



## **TRABAJO FIN DE MÁSTER**

**Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual**

**Facultad de Comunicación**

**Universidad de Sevilla**

# **LARGA MUERTE AL ROCK**

Autora: Marina del Pino Mancheño

Tutor: Sergio Cobo Durán

Convocatoria julio 2023 / Curso 2022/2023

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>I.</b>	<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>03</b>
	1. Contexto histórico, económico y social.....	03
	2. Justificación del proyecto.....	05
	3. Objetivos fundamentales.....	06
	4. Calendario de desarrollo.....	06
	5. Apartado metodológico-teórico.....	06
<b>II.</b>	<b>MEMORIA.....</b>	<b>08</b>
	1. Concepto y ficha técnica.....	08
	2. <i>Logline, storyline, tagline</i> , y sinopsis comercial.....	08
	3. Temas: ideas temáticas y dramáticas. ....	08
	4. Público objetivo.....	09
	5. Análisis FODA.....	10
	6. Referentes: temáticos, narrativos y estéticos. ....	10
	7. Tono y estilo.....	13
	8. Personajes y sociograma.....	14
	9. Espacios y temporalidad.....	18
	10. Banda sonora.....	20
	11. Argumento.....	21
	12. Estructura dramática.....	23
	13. Escaleta.....	24
	14. Tratamiento secuenciado.....	34
	15. Gags e intertextualidad.....	43
	16. Documento de venta.....	48
<b>III.</b>	<b>CONCLUSIONES GENERALES.....</b>	<b>48</b>
<b>IV.</b>	<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>49</b>
	1. Bibliografía.....	49
	2. Filmografía.....	51
<b>V.</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>52</b>
	1. Guion Literario de “LARGA MUERTE AL ROCK” .....	53
	2. Documento de venta.....	145

## I. INTRODUCCIÓN

### 1. Contexto histórico, económico y social

La época actual en España se sustenta sobre una estructura posmoderna que afecta a la manera que tenemos de relacionarnos, pensar y consumir. Por una parte, la cultura de masas nos agrupa en un conjunto de consumidores mientras que, por otra, intentamos diferenciarnos a través del individualismo.

Los valores de “verdad” y “razón” son relativos, dependen de la mirada del sujeto. Esto pone a la misma altura una opinión fundamentada en hechos objetivos y una simple suposición acientífica. La falta de sentido crítico impulsa a la mayoría a guiarse por el relato que le parezca más atractivo, y esto es lo que quiero reflejar a través de mis personajes. Son adolescentes, lo cual acentúa su necesidad de afirmación de la identidad y el potencial que tienen para cambiar el futuro.

Tenemos a Julia, cuyo carácter fideliza a los componentes del grupo, que la consideran líder de opinión y son recompensados con sus “verdades”. Pero Angy, la protagonista, lucha contra el *statu quo* por defender ideas más razonables que son relegadas a una opinión cualquiera. Convencer a los demás de que la sigan es la clave para que todos sobrevivan.

“La cultura de masas colaboró de algún modo en la alienación de la sociedad y la persuasión dio lugar a un conglomerado de personas alienada a la que fue y es posible moldear según lo deseen las empresas o las diferentes ideologías políticas.”

(Equipo editorial, Etecé, 2023)

Esto se representa en *Larga muerte al rock* a través de los zombies, que en su mayoría son hinchas del equipo de fútbol local, policías y adolescentes revoltosos. ¿Qué mejor forma de encarnar una masa alienada? No toman decisiones conscientes y siguen el mismo camino que el resto. Son un peligro para los que aún quieren conservar su cerebro, pero por suerte (como se averigua más adelante), no haber participado en sus rituales de consumo les proporciona cierta inmunidad.

No es casualidad que el brote surja en el centro de la ciudad de Sevilla. Tras haber pasado una pandemia donde el distanciamiento social era la norma (aún hay quien utiliza mascarilla en el autobús), el estadio de fútbol se abarrota con miles de personas. Mientras tanto, el apocalipsis tarda unas horas en llegar al barrio marginal de Las Tres Mil Viviendas, lo que lo convierte irónicamente en el lugar más seguro. El lugar de ensayo del grupo es el Centro de la Cultura (basado en el edificio Factoría Creativa), una lujosa infraestructura en una ubicación complicada. En nuestra realidad, este es el resultado de una serie de políticas locales destinadas a favorecer la imagen del gobierno y no a facilitar la vida de los barrios marginales ni de los artistas.

En Sevilla, los centros culturales mejor dotados están ubicados en las zonas más desfavorecidas. Sin embargo, los problemas sociales de base no son abordados, dichos espacios son infrautilizados y la supuesta “promoción de la cultura” se limita a la existencia de un edificio. En el otro extremo, tenemos un centro urbanita

sobrepoblado en el que encontrar un local de ensayo es tarea imposible para unos adolescentes. ¿El resultado? Recorrer la ciudad hasta el barrio con el mejor centro cultural, que suele estar vacío. La configuración del propio espacio urbano promueve que se llenen los estadios de fútbol, pero no los teatros. Uno reporta inmensos beneficios económicos mientras que el otro son “las migajas” que recibe el sector olvidado de la sociedad.

Los habitantes de barrios marginales como Las Tres Mil Viviendas suelen ser prejuzgados y relegados a una esfera moral inferior por sus relaciones con el mercado del narcotráfico y el modo de vida derivado de éste. El personaje de Rafiki demuestra que, a pesar de ser un narcotraficante, es una persona bondadosa y una gran ayuda para escapar de los zombies, de la policía y de los policías zombies. A lo largo de la historia, los agentes que velan por la seguridad ciudadana representan uno de los mayores peligros, tanto muertos como vivos. El abuso de poder de los agentes es una imagen frecuente y que persiste en el orden del día.

Otra de las realidades sociales que quiero reflejar a través del apocalipsis es la lucha de las chicas jóvenes por sobrevivir, y no solo como artistas. Desde no ser tomadas en serio hasta el propio el acoso de hombres en la esfera pública, las protagonistas necesitan coraje y colaboración para enfrentarse a un enemigo no tan sobrenatural. Cada vez que los hombres se apropian de las calles para celebrar un partido de fútbol, siembran un miedo equiparable al de una plaga de zombies descerebrados y violentos.

A nivel artístico, la industria musical ha demostrado una presencia escasa de grupos femeninos y poca promoción de los que hay. Es común que las discográficas obliguen a estos grupos a colaborar con un hombre en los primeros temas de sus álbumes, porque están convencidas de que “vende más” si el oyente escucha una voz masculina.

“I had to start out with our first song feeling like I made a sacrifice on my art. [...]

We did survive it, thank god.”

“Tuve que empezar con nuestra primera canción sintiendo que hacía un sacrificio en mi arte. [...] Sobrevivimos, gracias a dios.”

(Amy Lee en la revista *The Forty-Five*, sobre el lanzamiento de "Bring me to life", 2020, pp. 10-11)

En el caso del grupo protagonista, el único integrante chico (Nacho) contrasta con esta idea: su falta de conocimientos musicales se convierte en uno de los mayores lastres de *ENRE2*.

La posmodernidad propicia la mercantilización capitalista, todo se puede destinar al consumo. Julia ve la música cuanto más comercializable mejor, quiere participar en programas de la tele, ser reconocida como producto incluso ella misma. Por el contrario, Angy encarna la reivindicación del espíritu creador, trascender a través de música menos comercial, algo que la haría menos importante en el panorama capitalista pero más feliz.

Por último, quiero destacar la importancia de los medios de comunicación. En esta historia la radio es un elemento clave, capaz de cambiar el comportamiento de la masa apelando a sus instintos más básicos. Es el altavoz de la música, cuyo poder es tan fuerte que influye en el comportamiento de la gente y aplaca el caos.

## 2. Justificación del proyecto

De adolescente, siempre he echado en falta el protagonismo femenino en las comedias de terror. Por supuesto, todos recordamos a Cindy de *Scary Movie* (2000), pero ha envejecido como una representación sexista que ya no hace gracia a las chicas.

No hay que irse muy lejos para encontrar ciertos patrones en el cine. Para ser más de la mitad de la población mundial, aún vemos muchos casos de personajes femeninos accesorios o con la psicología de un jarrón decorativo. Por suerte, el panorama ha evolucionado con filmes como *Jennifer's Body* (2009) de Karyn Kusama, que demostró que lo que hacía falta era la perspectiva femenina.

Kejner (2016) cita lo siguiente:

“[...] La teórica feminista crítica, Teresa de Lauretis (1988: 10), recupera el concepto de tecnología de Michel Foucault y postula que el cine es una tecnología social que construye representaciones de género. El cine contribuye, así, a categorizar al individuo, a asignarle su propia imagen, atarlo en su propia identidad, imponerle una ley de verdad sobre sí que está obligado a reconocer y que otros deben reconocer en él”

(Foucault, 2011, p. 245)

¿A dónde quiero llegar con esto? A que me habría gustado ver más comedias de terror sin tener que ponerme las gafas de visión masculina para disfrutarlas. Por eso quiero brindar a la siguiente generación de chicas lo que a mí me habría gustado experimentar. Que salgan del cine discutiendo con quien se identifica cada una, porque tienen donde elegir. Presentar conflictos divertidos a la par que interesantes, más allá de lo que la pobre Cindy tenía que soportar.

No solo luchamos aún por ganar terreno en el cine, sino en la música. Esta película reúne mis dos pasiones, que tradicionalmente mantienen un sesgo de género. No es que no haya grupos de rock formados por mujeres, sino que raramente se les da el crédito que merecen. Me gustaría decir a las jóvenes: “Oye, puedes coger un instrumento y formar un grupo con tus amigas. Si no conoces referentes femeninos no pasa nada, mira a las chicas de *Larga Muerte al Rock*.”

“Por oposición a los atributos tradicionalmente femeninos de pasividad, de inhibición, de lo relacionado con el ámbito doméstico, el rock se traduce en acción, rebeldía y expresión.”

(Delgado, 2010, p.994)

¿Y por qué en Sevilla? A riesgo de convertirme en la guionista que solo escribe sobre su ombligo, también creo que hay que escribir de lo que se conoce. Y conozco Sevilla lo

suficiente como para saber que sería un escenario idóneo y único para la historia. ¿Podría ocurrir en Madrid? Cambiando un par de detalles, puede. Pero para evitar la fuga de guionistas andaluces, va siendo hora de apostar por la industria en el sur.

Sevilla es un nido de culturas bastante contrastadas entre sí. Por un lado, tenemos el fútbol, la feria, lo “tradicional”; pero por otro, tenemos artistas que nadan a contracorriente con una música muy distinta al flamenco. Parece una ciudad lo suficientemente grande como para abarcarlo todo, pero los artistas independientes lo tienen más difícil de lo que parece. Enfrentarse al apocalipsis zombie es la metáfora perfecta.

### 3. Objetivos fundamentales

Los principales objetivos que persigo con este largometraje son los siguientes:

En primer lugar, pretendo cubrir el nicho femenino en el género de terror-comedia. A su vez, naturalizar los grupos sociales “alternativos”, poco frecuentes en la representación mediática tradicional: mayoría femenina, homosexualidad normalizada, gustos culturales fuera de “lo mainstream”. Para ello, represento la adolescencia a través de personajes complejos (y acomplexados), más cerca de la psicología real del público.

Otro de mis objetivos es denunciar el comportamiento de la sociedad de masas que llena los estadios, pero no los teatros. La población invierte sus energías en negocios multimillonarios mientras la música y el arte en general son relegados a espacios marginados.

Por último, quiero invitar a la reflexión sobre las dinámicas de grupo y la relación con el ego. ¿Quién es líder? ¿Quiénes la siguen y por qué? ¿La jerarquía es beneficiosa o perjudicial para los objetivos del grupo?

### 4. Calendario de desarrollo

Estos son los plazos de entregas al tutor y las consiguientes correcciones en tutoría.



Este apartado tiene como objetivo describir los procedimientos y aspectos concretos que han sido necesarios para la elaboración y contextualización del guion de largometraje, basándose en los conocimientos adquiridos en los libros "El Guion" de Robert McKee y "Salva al Gato" de Blake Snyder, así como la aplicación de lo aprendido en el propio Máster.

En primer lugar, se realizó un análisis de películas del género terror y comedia, especialmente de zombies, con una atención particular en las obras de George A. Romero. Este estudio permitió establecer las bases para la construcción de una historia que se ajustara a los cánones del género.

A continuación, se procedió a la elaboración del *logline* y *el storyline*, partiendo de la estructura narrativa de Syd Field (1995) y tomando como referencia el mito de Teseo y el Minotauro para aportar profundidad a la trama. Esta etapa fue fundamental para establecer los elementos clave de la historia y definir la trama principal.

Posteriormente, se trabajó en la construcción de los personajes, asignándoles características diferenciadas según su rol en el grupo, incluyendo dos tipos de líderes, dos tipos de seguidores, una persona más independiente y un mentor para la protagonista. A cada personaje se le otorgó un punto débil que explicara su comportamiento, permitiendo así representar las relaciones de grupo de manera realista y coherente.

Una vez definidos los personajes y la trama principal, se procedió a la elaboración de una escaleta y una primera versión del tratamiento. Durante este proceso, se realizó una revisión constante de todas las partes previas del guion, desde el *logline* hasta el tratamiento, con el objetivo de asegurarse de que todo fuera coherente y estuviera en sintonía con la historia que se quería contar.

Asimismo, se llevó a cabo un estudio del mercado para identificar el valor de la película y favorecer su proceso de venta. Se hizo hincapié en destacar los elementos diferenciales sin perder de vista la conexión con los referentes ya conocidos por el público.

Para recopilar todos los datos creativos, se utilizó una carpeta de guion con distintos apartados. En ella se incluyeron elementos como notas, ideas, esbozos, motivos visuales y otros elementos que ayudaran a visualizar la historia de manera más clara y coherente.

Por último, se procedió a la escritura del guion definitivo, haciendo uso de todas las herramientas y recursos previos para garantizar un trabajo coherente y sólido. La revisión constante del texto fue fundamental en este proceso para asegurarse de que la historia fuera contada de manera efectiva (¡y divertida!).

## II. ESQUEMA ORIENTATIVO MEMORIA/BIBLIA

### 1. Concepto y ficha técnica.

Formato: largometraje

Género: terror/comedia

Tema: El ego y el liderazgo

Tono: desenfadado, adolescente

Duración: 90 min.

Target: Chicas 14-21 años

Concepto: La menospreciada bajista de una banda a punto de disolverse lidera al grupo para sobrevivir al apocalipsis zombie.

### 2. Logline, storyline, tagline, y sinopsis comercial.

**LOGLINE.** Una bajista guía a su grupo hacia la supervivencia contra los zombies.

**TAGLINE.** “Suena a fin del mundo”

**STORYLINE.** Una menospreciada bajista decide dejar su banda, liderada por una cantante egocéntrica. Durante el ensayo, el grupo descubre que se ha desatado el apocalipsis zombie y no les queda otra que trabajar en equipo. Con ayuda de un narcotraficante, la bajista guía a sus compañeros hacia la zona segura de la ciudad. Sin embargo, en el estadio de fútbol les espera una horda de zombies que solo pueden vencer gracias a sus habilidades y música a todo volumen.

**SINOPSIS COMERCIAL.** La bajista de una desastrosa banda adolescente nunca es escuchada... hasta que llega el apocalipsis y no les queda otra que sobrevivir. Mientras se enfrentan a hinchas de fútbol zombie, la vocalista es reemplazada como líder y el grupo pone rumbo al estadio.

### 3. Temas: ideas temáticas y dramáticas.

**El ego y el liderazgo.** El mayor enemigo del artista es el ego, un orgullo que juega en su contra y le convence de que es superior a los demás. Nace de la inseguridad, de querer compensar una falta de reconocimiento en su vida personal. El ególatra se rodea de personas de voluntad débil para sentirse valorada, y crea una burbuja endémica alejada del mundo exterior.

Un líder ha de someterse a su deber, no elevarse hacia el poder. Su visión es la que da forma a una obra, y los que trabajan a su lado pueden ofrecer propuestas, pero respetar el criterio final.



Cuando las convicciones artísticas son radicalmente contrarias, el choque de criterios impide la satisfacción de ambas partes. Cada ego cree que el camino que lidera es el correcto, pero si miramos con humildad, el otro camino puede ser el ideal para que brillen otras personas. Pero al final, el objetivo global es el mismo: crear arte.

“Leadership is about submission to duty, not elevation to power.”

“El liderazgo consiste en sumisión al deber, no elevación al poder.”

*Gordon Tootoosis, miembro fundador de la Compañía de teatro nativo de Saskatchewan*

**La necesidad de aprobación del entorno.** Juzgar tu autoestima en función a lo que los demás piensan de ti crea un deseo constante de agradar. Es cada vez más común, sobre todo en adolescentes, moldearse para satisfacer a otros, acatar sus opiniones de forma acrítica y pedir perdón constantemente. A veces se traduce en un comportamiento excéntrico para llamar la atención, ansiedad, depresión, incluso obsesión por la propia imagen. En definitiva, el motor de estas personas es el miedo al rechazo.

La mejor forma de aliviar esta necesidad es trabajar la asertividad, tomar decisiones teniendo en cuenta los deseos propios y reflexionar sobre las motivaciones que hay detrás.

**La amistad y el trabajo.** Trabajar con amigos tiene ventajas y desventajas, y esto se aplica también a *hobbys* con vistas a lo profesional. Parece más divertido, pero los problemas del trabajo pueden afectar a la amistad y viceversa.

Algunas amistades se pierden por discusiones de trabajo, y algunos trabajos no avanzan porque se prioriza la amistad. Tragarse el problema con tal de evitar el conflicto es un problema en sí mismo. Por eso, hay que reunir un valor especial para poner límites y diferenciar una cosa de la otra, aunque al final es casi inevitable que influya en la relación.

**La pérdida de humanidad en la sociedad.** La cultura de masas ha “zombificado” a gran parte de la población, que en su rutina demuestra comportamientos más típicos de zombies que de humanos. Escapar de la mente colmena es todo un reto.

#### **4. Público objetivo.**

Hay alrededor de 1.7 millones de jóvenes españolas entre 14 y 21 años a las que puede llegar esta película, además de otras tantas europeas y de otros países del mundo. El perfil ideal de espectadoras pertenece a la clase social media con acceso a plataformas de *streaming*, de carácter alternativo y gusto por la música rock.

## 5. Análisis FODA.

### FORTALEZAS

- Target propenso a convertirse en un público fiel.
- La nostalgia por la música de épocas anteriores a la COVID-19, que conecta emocionalmente con el público.
- Estrellas de reparto como reclamo.

### OPORTUNIDADES

- Protagonismo local de la ciudad de Sevilla, donde la producción audiovisual está en alza.
- Fenómeno local de castings y campaña publicitaria que favorecen la expectación (como ya se hizo anteriormente con *La Peste*).
- Festivales de cine de terror (Festival de Huelva de Cine iberoamericano, Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges, TerrorMolins Festival de cine de terror de Molins de Rei).
- Políticas de fomento a la producción audiovisual y coproducción.

### DEBILIDADES

- Costes adicionales en caso de rodar en zona céntrica.
- Gestión de una gran cantidad de extras actorales.
- Representación veraz de las habilidades musicales de los personajes (orientar a las actrices para tocar su instrumento).

### AMENAZAS

- Bajas de suscriptores a plataformas por la crisis económica.
- Competencia con *blockbusters* de terror y *reboots*.
- Sustitutivos del entretenimiento juvenil en RRSS (*TikTok*, *YouTube*).

## 6. Referentes: temáticos, narrativos y estéticos

No podemos hablar de pelis de zombies sin hablar de **George A. Romero**. La segunda etapa del género estuvo marcada por su particular visión sobre el monstruo. En *Night of the Living Dead* (1968) nace el concepto de apocalipsis zombie, una catástrofe mundial causada por incontables seres no-muertos. Hasta entonces se había explorado el fenómeno individual de traer a alguien de vuelta a la vida, como ocurre en *White Zombie* (1932), pero me interesa el acontecimiento a gran escala para retratar a la sociedad como conjunto.

En la filmografía del director destaca también *Dawn of the Dead* (1978), en la que un grupo de supervivientes se refugian en un centro comercial. Como es habitual en sus historias, las relaciones entre personajes ofrecen otra capa de conflicto que se suma al objetivo principal de sobrevivir. La cinta fue alabada por su **sátira social contra el**

**consumismo**, y es que el espacio es un elemento clave ligado a la narrativa. El elenco de *Larga muerte al rock* pasa una buena parte de la historia encerrado en un edificio, lo que favorece el choque entre ellos y una evolución en sus dinámicas de grupo.

Me llaman la atención *Day of the Dead* (1985) y *Land of the Dead* (2005) por una característica poco común en los zombies: la inteligencia. No es verosímil que sean completamente listos, pero ¿qué pasaría si sus estructuras cerebrales aún poseyeran habilidades básicas para reaccionar a su entorno? En la primera observamos cómo un científico hace recordar vagamente a un zombie cosas como afeitarse, coger el teléfono o escuchar música. Este último ejemplo me hace plantearme si la música es capaz de apelar al **subconsciente de un cerebro en descomposición**, así que es un enfoque que me propongo desarrollar en mi historia.

*Return of the Living Dead* (1985), de Dan O'Bannon, ofrece una perspectiva más desenfadada del género. La propagación de la "epidemia" me parece muy original: la cápsula que contiene un zombie de la armada americana deja escapar un químico que lo resucita y que salpica a los protagonistas. Incapaces de rematar al muerto (ni apuntando a la cabeza ni descuartizándolo), lo llevan a incinerar. Pero el humo de sus cenizas provoca una lluvia que cae sobre el cementerio de al lado, lo que desencadena una resurrección en masa. En esta cinta no vemos el "virus" extenderse a través de mordeduras, sino por contacto con el **residuo químico**. Los zombies atacan directamente al cerebro, y la única a la que vemos convertida tras un ataque es a Trash, que ha sido impregnada con la lluvia ácida.

En *Larga muerte al rock* pretendo jugar con un origen particular. La gran revelación es que solo se convierten en zombies aquellos que hayan comido bocatas de chorizo del estadio de fútbol. Este es el equivalente al químico/la lluvia ácida, por lo que el grupo protagonista resulta inmune a una mordedura (pero no a que se coman su cerebro). En un giro final similar a la propia película, la situación parece bajo control y reina el optimismo, pero el epílogo sugiere que no ha acabado el peligro. La razón por la que los bocatas de chorizo eran letales es que las palomas enfermas habían defecado sobre la comida. Y las palomas siguen sueltas...

Se trata de un guiño a *Los Pájaros* (1963) de Hitchcock: el comportamiento alocado de las palomas, que actúan en un segundo plano, es un elemento clave del terror.

La tercera generación toma de referencia a las anteriores, y amplía el subgénero de terror zombie sin escatimar en comedia. *Shaun of the Dead* narra las peripecias de Shaun, que recorre la ciudad rescatando a sus seres queridos para llevarlos a un lugar supuestamente seguro. El apocalipsis empieza sin que el protagonista lo note, lo que favorece una serie de situaciones cómicas en el planteamiento.

"The best zombie movies aren't really about zombies. They either use the undead to deliver social commentary, like Dawn of the Dead's satire of consumerism, or to pressure the living characters to face their personal problems. Shaun of the Dead is an example of the latter."

“Las mejores pelis de zombies no tratan realmente sobre zombies. O bien utilizan a los muertos para lanzar un comentario social, como la sátira del consumismo del Amanecer de los Muertos, o bien para presionar a los personajes vivos a enfrentarse a sus problemas personales. Shaun of the Dead es un ejemplo de lo segundo.”

(Sherlock, 2021, p.17)

*Zombieland* es otra visión gamberra del apocalipsis, o más bien un mundo postapocalíptico en el que seguimos el peligroso viaje de un grupo. Quiero rescatar el motivo visual de la escena en la que Tallahassee revienta a un zombie con un banjo. *Larga muerte al rock* no puede acabar sin una referencia a este ritual típico de los grandes conciertos, en su caso con el bajo de Angy, que adquiere una nueva utilidad.

*Juan de los Muertos* (2011) destaca por su retrato social cubano, donde los ciudadanos tienen que ingeniárselas contra los zombies ante la inactividad del gobierno. Estos tres últimos filmes reflejan la idiosincrasia de tres naciones muy distintas entre sí (EEUU, Reino Unido y Cuba).

Quiero mencionar una película que no convenció del todo al público, *Cooties* (2014). Si bien el contagio a través de **nuggets de pollo** me inspiró a incorporar el bocata de chorizo vírico, el film es considerado un fracaso. Los espectadores no quedaron encantados con un grupo de adultos que mata a **niños zombies**. Quizá es un planteamiento cómico sobre el papel, pero para aquellos espectadores con hijos fue una premisa demasiado violenta. El punto de vista debe favorecer que el espectador anime al protagonista en su lucha contra un enemigo detestable.

En el otro lado del espectro tenemos *Little Monsters* (2019), que precisamente invierte este fallo para convertirse en una divertida comedia en la que los protagonistas protegen a un grupo de niños pequeños. Me interesa especialmente este filme por su **uso de la música**. El protagonista es un músico fracasado y la profesora de parvulitos utiliza canciones para animar a sus alumnos. Ambos cargan sus respectivos instrumentos durante la película: una guitarra eléctrica y un ukelele.

El final de la historia revela unos zombies capaces de participar en una canción conocida, dando palmas y cantando con gruñidos. Otro elemento narrativo que quiero rescatar es el papel de los militares, que se presentan como una segunda amenaza contra la seguridad del grupo.

A pesar de la relevancia del personaje de Lupita Nyong'o, el protagonista masculino se mantiene a lo largo de las películas de zombies más reconocidas. Quizá la figura femenina que se nos viene antes a la cabeza es Ángela, la reportera de *REC* (2007), o su contraparte más cómica, Clara de *REC 3* (2012). Sin embargo, es evidente la falta de mujeres protagonistas en el género, y muchas veces son representadas en roles típicamente femeninos (la profesora de parvulitos, la novia...).

Finalmente, la obra que más me ha inspirado para escribir este largometraje es **la novela gráfica de Robert Kirkman, *The Walking Dead*** (2003-2019). No solo las relaciones entre personajes son el motor de la historia, sino que la evolución de la sociedad postapocalíptica es un recorrido por la historia de la humanidad. Desde los

nómadas hasta la política de la metrópoli, *The Walking Dead* ilustra la importancia de un gobierno basado en la humanidad para evitar convertirnos nosotros en los muertos.

Rick Grimes asume el **rol de líder** guiado por su sentido del deber, que choca contra los egos que tan solo desean poder. Constantemente se enfrenta a criterios y leyes distintas a las suyas, y cuando el consenso es imposible, se dispone a eliminar cualquier peligro para su comunidad.

La tesis final es que los ciudadanos se necesitan mutuamente para mejorar su calidad de vida, pero durante el camino necesitan tomar medidas radicales para sobrevivir. Esto a veces implica quitar vidas o separarse por tener convicciones distintas. En *Larga muerte al rock* me centro en este aspecto: unidos somos más fuertes... pero solo si encajan las piezas. Puede que persigamos el mismo fin, pero cuando el camino insiste en bifurcarse, a veces es más satisfactorio seguir las convicciones propias. Angy cree tener la razón siempre, y probablemente tenga más datos objetivos a su favor, pero eso no impide que Julia sea más feliz siguiendo otros principios. Al final, aunque el ciudadano tenga cierta capacidad para discrepar, es más común alienarse en la masa. Puedes luchar para salvarte, pero no puedes razonar con los zombies.

## 7. Tono y estilo.

Uno de los referentes principales de la *zomcom* (comedia zombie) es *Zombieland* (2009), que como indica León (2022), *busca un producto donde el **tono gamberro** se superpone a cualquier moralina crítica que se puede extraer. Porque, en el fondo, hay un golpe bajo (y semioculto) a la cultura actual [...]*. Partiendo de esta base, quiero matizar algunos aspectos diferentes en *Larga muerte al rock*.

Si bien el género zombie está marcado por imágenes de cadáveres putrefactos y muertes horripilantes, quiero sugerir la violencia y el gore de manera menos explícita. La historia arranca con el brote, por lo que los muertos aún no han tenido demasiado tiempo para descomponerse. Se caracterizan por su palidez, movimientos torpes y ojos rojos. Como es lógico, las peleas sí se vuelven más sangrientas, pero hay detalles morbosos como el mordisco de un zombie que se sugiere a través de un *corte a*: un hincha mordiendo un bocata de chorizo.

Al tratarse de personajes adolescentes, el tema del sexo está presente en sus conversaciones, pero la historia no requiere situaciones subidas de tono ni tampoco desnudos.

El tipo de humor que creo más adecuado para esta historia se acerca a las **comedias adolescentes/juveniles** *Pitch Perfect* (2012) y *Chicas Malas* (2004), rescatando sobre todo los matices sarcásticos de Tina Fey.

Por último, cabe destacar la búsqueda de un **humor visual** similar al de Edgar Wright en *Shaun of the Dead* (2004): formas ingeniosas de entrar o salir del encuadre, transiciones dinámicas, acción sincronizada con la música y juegos dramáticos de luces entre otros recursos.

## 8. Personajes y sociograma.

Para que cada personaje juegue un rol fundamental es necesario diferenciarlos e incluso hacerlos opuestos entre sí, esto facilita el conflicto y su posterior evolución.

Una de las clasificaciones que he tomado como base es la teoría de *Los 4 temperamentos del ser humano (2023)*, que define una serie de comportamientos, debilidades y fortalezas típicas. Esta ha sido desarrollada desde los tiempos de Hipócrates, y asienta la personalidad sobre **cuatro temperamentos: sanguíneo, colérico, flemático y melancólico.**

El contraste más evidente se da entre la personalidad de Angy y la de Julia. La bajista se puede considerar de temperamento colérico: es una líder proactiva, pero defender su postura es caldo de cultivo para conflictos. Julia, por otra parte, presenta un temperamento sanguíneo: sus emociones priman sobre la razón, es indisciplinada y un tanto egocéntrica. Los elementos que les corresponden son el fuego y el aire, respectivamente.

Otra perspectiva psicológica interesante para la construcción de los personajes ha sido la de **los nueve eneatis**. Según Claudio Naranjo (2013), *cada eneatis [...] adopta inconscientemente un mecanismo de defensa que desarrolla en su edad adulta. Dicho mecanismo cumple la función de encubrir los motivos ocultos por los que se comporta de un modo en concreto.*

Los personajes presentan una serie de rasgos que los identifican con algún eneatis: Sandra es tipo 6, el leal. Su fuerte sentido del deber se refleja en su veganismo, sin embargo, teme al peligro y le cuesta tomar decisiones por sí misma. Rafiki, por otro lado, es un claro ejemplo del tipo 7: el epicúreo. Naturalmente optimista y en continua actividad para evadirse del dolor.

Por último, lo que más me ha ayudado a definir a los personajes es plantear sus distintas reacciones ante el mismo suceso. ¿Qué dicen? ¿Cómo lo aborda cada uno? ¿Cómo les afecta? Solo cuando actúan en el marco de una situación puede decirse que están vivos.

Angy (16): la menospreciada bajista. Tiene demasiadas ideas, pero no se va del grupo porque está pilladísima por Marta. Un problema de **dermatitis** le provoca rojeces y sarpullido en la cara, razón por la que evita exponerse al mundo exterior y se encierra en su música.

Las habilidades sociales no son lo suyo, de modo que su familia la apuntó a una escuela de música donde conoció a Marta. Sus gustos musicales las acercaron rápidamente, y ya se planteaban formar un grupo cuando vieron el cartel de Julia, que buscaba integrantes para su banda.

A pesar de su ambicioso interior, su **timidez** le impide expresar lo que piensa de verdad. Teme plantarle cara a Julia y perder a su único grupo de amigos, que la

aceptan sin tener en cuenta su físico. Pero su frustración artística es muy fuerte, y Angy está a en la estratosfera intelectual en comparación a Julia.

Sin embargo, sus **dotes de liderazgo** son fundamentales para la supervivencia del grupo. No es casualidad que su instrumento sea el bajo: marca el ritmo para los demás instrumentos, pero su sonido es el más infravalorado. Tampoco suele llevar la melodía principal, más apreciada por el oído común.

Al principio desea dejar ENRE2 motivada por la mala dinámica del grupo: Julia manda, Nacho y Sandra acatan, Marta a su bola... Lo cual frena su objetivo **de tomarse en serio la música y crear algo valioso**. El apocalipsis le hace darse cuenta de la naturaleza de sus relaciones y consiguen colaborar para salvarse. Pero también entiende que cada uno tiene sus propias metas y métodos para conseguirlas, que no son mejores ni peores que las suyas. Empieza una nueva aventura con Marta y se libera de su rencor hacia Julia.

Julia (18): la soberbia vocalista. Es su propia fan número uno y solo tiene un objetivo: **ser famosa**. Utiliza a sus amigos como peones para elevarse en el tablero, aunque en el fondo busca suplir la falta de atención de su padre, que se pierde todos sus conciertos.

Repitió un curso por culpa de un plan de copieteo que no salió bien, pero se toma con calma el último año de instituto. En un recreo incluyó a Sandra en su grupo de amigos, y poco después empezó a compartir con Nacho su **fanatismo eurovisivo**.

Nunca le ha faltado nada que se pueda comprar con dinero e influencia. Su **carisma** la convierte siempre en la líder de grupo: decide dónde van a cenar y a quién hay que "cancelar". Habla con tanta seguridad que siempre parece tener la razón, aunque se lo esté inventando. Antes de un concierto, está más pendiente de su vestuario que de su voz.

En general, **no le importa la calidad musical del grupo**. Ella es una chica de producción. Visualiza un espectáculo pop con una puesta en escena potente donde la canción es lo de menos. Sin embargo, cuando las cosas no salen como en su cabeza, **protagoniza pataletas o hunde la autoestima de quien se le cruce**.

Puede que su padre prefiera pasar tiempo con su nueva mujer y sus hijos ingenieros, pero cuando encienda la radio en el coche, no le quedará otra que escucharla de una vez.

Marta (17): una guitarrista muy talentosa con **fachada de tipa dura**. Le da más asco la sociedad que los zombies, y aunque es la más reservada, tiene una sensibilidad extraordinaria.

De pequeña era la mejor en karate, gimnasia rítmica, baloncesto... Pero, por mucho que esperaran sus padres de ella, esas actividades "no iban a ninguna parte". Una vez, en clase de música, protestó por tener que aprender a tocar la flauta de pico. "El himno de la alegría no va a ninguna parte", le dijo a la profesora. "Otros instrumentos son demasiado complicados para vosotros" se excusó. Marta quiso demostrarle que se

equivocaba, cogió la guitarra del aula de música, y **por primera vez algo no se le daba bien**.

Se empeñó tanto en dominar el instrumento que hizo el examen de música tocando la guitarra en lugar de la flauta. Por desgracia, se tomó demasiadas licencias creativas y no aprobó a la primera.

Es trabajadora y estoica, pero sobre todo, **talentosa**. Sabe que para hacerse un hueco en el mundo tiene que mostrarse fuerte y segura, aunque asuste a la gente. Las exigencias de sus padres la han conducido a la rebeldía.

Sandra (16): batería y llena de energía. Además de **diabética** es una gran defensora del **veganismo**, por lo que tiene una alimentación limitada hasta que cede a sus antojos y se le revuelve el estómago. Es la más **fiel amiga de Julia** y teme llevarle la contraria.

Es amiga de Nacho desde el colegio, y van al mismo instituto que Julia. Allí Sandra hizo un grupo de amigas que la dejaron de lado el mismo día que Nacho faltó a clase, pero aquel recreo le permitió conocer a Julia. Desde entonces ella es “su salvadora” y hará cualquier cosa por la amistad de Julia, aunque eso signifique ser manipulada.

Es un tanto **hiperactiva**, razón por la que su abuela la apuntó a tocar el tambor en la banda de Semana Santa. Pero Sandra, que interpreta la religión a su manera, cree que a Jesús le molaría escuchar algo más movido. En un primer momento pidió por navidades una batería para el móvil, pero sus padres le compraron el instrumento y ella empezó a tocarlo por compromiso.

Es altamente influenciable e influencer en **TikTok**, y utiliza su **colorida estética** para expresarse. Admira profundamente el talento de sus compañeras de grupo, pero las comparaciones la hacen sentirse poco valiosa como artista. Por eso, si se pega a Julia, la llevará con ella al estrellato.

Nacho (17): el segundo guitarrista, **vago** para todo menos para quedar con chicos de una **aplicación de citas**. Va a los ensayos por diversión y se imagina que es una estrella, pero jamás practica lo suficiente.

Su habilidad especial es hacer cubos de Rubik, o intentarlo. No en vano se pasa todas las clases dándole vueltas en lugar de prestar atención. Es entusiasta con lo que le gusta: la música pop, la comida basura, salir con sus amigas... No pide mucho más.

Bueno, quizá sí. Hasta hace solo un año pensaba que era hetero y que le gustaba Sandra, su amiga de la infancia. Ahora que ha aceptado su sexualidad está deseando conocer a un chico al que pueda llamar su novio y salir del armario ante su conservadora familia. Pero, como es el hermano mediano, a sus padres les da más igual de lo que él cree.

Rafiki (53): un excéntrico pero enrollado **narcotraficante** que vive en el edificio en el que ensayan. A primera vista parece un viejo chungo, pero lo cierto es que es amable con todo el mundo y un **músico veterano**.



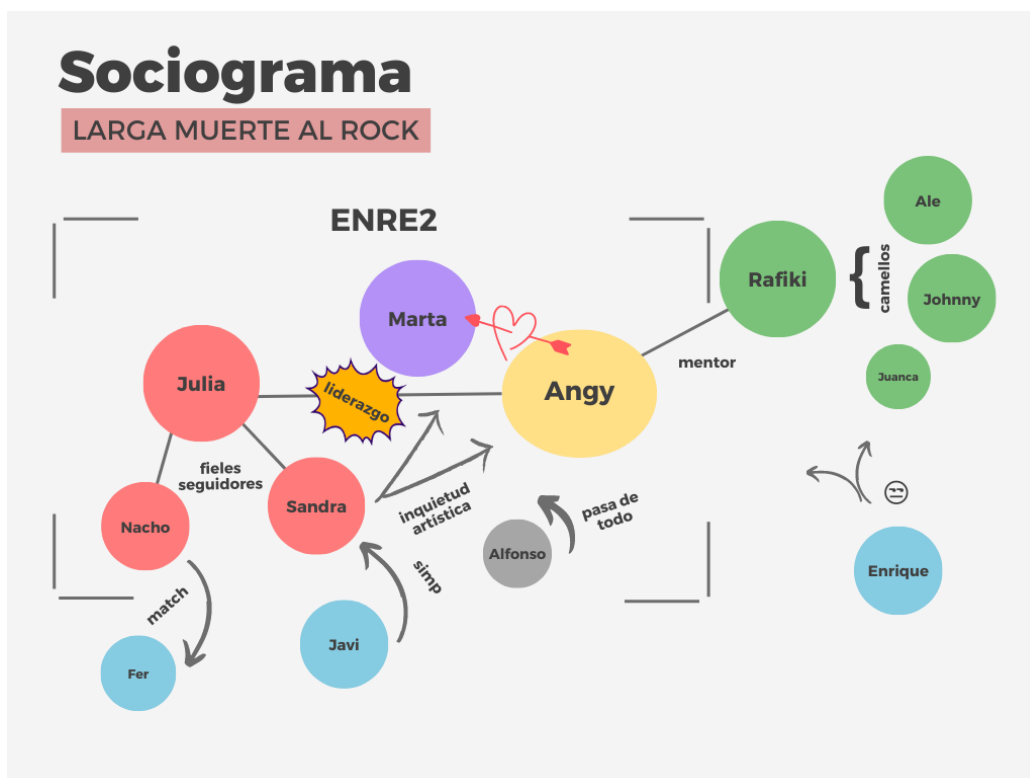
Solo con mirarle a los ojos sabes que tuvo un **pasado rockero-hippy-perroflauta**. Pocos recuerdan ya sus días de gloria. Pero la mala suerte lo arrastró al mundo de los trapicheos con la droga, donde intenta mantener cierta ética de trabajo. Es profundamente **empático y altruista**, y tan solo le gustaría vivir una aventura más allá de la gris realidad.

Alfonso (27): el técnico de sonido. **Pasota**, no le pagan lo suficiente como para aguantar a un puñado de adolescentes. Pero el padre de Julia es un prestigioso empresario con contactos en el mundo audiovisual, así que le conviene “hacer de canguro”. Le gustaría ganar lo suficiente para irse de casa de su madre, pero le dan miedo las tareas domésticas, así que no le importa seguir en la rutina unos añitos más.

Javi (15): el novio de Sandra. Es **más básico que el NPC de un videojuego**, pero él no parece darse cuenta. Se conocieron en una convención de frikis de los cómics (es súper fan de Spiderman), donde se asustó con una araña (no como Spiderman) y Sandra la salvó (a la araña). No hace mucho aparte de sentarse en el ordenador y seguir la corriente a los demás. Su aspiración es convertirse en ingeniero, ganar mucho dinero y comprarse una casa, una familia y un perro. Bueno, a la familia no la compraría. Pero quién sabe.

Enrique (49): el guarda de seguridad del Centro de la Cultura, resignado a trabajar en fin de semana y perderse el partido del Sevilla. Hace su trabajo despacio y con buena letra, y está más que acostumbrado al vandalismo de la zona.

Fer (18): la cita de Nacho, un atractivo chaval consciente de sus músculos, pero con demasiada curiosidad por la naturaleza zombie. Utiliza sus encantos para engañar a sus víctimas y está convencido de ser capaz de dar con “la clave”.



## 9. Espacios y temporalidad.

### CENTRO DE LA CULTURA (Basado en Factoría Creativa)

El fantástico edificio donde ensaya *ENRE2*. Tiene un espacioso **salón de actos** donde montan los instrumentos y el equipo de sonido. La **cocina** dispone de varias mesas para comer y una barra tipo bar, tras la que hay todo tipo de aparatos, utensilios y comida.

El **hall** es muy espacioso, desde el cual se aprecian tres plantas superiores con más aulas y estancias. En la planta baja hay una colorida **zona infantil** con juegos.



### EL BARRIO (Basado en Las Tres Mil Viviendas)

El Centro de la Cultura está ubicado en el barrio más pobre y marginal de la ciudad. No cambia mucho con el apocalipsis. Edificios descuidados, coches con agujeros de bala, tendederos y basura por doquier... El reluciente Centro Cultural está ubicado en medio de este panorama, eso sí, con vallas de alta seguridad.



### EL CENTRO DE LA CIUDAD (Sevilla)

Inundado por las luces de los coches de policía, letreros luminosos de negocios y semáforos siempre en rojo. Ah, y por zombies.



### ESTACIÓN DE METRO

La zona segura a la que deben dirigirse. Está muy cerca del estadio de fútbol y está lleno de supervivientes hasta que un par de adolescentes lo echan todo a perder.





### ESTADIO DE FÚTBOL (Estadio Ramón Sánchez-Pizjuán)

Iluminado por luces rojas y atestado de hinchas, aquí se origina el brote del virus. La cabina de radio del interior es la clave para hacer que los zombies escuchen la música.



### ENSOÑACIONES DE ESTRELLAS DEL ROCK

Frecuentemente, Angy traduce sus vivencias a escenarios típicos de artistas: una alfombra roja o un macro concierto.



La **temporalidad** comprende un día entero de abril en la Sevilla actual, es decir, temperaturas lo suficientemente cálidas como para que las protagonistas estén en la calle a altas horas de la noche sin que el frío sea un problema. También duran más las horas de sol y la vida social en la calle es común. Es después de Semana Santa y antes de la feria, dos eventos multitudinarios que resaltan la importancia de “la masa” en la ciudad.

#### 10. Banda sonora.

La banda sonora es esencial para esta película. El factor nostálgico de las canciones que remiten a otra época crea un vínculo con el espectador. Un buen ejemplo de este fenómeno es *Guardianes de la Galaxia vol. 2* (2017). Según Criollo (2017), *junto a la historia, otro elemento que toma su propio protagonismo es la música*. El filme de James Gunn obtuvo un disco de oro y una nominación al Grammy por su banda sonora.

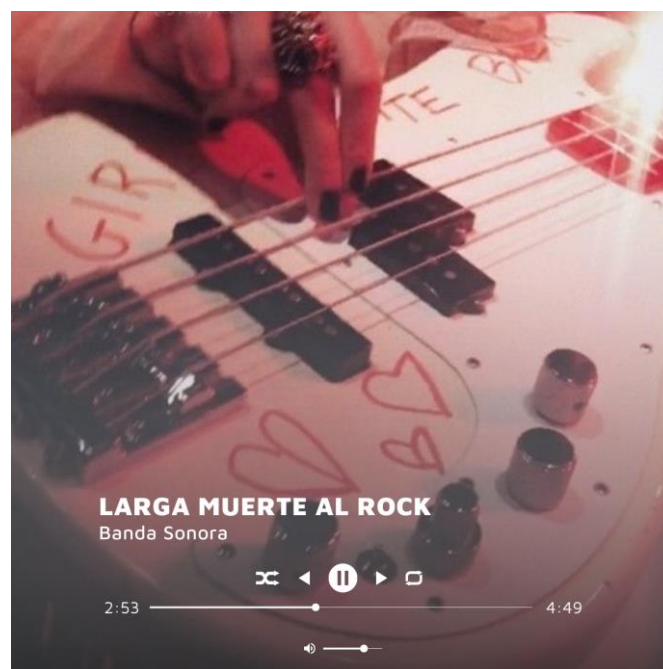
En *Larga muerte al rock* el **rock** es lo primordial, pero también hay toques de **pop** en contraposición. Es un compendio **nostálgico** de grandes hits de la historia musical,

destacando aquellos protagonizados por **mujeres** (Heart, Blondie) pero también el sonido rítmico del **bajo** que caracteriza a Angy (*Another one bites the dust*, *Seven Nation Army*).

Para darle un giro fresco e innovador, he incluido algunos temas de grupos recientes con presencia femenina. Mi ejemplo favorito es **The Warning**, una banda mexicana formada por tres hermanas que se parece mucho al grupo ideal en el que querría tocar la protagonista.

Un recurso original pero melancólico son las **covers de temas clásicos con voces femeninas**, que mantienen la carga emocional de algo conocido, aportando algo nuevo.

Las temáticas que comprenden la banda sonora tratan sobre el rock en sí mismo (Angy), las inseguridades (Sandra y Nacho), la fama (Julia), el ser incomprendida (Marta) y, sobre todo, el terror. No podía faltar el clásico *Thriller*, versionado por First to Eleven, y también el tema reciente pero muy adecuado para la historia, *Dead Walk* de RedHook.



Haz *click* en la imagen para escuchar la *playlist*

## 11. Argumento.

Angy, la bajista de un grupo musical adolescente, ha decidido dejar la banda. EnRE2 se reúne en el Centro de la Cultura, un maravilloso edificio ubicado en el barrio marginal de la ciudad. Pero no son conscientes de que junto al estadio de fútbol ha estallado el apocalipsis zombie.

Nacho es muy torpe con la guitarra, Sandra es una batería demasiado enérgica y Julia, la arrogante vocalista, argumenta que ha arreglado la DEMO de Angy (que ha cogido sin permiso). Para colmo, parece que no funciona internet.

Julia culpa de los fallos del grupo tanto a Alfonso (el técnico) como a Javi (el novio llavero de Sandra, que solo viene a mirar). Justo cuando Angy reúne el coraje para enfrentarse a ella, escuchan un tiroteo en la calle.

Tres adolescentes del barrio llegan en busca de un tal Rafiki, pero el guarda de seguridad los expulsa y se encara con un misterioso borracho que se cuele después. Sin embargo, el borracho resulta ser un zombie de ojos rojos que muerde al guarda y desata el caos. Marta, la guitarrista, llega a la puerta principal y confirma que es el fin del mundo.

Empieza un tenso confinamiento en el Centro de la Cultura. Angy descubre en la tercera planta a Rafiki, un narcotraficante cincuentón muy enrollado que vive allí a escondidas. La transformación del guarda le provoca un ataque de nervios de Sandra, que se come todas las provisiones. El grupo se propone saquear un bazar de alimentación con ayuda de Rafiki.

Angy idea una estrategia para abrirse paso de forma segura, pero la obstinación de Julia echa a perder el plan y pierden a Javi y a Alfonso. Por suerte, han recuperado la conexión a internet y saben a dónde dirigirse para estar a salvo: la estación de metro.

Bajan al sótano en busca de un vehículo, donde la vocalista se enfrenta a Angy y Marta por su salida del grupo. El futuro de ambas se desmorona cuando la guitarrista revela que ha sido mordida por un zombie.

Tras recuperar su bajo y las llaves de la furgoneta de Rafiki, el grupo abandona el edificio rumbo al centro de la ciudad. Julia, que se ha quedado sin apoyo en el grupo, sigue su propio plan y se dirige a casa de su padre.

Junto al estadio de fútbol, los adolescentes de antes saquean lo que queda de la destrozada calle, llena de excrementos de paloma. Juanca recibe su tercer mordisco, pero no le hace ningún efecto hasta que prueba un bocata del puesto de comida. Johnny y Ale desatan una oleada de zombies que llega hasta la estación de metro.

El grupo continúa a pie por la carretera bloqueada. Angy comprueba en un coche que la radio funciona, pero descubre algo más interesante: un zombie que se mueve al ritmo de una canción.

Nacho se extravía buscando a su cita de internet, que lo mete en problemas. Pero Julia hace su reaparición justo a tiempo y se encuentran con Johnny y Ale, que les advierten de que el metro ya no es seguro. En un apresurado reencuentro, Angy ignora las advertencias de Julia y la horda de zombies del metro es liberada. Para colmo, la policía pone la zona en cuarentena y los tratan como infectados, aunque ellos no hayan comido bocatas del estadio.

Angy traza un plan para utilizar la cabina de radio y pedir ayuda. Cuando entran todos al estadio son rápidamente rodeados, así que cambian de estrategia y se dividen en

dos grupos. Rafiki se sacrifica para ganar tiempo y Angy pide ayuda a través de la emisora deportiva. El segundo paso del plan es introducir su DEMO en el reproductor y poner su canción a todo volumen.

Los zombies dejan de atacar y se mueven al ritmo de la música. Cientos de civiles llegan al estadio para defender a ENRE2 de la policía, escapan en un helicóptero y después viven inolvidables momentos de gloria. O al menos, eso es lo que cuenta Julia en una entrevista.

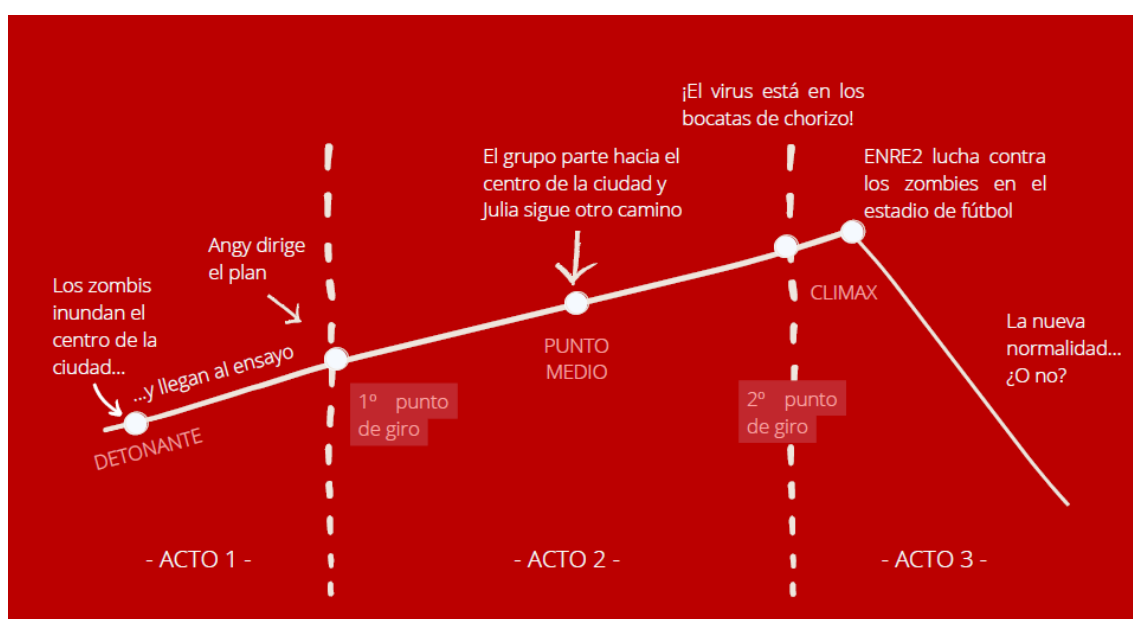
Julia, Nacho y Sandra triunfan en un programa-concurso de la tele, y Johnny y Ale venden las entradas del concierto de Angy y Marta, que ahora tocan rock en garitos alternativos.

En la nueva normalidad, los bocatas de chorizo son considerados el misterioso origen del virus. Pero una cantidad excepcional de palomas arroja excrementos sobre la calle del estadio de fútbol. Sobre los coches, las personas... y la comida.

Angy y Marta deciden iniciar una gira musical, además de una relación. Su viaje empieza en la estación de metro, donde se chocan con un hombre con pintas de borracho. Entran en el vagón y lo dejan atrás sin reparar en el color rojo de sus ojos.

### 13. Estructura dramática.

La estructura se ajusta al paradigma de Syd Field, con una división en tres actos marcados por dos puntos de giro y un punto medio. El segundo acto suma el doble que el primero o el tercero, de misma duración aproximada. He situado el detonante en la primera secuencia como gancho, para atrapar a la espectadora acostumbrada a un ritmo rápido.



**14. Escaleta.****ACTO 1**

1. EXT. CENTRO DE LA CIUDAD – TARDE  
Una paloma sobrevuela la ciudad. Se acerca la calle del estadio de fútbol, atestada de hinchas, y se estrella contra la ventana de un autobús.
2. INT. AUTOBÚS – TARDE  
Marta intenta hablar por teléfono en el barullo del autobús. Cuando salen los hinchas, un borracho de ojos rojos la persigue y escapa en la siguiente parada.
3. EXT. ACERA FRENTE AL ESTADIO – TARDE  
Los dedos del borracho son decapitados por las puertas y el autobús se marcha. Multitud de hinchas cruzan hacia su lado de la acera, y un policía con los ojos rojos se acerca a ella. El siguiente autobús se lo lleva por delante, y de este baja otra multitud histérica. Marta se sube la mascarilla.
4. EXT. PATIO DE LA CASA DE ANGY – TARDE  
Angy se sube la mascarilla y sale de casa con su bici. Ha perdido la señal telefónica, así que pone música.
5. EXT. CALLE DEL BAR – TARDE  
Pasa por delante de un bar de hinchas histéricos.
6. EXT. CALLE TIENDA DE NOVIAS – TARDE  
Sortea a los transeúntes como una pista de obstáculos.
7. EXT. CRUCE – TARDE  
Los policías acordonan la zona y le dan el alto a Angy, que les devuelve el saludo.
8. EXT. SEMÁFORO – TARDE  
Se detiene y pisa un bocata de chorizo. Cuando levanta la cabeza, ya han pasado varios coches policiales y ambulancias.
9. EXT. CALLE MÚSICO CALLEJERO – TARDE  
A Angy se le cae la mascarilla. Ve cómo a un músico callejero se le caen las partituras y baja a ayudarlo, pero este le pone mala cara. La dermatitis de su piel ahora está al descubierto.
10. EXT. COLEGIO – TARDE  
Gira la cabeza para que no la vean los testigos de Jehová.
11. EXT. CALLE DEL BARRIO – TARDE  
Llega a una calle desértica, llena de basura y edificios destartados.
12. EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Entra en un edificio reluciente y saluda a Enrique, el guarda que está en la cabina comiéndose un bocata de chorizo. Se cuela una gallina por la puerta.
13. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy deja la bici y sigue la música hasta el salón de actos.
14. INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Sandra y Nacho tocan desastrosamente mientras Julia canta sobre su ex. Para la música y le echa la bronca a Alfonso por hacerles sonar mal. Angy se queja de que haya utilizado su DEMO sin permiso, pero Julia la ignora.



15. INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA – 5 MIN. DESPUÉS  
El grupo hace la prueba de luces y Julia le devuelve la DEMO a Angy, que comprueba que su bajo está sano y salvo. Entre el público está Javi, el novio de Sandra, que les informa de que no funciona internet. Julia no ha recibido el mensaje de Angy.
16. INT. COCINA CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Sandra graba un *TikTok* cocinando un snack con ayuda de Angy. Entre toma y toma, baraja las terribles consecuencias de que Angy se vaya del grupo. Enciende la tele para mostrarle que pueden llegar lejos, pero a la bajista no le interesa. No se percatan de las noticias sobre los disturbios en el estadio de fútbol. Angy decide defender su visión artística.
17. INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy ayuda rápidamente a Nacho y Sandra con sus instrumentos.
18. INT. GRAN CONCIERTO – NOCHE (ENSOÑACIÓN)  
El grupo protagoniza un macro concierto de rock interrumpido por Julia, que se opone a la idea.
19. INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Julia insinúa que Angy no quiere salir en la tele porque tiene inseguridades con su imagen.
20. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
El grupo discute y Angy está a punto de anunciar su salida del grupo. Los interrumpe un tiroteo en la calle.
21. INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Se asoman al ventanal y ven llegar a Ale, Johnny y Juanca, que preguntan por Rafiki. Enrique los echa.
22. EXT. PATIO TRASERO. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Los chicos se van dejando la verja abierta. Enrique va a cerrarla, pero un hincha de ojos rojos se cuelga en el patio.
23. INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy barre los pedazos de cristal mientras Julia mira. Sandra se da cuenta de que el hincha está atacando a Enrique en el patio.
24. EXT. PATIO TRASERO. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Alfonso rescata a Enrique, pero el hincha los sigue de cerca. El resto del grupo mira boquiabierto.
25. INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy intenta formar una barricada, pero nadie la ayuda.
26. INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA – 2 MIN. DESPUÉS  
Consiguen bloquear el ventanal con mesas y sillas, que le impiden el paso al hincha, que eructa. Una gallina entra en la cocina y Angy se alarma.
27. INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Julia coge el pie de micro.
28. INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Nacho coge una sartén.

29. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy abre un armario y caen varios cartones a tamaño real de la foto de Julia.
30. INT. COCINA CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Sandra coge su palo selfie y graba un *TikTok* con el zombie.
31. EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
El grupo sale con sus particulares armas, pero la calle sigue vacía.
32. INT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Vuelven a entrar y sueltan las armas, pero alguien golpea la cancela de la entrada.
33. INT. CABINA GUARDA. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy revisa las cámaras de seguridad y ve llegar a alguien que lucha contra un grupo de personas.
34. EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Se trata de Marta, que ha llegado hasta allí luchando contra los zombies.

## ACTO 2

35. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Alfonso atiende al malherido Enrique, que lleva una tiritita de Sandra. En la zona infantil, Nacho intenta resolver su cubo de Rubik para impresionar a la cita con la que ha quedado más tarde. Julia sigue escribiendo la letra de la canción sobre su ex.
36. INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Sandra le explica a Javi que no puede poner objetos aleatorios sobre la barricada, pero él se victimiza. A través de la cristalera, Julia la anima a cortar con él, pero Sandra no es capaz.
37. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Marta le recrimina a Angy que todavía no haya anunciado su salida del grupo.
38. INT. TERCERA PLANTA – TARDE  
Angy recorre el pasillo y sigue una voz que repite su canto como un eco. Se apoya sobre una puerta que se abre y cae dentro.
39. INT. AULA PLANTA TERCERA. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy conoce a Rafiki, que vive allí a la espera de que le visiten sus camellos. Escuchan un grito.
40. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Cuando Angy baja, están terminando de encerrar a Enrique zombie en el salón de actos. Julia propone comer algo.
41. INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Sandra se ha comido todas las provisiones, así que Angy propone salir a buscar comida. Rafiki se presenta al resto del grupo.
42. INT. CABINA GUARDA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Angy coge dos *walkie talkies*.
43. EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE  
Todos menos Angy están preparados con sus armas. Sandra desenrolla la cinta americana.

44. EXT. ALFOMBRA ROJA - NOCHE (ENSOÑACIÓN)  
El grupo protagoniza una alfombra roja. El cordón de terciopelo los protege de las figuras de cartón de Julia a tamaño real.
45. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Ensayan las posiciones del plan utilizando los cartones de Julia. Esta coge el hacha de emergencia y pone continuas pegas al plan, pero Angy se impone.
46. EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE  
Acotan el camino con dos rollos de cinta sostenidos por parejas. En el centro avanza Rafiki, que empuja la bici de Angy. Marta y Alfonso eliminan a los policías zombies que intentan colarse en el camino.
47. INT. TERCERA PLANTA - TARDE  
Angy vigila desde la ventana con el *walkie* en la mano.
48. EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE  
Rafiki coge un carrito y entra en el bazar con los dos defensas. Julia se queja del plan de Angy y se propone coger la porra de un policía.
49. INT. TERCERA PLANTA. CENTRO DE LA CULTURA – TARDE  
Angy descubre que se están acercando muchos zombies a la zona.
50. EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE  
Julia suelta la cinta y ataca al policía, pero el hacha se queda atascada en su cabeza. Los hinchas zombies llegan eructando a la zona.
51. INT. BAZAR – TARDE  
Alfonso y Marta discuten sobre lo que meten en el carrito y una advertencia de Angy llega al *walkie talkie* de Rafiki.
52. EXT. CALLE DEL BAZAR – TARDE  
Javi se acerca a ayudar a Julia, pero acaba rodeado. El grupo se reúne, pero Sandra le dice a Marta que no pueden irse todavía.
53. EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Angy abre la cancela del edificio, pero nadie le hace caso.
54. EXT. CALLE DEL BARRIO – TARDE  
Julia consigue la porra, pero el zombie muerde a Javi.
55. INT. ESTADIO DE FÚTBOL - DÍA (FLASHBACK. 3 HORAS ANTES.)  
Mientras comen bocatas de chorizo, Javi le habla a su padre sobre Sandra y se siente culpable por no acompañarla al ensayo.
56. EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE  
Meten a Javi en el carrito y Sandra se lamenta por las galletas rotas.
57. EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE  
Julia llega la primera, pero en lugar de ayudar a Angy entra con los demás. Alfonso llega el último, perseguido por una policía zombie que le muerde. Su *walkie talkie* informa de que existe una zona segura en la estación de metro.
58. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA – NOCHE  
Atienden a los heridos y descubren que ha vuelto la conexión a internet. Nacho busca un tutorial de primeros auxilios, pero los anuncios no le permiten visualizarlo. Julia recibe un mensaje en su móvil, y Angy informa sobre la zona segura. Julia y Marta bajan al sótano para preparar el coche.

59. EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE  
Los zombies derriban la cancela.
60. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE  
Angy se lamenta con Rafiki por no saber ser buena líder. Escucha un golpe y baja al sótano. Los demás escuchan un eructo.
61. INT. PARKING ZONA A – NOCHE  
Julia recrimina a Marta que ella y Angy quieran irse del grupo.
62. INT. PARKING ZONA B - NOCHE  
Angy busca a las chicas y oye la conversación, en la que Marta dice que tampoco va a volver a tocar con ella. Las interrumpe y culpa a Julia de que haya fracasado el plan. Aparece el resto del grupo (menos Javi y Alfonso), que han seguido el rastro de sangre de Marta. Le han mordido.  
Rafiki ofrece su furgoneta para que quepan todos en el vehículo, de modo que Angy sube a buscar las llaves.
63. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE  
Angy lucha contra Javi zombie. Los muertos vivientes se han colado en el edificio hasta la barrera de cinta que han dejado puesta sus compañeros.
64. INT. TERCERA PLANTA. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE  
Angy arranca de la mochila las llaves de Rafiki.
65. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE  
Se detiene ante la puerta del salón de actos.
66. INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE  
Recoge su bajo, pero es atacada por Enrique zombie. Marta aparece y la salva. Discuten hasta que Angy le confiesa que está enamorada de ella.
67. INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA – NOCHE  
Las chicas salen del salón de actos y Alfonso describe su muerte como si hubiera comido algo en mal estado. Los zombies traspasan la barrera de cinta gracias a Javi.
68. INT. PARKING ZONA A – NOCHE  
Julia arranca su coche. Sandra y Nacho son reticentes a dejarla atrás, pero Angy les pide elegir entre su salvación o la perdición.
69. EXT. CALLE DEL CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE  
Entra una masa de zombies en el edificio a la vez que salen el coche de Julia y la furgoneta de Rafiki, en distintas direcciones.
70. EXT. COLEGIO - NOCHE  
La furgoneta se desplaza en dirección contraria a la fila de zombies.
71. INT. COCHE JULIA – NOCHE  
Julia va sola en el coche y llama por teléfono a su padre, que no responde.
72. INT. FURGONETA RAFIKI - NOCHE  
El resto del grupo se acomoda en el interior camperizado de la furgoneta. Angy se cubre la cara con su bandana y toca la melodía de su demo en el bajo.
73. EXT. CALLES DE LA CIUDAD – NOCHE  
La extensa fila de zombies conduce hasta el estadio de fútbol, hacia donde vuela una paloma.

## 74. EXT. CRUCE - NOCHE

Ale, Johnny y Juanca saquean locales y roban carteras a los zombies. Este último es mordido por sexta vez, pero no se ha transformado.

## 75. EXT. CALLE DEL ESTADIO - NOCHE

Juanca se acerca al puesto de bocatas de chorizo para comer algo. Mientras tanto, Ale juega a golpear el portón del estadio, que contiene a la multitud de zombies. El peso hace ceder el portón y Juanca se transforma rápidamente en zombie.

## 76. INT. ESTACIÓN DE METRO – NOCHE

Los civiles son tranquilizados por una guardia, pero Ale y Johnny entran alarmados y provocan una avalancha.

## 77. EXT. CALLE BLOQUEADA - NOCHE

La furgoneta se detiene. La calle está atestada de vehículos.

## 78. INT. FURGONETA RAFIKI – NOCHE

Rafiki propone seguir a pie. Sandra guarda las cosas en la funda del bajo.

## 79. EXT. CALLE BLOQUEADA - NOCHE

Angy lleva el bajo a pelo sobre la espalda. Encuentran una farmacia.

## 80. EXT. FARMACIA – NOCHE

Mientras Marta y Sandra están en la farmacia, Nacho sigue la señal de su “match” a través del móvil. Angy lo ayuda mirando en los coches y descubre que la emisora FURBO FM retransmite un ruido blanco. Sintoniza distintos programas mientras el conductor zombie empieza a moverse. Pero el ritmo de “Seven Nation Army” (The White Stripes) hace que el zombie deje de atacarle y menea la cabeza con la música. La canción es interrumpida, de modo que Rafiki se lo carga antes de que muerda a Angy.

## 81. INT. CASA DE JULIA – NOCHE

Julia aparca el coche, ve que el Mercedes está aparcado y las luces están encendidas.

## 82. INT. SALÓN. CASA DE JULIA – NOCHE

Su padre ha dejado un mensaje de voz: se ha ido a la playa con el resto de la familia. Julia pone la radio y oye que la estación de metro ya no es segura. Encuentra una foto con el grupo en la feria.

## 83. EXT. FERIA DE ABRIL - DÍA (FLASHBACK. UN AÑO ANTES)

El grupo discute y Angy le da la bienvenida a Marta, que ha tomado la foto. Todos siguen a Julia.

## 84. EXT. CALLE CIUDAD - NOCHE

Angy lidera a su grupo y capturan a una zombie para estudiar su reacción ante un solo de bajo. Pero no se escucha, así que no surte efecto. El glucómetro de Sandra empieza a pitar, de modo que paran en un bar abandonado.

## 85. EXT. TERRAZA DE BAR ABANDONADO - NOCHE

Angy y Rafiki beben un refrigerio. La chica se lamenta por no tener dónde ensayar, pero Rafiki le ofrece su viejo local de ensayo. Ella duda de sus capacidades.

## 86. INT. BAR ABANDONADO – NOCHE

- Mientras Nacho va al baño, Marta le confiesa a Sandra su miedo a dejar el grupo. La anima a no dejarse influir por Julia y escucharse a sí misma antes que a cualquier líder.
87. EXT. TERRAZA DE BAR ABANDONADO - NOCHE  
Rafiki le explica a Angy que la separación de un grupo no es el fin, sino el principio de dos grupos diferentes, como Metallica y Megadeth.
88. EXT. CALLE CIUDAD – NOCHE  
El grupo de Angy prosigue su camino en dirección contraria a la fila de zombies, pero Nacho se desvía.
89. EXT. CALLEJÓN – NOCHE  
Nacho busca la plaza mientras manda un audio a su cita.
90. EXT. PLAZA – NOCHE  
Fer sale de un edificio y le gasta una broma pesada a Nacho saludándolo con el brazo de un zombie. Le invita a subir a su casa.
91. EXT. CALLE TIENDA DE PETARDOS – NOCHE  
Ale y Johnny paran en una tienda de petardos, pero chocan con el músico callejero, que tiene los brazos mordidos. Este toca el violín para amansar a una zombie que se acerca. Ale le da un bocata de chorizo y comprueba que se transforma. Utilizan un petardo para defenderse y huyen.
92. EXT. CALLE PARALELA A LA TIENDA DE PETARDOS - NOCHE  
Son acorralados entre una peña sevillista zombie y un Mercedes. La conductora les habla.
93. EXT. PLAZA – NOCHE  
Fer se comporta de manera sospechosa, pero su atractivo físico cautiva a Nacho. Cuando se niega a subir con él, Fer lo persigue por la plaza empuñando su bate. Nacho se refugia en un coche y un golpe detona la alarma. Los zombies se asoman a las ventanas de los bloques y caen a la plaza.  
Llega el Mercedes, del que bajan Ale, Johnny y Julia para enfrentarse a los zombies utilizando los petardos. Del edificio de Fer sale un grupo de chicos con el que ha estado haciendo experimentos, que ahora buscan venganza y “exposearlo” en vídeo. Nacho huye en el Mercedes con Julia, que aprovecha para anunciar ante los móviles que el virus está en el chorizo.
94. EXT. CALLE PARALELA A LA ESTACIÓN – NOCHE  
Marta anima a Angy a destaparse la cara, pero ella se niega. Se dan cuenta de que falta Nacho, pero no pueden volver atrás porque la calle está bloqueada por hinchas extranjeros. Sin embargo, ya casi han llegado a la estación de metro.
95. EXT. CRUCE – NOCHE  
Se desplazan sobre los coches evitando a las violentas palomas.
96. EXT. ENTRADA DE LA ESTACIÓN DE METRO - NOCHE  
Cuando Angy empieza a bajar las escaleras, es detenida por Julia, que ya está allí con su grupo. Rafiki se reencuentra con Ale y Johnny y el resto del grupo discute. Julia afirma que la zona ya no es segura, y los demás empiezan a

creerla. Angy se lo toma como una traición y decide continuar, pero los zombies llegan a la puerta.

### ACTO 3

#### 97. EXT. ALFOMBRA ROJA - NOCHE (ENSOÑACIÓN)

Angy es perseguida por paparazis y se oculta tras una limusina, pero descubre que no la siguen a ella, sino a Julia. Camina entre el gentío siendo ignorada.

#### 98. EXT. FERIA DE ABRIL - TARDE (FLASHBACK. UN AÑO ANTES.)

Angy camina entra la muchedumbre hasta que Marta tira de ella.

#### 99. EXT. PUESTO DE BOCATAS DE LA FERIA - TARDE (FLASHBACK. UN AÑO ANTES.)

Las chicas se sientan a beber un refresco y Marta intenta convencer a Angy de que el grupo no es lo mismo sin ella.

#### 100. EXT. ACERA DEL ESTADIO – NOCHE

Las chicas están escondidas tras el puesto de bocatas de chorizo. Angy se lamenta por no ser una líder como Julia, pero Marta le hace ver que solo están “en tonos diferentes”. Para poder elegir un camino, tiene que haber más de una opción. Angy se anima a quitarse la bandana y las chicas se besan.

#### 101. EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE

Un policía acordona la zona y se topa con Sandra, que hace lo mismo.

#### 102. INT. COCHE MERCEDES - NOCHE

Angy toquetea la radio hasta dar con un ruido blanco: FURBO FM.

#### 103. EXT. ACERA FRENTE AL ESTADIO - NOCHE

Los zombies se acercan. Ale y Johnny recogen vuvuzelas y ven que Julia se aleja.

#### 104. EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE

Julia pide ayuda a los policías, que la apuntan con sus armas.

#### 105. EXT. ACERA DEL ESTADIO – NOCHE

Angy coge el bate de Fer del maletero y pregunta por Julia.

#### 106. EXT. CARRETERA DEL ESTADIO – NOCHE

Julia intenta dialogar con los policías, que no la escuchan. Rafiki acude en su rescate, pero a él también lo menosprecian. Varias explosiones aturden a los agentes y Angy aprovecha para sacar a Julia de allí.

#### 107. INT. CAMPO DEL ESTADIO – NOCHE

El grupo avanza en formación, pero los zombies inundan el estadio. Julia se disculpa con Angy, que saca su DEMO de la funda del bajo y propone un plan: dividirse.

#### 108. INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE (FLASHFORWARD. 2 MIN. DESPUÉS)

Julia, Sandra y Nacho corren hacia las gradas mientras Johnny y Ale hacen sonar las vuvuzelas. La mayoría de los zombies siguen el sonido. Angy, Marta y Rafiki salen en dirección contraria.

#### 109. INT. CAMPO DEL ESTADIO – NOCHE

Sandra mete prisa para empezar el plan antes de ser rodeados del todo.

#### 110. INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE

Ale, Johnny y Nacho distraen a los zombies con las vuvuzelas.

#### 111. INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA OESTE – NOCHE

- Julia y Sandra eliminan a los zombies.
112. INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE – NOCHE  
Los policías siguen a Rafiki, Angy y Marta, que han subido hasta la tribuna. Angy tira su bate por accidente y Marta es acorralada entre la barandilla y un grupo de zombies, por lo que la otra utiliza su bajo como arma para salvarla. Rafiki les ayuda a subir a la cabina de radio.
113. INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE  
Johnny y Ale ven que Rafiki está rodeado de zombies. Piden ayuda a los policías, que se niegan.
114. INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE - NOCHE  
Las chicas están en la cabina, pero Rafiki se queda atrás y se despide de Angy antes de ser sepultado por los zombies.
115. INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO – NOCHE  
Marta pone a funcionar la radio y Angy se prepara con su DEMO.
116. INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE  
Julia y Sandra son arrinconadas por los zombies. Oyen la voz de Angy por los altavoces.
117. INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO – NOCHE  
Angy va a dar dos mensajes.
118. INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE  
Ale y Johnny están sentados sobre el césped, inmovilizados por esposas de plástico. Angy informa de la situación en el estadio.
119. INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE  
Julia, Sandra y Nacho colocan los altavoces contra el suelo. Angy revela que el virus está en el chorizo.
120. INT. CAMPO DEL ESTADIO – NOCHE  
Johnny se libera de las esposas mientras Angy anima a luchar.
121. EXT. CALLE DEL ESTADIO - NOCHE  
Las radios de los coches retransmiten el mensaje de Angy en la calle desértica.
122. INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO – NOCHE  
Angy le da a Marta la DEMO y la reproduce.
123. INT. CAMPO DEL ESTADIO – NOCHE  
Suena un acople. Los miembros del grupo se colocan tapones y auriculares en los oídos.
124. INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE  
Julia, Sandra y Nacho están subidos al altavoz, acorralados por los zombies. Angy da el segundo mensaje.
125. INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO – NOCHE  
Anuncia el último single de EnRE2.
126. INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE  
La música apacigua a los zombies, que se mueven al ritmo. El grupo aprovecha para eliminarlos ahora que están distraídos.
127. INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE  
Las chicas escapan por la ventana antes de que lleguen los polis.



128. INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE – NOCHE  
Empujan a los zombies para abrirse paso.
129. INT. ESTADIO – NOCHE  
Los zombies caen en efecto dominó.
130. INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE  
El grupo se reúne en el centro del campo. Los policías y sus refuerzos intentan detenerlos, pero miles de civiles irrumpen en el estadio y se unen a la lucha. Las palomas atacan a los policías y un helicóptero deja caer una escalera colgante, gracias a la que escapa el grupo. Johnny y Ale se quedan recopilando carteras.
131. EXT. ESCALERA EN EL CIELO - NOCHE  
Sandra hace una foto grupal en la escalera al cielo.
132. INT. PLATÓ – DÍA  
En realidad, están en un plató grabando un videoclip.
133. INT. ESTUDIO RADIO – DÍA  
Son entrevistados en la radio, donde Angy explica que, aunque el grupo se separe, tendrán el doble de música.
134. INT. PLATÓ CONCURSO TV – DÍA  
Julia participa en un programa cantando.
135. INT. LOCALES DE ENSAYO - DÍA  
Angy, Marta y Sandra abren el viejo local de Rafiki, completamente equipado y decorado al viejo estilo rockero.
136. INT. PLATÓ CONCURSO TV – DÍA  
Nacho impresiona al jurado y a Julia con su baile de vogue.
137. EXT. SALIDA INSTITUTO. BARRIO - DÍA  
Ale y Johnny venden entradas en la puerta del instituto, como si de droga se tratara.
138. INT. GARITO ROCKERO - NOCHE  
Angy, Marta y Sandra forman las *R3nacidas*. Tocaban rock para un pequeño público.
139. INT. PLATÓ CONCURSO TV – DÍA  
Julia y Nacho participan juntos en un número musical.
140. INT. AUTOBÚS – DÍA  
Marta y Angy se ríen de las dramatizaciones de Julia, dejando claro que aquel día en el estadio no acabó como han contado. Sin embargo, Marta le informa de que la gira que tenía planeada con EnRE2 ahora es para su grupo, porque Julia prefiere centrarse en la tele. Celebran su nueva aventura con un beso, dejando atrás el paisaje del estadio.
141. EXT. CALLE DEL ESTADIO – DÍA  
La inspectora pone en duda la calidad de los bocatas de queso de una vendedora. Cacas de paloma caen por toda la calle, incluidas las comidas y bebidas.
142. INT. ESTACIÓN DE METRO – DÍA  
Angy y Marta avanzan juntas por la abarrotada estación. Antes de subir al vagón intentan besarse, pero un borracho les pega un empujón. Marta bromea

soltando un eructo y se marchan juntas. No han visto que el hombre que se tambalea tiene los ojos rojos.

### **17. Tratamiento secuenciado.**

#### MARTA EN EL AUTOBÚS

Una paloma sobrevuela el paisaje urbano. Está anocheciendo, y el estadio de fútbol emite una intensa luz roja rodeada por una muchedumbre vestida a juego. La paloma desciende sobre la carretera, continúa su vuelo a la altura de un autobús y... ¡PAM! Un chocazo brutal contra la ventana.

Tras la ventana, el interior del autobús está atestado de gente. MARTA (17) se protege del olor a sobaco mientras se queja por teléfono de “los aliados con uñas negras”. Cuando se abren las puertas, se queda a solas con un hombre que la observa con los ojos enrojecidos. Ella cuelga el teléfono y es perseguida por el autobús hasta que el hombre tropieza y cae al suelo, agarrándole el tobillo.

Marta escapa en la siguiente parada, pero la mano del hombre aún se arrastra entre las puertas, que se cierran decapitando sus dedos con uñas pintadas de negro.

En la acera de enfrente, una aglomeración con bufandas y camisetas rojas sale del estadio de fútbol iluminado. La chica pide ayuda a un policía de ojos rojos cuando ¡PAM! Otro autobús se lo lleva por delante y le sirve de barrera. Las puertas se abren y un cúmulo de personas histéricas se precipita sobre ella.

#### ANGY EN LA BICICLETA

En otra parte de la ciudad, ANGY (16) conduce su bicicleta mientras lleva una mascarilla, que se le cae por accidente. Se detiene cerca de un músico callejero, pero este le pone mala cara al ver su rostro con heridas por la dermatitis.

Evita que la vea nadie más hasta que llega a una calle con basura desperdigada, edificios desconchados, coches con agujeros de bala... Y una gallina. Aligera el paso hasta el Centro de la Cultura, un gran edificio muy cuidado que desentona con el resto del barrio.

El guarda en la ventanilla intenta sintonizar la radio mientras se come un bocata de chorizo. Es ENRIQUE (49), que abre manualmente la cancela de alta seguridad para dejar entrar a Angy.

#### ENRE2 EN EL ENSAYO

El centro es un edificio espacioso y con mucha luz, con un área infantil, una cocina-comedor, tres pisos e incontables salas. Angy entra en el salón de actos, donde la banda ya está ensayando sobre el escenario.

El torpe NACHO (17) no pilla el ritmo con la guitarra, SANDRA (16) pone demasiado entusiasmo en la batería y JULIA (18) canta una letra algo forzada sobre su ex. La

vocalista para la canción y le echa la bronca a ALFONSO (27), que controla el sonido desde una mesa.

Angy reprocha a Julia que haya transformado SU canción, pero ella defiende que la música pertenece a todos. Le devuelve la carcasa del CD que lee DEMO DE ANGY – NO TOCAR.

Sandra, mientras envuelve sus baquetas con cinta americana, les informa de que los sistemas de mensajería llevan todo el día sin funcionar. Alguien lo repite desde las butacas: es JAVI (15), el novio de Sandra que solo viene a mirar.

### EL DESCANSO

Mientras Julia riñe con el técnico, Angy acompaña a Sandra a la cocina y le confiesa que solo viene a recoger su bajo: no va a seguir en la banda. Su compañera graba un alegre *TikTok* mientras cocina un snack. Entre toma y toma, rompe su imagen de influencer adorable y baraja las HORRIBLES consecuencias de dejar la banda. Tiene miedo de enfadar a Julia porque ha prometido llevarlas a la tele.

En la propia tele de la cocina, se emite una noticia perturbadora sobre los disturbios del partido de fútbol. Pero no la oyen porque el sonido del *TikTok* está demasiado alto. Angy decide defender sus ideas, que están por encima de la fama televisiva.

Sin embargo, Julia desecha rápidamente la visión rockera de Angy y hace un comentario desafortunado sobre la dermatitis de su cara. Se inicia una discusión en la que vuelan las pullas entre miembros del grupo hasta que la bajista interrumpe para anunciar algo importante. Entonces... BANG, BANG.

### VISITANTES EN EL CENTRO DE LA CULTURA

Se escucha un tiroteo intenso y breve en las cercanías del edificio. Desde el ventanal que conecta con el patio trasero observan cómo unos jóvenes desaliñados saltan la valla y piden entrar en el edificio. Ante la negativa del grupo, ALE (14), JOHNNY (14) y JUANCA (13) rompen el cristal y preguntan por un tal Rafiki. Sin embargo, Enrique llega a tiempo para amenazarlos, con lo que se rinden fácilmente. Se marchan dejando la verja abierta.

El guarda sale al jardín para cerrarla, pero se ha colado un hombre extraño. Enrique le advierte que no puede irrumpir en la propiedad. Parece un borracho de resaca, pero cuando se acerca, se lanza sobre Enrique y lo muerde brutalmente. Angy y Julia tardan en percatarse, dado que aún discuten si deberían refugiarse en el edificio o salir del barrio.

El primero en hacerse el valiente es Alfonso, que sale al rescate de Enrique. Los demás construyen una barricada delante del ventanal roto. El guarda está malherido y sus ojos se inyectan en sangre. Poco después, alguien llama a la puerta principal. Armados con ridículos objetos de su entorno, el grupo abre la cancela y descubren a Marta, que se carga a todo un grupo de zombies.

### EL CONFINAMIENTO Y EL NARCOTRAFICANTE

El grupo se confina en el edificio. Javi declara su amor constantemente a Sandra, que es incapaz de romper con él. Alfonso cuida del moribundo Enrique, que aún tiene fuerzas para preguntar el resultado del partido. Nacho le cuenta a Julia que ha quedado con un chico de internet al que quiere impresionar, por eso intenta resolver su cubo de Rubik en un tiempo récord. Marta reprocha a Angy que aún no haya anunciado su salida del grupo.

Sintiéndose fuera de lugar, Angy sube a explorar la tercera planta. Parece vacía, pero una serie de ruidos extraños la guían hasta una sala. Allí vive un hombre desaliñado, con barba y una coleta grisácea: RAFIKI (53). El bohemio se presenta dándole un beso en la frente. Vive allí a escondidas, y se toma con filosofía la noticia del apocalipsis. Además, se ofrece a ayudarla a salir del barrio para buscar a los chicos que preguntaban por él: son los honrados camellos de su red de narcotráfico.

Al regresar a la planta baja, reina el caos. El grupo encierra en el salón de actos a Enrique, ahora convertido en zombie. La bajista se entristece por haber dejado allí dentro su instrumento, y Julia propone comer algo hasta que vengan a rescatarlos. En la cocina, encuentran a Sandra llorando en el suelo rodeada de envases vacíos de comida. La ansiedad ha podido con ella. Está claro que necesitan provisiones, así que Angy propone un plan. Y Rafiki, que planta un beso en la frente de cada atónito miembro del grupo, conoce un sitio.

### EL PLAN DEL BAZAR

Todos improvisan un arma y se colocan en formación: Alfonso y Javi con destornilladores, Sandra dos martillos, Marta una palanca, Nacho un cuchillo de untar y Julia un hacha de emergencia. Rafiki le ofrece su navaja, pero ella hace caso omiso. Primero ensayan en el hall del Centro de la Cultura, imaginándose en la alfombra roja acosados por paparazis. Después, trasladan el plan a la realidad.

Angy vigila desde la ventana más alta del edificio con un *walkie talkie*. Rafiki, Marta y Alfonso forman el grupo A, que se abre paso por una calle acotada por largas cintas americanas. Sandra y Nacho sostienen los extremos de un lado, Julia y Javi del otro. La cinta se alarga hasta el bazar de alimentación al que se dirigen, mientras los zombies se quedan pegados torpemente en los márgenes. Como si se tratara del cordón de seguridad de la alfombra roja.

Los pocos zombies que se acercan llevan uniformes de policía. El grupo A llega al bazar y carga la comida en un carrito de la compra. Julia, que se aburre esperando, se propone coger la porra de un policía para que Nacho cambie de arma. La cinta se destensa un poco. Tras las persianas metálicas, Angy alcanza a ver una pequeña fila de zombies que se acerca. No puede asomar la cabeza, así que saca la mano y hace una foto con el móvil. El resultado le pone nerviosa.

Julia pega su parte de cinta en una farola y saca el hacha del cinturón. Javi divisa una horda de zombies acercándose y llama a Julia, que lo ignora. Está ocupada intentando

sacar el hacha atascada en la cabeza del policía, al que intenta robarle la porra. Un nuevo zombie se acerca.

En el bazar, el *walkie* de Rafiki recibe la advertencia de Angy y salen rápidamente con el carrito lleno.

Angy abre la cancela del edificio mientras el grupo despeja el camino de vuelta, pero Julia no cesa en el empeño de conseguir esa porra. Cuando por fin suelta el hacha, la inercia del zombie se precipita sobre Javi, que se había acercado para ayudarla y recibe un mordisco.

### JAVI EN EL ESTADIO

Brevemente, un recuerdo de Javi. Un hincha gordo y sudoroso muerde con fuerza un bocata de chorizo que chorrea. Una escena común en el estadio de fútbol, donde Javi le confiesa a su padre que está saliendo con una chica que toca en un grupo. Sin embargo, empieza a sentirse mal por estar viendo el partido en lugar de ir al ensayo. Justo cuando se levanta, grita con el resto de los hinchas: "GOOOOL".

### LA RETIRADA

El grito de Javi atrae a Alfonso, que lo mete en el carrito con ayuda de Rafiki. La imagen desespera a Sandra, que sufre... por sus galletas aplastadas. Con la porra como trofeo, Julia es la primera en atravesar la puerta, donde Angy pide ayuda para cerrar la puerta. Los demás ya están entrando, de modo que Julia no se detiene. El último es Alfonso, que cierra la cancela con Angy.

Entonces, ¡una policía se cuelga por el hueco y muerde al técnico! Con una fuerza desesperada por cerrar la puerta, la atrapan por la mitad y Angy se distrae con el *walkie* de la zombie: una voz informa de que la estación de metro ha sido habilitada como zona segura. Marta da el golpe final para cerrar.

De vuelta en el Centro de la Cultura, intentan curar a los heridos. Internet funciona de nuevo, así que Nacho busca un vídeo tutorial de primeros auxilios que no puede visualizar por culpa de los continuos anuncios.

### DIVISIÓN DE PLANES

Ahora que hay conexión, a Julia le sorprende el mensaje que ha recibido de Angy, que a su vez revisa también el teléfono. La bajista confirma que hay un refugio en la estación de metro del centro, pero necesitan conducir. Julia ofrece su coche, y Marta la acompaña al parking.

Los zombies se acumulan en la entrada del edificio y tumban la puerta con un fuerte golpe. Preocupada, Angy baja al sótano y escucha a las chicas decir que no volverán a trabajar con ella.

Angy interrumpe y reprocha a Julia su egoísmo, la causa de que dos personas vayan a morir. También está decepcionada con Marta, pero cuando el resto del grupo (menos

Alfonso y Javi) llega hasta ellas, descubre el rastro de sangre que conduce hasta su mano.

La guitarrista ruega que la dejen allí, pero Angy se niega a aceptarlo. El coche de Julia solo tiene suficientes plazas si prescinden de alguien, así que Rafiki propone usar su furgoneta, cuyas llaves siguen en el escondite. Sin discutirlo con nadie, Angy regresa sola al piso superior.

### ANGY CAMBIA DE ACTITUD

Javi, zombificado, es el primero en ser ensartado por la furiosa bajista. Angy recupera las llaves del tercer piso y se dispone a bajar... pero el salón de actos llama su atención.

Sube al escenario y recoge su bajo, pero el guarda zombie se acerca peligrosamente por su espalda. Ya es demasiado tarde para defenderse: Marta aparece y le propina un palancazo. La bajista se derrumba y le confiesa sus sentimientos, pero un ruido llama su atención en el hall.

Alfonso ha derribado a un zombie que se ha colado. Con la funda del bajo a la espalda, Angy le pregunta cómo se siente. Él describe la sensación como un bocado que le ha sentado muy mal. Javi, que aún se mueve, despega la cinta americana que servía de barrera. Los zombies tienen vía libre al edificio, por lo que el grupo tiene que decidir si marcharse con Angy o con Julia.

### BIFURCACIONES

El coche y la furgoneta siguen caminos distintos. Julia conduce sola, y el grupo escucha la melodía del bajo de Angy en el destartado vehículo de Rafiki. La chica se ha colocado la bandana del pelo a modo de mascarilla, tapándose parte de la cara. Desde fuera, los zombies caminan en dirección contraria a ellos y forman un camino rojizo a través del laberinto urbano, que culmina en el brillante estadio de fútbol.

### LOS CAMELLOS CAFREAN

En el cruce con la estación de metro, Johnny, Ale y Juanca marcan con spray varias X sobre las paredes de los edificios. Son ágiles recopilando las carteras de los muertos, pero en un despiste, Juanca es mordido en el brazo por tercera vez. No le duele, pero "le da coraje".

Pero las tripas de Juanca le impulsan hasta el puesto de comida, donde aún quedan bocatas de chorizo. Johnny señala el estado insalubre de la calle: hay cagarrutas de paloma por todas partes. Esto no es un problema para Juanca, que come sin pensárselo dos veces.

Mientras tanto, Ale se entretiene en el portón del estadio que retiene a los zombies. Da dos golpes y los muertos contestan con uno al unísono, creando la base de la canción "We Will rock you". Pero la inercia hace que el muro metálico empiece a ceder, y cuando se gira hacia Juanca, descubre que ha empezado a mutar.

Dentro de la estación de metro, la multitud de civiles es apaciguada por una guardia: el rescate está a punto de llegar. De repente, Johnny y Ale irrumpen con una horda de zombies a sus espaldas. Los bocatas de chorizo son pisoteados contra el suelo durante la avalancha.

#### PAUSA PUBLICITARIA EN LA FARMACIA

Rafiki detiene la furgoneta en seco. No pueden avanzar, demasiados coches bloquean la carretera. El grupo recopila sus herramientas y Sandra utiliza la funda del bajo para cargar las provisiones, así que Angy se conforma con colgarse el instrumento desnudo sobre la espalda. Tras iniciar la marcha a pie, son atraídos por la potente luz verde que parpadea: una farmacia.

Mientras Marta y Sandra buscan suministros médicos, Angy, Nacho y Rafiki vigilan el exterior. Nacho se distrae buscando a su “match”, que según la aplicación anda cerca. Angy se asoma a los coches con él y descubre que la radio aún funciona. La cadena FURBO FM produce un sonido blanco.

En el asiento del conductor hay un cadáver apoyado sobre el airbag. Angy mete la mano por la ventanilla con cuidado y cambia de emisora, donde se discuten métodos absurdos de protección anti-zombie. Justo cuando el muerto empieza a moverse y le agarra el brazo, “Seven Nation Army” de The White Stripes empieza a sonar.

El ritmo del bajo parece sorprender al zombie, meneando la cabeza al ritmo de la canción. Angy aprovecha su distracción y sube el volumen de la música: los graves retumban y el zombie bailotea dando golpes al volante. Rafiki se acerca haciendo un bailecito también, y afirma que no hay nada más rock and roll que el apocalipsis.

Una cortinilla interrumpe la canción para anunciar música sin interrupciones, así que el zombie vuelve a su estado natural y Rafiki le clava su navaja en el cráneo. “Escalera al cielo o autopista al infierno” es su lema.

#### JULIA EN CASA

En otra parte de la ciudad, Julia llega a su casa solitaria donde escucha el mensaje de su padre. Se ha ido con el resto de la familia a la playa, y parece despreocupado por su hija. Mientras hojea unos papeles pone la radio, donde informan de que la estación de metro ya no es segura. Cae al suelo una foto del grupo en la feria del año anterior.

#### ENRE2 AL PRINCIPIO

A pesar de sus caras sonrientes, siguieron discutiendo tras la foto que les hizo Marta. Angy le da la bienvenida al grupo y Julia lidera el camino por el recinto ferial.

#### ENRE2 AHORA

Ahora Angy encabeza el grupo de supervivientes, que retienen a una zombie para probar su reacción ante un solo de bajo. Solo se oyen las cuerdas golpeadas, así que no hace ningún efecto. Para colmo, el glucómetro de Sandra no para de sonar, de modo que hacen un pequeño descanso en un bar abandonado.

Marta remata a los zombies del interior mientras Nacho va al baño. Sandra se lamenta por ser demasiado débil, pero la guitarrista le aconseja que deje de valorarse según la opinión de Julia y empiece a escucharse a sí misma.

### LA REFLEXIÓN CON EL MENTOR

Rafiki y Angy beben un refrigerio en la terraza, donde el pureta anima a la bajista a utilizar su viejo local de ensayo y hacer la música que le gusta. Según él, a veces es necesario que un grupo se separe.

Pone el ejemplo de dos grandes bandas: Metallica y Megadeth. Dave Mustaine eligió un camino distinto, el camino del alcohol. Y gracias a esa división, hoy tenemos dos grandes grupos. Irse de un grupo no significa menos música, sino el DOBLE de música. Cada una a su estilo.

El discurso de Rafiki deja pensativa a Angy, que lidera el recorrido por la ciudad. En una acera, la fila formada por EnRE2. En la acera contraria, una fila de zombies que avanza en dirección contraria. Sin embargo, una persona se desvía por un callejón.

### LA CITA DE NACHO

Nacho sigue las indicaciones de su móvil en busca de su “match”. Cuando por fin encuentra la plaza conoce a FER (18), un chaval muy atractivo pero un poco chiflado. Asegura estar a punto de dar con “la clave” del virus.

### LA PRUEBA DEL VIRUS

Ale y Johnny paran frente a una tienda de petardos, pero se chocan con un músico callejero que hipnotiza a una zombie con su versión de “Despechá” en el violín. Ale quiere demostrar a Johnny que Juanca se transformó al comerse un bocata de chorizo, así que le ofrece uno al músico y observan la transformación en directo. Para defenderse, Johnny saca unos petardos de la tienda y lo cuela en su boca cual diana de feria. Sin embargo, en su huida son rodeados por una peña sevillista y un coche que frena junto a ellos. Les habla una voz familiar.

### LAS CITAS DE FER

Fer sigue intentando seducir a Nacho para que suba a casa con él. Ante la negativa, lo persigue a la fuerza para hacer experimentos con él. Nacho detona la alarma de un coche, que llama la atención de los zombies asomados a las ventanas de los edificios. Empiezan a caer en la plaza mientras suena “It’s raining men”. Procede del coche de sus rescatadores: Julia, Ale y Johnny se enfrentan al nido de zombies utilizando los petardos.

Otros chicos escapan del edificio: son las citas de Fer, sobre las que ha intentado diversos experimentos. Fer es rodeado por zombies y chicos furiosos mientras Nacho huye en el coche. Los usuarios de la aplicación de citas graban la terrible muerte de Fer para las redes sociales, y Julia aprovecha para anunciar el verdadero origen del virus: los bocatas de chorizo.



### REUNIÓN EN LA ESTACIÓN

El grupo de Angy se da cuenta de la desaparición de Nacho, pero no pueden regresar porque hay unos peligrosos hinchas extranjeros bloqueando el camino. Sin embargo, ya están cerca de su destino: la estación de metro está ante ellos. Entre violentas palomas y sus cagarrutas, Angy pone un pie en la escalera de la estación. Pero Julia la detiene.

En su coche espera la otra mitad del grupo. El reencuentro es emotivo para Rafiki y sus dos (de tres) camellos, pero los demás empiezan a discutir. Julia quiere convencerles de que la estación ya no es segura, pero Angy desconfía de ella. Cuando ve que el resto del grupo está de acuerdo con Julia, recrimina a sus compañeros todo lo que ha estado reprimiendo. Ella cree que hay algo más que lo de siempre. Pero los zombies que se acumulan tras la puerta de la estación arruinan su discurso.

### ANGY EN CRISIS

Angy se imagina siendo perseguida por paparazis en la alfombra roja. Se oculta tras una limusina, pero descubre que a quien persiguen es a Julia, que se asoma desde la ventanilla. La bajista se pone de pie y camina entre la muchedumbre, completamente ignorada.

La misma escena se repite en la feria del año anterior, donde Marta aparta a Angy del gentío y se sienta con ella junto a un puesto de comida ambulante. En aquel entonces Angy se quita importancia como artista, y en la actualidad vuelve a ese mismo pensamiento.

Las chicas están escondidas tras un puesto de bocatas de chorizo, esperando la llegada de los zombies y la policía. Angy cree que ha fracasado como líder porque no se parece a Julia, pero Marta le hace ver que cada una está en un tono diferente. Solo tiene que elegir qué camino es el adecuado para ella. Esto anima a Angy a quitarse la bandana de la cara, momento en que Marta aprovecha para besarla.

### REAGRUPACIÓN

Vuelven con el resto del grupo y preparan un plan. Angy comprueba que FURBO FM sigue funcionando en el coche de Julia, y ante la falta de cooperación de los agentes de policía, explotan una bomba de humo y huyen hacia el interior del estadio.

El grupo entra en el estadio en una formación estratégica: Julia y Angy abren paso, Marta y Sandra defienden, Rafiki planifica la jugada desde el centro y Nacho protege la retaguardia junto con Ale y Johnny. Atraviesan el campo de fútbol de forma similar a un equipo. Sin embargo, son rodeados por los zombies en el centro del campo.

Julia se disculpa con Angy por haberla menospreciado siempre, y le pide que use su ingenio para salvarlas. Tras una breve reflexión, Angy decide que tienen que dividirse. Coge su DEMO y piensa un nuevo plan.

### EL PLAN DIVIDIDO

Nacho, Ale y Johnny atraen a los zombies a la zona oeste haciendo sonar las vuvuzelas. Julia y Sandra luchan contra ellos mientras que Angy, Marta y Rafiki se abren paso hasta la cabina de radio en la zona este.

En un golpe fatal al borde de la tribuna, el bate de Angy cae al vacío y Marta es acorralada contra la barandilla. Angy descuelga su instrumento, lo empuña y lo parte sobre su atacante. Por primera vez, reconoce que "solo es un bajo".

Rompen la ventana de la cabina y las chicas se cuelan usando como apoyo a Rafiki, que se queda fuera. La horda de zombies ha invadido la tribuna y es demasiado tarde para escapar. "Escalera al cielo o autopista al infierno". Hace el símbolo de los cuernos y se dirige hacia el zombie de Juanca, al que le da un beso en la frente antes de ser sepultado.

Marta comprueba que la emisión funciona y Angy retransmite su mensaje para animar a que luchen con ellas. En el campo, el resto del grupo se zafa de los policías, se taponan los oídos y tumban los altavoces contra el suelo. La DEMO de Angy retumba por todo el estadio.

Los zombies están confusos, pero pronto reconocen la música y se mueven al ritmo. El grupo consigue reunirse en el centro del campo mientras el cielo se llena de palomas alocadas. Angy deja caer su destrozado bajo: están rodeados por refuerzos de la policía. Todo parece perdido hasta que irrumpen miles de civiles que luchan empuñando objetos cotidianos.

Al ritmo de la canción, pelean contra los policías y los arrojan a la masa de zombies. Los agentes entran en pánico y son atacados por las palomas mientras los muertos se limitan a bailotear.

Un helicóptero que deja caer una escalera colgante. ¡La escalera al cielo! EnRE2 sube dejando atrás a Ale y Johnny, que están más ocupados recopilando una montaña de carteras. Los músicos sobrevuelan la ciudad y Sandra toma una selfie.

### DESPUÉS DE ENRE2

El fondo es una pantalla verde. Están en un plató grabando su videoclip. También son entrevistados en la radio, donde Angy cuenta que la separación de EnRE2 no es el fin de la música, sino el principio de muchos caminos.

Un programa-concurso lanza a la fama a Julia y a Nacho, que revela su habilidad secreta como bailarín. Por otro lado, Angy, Marta y Sandra se hacen con el viejo local de Rafiki y tocan rock en un pequeño garito: son las R3nacidadas. Ale y Johnny ahora se dedican a vender entradas en la puerta del instituto.

En un autobús vacío, Marta le propone a Angy irse de gira con su nuevo grupo. Ahora que Julia trabaja en la tele, la gira que tenían planeada con EnRE2 es solo para ellas.

LA NUEVA NORMALIDAD

Las chicas se acercan y se besan, dejando atrás la famosa calle del estadio, ahora en reconstrucción. Las palomas aún impregnan los coches de cagarrutas. La vendedora de un puesto de bocatas de queso le asegura a la inspectora que su comida es completamente saludable.

Sin embargo, las cagarrutas de paloma caen sobre los bocatas, los cafés y la comida de la gente despistada. La valla publicitaria del programa en el que canta Julia, con una gran foto suya, se tiñe con salpicaduras blancas.

NUEVO CAMINO

Es la misma imagen anunciada en la estación de metro, que ahora funciona con normalidad. Angy y Marta avanzan cogidas de una mano y con sus maletas en la otra. Ambas llevan la funda de su instrumento a la espalda. Están a punto de besarse cuando un borracho empuja a Angy e interrumpe su momento. El hombre gruñe y se aleja tambaleándose, pero las chicas se lo toman con humor y emprenden su viaje por la “autopista al infierno”.

No se han fijado en el color de sus ojos.

Rojos.

**18. Gags e intertextualidad**

Los gags o efectos cómicos de la historia son señalados sobre el guion literario en un color distinto para su fácil identificación. **En azul** se expresan los gags verbales y **en rojo** los visuales, aunque en algunos casos se complementan el uno al otro.

La relación del largometraje con otros textos es diversa y rica en referencias al mundo de la música o a la cultura popular sevillana. Estas se han marcado con un asterisco (\*) a lo largo del guion y son explicadas a continuación.

Camiseta de *Blondie*: Marta tiene un gusto por la clásica banda de rock formada en 1974, encabezada por Debbie Harry.

Palmerín: La mascota del Real Betis Balompié desde 2006, una palmera antropomórfica que se convirtió en un icono sinónimo del equipo.

Joaquín del Betis: Reconocido jugador del Real Betis Balompié, aún más reconocido gracias a los memes de internet.

Call me: Uno de los mayores hits de Blondie.

*Guns n' Roses, The Runaways, Nirvana, The Pretty Reckless...*: esta agrupación de bandas muestra cuán diversos son los gustos de Angy. Desde los 70 (*Runaways*), pasando por los clásicos de los 80 (*Guns* y *Nirvana*) hasta la más actual pero no por ello menos rockera (*The Pretty Reckless*).

Waluigi: personaje antagónico de la saga de videojuegos de *Super Mario Bros*, cuyo aspecto es alargado y puntiagudo, con un característico bigote y una gorra morada a juego con su camiseta.

La Guerra de los Mundos: La adaptación radiofónica de Orson Welles en 1938 causó un auténtico revuelo social al hacer creer a los radioyentes que la invasión alienígena era real. Las palabras del locutor son exactamente las mismas, aunque en este caso parecen tener el efecto contrario.

Wonderwall: Este sencillo de la banda Oasis mantiene su fama desde el 1995 hasta hoy. Tanto que hasta un guitarrista novato es capaz de tocarla por la simplicidad de sus acordes. La insistencia con la que estos guitarristas tocan *Wonderwall* en casi cualquier evento social se ha convertido en meme.

Chayanne: Este cantante puertorriqueño está más cerca de la generación del padre de Julia, que todavía graba discos pirata como en los 2000. Las nuevas generaciones son más familiares con su éxito "Torero" versionado por *elrubius* en su parodia de *Minecraft*.

English file: El clásico disco de *listenings* de inglés utilizado en los colegios e institutos españoles.

E: Jerga nacida a raíz del videojuego *Call of duty*, en el que el jugador ha de "presentar respetos" a otro jugador caído pulsando la tecla F. Actualmente se verbaliza ante la menor inconveniencia.

Simp: Así llaman los internautas a las personas que se desviven por alguien cuyos sentimientos no son correspondidos, a veces hasta límites excesivos.

La tele: Esta escena es una referencia a *Shaun of the Dead* (2004), cuyo protagonista enciende la tele y aun así permanece ignorante de la situación apocalíptica.

Jimmy Page y Led Zeppelin: Jimmy Page formó parte del grupo *The Yardbirds* (en calidad de bajista, por cierto). Cuando se separaron, Keith Relf, el cantante, siguió otros proyectos musicales. Por otro lado, Page formó una nueva banda algo conocida... *Led Zeppelin*.

Harry Styles: En 2016, Styles abandonó *One Direction*. Sin embargo, su carrera en solitario ha tenido más éxito que la del resto de miembros.

Glam metal y punk rock: El *glam metal* es un subgénero del heavy metal que adquirió gran popularidad a finales de los 70 y principios de los 80 en EEUU, caracterizado por una estética estrambótica y símbolo de una vida de excesos.

El *punk rock* es un género musical nacido a mediados de los 70 en Reino Unido y EEUU, con arreglos musicales simples y siguiendo una temática contracultural.

El himno de la alegría: Esta pieza clásica de Beethoven no es desconocida para los jóvenes españoles que han aprendido a tocar la flauta en clase de música.

Sonido gutural: El sonido del “tunnel throat” en el metal extremo ha sido comparado en internet con el sonido que se produce al sorber un zumo con pajita.

NPC: *Non-Player Character* o Personaje No Jugable, se refiere al personaje de un videojuego que es controlado por el ordenador, cuyo comportamiento está programado de antemano. Suele utilizarse para describir a personas de personalidad plana.

Eo: La actuación de Freddy Mercury en el *Live Aid* de 1985 marcó para la posteridad el momento en que hace al público partícipe del show, empezando con un "Ay-Oh".

El grito heavy: Rafiki se refiere a que la música que él tocaba no usaba voces limpias, sino que incluían gritos estridentes como el que procede de la planta de abajo.

Hard rock: El *hard rock* es un subgénero del rock, nacido a finales de los 60 en Reino Unido y EEUU. *The Jimi Hendrix Experience*, *Led Zeppelin* y *AC/DC* son algunos representantes de esta era, más adecuada a la edad de Rafiki. Se dice que este subgénero dio paso más tarde al *glam metal*, anteriormente mencionado.

Slipknot: *Slipknot* es una banda de metal alternativo reconocida estéticamente por el uso de máscaras terroríficas.

American Psycho (2000): Esta película de Mary Harron ha ofrecido a la cultura popular algunas escenas reconocibles como aquella en la que Patrick Bateman, un *yuppie* neoyorkino, levanta el hacha para asesinar a su socio Paul Allen, con quien discute sobre gustos musicales.

“Me cuidan mis amigas, no la policía”: consigna feminista que surge como expresión de descontento y desconfianza hacia las instituciones encargadas de brindar protección y seguridad.

Anuncios de YouTube: en los últimos años, la plataforma ha hecho cada vez más difícil visualizar vídeos sin reproducir primero varios anuncios desesperantes.

Líder de los Beatles: Aunque John Lennon fue el primer líder del grupo, diez años más tarde el bajista Paul McCartney tomó las riendas.

La picadura de la cobra gay: Una canción meme que se volvió viral en 2012 y aún permanece en el imaginario de los internautas.

El club de los 27: No son pocos los reconocidos artistas que mueren a los 27 años, como fue el caso de Kurt Cobain, Jimi Hendrix o Amy Winehouse.

“Me da coraje”: Expresión típicamente andaluza que suele utilizarse como respuesta a “¿Estás enfadado?”

“Quien fue a Sevilla...”: ...perdió su silla. Este refrán quiere decir que quien deja atrás su lugar o sus posesiones, acaba por perderlas. Nunca me ha quedado claro si funciona decirlo en Sevilla, porque no nos vamos a ningún lado.

We will rock you: La base de percusión de este tema de Queen es tan sencilla de producir que trasciende generaciones.

Avalanchas y procesiones: La ciudad de Sevilla está acostumbrada a las aglomeraciones, en especial durante la Semana Santa. Pero un solo grito en falso puede desatar toda una avalancha, como la ocurrida en 2017 cercana al atentado sucedido en los Campos Elíseos de París. La alarma social hace más propenso el caos en eventos multitudinarios.

Match: Las aplicaciones de citas, en especial *Tinder*, utilizan este término para referirse a que dos personas están interesadas en conocerse.

“Quién es quién”: El clásico juego de mesa en el que dos jugadores deben adivinar el reparto de personajes del otro, a través de preguntas sobre su físico.

Tebeos: Rafiki utiliza la “palabra anticuada” para hablar de *cómics*.

Seven Nation Army: El éxito de este tema de *The White Stripes* revivió el movimiento del *garage rock*, un estilo que “parece tocado por una familia amateur en un garaje”. El riff recrea el sonido de un bajo, aunque realmente está tocado con una guitarra semi-acústica utilizando un pedal para bajar el tono una octava.

Se convirtió en un himno deportivo tras la victoria de Italia en la Copa Mundial de Fútbol de 2006. Cuando los vencedores volvieron a Milán al día siguiente, aparecieron como invitados especiales durante un concierto de los *Rolling Stones*. Según cuenta *Happy FM – Fuerteventura* (s. f.), *los deportistas se dejaron llevar por la emoción y [...] con el famoso ritmo de la canción de The White Stripes, comenzaron a cantar esta famosa canción que rápidamente contagiaron a los aficionados.*

Headbanging: Consiste en sacudir violentamente la cabeza al ritmo de la música, tradicionalmente relacionado con el heavy metal.

Escalera al cielo o autopista al infierno: Rafiki hace referencia a dos títulos del rock cuyo significado parece opuesto o complementario del otro: *Highway to Hell* (AC/DC) y *Stairway to Heaven* (Led Zeppelin).

Pinchazo: Sandra menciona que tiene que pincharse la insulina, pero Rafiki relaciona la jeringuilla con una vida de excesos y droga, típica de los artistas.

“Ni se crea ni se destruye”: Según Antoine Lavoisier, “La materia ni se crea ni se destruye, sólo se transforma”. Rafiki utiliza el mismo principio para hablar de grupos de música.

Metallica y Megadeth: Dave Mustaine fue guitarrista de *Metallica* hasta que fue despedido por sus problemas con la bebida y conflictos con otros miembros, en especial con el vocalista James Hetfield. Mustaine entonces fundó su propia banda, *Megadeth*, que cobró una importancia equiparable a la de *Metallica* en el panorama del *thrash metal*. Irónicamente, años más tarde Hetfield ha pasado también por problemas con el alcohol y varias rehabilitaciones.

“Zetapalabra”: Esta generación utiliza un lenguaje cauteloso de no ofender a nadie. Nacho ha considerado que la palabra “zombie” podía ser problemática sin algún tipo de censura.

“Despechá” (Rosalía): Es imposible no reconocer los primeros segundos de esta canción, integrada para siempre en nuestros cerebros desde que se hizo viral en *TikTok*.

Buqueao (bugeado): Un *bug* es un error de programación que provoca fenómenos extraños dentro de un videojuego, como un personaje en una posición extraña o haciendo movimientos poco coherentes. Se ha españolizado el verbo “bugear” (/bugear/) y se extrapola a comportamientos inesperados de la vida real.

“Operación”: Otro juego de mesa que consiste en sacar objetos del interior del cuerpo del paciente sin que este se queje, pero Fer tiene otra actividad en mente.

Red flag: Señal de peligro ante el comportamiento de una persona, que normalmente presagia una posible relación tóxica.

Crotolamo: Pregunta trampa que consiste en hacer preguntar al interlocutor “¿Qué es crotolamo?” para responder “Este”. Un meme popularizado en internet.

Bury Your Gays: Un cliché demasiado común en historias de ficción: la pareja lésbica separada por la muerte.

Revolución de los claveles: El golpe de Estado que puso fin a la dictadura portuguesa en 1974, cuyo símbolo fueron los claveles en la boca de los fusiles de los soldados. Julia hace una especie de guiño con su horquilla con el adorno de una flor.

Plasmatics: Esta banda *punk rock-heavy metal* fundada en los 70 era reconocida por su controvertida puesta en escena, que normalmente incluía la destrucción de objetos. La vocalista Wendy O. Williams llegó a destrozarse una guitarra con una motosierra.

Jules y Rue de Euphoria, Kurt Cobain y Courtney Love: Dos parejas que conmovieron a distintas generaciones. La serie de drama *Euphoria* (2019) se ganó a los adolescentes y jóvenes actuales con un romance *queer*, mientras que el cantante de Nirvana se emparejó con otra gran artista. Aunque Courtney Love se convirtió en el chivo expiatorio de la muerte de Cobain para muchos fans, también ha sido reconocida por sus reivindicaciones feministas. Aquí Angy y Sandra se sorprenden por conocer un trozo de cultura popular normalmente típica de la otra.

Vogue: Un estilo de baile inspirado en las poses de las modelos de la revista *Vogue*, popularizado por la performance de *drag queen* e íntimamente relacionado con la cultura gay.

### **19. Documento de venta**

El documento de venta es la carta de presentación del producto. Es esencial hacerlo atractivo para los productores y sintetizar la información más relevante. En el caso de “Larga muerte al rock”, se ha mantenido una estética coherente con los elementos musicales y de zombies. Además de los aspectos básicos de la propia historia, es primordial plasmar por qué este largometraje es valioso y qué aspectos técnicos y comerciales pueden llamar la atención de las productoras. (Ver Anexo 2)

### **III. CONCLUSIONES GENERALES**

El largometraje LARGA MUERTE AL ROCK significa una labor más allá de la escritura del propio guion. La base temática de la historia está asentada sobre un reflejo de la sociedad actual tomando como escenario la intersección entre el fútbol y la música, vivida en la ciudad de Sevilla. Las relaciones tejidas entre los personajes representan dinámicas comunes en grupos y en la propia humanidad, buscando el equilibrio entre la colectividad y el individualismo.

Como producto, presenta una serie de factores comerciales que resultan interesantes para las productoras, así como un estilo audiovisual que resalta la personalidad del filme.

El propio proceso creativo ha seguido una evolución continua, en la que guion literario, escaleta y tratamiento han sido reescritos según fuera necesario para aportar sentido a la obra o al ritmo. La investigación de referentes ha aportado una visión global del género y conocimiento sobre lo tradicional y lo novedoso en el cine zombie, de terror-comedia o con protagonismo femenino.

El sonido ha jugado un papel importante a la hora de definir la atmósfera de la película, no solo por la música sino también por los efectos integrados en el lenguaje narrativo.

En definitiva, y en una nota personal, considero que LARGA MUERTE AL ROCK es un concepto que está muy vivo. Nace de la pasión artística por impulsar una visión a contracorriente de la habitual, siendo consciente de las ventajas de asociarse con elementos populares para llegar a la masa pero sin perder la esencia. Supone una catarsis a través de la ficción, una carta de amor a la música y una promesa de esperanza para las jóvenes.



#### IV. REFERENCIAS

##### 1. Bibliografía

- ¿Por qué ‘Seven Nation Army’, de the White Stripes, es un himno mundial? *Happy FM – Fuerteventura*. (s. f.). Recuperado de <https://www.happyfmuerteventura.es/por-que-seven-nation-army-de-the-white-stripes-es-un-himno-mundial/> [21 de junio de 2023]
- Contribuidores de Wikipedia. (2023). Gordon Tootosis. *Wikipedia*. Recuperado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Gordon\\_Tootosis](https://en.wikipedia.org/wiki/Gordon_Tootosis) [21 de junio de 2023]
- Criollo, Fernando (2017). Más acción y música con los ‘Guardianes de la Galaxia Vol. 2’. *El Comercio*. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/tendencias/accion-musicaguardianesdelagalaxia-marvel-cine.html> [21 de junio de 2023]
- De Lauretis, T. (1988). “La tecnología del género”. En: *Technologies of Gender*. Indiana: University Press.
- Delgado, M. F. S. (2010, 1 enero). La rebelión femenina en la música rock : una cuestión de género. *CORE*. [https://core.ac.uk/display/51403184?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/display/51403184?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1)
- Eloise, M. (2020). Evanescence’s Amy Lee: “What we’re up against now is something that involves everyone”. *The Forty-Five*. Recuperado de <https://thefortyfive.com/interviews/evanescence-amy-lee-interview-2020-misogyny-grief-the-bitter-truth/> [21 de junio de 2023]
- Eneagrama. (2013, 20 febrero). *Los Nueve Eneatipos Claudio Naranjo*. EL CUARTO CAMINO. Recuperado de

<https://eneagramacuartocamino.wordpress.com/2009/12/20/los-nueve-eneatipos-claudio-naranja/> [21 de junio de 2023]

- Equipo editorial, Etecé. (2023, 24 enero). *10 Características de la Cultura de masas*. Enciclopedia Humanidades. Recuperado de <https://humanidades.com/cultura-de-masas/> [21 de junio de 2023]
- Field, S. (1995). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*.
- Foucault, Michel ([1982], 2001). "El sujeto y el poder". En: Hubert L. Dreyfus y Paul Rabinow, Michel Foucault: más allá del estructuralismo y la hermenéutica. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Kejner, J. E. (2017). Repensando la mirada femenina en el cine. *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, 13, 6. [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/61191/CONICET\\_Digital\\_Nro\\_cc4482ba-315d-43a6-8f80-19082c82c7ca\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/61191/CONICET_Digital_Nro_cc4482ba-315d-43a6-8f80-19082c82c7ca_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Kirkman, R., Adlard, C. & Moore, T. (2003-2019) *The Walking Dead*. Image Comics.
- León, J. (2022, 6 julio). «Bienvenidos a Zombieland», los zombis como excusa. *Espinof*. Recuperado de <https://www.espinof.com/criticas/bienvenidos-a-zombieland-los-zombis-como-excusa> [21 de junio de 2023]
- *Los 4 temperamentos del ser humano*. (2023, 14 abril). *Psicología y Mente*. Recuperado de <https://psicologiymente.com/personalidad/temperamentos-ser-humano> [21 de junio de 2023]
- McKee, R. (2009). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*.

- Sherlock, B. (2021). Shaun Of The Dead: Why It's A Great Comedy (& 5 Ways It's A Better Zombie Movie). *ScreenRant*. Recuperado de <https://screenrant.com/shaun-dead-hilarious-comedy-perfect-zombie-movie/#better-zombie-movie-a-unique-twist-on-the-romero-template> [21 de junio de 2023]
- Snyder, B. (2016). *¡Salva al gato!* ALBA Editorial.

## 2. Filmografía

- Balagueró, J., & Plaza, P. (Directores). (2007). *[REC]*. Filmax, Castelao Productions, Instituto de Crédito Oficial (ICO), ICIC, RTVE, Canal+ España.
- Brugués, A. (Director). (2011). *Juan de los Muertos*. Coproducción Cuba-España; La Zanfoña Producciones / Producciones de la 5ta Avenida.
- Fleischer, R. (Director). (2009). *Zombieland*. Columbia Pictures.
- Forsythe, A. (Director). (2019). *Little Monsters*. Screen Australia, Snoot Entertainment.
- Halperin, V. (Director). (1932). *White Zombie*.
- Hitchcock, A. (Director). (1963). *Los Pájaros*. Alfred J. Hitchcock Productions.
- Ivory Wayans, K. (Director). (2000). *Scary Movie*. Gold/Miller Productions Wayans Bros. Entertainment Brad Grey Pictures.
- J, G. (Director). (2017). *Guardians of the Galaxy Vol. 2*. Marvel Studios, Walt Disney Pictures.
- Kusama, K. (Director). (2009). *Jennifer's Body*. Fox Atomic, Dune Entertainment.
- Milott, J., & Murnion, C. (Directores). (2015). *Cooties*. SpectreVision, Glacier Films.

- Moore, J. (Director). (2012). *Pitch Perfect*. Brownstone Productions, Gold Circle Films, Universal Pictures.
- O'Bannon, D. (Director). (1985). *Return of the Living Dead*. Hemdale films, Orion Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer.
- Plaza, P. (Director). (2012). [*REC*]<sup>3</sup>: *Génesis*. Castelao Productions, Canal+ España, Filmax, ICIC, Ono.
- Romero, G. A. (Director). (1968). *Night of the Living Dead*.
- Romero, G. A. (Director). (1978). *Dawn of the Dead*. Laurel Group Inc.
- Romero, G. A. (Director). (1986). *Day of the Dead*.
- Romero, G. A. (Director). (2005). *Land of the Dead*. Universal Studios.
- Waters, M. (Director). (2004). *Mean Girls*. Paramount Pictures.
- Wright, E. (Director). (2004). *Shaun of the Dead*. Studio Canal.

## V. ANEXOS

1. Anexo 1: Guion Literario de "LARGA MUERTE AL ROCK"
2. Anexo 2: Documento de venta

LARGA MUERTE AL ROCK

Por

Marina del Pino Mancheño

VERSIÓN 3

(21/06/2023)

ACTO 1

1 EXT. CENTRO DE LA CIUDAD - TARDE 1

Una paloma sobrevuela el paisaje urbano. Alrededor del estadio de fútbol, se congrega una muchedumbre de hinchas con bufandas y camisetas rojas.

A medida que paloma desciende sobre la carretera, el bullicio se vuelve más fuerte. Vuela a la altura de un autobús hasta que...

¡PAM! Un chocazo brutal contra la ventana.

2 INT. AUTOBÚS - TARDE 2

Tras la ventana, MARTA (17) no se inmuta. Lleva una camiseta de Blondie\*, pantalones cargo, dos mechas rubias y una mascarilla en la barbilla. Viaja apretada entre una multitud de hinchas.

MARTA  
(al teléfono)  
¡No te oigo!

Un hombre levanta el brazo para agarrarse al asidero. Su sobaco queda a la altura de Marta, que contiene las náuseas y se sube la mascarilla.

El frenazo del autobús sacude a los pasajeros y todos se bajan en la parada, dejándola sola y en silencio. Aprovecha para bajarse la mascarilla y ocupa dos asientos apoyando los pies.

MARTA (CONT'D)  
No, Julia ha cortado con él. Iba de aliado porque se pintaba las uñas de negro, pero al final era otro cerdo.

Se oye un eructo al final del autobús: hay un BORRACHO (38) con los ojos rojos que la mira fijamente. Marta corrige su postura de "womanspreading" y cruza las piernas, asqueada.

MARTA (CONT'D)  
Tú haz lo que te dé la gana. ¿Sabes por dónde me paso yo la opinión de Julia?  
(mira el móvil, se lo pone en la oreja)  
¿Angy?

Teclea algo en su móvil, lo contempla unos segundos y estira el brazo buscando señal. Al levantar la cabeza, ve al hombre acercarse torpemente mientras babea y eructa.

MARTA (CONT'D)  
 (guarda el móvil)  
 No, no tengo móvil.

El borracho no se detiene, de modo que Marta se levanta y se acerca a la cabina del conductor, que tiene un **Palmerín\*** colgando de la pantalla.

MARTA (CONT'D)  
 Oiga, ¿puede abrir?

CONDUCTOR  
 (mosqueado)  
 El que quiera bajarse que le dé al botón, que habéis tenido mucho tiempo pa' darle, hombre. Manda cojones.

El acosador ha tropezado y caído, pero sigue arrastrándose por el suelo hacia ella.

MARTA  
 Vale.  
 (pausa, señala la carretera)  
 ¿Joaquín del Betis?\*

Mientras el conductor examina la carretera, mete la mano por el hueco de la mampara y pulsa un botón. Corre hacia las puertas abiertas, pero la mano del borracho le agarra el tobillo. Sacude la pierna y consigue salir a la calle.

3

EXT. ACERA FRENTE AL ESTADIO - TARDE

3

Los dedos del hombre son decapitados por las puertas del autobús, que aminora la marcha pero sigue su recorrido. **Marta observa las uñas pintadas de negro y pone los ojos en blanco.**

En la acera de enfrente se distingue el estadio de fútbol, iluminado en rojo. Hay disturbios entre los hinchas, y parte del gentío cruza la carretera en dirección a Marta. Tienen los ojos inyectados en sangre y se mueven con dificultad. Hay un policía de espaldas más cerca.

MARTA  
 ¡Oiga!

El policía se gira y no tiene buena pinta: ojos rojos, sangre en la boca... Se acerca a ella lentamente cuando...

**¡PAM! El siguiente autobús se lo lleva por delante.** Marta respira aliviada. Acto seguido, las puertas dejan salir a una masa histérica de gente que se cierne sobre ella. Frunce el ceño y **se sube de nuevo la mascarilla.**

- 4 EXT. PATIO DE LA CASA DE ANGY - TARDE 4
- ANGY (16) se coloca la mascarilla y empuja su bicicleta roja, a juego con sus converse. Lleva una media melena con una bandana roja atada y los auriculares puestos. Una fila de hormigas es aplastada por la rueda a su paso.
- Saca un paraguas transparente que está clavado en el terraplén, junto a los gnomos de jardín que tocan pequeños instrumentos.
- ANGY  
(al micro de los  
auriculares)  
¿Marta? ¿Por dónde, Marta?
- Se encoge de hombros, pone "Call me" (Blondie)\* en su móvil y se dispone a cruzar la puerta.
- 5 EXT. CALLE DEL BAR - TARDE 5
- El paraguas sobresale de la mochila que lleva a la espalda, decorada con parches y pines de Guns n' Roses, The Runaways, Nirvana, The Pretty Reckless...\*
- Pasa por delante de un bar atestado de hinchas de fútbol, que se llevan las manos a la cabeza cuando la pantalla muestra un boletín informativo. Uno de ellos tira una botella a la televisión.
- 6 EXT. CALLE TIENDA DE NOVIAS - TARDE 6
- Una pareja camina delante de ella por la acera, pero ven algo en el escaparate y se dirigen a él embobados. Angy acelera mientras le cierran el paso, pero ellos no se detienen. Casi se le echan encima.
- Intenta recuperar el equilibrio, pero cuando vuelve la vista al frente hay una fila de padres con carritos bloqueando el paso.
- 7 EXT. CRUCE - TARDE 7
- Gira bruscamente hacia el cruce, donde un policía hace una seña a Angy para que se detenga. Ella saluda con la mano y pasa de largo antes de que acordonen la zona.
- 8 EXT. SEMÁFORO - TARDE 8
- Se detiene en el semáforo apoyando el peso sobre un pie, pero ha pisado algo. Es un bocata de chorizo aplastado y guarreado. Varios coches policiales y ambulancias pasan por delante mientras ella mira abajo y lo aparta con el pie. Cuando levanta la cabeza, ya está en verde y hay vía libre.



9 EXT. CALLE MÚSICO CALLEJERO - TARDE 9

Aún conduciendo, la chica guarda la botella de agua en el soporte de su bici. Un sonido exterior la hace quitarse un auricular, que se engancha con la gomilla de la mascarilla y la suelta.

Un MÚSICO CALLEJERO (38), **delgado y un largo bigote** toca el violín en la acera. Encaja en un *mashup* con la música del auricular. Un grupo de chicas adolescentes pasa corriendo y riendo cerca de él, y tiran al suelo el atril con las partituras.

Angy se baja de la bici y recoge las páginas. Mira una de ellas, que tiene el título de "I Was Made For Lovin' You (KISS)"\*, y se las devuelve con una sonrisa.

ANGY

Muy buena.

El músico la mira extrañado. La cara de Angy sin mascarilla está llena de puntitos rojos y costras.

Se acerca a la **gorra morada** que hay en el suelo y saca un par de monedas, pero el músico la recoge rápidamente y se la pone en la cabeza. Coge el resto de sus cosas y se aleja, incómodo.

ANGY (CONT'D)

(borra su sonrisa)

De nada, **Waluigi.\***

10 EXT. COLEGIO - TARDE 10

Pasa por delante de un **mural titulado "LA PAZ ESTÁ EN TUS MANOS"**, **pintado en varios colores con huellas de manos infantiles**. Delante de él, varios **puestos ambulantes de testigos de Jehová**. Angy gira la cara para que no la vean.

11 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE 11

Recorre en bici la calle desértica, repleta de basura desperdigada, edificios destartados y coches con agujeros de bala. Una familia que tiende la ropa en un soportal la mira fijamente. El arreglo musical se ralentiza en un estilo más espeluznante.

12 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 12

Ha llegado al Centro de la Cultura, un edificio reluciente en comparación al resto del barrio. Termina la canción y se quita los auriculares.

Pulsa el timbre de la cancela de alta seguridad. Desde la entrada ve la cabina del guarda, ENRIQUE (49), que está ocupado comiéndose un bocata de chorizo.

Las puertas dejan paso a Angy, que arrastra su bici y se detiene junto a la cabina.

ANGY  
(amablemente)  
Hola Enrique, ¿qué tal el partido?

ENRIQUE  
(amargado)  
Pues no lo sé.  
(le da un golpe a la radio)  
Solo pillo la Guerra de los Mundos\*.

LOCUTOR RADIO (O.S.)  
Señoras y señores, esto es lo más terrorífico que he presenciado nunca...

ENRIQUE  
Tiene delito, ¿eh? Que vivo al lado del estadio y me tenéis aquí... ¿No podíais venir otro día?

ANGY  
(incómoda)  
Bueno, yo solo voy a estar un rato. Entrar y salir. Ese es el plan.

ENRIQUE  
Gallina.

ANGY  
¿Cómo?

ENRIQUE  
Que te des prisa, que entra la fauna.

Se han colado un par de gallinas por la puerta.

13

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

13

Angy recorre el luminoso pasillo, donde se aprecian un área de juego para niños, una cocina con paredes acristaladas y pisos superiores. Deja la bicicleta apoyada en la pared, donde hay un cartel del coro para la tercera edad tapando parte del cartel del concierto de ENRE2.

La reverberación musical se hace más fuerte a medida que se acerca a la puerta doble.

Angy se da algún toquecito en la cara, pero rápidamente baja las manos. Controla la respiración y fuerza una sonrisa.

14 INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 14

El ruido se vuelve más estridente tras la puerta y a Angy se le borra la sonrisa. Sobre el escenario, NACHO (17) toca la guitarra eléctrica a destiempo con los rizos en la cara. SANDRA (16) lleva unos cascos rosa con orejas de gato que le protegen del fuerte estruendo de la batería.

En el centro está JULIA (18) con el micro pegado a la boca, que luce una gorra baker sobre su cuidada melena.

JULIA  
(cantando)  
**Ya te he bloqueado**  
**De mis sentimientos**  
**Ibas de aliado**  
**Qué pérdida de tiempo**  
**Tú solo me hablas**  
**Cuando te conviene**  
**Ya no quiero nada**  
**De tu micro-**

JULIA (CONT'D)  
(se quita un tapón del  
oído y mira hacia abajo)  
Parad. Parad, parad. ¿Qué haces?

Angy no tiene respuesta, pero descubre que le habla a ALFONSO (27), que está en la mesa de sonido al pie del escenario.

ALFONSO  
No sé, pregúntale a este.  
(le hace un corte de  
manga)

Es un chaval con ropa básica, barba de tres días y una gorra puesta hacia atrás. La batería de Sandra aumenta de ritmo y volumen progresivamente.

JULIA  
Siempre es culpa del sonido. Nacho,  
repasa la tablatura. Sandra, tienes  
que tocar más flojito, no me oigo.

SANDRA  
(gritando por encima de su  
solo de batería)  
**¿¡Qué!!?**

JULIA  
(usando el micro)  
**¡¡Sandra!!**

Sandra se congela con los brazos arriba.

JULIA (CONT'D)  
 Más... acolchado.

Nacho intenta puntear a la vez que sujeta el móvil con la mano, probando varias posturas incómodas. Julia se da la vuelta y mira por encima a Angy.

JULIA (CONT'D)  
 Llegar tarde es poco profesional.

El guitarrista gira el mástil y golpea un pie de micro, que hace un efecto dominó con otro y estira un cable con el que tropieza Sandra. La caída suena a golpe contra la batería.

La cantante coge su botella de agua con pajita, que usa para hacer burbujas cada vez que puede.

ANGY  
 (mira la escena, luego a Julia)  
 ¿Me has robado la demo?

JULIA  
 La música es de todos, Angy. Somos un grupo, no seas egoísta.

En el telón de fondo hay un logo gigante que lee: "JULIA & los enRE2".

ANGY  
 (lo señala)  
 Pensaba que éramos EnRE2.

Julia se mueve y bloquea la parte inferior, de manera que solo se lee sobre ella "JULIA".

JULIA  
 Buah, es que cuando fui a la imprenta me dijo la mujer "Pensaba que era tu nombre artístico" y le dije "Fantasía", y me dijo "Te hago precio si quieres figuras de cartón a tamaño real".

ANGY  
 Menos mal que no las pediste.

JULIA  
 (pausa)  
 ¡Probamos luces!

15 INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - 5 MIN. DESPUÉS 15

El escenario está a oscuras. Un brillante foco cenital ilumina a Julia.

ALFONSO (O.S.)

Voz.

ANGY

(se mete en su foco)

Julia, no sé si has visto...

JULIA

(echándola)

Angy, cielo, este es mi foco.

(a Alfonso, con el micro)

¡Guitarra rítmica!

Otro foco ilumina a Nacho con su guitarra eléctrica, en la que toca entusiasmado los acordes de "Wonderwall"\*

JULIA (O.S.) (CONT'D)

(en el micro)

Nacho, porfa, **toca otra cosa.**

Nacho se detiene y se queda pensativo.

Se enciende un tercer foco sobre la batería, pero la luz está algo desplazada del sitio. Sandra, que enrolla varios coleteros en sus baquetas, mira hacia arriba boquiabierta.

ALFONSO (O.S.)

Hay que centrar el cenital.

SANDRA

¡Si es mucho lío, me muevo yo!

(se dispone a coger en peso la batería)

Se ilumina una guitarra eléctrica en su soporte.

JULIA

(en el micro)

Guitarra solista. Por algo no somos Marta y los EnRE2.

Se enciende otra luz en la esquina trasera del escenario. Angy está en el suelo con la funda de su bajo, poniendo en orden sus tablaturas.

JULIA (CONT'D)

(en el micro, sarcástica)

Y el bajo, qué bien suena.

ANGY

(irritada)

¡Julia!

Se encienden las luces de sala. Julia le acerca una carátula de disco que lee "DEMO DE ANGY - NO TOCAR".

JULIA

No sabía en qué bolsillo va.

ANGY  
 (la abre)  
 ¿"Chayanne mejores éxitos"?\*

Julia le da otra carátula, esta es azul y se titula "ENGLISH FILE".\*

JULIA  
 Ups. Creo que está aquí.

Angy camina mientras guarda la demo en la funda correcta.

ANGY  
 Bueno, Julia. Ya no me vas a oír  
 más porque-

Algo le impide el paso. Hay cinta americana estirada a lo largo del escenario: el rollo está encajado en el pie de plato de la batería, y en el otro extremo Sandra enrolla la baqueta para engordar el cabezal.

SANDRA  
 Oye, dice Javi que F por internet.\*

JAVI (15), que está sentado solo en una butaca, se encoge de hombros.

JAVI  
 (a lo lejos)  
 No funciona internet.

ANGY  
 (confundida)  
 ¿Quién es Javi?

JAVI  
 (sube un brazo)  
 Yo soy Javi.

JULIA  
 (en voz baja)  
 Es el *simp*\* de Sandra, no tiene nada mejor que hacer.

ANGY  
 ¿Y qué aporta exactamente?

Una flauta dulce aparece delante de ellas, sostenida por Nacho. Sandra se abre paso entre las chicas y la coge.

SANDRA  
 (entusiasmada)  
 ¡Hala, qué guay!

NACHO  
 Es que Julia me ha dicho que toque otra cosa...

JULIA  
¡En la guitarra! Nadie va a probar  
la flauta dulce.

Un pitido electrónico alerta a Sandra, que saca su glucómetro y le devuelve a Nacho la flauta.

SANDRA  
Mucha azúcar.

ANGY  
Entonces no te ha llegado mi  
mensaje, ¿no?

JULIA  
No. ¿Qué era?

16

INT. COCINA CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

16

Sandra muestra un rollito ante Angy, que sostiene un palo selfie con un móvil rosa en la punta. Sandra pulsa la pantalla desde el otro lado de la barra, que está llena de utensilios de cocina y papeles. En el extremo hay una pequeña tele antigua.

SANDRA  
(encantadora)  
¡Un rollito diabético vegano sin  
gluten muy fácil de hacer!

Sandra detiene el vídeo. Guarda el rollito y pone en la encimera una tabla de cortar y un tomate. Saca un cuchillo y apunta a Angy con él.

SANDRA (CONT'D)  
(siniestra)  
Si te vas del grupo vas a estar  
canceladísima. Y va a haber un  
montón de *beef* con Julia.

Reanuda el vídeo.

SANDRA (CONT'D)  
(encantadora otra vez)  
Como no queremos carne, le ponemos  
tomatitos.

Hace un par de cortes y para la grabación. Aparta el tomate y saca un bol con garbanzos. Angy le intercambia el cuchillo por un tupper con tomate ya troceado.

SANDRA (CONT'D)  
(alterada)  
Además, todavía está hiper sensible  
con la ruptura.

Grabando. Agrega al bol tomate troceado, una cucharada de salsa y un puñado de especias.

SANDRA (CONT'D)  
(tranquila)  
Hacemos un mix con todo.

Pausa. Remueve el bol con un cucharón mientras Angy deja una tortita sobre la tabla.

SANDRA (CONT'D)  
(remueve cada vez más rápido)  
Y si *ENRE2* se separa tendré que pasar más tiempo con Javi, y todavía no sé cómo cortar con él.

Grabando. Esparce la comida por la tortita con ayuda de la cuchara.

SANDRA (CONT'D)  
Esto pinta muy bien...

Pausa. Arrastra todos los ingredientes de la mesa y los tira en la papelera que ha abierto con el pedal.

SANDRA (CONT'D)  
(con los ojos muy abiertos)  
No pinta nada bien.

Rodea la barra y se pone junto a Angy enseñando el rollito del principio. Pulsa grabar y coge el palo selfie ella misma.

SANDRA (CONT'D)  
¡Y ahora, mi amiga Angy va a probar-

Cuando se gira para encuadrarla, Angy se escabulle por debajo de su brazo.

ANGY  
¡No tengo hambre!

Ahora Angy pasa al otro lado de la barra. Sandra deja el palo selfie encima, sobre las letras y tablaturas. Se pone a editar el vídeo mientras se reproduce una música chillona en bucle.

ANGY (CONT'D)  
¿Sabes? Que Julia te regale "miel vegana" no la convierte en la reina abeja.

SANDRA  
Sí, pero hay que salvar a las abejas porque las abejas pueden llevarnos a la tele.



Señala la tele haciendo manos de jazz y la enciende. Aparecen imágenes del estadio de fútbol, pero solo se oye la música estridente del móvil.

Angy mira de reojo y vuelve a ordenar sus partituras. De fondo, la tele muestra a gente chillando y corriendo.

ANGY

En la tele solo hay fútbol y música mediocre. Yo quiero tocar algo que vuelva loca a la gente. Que te remueva las entrañas.

En la tele, varios zombies le arrancan las entrañas a un cadáver.

ANGY (CONT'D)

¡Que te vuele la cabeza!

Un policía apunta con la pistola a un hincha pintado de arriba abajo. Está a punto de disparar...

Pero Sandra sisea y llama su atención. Ha detenido la música del móvil.

SANDRA

¿Lo oyes?

LOCUTORA TV (O.S.)

Esto no es una recreación de La Guerra de los Mundos, por favor, escuchen con atención cómo sobrevivir-

Sandra sigue el pitido de su glucómetro, que localiza dentro de una olla.

SANDRA

(lo saca y se ríe)

Estoy tonta, ¿por qué lo he puesto aquí?

Angy apaga la tele, que muestra un rótulo que dice "ALERTA DE EMERGENCIA".\*

ANGY

Sandra, esto es una emergencia. Estoy a esto de marcarme un Jimmy Page y buscarme un Led Zeppelin.\*  
(Sandra no entiende)  
Que me piro en plan Harry Styles.\*

SANDRA

(chasquea los dedos como aplauso)

¡Slayyy! Pero... ¿Y si Julia deja de invitarte a su piscina?

ANGY  
 (con una sonrisa ganadora)  
 Me da ansiedad la piscina.

17 INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 17

Las baquetas de Sandra, forradas con un cabezal de cinta americana, crean un sonido extraño en la batería. Angy se las intercambia por otras baquetas normales y el ritmo se escucha mucho más limpio.

Sitúa los dedos de Nacho sobre las cuerdas de su guitarra y le marca unos acordes fáciles de seguir.

Por último, Angy toca con destreza un riff en el bajo.

18 INT. GRAN CONCIERTO - NOCHE (ENSOÑACIÓN) 18

En un rasgueo, todo se transforma. Angy está vestida como una artista de *glam metal* con el pelo cardado sobre la cara y tachuelas. Sandra lleva un estilo punk rock y Nacho va igual que antes pero con gafas de sol. También está Marta a la guitarra, a juego con el look estrambótico de Angy.\*

Un espontáneo se cuelga en el escenario, pero la guitarrista le atiza con el mástil mientras toca y lo hace rodar hasta caer.

Entre un público disfrutón, Julia mira de brazos cruzados. Aprieta los labios y niega con la cabeza.

ANGY  
 ¡No! ¡Déjame acabar!

Los labios de Julia forman una frase a cámara lenta:

JULIA  
 No lo veo.

19 INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 19

Angy le enseña a Julia sus partituras apoyada en el borde del escenario. La música rockera ha sido sustituida por un Himno de la Alegría algo triste, tocado por Sandra en la flauta desde una butaca.\* Nacho se pelea por afinar la guitarra.

ANGY  
 ¡No me estás escuchando!

JULIA  
 Es que no oigo ningún "unch, unch".  
 Solo oigo...  
 (sopla en su botella con  
 cañita, suena como un  
 gutural)\*  
 (MORE)

JULIA (CONT'D)

Y a Marta atizando a un espontáneo.  
¿A qué viene eso?

ANGY

(le quita las páginas)  
Me pareció algo que ella haría.

JULIA

Mira, Angy. Eres muy buena, pero en la tele tenemos que dar... Una imagen. Y no te preocupes por nada, porque tienen a los mejores maquilladores.

Angy gira la cabeza con un desagradable deslizamiento eléctrico de fondo.

NACHO

(termina de deslizar y  
asiente, satisfecho)  
¡Rock and roll!

20

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

20

Angy sale del salón de actos con la funda del bajo colgada a la espalda. Alfonso tiene su equipo recogido en un carrito, Sandra y Nacho observan la discusión con Julia.

ANGY

(se dirige a la salida)  
Si Marta no viene a ensayar es porque siempre perdemos el tiempo charlando.

JULIA

(le bloquea el paso)  
Se llama dinámica de grupo. Creo que estamos olvidando al verdadero culpable de que no sonemos bien.  
(señala a Alfonso con la cabeza)

ALFONSO

Pues va a ecualizar el sonido tu padre.

JULIA

Buen intento, pero nunca viene a verme.

SANDRA

(le pone la mano en la espalda y le ofrece el rollito)  
Oh, Julia... ¿Sabes cómo relleno yo mis vacíos?

JULIA  
 (borde)  
 Dáselo a tu novio-perro, él sí que  
 está vacío.

Javi, que resulta que está también presente, deja de mirar la pared y se vuelve hacia el resto.

JAVI  
 (ajeno a todo)  
 ¡Hey! ¿Qué pasa?

ANGY  
 (da un paso al frente)  
 ¡Oye! ¿Qué culpa tiene Sandra de  
 que su novio sea un NPC\*? ¡No hace  
 nada!

JULIA  
 (se acerca a Angy)  
 Es como un bajo eléctrico.  
 PRESCINDIBLE.

ANGY  
 Pues Sandra tiene su propia  
 opinión. ¿Verdad, Sandra?

SANDRA  
 (a Julia)  
 ¿Puedo seguir yendo a tu piscina?

NACHO  
 Ay, podríamos ensayar en la  
 piscina.

JULIA  
 La semana que viene os quiero aquí  
 desde primera hora.  
 (mira a Angy)  
 Tenemos que recuperar mucho tiempo  
 perdido.

ANGY  
 Se acabó. Voy a decir una cosa.  
 Chicas... chico...s...  
 (mira a Nacho, luego a  
 Alfonso y a Javi)  
 Es que a vosotros no os conozco.  
 Va a sonar muy fuerte, pero-

BANG, BANG. Se oye un breve tiroteo en la calle.

Todos se asoman al ventanal que conecta con el patio trasero, donde ALE (14), JOHNNY (14) y JUANCA (13) acaban de saltar la verja. Van muy desaliñados y visten cazadoras deportivas.

SANDRA  
 (cabreada)  
 ¡Oye! ¿Pero vosotros sois tontos o  
 qué? ¡Que los petardos matan a los  
 perros!

Javi está en el suelo abrazado a sus piernas, hiperventilando del susto. Nacho, agarrado con fuerza a su flauta, acerca la mano al pomo y Alfonso lo detiene.

ALFONSO  
 ¿Qué haces, chaval? Vienen de un  
 tiroteo.

NACHO  
 Ay... Yo qué sé... Es que me dan  
 penilla...

Los tres llegan al cristal y lo aporrean con violencia.

JUANCA  
 ¡Illo, tus muertos! ¡Abre la  
 puerta, hostia!

JOHNNY  
 ¿Está Rafiki?

JULIA  
 ¡No, no queremos Rafiki!  
 (al grupo)  
 En este barrio no hay un día que no  
 quieran venderte droga.

ANGY  
 No seas clasista.  
 (a los chicos)  
 ¿Qué ha pasado ahí fuera?

ALE  
 (pega en el cristal una  
 bolsita de hierba)  
 No sé, hermana, ábreme y te doy  
 cinco.

Alfonso echa el cerrojo del ventanal.

ALFONSO  
 Los cojones, para que rompan algo.

ANGY  
 Que vendan droga no significa que  
 sean unos-

CLASH. Con una roca, rompen el cristal en pedazos y entran.

ANGY (CONT'D)  
 Vale.

Los tres corren hacia el hall, pero Enrique les bloquea el paso.

ENRIQUE

Siempre sois los mismos. Que no  
puedo irme a mi hora, no.

(ve el cristal)

Mucha cancela de alta seguridad  
pero luego ponen la porquería esa.  
Venga para casa.

JUANCA

Illo, no me rayes. Subimos y nos  
piramos.

Enrique saca una linterna y los adolescentes dan un paso  
atrás.

ALE

Hostia hermano, la linterna esa es  
de las que tienen electrochó.

JOHNNY

Al primo de la Yoli se lo llevaron  
por delante con una d'esa.

22

EXT. PATIO TRASERO. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

22

Ale abre el cerrojo de la verja y los tres salen del recinto  
dejando la puerta abierta. Los demás observan desde el hueco  
del ventanal, donde Enrique pone a funcionar su linterna y  
asusta a Nacho.

ENRIQUE

(enciende y apaga)

El primo de la Yoli tiene más  
cuento...

Camina tranquilamente hacia la verja, por la que se cuelga un  
hincha con camiseta y bufanda a juego. Se tambalea, tiene los  
ojos rojos y eructa.

ENRIQUE (CONT'D)

Compañero, aquí no se puede entrar.

(se fija en la bufanda)

¿Se sabe cómo ha quedado el  
Sevilla?

23

INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

23

Julia mira de brazos cruzados cómo Angy barre los pedazos de  
cristal. Detrás, en el patio trasero, Enrique se acerca al  
hincha.

JULIA

Mejor esperamos a que llegue la poli. No quiero que me disparen el coche.

ANGY

También pueden disparar por este hueco.

JULIA

Hmm, no lo creo, tengo el coche en el sótano.

Angy le pone mala cara. Al fondo, Enrique forcejea con el hincha violento.

JULIA (CONT'D)

¡Relax! Lo que pasa ahí fuera es entre las mafias y eso. No atacan porque sí, no nos van a comer.

SANDRA

(histérica)

¡Ese hombre se está comiendo a Enrique!

JULIA

¡Sandra! Estamos hablando.

24

EXT. PATIO TRASERO. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

24

El hincha se ha aferrado al cuello de Enrique, que grita de dolor. Alfonso corre hacia él con determinación. Cuando ve que el atacante es un zombie terrorífico de ojos rojos, aminora la marcha y da media vuelta.

ALFONSO

Nope.

En el hueco del ventanal ve las caras de pánico del grupo. Se gira de nuevo, coge aire y da un grito de guerra mientras se lanza contra el zombie y lo tira al suelo.

JULIA

(impresionada)

Guau... Qué fuerte es la masculinidad frágil.

Enrique, ensangrentado, regresa al edificio apoyado en Alfonso. Pero el zombie los sigue de muy cerca.

ANGY

¡Hay que hacer algo!

25 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

25

Angy se dispone a levantar el extremo de una mesa del comedor.

ANGY

Una, dos...

El esfuerzo es en vano, porque el resto del grupo sigue en el ventanal animando.

JULIA

¡Tú puedes, rey!

NACHO

(le tiembla la voz)

Olee...

Sandra se da cuenta de lo que está haciendo Angy.

SANDRA

¡Eso! ¡Vamos a tirarle una mesa!

26 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - 2 MIN. DESPUÉS

26

Los cuatro taponan el hueco con mesas y sillas del comedor. Dejan el espacio justo para que pasen Enrique y Alfonso, y con la escoba, Angy empuja al zombie mientras terminan la barricada.

JULIA

(huele)

¡Qué asco, Nacho! ¡Vete al baño!

NACHO

¡No he sido yo!

Angy le da un golpe al zombie con la escoba, provocándole un eructo.

ANGY

¿Tiene gases?

El zombie aparta el palo de la escoba, dejando a Angy indefensa a pocos centímetros de su cara. Antes de recuperarse de las arcadas, alguien **introduce en la boca del zombie la flauta**, deteniendo el mordisco.

Ha sido Alfonso, que ha dejado en shock a Nacho. Sandra empuja el mueble y termina de bloquear el paso al zombie, que aún asoma la cabeza.

NACHO

Ahora sí voy al baño.

(sale)



JULIA  
 (examina la flauta)  
 Me pregunto de dónde habrá sacado  
 la idea-

ALFONSO  
 Cállate.

Suenan silbidos en la flauta, potenciados por el gas. Todos se apartan, asqueados.

Enrique está tirado en el suelo, desangrándose. Sandra mira estupefacta.

SANDRA  
 No puede ser...  
 (entusiasmada)  
 ¡Es adorable! ¿De quién es?

Se lanza al suelo para acariciar a una gallina. Todos se miran confundidos menos Angy.

ANGY  
 (alarmada)  
 ¡HOS-

27 INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 27

Julia coge el pie de micro.

28 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 28

Nacho coge una sartén.

29 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 29

Angy abre un armario y caen varios cartones a tamaño real de la foto de Julia. No le hace ninguna gracia.

30 INT. COCINA CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 30

Sandra coge su palo selfie.

Se graba un tiktok con el zombie usando un filtro de angelito y el sonido más viral del momento.

JULIA (O.S.)  
 ¡Sandra!

SANDRA  
 ¡Perdón!

31 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 31

Salen sujetando sus respectivas armas, Angy ha cogido su paraguas. Se acercan cuidadosamente a la cancela, pero Julia la abre del tirón.

ANGY

¡Espera!

Varias gallinas pululan por la misma calle destrozada de antes. Julia imita el cacareo, burlándose de ella.

SANDRA

(observa la calle)

Guau... No puedo creerlo. ¡Parece el fin del mundo!

JULIA

(a Angy)

Es que la he traído en coche.

32 INT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 32

Todos regresan y **tiran sus armas a un lado.**

JAVI (O.S.)

**¡Au!**

ANGY

Oye, ¿alguien ha llamado a la ambulancia?

JULIA

Yo he intentado pedir una pizza, pero-

Suenan varios golpes en la cancela metálica.

JULIA (CONT'D)

(entusiasmada)

No comparto.

(Comienza el primer punto de giro)

33 INT. CABINA GUARDA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 33

Angy revisa las cámaras de seguridad. En las imágenes, alguien se abre paso entre media docena de zombies empujando un carrito de dos ruedas.

LOCUTOR RADIO (O.S.)

**Estos seres sobreviven sin un ápice de inteligencia, siguiendo sus instintos más básicos.**

**Julia ha llegado también, Angy la mira de arriba abajo.**

JULIA  
 (embobada por las  
 imágenes)  
 Pizza...

La persona que ronda la entrada saca una palanca de su mochila y golpea a los zombies. Encuentra el timbre y hace sonar el zumbido varias veces. Angy pulsa el botón del telefonillo.

ANGY  
 ¿Quién es?

MARTA (O.S.)  
 ¡Abreeeee!

Julia golpea el botón que desbloquea la cancela.

ANGY  
 ¡Julia!

JULIA  
 (no ha podido resistirse)  
 ¡Ha dicho "abre"!

34

EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

34

Tras la cancela encuentran un expositor portátil de testigos de Jehová, manchado de sangre y con un cartel en la parte superior: "¿EXISTE DIOS?"

JULIA  
 Van a por todas, eh.

Marta mueve el expositor para protegerse de un zombie que se acerca por detrás. Está sucia, llena de arañones y con el pelo enmarañado.

De una patada, empuja al zombie a través del expositor y vuelca el objeto sobre él. Pisándolo cual tabla de surf, clava la palanca como una bandera en su cabeza. Mira hacia la entrada y resopla para apartarse un mechón de la cara.

MARTA  
 ¿Tenéis una gomilla?

JULIA  
 (boquiabierta)  
 Tía...  
 (estira un coletero y lo  
 tira contra ella,  
 indignada)  
 Llegas súper tarde.

FIN DEL ACTO 1

ACTO 2

35 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

35

Sandra saca de la caja una tirita con dibujos de unicornios y arcoíris, la desenvuelve y la coloca sobre el corte de la frente de Enrique, que se sujeta el cuello ensangrentado. Alfonso sale del salón de actos con el telón de "JULIA & los enRE2", ahuyenta a Sandra con un gesto y tapa la hemorragia.

ENRIQUE

¿Cómo... ha quedado el Sevilla?

JULIA

(ve el telón, asqueada)

Pero bueno, esta persona no se encuentra bien.

ALFONSO

Anda, vete a jugar con los niños.

Julia le arruga la cara y se sienta en una minúscula silla de la zona infantil junto a Nacho, que intenta resolver un cubo de rubik despegando las pegatinas. Julia abre su libreta.

JULIA

Sabes que hay tutoriales para hacerlo, ¿no?

NACHO

No hay internet. Pero si quedo luego con el de la cita le tengo que impresionar con algo.

JULIA

Pues dedícale una canción, demuéstrale que eres un artista inalcanzable y que tu intelecto está a años luz del suyo.

(mira su libreta)

¿Un sinónimo de "pitochico"?

(echa un vistazo a la cocina a través del cristal)

36 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

36

Sandra sostiene un plátano.

SANDRA

Javi, esto y nada es lo mismo.

Sobre la barricada de mesas y sillas hay objetos sobrepuestos: una espátula, un cartón de Julia a tamaño real, un libro de inglés... El zombie, que sigue atrapado con la flauta en la garganta, produce un silbido de vez en cuando.

SANDRA (CONT'D)  
 (le devuelve el plátano)  
 Es una barricada, no arte  
 contemporáneo.

Sandra ve a Julia tras la cristalera de la pared, desde donde hace un gesto de cortar con las tijeras y señas de "se acabó".

SANDRA (CONT'D)  
 Oye Javi, tengo que decirte una  
 cosa.

JAVI  
 (intenso, mirando el  
 plátano)  
 Lo siento. Sé que soy una mierda,  
 no merezco estar con alguien como  
 tú.

Julia asiente, animando a Sandra.

SANDRA  
 (se gira hacia el zombie)  
 Nah, anda ya.

JAVI  
 Pero sé que si estoy contigo tengo  
 una razón para vivir.

Javi abraza repentinamente a Sandra, que queda peligrosamente cerca del zombie, con el que comparte una mirada de complicidad hasta que consigue zafarse.

SANDRA  
 (ríe nerviosa)  
 Bueno, bueno. Tampoco te hagas  
 ilusiones porque puedo morirme en  
 cualquier momento. ¡A lo mejor  
 tienes que vivir sin mí!

Julia se lleva la mano a la frente y niega.

SANDRA (CONT'D)  
 (coge un rollo de cinta)  
 ¡Toma! Arregla la barricada.

Javi mira el plátano y la cinta. Sandra le saca los pulgares a Julia.

Julia le saca los dedos corazón desde su lado del cristal. A la vez, Marta llega del baño por el pasillo. Se encuentra de frente con Angy, que sale del salón de actos.

ANGY

¡Marta! Sé que no hemos tenido ocasión de hablar, pero...

MARTA

(en voz baja)

¿Se lo has dicho ya a Julia?

ANGY

Casi. Le mandé un mensaje, pero no le llegó, y luego intenté decírselo, pero empezó el apocalipsis.

MARTA

Excusas.

Marta se va a la cocina y Angy se queda atrás, suspirando. Mira las escaleras.

MARTA (O.S.) (CONT'D)

(desde la cocina)

¿¡Quién mierda le ha pegado un plátano al zombie!?

38

INT. TERCERA PLANTA - TARDE

38

En el suelo hay un par de filtros de cigarro y una púa roja. El pasillo está desierto y parpadea la luz. Una ventana con persianas de acero permite ver la calle por la que caminan algunos zombies.

Un eructo lejano hace a Angy detenerse en seco.

ANGY

¡Eo!\*

RAFIKI (O.S.)

(a lo lejos)

¡Eo!

Angy pone la oreja en la puerta de un aula.

ANGY

¿Eeh ooh?

RAFIKI (O.S.)

¿Eeh ooh?

ANGY

(cambia de puerta)

¡Eeeeeeeh oh!

RAFIKI (O.S.)

¡Eeeeeeeh oh!

ANGY  
(en otra puerta)  
Eo.

RAFIKI (O.S.)  
(cada vez más cerca)  
Eo.

ANGY  
Eo.

RAFIKI (O.S.)  
Eo.

ANGY  
¡Eeeeeeeeh!-

Mientras canta apoyada en la puerta, esta se abre y ella cae.

39 INT. AULA PLANTA TERCERA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 39

Desde el suelo, Angy comprueba su alrededor: parece que alguien ha estado viviendo ahí dentro. Hay un saco de dormir, una guitarra acústica y basura desperdigada.

Cuando se levanta, RAFIKI (53) entra en su campo de visión: un bohemio desaliñado, delgado, con coleta y barba gris. Se dirige a ella con las manos hacia delante.

ANGY  
¡No!

Enmarca su cabeza con las manos y le da un sonoro beso en la frente.

RAFIKI  
(con un marcado acento  
español)  
*God save the Queen!*

Angy da un paso atrás, extrañada.

ANGY  
¿Quién eres?

RAFIKI  
(como si fuera obvio)  
¡Rafa! ¡Rafiki! ¿Dónde están los chavalines?  
(se asoma al pasillo,  
buscándolos)

ANGY  
Ah... Los echó el guarda.  
(pausa)  
¿Vives aquí?

RAFIKI  
 (haciendo cuernos con la  
 mano, bromista)  
 Vivo en el presente.

Rafiki recorre el aula recogiendo algunos filtros del suelo y prepara su mochila, de la que cuelga el llavero de una mano esquelética haciendo la misma pose. Angy se acerca a la guitarra y toca un acorde desafinado.

RAFIKI (CONT'D)  
 Ya habrán terminado abajo, ¿no? Voy a tener que salir.

ANGY  
 No te lo recomiendo, fuera hay un apocalipsis zombie o algo así.

RAFIKI  
 (emocionado)  
 ¿Que sí? Te estás quedando conmigo.

ANGY  
 En serio, mi grupo y yo estamos esperando a que termine. O a que pierda la cabeza...

RAFIKI  
 ¡Claro! Tú eres música.  
 (toca la guitarra de aire y tararea)  
*Can, can, can...* Os he escuchado alguna vez.

ANGY  
 Lo siento.

RAFIKI  
 Yo también empecé así, pero éramos más de...

Saca la lengua y hace cuernos con las manos, a la vez que se escucha un fuerte chillido desde la planta de abajo.\*

40

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

40

Alfonso y Julia empujan las puertas del salón de actos para mantener dentro a Enrique, que asoma todavía medio cuerpo y la cabeza, con los ojos rojos. Nacho sostiene la sartén a una distancia cautelosa.

JULIA  
 (a Alfonso)  
 ¡¿Estás cien por cien seguro de que está muerto?!



ALFONSO

¿A ti qué te parece?

La puerta aplasta a Enrique, que deja escapar un profundo eructo y babea.

JULIA

¡Un tío normal!

Angy baja las escaleras justo cuando Marta empuja a Alfonso y abre su lado de la puerta, le da una patada al zombie y lo encierra definitivamente.

ANGY

(horrorizada)

¡Oh, no!

(pausa, lo asimila)

Mi bajo...

MARTA

Tu bajo está a salvo. Solo comen personas.

JULIA

(coge la sartén de Nacho y se dirige a la cocina)

Yo me comía ahora una persona.

MARTA

(agarra la sartén, deteniendo a Julia)

Tenemos que racionar las provisiones.

JULIA

Hay comida de sobra, para de hacerte la intensa.

(tira de la sartén, desafiante)

41 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

41

Julia deja la sartén sobre la encimera, ahora llena de envoltorios, cáscaras y restos de comida. Ve a Sandra al otro lado sentada en el suelo, llorando con la cara manchada de chocolate y nata.

SANDRA

Tenía ansiedad...

El glucómetro empieza a pitar.

SANDRA (CONT'D)

Y ahora tengo el azúcar alta.

JULIA  
 (decepcionada)  
 Sandra... Pepinillos con nocilla  
 no... ¿Y tú qué estabas haciendo?

Se gira hacia Javi, que termina de apilar una montaña de cintas sobre la barricada. El resto del grupo entra también.

JAVI  
 Estoy poniendo la cinta en la  
 barricada.

Marta coge un rollo bruscamente, lo pega en un extremo y pasa la cinta por delante del cuello del zombie, ahora incapaz de adelantar la cabeza. Angy observa pensativa.

MARTA  
 (a Javi, intimidante)  
 No hay que ser ingeniero.

ANGY  
 Tenemos que salir a por comida.

JULIA  
 (sarcástica)  
 La que se conoce el barrio.

NACHO  
 ¡Aaah! ¿Qué hace?

Rafiki hace su aparición besando la frente de todos, uno por uno. Cuando llega a Julia, esta se escabulle.

JULIA  
 ¿Y este quién es?

ANGY  
 (hace cuernos con las  
 manos)  
 El que se conoce el barrio.

42 INT. CABINA GUARDA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 42

Angy coge dos *walkie talkies*.

RADIO (O.S.)  
 Recomendamos que no salgan a la  
 calle bajo ningún concepto...

43 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE 43

Marta sostiene su palanca y Alfonso un destornillador. Ambos escoltan a Rafiki. A un lado están Sandra y Nacho, al otro, Julia y Javi.

ANGY (O.S.)  
 Rafiki os guiará hasta el bazar.  
 Los demás tenéis que acotar la  
 zona.

Sandra desenrolla la cinta.

44 EXT. ALFOMBRA ROJA - NOCHE (ENSOÑACIÓN) 44

Sandra viste con un traje de chaqueta rosa y gafas de sol, todavía con sus cascos puestos. Extiende un cordón de terciopelo rojo que impide el paso de la muchedumbre, compuesta por numerosos **cartones a tamaño real de Julia**. Por la alfombra roja avanza Rafiki, que luce un estilo *hard rock* de los 70.\*

ANGY (O.S.)  
 Si cada uno cumple su parte,  
 tendremos provisiones antes de que  
 se ponga el sol.

Una Julia se cuelga en la alfombra roja, pero Marta, trajeada y con una máscara al estilo de *Slipknot\**, empuña un poste de hierro y parte el cartón. Tras él, la verdadera Julia observa el destrozo.

JULIA  
 No lo veo.

45 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 45

El grupo ensaya las posiciones acotando el pasillo con dos cintas americanas, tras las que se pegan los **cartones de Julia**.

ANGY  
 (cortada)  
 Eh... Si no os convence la idea,  
 podemos probar otra cosa...

Julia le quita a Sandra uno de los dos martillos que lleva en el cinturón y se dirige a la pared.

SANDRA  
 ¡A mí me parece una idea increíble!

ANGY  
 Entonces, a lo mejor-

CRASH. La vocalista ha roto el cristal del hacha de emergencia. **Arroja el martillo a un lado.**

SANDRA (O.S.)  
 ¡Lo tengo!

**Suena un fuerte estruendo.**

JULIA  
Tenemos armas, ¿por qué no vamos  
todos a la vez?

RAFIKI  
Te recomiendo usar una de estas,  
(desenvaina una navaja)  
Es más fácil.

ANGY  
(a Rafiki)  
¿Siempre llevas eso encima-?

JULIA  
(ríe y sostiene el hacha)  
No sé si habéis visto *American  
Psycho\**, pero estoy segura de que-

ANGY  
(alza la voz)  
¡Haz lo que te dé la gana!  
(silencio. Bromea,  
nerviosa)  
¡Desde arriba...!

Sandra, que está en el suelo junto a la bici de Angy, choca los martillos como si fueran baquetas y empieza la música.

(Primera pinza)

46 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE

46

Las parejas que sostienen las cintas avanzan en paralelo acotando el grupo de Rafiki, que lleva la bici por el manillar. Un repartidor zombie se pega a la cinta, Sandra hace fuerza para empujarlo y la inercia lo derriba.

JULIA  
¡Oye! ¡Mi pizza!

Desde el suelo, el zombie repta y se cuelga en el pasadizo, pero Alfonso le clava el destornillador en la cabeza y lo deja inmóvil.

ALFONSO  
(a Marta)  
¡Solo hay que darle al cerebro!

En la otra cinta, Marta golpea con la palanca la entrepierna de un policía zombie.

MARTA  
Ya lo sé.

47 INT. TERCERA PLANTA - TARDE 47

Angy vigila desde la ventana con el *walkie* en la mano.

ANGY  
Ya queda poco.

48 EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE 48

Marta se queda con la bici mientras Rafiki se acerca a una fila de carritos de la compra. Saca un cabezal de la navaja y lo introduce en la ranura del euro.

ANGY (O.S.)  
Solo tenéis un par de polis encima.

Un poli zombie rodea el extremo de Javi, que no se da cuenta. Rafiki lo empuja con el carrito.

RAFIKI  
(al *walkie*)  
Lo de siempre, vaya.

Marta aparca la bici mientras Alfonso apuñala a otro poli con su destornillador. Ambos abren las puertas del bazar dejando pasar a Rafiki con el carrito antes que ellos. Pero el poli todavía se mueve: se levanta del suelo y entra en la zona acotada. Camina en círculos, aturdido, y lleva una porra en el cinturón de servicio.

JULIA  
(a Nacho, desde lejos)  
¡Eh! Dale a ese, que parece tonto.

NACHO  
Ay, no sé... Angy me ha dado esto pero no me ha dicho cómo usarlo.  
(saca un cuchillo de untar)

JULIA  
¿Por qué le hacéis caso a doña bajos?  
(mira hacia la ventana del edificio)  
Encima no está haciendo nada.

SANDRA  
¡Está vigilando el perímetro!

JULIA  
(mira a su alrededor)  
¡Esto está muerto! ¡Literalmente!  
(se fija en la porra del poli)  
Nacho, tira ese cuchillo.

NACHO  
(preocupado)  
¿Y si quiero hacerme una tostada?

Julia se acerca al zombie. Su cinta se destensa.

49 INT. TERCERA PLANTA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 49

Angy mira entre las persianas metálicas. Todo parece despejado, pero en el límite izquierdo de su visión aparece un hincha vestido con la equipación roja de fútbol. A éste le siguen dos más.

Intenta meter la cabeza entre las persianas, pero no cabe. Piensa durante un momento y saca el móvil. Extiende el brazo todo lo posible a través de la ventana y hace una foto del ángulo muerto. Cuando la revisa, empieza a rascarse la cara.

50 EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE 50

Julia pega en una farola su extremo de cinta, que se sostiene todavía gracias a Javi. Empuña el hacha y se dirige hacia el zombie. Tras ella, Javi divisa la masa roja que se acerca.

JAVI  
Oye, Julia. ¿Has visto...

JULIA  
*Sí, American Psycho. Lo he dicho antes.*  
*(coge impulso con el hacha)*  
*¡Vamono'!*

Julia clava el hacha en el cráneo del zombie, cuya sangre le salpica la cara. Contiene las náuseas e intenta sacar el hacha, pero está atrapada en la cabeza del policía, que aún se mueve y da mordiscos al aire.

SANDRA  
¡Guau! Es como una cucaracha, no se muere nunca.

Julia empuja el mango para mantener a distancia los mordiscos. Mira el cinturón en busca de la porra, pero el walkie del policía empieza a emitir sonidos.

ANGY (O.S.)  
(en el walkie)  
¡¿Rafiki, me recibes?! ¡Tenéis que volver ya!

El primer hincha llega hasta la cinta y suelta un eructo. Tras él, la calle se inunda de zombies que eructan en canon.

51 INT. BAZAR - TARDE

51

Otro eructo, esta vez procede de Alfonso, que ha abierto una bolsa de pelotazos y come mientras guarda cervezas y chucherías en el carro.

Marta se acerca al carrito con **cajas de compresas** y tampones. **Saca una bolsa grande de patatas** para hacer hueco.

MARTA

¿Te importa no llenar el carro con estupideces?

ALFONSO

(examina la caja de tampones)

Yo no te digo nada de tus caprichos. **¿Qué más te da la sangre? Si ya estás hasta el culo.**

Rafiki llega con el *walkie* en la mano.

RAFIKI

(alterado)

¡Hay que aligerar! ¡Que se derrite el helado!

El *walkie* emite un ruido.

ANGY (O.S.)

¡Estáis rodeados! ¡Salid de ahí!

Marta empuja el carrito hacia la salida. **Rafiki ve la bolsa de patatas, la coge y mira a Alfonso negando con la cabeza antes de irse.**

52 EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE

52

Javi ve cómo el hincha se acerca a Julia, que sigue empujando el mango del hacha. Se mira la mano, que sostiene aún el extremo de cinta, y la deja caer mecánicamente. Corre hacia el hincha y lo empuja antes de que muerda el brazo de Julia. Ahora otros tres lo tienen rodeado a él.

SANDRA

¡Aguanta, Julia!

Sandra deja caer la cinta y saca los martillos, con los que atiza a los zombies a ritmo de batería. Nacho aprieta su cuchillo de untar, inmóvil, hasta que la bici lo sobrepasa y el carrito se para a su lado. Este está enganchado a la bici a través de cables de sonido, y Rafiki está sentado dentro. Alfonso empuja detrás.

RAFIKI

Su limusina.

Marta está a punto de poner en marcha la bici, pero Sandra le bloquea el paso.

MARTA

¡Hay que pirarse!  
(golpea a un zombie que le  
toca el hombro por  
detrás)

SANDRA

¡No podemos!  
(atiza a dos zombies a la  
vez, uno a cada lado)

MARTA

¿Por qué?  
(otro zombie se interpone  
entre ellas, se cabrea)  
¡¿No ves que estamos hablando?!  
(le clava la palanca por  
la mandíbula)

53 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 53

Angy abre la cancela y eleva el cuchillo de cocina, que hace un efecto reflectante con los últimos rayos de sol.

ANGY

¡Retirada!

A lo lejos todos ven la señal, y sin más respuesta, le dan la espalda. Angy levanta los brazos, extrañada.

54 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE 54

Julia estudia el espacio y suelta el mango del hacha a la vez que se agacha a por la porra. El zombie se inclina hacia delante y se topa con el brazo de Javi, que ha llegado corriendo para ayudar.

55 INT. ESTADIO DE FÚTBOL - DÍA (FLASHBACK. 3 HORAS ANTES.) 55

Un hincha gordo y sudoroso muerde un bocata de chorizo, cuya grasa chorrea por sus comisuras. Es el PADRE DE JAVI (49), y a su lado está sentado Javi con un bocata igual.

JAVI

Papá, ¿sabes que Sandra toca en un grupo?

Su PADRE (49) no aparta la mirada del fútbol.

PADRE DE JAVI

Qué bien. ¿Y qué toca?



JAVI  
 Creo que un instrumento.  
 (aprieta el bocata entre  
 las manos)  
 Pero no estoy seguro...

PADRE DE JAVI  
 Qué bien. ¿Y qué toca?

JAVI  
 ¿Rock, creo?  
 (piensa)  
 ¡Soy un novio horrible! Sandra me  
 dijo que hoy tiene ensayo, a lo  
 mejor quería que fuera con ella.  
 Tengo que salvar mi relación.  
 (envuelve el bocata con el  
 papel)

PADRE DE JAVI  
 Qué bien.

El padre se acerca ligeramente al HINCHA (66) que tiene  
 sentado al lado.

PADRE DE JAVI (CONT'D)  
 ¿Qué toca?

HINCHA  
 Penalti.

Javi se pone en pie, echa un último vistazo al campo e inicia  
 el grito que corea todo el estadio:

JAVI  
 ¡Gooooooooooooo-

56 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE

56

Javi sigue gritando mientras Alfonso lo agarra y lo mete en  
 el carrito con ayuda de Rafiki, que deja su hueco. Sandra  
 llega corriendo desesperadamente.

SANDRA  
 ¡No!

Desde la visión borrosa de Javi, Sandra se acerca al carrito,  
 coge una caja de galletas, comprueba su interior y lanza un  
 grito al cielo.

SANDRA (CONT'D)  
 ¡Rotas!

El carrito empieza a moverse. Javi extiende el brazo  
 ensangrentado mientras se aleja de Sandra.

Julia cruza la cancela jugueteando con la porra en la mano.

JULIA

Tengo un pepino de poli, ¿tú qué tienes?

Angy está en posición de cerrar la cancela, a la espera del resto.

ANGY

La primera en entrar ayuda a cerrar.

Entran la bici de Marta y el carrito de Rafiki con Javi, seguidos de Nacho y Sandra. Julia les sigue al interior del edificio.

Los dedos de Angy dan golpecitos nerviosos en la puerta. Se asoma para buscar a Alfonso, que se abre paso entre policías e hinchas.

ALFONSO

¡Ve cerrando!

Angy empuja la cancela con dificultad hasta que Alfonso se cuele por el hueco, que hace una mueca de dolor cuando llega. Acaba de ser mordido en el hombro por una policía. El técnico se une a Angy en la tarea y atrapan a la zombie con la cancela, sin poder cerrar del todo. Angy empuña el cuchillo, pero se detiene. Saca el *walkie talkie* del cinturón de la zombie.

WALKIE (O.S.)

Habilitada zona segura en la estación de metro del cruce. Cambio.

ALFONSO

(empujando)

¡Venga!

ANGY

(mira el *walkie*, luego a la poli)

Es una mujer policía. Ha trabajado muy duro para llegar a donde está.

ALFONSO

¡Qué más da! ¡Las mujeres zombie también matan!

ANGY

(a la defensiva)  
 ¿Estás diciendo que las mujeres  
 tienen el mismo índice de violencia  
 que los hombres? Porque tengo unas  
 estadísticas que-

La policía se lleva un rápido palancazo de Marta, que la empuja hacia fuera cuando cae y termina de cerrar la entrada. Alfonso hace un gesto de "te lo dije", pero Marta lo fulmina con la mirada.

MARTA

Me cuidan mis amigas, no la policía.\*

58

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

58

Rafiki lleva a Javi hasta el rincón de pared que aún tiene la silueta ensangrentada de Enrique. Lo recuesta allí y Nacho trae el botiquín.

RAFIKI

Anda, qué apaño', ¿de dónde has sacado un botiquín?

Dentro solo hay herramientas de plástico y tela: son juguetes. Nacho mira hacia la zona infantil.

NACHO

Anda.

Alfonso se acerca con la mano sobre la herida del hombro.

ALFONSO

¿No hay nada para contener el sangrado?

MARTA (O.S.)

Sí, toma.

Se gira hacia Marta, que le tira un paquete de patatas que coge al vuelo.

MARTA (CONT'D)

¿Qué? Ya estás hasta el culo.

Angy trae un botiquín real y se lo entrega a Rafiki. Julia está en la zona infantil mirando el móvil.

JULIA

¿Sabéis que ya hay internet?

Nacho teclea en su móvil y hace click sobre un vídeo: "Tutorial de primeros auxilios para hemorragia".

VOZ ANUNCIO (O.S.)  
 ¿Las manchas no se van? ¿Tu  
 detergente no lo puede todo?-

VOZ ANUNCIO 2 (O.S.)  
 Sonríele a la vida con tu nueva  
 ortodoncia-

Nacho sigue pasando distintos anuncios. Rafiki le quita la chaqueta a Javi y la enrolla sobre su brazo. El chico tiene la mirada más perdida que de costumbre.

NACHO  
 ¡Tres de diez anuncios!\*

JULIA  
 (se mira una mancha en la  
 ropa)  
 ¿Puedes poner el primero otra vez?

RAFIKI  
 Date prisa, lo estamos perdiendo.

SANDRA  
 ¡No puede ser!

Sandra está sentada en otra silla infantil cerca de Julia, mirando el móvil y comiendo galletas rotas.

SANDRA (CONT'D)  
 ¡No se ha guardado en borradores!

MARTA  
 (se acerca a ella)  
 ¿Han mordido a tu novio y estás ahí  
 mirando el móvil?

SANDRA  
 Perdón, el TDA.  
 (se levanta y va hacia  
 Javi)  
 ¡F por Javi!

Una notificación salta en el móvil de Julia, que levanta la mirada hacia Angy. Ella se da cuenta y baja la vista hacia su propio móvil.

ANGY  
 (al grupo)  
 ¡Confirmado! Hay una zona segura en  
 la estación de metro.

La noticia no levanta los ánimos. Javi y Alfonso están malheridos en el suelo, Sandra le pone muchas tiritas a su novio y Nacho sigue mirando el móvil.

MUJER VÍDEO (O.S.)  
 Bienvenidos a este vídeo tutorial  
 sobre cómo tratar una hemorragia.

NACHO  
 (se incorpora)  
 ¡Por fin!

MUJER VÍDEO (O.S.)  
 Hoy nos patrocina una marca de  
 productos sanitarios-

NACHO  
 (a Javi, tranquilizándolo)  
 Voy a saltarme esto.

VOZ ANUNCIO (O.S.)  
 ¿Las manchas no se van? ¿Tu  
 detergente no lo puede todo?-

NACHO  
 Ups.

JULIA (O.S.)  
 (desde su asiento)  
 ¡Ese era!

Rafiki pone un cigarro en la boca a Alfonso, que está pálido y temblando. Va a darle fuego con un encendedor de cocina, pero Sandra se lo tira de un manotazo.

SANDRA  
 ¡Qué haces! ¿No sabes que fumar  
 mata?

RAFIKI  
 (se pone en pie junto a  
 Angy)  
 Lo que mata es quedarse aquí.  
 ¿Estación de metro hemos dicho?

ANGY  
 Sí, pero... Habría que conducir  
 hasta allí.

JULIA  
 (se levanta)  
 Cero dramas.  
 (chasquea los dedos)  
 ¿Quién se viene?

SANDRA  
 (se levanta)  
 ¡Yo!

JAVI  
 (con un hilo de voz y  
 expresión grotesca)  
 Sandra...

SANDRA  
 (agacha la cabeza,  
 suspira)  
 Era broma.

MARTA  
 (de camino a las escaleras  
 del sótano)  
 Vamos.

59 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 59

La masa de zombies camina insistentemente contra la cancela. Llega uno desquiciado, corriendo y emitiendo una risa gutural. Este altera a los demás, que se agitan y empujan hasta que la cancela cede y la tumban.

60 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 60

Angy y Rafiki están sentados en la escalera. Sandra revisa el vídeo mientras Nacho ajusta el torniquete del brazo de Javi.

ANGY  
 Es el efecto líder de grupo,  
 ¿sabes? La gente sigue a la que  
 hace más ruido. Una bajista no  
 puede convertirse en líder.

RAFIKI  
 No sé si conoces a un grupo llamado  
 Los Beatles...\*

Un golpe grave retumba en el suelo y Angy se pone en pie rápidamente.

ANGY  
 ¡¿Qué ha sido eso?!

NACHO  
 Yo no oigo nada.

SANDRA  
 (a Nacho)  
 Tiene oído súpersónico de bajo.

ANGY  
 Creo que viene de abajo.

SANDRA  
 (a Nacho)  
 ¿Ves?

Angy pasa de largo por delante de ellos, que ríen tontamente.  
Un eructo les corta el rollo.

61 INT. PARKING ZONA A - NOCHE 61

Julia va unos pasos por delante de Marta, examinando los coches.

JULIA  
¿Persona que nunca se acuerda de  
dónde ha aparcado? Sí soy.

MARTA  
Has visto mi mensaje.

JULIA  
(se detiene)  
Me lo esperaba de Angy, pero me he  
quedado un poco *choqued* contigo.  
(se gira)  
Estamos a esto de ir a la tele y  
cobrar.

MARTA  
No estoy en el grupo por dinero.

JULIA  
No sé qué plan tienes con Angy,  
pero si queréis tocar en un bar de  
poretas borrachos, allá vosotras.

62 INT. PARKING ZONA B - NOCHE 62

Angy deambula a paso ligero hasta que escucha voces. Localiza a las chicas y se esconde tras una columna.

JULIA  
(ríe)  
Venga ya, ¿has oído la canción que  
ha hecho? Puse un *listening* de  
inglés sin querer y por un momento  
pensé que había compuesto algo  
bueno.

MARTA  
No tienes que convencerme de nada.  
Tampoco voy a tocar con Angy.

JULIA  
Mejor para ti, porque es imposible  
trabajar con ella. Se cree superior  
a los demás, pero supongo que es  
para compensar sus inseguridades.  
(se señala la cara)

Angy sale de su escondite y confronta a Julia.

ANGY

Y por eso ella es la líder. Porque ahí fuera no le importa a nadie, pero aquí es una estrella que no sabe de música y que trata COMO LA MIERDA a la única que quiere salvar el grupo. Y ahora van a morir DOS PERSONAS gracias a su altruismo.

(pausa)

Estamos hablando de Julia, ¿no?

MARTA

Angy, escucha-

ANGY

¡No! ¡Ahora escúchame a mí! ¡Haz lo que te dé la gana!

Un ruido de pasos se aproxima por el parking. Las tres se giran y ven al resto del grupo corriendo hacia ellas cargando con provisiones y armas. Faltan Javi y Alfonso.

Julia pulsa las llaves del coche y este se ilumina a solo unos metros de ellas.

JULIA

Me va a picar.

(al grupo)

¿Cómo habéis encontrado mi coche antes que yo?

SANDRA

¡Seguimos el rastro!

ANGY

¿Rastro?

Angy descubre en el suelo un reguero discontinuo de sangre que recorre el parking hasta llegar... a Marta. Tiene el brazo izquierdo escondido tras la espalda. Cuando lo saca, muestra su mano ensangrentada.

MARTA

(contiene las lágrimas)

Ya no puedo tocar contigo.

Angy se toma un momento para procesarlo. Todos se quedan en silencio.

ANGY

(a Julia)

Es culpa tuya.

JULIA

(nerviosa)

Yo no he mordido a nadie.



SANDRA

Pero la primera en entrar ayudaba a cerrar.

NACHO

(cuenta los asientos desde la ventana del coche)  
Oye, somos seis y hay cinco asientos.

MARTA

Yo me quedo aquí.

ANGY

No.

Rafiki le da una palmada a la furgoneta sucia que está aparcada cerca.

RAFIKI

A unas malas nos queda la fragoneta, pero lleva aquí metida desde 2018.

(se frota la barba)

Aunque me he dejado las llaves arriba... No importa, el metalero al maletero.

Se dirige al coche de Julia, pero Angy lo intercepta.

ANGY

Vamos en la fragoneta.

(Comienza el PUNTO MEDIO)

63

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

63

Angy sale de las escaleras del sótano y coge su paraguas del perchero. La masa de zombies ha entrado en el edificio, pero solo hasta donde la barrera de cintas americanas les corta el paso. **El suelo está repleto de cartones de Julia, pisados y ensangrentados.**

Alfonso sigue recostado en el mismo sitio, pero no hay rastro de Javi... ¡hasta que salta desde la escalera sobre ella!

Cabreada, lo batea con el paraguas. Javi zombie avanza hacia ella y la acorrala contra la barrera de cintas. Ella apunta el paraguas como una lanza hacia él y cierra los ojos mientras coge impulso.

Cuando los abre, el paraguas transparente se ha desplegado lleno de sangre y ya no hay forcejeo.

- 64 INT. TERCERA PLANTA. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 64  
 Angy arranca de la mochila las llaves de Rafiki.
- 65 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 65  
 De camino a las escaleras del sótano, se detiene ante la puerta del salón de actos.
- 66 INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 66  
 Los focos del escenario son la única fuente de iluminación. No hay nadie más a la vista. Angy sube al escenario y se agacha para meter su bajo en la funda.  
 La mesa de sonido, que sigue en funcionamiento, registra el sonido del micrófono del bajo. La barra de decibelios del micro solista se eleva levemente.  
 Una gota cae en el suelo junto a Angy. Levanta la cabeza hacia el techo y, del revés, ve la boca abierta de Enrique. La bajista se lanza hacia un lado y el zombie aterriza de un palancazo bajo el foco central. **Marta clava el arma sobre su cabeza, la saca y empuja al zombie con el pie haciéndolo rodar fuera del escenario.**  
 Angy la mira, se pone en pie y se dirige de nuevo hacia su bajo.
- MARTA  
 ¿Qué haces?
- ANGY  
 ¿Qué haces tú?
- MARTA  
 Salvarte el culo, por ejemplo.
- ANGY  
 No hace falta, gracias.
- Angy le da la espalda mientras termina de cerrar la funda, de modo que Marta se la quita y la lleva hasta el otro lado del escenario, bajo el foco de la guitarra. Angy se pone en pie.
- MARTA  
 Alguien tiene que salvar el rock.
- ANGY  
 Yo sola no voy a salvar nada.
- MARTA  
 (se coloca bajo el foco central)  
 No estás sola.  
 (MORE)

MARTA (CONT'D)  
 (recorre el salón de actos  
 con la mirada)  
 ¿En qué estabas pensando?

ANGY  
 (se reúne con ella en el  
 mismo foco)  
 En ti. Cuando vengo aquí siempre es  
 por ti.  
 (le arrebató la funda)  
 Y cuando toco es porque me escuchas  
 tú. Así que ahora voy a ser egoísta  
 y te lo voy a decir muy claro.  
 (le coge la muñeca y  
 levanta la mano herida)  
 No te vas a morir.

MARTA  
 Angy...

ANGY  
 Vamos a dejar de perder el tiempo y  
 vamos a formar un grupo de verdad.  
 Y si todo sale bien te diré que  
 llevo un año enamorada de ti.

Se miran durante unos segundos, de repente oyen un fuerte golpe en la puerta.

67

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

67

Con la funda del bajo colgada a la espalda, Angy sale junto a Marta del salón de actos. Alfonso está tirado sobre un zombie sin camiseta, con un gorro y gafas de sol, al que le ha clavado un destornillado en el cráneo.

MARTA  
 (levanta la mano)  
 Mira, no sé cómo funciona la  
 picadura de la cobra gay\*, pero yo  
 voy a luchar hasta que se me  
 derrita el cerebro. Ya sea hoy o a  
 los 27 años.\*

Angy se agacha junto a Alfonso.

ANGY  
 ¿Cómo te encuentras?

ALFONSO  
 (delirando)  
 Los 27 no son para tanto-

ANGY  
 La infección.

ALFONSO

Ah... Tengo las tripas como si me hubiera caído mal la comida... Pero a él le ha caído peor.

Con una risa floja señala a Javi, que se mantiene en pie con el paraguas abierto en su estómago. Intenta caminar contra la pared, pero no avanza.

MARTA

Vaya NPC.

Se desplaza lateralmente hacia la barrera de cinta. El mango del paraguas se engancha y despega el extremo con un desagradable ruido adhesivo. Los zombies ahora tienen vía libre.

68 INT. PARKING ZONA A - NOCHE

68

Julia arranca el coche y Sandra le habla por la ventanilla.

SANDRA

¡Espérate y vamos todas juntas!

JULIA

Yo no me creo lo del metro.

Angy le tira las llaves a Rafiki.

MARTA

¡Hay que pirarse! ¡Ya vienen!

NACHO

Ay... No podemos dejar sola a Julia.

Nacho se acerca al coche con Sandra. Marta mira a Angy y niega con la cabeza antes de subirse a la furgoneta. Pero Angy no se mueve.

ANGY

Vosotros decidís. ¿Queréis estar en el grupo que sobrevive o en el grupo que hace a Julia sobrevivir?

69 EXT. CALLE DEL CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

69

La corriente de zombies se introduce en el Centro de la Cultura. Por la puerta del garaje salen un coche y, seguidamente, la furgoneta. Cada uno toma una dirección opuesta.

70 EXT. COLEGIO - NOCHE 70

Una paloma se posa sobre el mural "LA PAZ ESTÁ EN TUS MANOS", que se ha llenado de huellas rojas. Los zombies se desplazan en dirección contraria a la furgoneta, que pasa de largo. Las luces de los coches policiales tiñen la calle de azul.

71 INT. COCHE JULIA - NOCHE 71

Julia va sola en el coche. Con el móvil colocado en el soporte, la llamada a "Aa Papá" sigue comunicando.

72 INT. FURGONETA RAFIKI - NOCHE 72

El interior está camperizado. Angy, con la bandana roja cubriéndole media cara, toca en el bajo la canción que Julia había destrozado, mucho más melancólica. Marta aparta una compresa ensangrentada de la mano. Nacho está sentado con las piezas del cubo de rubik desperdigadas por la mesa: ya ha montado la cara roja. Sandra está sentada enfrente, escuchando embobada la canción. De repente, levanta la cabeza de un respingo.

SANDRA

¿Y Javi?

Angy y Marta se miran.

73 EXT. CALLES DE LA CIUDAD - NOCHE 73

La furgoneta circula por el laberinto urbano. Desde lo alto se aprecia un camino rojo de hinchas que procede del estadio de fútbol iluminado.

SANDRA (O.S.)

¿Sabéis si puedo salir ya con otra gente?

Una paloma recorre el cielo rumbo al estadio.

74 EXT. CRUCE - NOCHE 74

Junto a la estación de metro, Johnny pinta sobre el escaparate de la joyería una X con spray blanco. De ella sale Ale, contando billetes que mete en la riñonera.

ALE

Hermano, ¿y el Juanca?

Johnny se gira hacia la carretera colapsada por vehículos, donde Juanca se escurre entre un grupo de zombies y le quita a uno la cartera del bolsillo. Escapa subiéndose al capó de un coche, cubierto de caca de paloma, donde se sienta a revisar el botín.

Pero la conductora saca la cabeza por la ventanilla y le muerde el tobillo. Juanca le pega una patada con la otra pierna y baja de un salto. Los otros dos se ríen desde su sitio.

JOHNNY

Ten cuidao', que el primo de la Yoli le mordió el tobillo a un perro y le pegó la rabia.

ALE

Sería al revés.

Johnny se queda pensativo y niega levemente.

ALE (CONT'D)

Hermano, ¿te duele?

JUANCA

(se mira la mordedura)

Illo no, pero me da coraje.\* Ya van seis por lo menos.

(enseña los brazos, mordidos también. Mira a la zombie conductora)

Se comen lo que sea los salvajes.

75

EXT. CALLE DEL ESTADIO - NOCHE

75

Juanca cruza hacia el puesto de bocatas de chorizo. Otros negocios de la calle están marcados con una X blanca, y el suelo está recubierto por excrementos de paloma. El chico coge un bocata. Los otros dos lo alcanzan.

ALE

Hermano, yo te invito a un burger. Si han dejado eso ahí es por algo.

JOHNNY

(dibuja una X con spray en el puesto de comida)

Quien fue a Sevilla...\*

ALE

¡Ya estamos en Sevilla!

Mientras Juanca come, Ale se acerca al portón del estadio que retiene a los zombies dentro. Da dos golpes metálicos, a lo que los muertos contestan con un golpe al unísono. Repite la misma fórmula, creando la base de "We will rock you" (Queen).\*

ALE (CONT'D)

(sin mirarles)

Hermano, mirad qué guapo.

Un dos, tres. Un dos, tres. Los muertos repiten el ritmo entero en bucle. Esta vez una de las bisagras del portón cede, dejando hueco para algunos brazos que luchan por salir. Ale se gira y ve a Juanca pálido, con las manos en el estómago y eructando de forma desagradable.

ALE (CONT'D)  
Juanca, corta el rollo.

El portón da de sí y cae por el peso de los zombies. Johnny empuja a Ale fuera de la trayectoria.

76 INT. ESTACIÓN DE METRO - NOCHE 76

Una multitud apretujada de gente permanece pendiente de las pantallas. La luz blanquecina parpadea un poco, todos hablan en murmullos. Una GUARDIA (35) se abre paso.

GUARDIA  
A ver, ya viene el rescate. No quiero avalanchas pero tampoco una procesión.\* A la salida nos haremos una foto, cosas del alcalde. **Están en la zona más segura para los vivos.**

**Las familias se miran entre sí, aliviadas.**

ALE (O.S.)  
**¡Mis muertos! ¡Que vienen los muertos!**

**Todos se giran hacia las escaleras del metro. Ale y Johnny entran seguidos por la horda de zombies.**

Cientos de zapatos pisotean un bocata de chorizo aplastado en el suelo.

77 EXT. CALLE BLOQUEADA - NOCHE 77

La furgoneta para en seco. La carretera está bloqueada por numerosos vehículos.

78 INT. FURGONETA RAFIKI - NOCHE 78

Rafiki apaga el motor y saca la llave. Angy se asoma.

RAFIKI  
Hasta aquí hemos llegado.

ANGY  
¿Qué pasa?

RAFIKI  
 (señala la carretera)  
 No cabe un alfiler. Vamos a hacer  
 piernas.

Angy levanta el bajo y busca su funda, pero encuentra a  
 Sandra metiendo todas las provisiones en ella.

SANDRA  
 Es una mochila chulísima. Tiene  
 como forma de guitarra.

79 EXT. CALLE BLOQUEADA - NOCHE 79

Angy se ajusta la correa del bajo y lo coloca directamente  
 sobre su espalda. El grupo sorteando los coches y sigue  
 avanzando por la calle hasta que una luz de neón verde llama  
 su atención.

Una farmacia.

80 EXT. FARMACIA - NOCHE 80

Angy y Nacho, que mira constantemente el móvil, se quedan  
 junto a la puerta. Rafiki se detiene ante una X blanca  
 pintada sobre la pared.

NACHO  
 (levanta la cabeza)  
 ¡Mi match está a pocos metros de  
 mí!\*

Nacho camina entre los coches guiándose por el móvil.

ANGY  
 Me apuesto lo que sea a que tu  
 match tiene un aliento de muerte.

NACHO  
 Última conexión hace dos minutos,  
 ¡estará vivo!

Nacho se asoma a la ventanilla de los coches vacíos. Angy lo  
 sigue y desenvaina el cuchillo de cocina.

ANGY  
 Venga, a ver si lo encuentro.  
 ¿Tiene bigote?\*

Angy se asoma a un coche y señala con el cuchillo a un  
 cadáver que le hace arrugar la cara del asco.

ANGY (CONT'D)  
 (se sube la bandana y  
 guarda el arma)  
 ¿Sabes qué? Mejor no.



RAFIKI  
 (niega con la cabeza desde  
 su sitio)  
 No es como en los tebeos.\*

Un ruido blanco llama la atención de Angy, que se acerca a un coche que ha colisionado contra el siguiente. Hay un cadáver apoyado sobre el airbag y la ventana del copiloto no tiene cristal. Está sintonizada la emisora FURBO FM.

Angy frunce el ceño y mete la mano con cuidado por la ventanilla. Pulsa un botón en la radio y suena una música estridente de fondo.

LOCUTORA (O.S.)  
 El remedio anti-zombies de esta *influencer* es una mezcla de tequila con... ¿mostaza? Eso espanta a cualquiera.

El meñique del cadáver, agarrado al volante, sufre un espasmo. Angy pulsa otra vez.

ABOGADA (O.S.)  
 Legalmente sí se puede presentar una querrela si el fallecido sigue registrado en el-

La cortinilla del noticiario suena a todo volumen.

OTRA LOCUTORA (O.S.)  
 La estación de metro habilitada como zona segura en Sevilla está siendo-

El conductor levanta ligeramente la mano y agarra el brazo de Angy, que pulsa de nuevo el botón por accidente. El zombie tiene dificultades para levantar la cabeza, pero por mucho que tira Angy, no puede liberar su brazo.

OTRO LOCUTOR (O.S.)  
 Os dejamos con este temazo.

Suena "Seven Nation Army" de The White Stripes.\* El zombie se queda quieto por un momento, Angy deja de tirar. Estira un dedo hacia la rueda del volumen y lo sube, haciendo retumbar los altavoces. Sobre el airbag, **la cabeza del conductor rebota al ritmo de la música.\***

ANGY  
 (incrédula)  
 Venga ya.

Rafiki se acerca al coche bailoteando.

RAFIKI

Te lo pide el cuerpo.

(toca la guitarra de aire)

*Can, cancan, can cancaaan, caaan...*

El zombie golpea el volante con los puños aún agarrando a Angy, que consigue zafarse al girar el brazo sobre sí mismo. El codo del muerto cruje.

RAFIKI (CONT'D)

(se asoma por la ventana del conductor)

No hay nada más *rock and roll* que el apocalipsis.

Angy se asoma por la otra ventana y observa al zombie. Tiene el cuello roto, de modo que su cabeza viaja a gran velocidad desde atrás del todo hasta rebotar de nuevo en el airbag. Justo cuando rompe la canción, suena una cortinilla.

OTRO LOCUTOR (O.S.)

*¡Música sin interrupciones!*

El zombie se vuelve salvaje y se lanza a por Angy con la cabeza colgando del cuello, pero Rafiki le clava su navaja en el cerebro justo a tiempo.

RAFIKI

Escalera al cielo o autopista al infierno.\*

Angy se baja la bandana y revela una sonrisa con la boca abierta.

81 INT. CASA DE JULIA - NOCHE

81

Julia estaciona delante de una casa adosada escuchando la misma emisora, que reproduce efectos sonoros en exceso.

OTRO LOCUTOR (O.S.)

*La mejor música... ¡Sin interrupciones!*

Las luces de la casa están encendidas. Comprueba que el Mercedes está aparcado en la misma acera y respira profundamente.

82 INT. SALÓN. CASA DE JULIA - NOCHE

82

Revisa la estancia y se asoma al pasillo.

JULIA

¿Papá?

(pausa, se gira hacia el salón)

¿Alexa?

ALEXA (O.S.)  
Tienes un mensaje nuevo.

Se sienta en el sofá y hojea unos papeles que hay bajo la mesa.

JULIA  
Alexa, reproducir mensaje.

ALEXA (O.S.)  
Ahí va un mensaje de Aa Papá.

PADRE DE JULIA (O.S.)  
Juli, me voy con Raquel y los mellizos a la casa de la playa. Que vaya bien el concierto, ya me avisas luego si quieres traerte al noviete.  
(ríe)

Encuentra una foto polaroid con su ex, donde se aprecian las **uñas negras**, y la parte por la mitad.

JULIA  
(pone los ojos en blanco)  
Alexa, pon la radio.

Se oye el final de una canción pop y Julia deja sobre la mesa el montón de hojas. De ellas cae una foto polaroid de Julia vestida de flamenca con Angy, Sandra y Nacho en la feria de abril. Julia la recupera y la mira de cerca.

LOCUTORA (O.S.)  
Las redes lo están petando con memes sobre la estación de metro de Sevilla. Según este usuario, la *zona segura* se ha convertido en la *zona de "seguramente mueres"*. ¿Qué pasará con la feria este año?

83

EXT. FERIA DE ABRIL - DÍA (FLASHBACK. UN AÑO ANTES)

83

Con una nostálgica pero animada música, la foto cobra vida, pero sus sonrisas rápidamente se desvanecen.

JULIA  
(se señala la cara)  
¿Tienes que dejarte eso puesto?

ANGY  
(se ajusta la mascarilla)  
Qué más te da...

SANDRA  
¡Oye! ¡Creo que he salido con los ojos cerrados!

NACHO  
¿Has puesto el flashback?

JULIA  
¡El "flash"!

Angy se acerca a Marta, que sostiene la cámara polaroid y recoge la foto revelada.

MARTA  
¿Esto es así siempre?

ANGY  
Bienvenida al grupo.

Observan a Julia, que hace una seña para que la sigan. Nacho y Sandra forman una fila detrás de ella y echan a andar.

MARTA  
A ver a dónde lleva.

Marta se une también a la fila, que discurre entre el gentío.

84

EXT. CALLE CIUDAD - NOCHE

84

Angy lidera el recorrido a través de la acera destrozada y vacía. Ven a una zombie a lo lejos. Angy se detiene, se coloca el bajo en posición de tocar y hace una seña al grupo.

ANGY  
Vamos a probar.

Marta y Sandra acorralan a la zombie, que viste un estilo urbano juvenil, y la cogen de los brazos. Nacho le tira un coletero en la boca para que lo muerda. Expectantes, se giran hacia Angy, que toca un ritmo funky. Pero sin amplificador, solo suenan los golpes de cuerda.

El grupo mira el bajo y después a la zombie, que les devuelve una mirada confusa, escupe el coletero y vuelve a forcejear.

ANGY (CONT'D)  
(cabizbaja, deja de tocar)  
¿Será que no se oye?

SANDRA  
(no se entera)  
¿¡Qué!?

ANGY  
¡Que no se oye-!

Angy se gira hacia Sandra y el mástil colisiona contra Rafiki, que se encoge.

RAFIKI  
 (sonríe con dolor)  
 Un golpe bajo.

Marta le quita a Rafiki la navaja del cinturón, perfora el cerebro de la zombie y la sueltan. El pitido del glucómetro resuena por toda la calle.

SANDRA  
 ¡Momento pinchazo!

RAFIKI  
 (bromea)  
 No os quedáis atrás.\*

ANGY  
 ¿Eso sí lo oyes?

MARTA  
 Como para no oírlo.

ANGY  
 (mira alrededor,  
 preocupada)  
 Tienes que apagarlo, no queremos atraer más público.

SANDRA  
 (se ha retirado los  
 cascos, despreocupada)  
 No se apaga hasta que tenga bien el azúcar.

Angy echa un vistazo al camino que les queda y luego mira un bar abandonado. Marta abre la puerta con la palanca e invita a entrar.

MARTA  
 Llegaremos al metro antes de que evacúen.

NACHO  
 (entra)  
 Yo también tengo que evacuar.

85 EXT. TERRAZA DE BAR ABANDONADO - NOCHE

85

Angy está sentada en una mesa, pensativa. Rafiki llega con un zumo de melocotón y una cerveza.

RAFIKI  
 (bromea con las bebidas)  
 ¿Cuál es cuál?

Angy coge el zumo y se baja la bandana. Con otro cabezal de la navaja multiusos, Rafiki abre su cerveza.

ANGY  
Rafiki, ¿cómo fue tu primer grupo?

RAFIKI  
(levanta la cerveza)  
La caña. La mitad eran dinosaurios  
y la otra mitad australopithecus,  
los más modernos de la época.

ANGY  
¿Y os iba bien?

A las espaldas de Rafiki se reconstruye por unos segundos el flashback de un ensayo en el local, donde los miembros gritan y se tiran botellines a la cabeza.

RAFIKI  
(niega)  
Lo normal. Después me metí en  
cuatro grupos a la vez.

ANGY  
Cuatro grupos...

Tras ella, una visión del salón de actos. Aparecen progresivamente cuatro copias de cada miembro de EnRE2. Después, se esfuma la visión.

ANGY (CONT'D)  
Yo ni siquiera tengo dónde ensayar  
ahora.

RAFIKI  
Te dejo mi cueva de Altamira. Está  
hasta arriba de trastos, pero el  
dueño se esfumó y yo tengo la  
última llave.  
(contonea su manojó de  
llaves, del que cuelga la  
mano esquelética)

Angy extiende la mano para cogerlas, pero se detiene.

ANGY  
¿Y si Julia tiene razón?

86 INT. BAR ABANDONADO - NOCHE

86

De pie sobre la barra, Marta golpea las cabezas de los zombies como si jugara al golf y salpica de sangre la pared. Sandra prepara tranquilamente la insulina desde un taburete y ve que el hincha recostado a su lado levanta la cabeza.

SANDRA  
Te has dejado uno-

Marta coloca una botella rota bajo su cabeza y lo estampa hacia abajo, devolviéndolo a la posición original. Cuando se gira hacia Sandra y ve la aguja, retira rápidamente la vista.

MARTA

No puedo verlo.

SANDRA

¿Te dan miedo las agujas?! ¡Pero si tú eres como súper valiente!

MARTA

(da vueltas a su palanca ensangrentada)

No soy valiente, solo tenemos miedos distintos. También me daba miedo irme de EnRE2 porque no tengo otro sitio para tocar.

SANDRA

¿Pero real que te vas del grupo?

MARTA

(muestra su mano vendada)

Parece que también me voy de la vida.

Baja de la barra y se queda en la parte interior a modo de camarera. Coge la bufanda de su víctima y limpia el arma.

SANDRA

Yo creo que eres inmune. A lo mejor solo se contagian las personas débiles. Yo me moriría seguro.

MARTA

¿De dónde has sacado eso?

SANDRA

Me lo dijo Julia cuando-

MARTA

Sandra. Para de escuchar a Julia, su culo está celoso de toda la mierda que sale de su boca.

SANDRA

Ya... Pero cuando estoy con ella me lo paso súper bien, y es muy divertida. Aunque a veces se pasa un poco.

MARTA

¿Matar indirectamente a tu novio es pasarse un poco?

SANDRA

(ríe)

No, esa es la parte divertida.

MARTA

Te voy a decir a quién tienes que escuchar a partir de ahora.

SANDRA

(expectante)

¿A Angy?

Le coloca a Sandra los auriculares sobre las orejas y niega con la cabeza.

MARTA

A ti.

Sandra la mira con una sonrisa.

SANDRA

¡¿Qué?!

87

EXT. TERRAZA DE BAR ABANDONADO - NOCHE

87

Rafiki saca un pan del canasto y lo golpea contra la mesa metálica: duro como una piedra.

ANGY

¿Me he cargado el grupo porque soy egoísta?

RAFIKI

(ríe)

El grupo ni se crea ni se destruye, solo se transforma.\*

Derrama sobre la mesa una bolsa de picos y los agrupa.

RAFIKI (CONT'D)

Antes teníamos un grupo, llamémoslo Metallica.\*

(aparta un pico y lo conduce hasta su cerveza)

Pero Dave Mustaine decidió seguir otro camino. El camino del alcohol.

Saca otros picos de la bolsa y los agrupa en fila hacia la cerveza.

RAFIKI (CONT'D)

Y así nació Megadeth.

Forma otra fila con el grupo de picos original y la encamina hacia la cerveza por otro lado.



RAFIKI (CONT'D)

Pero luego James Hetfield también siguió el camino del alcohol. ¿Por qué te estaba contando esto?

ANGY

¿Para que no beba alcohol?

RAFIKI

¡Ah!

(señala las dos agrupaciones de picos)

Cuando el grupo se divide, la música no muere. Se duplica. Cada una a su estilo, claro.

(señala el camino hasta la cerveza)

Pero todos tienen un objetivo.

ANGY

Beber alcohol.

RAFIKI

Crear.

88 EXT. CALLE CIUDAD - NOCHE

88

Angy, de nuevo con la bandana tapándole la cara, coge la mano buena de Marta y ella le sonríe. Encabezan la fila que discurre por la acera.

ANGY (O.S.)

Pero no todo el mundo tiene el mismo objetivo.

En la otra acera, tras la barrera de coches, una fila de zombies avanza en dirección contraria como perfecto paralelismo. Nacho, que va el último en la fila de Angy, se desvía mirando el móvil y se mete por un callejón.

RAFIKI (O.S.)

Cada uno es libre de seguir su camino.

(Segunda pinza)

89 EXT. CALLEJÓN - NOCHE

89

Nacho graba un audio en su móvil mientras avanza con cuidado.

NACHO

Holi, Fer. Estoy buscando la plaza pero no se me actualiza la ubicación. No sé cómo voy a encontrarla.

Con los ojos fijos en la pantalla, da vueltas y estira el brazo en busca de cobertura. Sobre él está la placa de la "PLAZA", que ve por casualidad.

NACHO (CONT'D)

Anda.

90

EXT. PLAZA - NOCHE

90

La plaza está acotada por bloques de pisos, con banderas del equipo de fútbol colgando de los balcones iluminados. Hay una fuente en el centro, algunos bancos y un coche con la puerta abierta.

Nacho se sienta en el borde de la fuente y saca su cubo de rubik, que está ya hecho. Le da un par de vueltas.

De repente se abre la puerta de un edificio y un chaval poco agraciado se apoya en el quicio: camiseta gráfica, barbita desigual y sangre recorriéndole la frente.

Nacho comprueba la foto de perfil en su móvil: su cita no lleva camiseta, es musculoso, lleva un peinado arreglado y tiene una amplia sonrisa.

En cosa de segundos, el chaval sufre un golpe y es arrastrado dentro. Se cierra la puerta, y al abrirse llega FER (18), exactamente igual que en la foto. Nacho parpadea varias veces.

FER

(susurrando)

¡Ah! Nacho, ¿verdad?

Cierra la puerta con cuidado y se acerca a Nacho, que se pone en pie.

FER (CONT'D)

Yo soy Fernando. Fer.

Le da un apretón de manos, pero Nacho le arranca el brazo sin querer.

FER (CONT'D)

¡Hey, cuidado!

Contempla el brazo amputado al que le agarra la mano y lo tira a la fuente con un grito ridículo. El verdadero dedo de Fer le toca los labios.

FERNANDO

(ríe)

Shh... ¡Es broma!

(aparta el dedo y posa con su musculoso brazo)

Pensaba que no vendrías.

NACHO

Pasaba por aquí, así que...

FERNANDO

Me va a venir muy bien otra mano.  
 (se la coge a Nacho, pero  
 el brazo flotando en la  
 fuente le causa risa)  
 Viva. Estoy a punto de dar con la  
 clave.

NACHO

(nervioso, mira su mano)  
 ¿Te refieres a... la zeta-palabra\*?

FERNANDO

Sube a mi casa y te lo enseño.

Apoya sobre su hombro un ensangrentado bate de béisbol metálico.

91

EXT. CALLE TIENDA DE PETARDOS - NOCHE

91

Ale y Johnny comparten un patinete eléctrico con el que se desplazan rápidamente. Johnny lleva en la mano un bocata de chorizo.

ALE

Hermano, pero qué tiene ese  
 bocadillo-

JOHNNY

(pisado)  
 Illo, mira.

Giran la cabeza hacia una tienda de petardos, pero en ese momento se cruza el músico callejero con el violín. Los chicos se desvían y saltan del vehículo, que sigue su camino sin ellos y arrolla a una joven zombie desprevénida.

Armados con un spray y un mechero, los chicos se acercan al músico, que está agachado recogiendo su violín y su arco. Sus mangas están rasgadas y sus brazos llenos de mordiscos.

JOHNNY (CONT'D)

Illo, cuidao. Que como se ponga a  
 tocar hay que darle algo.

El músico crea con el violín la melodía de "Despechá" (Rosalía)\* y se dirige a la zombie, que se arrastra hacia ellos por la carretera. Cuando reconoce la música, baila con los brazos al estilo TikTok. El hombre sigue tocando y les mira.

Ale le quita a Johnny el bocata y se lo ofrece al músico.

ALE  
Hermano, muy buena. No traemos  
suelto.

JOHNNY  
¡Illo, Ale!-

ALE  
(señala la tienda de  
petardos con la cabeza)  
Aprovecha.

Johnny entra en la tienda a regañadientes y el músico hace un gesto de agradecimiento antes de morder el bocadillo. La zombie vuelve a arrastrarse hacia Ale, que le toca las palmas al estilo flamenco mientras retrocede, pero no hace ningún efecto.

De repente, cae el violín al suelo. "Waluigi" intenta eructar, pero el gas no termina de salir.

ALE (CONT'D)  
¡Hermano! ¡Que el Waluigi sa'  
bugeao\*!

El músico levanta la cabeza: sus ojos están enrojecidos, su bigote está lleno de migajas de pan. Abre la boca y un petardo cae de lleno dentro.

Ale se gira: Johnny llega cargando una bolsa de petardos.

JOHNNY  
¡Ya huele a feria!

92 EXT. CALLE PARALELA A LA TIENDA DE PETARDOS - NOCHE 92

Ale y Johnny corren mientras se oyen explosiones de petardos, una detrás de otra. Al girar la esquina, se topan con una peña sevillista llena de zombies.

JOHNNY  
(entorna los ojos)  
¿Qué hace ahí Joaquín del Betis?

Ale tira de él y huyen hacia la carretera, pero un coche se cruza frente a ellos y pega un frenazo. La ventanilla de la conductora baja.

JULIA (O.S.)  
¿Queréis Rafiki?

93 EXT. PLAZA - NOCHE 93

Fer inicia la marcha hacia el portal, pero Nacho ve una silueta extraña en la ventana de un balcón.

NACHO  
 (suelta la mano)  
 Mi grupo está por aquí cerca, no debería...

FER  
 (algo dolido)  
 ¿Me vas a dejar plantado?

NACHO  
 (apurado)  
 ¡No! No, es que... Había pensado otro tipo de cita.  
 (le enseña el cubo de rubik)  
 Traía esto y todo.

Gira la fila de color que completa el dibujo y un par de piezas rotas caen al suelo.

FER  
 Arriba tengo juegos de mesa si quieres. ¿Te gusta "Operación"\*?

En el balcón, la silueta se vuelve ahora más clara: un zombie se dobla sobre la barandilla dejando escapar un largo eructo. Cae un chorro de sangre junto a los chicos.

FER (CONT'D)  
 Vecinos.

NACHO  
 (se asusta, retrocede un poco)  
 Oye, creo que mejor quedamos otro día...

FER  
 (gira su bate sobre el hombro)  
 Tengo la casa sola. Podemos experimentar.

NACHO  
 (embobado con sus brazos)  
 Ay... No sé... ¿En plan cómo?

FER  
 Tú te dejas morder y yo grabo tu reacción.

Fer coge impulso con el bate y se lanza a por Nacho, que se refugia en el coche abierto y da un portazo. Al mismo tiempo, el bate golpea la carrocería y detona una sonora alarma antirrobo.

NACHO  
 (por la ventanilla)  
 ¿Eso te ha funcionado con alguien?

Los balcones de los edificios se llenan de siluetas que se mueven frenéticamente.

FER  
 (cabreado)  
 ¡Apaga eso!

Nacho mira los mandos y se encoge de hombros. Empieza a sonar "It's raining men" de The Weather Girls y un zombie cae a la plaza, donde empieza a reptar por el suelo.

FER (CONT'D)  
 (al zombie)  
 ¡Nathan, para de arrastrarte!

La música procede de un Mercedes que irrumpe en la plaza y se detiene junto a la fuente. Del techo solar salen dos chavales con pasamontañas que se suben al capó. La música está ahora más fuerte y los zombies caen uno por uno de los balcones.

Los enmascarados sacan los petardos que llevan a modo de cinturón de balas. Los encienden a medida que se acercan los muertos y la música cambia de una canción a otra.

NACHO  
 ¿Nathan también te dio match?

FER  
 (chismoso)  
 Está como desesperado.

Los zombies están alcanzando el capó. Finalmente dejan sonar "Applause" de Lady Gaga.

ALE  
 Hermana, es pa' hoy.

JOHNNY  
 Está esperando a que rompa la música.

Los chicos meten petardos por las bocas y orejas de los zombies. Del coche baja una chica con un equipo de protección para motocicleta, con coderas, rodilleras y guantes. Se pone un tapón en el oído y empuña su porra. Una horquilla con una flor roja le recoge el pelo, ahora en una coleta.

JULIA  
 Vamono'.

Se adentra en el tumulto, donde las explosiones hacen saltar por los aires pedazos de zombie. Remata a los que ya están heridos.

Julia tira de la bandera que una hincha lleva a modo de capa. Ale y Johnny arrojan varios petardos que ella recoge en la tela, hace una bola y lo tira contra la masa.

De camino al coche, recoge un petardo del suelo y se topa con un hincha en calzoncillos. Tiene el cuerpo pintado, un bocata atorado en la boca y un sombrero gigante que le bloquea las orejas. Julia lo mira de arriba abajo y luego al petardo. Arruga la cara y, sin mirar, lo inserta en el único sitio que puede.

Al ver que el Mercedes se marcha, Nacho sale de su refugio por la otra puerta y corre detrás.

NACHO

¡Esperad!

Un explosión hace saltar pedazos de carne por los aires, que aterrizan sobre Fer. Está cabreado.

FER

Te has cargado mi investigación.

Del edificio salen seis chicos, con heridas y mordiscos en la piel.

CHICO 1

¿Quién ha puesto Lady Gaga?

CHICO 2

(graba con el móvil)

¡El tóxico! ¡Vamos a *exposearlo*!

Los ligues de Fer corren hacia él. Por el otro lado, los zombies ocupan la plaza. El Mercedes consigue rebasarlos y abre la puerta junto a Nacho. Fer le pide ayuda con los ojos.

Un petardo cae entre ellos, de modo que Nacho se apresura en entrar y Fer huye hacia la fuente.

El coche rodea la plaza para salir de nuevo. Nacho ve desde la ventanilla cómo los zombies atacan a Fer en el agua roja.

NACHO

¡No creo que quedemos otra vez!

¡Eres un poco *red flag*\*!

Tres cámaras de móviles graban a Fer desde tres puntos de vista ligeramente distintos.

FER

(a las cámaras)

¡Iba a descubrir el origen del virus!

Una de las cámaras se desvía hacia Julia, que mientras conduce le tira un bocata de chorizo por la ventanilla.

JULIA

¡Ya te lo digo yo!  
 (se da cuenta de las  
 cámaras, se detiene ante  
 ellas)  
 ¡Chorizo!

94

EXT. CALLE PARALELA A LA ESTACIÓN - NOCHE

94

Una cagarruta de paloma cae sobre la valla publicitaria de los bocatas de chorizo: "GRATIS CON TU ENTRADA". Más abajo, sobre el pavimento, descansa la cabeza enfermiza de un hincha con chorizo todavía en la boca. Marta lo examina con la palanca.

MARTA

Él debería taparse la cara, no tú.

ANGY

(se ajusta la bandana)  
 Lo hago porque quiero.

MARTA

Ese es el mito de la libre  
 elección. Como cuando la madre de  
 Nacho le esconde la falda en  
 Navidad.

Angy se gira hacia el final de la fila, donde Sandra habla sola con los auriculares puestos.

SANDRA

...yo había pedido una batería para  
 el móvil, así que aprendí a tocar  
 para no hacerles el feo.  
 (ve a Angy, se gira)  
 Mi *storytime* a la basura.

MARTA

(alza la voz)  
 ¡¿Nacho?!

Se disponen a volver sobre sus pasos, pero a unos 100 metros de ellos divisan a un grupo de hinchas extranjeros con equipación azul. Sus voces graves resuenan en el eco de la calle.

EXTRANJERO 1

(con acento inglés)  
 ¡Gazpacho!

EXTRANJERO 2

¡Fiesta, fiesta!

SANDRA

¡Fiesta no! ¡Fin del mundo!



Los extranjeros tararean un cántico y animan a uno de ellos a beber de un barril que levantan entre varios. El borracho usa una vuvuzela como embudo para conducir el líquido hasta su boca.

RAFIKI

Si volvemos a por el chaval lo tenemos crudo.

MARTA

(hace giros con la palanca)

¿¡Queréis crotolamo!?

EXTRANJERO 1

(a lo lejos)

¿Qué es crotolamo?\*

SANDRA

¡Mirad!

Ante ella, medio centenar de palomas inundan la calle atestada de coches. Algunas de ellas se posan sobre el cartel de la estación de metro. Las chicas se acercan a Sandra, que tiene la vista fija en el suelo.

SANDRA (CONT'D)

(emocionada, saca el móvil y hace una foto)

Esa paloma está sentada.

95 EXT. CRUCE - NOCHE

95

El grupo se desplaza sobre el techo de los coches. El suelo está repleto de zombies que reptan, y unas palomas vuelan en torno a Marta, que las ahuyenta con la palanca.

SANDRA

¡Para! ¡Estás perturbando el equilibrio natural!

Una paloma se posa sobre el capó y picotea violentamente a otra de su especie. Un zombie asoma la cabeza y se abalanza sobre ella de un mordisco.

MARTA

(dudosa)

¿Culpa del capitalismo?

96 EXT. ENTRADA DE LA ESTACIÓN DE METRO - NOCHE

96

Angy es la primera en bajar de un salto de la zona de coches. El grupo la sigue hasta la entrada. Pisa el primer escalón y alguien le tira del brazo.

JULIA

¡Se te acabó!

ANGY

¿Julia?

(Comienza el segundo punto de giro)

Sobre la acera está aparcado su Mercedes, del que bajan Nacho, Ale y Johnny. Los dos chavales se reúnen con Rafiki, que les da un beso en la frente a cada uno.

RAFIKI

¿Cómo están mis tres mosqueperros?

Al ver que son solo dos, Rafiki los mira en silencio.

JULIA

(a Nacho)

Te lo he dicho.

(a Angy)

Nacho ha apostado que llegabais antes, yo he sido realista.

ANGY

¿Te has ido con Julia sin avisar?

NACHO

(la corrige)

No, me he ido con un desconocido de internet.

MARTA

¿Te has jugado la vida por un tío?

NACHO

(se encoge de hombros)

Tenía la casa sola.

JULIA

Le tengo dicho: "Que no te echen la correa..."

SANDRA

¡Pero tampoco hay que ser una matanovios!

NACHO

(sorprendido)

¿Sandra?

SANDRA

Factores.

Angy niega con la cabeza y sigue bajando las escaleras, pero Julia la adelanta y bloquea el paso. Algunas palomas revolotean cerca de ellas.

JULIA

Escúchame y ya me callo. El metro  
está cancelado. Mucho muerto.

MARTA

(se acerca)  
Desarrolla eso.

ANGY

(espanta una paloma de una  
patada)  
¿Y tú te lo crees? ¿En serio?

SANDRA

¡Parad de pegar a las palomas! ¡Que  
son el símbolo de la paz!

JULIA

¿Podéis dejar de ofenderos por  
todo?

ANGY

(se baja la bandana)  
Tranquila, que ya no te escucha  
nadie. Hemos llegado a la zona  
segura sin ti.

Rodea a Julia y baja las escaleras. Se detiene justo antes de  
la puerta automática y mira hacia atrás. El grupo sigue  
quieto en su sitio.

ANGY (CONT'D)

Vamos.

MARTA

(baja un escalón)  
Si la estación está llena de  
muertos, no hay nada que hacer.

SANDRA

(se descuelga la funda del  
bajo)  
No renta.

NACHO

(se sienta en la  
barandilla)  
A mí me duelen los pies...

JULIA

Pues todavía no sabéis lo más  
fuerte.

ANGY

(alza la voz)  
Lo más fuerte es que cuando está  
Julia, ella manda.

(MORE)

ANGY (CONT'D)  
Pero cuando nos libramos de ella,  
seguís haciéndole caso.

JULIA  
¿Qué ladras?

Julia le devuelve a Sandra una lata de refresco.

JULIA (CONT'D)  
Te he dicho light.

ANGY  
Estoy cansada de tirar de un grupo  
(mira a Nacho)  
Sin disciplina,  
(mira a Marta)  
Sin compromiso,  
(mira a Sandra)  
Sin iniciativa  
(mira a Julia)  
¡Y sin talento!

Julia mira hacia atrás y ve a Johnny y Ale.

JULIA  
Lo siento, chicos. El que vale,  
vale.

Detrás de Angy, el interior de la estación se abarrota de  
zombies que se acercan a las puertas automáticas.

ANGY  
Voy a entrar aunque sea yo sola.  
Porque creo que hay algo más que  
esto.  
(señala su alrededor)

Las puertas se abren con el primer muerto que roza el sensor,  
que deja escapar un eructo. Angy se queda petrificada, con  
los ojos muy abiertos.

ANGY (CONT'D)  
He quedado fatal.

FIN DEL ACTO 2

ACTO 3

97 EXT. ALFOMBRA ROJA - NOCHE (ENSOÑACIÓN) 97

Vestidos con sus mejores galas, los miembros del grupo huyen de un ejército de fans y paparazis. Los flashes de las cámaras deslumbran a Angy, que corre y se esconde detrás de una limusina.

PAPARAZI

¡Es ella!

Los perseguidores corren en dirección a Angy, pero pronto se agrupan alrededor de la limusina donde se asoma Julia.

FAN ADOLESCENTE

¡Es Julia de *Julia y los EnRE2!*

PAPARAZI

¿Qué puedes decirnos de tu último single?

FAN PREADOLESCENTE

¡Un autógrafo pa' *mi prima Yoli!*

Angy se pone en pie. Nadie la mira. Camina entre la masa de gente, donde recibe empujones y codazos mientras avanza.

98 EXT. FERIA DE ABRIL - TARDE (FLASHBACK. UN AÑO ANTES.) 98

Prosigue su camino entre flamencas y señores trajeados que la arrastran como una corriente. De repente, una mano la saca de allí.

99 EXT. PUESTO DE BOCATAS DE LA FERIA - TARDE (FLASHBACK. UN AÑO ANTES.) 99

Marta se sienta al lado de Angy sobre una caja de madera, en un lateral del puesto ambulante. Le da uno de los dos refrescos.

MARTA

¿Te estabas escondiendo de tus fans?

ANGY

Yo no tengo de eso.

Angy saca una cañita y la mete en su refresco, del que bebe sin quitarse la mascarilla.

MARTA

Pues aquí tienes una.

Angy se atraganta.

MARTA (CONT'D)  
 (saca el móvil)  
 Solo he visto videos, ¿vale? Pero  
 no me extraña que llevéis 300 euros  
 de *crowdfunding*.

Angy amplía un comentario anónimo en la página, que dice  
 "Deseando ver esta película" y al lado figura "300 euros".

ANGY  
 Es todo del padre de Julia, no sabe  
 ni para qué es.

MARTA  
 (guarda el móvil)  
 Algunas tienen suerte.

Echan un vistazo al puesto de juegos, donde Julia lanza un  
 dardo y explota un globo. La animan Nacho y Sandra, que graba  
 la hazaña.

ANGY  
 Ya... Sin ella no habría EnRE2.

Julia lanza otro dardo, que choca contra una lámpara de lava  
 y derrama el contenido por el puesto.

MARTA  
 Sin ti tampoco.

JULIA (O.S.)  
 ¡Angy! ¡Nos vamos!

100 EXT. ACERA DEL ESTADIO - NOCHE

100

Julia sale del Mercedes, que deja aparcado en la acera.  
 Numerosos coches de policía rodean la manzana, iluminada en  
 rojo y azul. Angy está escondida detrás del puesto de bocatas  
 de chorizo, Marta se agacha con ella.

ANGY  
 No soy una líder como Julia. Casi  
 os llevo a una muerte segura, soy  
 una-

Una cagada de paloma cae en el suelo. El animal se posa  
 delante de ellas, sobre el cadáver del cocinero.

MARTA  
 Si fueras Julia no te estarías  
 rayando por haberla cagado. ¡Solo  
 estáis en tonos diferentes!  
 (coge un bote de ketchup y  
 otro de mostaza)  
 Tú estás en RE, y ella en DO.

Aprieta el bote de mostaza, disparando el contenido hacia el cadáver. La paloma se asusta, pero se acerca a picotear.

MARTA (CONT'D)

Cada una es un rollo distinto, por eso hay que oír...

Ahora dispara el ketchup. La paloma prueba la sustancia.

MARTA (CONT'D)

Las dos versiones. Y después, elegir la que te suene mejor. Esa es la libre elección.

Angy levanta la mano del suelo: está manchada de un líquido rojo, al igual que todo su alrededor.

ANGY

(observa la palma de su mano)

¿Y si solo tienen ketchup en todos los restaurantes y te miran mal cuando pides mostaza?

MARTA

(pausa)

Yo soy lesbiana y no me he muerto.  
(mira a su alrededor)  
Todavía...\*

ANGY

(toca la bandana)

Esto es muy incómodo.  
(se la quita de un tirón)

MARTA

Sí que lo es.

La paloma manchada de salsa picotea el cráneo del cocinero mientras Marta le planta un beso a Angy. Echa a volar cuando la guitarrista se pone en pie y coge un bocata del puesto.

MARTA (CONT'D)

Lo único que no puedes hacer es comerte la mierda esta.

101 EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE

101

Un policía acordona la zona con cinta policial. Se choca con Sandra, que hace lo mismo con su cinta americana a mayor altura. Se miran durante un momento hasta que Sandra continúa con su labor. El policía suelta la cinta y saca el *walkie talkie*.

102 INT. COCHE MERCEDES - NOCHE 102

Angy toquetea la radio hasta dar con un ruido blanco: FURBO FM.

103 EXT. ACERA FRENTE AL ESTADIO - NOCHE 103

Marta se asoma al interior del Mercedes. Nacho sobresale por el techo solar, observando la horda de zombies procedente del metro.

NACHO

Menos mal que somos inmunes.

MARTA

(reiterativa)

Al virus. No a la muerte.

Ale y Johnny recogen vuvuzelas del suelo.

ALE

¿A dónde va esta ahora?

104 EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE 104

Julia se acerca al coche policial.

JULIA

Buenas, quería solicitar ayuda para mi grupo de artistas supervivientes.

Los policías se miran entre sí y un segundo más tarde se giran hacia ella apuntando sus armas.

105 EXT. ACERA DEL ESTADIO - NOCHE 105

Rafiki abre la funda del bajo y reparte herramientas. Angy examina un bate metálico y Marta se coloca un puño de acero.

MARTA

¿De dónde lo has sacado?

ANGY

(señala el maletero)

¿Y tú?

MARTA

(abre el puño, dejando ver las llaves)

Es mi llavero.

Sandra llega recuperando el aliento.



ANGY

Sandra, ¿alguna salida?

SANDRA

Nos han rodeado señores  
funcionarios y doñas empoderadas.  
No tienen pinta de querer moverse.

Angy ve a Julia hablando con los policías.

ANGY

¿Qué hace? La necesito aquí.

Rafiki, Ale y Johnny se miran entre sí.

106

EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE

106

Los policías apuntan a Julia, que se quita del pelo la horquilla adornada con una flor roja y la mete en el cañón.\*

JULIA

Por si no lo saben, mi padre casi  
fue alcalde en dos mil-

POLICIA

(observa la flor en el  
cañón, angustiado)

La zona está en cuarentena por la  
seguridad de todos.

JULIA

¡Que no estamos infectadas! El  
virus está en la comida del  
estadio.

POLICIA 2

Chica, no estamos para tonterías.

Rafiki se acerca agitando los brazos.

RAFIKI

¡Compadres! ¡El virus está en la  
comida!

Los policías bajan las armas.

POLICIA 2

¡Ese hombre ha descubierto el  
origen del virus!

POLICIA

(se fija bien)

¡Es el narcotraficante de las Tres  
Mil!

Los policías vuelven a apuntar, Rafiki y Julia suben las  
manos.

De repente, detonan varias explosiones detrás de los polis. Estos se giran y Rafiki empuja a Julia al suelo, que cae a los pies de un cadáver calzado con náuticos.

JULIA  
¡Ah! ¡Un básico!

Angy le tiende la mano a Julia.

ANGY  
Venga, que empieza el show.

Ale y Johnny tiran una bomba de humo roja que se expande frente al estadio de fútbol. A medida que se despeja la nube, multitud de siluetas llegan ante los policías.

107 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE

107

Julia y Angy abren paso con la porra y el bate. Marta y Sandra defienden los laterales con la palanca y los martillos. Nacho, Ale y Johnny vigilan la retaguardia cargados de petardos y Rafiki va en el centro con su navaja. Hay una docena de zombies corriendo por el campo tras ellos, de lejos parece un partido de fútbol. Cuando alcanzan el centro, escuchan un estruendo de eructos.

Una fila de zombies se cuele por el túnel de salida al campo.

RAFIKI  
Tranquilidad en las masas, el estadio tiene unas 29 puertas.

Más filas de zombies entran de golpe por los túneles y las tribunas.

RAFIKI (CONT'D)  
Tenerlas las tiene.

Lentamente, el grupo es rodeado. Angy se queda ensimismada. Bloquea el sonido del exterior y los latidos de su corazón se vuelven más fuertes. La vibración retumba en su pecho. Escucha el ritmo del bajo tocando su canción.

JULIA  
¡Lo siento, vale!

ANGY  
(vuelve a la realidad)  
¿Eh?

JULIA  
No. Te creo. Que no has oído nada de lo que he dicho.

MARTA  
Ha sido muy intenso, todo hay que decirlo.

JULIA  
 (la coge por los hombros)  
 Angy. Tienes que pensar algo. Eres  
 la única que puede hacerlo.

Nacho deja de pegar petardos a un balón de fútbol con cinta americana.

NACHO  
 Anda.  
 (lo tira al suelo)

Angy se acerca a Sandra y abre un bolsillo de la funda de su bajo. Saca el disco de la DEMO.

JULIA  
 Lo siento por usar tu canción,  
 remix.

ANGY  
 Tenemos que separarnos en dos  
 grupos.

SANDRA  
 ¡¿Puedo irme al tuyo?!  
 (la miran y se hace la  
 sorda)  
 ¡¿Qué?!

ANGY  
 Cada grupo hará algo distinto, pero  
 tenemos el mismo objetivo.

Intenta guardarse la DEMO en el bolsillo del pantalón, pero no cabe. Prueba en otro distinto, pero sigue siendo muy pequeño. Finalmente, Marta coge el disco y lo mete en un bolsillo enorme de su pantalón.

MARTA  
 Pantalones de hombre.

Angy se acerca a Nacho y rebusca en su bolsillo. Saca varios productos de cremas, una paleta mediana de maquillaje, algodones y un bote de agua micelar. Por último, el cubo de rubik.

Sobre el césped caen los pedazos de cubo. Angy agrupa tres piezas rojas y dos azules.

ANGY  
 Vosotros atraed a las masas.

108 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE (FLASHFORWARD. 2 MIN. DESPUÉS) 108

En el campo, las piezas corresponden a Julia, Sandra y Nacho, que corren hacia las gradas mientras Johnny y Ale hacen sonar las vuvuzelas. La mayoría de los zombies siguen el sonido. Angy, Marta y Rafiki salen en dirección contraria.

109 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 109

Tres piezas amarillas se añaden al esquema, separadas del otro grupo. Angy mira los demás.

ANGY

Necesitamos vía libre. ¿Alguna pregunta?

SANDRA

(levanta la mano)

¿Podemos irnos ya? Me está dando toda la ansiedad.

Los zombies están apenas a unos metros de ellos, rodeándolos en el centro del campo.

(Comienza el clímax)

110 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 110

Un zombie abre la boca para eructar. Johnny le mete un petardo a la vez que Ale le rocía los ojos con spray. El sonido de la bocina atrae a los muertos. Uno de ellos se queda encajado en la campana de la vuvuzela que toca Nacho.

NACHO

(sin sacarse la boquilla)

¡Funciona!

111 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 111

Julia y Sandra llegan al pie de las gradas. Están repletas de zombies.

JULIA

(señala con la porra)

Vamos de abajo arriba.

Sandra echa a correr gradas arriba, sorteando a los zombies. Una vez que alcanza altura, saca los martillos y golpea a un muerto que se despeña gradas abajo por la inercia.

JULIA (CONT'D)

O sea, de arriba abajo. Lo que yo he dicho.

112

INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE - NOCHE

112

Angy, Marta y Rafiki salen a la tribuna superior, a una gran altura. Desde allí ven cómo el equipo de policías entra en el campo.

RAFIKI

Con la Iglesia hemos topado.

ANGY

A lo mejor no nos han visto.

Un policía gesticula una barba y una coleta, otro una guitarra de aire. El primero imita a Marta peleando con la palanca. Se giran hacia ellos.

Marta termina de atizar a un zombie con la palanca.

MARTA

Seguro.

Más muertos los están rodeando. La tribuna inferior está repleta de zombies, y los polis suben por las escaleras. Sobre ellos, Rafiki divisa la cabina de radio y se dirige al ventanal mientras saca otro cabezal de su navaja.

Angy se distrae observando cómo el grupo lucha en la zona oeste.

MARTA (CONT'D)

¡Tía!

Una sombra se cierne sobre ella. Angy balancea el bate mal agarrado, que sale volando y cae a la tribuna de abajo. Era una nube de palomas que echa el vuelo sobre ella.

Pero Marta ha sido rodeada. A su espalda, una barandilla que la separa del abismo de zombies. Ante ella, cinco hinchas con la cara completamente pintada y algunos sombreros y pelucas. En el estómago de uno de ellos está atrapada su palanca, de la que tira sin éxito.

Los hinchas se acercan y los demás zombies empiezan a alcanzar la ropa de Marta con sus manos. De repente, una sombra bloquea la luz del foco desde lo alto de una grada.

Angy eleva el bajo eléctrico en el aire y traza un arco que derriba a una de las figuras en torno a Marta. Repite el golpe hasta quedarse solo con el mástil en la mano. Boquiabierta, Marta consigue sacar la palanca.

MARTA (CONT'D)

Pero...

ANGY

(mira el mástil)

Da igual. Es solo un bajo.

RAFIKI  
 ¡Venga, Plasmatics!\* ¡Llaman de la  
 radio!

Rafiki ha abierto la ventana de la cabina. Las chicas se cuelan pisando sus hombros para salvar el trecho, pero los zombies de la tribuna inferior han rebasado la valla y se acercan en masa.

113 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE

113

Johnny y Ale dejan de hacer sonar las vuvuzelas y ven a lo lejos a Rafiki siendo rodeado por la masa. Echan a correr hacia él, pero dos policías aprovechan para detenerlos.

ALE  
 ¡Hermano, hay que ayudarle! ¡No  
 está infectado!

POLICIA  
 Con sus antecedentes yo creo que sí  
 está infectado.

JOHNNY  
 ¡Oiga, necesitamos más crotolamo!

POLICIA  
 ¿Qué es-?

JOHNNY  
 (le da una patada en la  
 entrepierna)  
 ¡Este!

114 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE - NOCHE

114

Angy intenta tirar de Rafiki por la ventana de la cabina, pero los zombies ya están muy cerca.

ANGY  
 ¡Rafiki!

RAFIKI  
 La vida del artista. Todos quieren  
 un trozo de ti.

Le da algo a Angy en las manos y aprieta con fuerza. Después, cierra la ventana y posa con sus característicos cuernos.

RAFIKI (CONT'D)  
 Escalera al cielo o autopista al  
 infierno.

Angy asiente y hace los cuernos con la mano mientras las lágrimas le recorren las mejillas.

Rafiki se gira hacia el zombie de Juanca y se acerca para besarle la frente. La masa de zombies lo sepulta por completo.

115 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 115

Marta bloquea la puerta con su palanca y se sienta frente a la mesa de sonido. Toca unos botones y se pone los auriculares. Angy pone la DEMO sobre la mesa y se acerca el micro. Un fuerte golpe en la puerta las asusta.

El piloto rojo se enciende. Marta asiente mirando a Angy.

116 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 116

Sandra y Julia suben hasta la última grada, arrinconadas por numerosos zombies. Miran los altavoces.

ANGY (O.S.)  
Buenas noches, Sevilla. Os hablamos desde el estadio de fútbol con un mensaje importante.

117 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 117

Marta levanta dos dedos a Angy.

ANGY  
Dos mensajes.

118 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 118

Ale está sentado en el césped cabizbajo, con las manos atrapadas en una brida de plástico. Johnny, en la misma situación, se inclina y agarra el cordón de su zapato con la boca.

ANGY (O.S.)  
Este mensaje es para los vivos. Nos han confinado en el estadio de fútbol asumiendo que estamos infectadas.

119 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 119

Julia, Sandra y Nacho vuelcan un gran altavoz y lo ponen mirando hacia el suelo, aplastando un bocata de chorizo. Otros altavoces ya están en la misma posición.

ANGY (O.S.)  
Pero el virus solo te afecta si has comido un bocata de chorizo contaminado.

Nacho coge un bocata del suelo y lo huele. Julia se lo tira de un manotazo.

ANGY (O.S.) (CONT'D)  
Repito, el virus está en el chorizo. O... en el pan. Mejor no comáis nada.

120 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 120

Johnny tira de los cordones, atados a la brida de plástico.

ANGY (O.S.)  
No os podemos obligar a luchar.  
Pero tenéis que saber que existe esa opción.

La brida se rompe y Johnny se libera. Ale lo mira, sorprendido.

JOHNNY  
Me lo enseñó la Yoli.

121 EXT. CALLE DEL ESTADIO - NOCHE 121

Las radios de los coches vacíos reproducen la emisora.

ANGY (O.S.)  
Necesitamos que nos oiga todo el mundo.

122 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 122

Angy saca la DEMO de la funda y se la da a Marta.

ANGY  
Y si no, lo haremos al estilo indie.

Marta sube un fader de la mesa.

123 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 123

Un acople resuena por los altavoces y los policías se llevan las manos a las orejas, doloridos. Johnny y Ale, con los auriculares puestos, salen corriendo y se topan con un muro de zombies. Agitan el spray de pintura.

124 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 124

Julia, Sandra y Nacho se suben al altavoz, rodeados por zombies que empiezan a morderles los pies. El acople se detiene y suena un cable conectarse.



SANDRA  
 (dando patadas)  
 ¡Los pies no!

JULIA  
 (se ajusta los tapones de  
 los oídos)  
 Venga, vámono'.

ANGY (O.S.)  
 Este mensaje es para los muertos.

125 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 125

Angy se acerca al micro.

ANGY  
 El último single de EnRE2.

126 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 126

Los altavoces retumban con el ritmo del bajo. El suelo tiembla, las palomas echan el vuelo. Está sonando "El trasnochar de los muertos", la canción original de Angy.

Los zombies se detienen, confusos. Empiezan a balancearse al ritmo de la música.

Desde lo alto del altavoz, Sandra se pone las manos sobre el pecho, agitando la cabeza. Divisa un gran tambor sostenido por un hincha.

Pronto, el tambor es reventado al tiempo que la batería se une a la canción. Sandra sigue el ritmo golpeando a los zombies con dos martillos: ahora están distraídos con la música.

Nacho rodea con cinta americana a un grupo de zombies que no tienen más remedio que abrazarse. Johnny y Ale introducen petardos antes de empujarlos lejos.

Subida en el altavoz, Julia usa la porra como micrófono e interactúa con los brazos zombies que se estiran hacia ella. Una mano se cierra sobre su muñeca, así que le da un golpe con la porra y vuelve a su actuación.

127 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 127

Marta rompe la ventana con la palanca. La puerta es echada abajo por los policías, de modo que salta rápidamente hacia fuera con Angy.

128 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE - NOCHE 128

La horda de zombies se tambalea al ritmo de la música. Las chicas empujan entre ellos y se hacen hueco gradas abajo.

129 INT. ESTADIO - NOCHE 129

Los zombies de la grada Este caen en efecto dominó, dejando paso a las dos chicas.

130 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 130

Finalmente llegan al centro con el resto del grupo. Los policías se colocan delante de ellos, seguidos de un equipo de antidisturbios. Angy deja caer lo que queda del mástil de su bajo.

JULIA

Dime una pareja más icónica que la policía y la violencia.

ANGY

Jules y Rue de Euphoria.\*

SANDRA

Kurt Cobain y Courtney Love.\*

Angy y Sandra se miran boquiabiertas y hacen un gesto de respeto mutuo.

POLICIA

Quedáis detenidas por perturbar el orden público.

MARTA

¿Qué público?

Irrumpen en el estadio miles de civiles con ropa de calle, armados con objetos cotidianos como palos de escoba, raquetas de tenis y sillas plegables.

ANGY

¡Nos han escuchado!

SANDRA

¡Y tenemos *engagement*!

Las luces del estadio parpadean con el pesado break musical. Los civiles empujan a los agentes contra la masa de zombies, donde quedan atrapados entre meneos de cabeza extremos y eructos a la altura de la cara. El policía espolvorea spray-pimienta contra los muertos, pero atrae a una bandada de palomas que se abalanzan contra él.

Se levanta un fuerte vendaval. Una escalera de cuerda cae del cielo frente a Nacho.

NACHO  
 ¿A alguien se le ha caído una  
 escalera?

Alzan la vista al cielo y divisan un helicóptero, del que  
 cuelga la escalera.

ANGY  
 ¡La escalera al cielo!

JULIA  
 ¡PAPI!  
 (todos la miran, se aclara  
 la garganta y se hace la  
 avergonzada)  
 Papá, que no hace falta que me  
 recojas...

Agarra la escalera, se detiene y mira al resto del grupo.

JULIA (CONT'D)  
 (ofrece la escalera)  
 Venga, que es pa' hoy.

Suben uno por uno menos Angy, que observa a Johnny y Ale  
 apilando una montaña de carteras.

ANGY  
 ¿No venís?

ALE  
 (agita el bote de spray)  
 Estamos arreglando la economía.

Sonríe escéptica y sube a la escalera.

131 EXT. ESCALERA EN EL CIELO - NOCHE 131

Sandra, que viaja más alta, suelta una mano para hacer un  
 selfie. El grupo posa y una paloma se cuelga en el momento de  
 la foto, tapando la cara de Angy.

132 INT. PLATÓ - DÍA 132

Colgados en la misma escalera, el fondo del cielo ahora es un  
 cromático verde. El grupo está en un plató de grabación, rodeado  
 por un equipo de audiovisuales. La canción continúa con un  
 estilo electropop.

DIRECTORA (O.S.)  
 ¡Ha valido!

El grupo se mira entre sí y celebran.

ENTREVISTADORA (O.S.)  
EnRE2 estrena hoy el videoclip de  
su single "El traspasar de los  
muertos".

133 INT. ESTUDIO RADIO - DÍA 133

El grupo al completo está sentado alrededor de una mesa, y  
sobre ella descansa el vinilo del single.

ENTREVISTADORA  
Habéis sido la canción más viral  
este año, ¿por qué parar aquí?

ANGY  
El grupo se separa, pero no  
paramos. Nos multiplicamos.

Julia se acerca al micro del estudio.

MATCH CUT TO:

134 INT. PLATÓ CONCURSO TV - DÍA 134

Julia sostiene un micro sobre el escenario ante un jurado.

JULIA  
Esta canción se la dedico a mi  
padre,  
(mira a cámara)  
Que espero que me esté viendo.

135 INT. LOCALES DE ENSAYO - DÍA 135

Angy abre la puerta de un local con las llaves de Rafiki. El  
interior está forrado con pósters musicales y equipado con  
mesa de sonido, amplificadores e instrumentos. Sandra entra  
corriendo y se lanza a por la batería.

SANDRA  
¡Guau!

Desde la puerta, Angy y Marta se miran y sonríen. La bajista  
se da cuenta del póster que hay colgado: una foto del grupo  
de Rafiki hace décadas.

136 INT. PLATÓ CONCURSO TV - DÍA 136

Nacho ocupa el centro del escenario, vestido y maquillado de  
forma extravagante. En cuanto un ritmo *house* empieza a sonar,  
deja su postura tímida e impresiona al jurado bailando  
*vogue*.\*

Julia observa desde el lateral del escenario, grabando con el móvil.

JULIA

Anda. ¿Por qué no me dijo que bailaba?

CHICA STAFF

(señala las cámaras)

Sabes que ya lo están grabando, ¿no?

137 EXT. SALIDA INSTITUTO. BARRIO - DÍA 137

Mientras los estudiantes salen del edificio, Ale y Johnny terminan de grafitear en la pared: "LARGA MUERTE AL ROCK". Una chica se acerca discretamente a Ale y le cambia un billete de cinco euros por otra cosa: una entrada para el concierto de *R3nacidás*.

138 INT. GARITO ROCKERO - NOCHE 138

Sobre el escenario, Sandra aporrea la batería, Marta toca la guitarra mientras canta en un pie de micro y Angy sostiene un bajo lleno de pegatinas antiguas.

El público disfruta con su música rock. Ale y Johnny se sorprenden con el grito gutural de Sandra y hacen cuernos con las manos.

Una pareja de chicos ocupa una mesa cogidos de la mano: son los que escaparon del bloque de Fer. Uno de ellos menea la cabeza, pero el otro mira el móvil con los auriculares puestos. Está viendo el programa-concurso en el que sale Julia.

139 INT. PLATÓ CONCURSO TV - DÍA 139

Julia canta mientras Nacho y otros bailarines la acompañan. Es un espectáculo pop muy visual que acaba con una explosión de confeti que asusta a Nacho.

ANGY (O.S.)

Yo creo que se pasó de dramática.

MARTA (O.S.)

A la gente le gusta el show.

140 INT. AUTOBÚS - DÍA 140

Angy y Marta viajan sentadas de frente, con las piernas estiradas sobre la otra. Contemplan el paisaje por la ventana.

ANGY

¿Y lo del helicóptero? ¡Si no vino nadie a ayudar!

MARTA

¿Has visto el programa? Un helicóptero es poco.

El autobús se detiene en la calle del estadio, donde la zona destrozada aún está en obras. La gran valla publicitaria que anunciaba bocatas de chorizo ahora es una imagen gigante del programa de Julia, con su cara en primer plano.

ANGY

No, pero me alegro de que esté en su salsa.

MARTA

De hecho, ayer me mandó los sitios en los que íbamos a tocar con EnRE2.

Le enseña la pantalla de su móvil y empieza a pasar fotos: dos salas de conciertos y el resto son fotos de su gata en distintas posiciones.

ANGY

(contiene la risa y mira por la ventana)

Ya veo.

MARTA

(guarda el móvil)

Dice que ahora el tour el nuestro.

ANGY

(pausa, la mira)

¿Qué?

MARTA

Nos vamos de gira.

Angy se cambia de asiento junto a Marta y se besan. El autobús arranca, dejando atrás el estadio de fútbol.

141

EXT. CALLE DEL ESTADIO - DÍA

141

Una caca de paloma cae sobre la cara de Julia en la valla publicitaria. Pronto, caen otras dos.

Debajo, en la acera, la vendedora del puesto de bocatas sostiene un ejemplar ante la inspectora, que anota en su libreta.

VENDEDORA

¡Le digo que son de queso! Nada de chorizo, nada de pan con gluten. Esto no lleva porquería.

Una cagarruta aterriza justo sobre la libreta.

INSPECTORA

(mira hacia arriba)

Ponga un toldo, por lo menos.

Caen más gotas blancas: en el refresco de una adolescente sentada en un banco, en el café de una empresaria que lee en una terraza... Esta levanta la vista hacia el infante que llora en la otra mesa. Su madre intenta darle de comer un potito, pero se niega. El padre le coge la cuchara.

PADRE

Mira, qué rico.

La caca de paloma aterriza sobre la cuchara justo antes de que el padre se la meta en la boca, fingiendo que está delicioso. El niño abre los ojos, asombrado.

La valla publicitaria se tiñe de blanco.

142

INT. ESTACIÓN DE METRO - DÍA

142

La misma imagen del programa de Julia aparece en forma de cartel sobre la pared. La estación está atestada de gente. Marta se abre paso con la funda de la guitarra a la espalda y tirando de la maleta. Con la otra mano sostiene el móvil.

MARTA

(al teléfono)

Sí, te oigo, pero no te veo.

Entre el barullo, Angy se abre paso con un equipaje similar.

ANGY

(al teléfono)

Teníamos que haber ido con Sandra.

MARTA

¿Y perderte el dulce aroma a humanidad?

Marta aparece a su lado, colgando el móvil. El vagón llega y se crean dos corrientes humanas: una que entra y otra que sale. Ellas caminan hacia la puerta, se detienen un momento y se acercan para besarse. Pero son interrumpidas por un hombre con pintas de borracho y gafas de sol que empuja a Angy de mala gana.

ANGY

(molesta)

¡Perdón!

El hombre continúa su camino sin echar la vista atrás. Marta eructa imitando a un zombie y ambas se ríen.

ANGY (CONT'D)  
(mira alrededor)  
Vas a ir al infierno.

MARTA  
Y por la autopista.

Se cogen de la mano que tienen libre: la de Marta luce una cicatriz. Entran en el vagón y las puertas se cierran tras ellas.

El borracho continúa tambaleándose y chocando contra otras personas. Las gafas de sol salen despedidas, destapando el estado de sus ojos.

Rojos.

FADE OUT.



# LARGA MUERTE AL ROCK



SUENA A FIN DEL MUNDO

UN LARGOMETRAJE DE  
Marina **del Pino** Mancheño



MARINAMANCHE@GMAIL.COM  
678 95 15 97

# ÍNDICE

CONCEPTO Y FICHA TÉCNICA.....	02
STORYLINE Y REFERENTES.....	03
PERSONAJES.....	04
ESPACIOS.....	05
PRODUCCIÓN.....	06
SOBRE MARINA MANCHEÑO.....	07



# CONCEPTO



LARGA MUERTE AL ROCK, por Marina Mancheño, es la próxima ruptura de la comedia zombie. La marginada bajista de un desastroso grupo de rock se convierte en la líder que les hará sobrevivir al apocalipsis.

Desde adolescente he echado de menos el protagonismo femenino en el **cine** y en la industria musical del **rock**. Esta película une ambos mundos, mis dos pasiones, para que la siguiente generación de chicas se sientan capaces de luchar contra lo establecido.

Para colmo, el escenario de todo esto es mi **Sevilla**. Imagínate cómo va a competir el **rock juvenil femenino** contra los zombies que salen del **estadio de fútbol**.

## FIGHA TÉCNICA

FORMATO	Largometraje
GÉNERO	Comedia / terror
TEMA	El ego y la inseguridad
TONO	Desenfadado, adolescente
DURACIÓN	90 min.
TARGET	Chicas 14-21 años

El público objetivo son 1.7 millones de jóvenes españolas con acceso a plataformas de *streaming*, de carácter alternativo y gusto por la música.





# REFERENTES

Una menospreciada bajista decide dejar su desastrosa banda, liderada por una egocéntrica cantante. Durante el ensayo, descubren que se ha desatado el apocalipsis zombie y no les queda otra que colaborar.

Con ayuda de un narcotraficante, la bajista lidera a sus compañeros hacia la zona segura de la ciudad. Sin embargo, en el estadio de fútbol les espera una horda de zombies que solo pueden vencer gracias a sus habilidades y música a todo volumen.

¿¿Zomedia + jóvenes músicAs??



¿Y si pusieran el foco en las mujeres?

¿Y si añadieran zombies a la ecuación?

Y PARA VARIAR, *LARGA MUERTE AL ROCK*

- Conecta con el contexto cultural español
- Varias actrices españolas reconocidas encajan en el reparto
- La psicología de los personajes es cercana a los adolescentes reales.



# EN RE 2

EN VIVO



## PERSONAJES



**ANGY (16):** la menospreciada **bajista**. Tiene demasiadas ideas, pero no se va del grupo porque está pilladísima por Marta.

Propuesta de actriz: Elena Gallardo.



**MARTA (17):** una **guitarrista** muy talentosa con fachada de tipa dura.

Propuesta de actriz: Sofía Oria.



**JULIA (18):** la soberbia **vocalista**. Es su propia fan número uno y sueña con ser famosa.

**NACHO (17):** el **segundo guitarrista**, vago para todo menos para quedar con chicos de una aplicación de citas.



**SANDRA (16):** **batería** y llena de energía. Gran defensora del veganismo.

**ALFONSO (27):** el **técnico** de sonido. Pasota, no le pagan lo suficiente.



**RAFIKI (53):** un excéntrico pero enrollado **narcotraficante** que vive en el edificio en el que ensayan.



# ESPACIOS

## CENTRO DE LA CULTURA



El fantástico edificio donde ensaya ENRE2. Tiene salón de actos, cocina, zona infantil de juegos y tres plantas.

## EL BARRIO (inspirado en Las Tres Mil Viviendas)

El Centro de la Cultura está ubicado en el barrio más **pobre y marginal** de la ciudad. No cambia mucho con el apocalipsis.



## EL CENTRO DE LA CIUDAD (de Sevilla)

**ESTADIO DE FÚTBOL:** aquí se origina el brote del virus zombie

**ESTACIÓN DE METRO:** la zona segura a la que deben dirigirse



# PRODUCCIÓN



Product placement de instrumentos, amplificadores y auriculares.



Banda sonora en colaboración con grupos femeninos nacionales (LIZZIES, HINDS).



Campaña publicitaria de casting de extras (como ya se hiciera con *La Peste en Sevilla*).



Las *subvenciones* a la producción de proyectos de largometrajes, de documentales y de otras obras audiovisuales en Andalucía (entre 250.000 y 300.000 euros)

Y si hablamos de la propia peli,

- Nuestros **zombies** aún están **frescos**. Nada de cráneos abiertos ni brazos colgantes, el horror se expresa en alegorías visuales.
- Se localiza en el interior de un edificio y en el espacio urbano, **así de simple**. Amplia variedad de opciones para cada lugar.
- Lenguaje visual a través de las **luces de la ciudad**: el rojo estadio de fútbol, el azul de los coches de policía, el neón verde de la farmacia...

Lo cotidiano es nuestro escenario.

# SOBRE MARINA MANCHEÑO

Dirijo y escribo para teatro, y sé que no hay cosa más bonita que hacer reír al público. Siempre me ha ido el rollito tétrico, como se puede adivinar por los títulos de *Misión Cantada en la Mansión Encantada* (2022) y *Noche Noche de los Vivos Murientes* (2021).

Esos son algunos de los espectáculos originales de mi asociación juvenil *Club de Teatro*, que fundé en 2017 porque quería contar historias a mi manera. Está integrada por una aplastante mayoría de mujeres, qué curioso.



Pero como me dijeron que del teatro no se vive, estudié un grado en Comunicación Audiovisual y un Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual por la Universidad de Sevilla. Ahora me dicen que del cine tampoco se vive. Por eso tengo el humilde cometido de **avivar la industria andaluza**.

Si algo va a ser devorado, será esta peli.

Porque *suen a fin del mundo*.

aquí está mi tarjeta,  
aunque dicen que  
ya no se usa







MARINAMANCHE@GMAIL.COM  
678 95 15 97

LARGA MUERTE AL ROCK

Por

Marina del Pino Mancheño

VERSIÓN 3

(21/06/2023)

ACTO 1

1 EXT. CENTRO DE LA CIUDAD - TARDE 1

Una paloma sobrevuela el paisaje urbano. Alrededor del estadio de fútbol, se congrega una muchedumbre de hinchas con bufandas y camisetas rojas.

A medida que paloma desciende sobre la carretera, el bullicio se vuelve más fuerte. Vuela a la altura de un autobús hasta que...

¡PAM! Un chocazo brutal contra la ventana.

2 INT. AUTOBÚS - TARDE 2

Tras la ventana, MARTA (17) no se inmuta. Lleva una camiseta de Blondie\*, pantalones cargo, dos mechas rubias y una mascarilla en la barbilla. Viaja apretada entre una multitud de hinchas.

MARTA  
(al teléfono)  
¡No te oigo!

Un hombre levanta el brazo para agarrarse al asidero. Su sobaco queda a la altura de Marta, que contiene las náuseas y se sube la mascarilla.

El frenazo del autobús sacude a los pasajeros y todos se bajan en la parada, dejándola sola y en silencio. Aprovecha para bajarse la mascarilla y ocupa dos asientos apoyando los pies.

MARTA (CONT'D)  
No, Julia ha cortado con él. Iba de aliado porque se pintaba las uñas de negro, pero al final era otro cerdo.

Se oye un eructo al final del autobús: hay un BORRACHO (38) con los ojos rojos que la mira fijamente. Marta corrige su postura de "womanspreading" y cruza las piernas, asqueada.

MARTA (CONT'D)  
Tú haz lo que te dé la gana. ¿Sabes por dónde me paso yo la opinión de Julia?  
(mira el móvil, se lo pone en la oreja)  
¿Angy?

Teclea algo en su móvil, lo contempla unos segundos y estira el brazo buscando señal. Al levantar la cabeza, ve al hombre acercarse torpemente mientras babea y eructa.

MARTA (CONT'D)  
 (guarda el móvil)  
 No, no tengo móvil.

El borracho no se detiene, de modo que Marta se levanta y se acerca a la cabina del conductor, que tiene un Palmerín\* colgando de la pantalla.

MARTA (CONT'D)  
 Oiga, ¿puede abrir?

CONDUCTOR  
 (mosqueado)  
 El que quiera bajarse que le dé al botón, que habéis tenido mucho tiempo pa' darle, hombre. Manda cojones.

El acosador ha tropezado y caído, pero sigue arrastrándose por el suelo hacia ella.

MARTA  
 Vale.  
 (pausa, señala la  
 carretera)  
 ¿Joaquín del Betis?\*

Mientras el conductor examina la carretera, mete la mano por el hueco de la mampara y pulsa un botón. Corre hacia las puertas abiertas, pero la mano del borracho le agarra el tobillo. Sacude la pierna y consigue salir a la calle.

3

EXT. ACERA FRENTE AL ESTADIO - TARDE

3

Los dedos del hombre son decapitados por las puertas del autobús, que aminora la marcha pero sigue su recorrido. Marta observa las uñas pintadas de negro y pone los ojos en blanco.

En la acera de enfrente se distingue el estadio de fútbol, iluminado en rojo. Hay disturbios entre los hinchas, y parte del gentío cruza la carretera en dirección a Marta. Tienen los ojos inyectados en sangre y se mueven con dificultad. Hay un policía de espaldas más cerca.

MARTA  
 ¡Oiga!

El policía se gira y no tiene buena pinta: ojos rojos, sangre en la boca... Se acerca a ella lentamente cuando...

¡PAM! El siguiente autobús se lo lleva por delante. Marta respira aliviada. Acto seguido, las puertas dejan salir a una masa histérica de gente que se cierne sobre ella. Frunce el ceño y se sube de nuevo la mascarilla.

- 4 EXT. PATIO DE LA CASA DE ANGY - TARDE 4
- ANGY (16) se coloca la mascarilla y empuja su bicicleta roja, a juego con sus converse. Lleva una media melena con una bandana roja atada y los auriculares puestos. Una fila de hormigas es aplastada por la rueda a su paso.
- Saca un paraguas transparente que está clavado en el terraplén, junto a los gnomos de jardín que tocan pequeños instrumentos.
- ANGY  
(al micro de los  
auriculares)  
¿Marta? ¿Por dónde, Marta?
- Se encoge de hombros, pone "Call me" (Blondie)\* en su móvil y se dispone a cruzar la puerta.
- 5 EXT. CALLE DEL BAR - TARDE 5
- El paraguas sobresale de la mochila que lleva a la espalda, decorada con parches y pines de Guns n' Roses, The Runaways, Nirvana, The Pretty Reckless...\*
- Pasa por delante de un bar atestado de hinchas de fútbol, que se llevan las manos a la cabeza cuando la pantalla muestra un boletín informativo. Uno de ellos tira una botella a la televisión.
- 6 EXT. CALLE TIENDA DE NOVIAS - TARDE 6
- Una pareja camina delante de ella por la acera, pero ven algo en el escaparate y se dirigen a él embobados. Angy acelera mientras le cierran el paso, pero ellos no se detienen. Casi se le echan encima.
- Intenta recuperar el equilibrio, pero cuando vuelve la vista al frente hay una fila de padres con carritos bloqueando el paso.
- 7 EXT. CRUCE - TARDE 7
- Gira bruscamente hacia el cruce, donde un policía hace una seña a Angy para que se detenga. Ella saluda con la mano y pasa de largo antes de que acordonen la zona.
- 8 EXT. SEMÁFORO - TARDE 8
- Se detiene en el semáforo apoyando el peso sobre un pie, pero ha pisado algo. Es un bocata de chorizo aplastado y guarreado. Varios coches policiales y ambulancias pasan por delante mientras ella mira abajo y lo aparta con el pie. Cuando levanta la cabeza, ya está en verde y hay vía libre.

9 EXT. CALLE MÚSICO CALLEJERO - TARDE 9

Aún conduciendo, la chica guarda la botella de agua en el soporte de su bici. Un sonido exterior la hace quitarse un auricular, que se engancha con la gomilla de la mascarilla y la suelta.

Un MÚSICO CALLEJERO (38), **delgado y un largo bigote** toca el violín en la acera. Encaja en un *mashup* con la música del auricular. Un grupo de chicas adolescentes pasa corriendo y riendo cerca de él, y tiran al suelo el atril con las partituras.

Angy se baja de la bici y recoge las páginas. Mira una de ellas, que tiene el título de "I Was Made For Lovin' You (KISS)"\*, y se las devuelve con una sonrisa.

ANGY

Muy buena.

El músico la mira extrañado. La cara de Angy sin mascarilla está llena de puntitos rojos y costras.

Se acerca a la **gorra morada** que hay en el suelo y saca un par de monedas, pero el músico la recoge rápidamente y se la pone en la cabeza. Coge el resto de sus cosas y se aleja, incómodo.

ANGY (CONT'D)

(borra su sonrisa)

De nada, **Waluigi.\***

10 EXT. COLEGIO - TARDE 10

Pasa por delante de un **mural titulado "LA PAZ ESTÁ EN TUS MANOS"**, **pintado en varios colores con huellas de manos infantiles**. Delante de él, varios **puestos ambulantes de testigos de Jehová**. Angy gira la cara para que no la vean.

11 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE 11

Recorre en bici la calle desértica, repleta de basura desperdigada, edificios destartados y coches con agujeros de bala. Una familia que tiende la ropa en un soportal la mira fijamente. El arreglo musical se ralentiza en un estilo más espeluznante.

12 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 12

Ha llegado al Centro de la Cultura, un edificio reluciente en comparación al resto del barrio. Termina la canción y se quita los auriculares.

Pulsa el timbre de la cancela de alta seguridad. Desde la entrada ve la cabina del guarda, ENRIQUE (49), que está ocupado comiéndose un bocata de chorizo.

Las puertas dejan paso a Angy, que arrastra su bici y se detiene junto a la cabina.

ANGY  
(amablemente)  
Hola Enrique, ¿qué tal el partido?

ENRIQUE  
(amargado)  
Pues no lo sé.  
(le da un golpe a la radio)  
Solo pillo la Guerra de los Mundos\*.

LOCUTOR RADIO (O.S.)  
Señoras y señores, esto es lo más terrorífico que he presenciado nunca...

ENRIQUE  
Tiene delito, ¿eh? Que vivo al lado del estadio y me tenéis aquí... ¿No podíais venir otro día?

ANGY  
(incómoda)  
Bueno, yo solo voy a estar un rato. Entrar y salir. Ese es el plan.

ENRIQUE  
Gallina.

ANGY  
¿Cómo?

ENRIQUE  
Que te des prisa, que entra la fauna.

Se han colado un par de gallinas por la puerta.

13

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

13

Angy recorre el luminoso pasillo, donde se aprecian un área de juego para niños, una cocina con paredes acristaladas y pisos superiores. Deja la bicicleta apoyada en la pared, donde hay un cartel del coro para la tercera edad tapando parte del cartel del concierto de ENRE2.

La reverberación musical se hace más fuerte a medida que se acerca a la puerta doble.

Angy se da algún toquecito en la cara, pero rápidamente baja las manos. Controla la respiración y fuerza una sonrisa.

14 INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 14

El ruido se vuelve más estridente tras la puerta y a Angy se le borra la sonrisa. Sobre el escenario, NACHO (17) toca la guitarra eléctrica a destiempo con los rizos en la cara. SANDRA (16) lleva unos cascos rosa con orejas de gato que le protegen del fuerte estruendo de la batería.

En el centro está JULIA (18) con el micro pegado a la boca, que luce una gorra baker sobre su cuidada melena.

JULIA  
(cantando)  
**Ya te he bloqueado**  
**De mis sentimientos**  
**Ibas de aliado**  
**Qué pérdida de tiempo**  
**Tú solo me hablas**  
**Cuando te conviene**  
**Ya no quiero nada**  
**De tu micro-**

JULIA (CONT'D)  
(se quita un tapón del  
oído y mira hacia abajo)  
Parad. Parad, parad. ¿Qué haces?

Angy no tiene respuesta, pero descubre que le habla a ALFONSO (27), que está en la mesa de sonido al pie del escenario.

ALFONSO  
No sé, pregúntale a este.  
(le hace un corte de  
manga)

Es un chaval con ropa básica, barba de tres días y una gorra puesta hacia atrás. La batería de Sandra aumenta de ritmo y volumen progresivamente.

JULIA  
Siempre es culpa del sonido. Nacho,  
repasa la tablatura. Sandra, tienes  
que tocar más flojito, no me oigo.

SANDRA  
(gritando por encima de su  
solo de batería)  
**¿¡Qué!?!?**

JULIA  
(usando el micro)  
**¡¡Sandra!!**

Sandra se congela con los brazos arriba.



JULIA (CONT'D)  
 Más... acolchado.

Nacho intenta puntear a la vez que sujeta el móvil con la mano, probando varias posturas incómodas. Julia se da la vuelta y mira por encima a Angy.

JULIA (CONT'D)  
 Llegar tarde es poco profesional.

El guitarrista gira el mástil y golpea un pie de micro, que hace un efecto dominó con otro y estira un cable con el que tropieza Sandra. La caída suena a golpe contra la batería.

La cantante coge su botella de agua con pajita, que usa para hacer burbujas cada vez que puede.

ANGY  
 (mira la escena, luego a Julia)  
 ¿Me has robado la demo?

JULIA  
 La música es de todos, Angy. Somos un grupo, no seas egoísta.

En el telón de fondo hay un logo gigante que lee: "JULIA & los enRE2".

ANGY  
 (lo señala)  
 Pensaba que éramos EnRE2.

Julia se mueve y bloquea la parte inferior, de manera que solo se lee sobre ella "JULIA".

JULIA  
 Buah, es que cuando fui a la imprenta me dijo la mujer "Pensaba que era tu nombre artístico" y le dije "Fantasía", y me dijo "Te hago precio si quieres figuras de cartón a tamaño real".

ANGY  
 Menos mal que no las pediste.

JULIA  
 (pausa)  
 ¡Probamos luces!

15 INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - 5 MIN. DESPUÉS 15

El escenario está a oscuras. Un brillante foco cenital ilumina a Julia.

ALFONSO (O.S.)

Voz.

ANGY

(se mete en su foco)

Julia, no sé si has visto...

JULIA

(echándola)

Angy, cielo, este es mi foco.

(a Alfonso, con el micro)

¡Guitarra rítmica!

Otro foco ilumina a Nacho con su guitarra eléctrica, en la que toca entusiasmado los acordes de "Wonderwall"\*

JULIA (O.S.) (CONT'D)

(en el micro)

Nacho, porfa, **toca otra cosa.**

Nacho se detiene y se queda pensativo.

Se enciende un tercer foco sobre la batería, pero la luz está algo desplazada del sitio. Sandra, que enrolla varios coleteros en sus baquetas, mira hacia arriba boquiabierta.

ALFONSO (O.S.)

Hay que centrar el cenital.

SANDRA

¡Si es mucho lío, me muevo yo!

(se dispone a coger en peso la batería)

Se ilumina una guitarra eléctrica en su soporte.

JULIA

(en el micro)

Guitarra solista. Por algo no somos Marta y los EnRE2.

Se enciende otra luz en la esquina trasera del escenario. Angy está en el suelo con la funda de su bajo, poniendo en orden sus tablaturas.

JULIA (CONT'D)

(en el micro, sarcástica)

Y el bajo, qué bien suena.

ANGY

(irritada)

¡Julia!

Se encienden las luces de sala. Julia le acerca una carátula de disco que lee "DEMO DE ANGY - NO TOCAR".

JULIA

No sabía en qué bolsillo va.

ANGY  
 (la abre)  
 ¿"Chayanne mejores éxitos"?\*

Julia le da otra carátula, esta es azul y se titula "ENGLISH FILE".\*

JULIA  
 Ups. Creo que está aquí.

Angy camina mientras guarda la demo en la funda correcta.

ANGY  
 Bueno, Julia. Ya no me vas a oír  
 más porque-

Algo le impide el paso. Hay cinta americana estirada a lo largo del escenario: el rollo está encajado en el pie de plato de la batería, y en el otro extremo Sandra enrolla la baqueta para engordar el cabezal.

SANDRA  
 Oye, dice Javi que F por internet.\*

JAVI (15), que está sentado solo en una butaca, se encoge de hombros.

JAVI  
 (a lo lejos)  
 No funciona internet.

ANGY  
 (confundida)  
 ¿Quién es Javi?

JAVI  
 (sube un brazo)  
 Yo soy Javi.

JULIA  
 (en voz baja)  
 Es el *simp*\* de Sandra, no tiene nada mejor que hacer.

ANGY  
 ¿Y qué aporta exactamente?

Una flauta dulce aparece delante de ellas, sostenida por Nacho. Sandra se abre paso entre las chicas y la coge.

SANDRA  
 (entusiasmada)  
 ¡Hala, qué guay!

NACHO  
 Es que Julia me ha dicho que toque otra cosa...

JULIA  
¡En la guitarra! Nadie va a probar  
la flauta dulce.

Un pitido electrónico alerta a Sandra, que saca su glucómetro  
y le devuelve a Nacho la flauta.

SANDRA  
Mucha azúcar.

ANGY  
Entonces no te ha llegado mi  
mensaje, ¿no?

JULIA  
No. ¿Qué era?

16

INT. COCINA CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

16

Sandra muestra un rollito ante Angy, que sostiene un palo  
selfie con un móvil rosa en la punta. Sandra pulsa la  
pantalla desde el otro lado de la barra, que está llena de  
utensilios de cocina y papeles. En el extremo hay una pequeña  
tele antigua.

SANDRA  
(encantadora)  
¡Un rollito diabético vegano sin  
gluten muy fácil de hacer!

Sandra detiene el vídeo. Guarda el rollito y pone en la  
encimera una tabla de cortar y un tomate. Saca un cuchillo y  
apunta a Angy con él.

SANDRA (CONT'D)  
(siniestra)  
Si te vas del grupo vas a estar  
canceladísima. Y va a haber un  
montón de *beef* con Julia.

Reanuda el vídeo.

SANDRA (CONT'D)  
(encantadora otra vez)  
Como no queremos carne, le ponemos  
tomatitos.

Hace un par de cortes y para la grabación. Aparta el tomate y  
saca un bol con garbanzos. Angy le intercambia el cuchillo  
por un tupper con tomate ya troceado.

SANDRA (CONT'D)  
(alterada)  
Además, todavía está hiper sensible  
con la ruptura.

Grabando. Agrega al bol tomate troceado, una cucharada de salsa y un puñado de especias.

SANDRA (CONT'D)  
(tranquila)  
Hacemos un mix con todo.

Pausa. Remueve el bol con un cucharón mientras Angy deja una tortita sobre la tabla.

SANDRA (CONT'D)  
(remueve cada vez más rápido)  
Y si *ENRE2* se separa tendré que pasar más tiempo con Javi, y todavía no sé cómo cortar con él.

Grabando. Esparce la comida por la tortita con ayuda de la cuchara.

SANDRA (CONT'D)  
Esto pinta muy bien...

Pausa. Arrastra todos los ingredientes de la mesa y los tira en la papelera que ha abierto con el pedal.

SANDRA (CONT'D)  
(con los ojos muy abiertos)  
No pinta nada bien.

Rodea la barra y se pone junto a Angy enseñando el rollito del principio. Pulsa grabar y coge el palo selfie ella misma.

SANDRA (CONT'D)  
¡Y ahora, mi amiga Angy va a probar-

Cuando se gira para encuadrarla, Angy se escabulle por debajo de su brazo.

ANGY  
¡No tengo hambre!

Ahora Angy pasa al otro lado de la barra. Sandra deja el palo selfie encima, sobre las letras y tablaturas. Se pone a editar el vídeo mientras se reproduce una música chillona en bucle.

ANGY (CONT'D)  
¿Sabes? Que Julia te regale "miel vegana" no la convierte en la reina abeja.

SANDRA  
Sí, pero hay que salvar a las abejas porque las abejas pueden llevarnos a la tele.

Señala la tele haciendo manos de jazz y la enciende. Aparecen imágenes del estadio de fútbol, pero solo se oye la música estridente del móvil.

Angy mira de reojo y vuelve a ordenar sus partituras. De fondo, la tele muestra a gente chillando y corriendo.

ANGY

En la tele solo hay fútbol y música mediocre. Yo quiero tocar algo que vuelva loca a la gente. Que te remueva las entrañas.

En la tele, varios zombies le arrancan las entrañas a un cadáver.

ANGY (CONT'D)

¡Que te vuele la cabeza!

Un policía apunta con la pistola a un hincha pintado de arriba abajo. Está a punto de disparar...

Pero Sandra sisea y llama su atención. Ha detenido la música del móvil.

SANDRA

¿Lo oyes?

LOCUTORA TV (O.S.)

Esto no es una recreación de La Guerra de los Mundos, por favor, escuchen con atención cómo sobrevivir-

Sandra sigue el pitido de su glucómetro, que localiza dentro de una olla.

SANDRA

(lo saca y se ríe)

Estoy tonta, ¿por qué lo he puesto aquí?

Angy apaga la tele, que muestra un rótulo que dice "ALERTA DE EMERGENCIA".\*

ANGY

Sandra, esto es una emergencia. Estoy a esto de marcarme un Jimmy Page y buscarme un Led Zeppelin.\*  
(Sandra no entiende)  
Que me piro en plan Harry Styles.\*

SANDRA

(chasquea los dedos como aplauso)

¡Slayyy! Pero... ¿Y si Julia deja de invitarte a su piscina?

ANGY  
 (con una sonrisa ganadora)  
 Me da ansiedad la piscina.

17 INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 17

Las baquetas de Sandra, forradas con un cabezal de cinta americana, crean un sonido extraño en la batería. Angy se las intercambia por otras baquetas normales y el ritmo se escucha mucho más limpio.

Sitúa los dedos de Nacho sobre las cuerdas de su guitarra y le marca unos acordes fáciles de seguir.

Por último, Angy toca con destreza un riff en el bajo.

18 INT. GRAN CONCIERTO - NOCHE (ENSOÑACIÓN) 18

En un rasgueo, todo se transforma. Angy está vestida como una artista de *glam metal* con el pelo cardado sobre la cara y tachuelas. Sandra lleva un estilo punk rock y Nacho va igual que antes pero con gafas de sol. También está Marta a la guitarra, a juego con el look estrambótico de Angy.\*

Un espontáneo se cuelga en el escenario, pero la guitarrista le atiza con el mástil mientras toca y lo hace rodar hasta caer.

Entre un público disfrutón, Julia mira de brazos cruzados. Aprieta los labios y niega con la cabeza.

ANGY  
 ¡No! ¡Déjame acabar!

Los labios de Julia forman una frase a cámara lenta:

JULIA  
 No lo veo.

19 INT. SALÓN DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 19

Angy le enseña a Julia sus partituras apoyada en el borde del escenario. La música rockera ha sido sustituida por un Himno de la Alegría algo triste, tocado por Sandra en la flauta desde una butaca.\* Nacho se pelea por afinar la guitarra.

ANGY  
 ¡No me estás escuchando!

JULIA  
 Es que no oigo ningún "unch, unch".  
 Solo oigo...  
 (sopla en su botella con  
 cañita, suena como un  
 gutural)\*  
 (MORE)

JULIA (CONT'D)

Y a Marta atizando a un espontáneo.  
¿A qué viene eso?

ANGY

(le quita las páginas)  
Me pareció algo que ella haría.

JULIA

Mira, Angy. Eres muy buena, pero en la tele tenemos que dar... Una imagen. Y no te preocupes por nada, porque tienen a los mejores maquilladores.

Angy gira la cabeza con un desagradable deslizamiento eléctrico de fondo.

NACHO

(termina de deslizar y  
asiente, satisfecho)  
¡Rock and roll!

20

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

20

Angy sale del salón de actos con la funda del bajo colgada a la espalda. Alfonso tiene su equipo recogido en un carrito, Sandra y Nacho observan la discusión con Julia.

ANGY

(se dirige a la salida)  
Si Marta no viene a ensayar es porque siempre perdemos el tiempo charlando.

JULIA

(le bloquea el paso)  
Se llama dinámica de grupo. Creo que estamos olvidando al verdadero culpable de que no sonemos bien.  
(señala a Alfonso con la cabeza)

ALFONSO

Pues va a ecualizar el sonido tu padre.

JULIA

Buen intento, pero nunca viene a verme.

SANDRA

(le pone la mano en la espalda y le ofrece el rollito)  
Oh, Julia... ¿Sabes cómo relleno yo mis vacíos?



JULIA  
 (borde)  
 Dáselo a tu novio-perro, él sí que  
 está vacío.

Javi, que resulta que está también presente, deja de mirar la pared y se vuelve hacia el resto.

JAVI  
 (ajeno a todo)  
 ¡Hey! ¿Qué pasa?

ANGY  
 (da un paso al frente)  
 ¡Oye! ¿Qué culpa tiene Sandra de  
 que su novio sea un NPC\*? ¡No hace  
 nada!

JULIA  
 (se acerca a Angy)  
 Es como un bajo eléctrico.  
 PRESCINDIBLE.

ANGY  
 Pues Sandra tiene su propia  
 opinión. ¿Verdad, Sandra?

SANDRA  
 (a Julia)  
 ¿Puedo seguir yendo a tu piscina?

NACHO  
 Ay, podríamos ensayar en la  
 piscina.

JULIA  
 La semana que viene os quiero aquí  
 desde primera hora.  
 (mira a Angy)  
 Tenemos que recuperar mucho tiempo  
 perdido.

ANGY  
 Se acabó. Voy a decir una cosa.  
 Chicas... chico...s...  
 (mira a Nacho, luego a  
 Alfonso y a Javi)  
 Es que a vosotros no os conozco.  
 Va a sonar muy fuerte, pero-

BANG, BANG. Se oye un breve tiroteo en la calle.

Todos se asoman al ventanal que conecta con el patio trasero, donde ALE (14), JOHNNY (14) y JUANCA (13) acaban de saltar la verja. Van muy desaliñados y visten cazadoras deportivas.

SANDRA  
 (cabreada)  
 ¡Oye! ¿Pero vosotros sois tontos o  
 qué? ¡Que los petardos matan a los  
 perros!

Javi está en el suelo abrazado a sus piernas, hiperventilando del susto. Nacho, agarrado con fuerza a su flauta, acerca la mano al pomo y Alfonso lo detiene.

ALFONSO  
 ¿Qué haces, chaval? Vienen de un  
 tiroteo.

NACHO  
 Ay... Yo qué sé... Es que me dan  
 penilla...

Los tres llegan al cristal y lo aporrean con violencia.

JUANCA  
 ¡Illo, tus muertos! ¡Abre la  
 puerta, hostia!

JOHNNY  
 ¿Está Rafiki?

JULIA  
 ¡No, no queremos Rafiki!  
 (al grupo)  
 En este barrio no hay un día que no  
 quieran venderte droga.

ANGY  
 No seas clasista.  
 (a los chicos)  
 ¿Qué ha pasado ahí fuera?

ALE  
 (pega en el cristal una  
 bolsita de hierba)  
 No sé, hermana, ábreme y te doy  
 cinco.

Alfonso echa el cerrojo del ventanal.

ALFONSO  
 Los cojones, para que rompan algo.

ANGY  
 Que vendan droga no significa que  
 sean unos-

CLASH. Con una roca, rompen el cristal en pedazos y entran.

ANGY (CONT'D)  
 Vale.

Los tres corren hacia el hall, pero Enrique les bloquea el paso.

ENRIQUE

Siempre sois los mismos. Que no  
puedo irme a mi hora, no.

(ve el cristal)

Mucha cancela de alta seguridad  
pero luego ponen la porquería esa.  
Venga para casa.

JUANCA

Illo, no me rayes. Subimos y nos  
piramos.

Enrique saca una linterna y los adolescentes dan un paso  
atrás.

ALE

Hostia hermano, la linterna esa es  
de las que tienen electrochó.

JOHNNY

Al primo de la Yoli se lo llevaron  
por delante con una d'esa.

22

EXT. PATIO TRASERO. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

22

Ale abre el cerrojo de la verja y los tres salen del recinto  
dejando la puerta abierta. Los demás observan desde el hueco  
del ventanal, donde Enrique pone a funcionar su linterna y  
asusta a Nacho.

ENRIQUE

(enciende y apaga)

El primo de la Yoli tiene más  
cuento...

Camina tranquilamente hacia la verja, por la que se cuelga un  
hincha con camiseta y bufanda a juego. Se tambalea, tiene los  
ojos rojos y eructa.

ENRIQUE (CONT'D)

Compañero, aquí no se puede entrar.

(se fija en la bufanda)

¿Se sabe cómo ha quedado el  
Sevilla?

23

INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

23

Julia mira de brazos cruzados cómo Angy barre los pedazos de  
cristal. Detrás, en el patio trasero, Enrique se acerca al  
hincha.

JULIA

Mejor esperamos a que llegue la poli. No quiero que me disparen el coche.

ANGY

También pueden disparar por este hueco.

JULIA

Hmm, no lo creo, tengo el coche en el sótano.

Angy le pone mala cara. Al fondo, Enrique forcejea con el hincha violento.

JULIA (CONT'D)

¡Relax! Lo que pasa ahí fuera es entre las mafias y eso. No atacan porque sí, no nos van a comer.

SANDRA

(histérica)

¡Ese hombre se está comiendo a Enrique!

JULIA

¡Sandra! Estamos hablando.

24

EXT. PATIO TRASERO. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

24

El hincha se ha aferrado al cuello de Enrique, que grita de dolor. Alfonso corre hacia él con determinación. Cuando ve que el atacante es un zombie terrorífico de ojos rojos, aminora la marcha y da media vuelta.

ALFONSO

Nope.

En el hueco del ventanal ve las caras de pánico del grupo. Se gira de nuevo, coge aire y da un grito de guerra mientras se lanza contra el zombie y lo tira al suelo.

JULIA

(impresionada)

Guau... Qué fuerte es la masculinidad frágil.

Enrique, ensangrentado, regresa al edificio apoyado en Alfonso. Pero el zombie los sigue de muy cerca.

ANGY

¡Hay que hacer algo!

25 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

25

Angy se dispone a levantar el extremo de una mesa del comedor.

ANGY

Una, dos...

El esfuerzo es en vano, porque el resto del grupo sigue en el ventanal animando.

JULIA

¡Tú puedes, rey!

NACHO

(le tiembla la voz)

Olee...

Sandra se da cuenta de lo que está haciendo Angy.

SANDRA

¡Eso! ¡Vamos a tirarle una mesa!

26 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - 2 MIN. DESPUÉS

26

Los cuatro taponan el hueco con mesas y sillas del comedor. Dejan el espacio justo para que pasen Enrique y Alfonso, y con la escoba, Angy empuja al zombie mientras terminan la barricada.

JULIA

(huele)

¡Qué asco, Nacho! ¡Vete al baño!

NACHO

¡No he sido yo!

Angy le da un golpe al zombie con la escoba, provocándole un eructo.

ANGY

¿Tiene gases?

El zombie aparta el palo de la escoba, dejando a Angy indefensa a pocos centímetros de su cara. Antes de recuperarse de las arcadas, alguien **introduce en la boca del zombie la flauta**, deteniendo el mordisco.

Ha sido Alfonso, que ha dejado en shock a Nacho. Sandra empuja el mueble y termina de bloquear el paso al zombie, que aún asoma la cabeza.

NACHO

Ahora sí voy al baño.

(sale)

JULIA  
 (examina la flauta)  
 Me pregunto de dónde habrá sacado  
 la idea-

ALFONSO  
 Cállate.

Suenan silbidos en la flauta, potenciados por el gas. Todos se apartan, asqueados.

Enrique está tirado en el suelo, desangrándose. Sandra mira estupefacta.

SANDRA  
 No puede ser...  
 (entusiasmada)  
 ¡Es adorable! ¿De quién es?

Se lanza al suelo para acariciar a una gallina. Todos se miran confundidos menos Angy.

ANGY  
 (alarmada)  
 ¡HOS-

27 INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 27

Julia coge el pie de micro.

28 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 28

Nacho coge una sartén.

29 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 29

Angy abre un armario y caen varios cartones a tamaño real de la foto de Julia. No le hace ninguna gracia.

30 INT. COCINA CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 30

Sandra coge su palo selfie.

Se graba un tiktok con el zombie usando un filtro de angelito y el sonido más viral del momento.

JULIA (O.S.)  
 ¡Sandra!

SANDRA  
 ¡Perdón!

31 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 31

Salen sujetando sus respectivas armas, Angy ha cogido su paraguas. Se acercan cuidadosamente a la cancela, pero Julia la abre del tirón.

ANGY

¡Espera!

Varias gallinas pululan por la misma calle destrozada de antes. Julia imita el cacareo, burlándose de ella.

SANDRA

(observa la calle)

Guau... No puedo creerlo. ¡Parece el fin del mundo!

JULIA

(a Angy)

Es que la he traído en coche.

32 INT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 32

Todos regresan y **tiran sus armas a un lado.**

JAVI (O.S.)

**¡Au!**

ANGY

Oye, ¿alguien ha llamado a la ambulancia?

JULIA

Yo he intentado pedir una pizza, pero-

Suenan varios golpes en la cancela metálica.

JULIA (CONT'D)

(entusiasmada)

No comparto.

(Comienza el primer punto de giro)

33 INT. CABINA GUARDA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 33

Angy revisa las cámaras de seguridad. En las imágenes, alguien se abre paso entre media docena de zombies empujando un carrito de dos ruedas.

LOCUTOR RADIO (O.S.)

**Estos seres sobreviven sin un ápice de inteligencia, siguiendo sus instintos más básicos.**

**Julia ha llegado también, Angy la mira de arriba abajo.**

JULIA  
 (embobada por las  
 imágenes)  
 Pizza...

La persona que ronda la entrada saca una palanca de su mochila y golpea a los zombies. Encuentra el timbre y hace sonar el zumbido varias veces. Angy pulsa el botón del telefonillo.

ANGY  
 ¿Quién es?

MARTA (O.S.)  
 ¡Abreeeee!

Julia golpea el botón que desbloquea la cancela.

ANGY  
 ¡Julia!

JULIA  
 (no ha podido resistirse)  
 ¡Ha dicho "abre"!

34

EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

34

Tras la cancela encuentran un **expositor portátil de testigos de Jehová, manchado de sangre y con un cartel en la parte superior: "¿EXISTE DIOS?"**

JULIA  
 Van a por todas, eh.

Marta mueve el expositor para protegerse de un zombie que se acerca por detrás. Está sucia, llena de arañones y con el pelo enmarañado.

De una patada, empuja al zombie a través del expositor y vuelca el objeto sobre él. Pisándolo cual tabla de surf, clava la palanca como una bandera en su cabeza. Mira hacia la entrada y resopla para apartarse un mechón de la cara.

MARTA  
 ¿Tenéis una gomilla?

JULIA  
 (boquiabierta)  
 Tía...  
 (estira un coletero y lo  
 tira contra ella,  
 indignada)  
 Llegas súper tarde.

FIN DEL ACTO 1



ACTO 2

35 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

35

Sandra saca de la caja una tirita con dibujos de unicornios y arcoíris, la desenvuelve y la coloca sobre el corte de la frente de Enrique, que se sujeta el cuello ensangrentado. Alfonso sale del salón de actos con el telón de "JULIA & los enRE2", ahuyenta a Sandra con un gesto y tapa la hemorragia.

ENRIQUE

¿Cómo... ha quedado el Sevilla?

JULIA

(ve el telón, asqueada)

Pero bueno, esta persona no se encuentra bien.

ALFONSO

Anda, vete a jugar con los niños.

Julia le arruga la cara y se sienta en una minúscula silla de la zona infantil junto a Nacho, que intenta resolver un cubo de rubik despegando las pegatinas. Julia abre su libreta.

JULIA

Sabes que hay tutoriales para hacerlo, ¿no?

NACHO

No hay internet. Pero si quedo luego con el de la cita le tengo que impresionar con algo.

JULIA

Pues dedícale una canción, demuéstrole que eres un artista inalcanzable y que tu intelecto está a años luz del suyo.

(mira su libreta)

¿Un sinónimo de "pitochico"?

(echa un vistazo a la cocina a través del cristal)

36 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

36

Sandra sostiene un plátano.

SANDRA

Javi, esto y nada es lo mismo.

Sobre la barricada de mesas y sillas hay objetos sobrepuestos: una espátula, un cartón de Julia a tamaño real, un libro de inglés... El zombie, que sigue atrapado con la flauta en la garganta, produce un silbido de vez en cuando.

SANDRA (CONT'D)  
 (le devuelve el plátano)  
 Es una barricada, no arte  
 contemporáneo.

Sandra ve a Julia tras la cristalera de la pared, desde donde hace un gesto de cortar con las tijeras y señas de "se acabó".

SANDRA (CONT'D)  
 Oye Javi, tengo que decirte una  
 cosa.

JAVI  
 (intenso, mirando el  
 plátano)  
 Lo siento. Sé que soy una mierda,  
 no merezco estar con alguien como  
 tú.

Julia asiente, animando a Sandra.

SANDRA  
 (se gira hacia el zombie)  
 Nah, anda ya.

JAVI  
 Pero sé que si estoy contigo tengo  
 una razón para vivir.

Javi abraza repentinamente a Sandra, que queda peligrosamente cerca del zombie, con el que comparte una mirada de complicidad hasta que consigue zafarse.

SANDRA  
 (ríe nerviosa)  
 Bueno, bueno. Tampoco te hagas  
 ilusiones porque puedo morirme en  
 cualquier momento. ¡A lo mejor  
 tienes que vivir sin mí!

Julia se lleva la mano a la frente y niega.

SANDRA (CONT'D)  
 (coge un rollo de cinta)  
 ¡Toma! Arregla la barricada.

Javi mira el plátano y la cinta. Sandra le saca los pulgares a Julia.

Julia le saca los dedos corazón desde su lado del cristal. A la vez, Marta llega del baño por el pasillo. Se encuentra de frente con Angy, que sale del salón de actos.

ANGY

¡Marta! Sé que no hemos tenido  
ocasión de hablar, pero...

MARTA

(en voz baja)

¿Se lo has dicho ya a Julia?

ANGY

Casi. Le mandé un mensaje, pero no  
le llegó, y luego intenté  
decírselo, pero empezó el  
apocalipsis.

MARTA

Excusas.

Marta se va a la cocina y Angy se queda atrás, suspirando.  
Mira las escaleras.

MARTA (O.S.) (CONT'D)

(desde la cocina)

¿¡Quién mierda le ha pegado un  
plátano al zombie!?

38

INT. TERCERA PLANTA - TARDE

38

En el suelo hay un par de filtros de cigarro y una púa roja.  
El pasillo está desierto y parpadea la luz. Una ventana con  
persianas de acero permite ver la calle por la que caminan  
algunos zombies.

Un eructo lejano hace a Angy detenerse en seco.

ANGY

¡Eo!\*

RAFIKI (O.S.)

(a lo lejos)

¡Eo!

Angy pone la oreja en la puerta de un aula.

ANGY

¿Eeh ooh?

RAFIKI (O.S.)

¿Eeh ooh?

ANGY

(cambia de puerta)

¡Eeeeeeeh oh!

RAFIKI (O.S.)

¡Eeeeeeeh oh!

ANGY  
(en otra puerta)  
Eo.

RAFIKI (O.S.)  
(cada vez más cerca)  
Eo.

ANGY  
Eo.

RAFIKI (O.S.)  
Eo.

ANGY  
¡Eeeeeeeeh!-

Mientras canta apoyada en la puerta, esta se abre y ella cae.

39 INT. AULA PLANTA TERCERA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 39

Desde el suelo, Angy comprueba su alrededor: parece que alguien ha estado viviendo ahí dentro. Hay un saco de dormir, una guitarra acústica y basura desperdigada.

Cuando se levanta, RAFIKI (53) entra en su campo de visión: un bohemio desaliñado, delgado, con coleta y barba gris. Se dirige a ella con las manos hacia delante.

ANGY  
¡No!

Enmarca su cabeza con las manos y le da un sonoro beso en la frente.

RAFIKI  
(con un marcado acento  
español)  
*God save the Queen!*

Angy da un paso atrás, extrañada.

ANGY  
¿Quién eres?

RAFIKI  
(como si fuera obvio)  
¡Rafa! ¡Rafiki! ¿Dónde están los chavalines?  
(se asoma al pasillo,  
buscándolos)

ANGY  
Ah... Los echó el guarda.  
(pausa)  
¿Vives aquí?

RAFIKI  
 (haciendo cuernos con la  
 mano, bromista)  
 Vivo en el presente.

Rafiki recorre el aula recogiendo algunos filtros del suelo y prepara su mochila, de la que cuelga el llavero de una mano esquelética haciendo la misma pose. Angy se acerca a la guitarra y toca un acorde desafinado.

RAFIKI (CONT'D)  
 Ya habrán terminado abajo, ¿no? Voy a tener que salir.

ANGY  
 No te lo recomiendo, fuera hay un apocalipsis zombie o algo así.

RAFIKI  
 (emocionado)  
 ¿Que sí? Te estás quedando conmigo.

ANGY  
 En serio, mi grupo y yo estamos esperando a que termine. O a que pierda la cabeza...

RAFIKI  
 ¡Claro! Tú eres música.  
 (toca la guitarra de aire y tararea)  
*Can, can, can...* Os he escuchado alguna vez.

ANGY  
 Lo siento.

RAFIKI  
 Yo también empecé así, pero éramos más de...

Saca la lengua y hace cuernos con las manos, a la vez que se escucha un fuerte chillido desde la planta de abajo.\*

40

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

40

Alfonso y Julia empujan las puertas del salón de actos para mantener dentro a Enrique, que asoma todavía medio cuerpo y la cabeza, con los ojos rojos. Nacho sostiene la sartén a una distancia cautelosa.

JULIA  
 (a Alfonso)  
 ¡¿Estás cien por cien seguro de que está muerto?!

ALFONSO

¿A ti qué te parece?

La puerta aplasta a Enrique, que deja escapar un profundo eructo y babea.

JULIA

¡Un tío normal!

Angy baja las escaleras justo cuando Marta empuja a Alfonso y abre su lado de la puerta, le da una patada al zombie y lo encierra definitivamente.

ANGY

(horrorizada)

¡Oh, no!

(pausa, lo asimila)

Mi bajo...

MARTA

Tu bajo está a salvo. Solo comen personas.

JULIA

(coge la sartén de Nacho y se dirige a la cocina)

Yo me comía ahora una persona.

MARTA

(agarra la sartén, deteniendo a Julia)

Tenemos que racionar las provisiones.

JULIA

Hay comida de sobra, para de hacerte la intensa.

(tira de la sartén, desafiante)

41 INT. COCINA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE

41

Julia deja la sartén sobre la encimera, ahora llena de envoltorios, cáscaras y restos de comida. Ve a Sandra al otro lado sentada en el suelo, llorando con la cara manchada de chocolate y nata.

SANDRA

Tenía ansiedad...

El glucómetro empieza a pitar.

SANDRA (CONT'D)

Y ahora tengo el azúcar alta.

JULIA  
 (decepcionada)  
 Sandra... Pepinillos con nocilla  
 no... ¿Y tú qué estabas haciendo?

Se gira hacia Javi, que termina de apilar una montaña de cintas sobre la barricada. El resto del grupo entra también.

JAVI  
 Estoy poniendo la cinta en la  
 barricada.

Marta coge un rollo bruscamente, lo pega en un extremo y pasa la cinta por delante del cuello del zombie, ahora incapaz de adelantar la cabeza. Angy observa pensativa.

MARTA  
 (a Javi, intimidante)  
 No hay que ser ingeniero.

ANGY  
 Tenemos que salir a por comida.

JULIA  
 (sarcástica)  
 La que se conoce el barrio.

NACHO  
 ¡Aaah! ¿Qué hace?

Rafiki hace su aparición besando la frente de todos, uno por uno. Cuando llega a Julia, esta se escabulle.

JULIA  
 ¿Y este quién es?

ANGY  
 (hace cuernos con las  
 manos)  
 El que se conoce el barrio.

42 INT. CABINA GUARDA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 42

Angy coge dos *walkie talkies*.

RADIO (O.S.)  
 Recomendamos que no salgan a la  
 calle bajo ningún concepto...

43 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE 43

Marta sostiene su palanca y Alfonso un destornillador. Ambos escoltan a Rafiki. A un lado están Sandra y Nacho, al otro, Julia y Javi.

ANGY (O.S.)  
 Rafiki os guiará hasta el bazar.  
 Los demás tenéis que acotar la  
 zona.

Sandra desenrolla la cinta.

44 EXT. ALFOMBRA ROJA - NOCHE (ENSOÑACIÓN) 44

Sandra viste con un traje de chaqueta rosa y gafas de sol, todavía con sus cascos puestos. Extiende un cordón de terciopelo rojo que impide el paso de la muchedumbre, compuesta por numerosos **cartones a tamaño real de Julia**. Por la alfombra roja avanza Rafiki, que luce un estilo *hard rock* de los 70.\*

ANGY (O.S.)  
 Si cada uno cumple su parte,  
 tendremos provisiones antes de que  
 se ponga el sol.

Una Julia se cuelga en la alfombra roja, pero Marta, trajeada y con una máscara al estilo de *Slipknot\**, empuña un poste de hierro y parte el cartón. Tras él, la verdadera Julia observa el destrozo.

JULIA  
 No lo veo.

45 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 45

El grupo ensaya las posiciones acotando el pasillo con dos cintas americanas, tras las que se pegan los **cartones de Julia**.

ANGY  
 (cortada)  
 Eh... Si no os convence la idea,  
 podemos probar otra cosa...

Julia le quita a Sandra uno de los dos martillos que lleva en el cinturón y se dirige a la pared.

SANDRA  
 ¡A mí me parece una idea increíble!

ANGY  
 Entonces, a lo mejor-

CRASH. La vocalista ha roto el cristal del hacha de emergencia. **Arroja el martillo a un lado.**

SANDRA (O.S.)  
 ¡Lo tengo!

**Suena un fuerte estruendo.**



JULIA  
Tenemos armas, ¿por qué no vamos todos a la vez?

RAFIKI  
Te recomiendo usar una de estas,  
(desenvaina una navaja)  
Es más fácil.

ANGY  
(a Rafiki)  
¿Siempre llevas eso encima-?

JULIA  
(ríe y sostiene el hacha)  
No sé si habéis visto *American Psycho\**, pero estoy segura de que-

ANGY  
(alza la voz)  
¡Haz lo que te dé la gana!  
(silencio. Bromea,  
nerviosa)  
¡Desde arriba...!

Sandra, que está en el suelo junto a la bici de Angy, choca los martillos como si fueran baquetas y empieza la música.

(Primera pinza)

46 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE

46

Las parejas que sostienen las cintas avanzan en paralelo acotando el grupo de Rafiki, que lleva la bici por el manillar. Un repartidor zombie se pega a la cinta, Sandra hace fuerza para empujarlo y la inercia lo derriba.

JULIA  
¡Oye! ¡Mi pizza!

Desde el suelo, el zombie repta y se cuelga en el pasadizo, pero Alfonso le clava el destornillador en la cabeza y lo deja inmóvil.

ALFONSO  
(a Marta)  
¡Solo hay que darle al cerebro!

En la otra cinta, Marta golpea con la palanca la entrepierna de un policía zombie.

MARTA  
Ya lo sé.

47 INT. TERCERA PLANTA - TARDE 47

Angy vigila desde la ventana con el *walkie* en la mano.

ANGY  
Ya queda poco.

48 EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE 48

Marta se queda con la bici mientras Rafiki se acerca a una fila de carritos de la compra. Saca un cabezal de la navaja y lo introduce en la ranura del euro.

ANGY (O.S.)  
Solo tenéis un par de polis encima.

Un poli zombie rodea el extremo de Javi, que no se da cuenta. Rafiki lo empuja con el carrito.

RAFIKI  
(al *walkie*)  
Lo de siempre, vaya.

Marta aparca la bici mientras Alfonso apuñala a otro poli con su destornillador. Ambos abren las puertas del bazar dejando pasar a Rafiki con el carrito antes que ellos. Pero el poli todavía se mueve: se levanta del suelo y entra en la zona acotada. Camina en círculos, aturdido, y lleva una porra en el cinturón de servicio.

JULIA  
(a Nacho, desde lejos)  
¡Eh! Dale a ese, que parece tonto.

NACHO  
Ay, no sé... Angy me ha dado esto pero no me ha dicho cómo usarlo.  
(saca un cuchillo de untar)

JULIA  
¿Por qué le hacéis caso a doña bajos?  
(mira hacia la ventana del edificio)  
Encima no está haciendo nada.

SANDRA  
¡Está vigilando el perímetro!

JULIA  
(mira a su alrededor)  
¡Esto está muerto! ¡Literalmente!  
(se fija en la porra del poli)  
Nacho, tira ese cuchillo.

NACHO  
(preocupado)  
¿Y si quiero hacerme una tostada?

Julia se acerca al zombie. Su cinta se destensa.

49 INT. TERCERA PLANTA. CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 49

Angy mira entre las persianas metálicas. Todo parece despejado, pero en el límite izquierdo de su visión aparece un hincha vestido con la equipación roja de fútbol. A éste le siguen dos más.

Intenta meter la cabeza entre las persianas, pero no cabe. Piensa durante un momento y saca el móvil. Extiende el brazo todo lo posible a través de la ventana y hace una foto del ángulo muerto. Cuando la revisa, empieza a rascarse la cara.

50 EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE 50

Julia pega en una farola su extremo de cinta, que se sostiene todavía gracias a Javi. Empuña el hacha y se dirige hacia el zombie. Tras ella, Javi divisa la masa roja que se acerca.

JAVI  
Oye, Julia. ¿Has visto...

JULIA  
*Sí, American Psycho. Lo he dicho antes.*  
*(coge impulso con el hacha)*  
*¡Vamono'!*

Julia clava el hacha en el cráneo del zombie, cuya sangre le salpica la cara. Contiene las náuseas e intenta sacar el hacha, pero está atrapada en la cabeza del policía, que aún se mueve y da mordiscos al aire.

SANDRA  
¡Guau! Es como una cucaracha, no se muere nunca.

Julia empuja el mango para mantener a distancia los mordiscos. Mira el cinturón en busca de la porra, pero el walkie del policía empieza a emitir sonidos.

ANGY (O.S.)  
(en el walkie)  
¡¿Rafiki, me recibes?! ¡Tenéis que volver ya!

El primer hincha llega hasta la cinta y suelta un eructo. Tras él, la calle se inunda de zombies que eructan en canon.

51 INT. BAZAR - TARDE

51

Otro eructo, esta vez procede de Alfonso, que ha abierto una bolsa de pelotazos y come mientras guarda cervezas y chucherías en el carro.

Marta se acerca al carrito con **cajas de compresas** y tampones. **Saca una bolsa grande de patatas** para hacer hueco.

MARTA

¿Te importa no llenar el carro con estupideces?

ALFONSO

(examina la caja de tampones)

Yo no te digo nada de tus caprichos. **¿Qué más te da la sangre? Si ya estás hasta el culo.**

Rafiki llega con el *walkie* en la mano.

RAFIKI

(alterado)

¡Hay que aligerar! ¡Que se derrite el helado!

El *walkie* emite un ruido.

ANGY (O.S.)

¡Estáis rodeados! ¡Salid de ahí!

Marta empuja el carrito hacia la salida. **Rafiki ve la bolsa de patatas, la coge y mira a Alfonso negando con la cabeza antes de irse.**

52 EXT. CALLE DEL BAZAR - TARDE

52

Javi ve cómo el hincha se acerca a Julia, que sigue empujando el mango del hacha. Se mira la mano, que sostiene aún el extremo de cinta, y la deja caer mecánicamente. Corre hacia el hincha y lo empuja antes de que muerda el brazo de Julia. Ahora otros tres lo tienen rodeado a él.

SANDRA

¡Aguanta, Julia!

Sandra deja caer la cinta y saca los martillos, con los que atiza a los zombies a ritmo de batería. Nacho aprieta su cuchillo de untar, inmóvil, hasta que la bici lo sobrepasa y el carrito se para a su lado. Este está enganchado a la bici a través de cables de sonido, y Rafiki está sentado dentro. Alfonso empuja detrás.

RAFIKI

Su limusina.

Marta está a punto de poner en marcha la bici, pero Sandra le bloquea el paso.

MARTA

¡Hay que pirarse!  
(golpea a un zombie que le  
toca el hombro por  
detrás)

SANDRA

¡No podemos!  
(atiza a dos zombies a la  
vez, uno a cada lado)

MARTA

¿Por qué?  
(otro zombie se interpone  
entre ellas, se cabrea)  
¡¿No ves que estamos hablando?!  
(le clava la palanca por  
la mandíbula)

53 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - TARDE 53

Angy abre la cancela y eleva el cuchillo de cocina, que hace un efecto reflectante con los últimos rayos de sol.

ANGY

¡Retirada!

A lo lejos todos ven la señal, y sin más respuesta, le dan la espalda. Angy levanta los brazos, extrañada.

54 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE 54

Julia estudia el espacio y suelta el mango del hacha a la vez que se agacha a por la porra. El zombie se inclina hacia delante y se topa con el brazo de Javi, que ha llegado corriendo para ayudar.

55 INT. ESTADIO DE FÚTBOL - DÍA (FLASHBACK. 3 HORAS ANTES.) 55

Un hincha gordo y sudoroso muerde un bocata de chorizo, cuya grasa chorrea por sus comisuras. Es el PADRE DE JAVI (49), y a su lado está sentado Javi con un bocata igual.

JAVI

Papá, ¿sabes que Sandra toca en un grupo?

Su PADRE (49) no aparta la mirada del fútbol.

PADRE DE JAVI

Qué bien. ¿Y qué toca?

JAVI  
 Creo que un instrumento.  
 (aprieta el bocata entre  
 las manos)  
 Pero no estoy seguro...

PADRE DE JAVI  
 Qué bien. ¿Y qué toca?

JAVI  
 ¿Rock, creo?  
 (piensa)  
 ¡Soy un novio horrible! Sandra me  
 dijo que hoy tiene ensayo, a lo  
 mejor quería que fuera con ella.  
 Tengo que salvar mi relación.  
 (envuelve el bocata con el  
 papel)

PADRE DE JAVI  
 Qué bien.

El padre se acerca ligeramente al HINCHA (66) que tiene  
 sentado al lado.

PADRE DE JAVI (CONT'D)  
 ¿Qué toca?

HINCHA  
 Penalti.

Javi se pone en pie, echa un último vistazo al campo e inicia  
 el grito que corea todo el estadio:

JAVI  
 ¡Gooooooooooooo-

56 EXT. CALLE DEL BARRIO - TARDE

56

Javi sigue gritando mientras Alfonso lo agarra y lo mete en  
 el carrito con ayuda de Rafiki, que deja su hueco. Sandra  
 llega corriendo desesperadamente.

SANDRA  
 ¡No!

Desde la visión borrosa de Javi, Sandra se acerca al carrito,  
 coge una caja de galletas, comprueba su interior y lanza un  
 grito al cielo.

SANDRA (CONT'D)  
 ¡Rotas!

El carrito empieza a moverse. Javi extiende el brazo  
 ensangrentado mientras se aleja de Sandra.

Julia cruza la cancela jugueteando con la porra en la mano.

JULIA

Tengo un pepino de poli, ¿tú qué tienes?

Angy está en posición de cerrar la cancela, a la espera del resto.

ANGY

La primera en entrar ayuda a cerrar.

Entran la bici de Marta y el carrito de Rafiki con Javi, seguidos de Nacho y Sandra. Julia les sigue al interior del edificio.

Los dedos de Angy dan golpecitos nerviosos en la puerta. Se asoma para buscar a Alfonso, que se abre paso entre policías e hinchas.

ALFONSO

¡Ve cerrando!

Angy empuja la cancela con dificultad hasta que Alfonso se cuele por el hueco, que hace una mueca de dolor cuando llega. Acaba de ser mordido en el hombro por una policía. El técnico se une a Angy en la tarea y atrapan a la zombie con la cancela, sin poder cerrar del todo. Angy empuña el cuchillo, pero se detiene. Saca el *walkie talkie* del cinturón de la zombie.

WALKIE (O.S.)

Habilitada zona segura en la estación de metro del cruce. Cambio.

ALFONSO

(empujando)

¡Venga!

ANGY

(mira el *walkie*, luego a la poli)

Es una mujer policía. Ha trabajado muy duro para llegar a donde está.

ALFONSO

¡Qué más da! ¡Las mujeres zombie también matan!

ANGY

(a la defensiva)  
 ¿Estás diciendo que las mujeres  
 tienen el mismo índice de violencia  
 que los hombres? Porque tengo unas  
 estadísticas que-

La policía se lleva un rápido palancazo de Marta, que la empuja hacia fuera cuando cae y termina de cerrar la entrada. Alfonso hace un gesto de "te lo dije", pero Marta lo fulmina con la mirada.

MARTA

Me cuidan mis amigas, no la  
 policía.\*

58

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

58

Rafiki lleva a Javi hasta el rincón de pared que aún tiene la silueta ensangrentada de Enrique. Lo recuesta allí y Nacho trae el botiquín.

RAFIKI

Anda, qué apaño', ¿de dónde has  
 sacado un botiquín?

Dentro solo hay herramientas de plástico y tela: son  
 juguetes. Nacho mira hacia la zona infantil.

NACHO

Anda.

Alfonso se acerca con la mano sobre la herida del hombro.

ALFONSO

¿No hay nada para contener el  
 sangrado?

MARTA (O.S.)

Sí, toma.

Se gira hacia Marta, que le tira un paquete de patatas que  
 coge al vuelo.

MARTA (CONT'D)

¿Qué? Ya estás hasta el culo.

Angy trae un botiquín real y se lo entrega a Rafiki. Julia  
 está en la zona infantil mirando el móvil.

JULIA

¿Sabéis que ya hay internet?

Nacho teclea en su móvil y hace click sobre un vídeo:  
 "Tutorial de primeros auxilios para hemorragia".



VOZ ANUNCIO (O.S.)  
 ¿Las manchas no se van? ¿Tu  
 detergente no lo puede todo?-

VOZ ANUNCIO 2 (O.S.)  
 Sonríele a la vida con tu nueva  
 ortodoncia-

Nacho sigue pasando distintos anuncios. Rafiki le quita la chaqueta a Javi y la enrolla sobre su brazo. El chico tiene la mirada más perdida que de costumbre.

NACHO  
 ¡Tres de diez anuncios!\*

JULIA  
 (se mira una mancha en la  
 ropa)  
 ¿Puedes poner el primero otra vez?

RAFIKI  
 Date prisa, lo estamos perdiendo.

SANDRA  
 ¡No puede ser!

Sandra está sentada en otra silla infantil cerca de Julia, mirando el móvil y comiendo galletas rotas.

SANDRA (CONT'D)  
 ¡No se ha guardado en borradores!

MARTA  
 (se acerca a ella)  
 ¿Han mordido a tu novio y estás ahí  
 mirando el móvil?

SANDRA  
 Perdón, el TDA.  
 (se levanta y va hacia  
 Javi)  
 ¡F por Javi!

Una notificación salta en el móvil de Julia, que levanta la mirada hacia Angy. Ella se da cuenta y baja la vista hacia su propio móvil.

ANGY  
 (al grupo)  
 ¡Confirmado! Hay una zona segura en  
 la estación de metro.

La noticia no levanta los ánimos. Javi y Alfonso están malheridos en el suelo, Sandra le pone muchas tiritas a su novio y Nacho sigue mirando el móvil.

MUJER VÍDEO (O.S.)  
 Bienvenidos a este vídeo tutorial  
 sobre cómo tratar una hemorragia.

NACHO  
 (se incorpora)  
 ¡Por fin!

MUJER VÍDEO (O.S.)  
 Hoy nos patrocina una marca de  
 productos sanitarios-

NACHO  
 (a Javi, tranquilizándolo)  
 Voy a saltarme esto.

VOZ ANUNCIO (O.S.)  
 ¿Las manchas no se van? ¿Tu  
 detergente no lo puede todo?-

NACHO  
 Ups.

JULIA (O.S.)  
 (desde su asiento)  
 ¡Ese era!

Rafiki pone un cigarro en la boca a Alfonso, que está pálido  
 y temblando. Va a darle fuego con un encendedor de cocina,  
 pero Sandra se lo tira de un manotazo.

SANDRA  
 ¡Qué haces! ¿No sabes que fumar  
 mata?

RAFIKI  
 (se pone en pie junto a  
 Angy)  
 Lo que mata es quedarse aquí.  
 ¿Estación de metro hemos dicho?

ANGY  
 Sí, pero... Habría que conducir  
 hasta allí.

JULIA  
 (se levanta)  
 Cero dramas.  
 (chasquea los dedos)  
 ¿Quién se viene?

SANDRA  
 (se levanta)  
 ¡Yo!

JAVI  
 (con un hilo de voz y  
 expresión grotesca)  
 Sandra...

SANDRA  
 (agacha la cabeza,  
 suspira)  
 Era broma.

MARTA  
 (de camino a las escaleras  
 del sótano)  
 Vamos.

59 EXT. ENTRADA DEL CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 59

La masa de zombies camina insistentemente contra la cancela. Llega uno desquiciado, corriendo y emitiendo una risa gutural. Este altera a los demás, que se agitan y empujan hasta que la cancela cede y la tumban.

60 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 60

Angy y Rafiki están sentados en la escalera. Sandra revisa el vídeo mientras Nacho ajusta el torniquete del brazo de Javi.

ANGY  
 Es el efecto líder de grupo,  
 ¿sabes? La gente sigue a la que  
 hace más ruido. Una bajista no  
 puede convertirse en líder.

RAFIKI  
 No sé si conoces a un grupo llamado  
 Los Beatles...\*

Un golpe grave retumba en el suelo y Angy se pone en pie rápidamente.

ANGY  
 ¡¿Qué ha sido eso?!

NACHO  
 Yo no oigo nada.

SANDRA  
 (a Nacho)  
 Tiene oído súpersónico de bajo.

ANGY  
 Creo que viene de abajo.

SANDRA  
 (a Nacho)  
 ¿Ves?

Angy pasa de largo por delante de ellos, que ríen tontamente.  
Un eructo les corta el rollo.

61 INT. PARKING ZONA A - NOCHE 61

Julia va unos pasos por delante de Marta, examinando los coches.

JULIA  
¿Persona que nunca se acuerda de  
dónde ha aparcado? Sí soy.

MARTA  
Has visto mi mensaje.

JULIA  
(se detiene)  
Me lo esperaba de Angy, pero me he  
quedado un poco *choqued* contigo.  
(se gira)  
Estamos a esto de ir a la tele y  
cobrar.

MARTA  
No estoy en el grupo por dinero.

JULIA  
No sé qué plan tienes con Angy,  
pero si queréis tocar en un bar de  
puretas borrachos, allá vosotras.

62 INT. PARKING ZONA B - NOCHE 62

Angy deambula a paso ligero hasta que escucha voces. Localiza  
a las chicas y se esconde tras una columna.

JULIA  
(ríe)  
Venga ya, ¿has oído la canción que  
ha hecho? Puse un *listening* de  
inglés sin querer y por un momento  
pensé que había compuesto algo  
bueno.

MARTA  
No tienes que convencerme de nada.  
Tampoco voy a tocar con Angy.

JULIA  
Mejor para ti, porque es imposible  
trabajar con ella. Se cree superior  
a los demás, pero supongo que es  
para compensar sus inseguridades.  
(se señala la cara)

Angy sale de su escondite y confronta a Julia.

ANGY

Y por eso ella es la líder. Porque ahí fuera no le importa a nadie, pero aquí es una estrella que no sabe de música y que trata COMO LA MIERDA a la única que quiere salvar el grupo. Y ahora van a morir DOS PERSONAS gracias a su altruismo.

(pausa)

Estamos hablando de Julia, ¿no?

MARTA

Angy, escucha-

ANGY

¡No! ¡Ahora escúchame a mí! ¡Haz lo que te dé la gana!

Un ruido de pasos se aproxima por el parking. Las tres se giran y ven al resto del grupo corriendo hacia ellas cargando con provisiones y armas. Faltan Javi y Alfonso.

Julia pulsa las llaves del coche y este se ilumina a solo unos metros de ellas.

JULIA

Me va a picar.

(al grupo)

¿Cómo habéis encontrado mi coche antes que yo?

SANDRA

¡Seguimos el rastro!

ANGY

¿Rastro?

Angy descubre en el suelo un reguero discontinuo de sangre que recorre el parking hasta llegar... a Marta. Tiene el brazo izquierdo escondido tras la espalda. Cuando lo saca, muestra su mano ensangrentada.

MARTA

(contiene las lágrimas)

Ya no puedo tocar contigo.

Angy se toma un momento para procesarlo. Todos se quedan en silencio.

ANGY

(a Julia)

Es culpa tuya.

JULIA

(nerviosa)

Yo no he mordido a nadie.

SANDRA

Pero la primera en entrar ayudaba a cerrar.

NACHO

(cuenta los asientos desde la ventana del coche)  
Oye, somos seis y hay cinco asientos.

MARTA

Yo me quedo aquí.

ANGY

No.

Rafiki le da una palmada a la furgoneta sucia que está aparcada cerca.

RAFIKI

A unas malas nos queda la fragoneta, pero lleva aquí metida desde 2018.

(se frota la barba)

Aunque me he dejado las llaves arriba... No importa, el metalero al maletero.

Se dirige al coche de Julia, pero Angy lo intercepta.

ANGY

Vamos en la fragoneta.

(Comienza el PUNTO MEDIO)

63

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

63

Angy sale de las escaleras del sótano y coge su paraguas del perchero. La masa de zombies ha entrado en el edificio, pero solo hasta donde la barrera de cintas americanas les corta el paso. **El suelo está repleto de cartones de Julia, pisados y ensangrentados.**

Alfonso sigue recostado en el mismo sitio, pero no hay rastro de Javi... ¡hasta que salta desde la escalera sobre ella!

Cabreada, lo batea con el paraguas. Javi zombie avanza hacia ella y la acorrala contra la barrera de cintas. Ella apunta el paraguas como una lanza hacia él y cierra los ojos mientras coge impulso.

Cuando los abre, el paraguas transparente se ha desplegado lleno de sangre y ya no hay forcejeo.

- 64 INT. TERCERA PLANTA. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 64  
 Angy arranca de la mochila las llaves de Rafiki.
- 65 INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 65  
 De camino a las escaleras del sótano, se detiene ante la puerta del salón de actos.
- 66 INT. SALON DE ACTOS. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE 66  
 Los focos del escenario son la única fuente de iluminación. No hay nadie más a la vista. Angy sube al escenario y se agacha para meter su bajo en la funda.  
 La mesa de sonido, que sigue en funcionamiento, registra el sonido del micrófono del bajo. La barra de decibelios del micro solista se eleva levemente.  
 Una gota cae en el suelo junto a Angy. Levanta la cabeza hacia el techo y, del revés, ve la boca abierta de Enrique. La bajista se lanza hacia un lado y el zombie aterriza de un palancazo bajo el foco central. **Marta clava el arma sobre su cabeza, la saca y empuja al zombie con el pie haciéndolo rodar fuera del escenario.**  
 Angy la mira, se pone en pie y se dirige de nuevo hacia su bajo.
- MARTA  
 ¿Qué haces?
- ANGY  
 ¿Qué haces tú?
- MARTA  
 Salvarte el culo, por ejemplo.
- ANGY  
 No hace falta, gracias.
- Angy le da la espalda mientras termina de cerrar la funda, de modo que Marta se la quita y la lleva hasta el otro lado del escenario, bajo el foco de la guitarra. Angy se pone en pie.
- MARTA  
 Alguien tiene que salvar el rock.
- ANGY  
 Yo sola no voy a salvar nada.
- MARTA  
 (se coloca bajo el foco central)  
 No estás sola.  
 (MORE)

MARTA (CONT'D)  
 (recorre el salón de actos  
 con la mirada)  
 ¿En qué estabas pensando?

ANGY  
 (se reúne con ella en el  
 mismo foco)  
 En ti. Cuando vengo aquí siempre es  
 por ti.  
 (le arrebató la funda)  
 Y cuando toco es porque me escuchas  
 tú. Así que ahora voy a ser egoísta  
 y te lo voy a decir muy claro.  
 (le coge la muñeca y  
 levanta la mano herida)  
 No te vas a morir.

MARTA  
 Angy...

ANGY  
 Vamos a dejar de perder el tiempo y  
 vamos a formar un grupo de verdad.  
 Y si todo sale bien te diré que  
 llevo un año enamorada de ti.

Se miran durante unos segundos, de repente oyen un fuerte golpe en la puerta.

67

INT. HALL. CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

67

Con la funda del bajo colgada a la espalda, Angy sale junto a Marta del salón de actos. Alfonso está tirado sobre un zombie sin camiseta, con un gorro y gafas de sol, al que le ha clavado un destornillado en el cráneo.

MARTA  
 (levanta la mano)  
 Mira, no sé cómo funciona la  
 picadura de la cobra gay\*, pero yo  
 voy a luchar hasta que se me  
 derrita el cerebro. Ya sea hoy o a  
 los 27 años.\*

Angy se agacha junto a Alfonso.

ANGY  
 ¿Cómo te encuentras?

ALFONSO  
 (delirando)  
 Los 27 no son para tanto-

ANGY  
 La infección.



ALFONSO

Ah... Tengo las tripas como si me hubiera caído mal la comida... Pero a él le ha caído peor.

Con una risa floja señala a Javi, que se mantiene en pie con el paraguas abierto en su estómago. Intenta caminar contra la pared, pero no avanza.

MARTA

Vaya NPC.

Se desplaza lateralmente hacia la barrera de cinta. El mango del paraguas se engancha y despega el extremo con un desagradable ruido adhesivo. Los zombies ahora tienen vía libre.

68 INT. PARKING ZONA A - NOCHE

68

Julia arranca el coche y Sandra le habla por la ventanilla.

SANDRA

¡Espérate y vamos todas juntas!

JULIA

Yo no me creo lo del metro.

Angy le tira las llaves a Rafiki.

MARTA

¡Hay que pirarse! ¡Ya vienen!

NACHO

Ay... No podemos dejar sola a Julia.

Nacho se acerca al coche con Sandra. Marta mira a Angy y niega con la cabeza antes de subirse a la furgoneta. Pero Angy no se mueve.

ANGY

Vosotros decidís. ¿Queréis estar en el grupo que sobrevive o en el grupo que hace a Julia sobrevivir?

69 EXT. CALLE DEL CENTRO DE LA CULTURA - NOCHE

69

La corriente de zombies se introduce en el Centro de la Cultura. Por la puerta del garaje salen un coche y, seguidamente, la furgoneta. Cada uno toma una dirección opuesta.

70 EXT. COLEGIO - NOCHE 70

Una paloma se posa sobre el mural "LA PAZ ESTÁ EN TUS MANOS", que se ha llenado de huellas rojas. Los zombies se desplazan en dirección contraria a la furgoneta, que pasa de largo. Las luces de los coches policiales tiñen la calle de azul.

71 INT. COCHE JULIA - NOCHE 71

Julia va sola en el coche. Con el móvil colocado en el soporte, la llamada a "Aa Papá" sigue comunicando.

72 INT. FURGONETA RAFIKI - NOCHE 72

El interior está camperizado. Angy, con la bandana roja cubriéndole media cara, toca en el bajo la canción que Julia había destrozado, mucho más melancólica. Marta aparta una compresa ensangrentada de la mano. Nacho está sentado con las piezas del cubo de rubik desperdigadas por la mesa: ya ha montado la cara roja. Sandra está sentada enfrente, escuchando embobada la canción. De repente, levanta la cabeza de un respingo.

SANDRA

¿Y Javi?

Angy y Marta se miran.

73 EXT. CALLES DE LA CIUDAD - NOCHE 73

La furgoneta circula por el laberinto urbano. Desde lo alto se aprecia un camino rojo de hinchas que procede del estadio de fútbol iluminado.

SANDRA (O.S.)

¿Sabéis si puedo salir ya con otra gente?

Una paloma recorre el cielo rumbo al estadio.

74 EXT. CRUCE - NOCHE 74

Junto a la estación de metro, Johnny pinta sobre el escaparate de la joyería una X con spray blanco. De ella sale Ale, contando billetes que mete en la riñonera.

ALE

Hermano, ¿y el Juanca?

Johnny se gira hacia la carretera colapsada por vehículos, donde Juanca se escurre entre un grupo de zombies y le quita a uno la cartera del bolsillo. Escapa subiéndose al capó de un coche, cubierto de caca de paloma, donde se sienta a revisar el botín.

Pero la conductora saca la cabeza por la ventanilla y le muerde el tobillo. Juanca le pega una patada con la otra pierna y baja de un salto. Los otros dos se ríen desde su sitio.

JOHNNY

Ten cuidao', que el primo de la Yoli le mordió el tobillo a un perro y le pegó la rabia.

ALE

Sería al revés.

Johnny se queda pensativo y niega levemente.

ALE (CONT'D)

Hermano, ¿te duele?

JUANCA

(se mira la mordedura)

Illo no, pero me da coraje.\* Ya van seis por lo menos.

(enseña los brazos, mordidos también. Mira a la zombie conductora)

Se comen lo que sea los salvajes.

75

EXT. CALLE DEL ESTADIO - NOCHE

75

Juanca cruza hacia el puesto de bocatas de chorizo. Otros negocios de la calle están marcados con una X blanca, y el suelo está recubierto por excrementos de paloma. El chico coge un bocata. Los otros dos lo alcanzan.

ALE

Hermano, yo te invito a un burger. Si han dejado eso ahí es por algo.

JOHNNY

(dibuja una X con spray en el puesto de comida)

Quien fue a Sevilla...\*

ALE

¡Ya estamos en Sevilla!

Mientras Juanca come, Ale se acerca al portón del estadio que retiene a los zombies dentro. Da dos golpes metálicos, a lo que los muertos contestan con un golpe al unísono. Repite la misma fórmula, creando la base de "We will rock you" (Queen).\*

ALE (CONT'D)

(sin mirarles)

Hermano, mirad qué guapo.

Un dos, tres. Un dos, tres. Los muertos repiten el ritmo entero en bucle. Esta vez una de las bisagras del portón cede, dejando hueco para algunos brazos que luchan por salir. Ale se gira y ve a Juanca pálido, con las manos en el estómago y eructando de forma desagradable.

ALE (CONT'D)  
Juanca, corta el rollo.

El portón da de sí y cae por el peso de los zombies. Johnny empuja a Ale fuera de la trayectoria.

76 INT. ESTACIÓN DE METRO - NOCHE 76

Una multitud apretujada de gente permanece pendiente de las pantallas. La luz blanquecina parpadea un poco, todos hablan en murmullos. Una GUARDIA (35) se abre paso.

GUARDIA  
A ver, ya viene el rescate. No quiero avalanchas pero tampoco una procesión.\* A la salida nos haremos una foto, cosas del alcalde. **Están en la zona más segura para los vivos.**

**Las familias se miran entre sí, aliviadas.**

ALE (O.S.)  
**¡Mis muertos! ¡Que vienen los muertos!**

**Todos se giran hacia las escaleras del metro. Ale y Johnny entran seguidos por la horda de zombies.**

Cientos de zapatos pisotean un bocata de chorizo aplastado en el suelo.

77 EXT. CALLE BLOQUEADA - NOCHE 77

La furgoneta para en seco. La carretera está bloqueada por numerosos vehículos.

78 INT. FURGONETA RAFIKI - NOCHE 78

Rafiki apaga el motor y saca la llave. Angy se asoma.

RAFIKI  
Hasta aquí hemos llegado.

ANGY  
¿Qué pasa?

RAFIKI  
 (señala la carretera)  
 No cabe un alfiler. Vamos a hacer  
 piernas.

Angy levanta el bajo y busca su funda, pero encuentra a  
 Sandra metiendo todas las provisiones en ella.

SANDRA  
 Es una mochila chulísima. Tiene  
 como forma de guitarra.

79 EXT. CALLE BLOQUEADA - NOCHE 79

Angy se ajusta la correa del bajo y lo coloca directamente  
 sobre su espalda. El grupo sorteando los coches y sigue  
 avanzando por la calle hasta que una luz de neón verde llama  
 su atención.

Una farmacia.

80 EXT. FARMACIA - NOCHE 80

Angy y Nacho, que mira constantemente el móvil, se quedan  
 junto a la puerta. Rafiki se detiene ante una X blanca  
 pintada sobre la pared.

NACHO  
 (levanta la cabeza)  
 ¡Mi match está a pocos metros de  
 mí!\*

Nacho camina entre los coches guiándose por el móvil.

ANGY  
 Me apuesto lo que sea a que tu  
 match tiene un aliento de muerte.

NACHO  
 Última conexión hace dos minutos,  
 ¡estará vivo!

Nacho se asoma a la ventanilla de los coches vacíos. Angy lo  
 sigue y desenvaina el cuchillo de cocina.

ANGY  
 Venga, a ver si lo encuentro.  
 ¿Tiene bigote?\*

Angy se asoma a un coche y señala con el cuchillo a un  
 cadáver que le hace arrugar la cara del asco.

ANGY (CONT'D)  
 (se sube la bandana y  
 guarda el arma)  
 ¿Sabes qué? Mejor no.

RAFIKI  
 (niega con la cabeza desde  
 su sitio)  
 No es como en los tebeos.\*

Un ruido blanco llama la atención de Angy, que se acerca a un coche que ha colisionado contra el siguiente. Hay un cadáver apoyado sobre el airbag y la ventana del copiloto no tiene cristal. Está sintonizada la emisora FURBO FM.

Angy frunce el ceño y mete la mano con cuidado por la ventanilla. Pulsa un botón en la radio y suena una música estridente de fondo.

LOCUTORA (O.S.)  
 El remedio anti-zombies de esta *influencer* es una mezcla de tequila con... ¿mostaza? Eso espanta a cualquiera.

El meñique del cadáver, agarrado al volante, sufre un espasmo. Angy pulsa otra vez.

ABOGADA (O.S.)  
 Legalmente sí se puede presentar una querrela si el fallecido sigue registrado en el-

La cortinilla del noticiario suena a todo volumen.

OTRA LOCUTORA (O.S.)  
 La estación de metro habilitada como zona segura en Sevilla está siendo-

El conductor levanta ligeramente la mano y agarra el brazo de Angy, que pulsa de nuevo el botón por accidente. El zombie tiene dificultades para levantar la cabeza, pero por mucho que tira Angy, no puede liberar su brazo.

OTRO LOCUTOR (O.S.)  
 Os dejamos con este temazo.

Suena "Seven Nation Army" de The White Stripes.\* El zombie se queda quieto por un momento, Angy deja de tirar. Estira un dedo hacia la rueda del volumen y lo sube, haciendo retumbar los altavoces. Sobre el airbag, **la cabeza del conductor rebota al ritmo de la música.\***

ANGY  
 (incrédula)  
 Venga ya.

Rafiki se acerca al coche bailoteando.

RAFIKI

Te lo pide el cuerpo.

(toca la guitarra de aire)

*Can, cancan, can cancaaan, caaan...*

El zombie golpea el volante con los puños aún agarrando a Angy, que consigue zafarse al girar el brazo sobre sí mismo. El codo del muerto cruje.

RAFIKI (CONT'D)

(se asoma por la ventana del conductor)

No hay nada más *rock and roll* que el apocalipsis.

Angy se asoma por la otra ventana y observa al zombie. Tiene el cuello roto, de modo que su cabeza viaja a gran velocidad desde atrás del todo hasta rebotar de nuevo en el airbag. Justo cuando rompe la canción, suena una cortinilla.

OTRO LOCUTOR (O.S.)

*¡Música sin interrupciones!*

El zombie se vuelve salvaje y se lanza a por Angy con la cabeza colgando del cuello, pero Rafiki le clava su navaja en el cerebro justo a tiempo.

RAFIKI

Escalera al cielo o autopista al infierno.\*

Angy se baja la bandana y revela una sonrisa con la boca abierta.

81 INT. CASA DE JULIA - NOCHE

81

Julia estaciona delante de una casa adosada escuchando la misma emisora, que reproduce efectos sonoros en exceso.

OTRO LOCUTOR (O.S.)

*La mejor música... ¡Sin interrupciones!*

Las luces de la casa están encendidas. Comprueba que el Mercedes está aparcado en la misma acera y respira profundamente.

82 INT. SALÓN. CASA DE JULIA - NOCHE

82

Revisa la estancia y se asoma al pasillo.

JULIA

¿Papá?

(pausa, se gira hacia el salón)

¿Alexa?

ALEXA (O.S.)  
Tienes un mensaje nuevo.

Se sienta en el sofá y hojea unos papeles que hay bajo la mesa.

JULIA  
Alexa, reproducir mensaje.

ALEXA (O.S.)  
Ahí va un mensaje de Aa Papá.

PADRE DE JULIA (O.S.)  
Juli, me voy con Raquel y los mellizos a la casa de la playa. Que vaya bien el concierto, ya me avisas luego si quieres traerte al noviete.  
(ríe)

Encuentra una foto polaroid con su ex, donde se aprecian las **uñas negras**, y la parte por la mitad.

JULIA  
(pone los ojos en blanco)  
Alexa, pon la radio.

Se oye el final de una canción pop y Julia deja sobre la mesa el montón de hojas. De ellas cae una foto polaroid de Julia vestida de flamenca con Angy, Sandra y Nacho en la feria de abril. Julia la recupera y la mira de cerca.

LOCUTORA (O.S.)  
Las redes lo están petando con memes sobre la estación de metro de Sevilla. Según este usuario, la *zona segura* se ha convertido en la *zona de "seguramente mueres"*. ¿Qué pasará con la feria este año?

83

EXT. FERIA DE ABRIL - DÍA (FLASHBACK. UN AÑO ANTES)

83

Con una nostálgica pero animada música, la foto cobra vida, pero sus sonrisas rápidamente se desvanecen.

JULIA  
(se señala la cara)  
¿Tienes que dejarte eso puesto?

ANGY  
(se ajusta la mascarilla)  
Qué más te da...

SANDRA  
¡Oye! ¡Creo que he salido con los ojos cerrados!



NACHO  
¿Has puesto el flashback?

JULIA  
¡El "flash"!

Angy se acerca a Marta, que sostiene la cámara polaroid y recoge la foto revelada.

MARTA  
¿Esto es así siempre?

ANGY  
Bienvenida al grupo.

Observan a Julia, que hace una seña para que la sigan. Nacho y Sandra forman una fila detrás de ella y echan a andar.

MARTA  
A ver a dónde lleva.

Marta se une también a la fila, que discurre entre el gentío.

84

EXT. CALLE CIUDAD - NOCHE

84

Angy lidera el recorrido a través de la acera destrozada y vacía. Ven a una zombie a lo lejos. Angy se detiene, se coloca el bajo en posición de tocar y hace una seña al grupo.

ANGY  
Vamos a probar.

Marta y Sandra acorralan a la zombie, que viste un estilo urbano juvenil, y la cogen de los brazos. Nacho le tira un coletero en la boca para que lo muerda. Expectantes, se giran hacia Angy, que toca un ritmo funky. Pero sin amplificador, solo suenan los golpes de cuerda.

El grupo mira el bajo y después a la zombie, que les devuelve una mirada confusa, escupe el coletero y vuelve a forcejear.

ANGY (CONT'D)  
(cabizbaja, deja de tocar)  
¿Será que no se oye?

SANDRA  
(no se entera)  
¿¡Qué!?

ANGY  
¡Que no se oye-!

Angy se gira hacia Sandra y el mástil colisiona contra Rafiki, que se encoge.

RAFIKI  
 (sonríe con dolor)  
 Un golpe bajo.

Marta le quita a Rafiki la navaja del cinturón, perfora el cerebro de la zombie y la sueltan. El pitido del glucómetro resuena por toda la calle.

SANDRA  
 ¡Momento pinchazo!

RAFIKI  
 (bromea)  
 No os quedáis atrás.\*

ANGY  
 ¿Eso sí lo oyes?

MARTA  
 Como para no oírlo.

ANGY  
 (mira alrededor,  
 preocupada)  
 Tienes que apagarlo, no queremos atraer más público.

SANDRA  
 (se ha retirado los  
 cascos, despreocupada)  
 No se apaga hasta que tenga bien el azúcar.

Angy echa un vistazo al camino que les queda y luego mira un bar abandonado. Marta abre la puerta con la palanca e invita a entrar.

MARTA  
 Llegaremos al metro antes de que evacúen.

NACHO  
 (entra)  
 Yo también tengo que evacuar.

85 EXT. TERRAZA DE BAR ABANDONADO - NOCHE

85

Angy está sentada en una mesa, pensativa. Rafiki llega con un zumo de melocotón y una cerveza.

RAFIKI  
 (bromea con las bebidas)  
 ¿Cuál es cuál?

Angy coge el zumo y se baja la bandana. Con otro cabezal de la navaja multiusos, Rafiki abre su cerveza.

ANGY  
Rafiki, ¿cómo fue tu primer grupo?

RAFIKI  
(levanta la cerveza)  
La caña. La mitad eran dinosaurios  
y la otra mitad australopithecus,  
los más modernos de la época.

ANGY  
¿Y os iba bien?

A las espaldas de Rafiki se reconstruye por unos segundos el flashback de un ensayo en el local, donde los miembros gritan y se tiran botellines a la cabeza.

RAFIKI  
(niega)  
Lo normal. Después me metí en  
cuatro grupos a la vez.

ANGY  
Cuatro grupos...

Tras ella, una visión del salón de actos. Aparecen progresivamente cuatro copias de cada miembro de EnRE2. Después, se esfuma la visión.

ANGY (CONT'D)  
Yo ni siquiera tengo dónde ensayar  
ahora.

RAFIKI  
Te dejo mi cueva de Altamira. Está  
hasta arriba de trastos, pero el  
dueño se esfumó y yo tengo la  
última llave.  
(contonea su manojó de  
llaves, del que cuelga la  
mano esquelética)

Angy extiende la mano para cogerlas, pero se detiene.

ANGY  
¿Y si Julia tiene razón?

86 INT. BAR ABANDONADO - NOCHE

86

De pie sobre la barra, Marta golpea las cabezas de los zombies como si jugara al golf y salpica de sangre la pared. Sandra prepara tranquilamente la insulina desde un taburete y ve que el hincha recostado a su lado levanta la cabeza.

SANDRA  
Te has dejado uno-

Marta coloca una botella rota bajo su cabeza y lo estampa hacia abajo, devolviéndolo a la posición original. Cuando se gira hacia Sandra y ve la aguja, retira rápidamente la vista.

MARTA

No puedo verlo.

SANDRA

¿Te dan miedo las agujas?! ¡Pero si tú eres como súper valiente!

MARTA

(da vueltas a su palanca ensangrentada)

No soy valiente, solo tenemos miedos distintos. También me daba miedo irme de EnRE2 porque no tengo otro sitio para tocar.

SANDRA

¿Pero real que te vas del grupo?

MARTA

(muestra su mano vendada)

Parece que también me voy de la vida.

Baja de la barra y se queda en la parte interior a modo de camarera. Coge la bufanda de su víctima y limpia el arma.

SANDRA

Yo creo que eres inmune. A lo mejor solo se contagian las personas débiles. Yo me moriría seguro.

MARTA

¿De dónde has sacado eso?

SANDRA

Me lo dijo Julia cuando-

MARTA

Sandra. Para de escuchar a Julia, su culo está celoso de toda la mierda que sale de su boca.

SANDRA

Ya... Pero cuando estoy con ella me lo paso súper bien, y es muy divertida. Aunque a veces se pasa un poco.

MARTA

¿Matar indirectamente a tu novio es pasarse un poco?

SANDRA

(ríe)

No, esa es la parte divertida.

MARTA

Te voy a decir a quién tienes que escuchar a partir de ahora.

SANDRA

(expectante)

¿A Angy?

Le coloca a Sandra los auriculares sobre las orejas y niega con la cabeza.

MARTA

A ti.

Sandra la mira con una sonrisa.

SANDRA

¡¿Qué?!

87

EXT. TERRAZA DE BAR ABANDONADO - NOCHE

87

Rafiki saca un pan del canasto y lo golpea contra la mesa metálica: duro como una piedra.

ANGY

¿Me he cargado el grupo porque soy egoísta?

RAFIKI

(ríe)

El grupo ni se crea ni se destruye, solo se transforma.\*

Derrama sobre la mesa una bolsa de picos y los agrupa.

RAFIKI (CONT'D)

Antes teníamos un grupo, llamémoslo Metallica.\*

(aparta un pico y lo conduce hasta su cerveza)

Pero Dave Mustaine decidió seguir otro camino. El camino del alcohol.

Saca otros picos de la bolsa y los agrupa en fila hacia la cerveza.

RAFIKI (CONT'D)

Y así nació Megadeth.

Forma otra fila con el grupo de picos original y la encamina hacia la cerveza por otro lado.

RAFIKI (CONT'D)

Pero luego James Hetfield también siguió el camino del alcohol. ¿Por qué te estaba contando esto?

ANGY

¿Para que no beba alcohol?

RAFIKI

¡Ah!

(señala las dos agrupaciones de picos)

Cuando el grupo se divide, la música no muere. Se duplica. Cada una a su estilo, claro.

(señala el camino hasta la cerveza)

Pero todos tienen un objetivo.

ANGY

Beber alcohol.

RAFIKI

Crear.

88 EXT. CALLE CIUDAD - NOCHE

88

Angy, de nuevo con la bandana tapándole la cara, coge la mano buena de Marta y ella le sonrío. Encabezan la fila que discurre por la acera.

ANGY (O.S.)

Pero no todo el mundo tiene el mismo objetivo.

En la otra acera, tras la barrera de coches, una fila de zombies avanza en dirección contraria como perfecto paralelismo. Nacho, que va el último en la fila de Angy, se desvía mirando el móvil y se mete por un callejón.

RAFIKI (O.S.)

Cada uno es libre de seguir su camino.

(Segunda pinza)

89 EXT. CALLEJÓN - NOCHE

89

Nacho graba un audio en su móvil mientras avanza con cuidado.

NACHO

Holi, Fer. Estoy buscando la plaza pero no se me actualiza la ubicación. No sé cómo voy a encontrarla.

Con los ojos fijos en la pantalla, da vueltas y estira el brazo en busca de cobertura. Sobre él está la placa de la "PLAZA", que ve por casualidad.

NACHO (CONT'D)

Anda.

90

EXT. PLAZA - NOCHE

90

La plaza está acotada por bloques de pisos, con banderas del equipo de fútbol colgando de los balcones iluminados. Hay una fuente en el centro, algunos bancos y un coche con la puerta abierta.

Nacho se sienta en el borde de la fuente y saca su cubo de rubik, que está ya hecho. Le da un par de vueltas.

De repente se abre la puerta de un edificio y un chaval poco agraciado se apoya en el quicio: camiseta gráfica, barbita desigual y sangre recorriéndole la frente.

Nacho comprueba la foto de perfil en su móvil: su cita no lleva camiseta, es musculoso, lleva un peinado arreglado y tiene una amplia sonrisa.

En cosa de segundos, el chaval sufre un golpe y es arrastrado dentro. Se cierra la puerta, y al abrirse llega FER (18), exactamente igual que en la foto. Nacho parpadea varias veces.

FER

(susurrando)

¡Ah! Nacho, ¿verdad?

Cierra la puerta con cuidado y se acerca a Nacho, que se pone en pie.

FER (CONT'D)

Yo soy Fernando. Fer.

Le da un apretón de manos, pero Nacho le arranca el brazo sin querer.

FER (CONT'D)

¡Hey, cuidado!

Contempla el brazo amputado al que le agarra la mano y lo tira a la fuente con un grito ridículo. El verdadero dedo de Fer le toca los labios.

FERNANDO

(ríe)

Shh... ¡Es broma!

(aparta el dedo y posa con su musculoso brazo)

Pensaba que no vendrías.

NACHO

Pasaba por aquí, así que...

FERNANDO

Me va a venir muy bien otra mano.  
 (se la coge a Nacho, pero  
 el brazo flotando en la  
 fuente le causa risa)  
 Viva. Estoy a punto de dar con la  
 clave.

NACHO

(nervioso, mira su mano)  
 ¿Te refieres a... la zeta-palabra\*?

FERNANDO

Sube a mi casa y te lo enseño.

Apoya sobre su hombro un ensangrentado bate de béisbol metálico.

91

EXT. CALLE TIENDA DE PETARDOS - NOCHE

91

Ale y Johnny comparten un patinete eléctrico con el que se desplazan rápidamente. Johnny lleva en la mano un bocata de chorizo.

ALE

Hermano, pero qué tiene ese bocadillo-

JOHNNY

(pisado)  
 Illo, mira.

Giran la cabeza hacia una tienda de petardos, pero en ese momento se cruza el músico callejero con el violín. Los chicos se desvían y saltan del vehículo, que sigue su camino sin ellos y arrolla a una joven zombie desprevénida.

Armados con un spray y un mechero, los chicos se acercan al músico, que está agachado recogiendo su violín y su arco. Sus mangas están rasgadas y sus brazos llenos de mordiscos.

JOHNNY (CONT'D)

Illo, cuidao. Que como se ponga a tocar hay que darle algo.

El músico crea con el violín la melodía de "Despechá" (Rosalía)\* y se dirige a la zombie, que se arrastra hacia ellos por la carretera. Cuando reconoce la música, baila con los brazos al estilo TikTok. El hombre sigue tocando y les mira.

Ale le quita a Johnny el bocata y se lo ofrece al músico.



ALE  
Hermano, muy buena. No traemos  
suelto.

JOHNNY  
¡Illo, Ale!-

ALE  
(señala la tienda de  
petardos con la cabeza)  
Aprovecha.

Johnny entra en la tienda a regañadientes y el músico hace un gesto de agradecimiento antes de morder el bocadillo. La zombie vuelve a arrastrarse hacia Ale, que le toca las palmas al estilo flamenco mientras retrocede, pero no hace ningún efecto.

De repente, cae el violín al suelo. "Waluigi" intenta eructar, pero el gas no termina de salir.

ALE (CONT'D)  
¡Hermano! ¡Que el Waluigi sa'  
bugeao\*!

El músico levanta la cabeza: sus ojos están enrojecidos, su bigote está lleno de migajas de pan. Abre la boca y un petardo cae de lleno dentro.

Ale se gira: Johnny llega cargando una bolsa de petardos.

JOHNNY  
¡Ya huele a feria!

92 EXT. CALLE PARALELA A LA TIENDA DE PETARDOS - NOCHE 92

Ale y Johnny corren mientras se oyen explosiones de petardos, una detrás de otra. Al girar la esquina, se topan con una peña sevillista llena de zombies.

JOHNNY  
(entorna los ojos)  
¿Qué hace ahí *Joaquín del Betis*?

Ale tira de él y huyen hacia la carretera, pero un coche se cruza frente a ellos y pega un frenazo. La ventanilla de la conductora baja.

JULIA (O.S.)  
¿Queréis Rafiki?

93 EXT. PLAZA - NOCHE 93

Fer inicia la marcha hacia el portal, pero Nacho ve una silueta extraña en la ventana de un balcón.

NACHO  
 (suelta la mano)  
 Mi grupo está por aquí cerca, no debería...

FER  
 (algo dolido)  
 ¿Me vas a dejar plantado?

NACHO  
 (apurado)  
 ¡No! No, es que... Había pensado otro tipo de cita.  
 (le enseña el cubo de rubik)  
 Traía esto y todo.

Gira la fila de color que completa el dibujo y un par de piezas rotas caen al suelo.

FER  
 Arriba tengo juegos de mesa si quieres. ¿Te gusta "Operación"\*?

En el balcón, la silueta se vuelve ahora más clara: un zombie se dobla sobre la barandilla dejando escapar un largo eructo. Cae un chorro de sangre junto a los chicos.

FER (CONT'D)  
 Vecinos.

NACHO  
 (se asusta, retrocede un poco)  
 Oye, creo que mejor quedamos otro día...

FER  
 (gira su bate sobre el hombro)  
 Tengo la casa sola. Podemos experimentar.

NACHO  
 (embobado con sus brazos)  
 Ay... No sé... ¿En plan cómo?

FER  
 Tú te dejas morder y yo grabo tu reacción.

Fer coge impulso con el bate y se lanza a por Nacho, que se refugia en el coche abierto y da un portazo. Al mismo tiempo, el bate golpea la carrocería y detona una sonora alarma antirrobo.

NACHO  
 (por la ventanilla)  
 ¿Eso te ha funcionado con alguien?

Los balcones de los edificios se llenan de siluetas que se mueven frenéticamente.

FER  
 (cabreado)  
 ¡Apaga eso!

Nacho mira los mandos y se encoge de hombros. Empieza a sonar "It's raining men" de The Weather Girls y un zombie cae a la plaza, donde empieza a reptar por el suelo.

FER (CONT'D)  
 (al zombie)  
 ¡Nathan, para de arrastrarte!

La música procede de un Mercedes que irrumpe en la plaza y se detiene junto a la fuente. Del techo solar salen dos chavales con pasamontañas que se suben al capó. La música está ahora más fuerte y los zombies caen uno por uno de los balcones.

Los enmascarados sacan los petardos que llevan a modo de cinturón de balas. Los encienden a medida que se acercan los muertos y la música cambia de una canción a otra.

NACHO  
 ¿Nathan también te dio match?

FER  
 (chismoso)  
 Está como desesperado.

Los zombies están alcanzando el capó. Finalmente dejan sonar "Applause" de Lady Gaga.

ALE  
 Hermana, es pa' hoy.

JOHNNY  
 Está esperando a que rompa la música.

Los chicos meten petardos por las bocas y orejas de los zombies. Del coche baja una chica con un equipo de protección para motocicleta, con coderas, rodilleras y guantes. Se pone un tapón en el oído y empuña su porra. Una horquilla con una flor roja le recoge el pelo, ahora en una coleta.

JULIA  
 Vamono'.

Se adentra en el tumulto, donde las explosiones hacen saltar por los aires pedazos de zombie. Remata a los que ya están heridos.

Julia tira de la bandera que una hincha lleva a modo de capa. Ale y Johnny arrojan varios petardos que ella recoge en la tela, hace una bola y lo tira contra la masa.

De camino al coche, recoge un petardo del suelo y se topa con un hincha en calzoncillos. Tiene el cuerpo pintado, un bocata atorado en la boca y un sombrero gigante que le bloquea las orejas. Julia lo mira de arriba abajo y luego al petardo. Arruga la cara y, sin mirar, lo inserta en el único sitio que puede.

Al ver que el Mercedes se marcha, Nacho sale de su refugio por la otra puerta y corre detrás.

NACHO

¡Esperad!

Un explosión hace saltar pedazos de carne por los aires, que aterrizan sobre Fer. Está cabreado.

FER

Te has cargado mi investigación.

Del edificio salen seis chicos, con heridas y mordiscos en la piel.

CHICO 1

¿Quién ha puesto Lady Gaga?

CHICO 2

(graba con el móvil)

¡El tóxico! ¡Vamos a *exposearlo*!

Los ligues de Fer corren hacia él. Por el otro lado, los zombies ocupan la plaza. El Mercedes consigue rebasarlos y abre la puerta junto a Nacho. Fer le pide ayuda con los ojos.

Un petardo cae entre ellos, de modo que Nacho se apresura en entrar y Fer huye hacia la fuente.

El coche rodea la plaza para salir de nuevo. Nacho ve desde la ventanilla cómo los zombies atacan a Fer en el agua roja.

NACHO

¡No creo que quedemos otra vez!

¡Eres un poco *red flag*\*!

Tres cámaras de móviles graban a Fer desde tres puntos de vista ligeramente distintos.

FER

(a las cámaras)

¡Iba a descubrir el origen del virus!

Una de las cámaras se desvía hacia Julia, que mientras conduce le tira un bocata de chorizo por la ventanilla.

JULIA

¡Ya te lo digo yo!  
 (se da cuenta de las  
 cámaras, se detiene ante  
 ellas)  
 ¡Chorizo!

94

EXT. CALLE PARALELA A LA ESTACIÓN - NOCHE

94

Una cagarruta de paloma cae sobre la valla publicitaria de los bocatas de chorizo: "GRATIS CON TU ENTRADA". Más abajo, sobre el pavimento, descansa la cabeza enfermiza de un hincha con chorizo todavía en la boca. Marta lo examina con la palanca.

MARTA

Él debería taparse la cara, no tú.

ANGY

(se ajusta la bandana)  
 Lo hago porque quiero.

MARTA

Ese es el mito de la libre  
 elección. Como cuando la madre de  
 Nacho le esconde la falda en  
 Navidad.

Angy se gira hacia el final de la fila, donde Sandra habla sola con los auriculares puestos.

SANDRA

...yo había pedido una batería para  
 el móvil, así que aprendí a tocar  
 para no hacerles el feo.  
 (ve a Angy, se gira)  
 Mi *storytime* a la basura.

MARTA

(alza la voz)  
 ¡¿Nacho?!

Se disponen a volver sobre sus pasos, pero a unos 100 metros de ellos divisan a un grupo de hinchas extranjeros con equipación azul. Sus voces graves resuenan en el eco de la calle.

EXTRANJERO 1

(con acento inglés)  
 ¡Gazpacho!

EXTRANJERO 2

¡Fiesta, fiesta!

SANDRA

¡Fiesta no! ¡Fin del mundo!

Los extranjeros tararean un cántico y animan a uno de ellos a beber de un barril que levantan entre varios. El borracho usa una vuvuzela como embudo para conducir el líquido hasta su boca.

RAFIKI

Si volvemos a por el chaval lo tenemos crudo.

MARTA

(hace giros con la palanca)

¿¡Queréis crotolamo!?

EXTRANJERO 1

(a lo lejos)

¿Qué es crotolamo?\*

SANDRA

¡Mirad!

Ante ella, medio centenar de palomas inundan la calle atestada de coches. Algunas de ellas se posan sobre el cartel de la estación de metro. Las chicas se acercan a Sandra, que tiene la vista fija en el suelo.

SANDRA (CONT'D)

(emocionada, saca el móvil y hace una foto)

Esa paloma está sentada.

95 EXT. CRUCE - NOCHE

95

El grupo se desplaza sobre el techo de los coches. El suelo está repleto de zombies que reptan, y unas palomas vuelan en torno a Marta, que las ahuyenta con la palanca.

SANDRA

¡Para! ¡Estás perturbando el equilibrio natural!

Una paloma se posa sobre el capó y picotea violentamente a otra de su especie. Un zombie asoma la cabeza y se abalanza sobre ella de un mordisco.

MARTA

(dudosa)

¿Culpa del capitalismo?

96 EXT. ENTRADA DE LA ESTACIÓN DE METRO - NOCHE

96

Angy es la primera en bajar de un salto de la zona de coches. El grupo la sigue hasta la entrada. Pisa el primer escalón y alguien le tira del brazo.

JULIA  
¡Se te acabó!

ANGY  
¿Julia?

(Comienza el segundo punto de giro)

Sobre la acera está aparcado su Mercedes, del que bajan Nacho, Ale y Johnny. Los dos chavales se reúnen con Rafiki, que les da un beso en la frente a cada uno.

RAFIKI  
¿Cómo están mis tres mosqueperros?

Al ver que son solo dos, Rafiki los mira en silencio.

JULIA  
(a Nacho)  
Te lo he dicho.  
(a Angy)  
Nacho ha apostado que llegabais antes, yo he sido realista.

ANGY  
¿Te has ido con Julia sin avisar?

NACHO  
(la corrige)  
No, me he ido con un desconocido de internet.

MARTA  
¿Te has jugado la vida por un tío?

NACHO  
(se encoge de hombros)  
Tenía la casa sola.

JULIA  
Le tengo dicho: "Que no te echen la correa..."

SANDRA  
¡Pero tampoco hay que ser una matanovios!

NACHO  
(sorprendido)  
¿Sandra?

SANDRA  
Factores.

Angy niega con la cabeza y sigue bajando las escaleras, pero Julia la adelanta y bloquea el paso. Algunas palomas revolotean cerca de ellas.

JULIA

Escúchame y ya me callo. El metro  
está cancelado. Mucho muerto.

MARTA

(se acerca)  
Desarrolla eso.

ANGY

(espanta una paloma de una  
patada)  
¿Y tú te lo crees? ¿En serio?

SANDRA

¡Parad de pegar a las palomas! ¡Que  
son el símbolo de la paz!

JULIA

¿Podéis dejar de ofenderos por  
todo?

ANGY

(se baja la bandana)  
Tranquila, que ya no te escucha  
nadie. Hemos llegado a la zona  
segura sin ti.

Rodea a Julia y baja las escaleras. Se detiene justo antes de  
la puerta automática y mira hacia atrás. El grupo sigue  
quieto en su sitio.

ANGY (CONT'D)

Vamos.

MARTA

(baja un escalón)  
Si la estación está llena de  
muertos, no hay nada que hacer.

SANDRA

(se descuelga la funda del  
bajo)  
No renta.

NACHO

(se sienta en la  
barandilla)  
A mí me duelen los pies...

JULIA

Pues todavía no sabéis lo más  
fuerte.

ANGY

(alza la voz)  
Lo más fuerte es que cuando está  
Julia, ella manda.

(MORE)



ANGY (CONT'D)  
 Pero cuando nos libramos de ella,  
 seguís haciéndole caso.

JULIA  
 ¿Qué ladras?

Julia le devuelve a Sandra una lata de refresco.

JULIA (CONT'D)  
 Te he dicho light.

ANGY  
 Estoy cansada de tirar de un grupo  
 (mira a Nacho)  
 Sin disciplina,  
 (mira a Marta)  
 Sin compromiso,  
 (mira a Sandra)  
 Sin iniciativa  
 (mira a Julia)  
 ¡Y sin talento!

Julia mira hacia atrás y ve a Johnny y Ale.

JULIA  
 Lo siento, chicos. El que vale,  
 vale.

Detrás de Angy, el interior de la estación se abarrota de  
 zombies que se acercan a las puertas automáticas.

ANGY  
 Voy a entrar aunque sea yo sola.  
 Porque creo que hay algo más que  
 esto.  
 (señala su alrededor)

Las puertas se abren con el primer muerto que roza el sensor,  
 que deja escapar un eructo. Angy se queda petrificada, con  
 los ojos muy abiertos.

ANGY (CONT'D)  
 He quedado fatal.

FIN DEL ACTO 2

ACTO 3

97 EXT. ALFOMBRA ROJA - NOCHE (ENSOÑACIÓN) 97

Vestidos con sus mejores galas, los miembros del grupo huyen de un ejército de fans y paparazis. Los flashes de las cámaras deslumbran a Angy, que corre y se esconde detrás de una limusina.

PAPARAZI

¡Es ella!

Los perseguidores corren en dirección a Angy, pero pronto se agrupan alrededor de la limusina donde se asoma Julia.

FAN ADOLESCENTE

¡Es Julia de *Julia y los EnRE2!*

PAPARAZI

¿Qué puedes decirnos de tu último single?

FAN PREADOLESCENTE

¡Un autógrafo pa' *mi prima Yoli!*

Angy se pone en pie. Nadie la mira. Camina entre la masa de gente, donde recibe empujones y codazos mientras avanza.

98 EXT. FERIA DE ABRIL - TARDE (FLASHBACK. UN AÑO ANTES.) 98

Prosigue su camino entre flamencas y señores trajeados que la arrastran como una corriente. De repente, una mano la saca de allí.

99 EXT. PUESTO DE BOCATAS DE LA FERIA - TARDE (FLASHBACK. UN AÑO ANTES.) 99

Marta se sienta al lado de Angy sobre una caja de madera, en un lateral del puesto ambulante. Le da uno de los dos refrescos.

MARTA

¿Te estabas escondiendo de tus fans?

ANGY

Yo no tengo de eso.

Angy saca una cañita y la mete en su refresco, del que bebe sin quitarse la mascarilla.

MARTA

Pues aquí tienes una.

Angy se atraganta.

MARTA (CONT'D)  
 (saca el móvil)  
 Solo he visto videos, ¿vale? Pero  
 no me extraña que llevéis 300 euros  
 de *crowdfunding*.

Angy amplía un comentario anónimo en la página, que dice  
 "Deseando ver esta película" y al lado figura "300 euros".

ANGY  
 Es todo del padre de Julia, no sabe  
 ni para qué es.

MARTA  
 (guarda el móvil)  
 Algunas tienen suerte.

Echan un vistazo al puesto de juegos, donde Julia lanza un  
 dardo y explota un globo. La animan Nacho y Sandra, que graba  
 la hazaña.

ANGY  
 Ya... Sin ella no habría EnRE2.

Julia lanza otro dardo, que choca contra una lámpara de lava  
 y derrama el contenido por el puesto.

MARTA  
 Sin ti tampoco.

JULIA (O.S.)  
 ¡Angy! ¡Nos vamos!

100 EXT. ACERA DEL ESTADIO - NOCHE

100

Julia sale del Mercedes, que deja aparcado en la acera.  
 Numerosos coches de policía rodean la manzana, iluminada en  
 rojo y azul. Angy está escondida detrás del puesto de bocatas  
 de chorizo, Marta se agacha con ella.

ANGY  
 No soy una líder como Julia. Casi  
 os llevo a una muerte segura, **soy**  
**una-**

Una cagada de paloma cae en el suelo. El animal se posa  
 delante de ellas, sobre el cadáver del cocinero.

MARTA  
 Si fueras Julia no te estarías  
 rayando por haberla cagado. ¡Solo  
 estáis en tonos diferentes!  
 (coge un bote de ketchup y  
 otro de mostaza)  
 Tú estás en RE, y ella en DO.

Aprieta el bote de mostaza, disparando el contenido hacia el cadáver. La paloma se asusta, pero se acerca a picotear.

MARTA (CONT'D)

Cada una es un rollo distinto, por eso hay que oír...

Ahora dispara el ketchup. La paloma prueba la sustancia.

MARTA (CONT'D)

Las dos versiones. Y después, elegir la que te suene mejor. Esa es la libre elección.

Angy levanta la mano del suelo: está manchada de un líquido rojo, al igual que todo su alrededor.

ANGY

(observa la palma de su mano)

¿Y si solo tienen ketchup en todos los restaurantes y te miran mal cuando pides mostaza?

MARTA

(pausa)

Yo soy lesbiana y no me he muerto.  
(mira a su alrededor)  
Todavía...\*

ANGY

(toca la bandana)

Esto es muy incómodo.  
(se la quita de un tirón)

MARTA

Sí que lo es.

La paloma manchada de salsa picotea el cráneo del cocinero mientras Marta le planta un beso a Angy. Echa a volar cuando la guitarrista se pone en pie y coge un bocata del puesto.

MARTA (CONT'D)

Lo único que no puedes hacer es comerte la mierda esta.

101 EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE

101

Un policía acordona la zona con cinta policial. Se choca con Sandra, que hace lo mismo con su cinta americana a mayor altura. Se miran durante un momento hasta que Sandra continúa con su labor. El policía suelta la cinta y saca el *walkie talkie*.

102 INT. COCHE MERCEDES - NOCHE 102

Angy toquetea la radio hasta dar con un ruido blanco: FURBO FM.

103 EXT. ACERA FRENTE AL ESTADIO - NOCHE 103

Marta se asoma al interior del Mercedes. Nacho sobresale por el techo solar, observando la horda de zombies procedente del metro.

NACHO

Menos mal que somos inmunes.

MARTA

(reiterativa)

Al virus. No a la muerte.

Ale y Johnny recogen vuvuzelas del suelo.

ALE

¿A dónde va esta ahora?

104 EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE 104

Julia se acerca al coche policial.

JULIA

Buenas, quería solicitar ayuda para mi grupo de artistas supervivientes.

Los policías se miran entre sí y un segundo más tarde se giran hacia ella apuntando sus armas.

105 EXT. ACERA DEL ESTADIO - NOCHE 105

Rafiki abre la funda del bajo y reparte herramientas. Angy examina un bate metálico y Marta se coloca un puño de acero.

MARTA

¿De dónde lo has sacado?

ANGY

(señala el maletero)

¿Y tú?

MARTA

(abre el puño, dejando ver las llaves)

Es mi llavero.

Sandra llega recuperando el aliento.

ANGY  
Sandra, ¿alguna salida?

SANDRA  
Nos han rodeado señores  
funcionarios y doñas empoderadas.  
No tienen pinta de querer moverse.

Angy ve a Julia hablando con los policías.

ANGY  
¿Qué hace? La necesito aquí.  
Rafiki, Ale y Johnny se miran entre sí.

106

EXT. CARRETERA DEL ESTADIO - NOCHE

106

Los policías apuntan a Julia, que se quita del pelo la horquilla adornada con una flor roja y la mete en el cañón.\*

JULIA  
Por si no lo saben, mi padre casi  
fue alcalde en dos mil-

POLICIA  
(observa la flor en el  
cañón, angustiado)  
La zona está en cuarentena por la  
seguridad de todos.

JULIA  
¡Que no estamos infectadas! El  
virus está en la comida del  
estadio.

POLICIA 2  
Chica, no estamos para tonterías.

Rafiki se acerca agitando los brazos.

RAFIKI  
¡Compadres! ¡El virus está en la  
comida!

Los policías bajan las armas.

POLICIA 2  
¡Ese hombre ha descubierto el  
origen del virus!

POLICIA  
(se fija bien)  
¡Es el narcotraficante de las Tres  
Mil!

Los policías vuelven a apuntar, Rafiki y Julia suben las manos.

De repente, detonan varias explosiones detrás de los polis. Estos se giran y Rafiki empuja a Julia al suelo, que cae a los pies de un cadáver calzado con náuticos.

JULIA  
¡Ah! ¡Un básico!

Angy le tiende la mano a Julia.

ANGY  
Venga, que empieza el show.

Ale y Johnny tiran una bomba de humo roja que se expande frente al estadio de fútbol. A medida que se despeja la nube, multitud de siluetas llegan ante los policías.

107 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE

107

Julia y Angy abren paso con la porra y el bate. Marta y Sandra defienden los laterales con la palanca y los martillos. Nacho, Ale y Johnny vigilan la retaguardia cargados de petardos y Rafiki va en el centro con su navaja. Hay una docena de zombies corriendo por el campo tras ellos, de lejos parece un partido de fútbol. Cuando alcanzan el centro, escuchan un estruendo de eructos.

Una fila de zombies se cuele por el túnel de salida al campo.

RAFIKI  
Tranquilidad en las masas, el  
estadio tiene unas 29 puertas.

Más filas de zombies entran de golpe por los túneles y las tribunas.

RAFIKI (CONT'D)  
Tenerlas las tiene.

Lentamente, el grupo es rodeado. Angy se queda ensimismada. Bloquea el sonido del exterior y los latidos de su corazón se vuelven más fuertes. La vibración retumba en su pecho. Escucha el ritmo del bajo tocando su canción.

JULIA  
¡Lo siento, vale!

ANGY  
(vuelve a la realidad)  
¿Eh?

JULIA  
No. Te creo. Que no has oído nada  
de lo que he dicho.

MARTA  
Ha sido muy intenso, todo hay que  
decirlo.

JULIA  
 (la coge por los hombros)  
 Angy. Tienes que pensar algo. Eres  
 la única que puede hacerlo.

Nacho deja de pegar petardos a un balón de fútbol con cinta americana.

NACHO  
 Anda.  
 (lo tira al suelo)

Angy se acerca a Sandra y abre un bolsillo de la funda de su bajo. Saca el disco de la DEMO.

JULIA  
 Lo siento por usar tu canción,  
 remix.

ANGY  
 Tenemos que separarnos en dos  
 grupos.

SANDRA  
 ¡¿Puedo irme al tuyo?!  
 (la miran y se hace la  
 sorda)  
 ¡¿Qué?!

ANGY  
 Cada grupo hará algo distinto, pero  
 tenemos el mismo objetivo.

Intenta guardarse la DEMO en el bolsillo del pantalón, pero no cabe. Prueba en otro distinto, pero sigue siendo muy pequeño. Finalmente, Marta coge el disco y lo mete en un bolsillo enorme de su pantalón.

MARTA  
 Pantalones de hombre.

Angy se acerca a Nacho y rebusca en su bolsillo. Saca varios productos de cremas, una paleta mediana de maquillaje, algodones y un bote de agua micelar. Por último, el cubo de rubik.

Sobre el césped caen los pedazos de cubo. Angy agrupa tres piezas rojas y dos azules.

ANGY  
 Vosotros atraed a las masas.



108 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE (FLASHFORWARD. 2 MIN. DESPUÉS) 108

En el campo, las piezas corresponden a Julia, Sandra y Nacho, que corren hacia las gradas mientras Johnny y Ale hacen sonar las vuvuzelas. La mayoría de los zombies siguen el sonido. Angy, Marta y Rafiki salen en dirección contraria.

109 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 109

Tres piezas amarillas se añaden al esquema, separadas del otro grupo. Angy mira los demás.

ANGY

Necesitamos vía libre. ¿Alguna pregunta?

SANDRA

(levanta la mano)

¿Podemos irnos ya? Me está dando toda la ansiedad.

Los zombies están apenas a unos metros de ellos, rodeándolos en el centro del campo.

(Comienza el clímax)

110 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 110

Un zombie abre la boca para eructar. Johnny le mete un petardo a la vez que Ale le rocía los ojos con spray. El sonido de la bocina atrae a los muertos. Uno de ellos se queda encajado en la campana de la vuvuzela que toca Nacho.

NACHO

(sin sacarse la boquilla)

¡Funciona!

111 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 111

Julia y Sandra llegan al pie de las gradas. Están repletas de zombies.

JULIA

(señala con la porra)

Vamos de abajo arriba.

Sandra echa a correr gradas arriba, sorteando a los zombies. Una vez que alcanza altura, saca los martillos y golpea a un muerto que se despeña gradas abajo por la inercia.

JULIA (CONT'D)

O sea, de arriba abajo. Lo que yo he dicho.

112

INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE - NOCHE

112

Angy, Marta y Rafiki salen a la tribuna superior, a una gran altura. Desde allí ven cómo el equipo de policías entra en el campo.

RAFIKI

Con la Iglesia hemos topado.

ANGY

A lo mejor no nos han visto.

Un policía gesticula una barba y una coleta, otro una guitarra de aire. El primero imita a Marta peleando con la palanca. Se giran hacia ellos.

Marta termina de atizar a un zombie con la palanca.

MARTA

Seguro.

Más muertos los están rodeando. La tribuna inferior está repleta de zombies, y los polis suben por las escaleras. Sobre ellos, Rafiki divisa la cabina de radio y se dirige al ventanal mientras saca otro cabezal de su navaja.

Angy se distrae observando cómo el grupo lucha en la zona oeste.

MARTA (CONT'D)

¡Tía!

Una sombra se cierne sobre ella. Angy balancea el bate mal agarrado, que sale volando y cae a la tribuna de abajo. Era una nube de palomas que echa el vuelo sobre ella.

Pero Marta ha sido rodeada. A su espalda, una barandilla que la separa del abismo de zombies. Ante ella, cinco hinchas con la cara completamente pintada y algunos sombreros y pelucas. En el estómago de uno de ellos está atrapada su palanca, de la que tira sin éxito.

Los hinchas se acercan y los demás zombies empiezan a alcanzar la ropa de Marta con sus manos. De repente, una sombra bloquea la luz del foco desde lo alto de una grada.

Angy eleva el bajo eléctrico en el aire y traza un arco que derriba a una de las figuras en torno a Marta. Repite el golpe hasta quedarse solo con el mástil en la mano. Boquiabierta, Marta consigue sacar la palanca.

MARTA (CONT'D)

Pero...

ANGY

(mira el mástil)

Da igual. Es solo un bajo.

RAFIKI  
 ¡Venga, Plasmatics!\* ¡Llaman de la  
 radio!

Rafiki ha abierto la ventana de la cabina. Las chicas se cuelan pisando sus hombros para salvar el trecho, pero los zombies de la tribuna inferior han rebasado la valla y se acercan en masa.

113 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE

113

Johnny y Ale dejan de hacer sonar las vuvuzelas y ven a lo lejos a Rafiki siendo rodeado por la masa. Echan a correr hacia él, pero dos policías aprovechan para detenerlos.

ALE  
 ¡Hermano, hay que ayudarle! ¡No  
 está infectado!

POLICIA  
 Con sus antecedentes yo creo que sí  
 está infectado.

JOHNNY  
 ¡Oiga, necesitamos más crotolamo!

POLICIA  
 ¿Qué es-?

JOHNNY  
 (le da una patada en la  
 entrepierna)  
 ¡Este!

114 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE - NOCHE

114

Angy intenta tirar de Rafiki por la ventana de la cabina, pero los zombies ya están muy cerca.

ANGY  
 ¡Rafiki!

RAFIKI  
 La vida del artista. Todos quieren  
 un trozo de ti.

Le da algo a Angy en las manos y aprieta con fuerza. Después, cierra la ventana y posa con sus característicos cuernos.

RAFIKI (CONT'D)  
 Escalera al cielo o autopista al  
 infierno.

Angy asiente y hace los cuernos con la mano mientras las lágrimas le recorren las mejillas.

Rafiki se gira hacia el zombie de Juanca y se acerca para besarle la frente. La masa de zombies lo sepulta por completo.

115 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 115

Marta bloquea la puerta con su palanca y se sienta frente a la mesa de sonido. Toca unos botones y se pone los auriculares. Angy pone la DEMO sobre la mesa y se acerca el micro. Un fuerte golpe en la puerta las asusta.

El piloto rojo se enciende. Marta asiente mirando a Angy.

116 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 116

Sandra y Julia suben hasta la última grada, arrinconadas por numerosos zombies. Miran los altavoces.

ANGY (O.S.)  
Buenas noches, Sevilla. Os hablamos desde el estadio de fútbol con un mensaje importante.

117 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 117

Marta levanta dos dedos a Angy.

ANGY  
Dos mensajes.

118 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 118

Ale está sentado en el césped cabizbajo, con las manos atrapadas en una brida de plástico. Johnny, en la misma situación, se inclina y agarra el cordón de su zapato con la boca.

ANGY (O.S.)  
Este mensaje es para los vivos. Nos han confinado en el estadio de fútbol asumiendo que estamos infectadas.

119 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 119

Julia, Sandra y Nacho vuelcan un gran altavoz y lo ponen mirando hacia el suelo, aplastando un bocata de chorizo. Otros altavoces ya están en la misma posición.

ANGY (O.S.)  
Pero el virus solo te afecta si has comido un bocata de chorizo contaminado.

Nacho coge un bocata del suelo y lo huele. Julia se lo tira de un manotazo.

ANGY (O.S.) (CONT'D)  
Repito, el virus está en el chorizo. O... en el pan. Mejor no comáis nada.

120 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 120

Johnny tira de los cordones, atados a la brida de plástico.

ANGY (O.S.)  
No os podemos obligar a luchar.  
Pero tenéis que saber que existe esa opción.

La brida se rompe y Johnny se libera. Ale lo mira, sorprendido.

JOHNNY  
Me lo enseñó la Yoli.

121 EXT. CALLE DEL ESTADIO - NOCHE 121

Las radios de los coches vacíos reproducen la emisora.

ANGY (O.S.)  
Necesitamos que nos oiga todo el mundo.

122 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 122

Angy saca la DEMO de la funda y se la da a Marta.

ANGY  
Y si no, lo haremos al estilo indie.

Marta sube un fader de la mesa.

123 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 123

Un acople resuena por los altavoces y los policías se llevan las manos a las orejas, doloridos. Johnny y Ale, con los auriculares puestos, salen corriendo y se topan con un muro de zombies. Agitan el spray de pintura.

124 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 124

Julia, Sandra y Nacho se suben al altavoz, rodeados por zombies que empiezan a morderles los pies. El acople se detiene y suena un cable conectarse.

SANDRA  
 (dando patadas)  
 ¡Los pies no!

JULIA  
 (se ajusta los tapones de  
 los oídos)  
 Venga, vamos'.

ANGY (O.S.)  
 Este mensaje es para los muertos.

125 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 125

Angy se acerca al micro.

ANGY  
 El último single de EnRE2.

126 INT. CAMPO DEL ESTADIO, ZONA OESTE - NOCHE 126

Los altavoces retumban con el ritmo del bajo. El suelo tiembla, las palomas echan el vuelo. Está sonando "El trasnochar de los muertos", la canción original de Angy.

Los zombies se detienen, confusos. Empiezan a balancearse al ritmo de la música.

Desde lo alto del altavoz, Sandra se pone las manos sobre el pecho, agitando la cabeza. Divisa un gran tambor sostenido por un hincha.

Pronto, el tambor es reventado al tiempo que la batería se une a la canción. Sandra sigue el ritmo golpeando a los zombies con dos martillos: ahora están distraídos con la música.

Nacho rodea con cinta americana a un grupo de zombies que no tienen más remedio que abrazarse. Johnny y Ale introducen petardos antes de empujarlos lejos.

Subida en el altavoz, Julia usa la porra como micrófono e interactúa con los brazos zombies que se estiran hacia ella. Una mano se cierra sobre su muñeca, así que le da un golpe con la porra y vuelve a su actuación.

127 INT. CABINA DE RADIO DEL ESTADIO - NOCHE 127

Marta rompe la ventana con la palanca. La puerta es echada abajo por los policías, de modo que salta rápidamente hacia fuera con Angy.

128 INT. GRADAS DEL ESTADIO, ZONA ESTE - NOCHE 128

La horda de zombies se tambalea al ritmo de la música. Las chicas empujan entre ellos y se hacen hueco gradas abajo.

129 INT. ESTADIO - NOCHE 129

Los zombies de la grada Este caen en efecto dominó, dejando paso a las dos chicas.

130 INT. CAMPO DEL ESTADIO - NOCHE 130

Finalmente llegan al centro con el resto del grupo. Los policías se colocan delante de ellos, seguidos de un equipo de antidisturbios. Angy deja caer lo que queda del mástil de su bajo.

JULIA

Dime una pareja más icónica que la policía y la violencia.

ANGY

Jules y Rue de Euphoria.\*

SANDRA

Kurt Cobain y Courtney Love.\*

Angy y Sandra se miran boquiabiertas y hacen un gesto de respeto mutuo.

POLICIA

Quedáis detenidas por perturbar el orden público.

MARTA

¿Qué público?

Irrumpen en el estadio miles de civiles con ropa de calle, armados con objetos cotidianos como palos de escoba, raquetas de tenis y sillas plegables.

ANGY

¡Nos han escuchado!

SANDRA

¡Y tenemos *engagement*!

Las luces del estadio parpadean con el pesado break musical. Los civiles empujan a los agentes contra la masa de zombies, donde quedan atrapados entre meneos de cabeza extremos y eructos a la altura de la cara. El policía espolvorea spray-pimienta contra los muertos, pero atrae a una bandada de palomas que se abalanzan contra él.

Se levanta un fuerte vendaval. Una escalera de cuerda cae del cielo frente a Nacho.

NACHO  
 ¿A alguien se le ha caído una  
 escalera?

Alzan la vista al cielo y divisan un helicóptero, del que  
 cuelga la escalera.

ANGY  
 ¡La escalera al cielo!

JULIA  
 ¡PAPI!  
 (todos la miran, se aclara  
 la garganta y se hace la  
 avergonzada)  
 Papá, que no hace falta que me  
 recojas...

Agarra la escalera, se detiene y mira al resto del grupo.

JULIA (CONT'D)  
 (ofrece la escalera)  
 Venga, que es pa' hoy.

Suben uno por uno menos Angy, que observa a Johnny y Ale  
 apilando una montaña de carteras.

ANGY  
 ¿No venís?

ALE  
 (agita el bote de spray)  
 Estamos arreglando la economía.

Sonríe escéptica y sube a la escalera.

131 EXT. ESCALERA EN EL CIELO - NOCHE 131

Sandra, que viaja más alta, suelta una mano para hacer un  
 selfie. El grupo posa y una paloma se cuelga en el momento de  
 la foto, tapando la cara de Angy.

132 INT. PLATÓ - DÍA 132

Colgados en la misma escalera, el fondo del cielo ahora es un  
 cromático verde. El grupo está en un plató de grabación, rodeado  
 por un equipo de audiovisuales. La canción continúa con un  
 estilo electropop.

DIRECTORA (O.S.)  
 ¡Ha valido!

El grupo se mira entre sí y celebran.



ENTREVISTADORA (O.S.)  
EnRE2 estrena hoy el videoclip de  
su single "El traspasar de los  
muertos".

133 INT. ESTUDIO RADIO - DÍA 133

El grupo al completo está sentado alrededor de una mesa, y  
sobre ella descansa el vinilo del single.

ENTREVISTADORA  
Habéis sido la canción más viral  
este año, ¿por qué parar aquí?

ANGY  
El grupo se separa, pero no  
paramos. Nos multiplicamos.

Julia se acerca al micro del estudio.

MATCH CUT TO:

134 INT. PLATÓ CONCURSO TV - DÍA 134

Julia sostiene un micro sobre el escenario ante un jurado.

JULIA  
Esta canción se la dedico a mi  
padre,  
(mira a cámara)  
Que espero que me esté viendo.

135 INT. LOCALES DE ENSAYO - DÍA 135

Angy abre la puerta de un local con las llaves de Rafiki. El  
interior está forrado con pósters musicales y equipado con  
mesa de sonido, amplificadores e instrumentos. Sandra entra  
corriendo y se lanza a por la batería.

SANDRA  
¡Guau!

Desde la puerta, Angy y Marta se miran y sonríen. La bajista  
se da cuenta del póster que hay colgado: una foto del grupo  
de Rafiki hace décadas.

136 INT. PLATÓ CONCURSO TV - DÍA 136

Nacho ocupa el centro del escenario, vestido y maquillado de  
forma extravagante. En cuanto un ritmo *house* empieza a sonar,  
deja su postura tímida e impresiona al jurado bailando  
*vogue*.\*

Julia observa desde el lateral del escenario, grabando con el móvil.

JULIA

Anda. ¿Por qué no me dijo que bailaba?

CHICA STAFF

(señala las cámaras)

Sabes que ya lo están grabando, ¿no?

137 EXT. SALIDA INSTITUTO. BARRIO - DÍA 137

Mientras los estudiantes salen del edificio, Ale y Johnny terminan de grafitear en la pared: "LARGA MUERTE AL ROCK". Una chica se acerca discretamente a Ale y le cambia un billete de cinco euros por otra cosa: una entrada para el concierto de *R3nacidás*.

138 INT. GARITO ROCKERO - NOCHE 138

Sobre el escenario, Sandra aporrea la batería, Marta toca la guitarra mientras canta en un pie de micro y Angy sostiene un bajo lleno de pegatinas antiguas.

El público disfruta con su música rock. Ale y Johnny se sorprenden con el grito gutural de Sandra y hacen cuernos con las manos.

Una pareja de chicos ocupa una mesa cogidos de la mano: son los que escaparon del bloque de Fer. Uno de ellos menea la cabeza, pero el otro mira el móvil con los auriculares puestos. Está viendo el programa-concurso en el que sale Julia.

139 INT. PLATÓ CONCURSO TV - DÍA 139

Julia canta mientras Nacho y otros bailarines la acompañan. Es un espectáculo pop muy visual que acaba con una explosión de confeti que asusta a Nacho.

ANGY (O.S.)

Yo creo que se pasó de dramática.

MARTA (O.S.)

A la gente le gusta el show.

140 INT. AUTOBÚS - DÍA 140

Angy y Marta viajan sentadas de frente, con las piernas estiradas sobre la otra. Contemplan el paisaje por la ventana.

ANGY

¿Y lo del helicóptero? ¡Si no vino nadie a ayudar!

MARTA

¿Has visto el programa? Un helicóptero es poco.

El autobús se detiene en la calle del estadio, donde la zona destrozada aún está en obras. La gran valla publicitaria que anunciaba bocatas de chorizo ahora es una imagen gigante del programa de Julia, con su cara en primer plano.

ANGY

No, pero me alegro de que esté en su salsa.

MARTA

De hecho, ayer me mandó los sitios en los que íbamos a tocar con EnRE2.

Le enseña la pantalla de su móvil y empieza a pasar fotos: dos salas de conciertos y el resto son fotos de su gata en distintas posiciones.

ANGY

(contiene la risa y mira por la ventana)

Ya veo.

MARTA

(guarda el móvil)

Dice que ahora el tour el nuestro.

ANGY

(pausa, la mira)

¿Qué?

MARTA

Nos vamos de gira.

Angy se cambia de asiento junto a Marta y se besan. El autobús arranca, dejando atrás el estadio de fútbol.

141 EXT. CALLE DEL ESTADIO - DÍA

141

Una caca de paloma cae sobre la cara de Julia en la valla publicitaria. Pronto, caen otras dos.

Debajo, en la acera, la vendedora del puesto de bocatas sostiene un ejemplar ante la inspectora, que anota en su libreta.

VENDEDORA

¡Le digo que son de queso! Nada de chorizo, nada de pan con gluten. Esto no lleva porquería.

Una cagarruta aterriza justo sobre la libreta.

INSPECTORA

(mira hacia arriba)

Ponga un toldo, por lo menos.

Caen más gotas blancas: en el refresco de una adolescente sentada en un banco, en el café de una empresaria que lee en una terraza... Esta levanta la vista hacia el infante que llora en la otra mesa. Su madre intenta darle de comer un potito, pero se niega. El padre le coge la cuchara.

PADRE

Mira, qué rico.

La caca de paloma aterriza sobre la cuchara justo antes de que el padre se la meta en la boca, fingiendo que está delicioso. El niño abre los ojos, asombrado.

La valla publicitaria se tiñe de blanco.

142

INT. ESTACIÓN DE METRO - DÍA

142

La misma imagen del programa de Julia aparece en forma de cartel sobre la pared. La estación está atestada de gente. Marta se abre paso con la funda de la guitarra a la espalda y tirando de la maleta. Con la otra mano sostiene el móvil.

MARTA

(al teléfono)

Sí, te oigo, pero no te veo.

Entre el barullo, Angy se abre paso con un equipaje similar. Lleva la cara descubierta, algunas heridas de la dermatitis se han curado.

ANGY

(al teléfono)

Teníamos que haber ido con Sandra.

MARTA

¿Y perderte el dulce aroma a humanidad?

Marta aparece a su lado, colgando el móvil. El vagón llega y se crean dos corrientes humanas: una que entra y otra que sale. Ellas caminan hacia la puerta, se detienen un momento y se acercan para besarse. Pero son interrumpidas por un hombre con pintas de borracho y gafas de sol que empuja a Angy de mala gana.

ANGY  
(molesta)  
¡Perdón!

El hombre continúa su camino sin echar la vista atrás. Marta eructa imitando a un zombie y ambas se ríen.

ANGY (CONT'D)  
(mira alrededor)  
Vas a ir al infierno.

MARTA  
Y por la autopista.

Se cogen de la mano que tienen libre: la de Marta luce una cicatriz. Entran en el vagón y las puertas se cierran tras ellas.

El borracho continúa tambaleándose y chocando contra otras personas. Las gafas de sol salen despedidas, destapando el estado de sus ojos.

Rojos.

FADE OUT.

# LARGA MUERTE AL ROCK



SUENA A FIN DEL MUNDO

UN LARGOMETRAJE DE  
Marina **del Pino** Mancheño



MARINAMANCHE@GMAIL.COM  
678 95 15 97

# ÍNDICE

CONCEPTO Y FICHA TÉCNICA.....	02
STORYLINE Y REFERENTES.....	03
PERSONAJES.....	04
ESPACIOS.....	05
PRODUCCIÓN.....	06
SOBRE MARINA MANCHEÑO.....	07



# CONCEPTO



LARGA MUERTE AL ROCK, por Marina Mancheño, es la próxima ruptura de la comedia zombie. La marginada bajista de un desastroso grupo de rock se convierte en la líder que les hará sobrevivir al apocalipsis.

Desde adolescente he echado de menos el protagonismo femenino en el **cine** y en la industria musical del **rock**. Esta película une ambos mundos, mis dos pasiones, para que la siguiente generación de chicas se sientan capaces de luchar contra lo establecido.

Para colmo, el escenario de todo esto es mi **Sevilla**. Imagínate cómo va a competir el **rock juvenil femenino** contra los zombies que salen del **estadio de fútbol**.

## FIGHA TÉCNICA

FORMATO	Largometraje
GÉNERO	Comedia / terror
TEMA	El ego y la inseguridad
TONO	Desenfadado, adolescente
DURACIÓN	90 min.
TARGET	Chicas 14-21 años

El público objetivo son 1.7 millones de jóvenes españolas con acceso a plataformas de *streaming*, de carácter alternativo y gusto por la música.





# REFERENTES

Una menospreciada bajista decide dejar su desastrosa banda, liderada por una egocéntrica cantante. Durante el ensayo, descubren que se ha desatado el apocalipsis zombie y no les queda otra que colaborar.

Con ayuda de un narcotraficante, la bajista lidera a sus compañeros hacia la zona segura de la ciudad. Sin embargo, en el estadio de fútbol les espera una horda de zombies que solo pueden vencer gracias a sus habilidades y música a todo volumen.

¿¿Zomedia + jóvenes músicAs??



¿Y si pusieran el foco en las mujeres?

¿Y si añadieran zombies a la ecuación?

Y PARA VARIAR, *LARGA MUERTE AL ROCK*

- Conecta con el contexto cultural español
- Varias actrices españolas reconocidas encajan en el reparto
- La psicología de los personajes es cercana a los adolescentes reales.



# EN RE 2

EN VIVO



## PERSONAJES



**ANGY (16):** la menospreciada **bajista**. Tiene demasiadas ideas, pero no se va del grupo porque está pilladísima por Marta.

Propuesta de actriz: Elena Gallardo.



**MARTA (17):** una **guitarrista** muy talentosa con fachada de tipa dura.

Propuesta de actriz: Sofía Oria.



**JULIA (18):** la soberbia **vocalista**. Es su propia fan número uno y sueña con ser famosa.

**NACHO (17):** el **segundo guitarrista**, vago para todo menos para quedar con chicos de una aplicación de citas.



**SANDRA (16):** **batería** y llena de energía. Gran defensora del veganismo.

**ALFONSO (27):** el **técnico** de sonido. Pasota, no le pagan lo suficiente.



**RAFIKI (53):** un excéntrico pero enrollado **narcotraficante** que vive en el edificio en el que ensayan.



# ESPACIOS

## CENTRO DE LA CULTURA



El fantástico edificio donde ensaya ENRE2. Tiene salón de actos, cocina, zona infantil de juegos y tres plantas.

## EL BARRIO (inspirado en Las Tres Mil Viviendas)

El Centro de la Cultura está ubicado en el barrio más **pobre y marginal** de la ciudad. No cambia mucho con el apocalipsis.



## EL CENTRO DE LA CIUDAD (de Sevilla)

**ESTADIO DE FÚTBOL:** aquí se origina el brote del virus zombie

**ESTACIÓN DE METRO:** la zona segura a la que deben dirigirse



# PRODUCCIÓN



Product placement de instrumentos, amplificadores y auriculares.



Banda sonora en colaboración con grupos femeninos nacionales (LIZZIES, HINDS).



Campaña publicitaria de casting de extras (como ya se hiciera con *La Peste en Sevilla*).



Las *subvenciones* a la producción de proyectos de largometrajes, de documentales y de otras obras audiovisuales en Andalucía (entre 250.000 y 300.000 euros)

Y si hablamos de la propia peli,

- Nuestros **zombies** aún están **frescos**. Nada de cráneos abiertos ni brazos colgantes, el horror se expresa en alegorías visuales.
- Se localiza en el interior de un edificio y en el espacio urbano, **así de simple**. Amplia variedad de opciones para cada lugar.
- Lenguaje visual a través de las **luces de la ciudad**: el rojo estadio de fútbol, el azul de los coches de policía, el neón verde de la farmacia...

Lo cotidiano es nuestro escenario.

# SOBRE MARINA MANCHEÑO

Dirijo y escribo para teatro, y sé que no hay cosa más bonita que hacer reír al público. Siempre me ha ido el rollito tétrico, como se puede adivinar por los títulos de *Misión Cantada en la Mansión Encantada* (2022) y *Noche Noche de los Vivos Murientes* (2021).

Esos son algunos de los espectáculos originales de mi asociación juvenil *Club de Teatro*, que fundé en 2017 porque quería contar historias a mi manera. Está integrada por una aplastante mayoría de mujeres, qué curioso.



Pero como me dijeron que del teatro no se vive, estudié un grado en Comunicación Audiovisual y un Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual por la Universidad de Sevilla. Ahora me dicen que del cine tampoco se vive. Por eso tengo el humilde cometido de **avivar la industria andaluza**.

Si algo va a ser devorado, será esta peli.

Porque *suen a fin del mundo*.

aquí está mi tarjeta,  
aunque dicen que  
ya no se usa





MARINAMANCHE@GMAIL.COM  
678 95 15 97