



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo de Fin de Grado

Curso académico 2024/2025

Título:

La noche más corta del año: proceso creativo y escritura de un guion cinematográfico de comedia postapocalíptica

Trabajo de experimentación

Alumno:

Gil García, Óscar

Tutor:

Juan Penalva, Joaquín

Índice

1.	Resumen / abstract y palabras clave / keywords.....	[pág. 2]
2.	Introducción.....	[pág. 4]
3.	Metodología.....	[pág. 6]
3.1.	Idea original, sinopsis y tratamiento completo.....	[pág. 6]
3.2.	Proceso y referentes.....	[pág. 9]
4.	Resultados.....	[pág. 14]
4.1.	Análisis del guion.....	[pág. 14]
5.	Conclusiones y discusión.....	[pág. 19]
6.	Bibliografía.....	[pág. 21]
6.1.	Filmografía.....	[pág. 21]
6.2.	Canciones utilizadas.....	[pág. 22]
7.	Índice de figuras.....	[pág. 23]
8.	Anexo	[pág. 24]



1. Resumen

Este Trabajo Fin de Grado se enfoca en crear y analizar un guion de cine llamado *La noche más corta del año*. Es una comedia que ocurre en un mundo postapocalíptico, y mezcla situaciones absurdas y momentos de drama emocional. El propósito de este trabajo es investigar cómo se crea un guion original. Se prestará especial atención al desarrollo de los personajes y al tono de la narración, ya que son elementos clave de la historia. El proyecto explora, de manera reflexiva y con un estilo literario, cómo enfrentamos situaciones difíciles. En este caso, se centra en la convivencia forzada de dos personajes muy diferentes durante un apocalipsis zombi.

La forma de trabajar se ha centrado en escribir constante y diariamente, en utilizar referencias visuales importantes (como las obras *Barry*, *Zombieland* o *Todo en un día*) y en aplicar modelos de narración diferentes (como el de LocalScriptMan, que se enfoca en el desarrollo de los personajes). Se ha analizado el guion usando la estructura de Freytag. Hay un clímax físico en el midpoint y un clímax emocional al final. El guion se desarrolla a lo largo de un solo día, desde el amanecer hasta el amanecer, y esto simboliza el viaje emocional del personaje principal.

Entre los resultados se encuentra una historia clara cargada de simbolismo, una voz personal bien definida y el uso del humor como manera de tratar el duelo. El estudio llega a la conclusión de que la escritura creativa, cuando se hace de manera sincera y con emoción, puede ser una herramienta poderosa para investigar temas complicados y crear obras originales que sean valiosas tanto artísticamente como en el ámbito profesional.

Abstract

This Final Degree Project focuses on creating and analyzing a film script titled *The Shortest Night of the Year*. It is a comedy set in a post-apocalyptic world, blending absurd situations with moments of emotional drama. The purpose of this work is to investigate how an original screenplay is created. Special attention is given to character development and the tone of the narrative, as these are key elements of

the story. The project explores, in a reflective manner and with a literary style, how we face difficult situations. In this case, it centers on the forced coexistence of two very different characters during a zombie apocalypse.

The working method has focused on writing consistently and daily, using important visual references (such as the works *Barry*, *Zombieland*, and *Ferris Bueller's Day Off*), and applying different storytelling models (like LocalScriptMan's approach, which emphasizes character development). The script has been analyzed using Freytag's structure, featuring a physical climax at the midpoint and an emotional climax at the end. The story unfolds over the course of a single day, from dawn to dawn, symbolizing the main character's emotional journey.

Among the results are a clear story rich in symbolism, a well-defined personal voice, and the use of humor as a way to cope with grief. The study concludes that creative writing, when done sincerely and with emotion, can be a powerful tool to explore complex themes and create original works that hold value both artistically and professionally.

Palabras clave

guion cinematográfico; comedia postapocalíptica; proceso creativo; desarrollo de personajes; tragicomedia; narrativa audiovisual

Keywords

screenplay; post-apocalyptic comedy; creative process; character development; tragicomedy; audiovisual storytelling

2. Introducción

A lo largo de este semestre, he estado trabajando en mi Trabajo de Fin de Grado, donde he creado un guion cinematográfico titulado *La noche más corta del año*. Se trata de una comedia postapocalíptica que tiene un aire veraniego y un tono de tragicomedia. La trama gira en torno a dos personajes principales, Vega y Suárez, quienes son supervivientes con filosofías de vida completamente opuestas, y que se ven obligados a convivir durante los últimos días del mundo. En lugar de caer en los clichés típicos del género zombi, el guion se basa en una idea personal: ¿qué haríamos realmente si supiéramos que no hay esperanza de sobrevivir? (no busco una respuesta correcta, sino abrir un espacio para reflexionar sobre cómo enfrentamos situaciones extremas).

El origen de este proyecto proviene de una conversación recurrente entre un amigo y yo, donde solíamos fantasear sobre cómo reaccionaríamos ante un apocalipsis zombi. Nos gustaba imaginar que lo disfrutaríamos, como si fuera un último juego antes del final. Sin embargo, muchas personas a las que les planteábamos esta idea decían que preferirían quitarse la vida antes que enfrentarse a un mundo así. Esa dicotomía me pareció muy poderosa desde el punto de vista narrativo. Sin embargo, tampoco quería escribir una historia en la que uno de los personajes tuviera razón y el otro estuviera equivocado. Me parecía más honesto crear dos personajes imperfectos, cada uno lidiando con su desesperanza a su manera, y explorar cómo enfrentan su situación desde perspectivas diferentes.

El proyecto nace como una mezcla entre mis propias experiencias e influencias del mundo audiovisual. Me encanta la tragicomedia y el tono agri dulce de series como *Barry*, así como la forma en que películas como *Zombieland* o *Shaun of the Dead* juegan con géneros que normalmente no se combinan, como la comedia y los zombis. En cuanto a los personajes, duplas como Don Quijote y Sancho Panza, o los protagonistas de *Todo en un día*, son ejemplos claros que inspiran la relación entre Vega y Suárez. Narrativamente, el uso de *flashbacks* en la segunda secuencia del guion está influenciado por *Once Upon a Time in Hollywood*, más por las vibras que evoca que por su función en la trama. También me he dejado llevar por el estilo reflexivo y artístico que propone Rick Rubin en *El acto creativo*, así como por la perspectiva emocional que Greta Gerwig comparte en entrevistas sobre su proceso

creativo. Todo esto ha hecho que este proyecto se sienta más como una experiencia creativa personal que como una simple tarea académica.

Mientras escribía, tomé unas decisiones estilísticas y estructurales que se alejaban de mis métodos habituales. Por primera vez, en lugar de optar por una prosa técnica y minimalista, decidí adoptar un estilo más literario y sensorial, con la intención de que el guion fuera disfrutable como objeto propio de lectura. En cuanto a la estructura, seguí las recomendaciones del youtuber LocalScriptMan, quien defiende que el desarrollo de los personajes y sus traumas sea el corazón de la historia. Este enfoque me permitió construir la narrativa desde dentro hacia afuera, haciendo que la evolución de los personajes guiara la estructura del relato.

El propósito de esta memoria es acompañar las primeras veinte páginas del guion que se han entregado (en el anexo), desarrollando a fondo el tratamiento del proyecto. Aquí se presentarán las referencias que han influido en el tono, estilo y estructura del guion; se describirá el proceso creativo, incluyendo los bloqueos y los cambios significativos; y se analizarán los elementos narrativos más importantes de la obra. Al final, también incluiré una reflexión personal sobre el proceso y el resultado obtenido.

Esta memoria no solo busca documentar un proyecto académico, sino que también representa una experiencia artística y personal que me ha permitido crecer como guionista y creador audiovisual.

3. Metodología

3.1 Idea original, sinopsis y tratamiento completo

Quería crear una comedia postapocalíptica que se alejara de los héroes, las explosiones espectaculares y la acción desenfrenada. En su lugar, me interesaban dos almas perdidas tratando de encontrar su camino en un mundo desolado. No buscaba retratar una supervivencia épica ni hacer un análisis profundo del colapso social. Mi enfoque estaba en contar una historia pequeña, íntima y, a la vez, absurda.

El título hace alusión al solsticio de verano, pero también simboliza el clímax emocional de la trama. La noche más corta no es solo un fenómeno astronómico; es la última noche que comparten Vega y Suárez antes de que todo cambie para siempre.

En cuanto a la estructura, el guion sigue una narrativa lineal, aunque se intercalan breves *flashbacks* que nos muestran los días previos a la acción actual. La historia abarca, en tiempo real, un día completo —el que da nombre a la obra— en el que los protagonistas se enfrentan a una última misión absurda que, sin que ellos lo sepan, los llevará al clímax de su relación y a sus propios conflictos internos.

Sinopsis

En un mundo donde los zombis han tomado el control, Vega y Suárez sobreviven juntos en una casa de campo semiabandonada. Mientras Vega mantiene una actitud despreocupada y *fiester*a ante el apocalipsis, Suárez vive encerrado en una rutina de pesimismo y resignación. Un día, deciden capturar un zombi para generar energía y cargar sus móviles. Pero el zombi resulta ser la exnovia de Vega, lo que reabre heridas del pasado. A medida que la misión se complica, ambos se enfrentan a sus traumas, deseos y límites. La historia alcanza su clímax cuando Vega, cegado por su dolor, mata accidentalmente a Suárez. En su tramo final, Vega debe decidir si seguir huyendo de sí mismo o aceptar las consecuencias de sus actos.

Primer acto

La película se abre en una casa de campo aparentemente tranquila, donde Vega y Suárez desayunan mientras discuten cuál fue su misión más absurda de los últimos días: ¿la persecución del zombi en la playa?, ¿la visita al Decathlon saqueado?, ¿el día de las 100 preguntas? En estos intercambios llenos de humor cotidiano y diálogos veloces se establece la dinámica de la pareja: Vega propone misiones diarias como excusa para no detenerse a pensar, y Suárez participa entre resignado y fascinado.

Ese día, la nueva misión es capturar a un zombi "utilizable" para que, a través de su estamina infinita, les produzca la suficiente electricidad para cargar sus aparatos electrónicos. Una idea que Suárez empezará a tomarse en serio como una forma de sentirse útil, mientras que Vega seguirá tratándolo como un juego. Armados con un machete y un plan improvisado, se lanzan a las calles del pueblo, donde logran atrapar a un zombi... que resulta ser Celia, la exnovia de Vega.

Este giro provoca un crack emocional en Vega, que se niega a asumir la identidad del zombi y se distancia emocionalmente tanto del plan como de Suárez. El tono cambia: lo que era una rutina excéntrica se convierte ahora en un campo minado de traumas. Mientras Vega se aísla, Suárez empieza a volcarse en un sistema para generar energía utilizando una cinta de correr conectada a la batería de un coche, inspirado por la posibilidad de sobrevivir a largo plazo.

Segundo acto, parte a

En las horas siguientes, Suárez se implica con pasión en la creación de un generador conectado al coche antiguo de la finca. Tiene una idea: si logran cargar un móvil, podrán recuperar música, películas, recuerdos... algo que les conecte con lo humano. Vega, en cambio, se vuelve errático. En un intento de resolver todo por su cuenta, sale solo a buscar más zombis para sustituir a su exnovia, a practicar su tiro de machete y, de paso, distraer su mente del dolor. Durante la distancia, ambos tienen una emotiva conversación por teléfono. Una especie de despedida sin saberlo.

Al final, el plan de Vega termina en tragedia: al regresar, los zombis siembran el pánico y, en medio del caos, Vega lanza su machete para matar a Celia... alcanzando accidentalmente a Suárez. Vega consigue llevar a Suárez al tejado,

donde pueden descansar aun rodeados de zombis. La muerte ocurre al atardecer, irónicamente el momento más bonito del día. Vega, devastado, decide huir al anochecer, aprovechando que los zombis se guían por la luz y el sonido.

Segundo acto, parte b

Esa noche, *la más corta del año*, Vega ejecuta su plan de fuga. Sin embargo, antes de marcharse, descubre una luz encendida en el interior del coche: el generador ha funcionado. Buscando una excusa para quedarse, se encierra en el coche y conecta el móvil. Logra encenderlo y colapsa emocionalmente. Mientras sufre en silencio, activa accidentalmente el autocine casero que habían montado días antes en el coche: una proyección artesanal con una caja de cereales, una lupa y un tráiler *amateur* que grabaron juntos. La música y las luces atraen a todos los zombis de los alrededores.

En su huida, Vega tropieza con el cableado y rompe el sistema. La valla de la maquinaria donde estaba encerrada Celia queda abierta. Intentando escapar, termina confinándose dentro de la casa... con el zombi de su ex. En lugar de matarla, Vega la ata. Incapaz de ignorar el peso del pasado, tiene con ella una catarsis verbal: una conversación, algo cómica, y unilateral donde admite que nunca superó su relación, que se refugió en misiones ridículas para evitar comprometerse con nadie ni consigo mismo, y que Suárez —a su manera— fue el primero en hacerle cuestionar eso.

Tercer acto

Tras esta confesión, Vega encuentra el cuaderno donde apuntaba sus misiones diarias. Durante toda la historia, esa libreta ha simbolizado su necesidad de distraerse, de no sentir. Ahora, escribe una única frase: "Reparar generador". No es una misión diaria más. Es un acto de permanencia.

A la mañana siguiente, Vega sale al exterior. Los zombis aún rondan, pero él no huye. Empieza a recoger cables, a reconstruir. No tiene un plan concreto, pero ha tomado una decisión: quedarse, vivir con el recuerdo, asumir su dolor y seguir adelante. La comedia absurda inicial se ha transformado en una fábula de duelo y

redención, donde el humor no desaparece, pero se fusiona con la emoción profunda.

3.2 Proceso y referentes

La historia de *La noche más corta del año* nace de una reflexión muy concreta: cómo diferentes personas enfrentarían un fin del mundo inminente. Durante una época, mi mejor amigo y yo solíamos preguntar a conocidos y amigos qué harían si supieran que el apocalipsis zombi era real y que les quedaba una semana de vida. Nosotros siempre lo veíamos como una oportunidad para jugar a ser supervivientes, para disfrutar el final como una especie de aventura. Pero nos sorprendió ver que mucha gente respondía con ideas como suicidarse o encerrarse esperando lo inevitable. Esa dicotomía me pareció potente como base dramática.

A partir de ahí, surgieron los personajes de Vega y Suárez. No como arquetipos de “optimista” y “pesimista”, sino como dos versiones de una misma derrota. Ambos han perdido la esperanza, pero uno lo enfrenta con euforia vitalista y el otro con resignación contenida. Este contraste me permitía representar dos etapas más: mi yo más despreocupado y *fiestero*, que se ríe de la tragedia, y mi yo pasado más oscuro, más paralizado por el miedo al dolor. Siento que, al escribirlos, he puesto a dialogar partes de mí mismo, y esa dimensión introspectiva es una de las razones por las que este proyecto me ha resultado tan especial.

A nivel de tono, me apoyé desde el principio en la tragicomedia, un género que me apasiona por su capacidad de equilibrar emociones contrapuestas. La serie *Barry* ha sido una referencia clara: personajes rotos que, sin dejar de vivir situaciones absurdas o cómicas, transmiten una gravedad emocional real. En el terreno del cine de zombis, las comparaciones con *Zombieland* o *Shaun of the Dead* son inevitables. Aunque no fueron inspiraciones conscientes en un primer momento, comparten la mezcla de humor, acción y una mirada humanista sobre el fin del mundo. Me interesa que el espectador se ría, pero también que se cuestione.

El tono veraniego fue una decisión estética desde el principio. Me apasiona el verano, y me gusta cómo su atmósfera —de libertad, de despreocupación, de días largos— contrasta con un contexto apocalíptico. Le da al relato un aroma único, algo que refuerza la filosofía de Vega y también la sensación de estar viviendo un “último

verano”. La casa donde transcurre gran parte de la historia no es genérica: está basada completamente en la casa de campo de un amigo mío en Crevillente. Esa referencia concreta me ayudó mucho a visualizar el espacio, darle vida, convertirlo en un escenario reconocible e íntimo.

En cuanto a la dinámica entre los protagonistas, el guion se enmarca dentro del arquetipo clásico de *buddy movie*, donde dos personajes opuestos comparten un viaje que los transforma. Esta fórmula tiene un referente obvio en la literatura con los personajes de Don Quijote y Sancho Panza: un soñador extravagante y un compañero más realista que, juntos, generan humor, conflicto y complicidad. En el cine, este modelo se ha visto en dúos como Riggs y Murtaugh en *Arma letal*, Thelma y Louise, o Shaun y Ed en *Shaun of the Dead*, donde las diferencias entre personajes permiten explorar temas existenciales con un tono ligero o cómico.

Sin embargo, un referente especialmente relevante ha sido *Todo en un día* (*Ferris Bueller's Day Off*), de John Hughes. En ella se plantea una dicotomía similar a la del guion: Ferris es un adolescente disfrutón, vitalista, que arrastra a su amigo depresivo Cameron a un día de locura y evasión. La película, aunque encantadora, establece una jerarquía clara: Ferris representa la verdad, el camino deseable, mientras que Cameron debe evolucionar para “aprender a vivir como Ferris”. En *La noche más corta del año*, quise invertir esa lógica. Aquí no hay una verdad absoluta entre los dos personajes. El disfrutón (Vega) también está roto, y su actitud evasiva es solo una forma más de negarse a sentir. Suárez, el depresivo, encuentra sentido antes que él. Ambos personajes evolucionan, pero el arco más profundo lo vive Vega, quien debe enfrentarse a sí mismo por primera vez.

En cuanto al uso simbólico de objetos, un referente directo ha sido *Better Call Saul*. Esta serie destaca por su maestría al vincular emociones y relaciones con elementos físicos concretos (como la taza de café o el anillo), que evolucionan junto con los personajes. Inspirado por esa narrativa visual, utilicé la libreta de Vega como un símbolo central: al principio representa su evasión, con misiones banales para evitar cualquier compromiso. Al final, sin embargo, escribe en ella, no una nueva tarea, sino una continuidad: quedarse, mantener el generador. Es un gesto mínimo, pero cargado de significado.

Otra inspiración importante ha sido el montaje narrativo de *Once Upon a Time in Hollywood*. En particular, el uso de *flashbacks* sin una función dramática clara, más bien como una forma de enriquecer el mundo o de jugar con el ritmo. En las páginas 10 a 20 del guion, se introduce una secuencia de recuerdos que no buscan avanzar la trama, sino hacer reír, dar textura al pasado de los personajes y ampliar su historia de forma fragmentada. Esa libertad narrativa es algo que me atrae mucho.

En cuanto al enfoque estructural, he seguido el método del *youtuber* LocalScriptMan. Lo que más me influyó fue su idea de que la estructura del guion no se puede separar del arco de los personajes. Primero hay que definir sus traumas, sus contradicciones, sus necesidades profundas. A partir de ahí, la historia surge casi sola. Por ejemplo, el final del primer acto está marcado por dos momentos clave: Vega se reencuentra con su exnovia zombi, algo que remueve su interior aunque lo niegue, y Suárez encuentra por primera vez una misión que le da sentido. A nivel teórico, este momento responde a la noción de “*old reliable is no longer reliable*”: el viejo patrón de comportamiento de los personajes deja de funcionar.

Originalmente, el guion iba a seguir otro camino. En la mitad del relato, los protagonistas iban a encontrar a una niña, lo que los obligaba a madurar y a enfrentarse a nuevas responsabilidades. Sin embargo, mi tutor me sugirió que la historia sería más potente si la reducía, si apostaba por un tono más contenido y costumbrista. Siguiendo ese consejo, eliminé la niña y planteé un giro más arriesgado: que Vega matara accidentalmente a Suárez justo cuando este había completado su arco. Esta decisión está inspirada en el *midpoint* de *1917*, donde uno de los dos protagonistas muere de forma inesperada, y cambia por completo el tono y el rumbo de la película.

A partir de ese punto, me dejé llevar por lo que creía que haría Vega. Sin embargo, me encontré estancado varias semanas sobre cómo redirigir la historia tras el nuevo cambio. Estuve ignorando esta responsabilidad y enfocándome en escribir el principio del propio guion hasta que recordé una recomendación de Tarantino, “la primera mitad la escribes tú, la segunda la escriben los personajes”. Esta confianza en la lógica interna del personaje fue clave para desbloquear la historia. Empecé a dejar a Vega llevar la narrativa, ver qué haría en cada situación. Me volví yo el espectador, y el resto se escribió solo.

En una entrevista, vi cómo David Foster Wallace advertía sobre un límite de las obras posmodernas: que, tras derribar el sentimentalismo de la ficción clásica, muchas obras simplemente lo reemplazan por nada. Una postura cínica e irreverente, vacía de intención. Lo único que queda es la actitud gamberra, sin dirección moral ni emocional. Esta reflexión es clave para entender mi guion: aunque se apoya en un humor negro y hasta nihilista en la superficie, no se queda ahí. Obras como *Palm Springs* (2020), *The End of the F***ing World* (2017) o incluso las películas de James Gunn como *Guardianes de la Galaxia Vol. 3* (2023) me influyeron justamente porque se atreven a tener corazón. Todas ellas parten de una mofa del cliché emocional clásico, pero terminan abriéndose a un mensaje genuino. Mi guion pretende hacer lo mismo: no es solo una burla al sentimentalismo del apocalipsis, sino una oportunidad para ofrecer un mensaje sobre la convivencia con el dolor y el pasado.

Durante la escritura del guion, consulté con varios amigos que tienen conocimientos musicales para elegir cuidadosamente las dos canciones que aparecen en las primeras páginas: “*Blurred Lines*”, de Robin Thicke, y “*Hey Ya!*”, de Outkast. Quería que encajaran tanto con el tono de las escenas como con la personalidad de Vega. La primera suena durante el despertar, marcando su actitud despreocupada; la segunda acompaña la pelea con el zombi, dándole un tono mucho más absurdo, que contrasta con la gravedad de la escena. Hubo incluso otras opciones en juego, como “*Good Day Sunshine*”, de The Beatles, para el inicio, pero finalmente me decanté por canciones que, además de acompañar la escena, reflejaran la esencia de Vega. Esta faceta del personaje —escuchar música constantemente para romantizar su vida— también está inspirada en mis propios amigos, que tienden a musicalizar cada momento de su día.

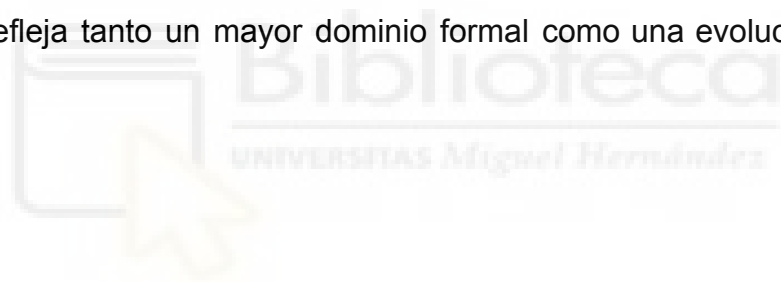
Por último, en lo estilístico, decidí experimentar. Siempre había escrito guiones con una prosa seca, siguiendo al pie de la letra los manuales clásicos. Pero encontré una *masterclass* en la que un guionista de Hollywood (Scriptfella) defendía que el guion debe entretener al lector, no simplemente servir como herramienta de rodaje. A partir de ahí, empecé a escribir con un estilo más literario, más expresivo, sin miedo a imágenes poéticas o descripciones personales. También me inspiraron *El acto creativo* de Rick Rubin y entrevistas a Greta Gerwig, que hablaba de escribir

desde el placer personal, sin intentar complacer a todos. Si algo me hacía gracia a mí, lo dejaba. Esa forma de crear ha hecho que este proyecto no se sienta como un trabajo académico, sino como una obra profundamente mía.

Calendario de escritura

El desarrollo de la idea comenzó en verano de 2024, como una reflexión personal sobre el apocalipsis. Sin embargo, no fue hasta mi estancia de Erasmus durante el primer cuatrimestre del curso (octubre a diciembre) que adquirí una rutina sólida: escribía religiosamente una página al día, sin importar dónde estuviera. Ese hábito me permitió construir un primer borrador del guion que llegaba hasta, más o menos, el *midpoint*. Esta primera versión fue esencial para comprender el tono, la dinámica entre personajes y el ritmo interno de la historia.

Entre febrero y abril de 2025 retomé el proyecto con una mirada más clara, y desarrollé una versión más pulida y coherente —la que se incluye en el anexo—. Esta versión refleja tanto un mayor dominio formal como una evolución temática y emocional.



4. Resultados

4.1 Análisis del guion

Estructura narrativa

La estructura del guion de *La noche más corta del año* puede analizarse con claridad a través del modelo de la pirámide de Freytag. Por lo tanto, este guion subvierte ligeramente el modelo clásico: el punto de máxima tensión física, tradicionalmente reservado al clímax del tercer acto, se sitúa aquí en el *midpoint*. Esta decisión no solo responde a una voluntad de desarticular la progresión esperada en las películas del género, sino a atender a lo que exige la historia y la progresión lógica de los acontecimientos. Así, en este caso, se centra el verdadero clímax en un lugar más introspectivo y emocional.

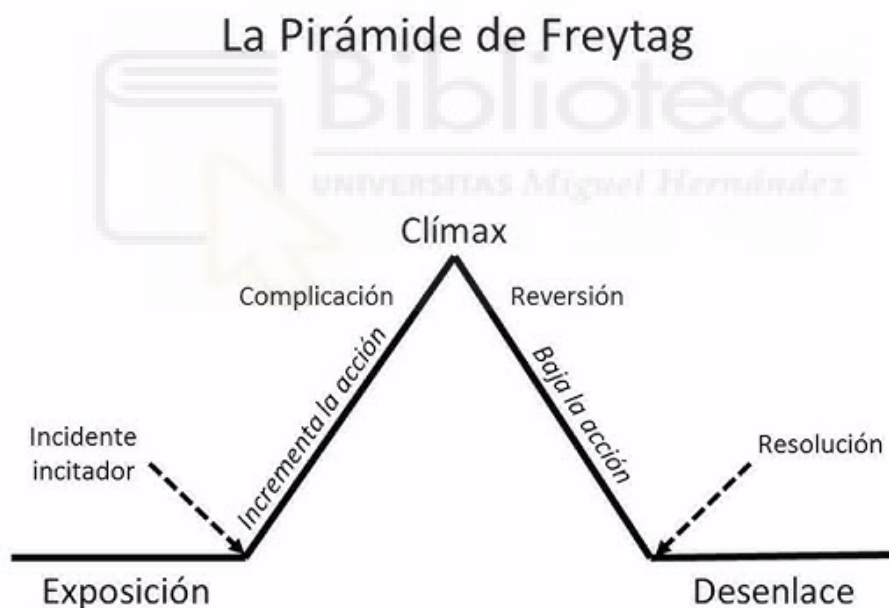


Figura 1. La Pirámide de Freytag.

Fuente: Storytelling Perú (2021). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=c3WRvwSQ3nk>

El primer acto transcurre desde el amanecer hasta bien entrado el día. Aquí se nos presenta a los protagonistas —Vega y Suárez— en su dinámica de convivencia forzada durante el apocalipsis zombi. La misión absurda que emprenden (capturar

un zombi para generar electricidad) nos permite conocer tanto su mundo como sus heridas internas. La aparición de la exnovia zombificada de Vega cierra este primer acto con un giro claro: el pasado regresa con una presencia física y literal.

El segundo acto se divide en dos partes. La primera continúa durante el día y culmina en el atardecer, coincidiendo con el *midpoint*. Aquí se produce el punto de inflexión más agudo a nivel físico: Vega, al tratar de sustituir a su ex por otro zombi, desencadena un momento de caos que acaba con la muerte accidental de Suárez. Esta escena en el tejado, teñida por la luz del atardecer, es el momento de mayor catarsis externa. Es también el momento en que la estructura se curva: la acción y el caos dan paso a un descenso más íntimo.

La segunda mitad del segundo acto y el tercer acto ocupan la noche y el amanecer final. La tensión ya no es física, sino emocional. Vega, tras intentar huir, se detiene ante el generador encendido que Suárez había construido. Lloro por primera vez. Accidentalmente activa el autocine, lo que provoca un nuevo estallido de caos, pero, en esta ocasión, el enfrentamiento es contra sí mismo. El conflicto culmina en una escena melancólica: Vega encierra a su ex y, por primera vez, verbaliza sus emociones. El guion concluye con un nuevo amanecer y con Vega anotando en su libreta, no una nueva misión absurda, sino una continuación: decide quedarse. Es el cierre de su arco.

Esta estructura basada en el paso de un único día —amanecer, día, atardecer, noche, amanecer— refuerza visual y temáticamente la transformación interna de los personajes. Cada fase del día sirve como espejo simbólico de su evolución emocional.

Para organizar la estructura de la historia, dividí la trama en bloques de diez minutos, lo que me permitió trabajar con claridad en la progresión del tono y los conflictos. El esquema que usé fue:

“Vega (0) – Charla (10) – Zombi (20) – Rayadas (30) – Avances (40) – Caos (50) – Muerte (60) – Coche (70) – Confesión (80) – Convivencia (90) - Fin (100)”

Además, el guion aplica el principio del arma de Chéjov a través del machete de Vega. En la secuencia inicial, intenta lanzarlo de forma torpe y fallida, como una

broma visual. A lo largo del segundo acto, Vega empieza a practicar con él, estableciendo una progresión clara. Finalmente, en el *midpoint*, durante el caos del asalto, Vega intenta repetir el lanzamiento... pero falla de nuevo, esta vez con consecuencias trágicas: hiere mortalmente a Suárez en lugar de a su ex. Esta decisión da un giro emocional al recurso cómico inicial.

Arco de los personajes

Vega inicia la historia como un personaje evitativo. No quiere enfrentarse a su pasado ni comprometerse con nada que dure más de un día, como muestra su obsesión con plantearse pequeñas misiones diarias, anotadas en su libreta. Disfruta de lo absurdo, del escapismo y del hedonismo como vía para no pensar. Sin embargo, el regreso literal de su exnovia, ahora zombi, interrumpe ese mecanismo de defensa. En lugar de madurar, Vega inicia una deriva autodestructiva, intentando reemplazarla por otros zombis como si nada hubiera ocurrido. El punto de quiebre llega cuando, al tratar de hacerlo, mata accidentalmente a Suárez. Por primera vez, sus actos tienen consecuencias irreversibles.

Desde ese punto, Vega intenta seguir huyendo, pero algo ha cambiado: busca excusas para quedarse un poco más. Se detiene y se quiebra. Llorar. Sentir. Su punto final de giro ocurre cuando se permite hablar con la ex zombificada, ya no como monstruo, sino como símbolo de lo que fue. Verbaliza su dolor, su culpa, su inmadurez pasada. Decide quedarse, convivir con sus errores (Suárez y la ex) y continuar. En el amanecer final, la libreta —símbolo de su evasión— cobra un nuevo sentido: ya no anota una misión absurda, sino “continuar con el generador”. Por primera vez, se compromete.

Suárez, en cambio, arranca el relato desde un lugar oscuro: sin fe, sin esperanza, deseando la muerte. Se deja llevar por la rutina porque no ve otro camino. Su giro llega cuando encuentra, en el zombi capturado, una excusa para volver a hacer algo útil: construir el generador. Poco a poco recupera algo de sentido, un propósito, aunque sea intrascendente. En una llamada telefónica en paralelo con Vega, se aprecia un Suárez ligeramente más esperanzado, contrastado con un Vega más perdido. Justo tras ese momento, completa su arco y, finalmente, muere habiendo

cambiado. Pero lo hace en paz, sin amargura. Ha tenido tiempo de evolucionar, de redescubrir algo de sí mismo.

Ambos arcos se complementan. Uno empieza desde la evasión y debe aprender a sentir. El otro parte de la desesperanza y redescubre el sentido. Los dos personajes cruzan trayectorias: cuando uno crece, el otro cae. Cuando uno muere, el otro despierta.

Temas y subtexto

El guion gira en torno a una pregunta sencilla: ¿cómo enfrentamos lo inevitable? La respuesta se articula a través de los temas del trauma, la evasión, el duelo y la redención. El apocalipsis zombi no es más que un telón de fondo absurdo que permite que estos conflictos internos se manifiesten: los muertos del pasado, los errores no asumidos, el deseo de escapar de uno mismo.

La convivencia con los "fantasmas" se vuelve literal en el tercer acto: Vega no mata a su ex ni entierra a Suárez. Decide vivir con ellos. El zombi deja de ser amenaza y se convierte en espejo.

También hay un subtexto constante sobre el miedo al compromiso y la madurez emocional. La libreta de Vega simboliza esta evolución: de lo ridículo a lo íntimo.

Estilo visual y tono

El estilo de este guion es marcadamente literario. Me interesaba escribir un guion que también se lea con placer, como si fuera una obra independiente. Por eso, más allá de seguir una estructura cinematográfica, busco que el texto tenga ritmo y, sobre todo, personalidad. Me alejo de las descripciones funcionales o planas, y apuesto por una voz narrativa con ironía y humor. Esto no significa recargar el guion, sino cuidarlo como pieza escrita.

Evito también las indicaciones técnicas de dirección (como tipos de plano o movimientos de cámara). En su lugar, trabajo el ritmo visual desde la escritura. Por ejemplo, en la primera página, una sucesión de frases cortas narra cómo Vega se levanta, coge el machete, se corta, busca vendas. La forma en que están dispuestas esas acciones busca generar la sensación de *jump cuts* sin nombrarlos. Las frases

se acercan más entre sí, lo que acelera la lectura. Me interesa sugerir montaje y tono desde el texto, de una forma sutil y elegante.

Otro detalle señalar es que, desde la primera línea, el guion buscaba atrapar al lector:

“El apocalipsis zombi está aquí. Los supervivientes se han encerrado. Las calles están vacías. Todos esperan lo inevitable... Qué aburrido, ¿no?”.

Este comienzo subvierte de inmediato la expectativa de una historia de zombis convencional. La ironía sirve como declaración de intenciones para lo que será el tono del resto de la obra. Esta estrategia está directamente inspirada en la *masterclass* de Scriptfella, que defiende abrir el guion con una frase que defina espíritu y enganche.

Por último, uno de los rasgos más distintivos del guion es el estilo de los diálogos: rápidos, naturales y con un tono juvenil. No se inspiran en referentes cinematográficos, sino en la manera de hablar de mi propio grupo de amigos. Esta oralidad auténtica aporta realismo emocional y ayuda a que los personajes resulten cercanos. En lugar de frases efectistas, busco una fluidez que refleje cómo hablamos los jóvenes hoy.

5. Conclusiones y discusión

La noche más corta del año ha sido el primer proyecto donde, de verdad, me he dejado llevar. Donde he permitido que el proceso fuera tan importante como el resultado. Durante años me he enfrentado a la escritura con cierta rigidez, con la presión de hacer “lo correcto”, de estructurar como dicta el manual, de satisfacer una expectativa invisible. Este guion, sin embargo, me ha ofrecido un espacio para romper con todo eso. Lo he escrito disfrutando. Sin juzgarme. Confiando, por primera vez, en que mis ideas, por absurdas que fueran, podían sostener una historia si estaban bien arraigadas emocionalmente.

Esa decisión —la de confiar en el instinto, en el tono que me divertía, en los personajes que me hacían reír o me transmitían algo— no solo ha marcado el proceso, sino que se ha convertido en parte del tema central del guion: aprender a vivir con lo que uno es, con lo que uno siente, sin escapar.

El aprendizaje más grande que me llevo no es técnico (aunque también he afianzado herramientas narrativas), sino creativo y vital: he descubierto que, de verdad, disfruto escribiendo. Genuinamente disfruto. Que puedo pasarlo bien mientras narro. Que hay placer en inventar desde lo personal, incluso cuando se disfraza de comedia postapocalíptica con zombis y generadores eléctricos. Y que ese disfrute, paradójicamente, genera mejores resultados que cualquier intento de controlar el proceso desde el deber.

Encontrar el tono del proyecto —esa mezcla de absurdo y ternura, de tragicomedia y buddy movie— fue uno de los grandes retos, pero también una de las mayores satisfacciones. Quería que el guion tuviera la libertad de saltar entre registros sin miedo.

Profesionalmente, este guion me ha ayudado a consolidar una voz. He aprendido a confiar en que la forma puede adaptarse al fondo, que la estructura es maleable si el viaje emocional está claro, y que la honestidad es una herramienta narrativa más poderosa de lo que pensaba. También he entendido que escribir desde el disfrute no es lo mismo que escribir sin exigencia: es escribir desde otro lugar, más libre y más conectado con lo que realmente me importa contar.

De cara al futuro, mi objetivo es terminar el guion completo y seguir puliéndolo para dejarlo listo como pieza de porfolio. Considero que tiene un tono y una propuesta visual lo suficientemente definidos como para presentarlo a agentes y productoras interesadas en voces jóvenes con una visión personal. Este TFG ha sido solo el comienzo de un proyecto más ambicioso que espero que me sirva como carta de presentación profesional.

En definitiva, *La noche más corta del año* no es solo un TFG. Es un punto de inflexión en mi forma de crear. Un experimento que se ha convertido en algo muy personal. Una historia que, sin proponérselo, me ha enseñado a pensar distinto.



6. Bibliografía

- Foster Wallace, D. (1997). Entrevista de David Foster Wallace en Charlie Rose [Vídeo]. Manufacturing Intellect. Recuperado el 22/05/2025 de <https://www.youtube.com/watch?v=GopJ1x7vK2Q>
- FrancesHaHa. (2024, junio 6). The Brontës: A closer look at Greta Gerwig's Little Women [Vídeo]. TikTok. Recuperado el 22/05/2025 de <https://www.tiktok.com/@franceshahaa/video/7377501977196104977>
- LocalScriptMan. (2023, octubre 13). Arcs & act structures | My thoughts as a completely sane person [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 22/05/2025 de <https://www.youtube.com/watch?v=1Cyred2RYxsA>
- Rubin, R. (2023). The creative act. A way of being. Penguin Press.
- Scriptfella. (2025). Masterclass: 7 screenwriting mistakes [Vídeo]. Scriptfella. Recuperado el 22/05/2025 de <https://www.scriptfella.com/masterclass-replay>

6.1 Filmografía

- *1917*. (2019). [Película]. Dirigida por Shawn Mendes. Universal Pictures; DreamWorks; Amblin Partners.
- *Arma letal*. (1987). [Película]. Dirigida por Richard Donner. Warner Bros.
- *Barry*. (2018–2023). [Serie de televisión]. Creada por Alec Berg y Bill Hader. HBO.
- *Better Call Saul*. (2015–2022). [Serie de televisión]. Creada por Vince Gilligan y Peter Gould. AMC.
- *Don Quijote de la Mancha*. (1605/1615). [Novela]. Miguel de Cervantes.
- *Guardianes de la Galaxia Vol. 3*. (2023). [Película]. Dirigida por James Gunn. Marvel Studios.
- *Palm Springs*. (2020). [Película]. Dirigida por Max Barbakow. Neon / Hulu.
- *Shaun of the Dead*. (2004). [Película]. Dirigida por Edgar Wright. Universal Pictures.
- *The End of the F***ing World*. (2017–2019). [Serie de televisión]. Creada por Jonathan Entwistle y Charlie Covell. Netflix / Channel 4.
- *Thelma & Louise*. (1991). [Película]. Dirigida por Ridley Scott. Metro-Goldwyn-Mayer.

- *Todo en un día*. (1986). [Película]. Dirigida por John Hughes. Paramount Pictures.
- *Zombieland*. (2009). [Película]. Dirigida por Ruben Fleischer. Columbia Pictures.

6.2 Canciones utilizadas

- *Thicke, Robin. Blurred Lines*. (2013). *Star Trak / Interscope Records*.
- *Outkast. Hey Ya!*. (2003). *LaFace Records / Arista Records*.
- *The Beatles. Good Day Sunshine*. (1966). *Parlophone / Capitol Records*.



7. Índice de figuras

- Figura 1. La Pirámide de Freytag.....[pág. 14]



ANEXO



LA NOCHE MÁS CORTA DEL AÑO

Óscar Gil



El apocalipsis zombi está aquí.
Los supervivientes se han encerrado. Las calles están vacías.
Todos esperan lo inevitable.



Qué aburrido, ¿no?



Suena una alarma.

INT. HABITACIÓN DE VEGA - DÍA

El intenso y anaranjado amanecer ilumina un móvil sonando encima de la cama.

Por fin, una mano busca el móvil hasta apagar la alarma.

VEGA, un bigotudo en sus veinte, se levanta de la cama despeinado y estirándose.

Disfruta del sol que le da en la cara. Bosteza.

La habitación es exactamente la de un adolescente cuyos padres le han dejado solo en casa por una semana: ropa por el suelo, vasos sin fregar...

...y un cómicamente largo machete ensangrentado, apoyado en el escritorio.

Se levanta de la cama con su pijama de una pieza, tecleando en el móvil.

El altavoz del escritorio se conecta: "BLUETOOTH CONNECTED".

Blurred Lines - Robin Thicke.

VEGA baila por la habitación al ritmo de la música que ha puesto.

Se pone unas gafas de sol.

Camina sobre la cama hasta el escritorio.

Coge el machete y lo limpia con una camiseta sucia.

Practica con él, muy flipado.

Se corta el dedo.

Suelta el machete.

Se chupa la herida.

Busca vendas por la habitación.

Coge una y se cubre el dedo.

Coge el móvil y el altavoz.

Recoge el machete y sale de la habitación.

INT. COCINA - DÍA

Los espacios impolutos. Provisiones prácticamente infinitas y ordenadas. Todo tipo de armas y herramientas milimétricamente colocadas. La típica base optimizada para un apocalipsis zombi...

Esta cocina es lo contrario.

Tiene comida de días por la encimera. Platos y platos esperando a ser fregados. Basura por todos lados.

Entre ese caos, VEGA baila al ritmo de la música mientras se prepara el desayuno.

Agarra una garrafa de leche y le da un trago. Está cortada. Pero no tiene mejor opción que echársela en un bol sucio.

VEGA rebusca en los armarios casi vacíos.

Lo único que encuentra son unos cereales integrales y salsa de soja que pone sobre la encimera.

Reflexiona sobre la abominación que va a crear, balanceándose rítmicamente.

"BLUETOOTH DISCONNECTED".

La música para.

VEGA suspira y comprueba el móvil. Está apagado.

Camina sin vida por la cocina mientras lo desmonta.

Se agacha para abrir un pequeño armario que guarda tres cajas de móviles sin estrenar.

Le quita la batería al suyo y la lanza como si intentara encestar una canasta sin mirar.

Escoge la primera caja y la destruye, igual que un niño en Navidad, hasta sacar el móvil: un precioso Huawei azul.

Huele a nuevo.

Primero de todo, casi como un ritual erótico, le quita suavemente el plástico que protege la pantalla. Después, le da la vuelta... y lo desmonta, hasta arrancarle la batería. Deja el cadáver celeste sin vida sobre la encimera.

Encaja la batería en su móvil viejo y lo enciende.

Emite un sonidito. Victoria.

VEGA se levanta mientras vuelve a poner la música y retoma su monstruosidad de desayuno.

"BLUETOOTH CONNECTED"

Desparrama los cereales por la leche... y añade unas gotitas de soja a la creación.

La cuchara más roñosa que ve es la elegida. La sumerge y sale de la cocina, bol en una mano, altavoz y machete en otra y móvil en la boca.

EXT. TEJADO - DÍA

VEGA contempla el amanecer en chanclas. Solo en chanclas.

Desayuna con el sol de frente, con gafas de sol, sobre su tejado. Es un jodido héroe de acción.

Respira.

Su creación está... extrañamente rica.

Camina en círculos por el tejado mientras desayuna, rítmicamente, como siempre.

Se estira, aún recién despertado.

La brisa le roza el cuerpo. El sol le dora la piel.

Nada podría superar este momento... ¿verdad?

Mirando los alrededores del campo, un mal hierbajo reluce entre el secarral, solo que en vez de fibra vegetal, compuesto de carne muerta.

Un **ZOMBI**.

VEGA sonríe.

El muerto corre, como puede, hacia la puerta del campo. Un niño cojeando sufriendo el test de Cooper.

Con la parsimonia de un padre recogiendo la casa, VEGA toma una última cucharada y se agacha a por el machete, dejando el bol con su móvil y su altavoz.

El ZOMBI llega a la verja.

Mientras intenta escalarla, VEGA se pone en posición.

Apunta al ZOMBI. Un brazo extendido, otro preparando el machete. Cierra un ojo.

Silencio.

Inspira hondo.

WHOOSH.

El muerto ve cómo el machete cae a su lado y sigue escalando.

VEGA se ríe. Cagada histórica. Suspira.

Antes de nada, se agacha y busca la canción adecuada. No... No... No...

Hey ya - Outkast.

Perfecta. Sube el volumen del altavoz.

Coge el bol y baja del tejado.

EXT. CASA DE CAMPO - DÍA

El zombi logra saltar la verja y cae dentro.

Se levanta gradualmente, crujendo cada una de sus articulaciones, hasta recuperar su postura torcida.

Al otro lado del ring, VEGA, acercándose completamente desnudo y con el estómago lleno de cereales y soja. Cómo no, al ritmo de la música.

El muerto corre hacia él.

VEGA toma una cucharada mientras avanza.

Héroe de acción. Confianza. Héroe de acción.

Justo antes de ser alcanzado por el zombi, rápidamente, le **estrella** el bol en la cara.

Los escombros del bol acompañan al muerto al suelo mientras VEGA corre a por el machete.

El zombi vuelve a levantarse de una forma igual de tétrica que antes.

Persigue a VEGA.

VEGA se lanza a la verja con tanta profesionalidad como un campeón de rugby, cuela su brazo e intenta alcanzar el machete que está al otro lado.

Se gira para, efectivamente, confirmar que el muerto se dirige a él.

Tiene que estirarse.

Un poco más...

Solo un poco más...

El rugido del muerto le interrumpe justo al rozar el machete. VEGA se aparta inmediatamente y esquivo al ZOMBI rodando por el suelo.

Le pega una patada y se levanta para salir corriendo.

El ZOMBI se recupera y le sigue.

El escenario es tan ridículo como el de dos niños en muy mala forma corriendo alrededor de la casa. VEGA trotando torpemente en chancas mientras el muerto cojea tras él.

Aun colándosele piedras en los pies, VEGA consigue sacarle ventaja.

Al completar la vuelta a la casa, vuelve a arrojarle a la verja.

Intenta alcanzar el machete...

Al mismo tiempo, el ZOMBI gira la última esquina de la casa y embiste como una bestia a por VEGA.

La distancia se acorta.

El encuentro es inevitable.

El rugido afónico al abalanzarse sobre su presa... lo **corta** un inmediato machetazo en su cuello. Se desploma al suelo arrastrando a VEGA, que empuña el arma aún hundida en el ZOMBI.

VEGA desincrusta el machete y, sin vacilar, vuelve a estrellarlo.

Una llovizna de sangre le salpica el cuerpo.

Los gruñidos han cesado.

VEGA se alza victorioso, con salpicaduras escarlatas por su torso como insignia y el sol iluminándole el rostro.

Héroe de acción.

La canción termina.

VEGA se deja caer al suelo y se tumba al lado del muerto.

Como dos colegas tirados en el suelo, descifrando las formas de las nubes veraniegas. Uno de ellos con la cabeza desgarrada del cuello.

VEGA suspira.

Paz.

Mira al zombi...

... y sonríe. Tiene una idea. Una muy buena idea.

Se ríe solo, mirando un cadáver decapitado.

INT. HABITACIÓN DE SUÁREZ - DÍA

La única iluminación son unos tímidos rayos que se cuelan por los huecos de la persiana.

Logran alumbrar lo suficiente para distinguir un desorden incluso mayor al de VEGA.

Esta habitación no solo ofrece montañas de ropa sucia y comida mohosa de días, sino que cuenta, además, con restos de vajilla rota y cómics arrugados cubriendo el suelo. Todo esparcido y variado con el mismo arte que los ingredientes de una pizza.

Uno de los rayos de luz se posa sobre una almohada... que tapa la cara de alguien.

Otro veinteañero con barba descuidada de días, SUÁREZ.

Unos rugidos de fondo desafían su intento de dormir aislado, enterrado bajo la almohada.

SUÁREZ gime de frustración y se gira.

Los rugidos se intensifican de golpe.

SUÁREZ compite gimiendo al mismo volumen.

Los rugidos son **claramente** de un zombi, pero está demasiado dormido para darse cuenta.

Más rugidos...

...más gemidos.

Se envuelven en un absurdo campeonato por ver quién gruñe más alto.

Van aumentando los decibelios.

Justo cuando SUÁREZ se incorpora, coronando la competición con un clímax exagerado de volumen...

PUM.

La puerta se abre de golpe. Se desploma un cuerpo a su cama acompañado de un rugido ensordecedor.

SUÁREZ pega un salto gritando.

Para colmo, el cuerpo está decapitado.

SUÁREZ se queda paralizado en el cabezal de la cama.

VEGA, desnudo y tapándose con su machete empapado de sangre, se apoya en el marco de la puerta, intentando aguantarse su aguda risita.

Apaga el altavoz que lleva: "BLUETOOTH DISCONNECTED".

SUÁREZ aún intenta gestionar el casi ataque cardiaco. Resopla enfadado.

SUÁREZ
¡Eres un... jodido sociópata, tío!

VEGA
(riendo)
¡Buenos días!

SUÁREZ
Hostia, jodido retrasao, eh.

VEGA se sienta en la cama, al lado del cuerpo.

VEGA
Bro, pero si no tiene ni cabeza. ¿Cómo te vas a pensar que es un zombi?

SUÁREZ
¡Ya! Ya ves, tío... perdona por rayarme, eh...

VEGA suelta una carcajada.

SUÁREZ
¿Y qué coño haces desnudo?

VEGA
Bro, es que hace un sol... es día de playa, eh.

SUÁREZ
¿Sí? Ya me contarás, tío.

SUÁREZ vuelve a tumbarse, apartando el cuerpo con los pies.

VEGA
Oye, no. Suárez, no vas a volver a dormirte.

SUÁREZ se recoloca la almohada.

SUÁREZ
(bostezando)
¿Dime?

VEGA le arranca la almohada de los brazos.

VEGA
Bro, hace un día histórico. ¿No te has puesto alarma, verdad?

SUÁREZ
¿Quién coño se pone alarma en el apocalipsis?

VEGA
Bro, ¡aprovecha el día, *carpe diem*! ¡Ya lo dijo Sócrates y todos estos!

SUÁREZ se incorpora.

SUÁREZ
Sócrates y todos estos me pueden comer los huevos, pero vamos, en forma de rotos, tortilla o revueltos.

VEGA
¡Ding! ¡Ding! ¡Premio al más aburrido!

VEGA se levanta.

VEGA
Venga, bro, vamos a pillar las bicis o algo. ¡Que estamos en verano!

SUÁREZ
Vega, estamos en el puto apocalipsis.

VEGA
(mofándose)

¡S-soy Suárez y s-soy súper especial e indie p-porque no
quiero salir, s-soy tonto y huelo a culo!

SUÁREZ ríe y se deja caer sobre el colchón.

SUÁREZ
Déjame morir ya, por favor, Vega.

VEGA sale por la puerta.

VEGA
Va, que la misión de hoy te va a molar.

SUÁREZ
Seguro que sí...

VEGA
(desde el pasillo)
¡Y hay nuevo desayuno!

SUÁREZ se gira. Lo ha convencido.

EXT. CASA DE CAMPO - DÍA

SUÁREZ espera sentado en unas sillas del campo. Le molesta el
sol impactando en su cara.

VEGA, ya con un bañador, le trae un bol de su monstruosidad de
desayuno.

SUÁREZ lo coge. Se queda mirándolo.

SUÁREZ
¿Qué es la abominación que tengo entre las manos?

VEGA se sienta a su lado.

VEGA
Te va a flipar, ya verás.

SUÁREZ
(resopla)
Huele a soja que da gusto, tío.

VEGA
Bro, ¡pruébalo!

SUÁREZ hace danzar la cuchara por el mejunje, indeciso. Debate sobre si hacerlo...

El desayuno le mantiene la mirada.

Es como si le llamara...

Finalmente, le cede el bol a VEGA.

SUÁREZ
Paso.

VEGA
Joder, macho.

SUÁREZ
Tío, ¿qué quieres? ¿Que me intoxique?

VEGA toma una cucharada.

VEGA
Quiero que tengas energías. Y como en mitad de la misión te dé un bajón de azúcar...

SUÁREZ suspira.

SUÁREZ
¿Y cuál es la misión de hoy, Vega?

VEGA se levanta emocionado.

VEGA
Vale, preguntita de trivial: ¿cuáles son las dos cosas más esenciales para un disfrutón, Suárez?

SUÁREZ no quiere ni pensar.

SUÁREZ
Ilumíneme, sensei.

VEGA
¡El sol y la música!

SUÁREZ
(ya nada le sorprende de Vega)
El sol y la música...

VEGA
El sol ya lo tenemos. ¡Check!

Toma otra cucharada.

SUÁREZ
¿Y qué quieres? ¿Saquear vinilos?

VEGA niega con la boca llena.

Como un truco de magia, saca una batería de móvil de su bolsillo y se la lanza.

SUÁREZ la atrapa en el aire y se queda contemplándola.

VEGA
Nos quedan solo dos baterías, bro. Y ningún altavoz ya.
Necesitamos electricidad.

SUÁREZ ríe.

Saca su móvil para cambiarle la batería.

SUÁREZ
¿Y qué clase de misión nos va a dar electricidad?
VEGA se sienta y apoya el bol en el suelo para explicarse.

VEGA
Vale... ¿tú sabes... lo que se conoce como rueda para hámsters?
Silencio.

SUÁREZ no se lo puede creer.

SUÁREZ
¿Qué coño me estás contando, tío?

VEGA
Bro, lo he estado pensando...

SUÁREZ
(ríe)
Pues yo creo que ni un poco, eh.

VEGA
...si los zombis tienen estamina infinita... podemos generar
energía infinita. ¡Es de cajón!

SUÁREZ
¿Y qué quieres? ¿Atrapar un puto zombi?

VEGA
Bro, es top misiones divertidas que te he propuesto. No te me
puedes quejar.

SUÁREZ

¡Es top misiones suicidas que me has propuesto, cabrón!

VEGA

¡Coño, pues mejor me lo pones! ¡Lo que querías! ¡Sales ganando!

SUÁREZ se levanta.

SUÁREZ

¡Joder, pero mi punto de suicidarme es para que no me desgarre un puto zombi, retrasao!

VEGA

De verdad que le sacas pegas a todo, eh...

(suspira)

Qué mal, sensei... ¿no te he enseñado nada estos días, bro?

SUÁREZ

Solo lo rápido que me puedo cansar de alguien.

Ambos ríen.

SUÁREZ reconstruye su móvil recién cargado.

VEGA

Cinco días me han bastado.

SUÁREZ

Con el primer día ya apuntabas maneras, eh.

VEGA rescata el bol del suelo.

VEGA

¿Cuál? ¿El de la playa?

EXT. PLAYA - DÍA

VEGA, en bañador y gafas de sol, se adentra de espaldas al mar. Huye de un ZOMBI que le sigue tambaleante.

El sol cae lento, caramelizando el mar de color dorado.

VEGA

(riendo)

¡Bro! ¡Bro! ¡No va a nadar! ¡No va a nadar!

Espectando en primera fila, SUÁREZ, con los brazos cruzados.

SUÁREZ
Va a nadar.

El ZOMBI, imantado a VEGA, se sumerge en el agua...

VEGA
¡No va a nadar!

¿Nadará...?

¿Se ha hundido...?

... el zombi emerge del mar y nada hacia VEGA.

Como un niño jugando al pillapilla, VEGA huye nadando torpemente, entre asustado y emocionado.

VEGA
¡Hostia, que sabe nadar! ¡Romualdo sabe nadar!

EXT. CASA DE CAMPO - DÍA

SUÁREZ
No, no. Ese fue el tercero.

VEGA
Sí o qué.

SUÁREZ
¿O fue ayer el de la playa?

VEGA
Espera.

Deja el bol en el suelo y sale disparado hacia la casa.

SUÁREZ se queda esperándolo.

Al girarse, descubre que no está solo: le hace compañía el bol del desayuno. Mirándolo. Provocándolo.

Parece hacerle ojitos.

SUÁREZ le sostiene la mirada, dudando.

Comprobando que VEGA sigue desaparecido...

...finalmente cede.

Se acerca como quien pacta con el diablo y lo agarra.

Toma una cucharada de la viscosa abominación y se la lleva a la boca.

Saborea.

Aguanta.

El alma abandona su cuerpo y, con ella, la cucharada de vuelta al bol. Hilillo de saliva incluido.

SUÁREZ, traicionado, devuelve el bol a su sitio.

VEGA
¡La tengo!

VEGA regresa corriendo, agitando un cuaderno de bolsillo con su lápiz.

SUÁREZ, rápidamente, se limpia la cara con el antebrazo y se recompone.

VEGA se sienta a la vez que coge el bol del suelo. Se lo pone entre las piernas y retoma su segundo desayuno con otra cucharada.

Abre la libreta.

VEGA
(con la boca llena)
Vale, ¿listo? Ayer fue el día de la playa.

SUÁREZ
Sí...

VEGA pasa la página.

VEGA
Antes de ayer... ¡fue el autocine, coño, es cierto!

EXT./INT. COCHE - NOCHE

Una sábana desgarrada cuelga improvisadamente entre dos palos. Es iluminada por una proyección borrosa.

Sobre un capó, una caja de cereales con una lupa pegada y un móvil hacen su mejor esfuerzo para proyectar la pantalla grande.

Un coche granate, inmóvil desde la crisis del 2008, hace de sala de cine en mitad de la casa de campo.

VEGA y SUÁREZ contemplan entre risas su obra magna, un tráiler de acción *amateur*.

En pantalla: tomas de VEGA en tirantes, con un machete y cara de intensidad forzada. SUÁREZ, cubierto de sangre, gruñendo a desgana. Explosiones de app de edición de vídeo gratuita. Y mucho grito innecesario.

Los altavoces del coche rugen música de acción cutre a todo volumen.

VEGA

Bro, ¿ese plano? ¡Pura poesía visual!

Estallan en carcajadas.

VEGA se gira a SUÁREZ: *¡Se está riendo! ¡Suárez se está riendo!*

Vuelve a mirar a la pantalla.

EXT. CASA DE CAMPO - DÍA

VEGA pasa la página.

VEGA

...luego, el segundo día fue el Decathlon...

SUÁREZ

Es que a quién se le ocurre, ¿eh?

VEGA

¡Bro! ¡Sigo defendiendo que asediar un Decathlon es la mejor opción en un apocalipsis! Tienes bicis infinitas, recursos infinitos, puedes ponerte a jugar golf, baloncesto...

SUÁREZ

(asiente)

¿Y cómo resultó?

VEGA, sin palabras, sonríe para sí mismo.

INT. DECATHLON - DÍA

Lo que cabría esperarse de un Decathlon en un apocalipsis zombi, o unas rebajas.

Las inmensas e interminables instalaciones, a rebosar.

Un mar de gente cubre cada rincón. Todos peleándose. Todos luchando. Hasta las chanclas más horteras son dignas de disputa.

Puñetazos, zapatillas de *running* volando y gritos de guerra.

Caos.

No quedan humanos, solo animales.

Una mujer, aullando primitivamente, apalea con un hierro siete de golf a un pobre infeliz. El hombre solo puede reaccionar con un grito agónico, una mezcla de terror y dolor.

Al cesar los gemidos, la mujer neandertal se gira, agitada, para descubrir a su siguiente víctima: VEGA.

La caña de pescar y dos Powerades que cargaba VEGA entre sus brazos se desploman inmediatamente.

Huye.

La mujer carga tras él.

EXT. CASA DE CAMPO - DÍA

VEGA
Bueno...
(pasa la página)
Y el primer día fue...

SUÁREZ
...lo de las 100 preguntas.

VEGA suelta una carcajada.

VEGA
¡Hostia, lo de las 100 preguntas!

INT. SALÓN - DÍA

La casa aún no está tan sucia como lo estará. Pero ya es evidente que la civilización ha colapsado.

Cojines por el suelo. Restos de latas y cajas de comida. Una cinta de correr abandonada en una esquina, decorada con una toalla sudada.

SUÁREZ está desplomado sobre un sofá, con la mirada de quien lleva tres meses sin dormir bien ni confiar en nadie.

VEGA, en el sillón de enfrente, con cuaderno en mano, como si entrevistara a alguien en una primera cita.

VEGA

Vale... número 23: ¿cuál es tu color favorito?

EXT. CASA DE CAMPO - DÍA

VEGA cierra la libreta.

SUÁREZ

Y, luego, ya, cuando nos conocimos...

VEGA

La noche que nos conocimos, sí.

EXT. TEJADO - NOCHE

Noche cerrada. No hay luna. Solo viento, grillos, y un cielo demasiado estrellado para lo que es el apocalipsis.

SUÁREZ está sentado en el borde del tejado. Los pies colgando, una navaja oxidada en una mano.

Respira hondo.

Mira el campo como si esperara que algo —o nada— lo detenga.

Abajo, dos ZOMBIS vagan entre los matorrales. Desconectados. Lentos. Inevitables.

SUÁREZ los observa en silencio.

Acerca la navaja a su muñeca.

Lo va a hacer.

Lo interrumpe un altavoz portátil, sonando a lo lejos.

SUÁREZ frena en seco. *¿Qué suena?*

Una silueta aparece.

VEGA avanza por el campo como si fuera el protagonista de una peli que solo él está viendo. Camisa hawaiana abierta, machete en mano, mirada de final de temporada.

Se cruza con un ZOMBI.

Le revienta la cabeza con un giro de muñeca innecesariamente coreografiado, como si hubiera público.

Mira hacia el tejado.

VEGA
¡Oye! ¿Tú no ibas a Latín conmigo?

SUÁREZ no entiende nada.

VEGA
Bro, ¿te estabas suicidando?

SUÁREZ
Sí.

VEGA
¿Sí ibas a Latín conmigo o sí te estabas suicidando? Ambas supongo...

SUÁREZ
¿Qué haces aquí?

VEGA
Quiero llegar a 15 zombis antes de que amanezca. He acabado aquí.

SUÁREZ
¿Qué?

VEGA
¿Tú por qué te suicidas, bro?

SUÁREZ
¿Por qué no te estás suicidando tú?

VEGA
¿Has visto lo guapa que ha quedao mi entrada épica o la vuelvo a hacer?

SUÁREZ
No vas a sobrevivir ni una semana, tío.

VEGA

¡Exacto! ¡No voy a sobrevivir ni una semana! ¡Nada importa,
bro!

SUÁREZ
¡Exacto! ¡Nada importa, joder!

VEGA
(para sí mismo)
Dios... alguien es un aburrido..
(a SUÁREZ)
Escucha, ¿este campo es tuyo?

SUÁREZ
Sí...

VEGA
Está de puta madre.

SUÁREZ
Te lo puedes quedar cuando acabe.

VEGA
¡Bro! Tengo una idea...

EXT. CASA DE CAMPO - DÍA

SUÁREZ
"Compañeros de piso"...

SUÁREZ suelta una breve risa.