡Mi amor!

Teresa se levanta y la abraza. Bernardo sonríe desde su silla. Ana lo voltea a ver.

BERNARDO  
Felicidades, hija.

Ana le sonríe y voltea con su mamá, mientras Bernardo, tapándose la boca, aprieta el puño debajo de la mesa.

CORTE A:

**INT. OFICINA / CASA DE LA FAM. ÁLVAREZ - DÍA**

La oficina de Bernardo es de esas que tenía tu abuelo en su casa; con cosas que deberían de estar en un museo y no ahí. Está oscura; en la esquina, en una butaca vemos a Bernardo con un whiskey en su mano.

Afuera se escucha a la familia celebrar. Áxel entra.

ÁXEL  
¿Todo bien, señor?

Bernardo le da un trago al whiskey. Respira hondo, cortado, como si recién hubiera llorado.

BERNARDO  
¿No es hermosa, Áxel? Tan bonita. Tan feliz. Tan- Llena de esperanza.

ÁXEL  
¿Señor?

BERNARDO  
12 millones y medio. Eso cuesta el tratamiento, Áxel. 12. Millones.

El señor le da otro trago a su whiskey, sus cachetes mojados. Áxel lo ve de reojo, confundido.

ÁXEL  
Ana no-

BERNARDO

El Dr. Porfirio me dijo que era curable desde el accidente. Ella estaba inconsciente y- él me dijo a mi.

ÁXEL

Espere- ¿Ya sabía? ¿Y por qué no hizo nada?

BERNARDO

Porque no podía. Porque no puedo.

ÁXEL

¿Pero- por qué no? El seguro.

BERNARDO

ÁXEL

Áxel...

Hay- hay créditos.

Hijo...

Vender la casa.

Áxel, escucha.

Áxel lo voltea a ver. Bernardo se frota la cara.

BERNARDO

El despacho se está yendo al carajo. Llevo intentando salvarlo tres años. Tengo... 120,000 pesos- entre todas mis cuentas. Justo antes del accidente tenía una deuda de 635,000 pesos. Ahora... es de 450.

(Respira hondo. Su voz se corta.)

Justo- justo antes del choque. No podía pagar el seguro médico y- y pensé. ¿Por qué pagarlo este mes? Nunca lo usamos. ¿Qué podría pasar?

El whiskey en sus manos comienza a temblar. Se escuchan a la distancia las risas de Ana y su mamá.

BERNARDO

Si tienes una idea de como conseguir el dinero... soy todo oídos. ¿Créditos? No me los van a dar. ¿Vender la casa? Es lo único que nos queda. No puedo dejar a Teresa en la calle. No voy a hacer que Ana nos mantenga cuando está empezando su vida. Yo lo haría todo, Áxel. Todo. Pero hoy- hoy, no hay nada que pueda

(CONT'D)

BERNARDO (CONT'D)

hacer.

Bernardo, con lágrimas corriendo por sus mejillas se acerca el vaso a la boca. Axel lo ve, con una mirada sin emociones.

BERNARDO

Nada.

CORTE A:

**INT. CENTRO COMUNITARIO - TARDE**

El círculo de la empatía; Esa imagen tan común de AA del círculo de sillas. Un grupo de gente sufriendo juntos.

Mario se encuentra sentado al lado de JAIME (34), un hombre dispuesto a ayudar a través de su dolorosa experiencia: el líder de la sesión.

JAIME

Las caídas. Se sienten como nuestro peor enemigo. Luchamos cada día y noche contra esa tentación. Nos esforzamos. Nos protegemos. Nos cuidamos y pedimos ayuda. Nos mudamos con un amigo y- ahí está. Otra caída. Y eso es suficiente para que nos sintamos perdidos. Pensamos: "Nunca voy a salir." "No lo voy a superar." "Nunca voy a ser libre." Y es ahí cuando los pensamientos más peligrosos comienzan a asentarse en mente y corazón. ¿Por qué sigo peleando? ¿No será que realmente quiero esto? ¿Para que poner tanto esfuerzo si, en dos semanas, voy a estar de regreso aquí? ¿Tomando, apostando, usando? Cuando nos enfrentamos a las caídas se nos olvida que la recuperación no es un salto; es escalar una montaña. Dejar esto de golpe es imposible. Y una recaída no es el fin del mundo. Es una oportunidad de decir "Es un nuevo día." "Hoy puedo decir que no." "Hoy puede ser el primer día de mi nueva vida. De una vida sobria."

Mario juega con SU MONEDA; corriendo el dedo alrededor del 1 grabado. El discurso de Jaime se convierte en ruido; indistinguible e indistinto.

JAIME (O.S.)

Mario.

Mario voltea para ver a Jaime frente a él; el círculo de sillas ha desaparecido. El último asistente sale del cuarto.

JAIME

¿Todo bien? Te perdimos al final.

MARIO

Sí, todo perfecto. De huevotes.

JAIME

¿Cómo va todo? Un mes es un gran avance, pero a veces se puede sentir como un gran peso.

Mario le da una vuelta a su moneda. Voltea a ver a Jaime y, con una sonrisa forzada, se la ofrece. Jaime le sonrío y la toma.

JAIME

¿Escuchaste lo que dije al cierre?

MARIO

Sí.

JAIME

Hoy tuvimos varios nuevos. Tenemos a Isa, Ángel, y- creo que era-

MARIO

Ismael.

Jaime se siente en el suelo al lado de Mario.

JAIME

Ismael. Nuevas caras que vienen buscando un nuevo inicio. Esa libertad que en algún momento perdieron. ¿Hace cuánto fue tu primera sesión?

MARIO

Seis meses.

JAIME

Seis meses. Y llegaste después del alcohol. Pastillas. Mota. Polvo. Y no fue hasta ahí que supiste que era un problema.

MARIO

No es fácil aceptar que tienes un problema.

JAIME

Y es igual de difícil aceptar que tal vez ya encontraste la solución.

Jaime voltea a ver a Mario, quien tiene la mirada perdida en el suelo.

JAIME

Queremos no salir porque es más fácil tenernos pena que pelear. O- no queremos salir porque ni siquiera sabemos cómo se siente estar afuera.

MARIO

¿De la verga?

JAIME

Tal vez sí. Tal vez no. Porque tendremos que enfrentarnos con la realidad. Y con nosotros mismos.

MARIO

¿Y qué sí- ya no solo no sé cómo se siente? ¿Qué tal si- ya ni siquiera sé quién soy?

JAIME

Una razón más para salir.

Jaime saca algo de su chamarra y se lo entrega a Mario; una moneda de 24 HORAS.

JAIME

Conocerte.

CORTE A:

#### **INT. DEPARTAMENTO DE ANA - NOCHE**

Es un departamento bonito; color blanco y gris, moderno pero vacío. Nuevo.

Ana, en una pijamada modesta, y Axel, en la misma ropa, se encuentran sentados en el suelo, comiendo unas pizzitas.

ANA

Deberías vender pizzitas.

ÁXEL

¿Tan ricas quedaron?

ANA

4 estrellas Michelin.

ÁXEL

¿No lo dices para hacerme sentir bien sobre mis pocas habilidades culinarias?

ANA

¿Tan obvio fue?

(Se ríen.)

Pero la verdad es que sí te quedaron bastante ricas. ¿Tú hiciste la salsa?

ÁXEL

Hoy la salsa es cortesía de mi buena amiga la Costeña.

ANA

La Costeña te está dando buena competencia.

ÁXEL

¡Ja! Lo dudo.

Los dos toman de sus bebidas; Ana de una copa de vino, Áxel de un vaso con agua.

ÁXEL

¿Y qué fue lo que te dijo el doctor Porfirio?

ANA

Que era un tratamiento caro, pero que valía la pena. Que si todo sale bien, mi vida podría básicamente regresar a la normalidad.

ÁXEL

¿Básicamente?

ANA

Me voy a cansar muy rápido. Nunca podré hacer deportes de contacto, correr rápido y, si no me cuido, al llegar a la tercera edad puedo regresar a la silla.

ÁXEL

Pero es mejor que nunca caminar.

ANA

Mucho mejor que nunca caminar. Mucho mejor que no estar segura si voy a poder tener hijos...

Áxel se incomoda por el comentario, pero no permite que se le note. Le da una sonrisa honesta a Ana y ella le toma la mano.

ANA

No lo sé. Tal vez me precipité.

ÁXEL

¿Por?

ANA

El tratamiento es carísimo. Solo el primer año me generaría un gasto de 12 millones y medio.

ÁXEL

(Actuando sorprendido)

Eso- Es- Un montón de dinero.

ANA

Y lo más probable es que sea más de un año, lo cual subiría el gasto a trece o catorce. Un millón por año.

ÁXEL

¿Y cuáles son nuestras opciones?

ANA

Crédito... Ni siquiera estoy segura que lo pueda cubrir un seguro médico porque es una condición preexistente.

ÁXEL

No perdemos nada checando. Tal vez no cubren todo pero sí algo.

ANA

Sí, pero- Un seguro que pueda pagar. Es muchísimo dinero. Tengo que hacer un primer pago de veinte mil pesos para empezar antes de cualquier otra cosa y no quiero ponerle ese peso a nadie. Ni a ti, ni a mis papás.

ÁXEL

No me molesta. En lo absoluto.

ANA

Lo sé, pero a mí sí. Estás empezando tu vida, Áxel, y no quiero ser-

ÁXEL

Ana- Yo sé que no hemos estado de acuerdo en nuestro futuro. Pero he estado a tu lado cuatro años y no tengo planeado irme. Sin importar lo complicadas que se puedan poner las cosas.

Se miran un momento.

ANA

Te amo.

ÁXEL

Y yo te amo a ti.

Ana le jala la mano; Áxel se acerca a ella y la abraza.

ÁXEL

Además, ¿Por qué deber 12 millones cuando puedes solo deber 6?

Ana se ríe y le da un pequeño golpe en el brazo.

CORTE A:

#### **EXT. ENTRADA DE IGLESIA - NOCHE**

Mario sale de una iglesia al lado de una puerta con un letrero de AA. La calle y la iglesia se pintan de naranja debajo de los faroles.

MARIO

(A una monja en la puerta)

Buenas noches.

Mario continúa caminando; llega a la parada de autobús y se suma a la gente esperando. Mario saca de su mochila un libro de autoayuda y lo lee.

Momentos después llega el camión; se abren las puertas mostrándonos al molesto conductor.

**INT./EXT. CAMIÓN - CONTINUO**

La gente sube al camión; Mario detrás de todos. Entrega el pasaje y atraviesa las filas del camión sentándose al fondo. Vuelve a sacar su libro y tararea mientras lee.

Mario levanta la mirada del libro: el camión poco a poco se va llenando. Nota a una señora mayor subir al camión. La señora, mirando de lado a lado, busca un lugar para sentarse sin encontrarlo.

Mario se levanta. Llama a la señora y le ofrece el lugar, ella le regresa una sonrisa y se sienta. Mario se agarra de uno de los tubos y continúa leyendo.

El libro VUELA DE LAS MANOS DE MARIO; un Asaltante (B) con la cara cubierta, lo empuja contra el barandal. Otro asaltante (A), con una gorra y tapabocas, saca una pistola, golpea al conductor en la cabeza y amenaza a los pasajeros.

ASALTANTE A

¡Órale, ya se la saben! ¡Carteras y  
celulares en la bolsa, que no me  
quiero poner violento!

El tipo que golpeó a Mario le pone una bolsa de basura enfrente. Mario lo ve en SHOCK. El tipo saca un cuchillo y SE LO PONE EN EL PECHO.

ASALTANTE B

¡¿No'scuchas, puto?! Dijo que le  
cayeras con la cartera y el cel.  
¡Ándale, pendejo!

Mario respira cortado. Saca de su bolsillo trasero su cartera y la tira en la bolsa. Saca su celular y lo tira igual.

RECIBE UN GOLPE EN EL ESTÓMAGO. Mario cae al suelo.

ASALTANTE B

Traemos prisa, culero, a la próxima  
afloja rápido.

Mario se aprieta el estómago; el mundo se vuelve un poco borroso a su alrededor. Las amenazas del asaltante se escuchan irreconocibles hasta que-

ASALTANTE B (O.S.)

Lo siento, doñita-

MARIO LEVANTA LA CABEZA: Ve al asaltante AMENAZAR CON EL

CUCHILLO A LA SEÑORA.

ASALTANTE B

-uste' también caígale con su-

EL ASALTANTE CAE DE LADO; se golea la cabeza contra uno de los asientos. Vemos a Mario SOLTANDO LA PIERNA DEL ASALNTANTE. El cuchillo CAE DEBAJO DE LOS ASIENTOS. El asaltante se pone de rodillas. Un río de sangre corre de su frente. Se limpia y se levanta.

ASALTANTE B

¡¿Quién putas-

UN GOLPE DIRECTO AL ROSTRO.

El Asaltante A voltea. El conductor, aprovechando, toma una llave en L y ¡PAM! El Asaltante CAE. Un pasajero le toma el brazo y le quita la pistola.

El Asaltante B cae sobre el asiento. Se levanta. Regresa un golpe. MARIO LO ESQUIVA moviéndose de lado. El asaltante suelta otro golpe; Mario se mueve y el puño termina GOLPEANDO UN TUBO. El Asaltante GRITA; sus nudillos llenos de sangre. Al verse la mano nota EL CUCHILLO EN EL SUELO.

Voltea; Mario le suelta un golpe. Responde con un golpe al pecho: MARIO SE TAMBALEA HACIA ATRÁS. El Asaltante toma el cuchillo del suelo.

Mario voltea a verlo; el asaltante, con sangre en la cara y mano, respirando rápido y apunta a MARIO CON EL CUCHILLO.

SE LANZA. Mario intenta tomarle el brazo- falla. EL CUCHILLO LE ABRE EL BRAZO.

Mario grita. El asaltante regresa el brazo, listo para apuñalar a Mario. De pronto OTRO PASAJERO LO SOSTIENE.

UN GRITO: El asaltante asustado ve a otro PASAJERO LANZARSE SOBRE ÉL. Le suelta un CODAZO al pasajero que se acerca; UN GOLPE en la cara al que lo sostiene. Ya libre voltea a la puerta; MARIO EN SU CAMINO.

El asaltante, en un último intento de escapar GRITA ENFURECIDO. TACLEA A MARIO; LOS DOS SALIENDO POR LA PUERTA.

CAEN DE LADO EN EL PAVIMENTO. El asaltante se empieza a levantar y RECIBE UN GOLPE CON LA LLAVE DE L EN LA CABEZA.

Mario, tirado en el pavimento, levanta el cuello para ver al

chofer OFRECERLE LA MANO.

CORTE A:

**INT./EXT. CARRO DE ÁXEL - NOCHE**

Mario se encuentra en el asiento del copiloto hablando por teléfono; su brazo vendado.

MARIO

Estoy bien, Dani. ... Sí, sí fue en el camión, un intento de asalto..... No, no estaba drogado y NO necesito que pases por mí. ... Áxel vino por mí. ... Y justo por esos comentarios es que lo llamé a él y no a ti..... El cabrón no toma, ¿Qué chingados tiene que ver él? Daniela- Estás a dos de terminar esta llamada. ... Uno. ... Bye...

Mario le cuelga.

MARIO

Bueno, mejor que la última plática que tuve con ella.

ÁXEL

¿Hace cuanto no la ves?

MARIO

Desde la vez que insistió en ir a Monte Fénix.

ÁXEL

Madres.

MARIO

Había escuchado de familiares haciendo de menos una adicción pero-  
¿Exagerándola?

ÁXEL

Solo está preocupada.

Áxel se estaciona; pone el freno de mano.

MARIO

¿Preocupada? Quiere que deje de ir a trabajar. ¿Cómo es eso estar preocupada? Está loca.

Los dos se quitan el cinturón y bajan.

CORTE A:

**INT. DEPARTAMENTO DE MARIO - NOCHE**

Áxel cierra la puerta detrás de él. Mario saca hielo del congelador en una toalla y se la pone en la cabeza.

ÁXEL

Está más limpio que la vez pasada.

MARIO

Ya ves. "Ordenar tus espacios para ordenar tu cabeza y corazón."

Mario se avienta en su sillón; hace un gesto de dolor y se ve el brazo vendado. Se aprieta más los hielos sobre la cabeza.

MARIO

Pero después de este putazo...

Áxel se ríe.

ÁXEL

¿Algo más en lo que te pueda ayudar?  
¿Te traigo algo?

MARIO

Un tequila no me caería nada mal.

ÁXEL

Algo que sí puedas tomar, imbécil.

MARIO

Nah, estoy bien, te veo en el jale.

ÁXEL

¿Seguro?

MARIO

Seguro, estoy de pinches huevos, neta.  
Checa.

Mario levanta la toalla con hielos mostrándole un moretón.

MARIO

¿Ves? De huevos.

ÁXEL

Te veo el lunes.

MARIO

Ahí nos vemos, patrón.

Áxel camina a la puerta; le echa un último vistazo a Mario antes de salir.

Solo, Mario se quita un momento la toalla. Voltea a ver el sillón; respira hondo y, de entre los cojines, saca la bolsita de polvo que le compró al Rayas.

CORTE A:

**INT. ESTUDIOS SOZA - DÍA**

COMIENZA MONTAJE:

- Un Asistente de Producción (P.A.) entra a INT. CABINA; comienza a encender computadoras y monitores.

- INT. SET Se encienden las luces de trabajo. El equipo de arte comienza a revisar escenografía.

- INT. SET Los camarógrafos comienzan a encender las cámaras.

- INT. PASILLO Alberto entra a las oficinas de los estudios vestido en su ropa casual.

- Sofía entra a INT. SET, colocándose los auriculares y prendiendo su box.

- En INT. CABINA, el switcher entra y prende el sistema de comunicación, mientras los ingenieros de audio prenden sus sistemas.

- En INT. SET, un P.A. revisa uno de los lavaliers.

P.A.

Uno, dos, tres, uno, dos-

- En INT. CABINA recibe el audio. Avisa a Sofía mientras el switcher ve en el monitor a-

- INT. SET -un P.A. sosteniendo una tarjeta de calibración. Los colores cambian al calibrar la cámara.

- INT. CABINA Áxel habla con MIGUEL (30), el director de fotografía.

- INT. SET El P.A. voltea la tarjeta a la otra cámara.

- INT. SET Áxel, JOSÉ (25), el best boy, y RAÚL (23), el key

grip, colocan luces alrededor del set móvil de una oficina.  
Se coloca una estatua en un pequeño pedestal en el set móvil.

TERMINA MONTAJE

**EXT. CALLE AFUERA DE ESTUDIOS SOZA - DÍA**

Mario baja de un camión. Atraviesa las puertas principales del Estudio. Saluda a un guardia y atraviesa a los estudios cuando-

JUAN MANUEL (O.S.)

¡Mario!

Juan Manuel se acerca con un guardia de seguridad.

MARIO

*Chief.*

Al acercarse, tanto Juan Manuel como el guardia se sorprenden, deteniéndose frente a Mario, atónitos.

MARIO

Buenas, buenas. Buen lunes.

(Beat.)

¿En qué les puedo ayudar?

JUAN MANUEL

Buen... día- ¿Estás bien? ¿Qué te pasó?

MARIO

Ah, sí. Mi jeta. Pues... me asaltaron, ya ven como anda la situación en el país.

JUAN MANUEL

¿Y cómo- ?

MARIO

¡Ah! Pues- Me defendí. Todo idiota, ¿no? Y me metí un madrazo en la cabeza, me navajearon el brazo pero, ¡Hey! Todo terminó bien. El doc dijo que no hay mucho pedo y que podía regresar a trabajar. Así que colorín colorado.

JUAN MANUEL

(Atónito)

Ajá.

Nadie dice nada por un momento.

MARIO

Bueno... Tengo que ir a trabajar. Así que- tengan un buen día.

Mario comienza a caminar, Juan Manuel regresa a la realidad.

JUAN MANUEL

¡Mario!

Lo toma del hombro; Mario rápido MUEVE ALGO DE SU BOLSILLO A SU ROPA INTERIOR.

JUAN MANUEL

Umm... Fíjate que estamos haciendo una revisión rápida de todo el mundo.

MARIO

Creo que no me llegó el recado.

JUAN MANUEL

Tal vez no pero- aún así necesitamos llevar a cabo la revisión.

MARIO

Adelante. Era lo único que me faltaba para iniciar bien la semana.

Juan Manuel le da una pequeña sonrisa falsa. El guardia le acerca una canasta a Mario, donde él tira su celular y cartera. El guardia revisa a Mario; palpa sus brazos, tronco y piernas.

GUARDIA

Limpio.

JUAN MANUEL

Revisa los bolsillos.

El guardia le da una mirada a Mario de "Ni pedo, hermano."; revisa los bolsillos de su chamarra y pantalón.

GUARDIA

Limpio.

JUAN MANUEL

Perfecto. Mil gracias, Mario. Pásale, seguro Axel te está esperando.

MARIO

No de nada. Me encantan los toqueteos  
de seguridad los lunes.

Mario toma sus pertenencias y continua camino al foro; detrás  
de él, la expresión de Juan Manuel cambia a una de molestia.

Llegando al foro y fuera de la vista de Juan Manuel, Mario  
exhala, nervioso. Mete la mano al interior de su pantalón y  
saca LA BOLSA CON POLVO. Respira y la aprieta en su mano.

CORTE A:

**INT. PASILLO / ESTUDIOS SOZA - DÍA**

ÁXEL

(A sí)

Sé que no- Carajo. Sé que Mario es  
complicado, pero tengo una obligación  
con él. Estoy dispuesto a hacer  
cualquier otra cosa para conseguir ese  
aumento, excepto tener que despedir a  
Mario.

SOFÍA (O.S.)

Si tanto necesitas el dinero ya manda  
a Mario a la verga.

Áxel voltea para encontrar a Sofía acercándose.

ÁXEL

No puedo.

SOFÍA

¿Por qué no?

ÁXEL

Porque sí. ¿Qué clase de amigo sería  
si, después de verlo mejorar, ir a  
doble A y poco a poco arreglar su  
vida, lo mandara a la verga solo  
porque no me quieren dar un aumento?

SOFÍA

Una persona normal. Y lo entiendo,  
pero también tienes que pensar en ti.  
Y solo es despedirlo, no es como que  
te estén obligando a dejar de  
relacionarte con él.

ÁXEL

El trabajo le ayuda, y-

SOFÍA

¿A él o a ti a tenerlo más cerca?

ÁXEL

A él.

SOFÍA

Sure. Áxel, neta. Tú sabes que yo también lo quiero, pero- lo tienes que dejar ir.

ÁXEL

¿Tú dejarías ir a Valeria?

SOFÍA

Mi hermana no es mi mejor amigo con problemas de narcóticos.

ÁXEL

Y ese cabrón, por más pedos en los que me meta, es mi hermano.

Se quedan callados un momento.

SOFÍA

No sé como vaya a salir todo esto pero- si confío en alguien... es en ti. Pero en serio. Piénsalo.

Sofía continúa su camino, dejando a Áxel solo.

CORTE A:

**INT. SET DE "UNA NOCHE MÁS" / TRAS BAMBALINAS - DÍA**

Mario CAMINA RÁPIDO, ASUSTADO; sus ojos abiertos más de lo normal. Atraviesa los pasillos viendo de lado a lado. Una chava cargando unos papeles camina en dirección contraria; Mario CASI CHOCA CON ELLA.

CHAVA

¡Fíjate, imbécil!

Mario SUDA. Sigue caminando, escaneando el lugar hasta ver a Áxel hablando con uno de los electricistas. Terminan de hablar y caminan en distintas direcciones; Mario se acerca.

MARIO

¡Áxel!

ÁXEL

¡Hey! ¿Cómo te sientes?

MARIO

De huevos, cabrón. Oye, de pura-

ÁXEL

¿Todo bien? Andas como súper exaltado.

MARIO

Sí, sí, lo ando, un poco. Oye, ¿De pura casualidad te revisaron al entrar? ¿Nivel aeropuerto?

ÁXEL

¿Por qué me revisarían al entrar?

MARIO

Eso me imagine. Juan Manuel anda sobre mí.

ÁXEL

¿Qué?

MARIO

Me salió con una revisión al entrar hoy.

ÁXEL

Hijo de la chingada.

MARIO

Necesito que me hagas un favor.

ÁXEL

Yo al rato hablo con él, de todas maneras tenía-

Mario le ENTREGA LA BOLSA CON COCA.

ÁXEL

No mames.

MARIO

Áxel-

ÁXEL

¡NO MAMES, MARIO!

MARIO

¡Sigo sobrio, nada más la tengo!

ÁXEL

¡Nada más la tengo! ¡¿Qué tipo de-

La gente comienza a voltear, Áxel hace como que toce.

ÁXEL

(En voz baja)

¡¿Qué tipo de pendejada es esa?!

MARIO

Áxel, te la estoy entregando, por fa-

ÁXEL

Juan Manuel anda buscando alguna razón para mandarte al carajo y tú se la estás dando en una puta bandeja de plata.

MARIO

¡La traje para dártela y que la tires! Yo no puedo. ¿Cómo iba a saber de Juan Manuel y sus mamadas?

ÁXEL

¡Simplemente no traigas coca al trabaja y punto!

MARIO

¡Cabrón, por favor! Sabes que estoy intentando dejarlo. Sólo, por favor, deshazte de ella.

Mario le coloca el sobre en el pecho. Áxel lo toma.

MARIO

Perdón.

Mario la suelta y se va. Áxel se queda viendo la bolsa; encabronado.

CORTE A:

#### **EXT. ESTACIONAMIENTO ESTUDIOS SOZA - DÍA**

Una camioneta negra entra al estacionamiento: el bajo de la música se puede escuchar desde afuera. El carro se estaciona cerca de la entrada del Estudio. Un guardaespaldas baja del lugar del copiloto; la música de hip hop se desborda del

auto.

El guardaespaldas abre la puerta; en el interior, tuneado e iluminado con leds moradas, vemos a ALEJANDRO SABEDRA (24), un influencer/actor guapo y joven, subiéndose el zipper mientras JENNY (25), una modelo, se baja la falda y de encima de él. Sabedra, molesto, se acomoda la ropa y baja de la camioneta, pero no sin antes darle una nalgada a su cita. Se pone unos lentes de sol.

SABEDRA

¿Hasta qué hora vamos a estar aquí?

Un PUBLICISTA (39) lo alcanza.

PUBLICISTA

La grabación del programa empieza a las 6.

SABEDRA

Te pregunté hasta qué puta hora, no a qué hora tengo que hacer algo.

PUBLICISTA

La grabación termina a las 7.

Sabedra respira hondo; se rasca la nariz.

SABEDRA

A huevo. Con eso le caemos al club a tiempo. Va, chingón. Oye, ¿Dijiste que el otro invitado era Diego Luna?

PUBLICISTA

Sí.

SABEDRA

¡Chingón, chingón! Hazme un paro y checa si puedo hablar con él, ¿Va? Va.

Alejandro sigue caminando, dejando atrás al publicista.

CORTE A:

#### **INT. PASILLO / ESTUDIOS SOZA - DÍA**

Áxel camina; sus pasos fuertes contra el suelo. Su mirada llena de ENOJO enfocada en la puerta del baño al final del pasillo. Ve la bolsa de coca en su mano.

JUAN MANUEL (O.S.)

¡Áxel!

Se detiene en seco. Su rostro: "No mames." Mete la bolsita en el bolsillo de su chamarra y voltea a ver al siempre oportuno Juan Manuel acercándose.

ÁXEL

Señor.

JUAN MANUEL

¿Has visto a Mario?

ÁXEL

No desde la inspección sorpresa.  
¿Debería de ir a que me revisen?

JUAN MANUEL

No, porque ya no sería sorpresa.

Juan Manuel se ríe. Áxel intenta no ahorcarlo.

JUAN MANUEL

Okey, perdón. Escuché un rumor que decía que había traído droga el viernes y no podía dejar pasar eso.  
¿Me explico?

ÁXEL

Sí, señor.

JUAN MANUEL

Eso es todo. Me pidió Miguel que te llamara. Parece que algunas de las luces prácticas adentro del set móvil no funcionan como deberían.

ÁXEL

Los electricistas están-

JUAN MANUEL

Y no le gustó como generan sombras en los rostros del talento, así que-

ÁXEL

Sí, señor, listo para cumplir con el DP, solo que tengo que ir al baño rápido-

Áxel comienza a caminar de camino al baño.

JUAN MANUEL

Lo necesitan ahorita. Van a correr un ensayo con talento en cuanto estén las luces.

ÁXEL

Usted dice rana y yo salto.

Juan Manuel sonrío, camina hacia set con Áxel detrás de él.

CORTE A:

**INT. PASILLO GREEN ROOMS / ESUDIOS SOZA - DÍA**

El pasillo de los green rooms parece de un hotel; lujoso, en blancos y negros con fotos de Alberto y distintas celebridades decorando el pasillo.

Varias puertas se encuentran a lo largo, cada uno con un letrero que indica a quien hospeda ese día: DIEGO LUNA, seguida por CAMILO y ANDRÉS ELVIRA. Al final encontramos un letrero con ALEJANDRO SABEDRA.

**INT. GREEN ROOM - DÍA**

Sabedra se encuentra con la camisa abierta tirado en el sillón. Al lado suyo Jenny, acostada bocabajo, completamente desnuda del torso.

La puerta se abre.

PUBLICICISTA

Aleja-

BRINCA al ver a su cliente y su cita.

PUBLICICISTA

¡Alejandro, puta madre! ¿Qué si no hubiera sido yo?

SABEDRA

Alguien se hubiera deleitado con un delicioso taco de ojo.

El publicista cierra la puerta.

SABEDRA

Relájate, güey, todo el mundo coge.

PUBLICICISTA

¡No en el green room de *Una Noche Más!*

SABEDRA

Es MI green room, es un lugar privado.

PUBLICICISTA

Mira- tienes 30 minutos para vestirme.  
De una vez aviso que traigan una  
plancha.

SABEDRA

Güey, ¿Qué dijo Luna?

PUBLICICISTA

Diego está con sus hijos, y preferiría  
que no lo interrumpiera.

SABEDRA

Pinche nena.

PUBLICICISTA

Por amor a lo que quieras, ponte unos  
malditos pantalones. ¡Y prenden el  
aire!

Sale del cuarto cerrando la puerta. Sabedra imita a su  
publicista, se para y toma sus calzones del suelo.

SABEDRA

¿Traes hierba?

JENNY

Me acabe lo que traía en la camioneta.

SABEDRA

¿Perico? ¿Éxtasis?

JENNY

No. Ya nada.

Alejando se vuelve a echar sobre el sillón.

SABEDRA

Que puta hueva.

Se rasca la nariz.

CORTE A:

**INT. SET DE "UNA NOCHE MÁS" - DÍA**

El set móvil se encuentra en el espacio abierto del set;  
muestra una oficina elegante, llena de títulos y libros.

Alberto se encuentra sentado detrás del escritorio del set móvil.

Áxel y Miguel, el director de fotografía del show, viendo diferentes tomas en el monitor.

MIGUEL

-generando una línea sobre su hombro.  
Tenemos spill aquí.

ÁXEL

¿Algo más?

MIGUEL

(A auricular)

¿Pueden mostrarme cámara 3?

(Un beat)

Aquí- La luz que se supone ilumina desde afuera está un poco alta y está generando esa línea sobre la cabeza de Diego. Y ahora sí es todo.

ÁXEL

A trabajar entonces.

MIGUEL

Gracias, Áxel.

ÁXEL

A ti.

Áxel se quita la chamarra, dejándola sobre uno de los asientos y camina a set, donde lo esperan Raúl, José y Mario.

ÁXEL

Raúl, baja tantito el LED que ilumina exterior. José, desconecta todas las luces prácticas del set. Mario, con José.

RAÚL

JOSÉ

Señor.

A la orden.

ÁXEL

Sof, necesito alguien de escenografía.  
Vamos a desarmar set.

SOFÍA

En un momento.

(Por auricular)

Necesitamos a alguien de escenografía

(CONT'D)

SOFÍA (CONT'D)

en set.

Áxel camina a set y apaga la luz en el escritorio.

NEGRO

Un halo de luz comienza a aparecer; se abre para revelar a José levantando la estatua.

Por afuera, vemos a Áxel adentro del hoyo que abrió José rotando el pedazo de madera donde descansaba la estatua con las luces. La vuelve a colocar en su lugar.

ÁXEL

Préndelo.

Las luces se encienden. José pone la estatua en su lugar.

JOSÉ

Listo.

Se escucha un taladro. Momentos después, se asoma Áxel por la ventana falsa a ver la estatua.

ÁXEL

Juega.

Le da la vuelta al set móvil, dándole una palmada en la espalda a José. Miguel revisa las tomas en el monitor.

MIGUEL

Cámara dos.

(Beat)

Perfecto.

ÁXEL

¿Listo?

MIGUEL

Excelente. Gracias, Áxel.

ÁXEL

A ti.

Se encamina para salir de set. Alberto se encuentra sentado en uno de los asientos de la audiencia.

ALBERTO

Áxel.

Áxel lo voltea a ver, Alberto le indica que se acerque.

ALBERTO

Ya no te encontré el viernes después del programa.

ÁXEL

Sí, perdón. Tuve que correr.

ALBERTO

Me imagino. ¿Viste todo lo que salió sobre el incidente?

ÁXEL

Tiendo a no ver programas de entretenimiento.

ALBERTO

Lo transmitieron en Imagen y Foro.

(Se levanta)

Estaban discutiendo como fue un milagro que el reflector no le haya caído encima a alguien.

Caminan juntos.

ALBERTO

Y levantamos audiencia con todo eso. ¿Imagínate si hubiera muerto alguien al aire?

ÁXEL

Legal no hubiera descansado esta semana.

ALBERTO

Deja tú eso; seguro perdemos el programa. ¿Checaron todas las luces?

ÁXEL

Todas aseguradas. No vamos a tener otro incidente parecido.

ALBERTO

Tú no decepcionas. Hablando de. ¿Ese aumento? Hable con los demás productores. Me parece muy poco profesional que te lo estén limitando por alguien más.

ÁXEL

Ah- Gracias. ¿Y Juan Manuel?

ALBERTO

Si Juan Manuel tiene un problema con eso, que lo vea con los productores. No logré que fuera mucho, pero algo es algo. Y esto es algo bueno. Tal vez en un futuro subas y al rato seas el próximo Del Toro. Nos vemos en el show, Áxel.

ÁXEL

Nos vemos, señor.

Alberto continúa hacia el pasillo de los green rooms, Áxel hacia el-

**INT. BAÑO / ESTUDIOS SOZA - CONTINUO**

Áxel entra y se dirige directo al escusado. Llega y se mete la mano al bolsillo; No encuentra nada. Revisa el otro y nada. Su expresión cambia a preocupación; continúa buscándose y nada.

ÁXEL

Putá. La chamarra.

Sale del baño al-

**INT. PASILLO / ESTUDIOS SOZA - CONTINUO**

-y toma el camino de regreso al set. Al llegar, revisa los asientos; su chamarra ya no está. Mario camina en su dirección.

ÁXEL

¡Mario!

MARIO

¿Qué tranza?

ÁXEL

¿Agarraste mi chamarra?

MARIO

¿Cómo por qué iba a agarrar tu chamarra?

JOSÉ (O.S.)

Se la llevó el Rulas.

Voltean a ver a José en el set.

ÁXEL

¿A dónde?

JOSÉ

A Juan Manuel. No sabía de quién era y cosas perdidas van al jefe.

ÁXEL

'ta madre. Gracias, José.

Áxel comienza a caminar rápido a la oficina; Mario lo sigue.

MARIO

Güey, ve por ella después. Ahorita van a volver a ensayar el sketch con Diego Luna, Juan Manuel va a andar ocupado.

ÁXEL

Va, pero si encuentra el gramo de coca en el bolsillo le voy a decir que son tuyos.

MARIO

¿Tú crees que se va a poner a revisar las cosas perdidas si van a ensayar?

En ese momento vemos a Juan Manuel caminando en su dirección

ÁXEL

Juan Manuel.

JUAN MANUEL

(Sin detenerse)

Lo que sea va a tener que esperar, van a correr ensayo con Diego.

ÁXEL

¿Te dieron una chamarra perdida?

JUAN MANUEL

No lo sé, pero si está debería estar en mi oficina.

ÁXEL

¿Me podrías-

JUAN MANUEL

Ensayo con Diego, Áxel.

Juan Manuel sigue caminando, dejándolos atrás.

MARIO

¿Ves? Ocupado. Vamos a ver el ensayo.

ÁXEL

No. Vamos a entrar a la oficina.

MARIO

¡¿Vamos a qué?!

Áxel sigue caminando. Vemos a más gente pasarlos de camino a set.

MARIO

Áxel, no mames. Vamos a ver el ensayo como gente normal.

ÁXEL

Ya te dije el precio.

MARIO

¿Y la alternativa es meternos a una oficina sin permiso? Cabrón, los DOS vamos a irnos al carajo.

ÁXEL

No vamos a robar nada. Ni siquiera estaba seguro si le habían dejado una chamarra.

MARIO

En serio nos va a cargar la verga.

Llegan a la oficina y Áxel se asoma; luces prendidas y la chamarra sobre una mesa de centro. Áxel la intenta abrir; CERRADA.

MARIO

Ni pedo. Vamos al ensayo.

Áxel se asoma a los cubículos de enfrente; toma un clip y unas tijeras escolares.

MARIO

¡Áxel!

ÁXEL

Cállate o neta sí nos va a cargar.

MARIO

¿Hace cuánto no haces eso?

Dobla el clip hasta dejarlo recto y dobla el final un poco. Separa las hojas de las tijeras y meta la punta al cerrojo para tensionarlo, mete el clip por abajo de la hoja y comienza a sentir el interior.

Mario ve de lado a lado, asustado.

MARIO

Áxel.

ÁXEL

Cállate.

CLICK.

Se escucha el ruido de alguien en el pasillo. Mario suda frío; una persona pasa a la distancia sin siquiera verlos. Mario se comienza a rascar el brazo.

CLICK.

MARIO

¿Falta mucho?

CLICK.

ÁXEL

Te lo juro por Dios voy a dejar de abrir esta puerta-

CLICK.

ÁXEL

-y voy a dejar que Juan Manuel encuentre tu coca.

MARIO

Cabrón, ¿Qué puede pasar si-

CLICK.

Áxel se levanta y abre la puerta.

ÁXEL

Nada. No puede pasar nada.

Áxel entra a la oficina; toma la chamarra y se la pone. Sale sin preocupación de la oficina y cierra el seguro.

ÁXEL

Nunca estuvimos aquí.

Áxel y Mario se encaminan de regreso pero Mario da una vuelta al set, mientras Áxel en sentido contrario.

MARIO

¿A dónde vas?

ÁXEL

A deshacerme de tu estupidez.

Áxel le muestra la bolsa.

MARIO

Todo el crew va a ir al ensayo, ¿No sé vera sospechoso que tú no?

ÁXEL

No hay nada de sospecho en tener que ir a mear. Si quieres ve tú. Me deshago de esto y voy.

Mario ve la bolsa con detenimiento. Cierra el puño y respira.

MARIO

Va, va. Ahí te veo.

Áxel asiente y se separan. Áxel continua caminando cuando da la vuelta a un pasillo y-

CHOCA CONTRA ALGUIEN. La bolsa cae de la mano de Áxel. Se encuentra frente a frente con Sabedra.

SABEDRA

¡Fíjate, pendejo!

Áxel abre la boca pero, reconsiderando por quién es, se compone.

ÁXEL

Señor Sabedra. Se encuentra muy lejos de los green rooms.

SABEDRA

Voy camino a set.

Áxel voltea rápido al suelo; ve la bolsa detrás del pie de Sabedra.

ÁXEL

El camino a set desde los green rooms  
no pasa por aquí.

SABEDRA

Solo dime como llegar y deja de perder  
mi tiempo.

ÁXEL

Siguiendo por aquí a la izquierda y  
derecho.

Sabedra asiente; camina, dándole un codazo a Áxel y sigue  
caminando. Áxel espera y se agacha para tomar la bolsa.

SABEDRA

(Regresando.)

Tú, ¿Cuándo doy la-

Sabedra ve a Áxel levantar la bolsa: sus ojos SE ILUMINAN.

SABEDRA

Eso es coca.

ÁXEL

Es inositol, mi papá lo usa para  
tratar su TOC.

SABEDRA

¿Me ves cara de pendejo, imbécil?

ÁXEL

¿En serio quieres que responda eso?

SABEDRA

Cabrón, no seas mamón. Dame un  
poquito.

Áxel no responde y comienza a alejarse.

SABEDRA

Hijo de puta, dame-

Sabedra toma el hombro de Áxel. Instintivamente Áxel toma su  
mano y la TUERCE. Sabedra gime del dolor; Áxel lo empuja al  
suelo.

SABEDRA

Okey, okey. ¿Cuánto quieres por eso,  
entonces?

ÁXEL

Vete a la mierda.

SABEDRA

¡Te lo compro! Tú dime cuánto quieres.

ÁXEL

No.

SABEDRA

¡Te doy seiscientos! Es probablemente el doble de lo que pagaste.

(No le responde.)

Okey- okey- te doy mil.

Áxel continúa caminando.

SABEDRA

¡Cinco mil, cabrón, ya!

Áxel ya puede ver el baño frente a él. Sabedra saca su cartera y comienza a contar billetes. Saca todavía más de su bolsillo trasero.

SABEDRA

Güey, güey, ¡Veinte mil pesos!

Áxel SE DETIENE EN SECO.

SABEDRA

Veinte mil pesos y me das todo lo que tienes.

La mano de Áxel flota sobre la manija de la puerta.

SABEDRA

Cabrón, es todo lo que traigo. Y puede ser tuyo.

Áxel voltea a ver la bolsita en su mano. Su mente corre. Voltea lentamente: Sabedra, como un perrito necesitado, le ofrece el dinero, su mano temblando.

Áxel lo ve sin decir nada por un momento.

ÁXEL

Dame el dinero.

Sabedra sonríe de oreja a oreja. Sin pensarlo le entrega el dinero a Áxel; 40 billetes de 500. Áxel cuenta el dinero y le lanza la bolsita a Sabedra.

SABEDRA

Un gusto hacer negocios contigo.

Sabedra le da un beso a la bolsa y se va. Áxel ve el dinero en su mano. Lo dobla y lo guarda en su chamarra.

CORTE A:

**INT. SET DE "UNA NOCHE MÁS" - NOCHE**

Regresamos al show; las luces ficticias y el aspecto 16:9. Alberto se encuentra sentado detrás de su escritorio.

ALBERTO

Lo conocen por su canal de YouTube Sabedra en Tierra y Aire y ahora por su entrada al mundo del teatro con el papel de Boq en la nueva producción de Wicked. Damas y caballeros: Alejandro Sabedra.

Sabedra entra corriendo al escenario y abraza a Alberto. Le da unas palmadas en la espalda y Alberto lo guía a los sillones.

ALBERTO

Bienvenido.

SABEDRA

¡Feliz de estar aquí!

ALBERTO

Se nota que estás feliz.

SABEDRA

Encantado de que me hayas invitado a hablar de Hamilton.

ALBERTO

Wicked.

SABEDRA

(Las groserías se censuran)  
¡Esa chingadera! Perdóname, Alberto, a veces me pongo medio pendejo.

Alberto voltea un poco nervioso a su director, pero mantiene la compostura y profesionalidad.

ALBERTO

No te preocupes. Cuéntanos. ¿Cómo  
(CONT'D)

ALBERTO (CONT'D)

pasas de tener un canal de YouTube a participar en una de las producciones más grandes de teatro en México?

SABEDRA

Pues es- um- es lo que pasa cuando eres un chingón. Mira, yo no sé actuar. Pero el puto carisma que me cargo se ve fácil. ¿O no? Y pues- Ocesa dijo, "¡Hey! Vamos a montar El Rey León-"

ALBERTO

Wicked.

SABEDRA

¡Lo que pinches sea, ahí estoy! Y dijeron "Güey, queremos a ese cabrón en este papel" y entonces Ocesa me ofrece el papel. Star power y la verga, que para venderles los boletos y les digo "A huevo que sí, lo que quieras, papi, con que te caigas con el billullo." Y-

CORTA A:

**INT. SET DE "UNA NOCHE MÁS" / TRAS BAMBALINAS - NOCHE**

La gente ríe. Escuchamos el discurso de Sabedra cada vez más lejano.

Áxel se encuentra solo, sentado sobre un manzanero con un cuaderno en mano. Vemos como anotó PAGO INICIAL 20,000 PESOS y una palomita al lado. Abajo su salario, el de Ana y sus papás. Cuentas que muestran que les tomaría más de seis años pagar el crédito.

SOFÍA

Que pedo la falta de profesionalidad.  
¿Quién sale así a una entrevista?

Sofía se sienta al lado de Áxel.

ÁXEL

Te sorprendería.

SOFÍA

Pinches influencers.

ÁXEL

¿Qué tanto acceso tienes a los invitados?

SOFÍA

¿Qué?

ÁXEL

¿Qué tanto te puedes acercar a los invitados?

SOFÍA

Pues- Depende. Lo mismo que tú supongo, aunque es más probable que tenga que hablar con ellos como floor manager. No es cómo que haya guardias impidiendo que nos acerquemos. Eh, excepto los publicistas. ¿Por?

ÁXEL

Ninguna razón en específico.

SOFÍA

¿Les vas a vender galletas?

ÁXEL

Algo por el estilo.

Se escuchan aplausos. Sofía escucha algo en su auricular.

SOFÍA

Ya casi mandan a comerciales. Ahorita vuelvo.

Sofía sale. Áxel sigue haciendo cuentas. Anota:

SEMANA 20 INVITADOS x 4 = 80 / 2

40 x 100 grms = 4,000 x \$500 = \$2,000,000

Áxel contempla su plan. Saca dinero de su bolsillo trasero. 20,000 pesos por nada. 20,000 pesos sucios. 20,000 para ayudar a Ana.

Los pone en su libreta y la cierra.

Áxel, pensativo voltea al frente.

MATCH CUT A:

**INT. BODEGA - NOCHE**

Estamos de regreso en la bodega. Áxel ve al adolescente en el suelo. El corazón de Áxel se rompe detrás de sus ojos. El adolescente comienza a llorar.

CORTE A NEGRO.

Se escucha un disparo.

## BIOFILMOGRAFÍA DEL DIRECTOR Y GUIONISTA



# CARLOS RIQUELME

Carlos Riquelme es guionista, director y actor. Estudió la Licenciatura en Comunicación y la Maestría en Narrativa y Producción Audiovisual en la Universidad Panamericana. Se ha desarrollado como director y guionista en diversos proyectos, desde cortometrajes y anuncios hasta videos musicales y obras de teatro. Su guion Estefanía quedó en 2do lugar del concurso de Guion Corto en la UP. Ha continuado escribiendo y dirigiendo cortometrajes, además de tener varios proyectos de largometraje en diversas etapas de desarrollo, habiendo participado junto a Antón

Goenechea, Natalia Bermudez y Gerardo Lechuga en la escritura de la serie Marea Alta para TelevisaUnivision y El Estudio.

Marea Alta	Asistente de Escritores	2022
La Noche del Vigía	Director y editor	2021
El Mensaje	Director, productor, guionista, editor y actor.	2020
Tempo	Director y Guionista	2020
Watsky: All Like Whatever	Co-director, productor y editor	2019
El Suplantador	Asistente de Producción	2019
Corte y Queda (Web-show)	Guionista y Edición	2018-2020
Nosotros	Director, guionista y editor	2018
Lejanamente Cerca	Guionista y Editor	2017
Miércoles 2x1	Asistente de Producción	2016

### Texto del Director

De todos los proyectos en que he trabajado *Gaffer* es el que más ha cambiado, el que más ha evolucionado al punto de solo tener los principales ejes narrativos en común con su primera forma. *Gaffer* originó como una simple idea de; "¿Qué pasaría si alguien en el crew de un talk show decidiera venderles droga a los invitados?" Sencillo. Una miniserie que vería a Mario y a Áxel caer en el mundo del narcotráfico y tener que matar a Benicio para poder escapar; destruyendo a *Una Noche Más* en el proceso.

Y todo cambió de una forma tan sencilla. Estaba yo con mi entonces novia decidiendo qué serie veríamos juntos durante el verano. Tras varias recomendaciones de compañeros y amigos tenía ganas de ver *Narcos*, por lo que hice la recomendación. Ella, sin pensarlo dos veces, me dijo que no se sentía cómoda viendo esas series. Tras preguntarle el porqué me dijo, palabras más palabras menos, "¿Por qué me podría a ver series que viven de la apología del crimen que tanto daño le sigue haciendo a nuestro país y a tantos otros? Algo que sigue pasando y que sigue matando gente hoy." En los días siguiente, tras pensar en esto y debatirme al respecto, *Gaffer* y mi interés por la problemática social de las narcoseries se potenció.

Terminé escribiendo una tesina al respecto para mi clase de Geopolítica en la carrera titulada "*Los Factores de Poder de los Cárteles del Narcotráfico en México*". Para ello, investigué sobre el poder económico del narco, cómo se asocia con la necesidad del pueblo y la falta de apoyo de parte de autoridades o cooperación con el narco de parte de gobiernos locales y, por último, pero definitivamente no menos importante, la cultura del narcotráfico, también conocida como narcocultura. Esta se encuentra formada por todas las expresiones artísticas, desde la música (a través de narcocorridos y menciones del narco y sus productos en el hip hop y la música regional mexicana) y el cine (a través de narcoseries producidas por casas productoras profesionales y películas B financiadas por los mismos cárteles). Esta fue la parte que más me terminó de impactar.

La necesidad de dar una narrativa alterna a través de los mismos canales se volvió una prioridad para mí; una narrativa que, en lugar de mostrar a los narcos como figuras a las cuales aspirar se vuelve necesaria mostrar, en primera instancia, el daño que genera la actividad del narcotráfico no solo a la sociedad y después, de forma mucho más dañina, a la persona.

Es por esto que *Gaffer* es, primeramente y por necesidad dramática, un *character driven drama*; la necesidad de enfocarnos en lo que pasa en la intimidad de Axel, Mario, Sofía y el resto del crew mientras se ven cada vez más envueltos en el narcotráfico. Sus cambios de humor, hábitos y la descomposición de sus relaciones sociales; más importantemente la de Axel con Ana. La idea no es solo ver al narco como un mal (esto se hace en otras historias constantemente) sino empatizar con un grupo de personajes imperfectos que van a entrar en este mundo, causar daño y hacer todo por salir. Verlos a ellos, en sus errores y redención, como figuras a las cuales poder aspirar, quitándole ese rol al narco.

La historia de Axel y Mario es una que tengo en la cabeza desde hace años, que ha ido evolucionando conmigo desde los primeros momentos. Los cambios dramáticos, y emocionales, que se requieren para empezar esta historia son beats que conozco como la palma de mi mano.

*Gaffer* es una historia que se necesita ahora. Es una historia que nos da una alternativa al control que tiene el narco sobre la cultura popular mexicana. Es una historia que causará controversia y, al igual que sus personajes, se redimirá. Una historia que, de poder empezar de otra manera, me gustaría hacerlo, pero nos permitirá abrir camino a otras historias en el futuro donde el narco no sea siempre una necesidad de las películas y series de acción dramática en México.

# RUTA CRÍTICA

## Mes -3

Semana	Día	Actividad
-16	5	Entrega de Revisión Blanca de Guión
-15	1	Candidatos de Equipo de Producción
	2 - 5	Entrevistas con Posibles Candidatos
-14	1-5	
-13	1	Definir Equipo de Producción
	3	Junta Fotografía
	4	Junta Arte

## Mes -2

Semana	Día	Actividad
-12	1	Junta Productores
		Lanzamiento de Convocatoria Casting
	2	Junta Diseño de Producción
	1 - 5	Storyboards
-11	5	Junta Fotografía
	1 - 5	Scouting
-10	1	Junta Diseño de Producción
		Junta Arte
-9	1	Maquetas del Set <i>UNM</i>
	2	Definir espacio Casting
	3	Junta Vestuario

## Mes -1

Semana	Día	Actividad
-8	1	Junta Casting
	2	Revisar locaciones y definir fechas
	3	Revisar contratos y permisos
	4	Junta Productores
-6	1 - 2	Casting: Áxel
	3 - 4	Casting: Mario
	5	Casting: Ana
-5	1	Casting: Sofía
	2 - 3	
	4 - 5	
-4	2	Junta Casting Definir Callbacks.
	3	Mandar llamados Callbacks

	4	Junta Fotografía
	5	Definir Set UNM

### Mes 0

-4	1	Callback: Áxel
	2	Callback: Mario
	3	Callback: Ana
	4	Callback: Sofía
	5	Callback: Alberto
-3	1	Junta Casting
	1	Mandar llamados Callback 2
	2	Iniciar Construcción Set UNM
	4	Callback 2: Áxel y Ana, Áxel y Mario.
	5	Callback 3: Áxel y Sofía, Sofía y Mario.
-2	1	Junta Casting: Definir Papeles
	2	Mandar confirmación
	3	Revisar Set UNM
	3	Junta Diseño de Producción
	4	Junta Vestuario
	5	Juntas con Actores
-1	1	Juntas con Actores
	-1	Revisión de Vestuario
	0	Table Read

### Mes 1

1	1 - 2	Rodaje: Escenas Bodega
	2 - 5	Rodaje: Escenas UNM
	1 - 2	Rodaje: Escenas UNM
	3	Rodaje: Escenas Dept. Mario & Búnker
	4	Rodaje: Escenas Dept. Ana
	5	Rodaje: Escenas Dept. Áxel
2	1 - 2	Rodaje: Escenas Casa Álvarez
	3 - 4	Rodaje: Escenas Centro Comunitario
	4	Rodaje: Clínica & Calles
	5	Rodaje: Escena Restaurante & Calle
3	1-3	Rodaje: Escena Camión
	4	Rodaje: Ext. Estudios Soza
4	1	Entrega de material a postproducción
		Junta con Editor
		Junta con Música
		Juna con Diseñador Sonoro

**Mes 2**

5	1	Junta Edición
	2	Junta Diseño Sonoro
	2	Junta Música
	5	Entrega Final

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>Desglose</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	1
<b>PRODUCTORA</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
1	Bodega	INT
<b>ESC N°</b>	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
Áxel sobrevive un tiroteo en una bodega.		Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b>
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Narco Narco joven	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Montaña de cocaína Ladrillos de cocaína cadáveres
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b> VFXMU: Tiro hombro VFXMU: Tiro cabeza VFX: Impactos columna VFXMU: Sangre hombre	<b>PROPS</b> Pistola Áxel Pistola Narco Ametralladora joven	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo joven	<b>SONIDO/MÚSICA</b> VO Ana y Áxel
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 2	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Departamento Ana	2 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Áxel y Ana hablan en su departamento.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b>
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Ana	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Sillón
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Ana	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	3
3	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Set de "Una Noche Más"	INT
Entrevista con Josemaría Llano en "Una Noche Más". Un reflector	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Noche
cae sobre el escenario terminando la entrevista.		<b>DÍA O NOCHE</b>
		1 & 6/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Alberto Soza Josemaría Llano	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Escritorio Micrófono Pequeña luna de neón Reflector
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b> Cortinilla de Entrada Cortinilla de Salida Explosión Escenario	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Alberto Correctivo Josemaría	<b>SONIDO/MÚSICA</b> Aplausos Público Tronido
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 4	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Set de "Una Noche Más"	4 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> El equipo de producción comienza a moverse.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 2 & 7/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Alberto Soza Sofía Áxel Josemaría Llano	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Escritorio Micrófono Pequeña luna de neón Reflector
	<b>EXTRAS/BITS</b> Equipo de Producción Quique Marco	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Auricular Celular Áxel	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Alberto Correctivo/Tatuajes Áxel Correctivo Sofía Correctivo Josemaría	<b>SONIDO/MÚSICA</b> Aplausos Público Tronido
<b>EQUIPO ESP.</b> Grúa/Dron	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 5	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Estudios Soza	5 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> Ext
<b>ESC N°</b> Áxel busca y despierta a Mario.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 6/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Basurero
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Celular Toalla	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Mario Sangre Nariz Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	6
6	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Estacionamiento Estudios Soza	Ext
Juan Manuel habla con Áxel antes de que este se vaya con Mario.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Noche
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		2 & 5/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario Juan Manuel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Basurero
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Toalla Llaves	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b> Auto Áxel
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel          Correctivo Juan M. Correctivo Áxel Correctivo Mario Sangre Nariz Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 7	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Carro de Áxel / Estudios Soza	7 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> Ext
<b>ESC N°</b> Áxel le grita a Mario en el carro.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 5/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Pluma
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Toalla Llaves	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b> Auto Áxel
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 8	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Carro de Áxel / Calles CDMX	8 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> I./E.
<b>ESC N°</b> Áxel le grita a Mario en el carro.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 6/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Pluma
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Cartera Mario Billetes Moneda "1 Mes"	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b> Auto Áxel
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 9	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Departamento de Áxel	9 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Áxel y Mario llegan a su departamento.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1 & 1/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Estantes Refrigerador Sillón
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Vaso Jugo de Naranja	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Mario Chamarra	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 10	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Cuarto de Áxel	10 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Áxel observa a Mario y tira una bolsa de cocaína a la basura.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 2/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Closet Estante Cama Escusado
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Sabana Almohada Bolsa con polvo	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	11
11	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Restaurante	INT
Áxel desayuna con Ana.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Día
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		2 & 5/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Ana Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Mesa Platos de Comida
	<b>EXTRAS/BITS</b> Meseros Convidados	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Menú Cuenta Silla de ruedas	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Ana	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 12	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Departamento Mario	12 <b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b> Mario pelea contra la tentación.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	INT <b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Día <b>DÍA O NOCHE</b>
		4/8 <b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Sillón Puerta
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Moneda "1 Mes"	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Mario; Piel abierta	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 13	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Pasillo / Bloque departamental barato	13 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Mario toca a la puerta de el Bunker	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 2/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario Rayas	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Puerta
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Correctivo Rayas Mario; Piel abierta	<b>SONIDO/MÚSICA</b> Música de hip-hop
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	14
14	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	El Búnker	INT
Mario va a comprar coca.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Día
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		1
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

REPARTO Mario Rayas Zabaleta	DOBLES DE ACCIÓN	
	EXTRAS/BITS	
FX	PROPS Pipa Bolsa con marihuana Bolsa con Coca	
VESTUARIO	MAQUILLAJE/PELUQUERIA Correctivo Mario Mario; Piel abierta Correctivo Rayas Demacre Zabaleta	
EQUIPO ESP.	NOTAS DE PRODUCCIÓN	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 15	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Jardín de la Familia Álvarez	15 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> EXT
<b>ESC N°</b> Ana le revela a Áxel y sus papá que puede volver a caminar	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1 & 3/8 <b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Bernardo Teresa Ana Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Casa blanca Mesa de Jardín Rampa Sillas
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Libro de Teresa Laptop con Estampas	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel          Correctivo Áxel Correctivo Ana Correctivo Bernardo Correctivo Teresa	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 16	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Oficina / Casa de la Familia Álvarez	16 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Áxel y Bernardo discuten sobre la operación de Ana.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1 & 6/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Bernardo Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Decoraciones viejas Butaca
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Whiskey	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Bernardo	<b>SONIDO/MÚSICA</b> Risas de Ana y Teresa
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 17	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Centro Comunitario	17 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Mario atiende a una reunión de doble AA	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 2 & 4/8 <b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario Jaime	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Círculo de Sillas
	<b>EXTRAS/BITS</b> Grupo de AA	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Moneda "1 Mes" Moneda "24 horas"	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Correctivo Jaime	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	18
18	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Departamento de Ana	INT
Áxel y Ana cenan mientras hablan del futuro.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Noche
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		2 & 6/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Ana Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Círculo de Sillas
	<b>EXTRAS/BITS</b> Grupo de AA	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Pizzitas Copa de vino Vaso con agua	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Ana: Pijama	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Áxel Correctivo Ana	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 19	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Entrada de Iglesia	19 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> EXT
<b>ESC N°</b> Mario sale de la iglesia.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 2/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Círculo de Sillas
	<b>EXTRAS/BITS</b> Monja	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b> Camión
<b>VESTUARIO</b> Mario: Mochila	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 18	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Camión	20 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> I./E.
<b>ESC N°</b> Asaltan el camión.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 2
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario Asaltante B Asaltante A Conductor	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b> Mario Asaltante B	<b>DECORADOS/SET</b> Tubos
	<b>EXTRAS/BITS</b> Pasajeros Señora mayor Pasajero defensor A Pasajero defensor B	
<b>FX</b> VFXMU: Brazo Mario	<b>PROPS</b> Pasaje Libro de autoayuda Pistola Bolsa de basura Cuchillo Cartera Celular Llave en L	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b> Camión
<b>VESTUARIO</b> Asaltante B: Cara cubierta Asaltante A: Gorra y cubrebocas	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Sangre y nudillos abiertos asaltante Sangre brazo Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 21	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Carro de Áxel	21 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> I./E.
<b>ESC N°</b> Áxel recoge a Mario mientras él discute por el teléfono con su hermana.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b>
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Celular de Mario	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b> Auto de Áxel
<b>VESTUARIO</b> Mario: Brazo vendado	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Moretones recientes Mario Correctivo Áxel Tatuajes Áxel	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 22	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Departamento de Mario	22 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Mario llega a su depa.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1 & 1/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Congelador Sillón
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Toalla Hielo Bolsa de cocaína	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Mario: Brazo vendado	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Moretones recientes Mario Correctivo Áxel Tatuajes Áxel	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 23	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Estudios soza	23 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> El crew prepara el set para el día	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 6/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Alberto Sofía Áxel Miguel José Raúl	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Computadoras Monitores Escenografía UNM
	<b>EXTRAS/BITS</b> P.A.'s Equipo de Arte Camarógrafos Switcher Ingenieros de Audio	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Cámaras            Tarjeta de calibración Auriculares        Luces Box                    Estatua Grabadoras Lavaliers	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Alberto: Ropa casual	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Áxel      Correctivo Miguel Tatuajes Áxel        Correctivo José Correctivo Sofía      Correctivo Raúl Correctivo Alberto	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 24	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Calle afuera de Estudios Soza	24 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> EXT
<b>ESC N°</b> Juan Manuel revisa de sorpresa a Mario al llegar al trabajo.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 2 & 1/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario Juan Manuel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Puertas Principales
	<b>EXTRAS/BITS</b> Guardia Guardia de seguridad	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Canasta Celular Cartera Bolsa con cocaína	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Mario chamarra	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Moretones Mario Correctivo Juan Manuel	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 25	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Pasillo / Estudios Soza	25 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Áxel practica pedir el aumento mientras Sofía lo cuestiona sobre Mario.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1 & 3/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Sofía	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Puertas Principales
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Tatuajes Áxel Correctivo Áxel Correctivo Sofía	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	26
26	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Set de "Una Noche Más" / Tras Bambalinas	INT
Mario le entrega la bolsa de coca a Áxel.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Día
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		2 & 1/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Mario Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Puertas Principales
	<b>EXTRAS/BITS</b> Chava Equipo de producción	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Papeles Bolsa de cocaína	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Maro: Brazo vendado	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Áxel Tatuajes Áxel Correctivo Mario Moretones Mario	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 27	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Estacionamiento Estudios Soza	27 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> EXT
<b>ESC N°</b> Alejandro Sabedra llega al Estudio.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 7/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Alejandro Sabedra Jenny Publicista	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Puertas Principales
	<b>EXTRAS/BITS</b> Guardaesaldas	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b> Camioneta negra
<b>VESTUARIO</b> Jenny: Falda Sabedra: Lentes de Sol	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Sabedra Moretones Jenny Correctivo Publicista	<b>SONIDO/MÚSICA</b> Música de hip-hop
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 28	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Pasillo Estudios Soza	28 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Áxel va de camino a tirar la coca cuando Juan Manuel le pide algo.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1 & 2/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Juan Manuel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Puertas Principales
	<b>EXTRAS/BITS</b> Bolsa de cocaína	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Bolsa con cocaína	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Áxel chamarra	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Áxel Tatuajes Áxel Correctivo Juan Manuel	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 29	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Pasillo Green Rooms	29 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Toma locación	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b>	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Fotos Alberto con distintas celebridades Letrero Diego Luna Letrero Camilo Letrero Andrés Elvira Letrero Alejandro Sabedra
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b>	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 30	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Green Room	30 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> El Publicista regaña a Sabedra que está mostrando síndrome de abstinencia.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 1 & 3/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Alejandro Sabedra Jenny Publicista	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b>
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Calzones	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Sabedra: Camisa	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Sabedra Correctivo Jenny Correctivo Publicista	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	31
31	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Set "Una Noche Más"	INT
Áxel trabaja y pierde su chamarra.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Día
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		<b>3 &amp; 3/8</b>
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Alberto Áxel Miguel Raúl José Mario Sofía	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Set Móvil de Oficina Libros Títulos Escritorio Monitor
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Auricular Miguel                      Taladro Auricular Sofía LUZ Estatua Base de madera	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Mario: Brazo vendado Áxel: Chamarra	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Alberto Correctivo Mario Moretones Mario Correctivo Áxel	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 32	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" TÍTULO Baño	32 PAG. DESGLOSE N° INT
<b>ESC N°</b> Juan Manuel revisa de sorpresa a Mario al llegar al trabajo.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	INT. O EXT. Día
<b>DESCRIPCIÓN</b>		DÍA O NOCHE 3 & 3/8
		CUENTA OCTAVO

<b>REPARTO</b> Áxel	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Escusado
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Áxel: Pantalón con bolsillo	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Áxel Tatuajes Áxel	<b>SONIDO/MÚSICA</b>
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	33
33	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Pasillo / Estudios Soza	INT
Mario y Áxel van a la oficina a recuperar la coca; Áxel le vende la coca a	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Día
Sabedra.		<b>DÍA O NOCHE</b>
		3 & 3/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario José Juan Manuel Alejandro Sabedra	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Set Móvil de Oficina Mesa de centro Cubículos Puerta de baño
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Chamarra de Áxel 40 billetes de 500 Clip Tijeras escolares Bolsa con cocaína Cartera de Sabedra	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b> Mario: Brazo vendado Áxel: Chamarra	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Mario Correctivo Juan Manuel Moretones Mario Correctivo Sabedra Correctivo / Tatuajes Áxel Correctivo José	<b>SONIDO/MÚSICA</b> 'Click' de seguro
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	34
34	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Set de "Una Noche Más"	INT
Sabedra tiene una pésima entrevista en vivo.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Noche
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		1 & 4/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Mario José Juan Manuel Alejandro Sabedra	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Escritorio Micrófono Pequeña luna de neón
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b>	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Alberto Correctivo Sabedra	<b>SONIDO/MÚSICA</b> 'Blip' de censura
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b>	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada"	35
35	<b>TÍTULO</b>	<b>PAG. DESGLOSE N°</b>
<b>ESC N°</b>	Set de "Una Noche Más" / Tras Bambalinas	INT
Áxel inicia la propuesta del narcomenudeo con Sofía.	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>		Noche
		<b>DÍA O NOCHE</b>
		1 & 4/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Sofía	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Escritorio Micrófono Pequeña luna de neón
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Cuaderno Auricular Dinero	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Áxel Tatuajes Áxel Correctivo Sofía	<b>SONIDO/MÚSICA</b> Risas público Discurso de Sabedra
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# HOJAS DE DESGLOSE DE GUIÓN

<b>PRODUCTORA</b> 36	<b>GAFFER</b> Piloto: "Nada" <b>TÍTULO</b> Bodega	36 <b>PAG. DESGLOSE N°</b> INT
<b>ESC N°</b> Áxel dispara al niño	<b>NOMBRE DE ESCENA</b>	<b>INT. O EXT.</b> Noche
<b>DESCRIPCIÓN</b>		<b>DÍA O NOCHE</b> 18 4/8
		<b>CUENTA OCTAVO</b>

<b>REPARTO</b> Áxel Narco joven	<b>DOBLES DE ACCIÓN</b>	<b>DECORADOS/SET</b> Escritorio Micrófono Pequeña luna de neón
	<b>EXTRAS/BITS</b>	
<b>FX</b>	<b>PROPS</b> Pistola Áxel	<b>VEHICULOS/ANIMALES</b>
<b>VESTUARIO</b>	<b>MAQUILLAJE/PELUQUERIA</b> Correctivo Áxel Tatuajes Áxel Correctivo Narco Joven Sangre en hombro Narco Joven	<b>SONIDO/MÚSICA</b> Disparo
<b>EQUIPO ESP.</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>	

# COSTO Y PRESUPUESTO

## PRESUPUESTO

Concepto	Costo Total
<b>Cast</b>	
Áxel	\$15,000
Mario	\$15,000
Ana	\$13,000
Sofía	\$13,000
Alberto	\$13,000
Juan Manuel	\$11,000
Bernardo	\$6,500
Teresa	\$6,500
Raúl	\$11,000
José	\$11,000
Sabedra	\$11,000
Jenny	\$6,500
Publicista	\$6,500
Rayas	\$6,500
Zabaleta	\$4,000
Jaime	\$4,000
Josemaría	\$10,000
Miguel	\$11,000
Marco	\$2,000
Quique	\$2,000
Chava	\$4,000
Guardia	\$4,000
Asaltante A	\$4,000
Asaltante B	\$4,000
Adolescente	\$4,000
Figura Tiroteo	\$4,000
Asistente	\$4,000
Extras	\$30,000
<b>Total</b>	<b>\$236,500</b>

<b>Producción</b>	
Renta de Foro	\$200,000
Construcción Set UNM	\$50,000
Pagos Locaciones	\$75,000
Renta de Camiones	\$50,000

Concepto	Costo Total
<b>Crew</b>	
Director	\$30,000
1er Asistente de Dir.	\$25,000
2do Asistente de Dir.	\$20,000
Director de Fotografía	\$30,000
Continuista	\$25,000
Coord. de Producción	\$15,000
A.P.O.C.	\$12,000
Key P.A.	\$7,400
P.A.	\$7,000
P.A.	\$7,000
Contador de Prod.	\$15,000
1er Asistente de Cont.	\$16,000
2do Asistente de Cont.	\$12,000
Director de Arte	\$20,000
Decorador de Set	\$25,000
Coordinador de Arte	\$15,000
Diseñador Gráfico	\$10,000
Diseñador Gráfico	\$10,000
Buyer	\$12,000
Utilitero	\$25,000
Asistente de Utileria	\$12,000
Asist. de Decoración	\$12,000
On Set Dresser	\$13,000
P.A. Arte	\$7,400
P.A. Arte	\$7,400
Swing Head	\$9,000
Swing	\$7,500
Swing	\$7,500
Swing	\$7,500
Swing	\$7,500
Bodeguero	\$6,000
Coor. de Construcción	\$18,000
Jefe de Carpinteros	\$9,000
Carpintero	\$7,400
Carpintero	\$7,400

Legales	\$30,000
Renta armas utileria	\$10,000
Luz de Utilería (Romp.)	\$10,000
Construcción Set Bunker	\$15,000
Permisos	\$40,000
Catering	\$400,000
Equipo	\$110,000
VFX Makeup	\$20,000
<b>Total</b>	<b>\$1,010,000</b>

<b>Postproducción</b>	
Postproducción Visual	\$300,000
Postproducción Sonora	\$300,000
<b>Total</b>	<b>\$600,000</b>

Carpintero	\$7,400
Pintor	\$15,000
Pintor	\$15,000
Herrero	\$10,000
Operador Cámara A	\$25,000
1er AC A	\$25,000
2do AC A	\$18,000
Operador Cámara B	\$25,000
1er AC B	\$25,000
2do AC B	\$18,000
Gaffer	\$20,000
Key Grip	\$18,000
Grip	\$13,000
Best Boy Electrical	\$13,000
Encargado de Luces	\$13,000
Dolly	\$13,000
Piloto Drone	\$15,000
Pirotécnico	\$15,000
Encargado de Planta	\$13,000
Jefe de Vestuario	\$18,000
Coord. de Vestuario	\$15,000
Asis. De Vestuario	\$8,000
Asis. De Vestuario	\$8,000
Jefe de Maquillaje	\$18,000
Jefe de Peinado	\$20,000
Maquillaje VFX	\$15,000
Asist. de Maquillaje	\$10,000
Asist. de Maquillaje	\$10,000
Coord. Casting Extras	\$15,000
Asist. Extras	\$10,000
Médico en Set	\$15,000
Gerente de Locaciones	\$15,000
Coord. de Locaciones	\$10,000
Asist. de Locaciones	\$8,000
Medico en Set	\$15,000
Limpieza en Set	\$20,000
Seguridad	\$20,000
Sonidista	\$25,000
Cablista	\$10,000
Operador de Boom	\$13,000
Transporte de equipo	\$6,500

Total	\$2,957,400
Presupuesto	\$3,000,000
Sobrante	\$42,600

Transporte de actores	\$6,500
Transporte de Prod.	\$6,500
Total	\$1,110,900

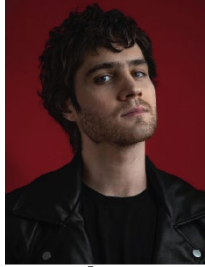
## CASTING (POSIBLE REPARTO)

### ÁXEL



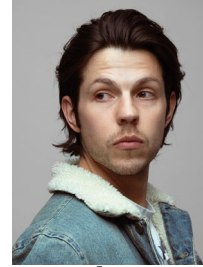
#### XABIANI PONCE DE LEÓN

Conocido por:  
Esto No Es Berlín (2019)  
100 Días para Enamorarnos (2020)  
Control Z (2020 - )



#### MARTÍN SARACHO

Conocido por:  
¿Quién Mato a Sara? (2021-22)  
Amarres (2021)  
Háblame de Ti (2022)



#### ANDRÉS DELGADO

Conocido por:  
Un Extraño Enemigo (2018)  
No Man's Land (2020)  
Cosas Imposibles (2021)

### MARIO



#### BENNY EMMANUEL

Conocido por:  
Chicuarotes (2019)  
Detrás de la Montaña (2018)  
Yankee (2019 - )



#### IÑAKI GODOY

Conocido por:  
¿Quién mató a Sara? (2021)  
MexZombies (2022)  
¡Ánimo, Juventud! (2020)



#### ENRIQUE ARRIZON

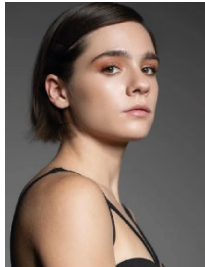
Conocido por:  
Acapulco (2021 – 2022)  
Las Hijas de Abril (2017)  
La Jefa del Campeón (2018)

### ANA



#### CARLA ADELL

Conocida por:  
Monarca (2019 - 2021)  
Mientras el Lobo No Está (2017)  
No Manches, Frida (2016)



#### VICTORIA WHITE

Conocida por:  
Diario de un Gigolo (2022)  
Buscando a Frida (2021)  
Apnea (2023)



#### CAROLINA MOLVA

Conocido por:  
Historia de un Crimen: Colosio (2019)  
La Casa de las Flores (2019)  
Nadie, ni siquiera la bruma (2022)

## SOFÍA



### MARÍA PENELLA

Conocida por:  
El Baile de los 41 (2020)  
Casi Normales (Teatro, 2018)  
Los Miserables (Teatro, 2018)



### VERÓNICA BRAVO

Conocida por:  
Ahí Te Encargo (2020)  
La Cuarta Pared (2021)  
Búnker (2022)



### CARMEN STRADA

Conocida por:  
La Despedida (2016)  
Marcha (2016)

## BENICIO



### ANTONIO DE LA VEGA

Conocido por:  
Club de Cuervos (2015 - 2019)  
Monarca (2019 - 2021)  
Un Extraño Enemigo (2018)



### FEDERICO DI LORENZO

Conocido por:  
Luis Miguel: La Serie (2021)  
Casi Normales (Teatro, 2018)  
El Candidato (202)



### ANTONIO LÓPEZ TORRES

Conocido por:  
Somos. (2021)  
Narcos: México (2018 - 2021)  
Marea Alta (2022)

## ALBERTO SOZA



### VÍCTOR TRUJILLO

Conocido por:  
Brozo, El Payaso Tenebroso



### JUAN MANUEL BERNAL

Conocido por:  
Obediencia Perfecta (2014)  
Capadocia (2008 - 2012)  
Habitación Azul (2002)



### RAÚL MÉNDEZ

Conocido por:  
Sense8 (2015 - 2017)  
Narcos (2015 - 2016)  
Marea Alta (2022)

## JUAN MANUEL



### FRANCISCO DE LA REGUERA

Conocido por:  
Cuando Los Hijos Regresan (2017)  
Solteros (2019)  
La Casa de las Flores (2016)



### ALFONSO DOVAL

Conocido por:  
Narcos: México (2018 - 2021)  
Huesera (2022)  
Sin Hijos (2020)

## “EL RAYAS”



### JUAN PABLO DE SANTIAGO

Conocido por:  
Voy a Explotar (2008)  
Sueño en Otro Idioma (2017)  
Club de Cuervos (2015 - 2017)



### JOSÉ ANTONIO TOLEDANO

Conocido por:  
El Rey de la Fiesta (2019)  
Esto No Es Berlín (2020)  
Toda La Sangre (2022)

---

<sup>i</sup> No aparece en el piloto ni en “Gris” pero se considera debido a su importancia dentro de la primera temporada.

## ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y DISTRIBUCIÓN DEL PROYECTO

Las estrategias de desarrollo y distribución van un poco de la mano. Al tratarse de un piloto de televisión, la mejor forma de proceder es buscar el apoyo de un estudio con previa relación con televisoras y servicios de streaming y entrar en una alianza de producción con ellos, con la intención de producir el piloto y buscar una plataforma interesada en el proyecto. De lograrse esto, se buscará iniciar desarrollo en la primera temporada de la serie, formando un pequeño cuarto de escritores para terminar de escribirla.

## MATERIAL FOTOGRÁFICO DISPONIBLE



Tratamiento del logo propuesto para la serie.

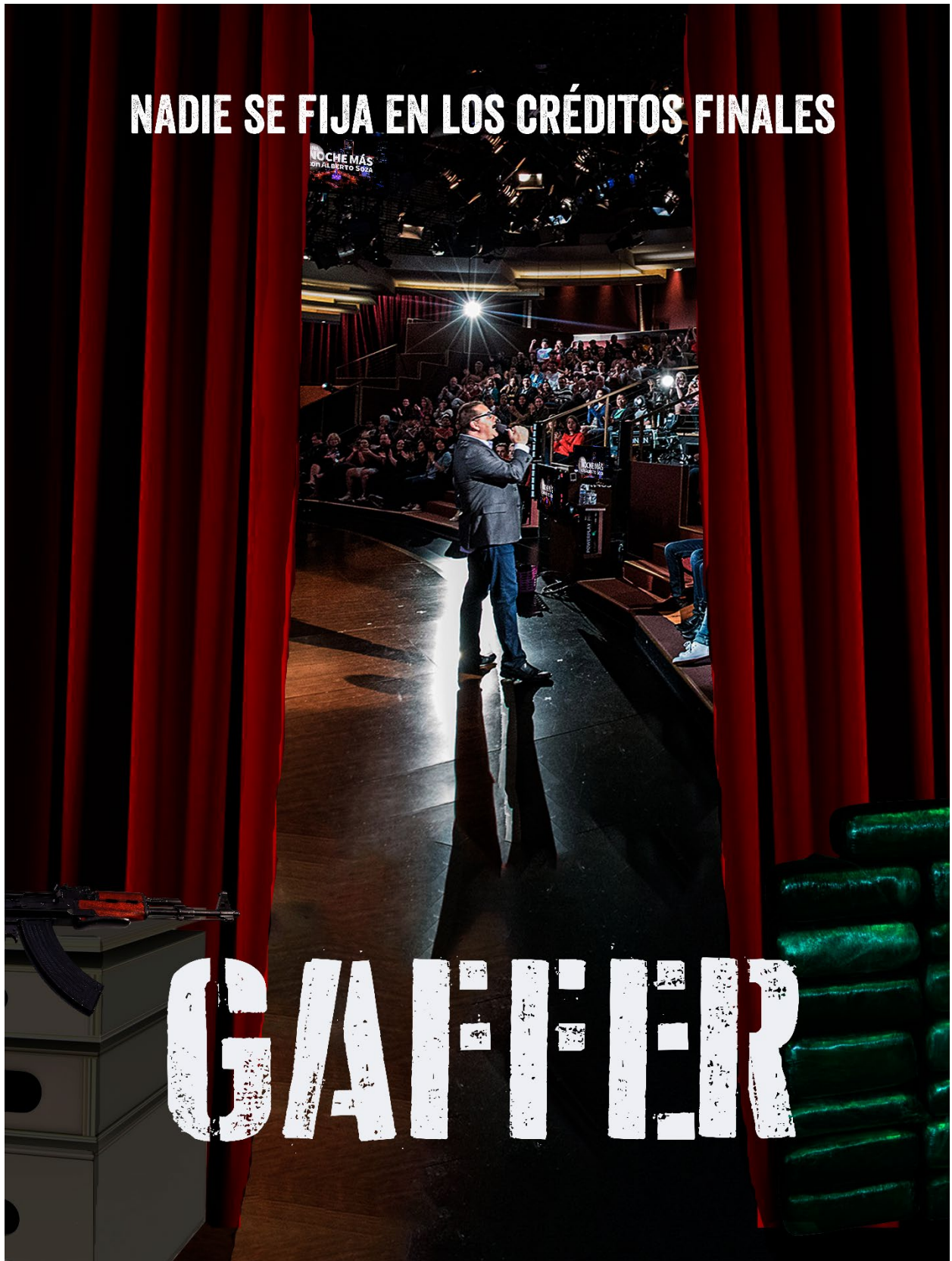


Tratamiento original para logo de UNM.



Diferentes tratamientos para logo más moderno de UNM.

**NADIE SE FIJA EN LOS CRÉDITOS FINALES**



Propuesta de teaser-poster.

Storyboard del Teaser

# GAFFER

Fade in

# Página 1 Escena 1 Artista Story **Carlos Riquelme**

# GAFFER

\*Sonido de gota a charco\*

Se ilumina el cuarto

Bang!

\*Disparos\*

Bang

# Página 2 Escena 1 Artista Story **Carlos Riquelme**

# GAFFER



\*Impactos\*



Ana (V.O.): ¿Movidos?



Áxel: Una semana.



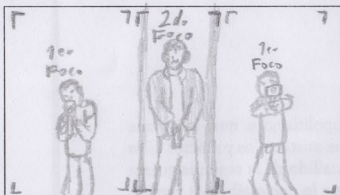
Ana: Y dijiste que era para una película.



Áxel: La opera prima de un chico recién graduado.

# Página 3 Escena 1-2 Artista Story Carlos Riquelme

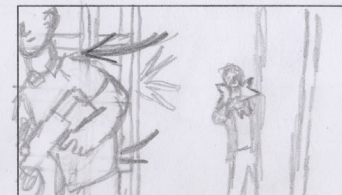
# GAFFER



Ana (V.O.): ¿Buena?



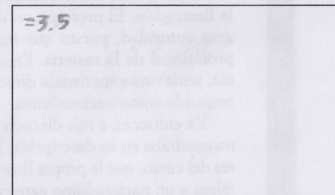
\*¡Bang!\*



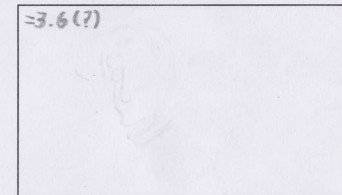
Áxel (V.O.): Paga -  
\*Dis, pero!\*



Áxel: -y eso ya es ganancia



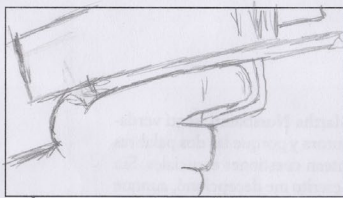
Ana: ¿Y la peli



Áxel: Es una basura. Es un cáncer para la sociedad pero-

# Página 4 Escena 3,4 Artista Story Carlos Riquelme

# GAFFER



Áxel (V.O.): -es un pago fácil



\* Impacto \*



¡Bong!



# Página 5 Escena 5 Artista Story **Carlos Riquelme**

# GAFFER



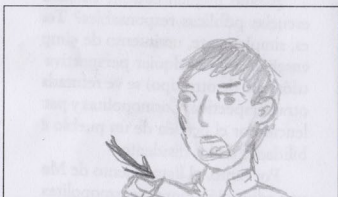
\* Dispero \*



Ana: Si es tan malo ¿Por qué hacerlo? Aunque sea fácil



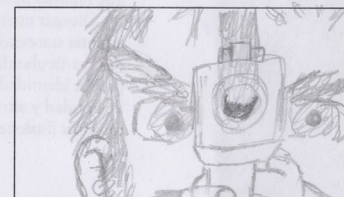
\* Click \*



Ana (V.O.): Hacer mal  
buscamos bien -



Ana (V.O.): - sigue siendo mal.



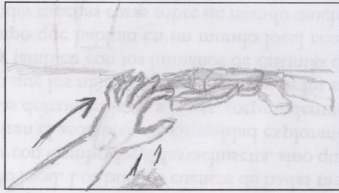
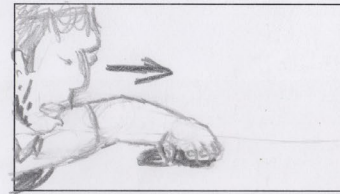
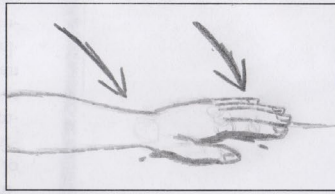
Áxel (V.O.): ¿Y si no tengo de otra?

# Página 6 Escena 5-8 Artista Story **Carlos Riquelme**

# GAFFER



\*gemitos de dolor\*



Ana (V.O.): Nunca habré  
sola una opción



Ana:  
La vida no está escrita.  
No hay decisiones  
imposibles entre el bien

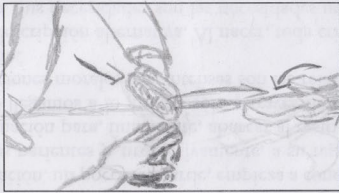


y el mal. Siempre  
hay más opciones.

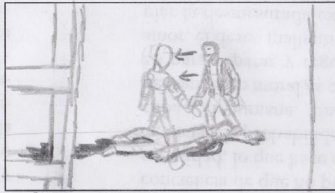
# Página 7 Escena 9A/10

Artista Story Carlos Riquelme

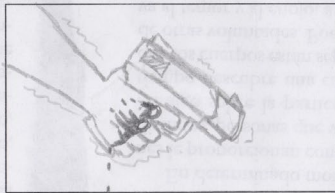
# GAFFER



Áxel (V.O.): Pero el bien y  
el mal no son blanco  
y negro.



Áxel (V.O.): Las opciones  
son blancas y grises.



Áxel (V.O.): -vamos mucho  
más oscuras que otros  
\*Risa Ana\*



Ana: ¿Es una parva?

# Página 8 Escena 11/12

Artista Story Carlos Riquelme

# GAFFER



Áxel: ¿Qué...?!



Ana: Entonces, ¿qué tan grave puede ser? Mientras no sea un sub fin o peñón...



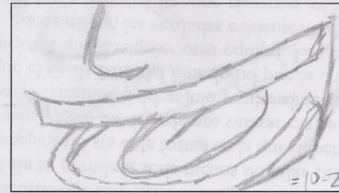
...no creo que sea tan grave, señor...- - - Los trabajos van y vienen.



Áxel: Pues, creo que tanta le libere en otra cosa.



Ana: No me digas.



Ana: Te voy a extrañar.

# Página 9

Escena 12

Artista Story Carlos Riquelme

# GAFFER



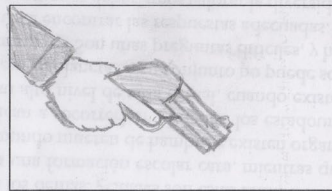
Áxel: Solo en un semana.



Ana: Sí, pero voy a extrañar a mi amigo alib chafín.



Áxel: No te preocupes.



# Página 10

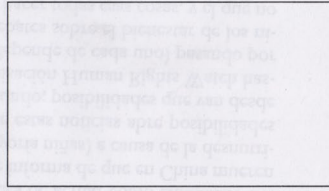
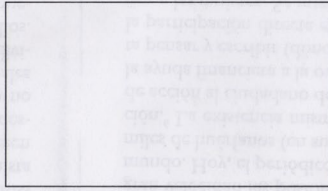
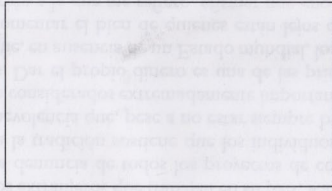
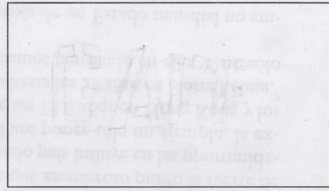
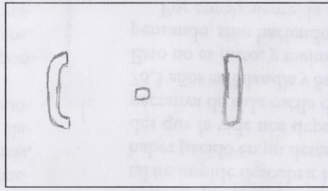
Escena 12-13

Artista Story Carlos Riquelme

# GAFFER



*Áxel (V.D.): Ni te vi a des  
cuerate de que me fui*



# Página 11

Escena 13

Artista Story **Carlos Riquelme**

## CONCLUSIONES

El narco tiene absorto a nuestro país; por la violencia que genera, por las vidas que consume (de más de una forma) y la fama que le da al país y a sus habitantes. El narco ha tomado todos los rincones de la vida mexicana, incluido el entretenimiento para generar una normalización de su modus operandi e incluso mostrarse como una figura a la cual aspirar.

De no empezar un cambio de una u otra manera en la forma en la que se representa al narcotráfico en las pantallas de México y del mundo la guerra contra el narco, desde el punto de vista cultural, se encuentra perdida. Por eso es importante comenzar a ver al narco realmente como el enemigo: una figura que daña y corrompe a nuestra sociedad en todos los hábitos sociales. Y la mejor forma de comenzar a dismantelar el daño causado por la normalización cultural de estas figuras es dándoles un mensaje contrario al público usual de las narcoseries. En este caso, mostrando a un grupo que se topará cara a cara con los horrores del narco al entrar a su mundo.

La serie funcionará al contar la historia del crew de *Una Noche Más* desde su entrada al mundo del narcotráfico. Pasando por su decisión y discusiones al momento de decidirlo, las pruebas que van a encontrar en el camino, los horrores que encuentran, la decisión de escapar y todo lo que les va a costar realmente poder escapar del mundo del narcotráfico. Esto nos permite encariñarnos con los personajes, conocerlos y sufrir junto con ellos al encontrarse con todo aquello que les afecta durante la narrativa de la serie mientras su mundo se desmorona a su alrededor. Una serie que se convierte en algo estructuralmente idéntico a una narcoserie y termina dando un mensaje contrario, pero todavía más importante: el narcotráfico no es la solución, y es posible salir de ahí y mejorar la situación de uno.