

ONCE



Biblia y Guión del
Episodio Piloto

Mario Gómez García

Trabajo de Fin de Máster

Máster en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual

Índice

Memoria Justificativa	3
○ Temas	3
○ Metodología	4
○ Contexto	7
○ Referentes	8
Biblia	9
○ Ficha Técnica y Sinopsis	9
○ Estructura.....	10
○ Personajes	11
○ Escenarios	18
○ Banco de Tramas para la Segunda Temporada	21
○ Datos de Producción	21
Bibliografía	23
Anexos	25

Memoria Justificativa

Temas

La desigualdad social es un tema muy de actualidad no sólo en el mundo contemporáneo, sino particularmente dentro de España: protagoniza los noticiarios e incendia las redes sociales de forma cotidiana. Es precisamente este conflicto el motor principal de *Once*, cuya historia tiene como base el profundo desequilibrio económico existente entre dos provincias de un reino ficticio. La principal motivación de Lana, la protagonista, es poner fin a este grave problema, ya que lo ha sufrido en su propia piel al formar parte del estrato social oprimido. Así pues, no sería sorprendente que la mayoría del target de la serie pueda empatizar fácilmente con ella respecto a esto, teniendo en cuenta el contexto social y económico en el que la población española se desenvuelve.

Sin salir del motivo de la desigualdad, el gran protagonismo de los personajes femeninos es muy deliberado en la historia de *Once*. El panorama audiovisual a nivel mundial ha estado históricamente predominado por los protagonistas y los artistas masculinos, y aunque a día de hoy un sector cada vez más extenso de la industria y la audiencia es consciente de esta circunstancia, la balanza sigue estando inclinada muy en contra de las mujeres. A causa de esto, *Once* intenta actuar como contrapeso, aportando personajes femeninos interesantes y variados en el centro de la historia, contando, además, con diversos personajes masculinos en roles más secundarios, que apoyan a protagonistas y antagonista.

Así, para contar la historia se recurre al género de la ciencia ficción debido a su gran versatilidad, que permite jugar con una gran variedad de situaciones y personajes que cumplen leyes establecidas por el equipo creativo. El relativo incremento de presupuesto que este género pueda suponer para su producción es aceptable si el universo ficticio de la serie está desarrollado de forma sólida y correcta, de manera que el espectador logre sumergirse en él y aceptarlo como real mientras dure cada capítulo. Cuando se consigue este nivel de inmersión, se facilita enormemente la capacidad del espectador para asimilar no sólo la historia que le presenta *Once*, sino también el mensaje que pretende transmitir.

En menor medida, a través de los personajes y las relaciones existentes entre ellos, la serie también comenta sobre temas más íntimos como las inseguridades y los peligros de no hacerles frente, el optimismo y sus límites frente a una realidad hostil, o el rencor y sus dañinas consecuencias.

Metodología

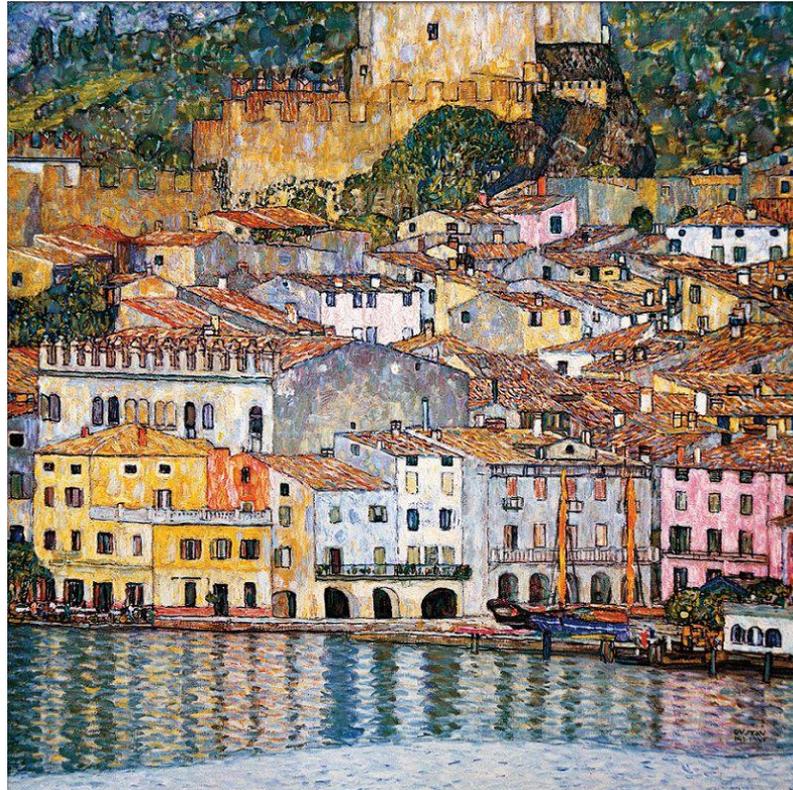
A pesar de que *Once* es una serie cuyo concepto y argumento fue concebido tiempo atrás, el desarrollo de la serie y su escritura comenzó en los últimos meses de 2016, ya que fue entonces cuando entraron en juego las clases formativas y los diversos manuales académicos del Máster de Guión de la Universidad de Sevilla, además de libros como *El Guión* de Robert McKee o *Cómo Crear Personajes Inolvidables* de Linda Seger.

Desde ese momento, la serie ha seguido un proceso creativo pausado y reflexivo pero constante que comenzó con la creación de los personajes, empezando por Minerva, la antagonista, cuya idea brotó a partir del siguiente cuadro del artista Antonio Stilla, expuesto en un restaurante de la ciudad de Roma:



Tras ella surgió Lana, la protagonista. Una vez estas dos posturas enfrentadas tomaron forma, se concibió el resto de los personajes a medida que se hilaba la trama de la primera temporada. La clave del desarrollo de la serie fue empezar con ideas básicas y conceptos concisos de lo que se quería contar en la historia, que fueron creciendo en longitud y complejidad a medida que se sucedían los pulsos dramáticos y las sinopsis de cada capítulo (transcritos en los Anexos I y II, respectivamente).

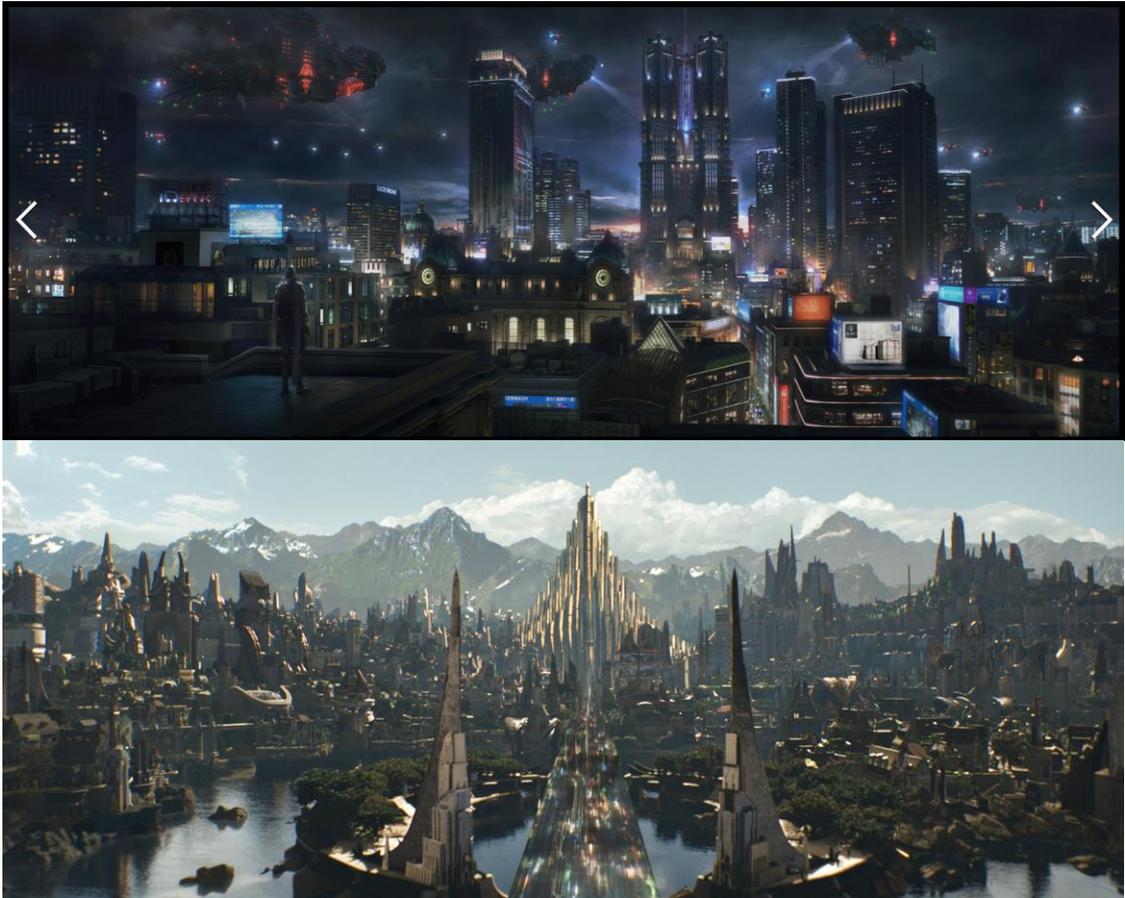
Respecto a las localizaciones, primero se dio forma al pueblo de Milas. El concepto nació, de nuevo, a raíz de una pintura, en este caso uno de Gustav Klimt:



Las casas que se reparten de forma apretada, casi claustrofóbica, y las calles angostas que se sugieren, en contraste con la gran edificación que corona la escena, son las bases sobre las que se asentó la creación de este pueblo humilde con el templo resaltando de forma prominente. El templo, por su parte, fue inspirado por una escena muy concreta del videojuego *Assassin's Creed III*, que tiene lugar en la recreación virtual de la construcción maya de Cerros, en la Bahía de Chetumal en el siglo XVIII:



De forma similar, la futurista ciudad Corona, capital de la nación de Olimpia, bebe de otras ciudades ficticias como Insomnia, del videojuego *Final Fantasy XV*, o Asgard, del largometraje *Thor: El Mundo Oscuro*:



Las luces omnipresentes del primer ejemplo y la arquitectura poco ortodoxa del segundo propiciaron la imagen que debería tener Corona, contrastando de manera tajante con Milas.

Finalmente, cuando todos los personajes estaban bien definidos, así como el mundo ficticio, y el plan de la primera temporada había sido esbozado, se procedió a la elaboración del guión del episodio piloto. Empezó con una escaleta básica, que posteriormente fue extendida y mejorada (Anexos III y IV), y sólo entonces comenzó la escritura del primer borrador. A medida que se avanzaba en el estudio de la narrativa audiovisual en el Máster de Guión y en los libros ya citados, surgían nuevas revisiones del guión con personajes mejor definidos y más coherentes, diálogos más apropiados y naturales, y tramas más pulidas, hasta llegar a la versión final que se adjunta en este Trabajo de Fin de Máster.

Contexto

El mercado audiovisual español ha tenido históricamente cierta facilidad para aceptar aquellas series de televisión que de una forma u otra tratan la vida cotidiana nacional y así crean ficción con una base en la realidad. Obras como *Aquí No Hay Quien Viva* o *Los Serrano* son ejemplos claros de que la comedia basada en el día a día de la clase media-baja española es plato de buen gusto para la audiencia, y también suelen gozar de gran éxito las series de corte histórico como *Cuéntame Cómo Pasó* o *El Tiempo Entre Costuras*.

Por supuesto, no sólo de este tipo de series bebe la ficción televisiva española. En las últimas décadas, diversas obras más alejadas de los ejemplos citados han visto la luz con mayor o menor éxito. Series como *El Barco* o *Los Protegidos* atestiguan el interés de la audiencia española por otro tipo de historias con elementos de ciencia ficción.

Sin embargo, si hablamos de ciencia ficción televisiva española de los últimos años, probablemente el mayor ejemplo de éxito es *El Ministerio del Tiempo*. La serie de Javier Olivares ha calado hondo en las audiencias españolas, sobre todo entre los jóvenes. La unión del uso inteligente de la historia de España, unos personajes carismáticos y el contenido transmedia se ha traducido en una calurosa acogida por parte de los aficionados y de las productoras. No en vano, recientemente la plataforma de video bajo demanda Netflix anunció su participación en la producción de la serie, llevándola además a diversos mercados internacionales.

Son precisamente estas plataformas de video bajo demanda las que están extendiendo el panorama audiovisual en nuestro país y que tienen el potencial de facilitar la entrada a nuevos tipos de series menos típicas en el mercado nacional. Fue Netflix el primer canal de series a la carta internacional en desembarcar en España el 20 de Octubre de 2015, seguida de HBO y más recientemente Amazon Video. Si bien el número de usuarios es relativamente pequeño todavía, estos servicios se encuentran en constante crecimiento desde que llegaron a nuestro país, con Netflix a la cabeza. Es debido a esta situación sin precedentes en el mercado español que se propone a Netflix u otra de estas plataformas como los mejores candidatos para acoger una serie como *Once*.

Referentes

El referente más inmediato, debido a su carga moderada de ciencia ficción y a su elevado porcentaje de personajes femeninos en relación a los masculinos sería la serie de la BBC America *Orphan Black*. Siguiendo con la ciencia ficción, concretamente aquella que tiene que ver con tecnología más allá de los límites de la realidad, *Once* bebe de otros productos como *Doctor Who*, también de la BBC, o la española *El Ministerio del Tiempo*.

La carga política y la lucha social del oprimido contra el opresor, ambas presentes en *Once*, le deben mucho a obras televisivas como *Sense8* (también con elementos de ciencia ficción, aunque más alejados de los de *Once*) o *Daredevil*, ambas producidas y distribuidas por Netflix.

Asimismo, existe material audiovisual fuera del terreno de las series que ha influenciado el proceso creativo de *Once*. La estética deseada para la serie, mezclando áreas rurales y tecnológicamente poco avanzadas con elementos y ciudades futuristas, bebe de la famosa saga de videojuegos *Final Fantasy*, más concretamente de su última entrega, la décimo quinta. El desarrollo de la serie y de sus personajes también ha contado con el apoyo de obras mayoritariamente didácticas como pueden ser los libros de Robert McKee o Linda Seger.

Por último, temas como la familia, el optimismo ante la adversidad y el sentido de la justicia vienen dados en gran medida por los cómics y las películas del sello *Marvel*, como *Spiderman*, *Capitán América* o *Guardianes de la Galaxia*.

Biblia

Ficha Técnica

Título	Once.
Formato	Serie de televisión.
Género	Ciencia ficción, Drama.
Duración	8 episodios por temporada.
Por episodio	50 minutos aproximadamente.
Público objetivo	Edades entre dieciséis y cuarenta años.
Periodicidad	Semanal.
Franja recomendada	21:00 – 00:00

Sinopsis

Lana, una niña extremadamente inteligente, entra de forma ilegal al misterioso templo de Milas, su pueblo natal, sin saber que tendrá que pasar una década en su interior. Al salir es una joven buscada por la ley, pero cuenta con varios artilugios que le ayudarán a cumplir su objetivo: librar Milas del tiránico reinado de Minerva, soberana sobre toda la nación de Olimpia y dueña autoproclamada del templo. Lana y su pareja, Irene, se ven forzadas a lidiar con el incansable Marco, el agente que la reina envía para dar caza a Lana. Sin embargo, descubren que Marco es realmente Nicodemo, el padre de Lana, al que habían lavado el cerebro muchos años atrás. Cuando vuelve en sí, Nicodemo se convierte en el mejor aliado que podían esperar para poner en marcha el asalto al palacio de Minerva. Antes de empezar, a espaldas de Lana, todos sus aliados trazan sus propios planes con el objetivo de asesinar a Minerva, ya que creen que sólo así terminarán sus problemas y los del pueblo. Por su parte, Minerva vive despreocupada con Alejandro, el capitán de la guardia y su pareja, pero cuando éste muere protegiéndola, la reina cambia radicalmente y se vuelve más cruel y despiadada que nunca.

Estructura

Once puede dividirse principalmente en tres actos: *planteamiento* (episodios 1-3), *nudo* (episodios 4-6) y *desenlace* (episodios 7-8).

En cuanto a las tramas de la serie, existen tres tramas horizontales (una para cada una de las parejas de personajes principales), y una trama vertical en cada capítulo cuyo objetivo será darle una mayor profundidad al personaje en el que se centre. Las tramas horizontales son:

- Trama de Lana e Irene: Desde la inocencia de su juventud y siempre con buenas intenciones, pretenden persuadir a Minerva de que cambie su forma de actuar con el pueblo de Milas.

- Trama de Patricia y Nicodemo: Minerva ha arruinado sus vidas, y buscan matarla para acabar con su reinado, además de para vengarse.

- Trama de Minerva y Alejandro: Intentan mejorar su relación de pareja a la vez que buscan a Lana por su entrada ilegal al templo.

Así, las tramas horizontales están compuestas de arcos de dos episodios, y están marcadas en los títulos, ocupando episodios continuos salvo en el caso del arco que comienza en el episodio tercero, *El Comandante*, y salta hasta el sexto, *El Padre*, dejando un espacio de dos episodios entre ambos. El *midpoint* de la temporada llega en el episodio cuarto, cuando se revela lo acontecido en el templo y los personajes principales comienzan a trazar los planes que les llevarán a la *season finale*. A partir de ese episodio habrá menos exposición en el guión, para centrar la serie en la acción y la evolución de los personajes.

Respecto a las tramas verticales en cada episodio, seguirán el mismo esquema básico del episodio piloto: *planteamiento* (introducción al argumento, presentación de los personajes), *nudo* (presentación del conflicto o conflictos) y *desenlace* (resolución de los conflictos), con la peculiaridad de que se intentará terminar cada episodio en un *cliffhanger* que despierte interés e invite al espectador a seguir viendo la serie.

Personajes Principales

Patricia



PROPUESTA DE CASTING: Ariadna Gil (*El Laberinto del Fauno*; *Alatriste*)

Eneatipo 6: Leal.

Mujer de unos treinta años en el episodio piloto (veinteañera en las dos primeras escenas, unos cuarenta en el resto de la serie), morena. Siempre parece cansada y falta de sueño. Es un personaje muy marcado por su trasfondo y por las heridas de su pasado que nunca cicatrizaron.

Ella y su marido, Nicodemo, fueron invitados de un país vecino, ya que Patricia formaba parte del grupo de científicos de élite elegidos para entrar al templo cuando estaba a punto de dar a luz, pero al llegar al reino de Olimpia se dieron cuenta de la situación que rodea a la ciudad de Corona y al pueblo de Milas. Escandalizada por la profunda desigualdad social existente entre ambas e impelida por su profundo sentido de la justicia y el deber, decide desertar del programa y huir con su marido. Al llegar noticia del intento de fuga a Corona, un comando de la Ley y Orden de Olimpia fue a apresarlos y Patricia, aún encinta, consiguió huir a costa de dejar atrás a su marido.

Desde entonces vive en la clandestinidad, oculta a las afueras del pueblo. Sabe que en su país la considerarían una traidora por romper el pacto con Olimpia, por lo que no considera una opción volver allí. Años después, Patricia prefiere no pensar siquiera en su marido o en cualquier cosa que tenga que ver con el día en que lo perdió. Vive con la pequeña Lana en un hogar humilde, e intenta frustrar los esfuerzos de su brillante hija por instruirse en las ciencias, pues quiere evitar a toda costa que los altos cargos de Corona la recluten como candidata para entrar al templo, como ya hicieron con ella. No confía en nadie por completo, ni siquiera en Adriana, es por eso que nunca le ha contado su pasado.

Tras el salto temporal que tiene lugar al final del episodio piloto, aparenta seguir con su vida como siempre, amargada por la ausencia de su hija, pero en secreto y con ayuda de Adriana, se ha llevado la última década recabando información sobre Corona y los planes que tienen para Lana. Cuando se reúnen, guarda las distancias con su hija, ya que Patricia sabe qué fue de su marido y teme que Lana haya corrido la misma suerte en el interior del templo.

Lana



PROPUESTA DE CASTING: Nadia de Santiago (*Las Chicas del Cable*; *Amar en Tiempos Revueltos*)

Eneatipo 7: Entusiasta.

La protagonista de la serie. En el episodio piloto es una niña de 10 años flacucha y morena, nacida la madrugada del día de la Apertura. Su rasgo más característico es su mente inquisitiva y brillante, con el coeficiente intelectual de un genio, incluso mayor que el de su madre. Es muy popular en su zona del pueblo por su gran alegría y por mantener siempre la alegría a pesar del duro entorno que la rodea. A causa de esto no le cuesta hacer amigos, aunque prefiere relacionarse con adultos. Es muy persuasiva, y no suele aceptar un “no” por respuesta salvo cuando viene de su madre. No sabe quién era ni cómo desapareció su padre.

A pesar de los esfuerzos de Patricia por evitarlo, vive fascinada por la tecnología y su mente imaginativa no puede parar de crear, y desde que empezó su andadura tecnófila, dedica gran parte de su tiempo a crear utensilios para hacer más fácil su vida y las de los demás.

El templo ejerce una gran atracción sobre ella, a pesar de las evasivas que siempre obtiene cuando pregunta por él. Por muy inteligente que sea, sigue siendo una niña, y su inocente ingenuidad es su gran defecto, que unida a su gran curiosidad hace que se meta en líos con bastante frecuencia.

Tras el salto temporal, es una joven de veinte años con muchísima más experiencia en el terreno de la ciencia, pero la escasa interacción social de la última década (prácticamente sólo ha vivido con Irene, su pareja, y Quina, su figura materna en el templo) hace que sea algo infantil y que su inocencia sea un defecto mucho más marcado que cuando tenía diez años. No obstante, sigue siendo tan alegre como siempre, y su tiempo en el templo le ha valido para comprender mejor el funcionamiento del sistema que rodea a Milas y Corona y cómo ponerle fin para conseguir una vida mejor para su familia y su pueblo. Con esta idea en mente, durante su estancia en el templo ha creado una serie de artilugios futuristas que le serán útiles de una forma u otra a lo largo de la serie, además de algo que denomina “su mejor invento”, que lleva siempre consigo en una cajita.

Nicodemo/Marco



PROPUESTA DE CASTING: Hugo Silva (*Los Hombres de Paco; Mi Gran Noche*)

Eneatipo 2: Ayudador (Nicodemo); Eneatipo 1: Reformador (Marco)

Hombre de unos treinta años en el episodio piloto (veinteañero en las dos primeras escenas, unos cuarenta en el resto de la temporada), moreno y en muy buena forma física, ya que en su país de origen era un soldado muy prometedor con aptitudes para llegar a altos cargos militares. Lana hereda de él su buen humor y su optimismo, así como su tendencia a la hiperactividad.

En el prólogo del episodio piloto, es capturado por las autoridades de Corona tras asegurar la huida de Patricia. Al analizar su utilidad como soldado, Alejandro ordena para Nicodemo un recalibrado cognitivo que borra por completo su personalidad y sus recuerdos y le convierte en Marco, un devoto más que dedica su vida al servicio y la protección de Minerva. Convierte su pasión en ira, y sigue su propio código moral, acorde a las leyes de Olimpia. Desde ese momento, comienza a ascender rápidamente en el ejército personal de la Reina por su eficacia y su inflexibilidad con las normas, y para cuando Lana tiene diez años ya ha llegado a comandante.

Tras el salto temporal, Marco es la mano derecha de Alejandro en la Guardia de la Corona y el principal encargado de la investigación acerca de la niña que entró al templo de forma ilegal. Su frialdad le ha labrado una reputación tanto en la ciudad como en el pueblo, y ha sobrevivido a incontables atentados contra su vida, endureciéndose cada vez más y perdiendo el ojo izquierdo en uno de ellos. A pesar de que en Olimpia existe la tecnología para darle un ojo nuevo, lleva parche por capricho de Minerva.

Minerva



PROPUESTA DE CASTING: Juana Acosta (7 Años; Anna)

Eneatipo 9: Pacificadora.

La primera persona que entró en el templo y la principal antagonista de la serie. Su nombre real es Elena. Mujer con una apariencia extraordinaria, como hecha de pura luz, cuyo brillo e intensidad controla a placer gracias a la tecnología que halló dentro del templo. Pese a su aspecto, tiene más de doscientos años, y goza del don de la inmortalidad desde que salió del templo. Es además la reina de Olimpia, con su palacio en la ciudad capital del reino, Corona.

Su longevidad y su estatus la han alejado del resto de la humanidad. Se considera una diosa entre niños y cree que los demás existen para servirla o para entretenerla, por lo que trata a todos sus súbditos con condescendencia y cariño maternal. También demuestra con ellos mucha paciencia, ya que el tiempo es el recurso que posee en mayor abundancia. Sin embargo, su longevidad y su estatus provocan que pueda obtener todo lo que desea sin esfuerzo, con lo que se aburre con facilidad, y tiene muy poca tolerancia al aburrimiento. Se distrae con mucha facilidad en la conversación, ya que pocas veces algo capta su interés el tiempo suficiente como para escuchar a su interlocutor. No le gustan las prisas ni el conflicto, por lo que tiende a minimizar e incluso ignorar cualquier problema que exista en el reino.

Controla por completo las entradas y salidas del templo y hace que todo lo que en él se produce cada década vaya directamente a Corona, que se ha convertido en prácticamente una utopía futurista, mientras desatiende las necesidades de los habitantes de Milas, que padecen una gran precariedad. Este contraste tan marcado es su forma de vengarse de aquellos que la acusaron de herejía y trataron de asesinarla cuando salió del templo hace más de dos siglos. Nunca olvida ni perdona los ataques hacia su persona.

Ha tenido varias parejas de ambos sexos en su larga vida, aunque nunca les ha concedido el título de Rey o Reina. Actualmente su capricho es Alejandro, el Capitán de su ejército, y Minerva es la única ante quien él responde.

Alejandro



PROPUESTA DE CASTING: Nacho Fresneda (*El Ministerio del Tiempo; Hospital Central*)

Eneatipo 4: Individualista.

El capitán de la Ley y Orden de Olimpia y el amante de Minerva. En el episodio piloto es formal en exceso y la naturalidad con que Minerva muestra actitudes sexuales en público le incomoda muchísimo. A lo largo de la temporada, sin embargo, irá adaptándose a ella, en parte por la devoción que le profesa, y en parte por el temor a lo que puede pasarle si Minerva se cansa de él. A pesar de ello, no duda en expresar su descontento cuando lo cree necesario, y esto suele ocurrir demasiado a menudo para el gusto de la reina.

Al contrario de lo que su fachada serena y ruda pudiera indicar, está lleno de inseguridades y tiene muy poco amor propio. Las habladurías de los ciudadanos y de los criados de palacio le afectan mucho por este motivo, y procura que su conducta sea siempre intachable. Cuando no lo consigue, suele adoptar actitudes victimistas y autocompadecerse, aunque siempre procurando que nadie lo note, ya que está seguro de que nadie puede entender sus problemas personales.

Se exige el máximo a sí mismo en todos los aspectos de su vida, y paradójicamente es gracias a Minerva que a lo largo de la temporada consigue relajarse un poco y aprender a disfrutar del momento. La reina consigue sacar a la luz su lado romántico y emotivo, lo que provoca un cambio bastante drástico en su personalidad. Irónicamente, este cambio de actitud es el que propiciará su muerte al final de la temporada, cuando descuide sus deberes como Capitán de la guardia en favor de pasar todo su tiempo con Minerva.

Irene



PROPUESTA DE CASTING: Sara Ballesteros (*El Secreto de Puente Viejo*)

Eneatipo 3: Triunfadora.

Una brillante científica muy competitiva que piensa pasar a la historia como la persona más joven en entrar al templo hasta que aparece Lana y frustra esa meta. Por este motivo al principio se muestra muy hostil hacia Lana pero a medida que pasa el tiempo le coge mucho cariño. Irene es una persona muy agradable, carismática y risueña, y a pesar de que pueda parecer excesivamente intensa en una primera toma de contacto, se hace querer por su alegre personalidad y sus grandes habilidades sociales.

Es extranjera, y sin embargo, en parte por su amor hacia Lana y en parte por su deseo de hacer lo correcto, está muy comprometida con la causa de Lana para mejorar la situación en Milas, hasta el punto de que la ha convertido en su nuevo objetivo en la vida. Aunque cree que el plan de Lana es un buen comienzo, está segura de que no será suficiente para parar los pies a Minerva, por lo que prepara su propio as en la manga, llegando a quedarse noches en vela sólo para poder trabajar sin que Lana sospeche. Esto le produce bastante ansiedad, ya que no sólo está mintiendo a Lana, sino que además no podría perdonarse que su idea fracasara.

En cuanto a su relación con Lana, Irene es, la mayoría del tiempo, la encargada de ponerle los pies en el suelo. No duda en mostrar su apoyo siempre que Lana lo necesita, pero a la vez le recuerda cómo funciona la vida real y trata de hacerle ver las consecuencias que pueden tener sus actos. Estos esfuerzos, sin embargo, son casi siempre en vano. A pesar de ello, Irene se ahorra los reproches ya que en el fondo le encanta que Lana sea tan desmesuradamente optimista, y ella también lo es, a su manera.

Adriana



PROPUESTA DE CASTING: Megan Montaner (*El Secreto de Puente Viejo; Gran Hotel*)

Eneatipo 2: Ayudadora.

Gran amiga de Patricia y Lana, lleva un taller de reparaciones en Milas. Es fuerte físicamente, y se le da muy bien averiguar cómo funcionan los aparatos mecánicos de prácticamente cualquier tipo. Siente debilidad por Lana y siempre la está mimando, le consiente todo lo que pide.

Al principio de la serie es muy despreocupada e impulsiva, actúa sin pensar bien en las consecuencias de sus actos porque no cree que pueda salir algo negativo de sus buenas intenciones. Está llena de energía y no duda en prestar su ayuda a quien la necesita, sea Lana, Patricia o un vecino de Milas. Cuando le cuenta la historia del templo a Lana, actúa siguiendo sus instintos y está convencida de que hace lo correcto. Sin embargo, cuando Lana entra al templo y se queda encerrada, el remordimiento acompaña a Adriana durante todo el tiempo que la pequeña pasa en el interior del edificio.

Para cuando por fin Lana sale del templo, el trauma y el sentimiento de culpa ha hecho que Adriana cambie su actitud. Ahora es mucho más cautelosa y callada, ya que no se perdona lo ocurrido y no quiere que se vuelva a repetir una tragedia como aquella. No obstante, aunque haya perdido parte de su espontaneidad, sigue disfrutando enormemente de prestar su ayuda al necesitado. Su gran amistad con Patricia nunca se resintió a pesar del incidente de Lana, y cuando la familia vuelve a reunirse está encantada de ponerse manos a la obra para acabar con la dictadura de Minerva sobre el pueblo.

Escenarios

Existen cuatro escenarios principales que se repetirán a lo largo de la temporada. Sus características principales son que todo lo relacionado con Milas debe tener un aire antiguo y humilde, mientras que aquello que tiene que ver con la ciudad de Corona o el Templo es moderno, luminoso y con predominio del color blanco.

- Milas: El pueblo donde habitan Lana y su familia. Sería necesario el casco antiguo de un pueblo español, para representar el mercado y la entrada al templo (con croma), además de calles sueltas. Se sugieren localizaciones como Aínsa o Alquézar (Aragón) o Santillana del Mar (Cantabria).



- Casa de Lana y Patricia: Para este escenario basta con cualquier casa modesta de dos habitaciones para interiores (teniendo en cuenta que en algunos momentos de la serie sale la entrada de la casa, por lo que debería estar localizada en el mismo pueblo que Milas). Sin demasiados muebles, sin nada ostentoso, y con chatarra siempre por medio a causa de Lana. Poca iluminación eléctrica.



- Corona: Es una metrópoli futurista, con lo que la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia sería una buena opción.



- Sala del Trono: La antítesis de la casa de Patricia. Debe ser un escenario amplio e imponente.



Al margen de estos cuatro escenarios, hay otros que si bien no se repetirán tanto, son relevantes para la trama. Por ejemplo, la **casa de Patricia y Nicodemo** es un interior que, respetando el predominio del blanco, puede estar compuesto por muebles tipo IKEA con peculiaridades descritas en el guión. El **taller de Adriana** puede ser cualquier taller mecánico siempre que esté muy desordenado y sucio. Finalmente, el **interior del Templo** es probablemente el escenario más complicado, ya que debe dar la sensación de ser futurista, de ciencia ficción, casi de otro mundo. Puede tomarse como referencia el interior de la TARDIS de Doctor Who en su temporada actual (2017) para tener una idea aproximada de la estética de esta localización:



Banco de Tramas para la Segunda Temporada

- Lana siente fallar su omnipresente optimismo por primera vez en su vida. No sólo no consiguió lo que se proponía tras tanta preparación, sino que vio cómo mataban a su padre ante sus ojos. Empieza la segunda temporada siendo cayendo en una gran depresión.

- Patricia y Adriana esconden a Irene y Lana en un refugio que tenían preparado en las montañas por si el plan fracasase. Mientras las cuatro sobreviven allí y tratan de pensar qué hacer, en Milas la vida es más dura que nunca.

- Minerva cambia drásticamente a raíz del ataque de la anterior temporada. La experiencia de haber estado tan cerca de la muerte, unida a la defunción de Alejandro, reaviva su desprecio por la gente de Milas y ha puesto precio a las cabezas de Irene y Lana.

- Irene tiene la teoría de que el templo es la clave para derrocar a Minerva, y a lo largo de la temporada se desvelará el misterio de lo que alberga dicho edificio.

Datos de Producción

Para la producción de *Once* se debe contar con el material de grabación y el personal necesario para cualquier producción nacional de este calibre, además de las particularidades que exige esta serie concreta, como ciertos escenarios y efectos especiales:

- Sea cual sea la localización que se elija para Milas, será necesario introducir el templo digitalmente siempre que deba aparecer en escena. Asimismo, para los escasos momentos en los que un personaje interactúe de forma directa con el edificio, sería conveniente que se montase la entrada físicamente o con efectos digitales bien pulidos.

- De igual manera, algunos interiores como la sala del trono o el interior del templo precisarán una escenografía trabajada, con unos decorados trabajados y apropiados para cada escenario.

- En menor medida, también será preciso añadir efectos especiales en determinados momentos de acción de la serie, sobre todo cuando se encuentra alguno de los inventos de Lana en funcionamiento en pantalla.

Al margen de estos casos específicos, también ha de considerarse el sueldo de los actores, que puede llegar a ser elevado.

Debido a la naturaleza fantástica de la serie, tal vez el *product placement* no sea la mejor estrategia para la financiación, sin embargo esta misma naturaleza puede acercarla a plataformas de distribución de contenido online como Netflix o Movistar Plus, lo cual no sólo le daría visibilidad al producto sino que reportaría beneficios de carácter económico.

Por estos motivos, *Once* debería considerarse como una serie *high cost*, y la productora deberá esbozar un presupuesto acorde a las necesidades mencionadas.

Bibliografía

- Assassin's Creed III*. Dir. Alex Hutchinson. Prod. Francois Pelland. Guión Corey May, Matt Turner. Ubisoft Montreal, 2012. Videojuego.
- Bermejo, Miguel y Tony López. “Antena 3 Cumple 25 Años: Recordamos Series que han Marcado su Historia (Parte 2)”. *FormulaTV*. 31 ene. 2015. Web. 10 mayo 2017. <<http://www.formulatv.com/noticias/43454/antena-3-cumple-25-anos-recordamos-series-marcado-historia-2/>>
- Cortés, Helena y Federico Marín. “El <<Rescate>> de Netflix y Otros Datos Desconocidos de la Vuelta de <<El Ministerio del Tiempo>>”. *laGuíaTV*. ABC. 23 sep. 2016. Web. 20 abr. 2017. <<http://laguiatv.abc.es/noticias/20160922/abci-ministerio-tiempo-tercera-temporada-201609221411.html>>
- Daredevil*. Dir. y Guión Drew Goddard y Steven DeKnight. Act. Charlie Cox, Deborah Ann Woll, Vince D’Onofrio, Jon Bernthal. ABC Television Studio / Marvel Entertainment / DeKnight Productions / The Walt Disney Company / Netflix, 2015. Serie de TV.
- Doctor Who*. Dir. Russell T. Davies. Guión Steven Moffat. Act. Christopher Eccleston, David Tennant, Matt Smith, Peter Capaldi, Jenna Coleman y Pearl Mackie. BBC, 2005. Serie de TV.
- El Ministerio del Tiempo*. Dir. y Guión Javier Olivares. Act. Aura Garrido, Rodolfo Sancho, Nacho Fresneda y Hugo Silva. Cliffhanger / Onza Partners / Televisión Española, 2015. Serie de TV.
- Final Fantasy XV*. Dir. Hajime Tabata, Shinji Hashimoto. Square Enix, 2016. Videojuego.
- McKee, Robert. *El Guión: Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la Escritura de Guiones*. Trad. Jessica Lockhart. Barcelona: Alba, 2016. Impreso.
- McVittie, Andy. *The Art of Assassin's Creed III*. Leuven: Exhibition International, 2012. Impreso.
- “Netflix Dobla su Número de Usuarios en España en Seis Meses y Yomvi Lidera como la Plataforma más Utilizada”. *FormulaTV*. 27 mayo 2017. Web. 29 mayo 2017. <<http://www.formulatv.com/noticias/68227/netflix-dobla-numero-usuarios-espana-seis-meses-yomvi-mas-utilizada/>>

- Orphan Black*. Dir. y Guión John Fawcett y Graeme Manson. Act. Tatiana Maslany, Jordan Gavaris, Maria Doyle Kennedy y Kristian Bruun. BBC America / Space / Temple Street Productions, 2013. Serie de TV.
- Seger, Linda. *Cómo Convertir un Buen Guión en un Guión Excelente*. Trad. Ángel Blasco. Madrid: Rialp, 1994. Impreso.
- Seger, Linda. *Creating Unforgettable Characters: Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels and Short Stories*. Nueva York: Henry Holt & Co, 1990. Impreso.
- Sense8*. Dir. y Guión Lilly Wachowski, Lana Wachowski, J. Michael Straczynski. Act. Jamie Clayton, Tuppence Middleton, Naveen Andrews, Miguel Ángel Silvestre y Brian J. Smith. Georgeville Television / Studio JMS / Netflix, 2015. Serie de TV.
- Snyder, Blake. *¡Salva al Gato! El Libro Definitivo para la Creación de un Guión*. Trad. Ignacio Villaro. Barcelona: Alba, 2016. Impreso.
- Stilla, Antonio. *Woman 02*. Impreso con marco metálico. Restaurante Il Lunch, Roma.
- The Story of Film: Una Odisea*. Dir. Mark Cousins. Act. Juan Diego Botto, Norman Lloyd, Lars Von Trier, Samira Makhmalbaf, Paul Schrader y Aleksandr Sokurov. Channel 4, 2011. Miniserie televisiva.
- Thor: El Mundo Oscuro*. Dir. Alan Taylor. Guión Christopher Yost, Christopher Markus. Act. Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston y Anthony Hopkins. Marvel Studios / Walt Disney Pictures, 2013. Fílmico.

Anexos

Anexo I: Pulsos Dramáticos de la Primera Temporada

- Episodio Primero (La Despedida): Patricia y Nicodemo tratan de huir pero él es apresado y despojado de sus recuerdos. Lana, diez años después, se entera de la historia del templo. Bajo la atenta mirada de Minerva y Alejandro, las puertas del templo se abren. Lana entra de forma ilegal.

- Episodio Segundo (La Reunión): Lana sale del templo sin ser vista gracias a un invento. Patricia, aunque se alegra de ver a su hija, desconfía. Marco empieza a buscar a Lana. Irene es interrogada y su creación, a la que dedicó diez años en el templo, enfurece a Minerva.

- Episodio Tercero (El Comandante): Marco y Lana tienen su primer encuentro. Lana escapa, por los pelos. La desconfianza de Patricia crece. Marco es castigado con tiempo en el calabozo por su ineptitud. Irene huye de Corona con ayuda de Quina.

- Episodio Cuarto (El Templo): Lana e Irene cuentan a Patricia y Adriana los diez años que pasaron en el templo: el crecimiento de Lana, el apoyo de Quina y cómo ellas pasaron de ser rivales a ser pareja. Intentaron desvelar el secreto del templo, pero no lo consiguieron. Patricia queda convencida de que Lana sigue siendo ella misma y le pide que huya del país junto a Irene.

- Episodio Quinto (El Otro): La pareja de Alejandro y Minerva está en crisis, lo que preocupa mucho a Alejandro. Tras escuchar habladurías de los criados, busca consejo en Marco y lo libera. Irene y Lana trazan un plan para mejorar la vida en Milas. Minerva pierde la paciencia y exige resultados respecto a la captura de Lana.

- Episodio Sexto (El Padre): Marco localiza por fin a Lana e intenta apresarla. Ante su resistencia, la rabia le ciega y trata de matarla. Antes de que eso ocurra, recupera la memoria y vuelve en sí. Lana celebra conocer a su padre. Patricia y Adriana comienzan a maquinan su propio asalto al palacio real, mientras Minerva y Alejandro comienzan a resolver sus problemas.

- Episodio Séptimo (La Última Noche): Todos se reúnen en casa de Lana y Patricia. Irene y Lana siguen adelante con su plan, ahora con Nicodemo. Él conspira también con Patricia y Adriana. Minerva y Alejandro viven una especie de luna de miel y descuidan la seguridad y el gobierno de Corona. Todos ultimán los detalles del asalto al castillo, aunque el único que sabe cada paso de los planes de ambos grupos es Nicodemo.

- Episodio Octavo (El Gran Error): El plan de Lana e Irene funciona a la perfección debido al desorden de la jerarquía de Corona y a la presencia de Nicodemo. Llegan hasta la sala del trono y todo se tuerce. La situación se vuelve irremediable y Nicodemo intenta matar a Minerva, pero Alejandro bloquea el disparo, muriendo él. Patricia rescata a Irene y Lana justo después de que los guardias reales maten a Nicodemo.

Anexo II: Sinopsis de la Primera Temporada por Episodios

Episodio 1: La Despedida

En el primer episodio de la serie se presenta el mundo ficticio donde se desarrolla la acción, así como a todos los personajes principales de la serie, con especial énfasis en Lana, la protagonista.

Patricia y Nicodemo, los padres de Lana, se separaron antes de nacer ella debido a la desertión del programa del templo por parte de Patricia. Lana ha crecido durante diez años en su lugar de nacimiento, Milas, un pueblo que perdura a duras penas a causa del reinado de Minerva sobre toda la nación de Olimpia. Lana es una niña muy inteligente y curiosa obsesionada con la tecnología y la ciencia, muy a pesar de su madre, a quien le gustaría mantener un perfil bajo en el pueblo. Tras el prólogo, la vemos crear casi sin querer una máquina de teletransporte que no funciona demasiado bien. Su curiosidad la lleva a preguntarle a Adriana, una amiga de su madre, sobre el templo que se alza sobre todo el pueblo.

Adriana le cuenta la historia de la primera persona que entró en el templo y de cómo desde hace cientos de años, está bajo el control total de la soberana de Olimpia, que deja al pueblo de Milas sin nada. Esta historia marca profundamente a Lana, que decide entrar en el templo, ignorando que sólo abre sus puertas una vez cada diez años.

Mientras tanto, Minerva, la reina, y Alejandro, el capitán de la Guardia Real y amante de la reina desde hace poco, exploran los límites de su relación y planifican la próxima apertura del templo.

En el día de la Apertura, Milas se llena de gente que quiere presenciar la ceremonia. Entre los diez elegidos para entrar al templo se encuentran Irene, la persona más joven en entrar al templo, y Quina, una mujer mayor que no parece llevarse bien con Irene. Cuando las puertas comienzan a cerrarse, Lana consigue colarse hasta el umbral y, tras despedirse de todo el pueblo, entra sin que nadie pueda pararla.

Diez años después, las puertas se abren y Marco, el Comandante de la guardia real - que no es otro que Nicodemo con sus recuerdos borrados- espera con sus mejores hombres la nueva apertura de las puertas, para apresar a la número once, Lana. Una silueta femenina adulta difícil de distinguir por la luz del interior comienza a salir hacia el exterior.

Episodio 2: La Reunión

Para la desgracia de Marco, sólo diez personas salen del templo, y todos los elegidos dicen no saber nada de aquella niña que entró de forma ilegal. Marco dedica su tiempo desde entonces a interrogarlos a todos con el fin de obtener cualquier información.

Lana se materializa en su casa, y le explica a una atónita Patricia cómo usó una versión mejorada de su máquina de teletransporte para escapar del templo en cuanto se abrieron las puertas sin ser vista. Adriana y Patricia hablan después sobre cómo diez años en el templo han podido cambiar a Lana, y Patricia decide no ceder ante la euforia de su amiga y mantenerse alerta hasta saber qué fue de Lana en el interior del misterioso edificio.

Lana, en su antigua habitación, hace inventario de los artilugios que ha construido durante su estancia en el templo: un escudo de energía, un sistema de camuflaje, y una máquina de espejismos. Además de todo eso, comprueba el cierre de una cajita que lleva siempre consigo.

Mientras tanto, le toca el turno a Irene para ser interrogada. Le dice a Marco que hace años que no ve a la niña que entró ilegalmente, y que la odia desde el momento en que la vio en el interior del templo, ya que por su culpa ella dejó de ser la más joven en entrar. Marco, aunque irritado, queda satisfecho con su respuesta, y hace pasar a Irene a la sala del trono para mostrar a Minerva qué se ha traído ella del templo. Su invento consiste en un sónar tremendamente avanzado que da una imagen nítida y clara a tiempo real de todo lo que capta con sus ondas de sonido. Cuando lo prueba con la propia Minerva, el sónar da unas lecturas muy extrañas, Minerva monta en cólera y la hace salir de la sala del trono, gritando que quite ese invento de su vista. Después, los guardias le dicen que no se le ocurra salir de Corona hasta nuevo aviso.

Episodio 3: El Comandante

Lana sale a explorar el pueblo tras sus diez años de confinamiento, sólo para encontrarlo prácticamente igual. Marco, que sigue intentando darle caza con un pelotón de soldados, la ve y le llama la atención, ya que no la conoce. Lana entra en pánico al verlo y huye de la zona con la ayuda de su máquina de espejismos. A Marco le frustra muchísimo haber estado tan cerca de capturar a “la número once”, pero se consuela con que ya conoce su cara.

Cuando Patricia se entera de que Lana ha tenido contacto con Marco, se horroriza y no se explica cómo pudo escapar. Con los nervios a flor de piel, exige saber qué pasó durante su estancia en el templo. Lana le da largas y le dice que espere.

Marco se dispone a informar a Minerva y Alejandro, que tienen problemas de pareja. Estaban en plena discusión cuando Marco les interrumpe. Este hecho, unido al fracaso de Marco al dejar escapar a Lana, propicia que Marco sea encarcelado temporalmente como castigo ejemplar.

Mientras tanto, Irene se reúne con Quina. Ahora se llevan muy bien y aprovechando la inesperada ausencia de Marco, ponen en marcha un plan que idearon en el templo para que Irene salga de la ciudad sin ser vista. Tras conseguirlo, Irene pone rumbo a Milas.

Episodio 4: El Templo

Lana se reencuentra con Irene, su pareja. Van juntas a casa de Lana y Patricia, donde está también Adriana. Irene se presenta pero Patricia y Adriana siguen sospechando de todo aquel que entró en el templo. Lana entonces, con ayuda de Irene, les cuenta la historia de su estancia en el interior.

A modo de flashback, les cuenta varias etapas de su vida durante la última década. Al principio, fue rechazada por todos los demás habitantes temporales del templo debido a su entrada ilegal. Nadie quería relacionarse con ella, ya que en el exterior sería considerado como confraternizar con un criminal. Irene, además, mostraba un rechazo aún más agresivo, ya que a sus ojos Lana había arruinado su estancia en el templo: ya no era ella la más joven en entrar. Sin embargo, Quina sintió lástima por Lana desde el primer momento, y fue la figura materna que necesitaba esa niña inteligente pero confusa que aún no comprendía dónde se había metido. Se encargó de tutelarla y de explicarle las consecuencias de que entrase al templo, así como lo que le esperaba fuera cuando saliera.

Lana avanza en la narración, y el flashback avanza en el tiempo. Los diez elegidos trabajan cada cual en su proyecto particular, valiéndose de los recursos ilimitados del templo y de la avanzadísima tecnología que contiene, así como de diversos manuales escritos en idiomas extraños que deben descifrar. Mientras, una Lana de trece años no se conforma con trabajar en un único elemento como los demás, sino que idea los cuatro inventos que ya conocemos.

Más adelante, cuando Lana es ya una joven de dieciséis años, la tensión con Irene ha desaparecido. Irene dejó de lado su resentimiento con Lana y se empezó a mostrar con ella tan risueña y agradable como con todos los demás, incluso puede que un poco más cuando la conoce mejor. Lana, cuyo círculo social durante los últimos seis años se reducía a Quina, agradece mucho la compañía de Irene.

Un año más tarde, Irene y Lana son inseparables. Se ayudan mutuamente en sus proyectos y viven juntas en la misma zona del templo.

Al año siguiente, se dan su primer beso.

Los dos años restantes, ambas se dedican a pasar todo el tiempo que pueden juntas mientras terminan sus proyectos e intentan averiguar el origen del templo, así como de la tecnología y la energía aparentemente ilimitada que contiene, ya que les causa una gran curiosidad.

Irene y Lana terminan la narración contando cómo Lana salió del templo, aunque ambas están algo frustradas porque no lograron resolver el misterio de ese edificio. Patricia y Lana se muestran encantadas con su historia, pero también muy preocupadas por la pareja. Les piden que abandonen el país y empiecen una vida nueva lejos de Milas y de Minerva. Patricia, además, le regala a Lana un colgante que al abrirse, muestra una foto de ellas dos hace veinte años y un espacio donde debería ir otra foto.

Episodio 5: El Otro

Alejandro está muy preocupado porque Minerva parece estar cansada de él. Minerva se aburre fácilmente de cualquier cosa, y en Corona se cuentan historias siniestras sobre qué les pasa a los amantes de la reina cuando se cansa de ellos. Incluso los criados y los guardias de palacio empiezan a darse cuenta de la situación, y a sus espaldas, se refieren a él como “el otro”. Alejandro, al no tener a nadie con quien hablar, busca a la desesperada el consejo de Marco, que aún está en el calabozo. Marco, obediente ante todo, lo intenta, pero le dice que nunca ha estado en una relación y no puede ayudarlo. Sin embargo, cuando dice eso, algo no le cuadra, tiene breves flashes de su vida con Patricia y queda visiblemente afectado. Marco, temiendo que vuelvan sus recuerdos, decide que es hora de que salga y reanude su cacería y pone en libertad a Marco.

En casa de Patricia, Irene y Lana concuerdan en que no van a huir. Quieren seguir el plan para mejorar la vida en Milas, aunque eso signifique engañar a Patricia y hacerle creer que seguirán su consejo. Además, Irene le cuenta a Lana con curiosidad la reacción que tuvo Minerva ante su invento, y ambas se preguntan si eso les podrá servir para cumplir su propósito. Mientras, Adriana y Patricia comienzan a trazar su propio plan de asalto al castillo de Minerva.

Minerva, algo afectada aún porque la máquina de Irene casi revela su forma verdadera, se impacienta con Alejandro y sus formalidades y también con sus guardias, que no consiguen capturar a Lana. Ordena a Marco que use todos los recursos que sean necesarios para traerle a Lana. Marco obedece y comienza a armarse, preparándose para tomar medidas drásticas.

Episodio 6: El Padre

Irene y Lana se dirigen al pequeño puerto de Milas, en parte para disimular ante Patricia y Adriana y en parte para hablar de su objetivo con mayor tranquilidad. Sin embargo, una vez allí son emboscadas por Marco, esta vez solo, sin apoyo de sus hombres. Activa sus armas en modo no letal y en su primer ataque deja inconsciente a Irene. Lana aguanta como puede gracias a su escudo de energía, pero Marco pierde la paciencia y activa el modo letal de sus armas, a pesar de que Minerva quiere a Lana viva. Esto hace que el escudo de Lana se resquebraje y finalmente se rompa, momento en el que cae al suelo y su collar sale despedido, abierto. Marco ve las fotos de su familia cuando aún les conocía y recupera sus recuerdos.

Lana, encantada de recuperar al padre que nunca conoció, cree su historia al instante y se alegra de tener a un aliado tan formidable en su causa. Irene, sin embargo, desconfía de él.

Mientras, Patricia y Adriana comienzan a modificar el teletransportador de Lana, ya que es una pieza clave de su plan para asaltar la sala del trono de Minerva.

En palacio, Alejandro se esfuerza mucho por ser menos formal y “estirado”, como dice Minerva, y así contentar a la reina. Ella aprecia sus esfuerzos y le apremia a que siga mejorando, alegando que su empeño le parece divertido.

Episodio 7: La Última Noche

Lana, Irene y Nicodemo (de incógnito) van a casa de Patricia, quien al principio no reacciona nada bien ante la presencia de este último. La siempre optimista Lana intenta hacer ver a todos que el regreso de Nicodemo es algo muy positivo, pero las demás no están convencidas. Sin embargo, cuando se quedan a solas, Nicodemo prueba a Patricia que vuelve a ser él mismo. Ambos, con ayuda de Adriana, conspiran para matar a Minerva a espaldas de Lana. Ella, a su vez, detalla a espaldas de Patricia y Adriana el nuevo plan de asalto a la sala del trono, que ahora es más sencillo con la ayuda de Nicodemo. Nicodemo no revela a ningún grupo los planes del otro.

Irene intenta poner los pies en la tierra a Lana y hacerle ver lo peligroso de la misión que se han autoimpuesto, pero la ilusión contagiosa de Lana evita cualquier seriedad en la conversación. Le enseña a Lana unos inhibidores que ha desarrollado para anular los sensores que hay por doquier en Corona.

Mientras tanto, Minerva y Alejandro están mejor que nunca. Alejandro ha conseguido adoptar una actitud más relajada y centrarse en disfrutar con Minerva, y ella está encantada de ser el centro de sus atenciones. Montan un banquete en palacio con la alta sociedad de Corona que no tarda en desmadrarse. Sin embargo, los criados y los soldados no ven al “nuevo” Alejandro con buenos ojos, ya que empieza a desatender sus labores como capitán de la Guardia de la Reina y encargado de seguridad del palacio. La eficiencia del resto del cuerpo de seguridad de la ciudad decae al mismo tiempo.

En el taller de Adriana, el nuevo teletransportador ya está terminado, y Alejandro le pide a Adriana y Patricia una última modificación de tecnología para los fragmentos del escudo de energía de Lana.

Mientras los demás maquinan en secreto en el taller, Irene y Lana comparten su primera noche íntima desde que salieron del templo.

Episodio 8: El Último Error

Con todo listo, Lana, Irene y Nicodemo ponen rumbo al palacio. Lana usa su sistema de camuflaje para imitar ropas típicas de Corona y cambiar las facciones de su rostro y el de Irene, pasando así desapercibidas en la ciudad. Cuando los tres llegan a palacio, Nicodemo se abre paso hasta la sala del trono en calidad de escolta de Irene y Lana, ya que a él se le permite el acceso.

Minerva y Alejandro se encuentran entregados por completo el uno al otro. La seguridad en el palacio es mínima. La sala del trono está llena de las secuelas de la fiesta: plumas, cojines, bandejas de comida a medio comer, mucha bebida y copas por todas partes, instrumentos sexuales de todo tipo...

Nicodemo, Irene y Lana perturban la paz de la pareja. Ambos se sorprenden de ver a su “Marco” después de tantos días sin informar. Nicodemo les cuenta la verdad. Los ojos de Minerva brillan de emoción al saber que tiene delante a Lana. Alejandro, muy nervioso, llama a la guardia sin éxito, pero Minerva lo calma al puntualizar que ninguno de sus inesperados invitados va armado. Lana habla entonces con Minerva: responde a sus preguntas e intenta mostrarse amigable y cercana, hasta el punto de pedirle, como favor, que reconsidere la situación de Milas y les ayude a hacer del pueblo un lugar próspero. Minerva se limita a reírse de la ingenuidad de Lana. Lana, enojada por la reacción de sus palabras, busca la cajita que siempre llevaba consigo, pero no la encuentra, ya que la noche anterior se la dejó en el suelo de su habitación al quitarse la ropa con Irene.

Mientras Alejandro se une a las risas de Minerva y Lana parece no saber qué hacer, Irene pone rápidamente en marcha su máquina y proyecta la verdadera imagen de Minerva en una pared, pero lo único que consigue es que la risa de Minerva se torne en furia y terror. Nicodemo, al ver cómo la situación se descontrola, saca el arma modificada y dispara a Minerva, pero Alejandro le hace de escudo humano, muriendo en el acto. Nicodemo activa un dispositivo y lo pone en manos de Irene y Lana, que desaparecen de inmediato. Lo último que ven es a la guardia real entrando en la sala, fusiles en mano, listos para acribillar a Nicodemo mientras Minerva grita de dolor y rabia.

Anexo III: Escaleta Básica del Episodio Piloto

Episodio piloto:

· PRINCIPIO

1. Los padres de Lana se convierten en fugitivos.
2. Con diez años, Lana inventa sin querer la máquina de teletransporte.

· DESARROLLO

3. Adriana le cuenta a Lana la historia del templo.
4. Minerva y Alejandro preparan la Apertura.
5. Lana decide entrar al templo sin decírselo a nadie.

· DESENLACE

6. Los científicos elegidos entran en el templo. Irene y Quina se conocen antes de entrar.
7. Esquivando a la guardia y causando una gran conmoción, Lana entra en el templo. Diez años después, las puertas vuelven a abrirse.

Anexo IV: Escaleta del Episodio Piloto

INT. CASA DE PATRICIA Y NICODEMO. NOCHE

PATRICIA y NICODEMO estrenan su nueva casa en la ciudad de Corona, capital de la nación de Olimpia, hogar de las maravillas de la tecnología más rompedoras.

INT. CASA DE PATRICIA Y NICODEMO. DÍA

La pareja se da cuenta de que algo no está bien en la ciudad y deciden huir. Los agentes de la ley se presentan en su casa y atacan a Nicodemo mientras Patricia huye.

INT. CASA DE LANA. DÍA

LANA, a punto de cumplir los diez años, prueba su último invento, que no sale como ella esperaba. Patricia y ADRIANA, su amiga, lidian con el pequeño caos que desata en la casa.

INT. TALLER DE ADRIANA. DÍA

Lana se queja a Adriana de que nadie le quiere contar la historia del templo que se alza sobre Milas, su pueblo. Adriana decide contársela.

EXT. MILAS HACE 200 AÑOS. ATARDECER

Lana viaja en su mente por el pueblo de Milas mientras Adriana le cuenta la historia de cómo el templo era un lugar sagrado e inviolable que siempre estaba cerrado, salvo una vez cada cierto tiempo, cuando sus puertas se abrían por sí solas.

INT. TALLER DE ADRIANA. DÍA

La llegada de un CLIENTE al taller interrumpe la historia, y Adriana aprovecha para darle una pequeña lección instructiva a Lana antes de proseguir la narración.

EXT. MILAS HACE 200 AÑOS. NOCHE

Lana observa cómo una MUJER entra al templo, evitando a los guardias. La narración salta a cuando sale, con aspecto luminoso y divino. Después, esa misma mujer vuelve con un grupo de soldados a caballo arrasando con todo lo que encuentran en su camino de vuelta al templo.

EXT. MILAS HACE 150 AÑOS. DÍA

Ahora la mujer, MINERVA, controla las entradas y salidas del templo. Lana ve cómo grupos de personas entran con las manos vacías y salen con aparatos tecnológicos que ella no logra identificar. Con dichos aparatos en brazos, se unen al séquito de Minerva y abandonan el pueblo.

INT. TALLER DE ADRIANA. DÍA

Lana, conmocionada por la historia, señala que la situación le parece muy injusta, ya que todo lo que sale del templo, que está en Milas, se va directamente a la ciudad, sin compartir nada con su pueblo. Ante los ojos de Adriana, se marca como objetivo cambiar esta circunstancia razonando con la reina.

INT. SALA DEL TRONO. DÍA

Minerva y ALEJANDRO discuten sobre la Apertura próxima. Detalles sobre la seguridad, preocupaciones de los ciudadanos o los efectivos que van a usar. Tienen una relación muy particular.

EXT. MERCADO DE MILAS. DÍA

Marco, el comandante de la Ley y Orden de Olimpia, da una solución salomónica a una trifulca que se había generado en mitad del mercado entre un tendero y uno de los guardias bajo su mando.

EXT. CALLES DE MILAS. DÍA

Lana se entera de que la Apertura del templo es el día siguiente, y comienza a hacer preparativos para ello.

INT. CASA DE LANA. ATARDECER

Lana llega a casa, y tras un breve diálogo con Patricia, se encierra en su cuarto para ultimar los detalles de su plan para la Apertura.

INT. CASA DE LANA. MAÑANA

Patricia se despierta y busca a Lana por la casa. Lo único que encuentra es una nota en su cuarto que la preocupa. Sale de la casa.

EXT. ENTRADA DE LA CASA DE LANA. MAÑANA

Patricia pregunta a un vecino por Lana, pero el señor no sabe nada. Se dirige al taller de Adriana.

INT. TALLER DE ADRIANA. MAÑANA

Cuando una muy estresada Patricia le pregunta a Adriana por el paradero de Lana y le enseña la nota que encontró en su cuarto, Adriana recuerda la conversación que tuvo el día anterior con la niña y cree saber dónde encontrarla.

EXT. INMEDIACIONES DEL TEMPLO. DÍA

Los científicos elegidos para entrar al templo esperan en fila su señal. IRENE aprovecha el momento para presentarse e intentar entablar conversación con QUINA, hasta que uno de los guardias le regaña por alborotar.

EXT. INMEDIACIONES DEL TEMPLO, TRONO DE MINERVA. DÍA

Minerva se interesa por Irene. Alejandro le cuenta lo que sabe hasta que, de repente, el suelo empieza a temblar.

EXT. CALLES DE MILAS, CERCA DEL TEMPLO. DÍA

Patricia y Adriana van en bicicleta hacia el templo, pero el temblor hace que se caigan. Siguen a pie y llegan al gentío congregado en la entrada buscando a Lana, temiendo que haya intentado ir a hablar con Minerva. Todo parece normal, así que se relajan, hasta que Adriana ve algo que la horroriza.

EXT. ESCALERAS DEL TEMPLO. DÍA

Lana se dirige a toda velocidad hacia la puerta del templo, que se cierra lentamente. Unos guardias intentan cogerla subiendo las escaleras pero están demasiado lejos. Marco vocifera órdenes mientras corre más que ningún otro.

EXT. CERCA DEL TEMPLO. DÍA

Patricia, aterrorizada, trata de avanzar hacia el templo, pero la muchedumbre se lo impide. Ve impotente cómo Lana llega hasta la mismísima puerta del templo.

EXT. PUERTA DEL TEMPLO. DÍA

Lana se vuelve para despedirse inocentemente de todos los que la miran con incredulidad, creyendo que en cuestión de días saldrá del templo. Sin vacilar, se agacha y pasa por el umbral justo a tiempo para que la pesada puerta de piedra se cierre por completo tras ella.

EXT. SALA DEL TRONO. HORAS MÁS TARDE

Alejandro y Minerva discuten sobre lo ocurrido. Alejandro está indignado y sugiere castigar a los habitantes de Milas por el crimen de Lana, mientras que Minerva muestra un gran interés por la niña. Acuerdan dejar a Marco a cargo de la captura de la niña cuando salga del templo.

EXT. PUERTA DEL TEMPLO. DÍA

Diez años después del incidente, un destacamento de los mejores soldados de Corona, liderados por Marco, espera en posición de combate a que se abra la puerta del templo. Cuando se abre, del interior surge una luz cegadora y se entrevé una figura femenina.