



Paraiso

UNA SERIE ORIGINAL MOVISTAR+
dirigida por FERNANDO GONZÁLEZ MOLINA

ESTRENO 4 DE JUNIO | 

Paraiso

SINOPSIS
PERSONAJES PRINCIPALES
NOTAS DEL DIRECTOR
NOTAS DE GUION
BSO
DIRECCIÓN ARTÍSTICA
EFECTOS ESPECIALES
FICHA TÉCNICA
CONTACTO

SINOPSIS



Levante, 1992, final del verano en un pueblo de la costa. Sandra, Eva y Malena, de 15 años, desaparecen en una discoteca sin dejar rastro. La policía no parece estar buscando en la dirección correcta, por eso Javi, el hermano pequeño de Sandra, comienza una investigación junto a Quino y Álvaro, sus mejores amigos, y Zeta, el matón de la clase. Juntos descubren que, quienes tienen a su hermana, no son de este mundo.

PERSONAJES

JAVI

Pau Gimeno

Javi es un chico normal y feliz, hasta que una noche desaparece su hermana Sandra junto a dos amigas, y todo cambia. Con su padre abatido, destrozado y sintiéndose culpable, Javi trata de encontrar junto a sus amigos cualquier pista que le lleve al paradero de su hermana, cueste lo que cueste...

PERSONAJES

ÁLVARO

Cristian López

Álvaro es noble, tímido y muy leal. Tiene sentimientos encontrados con los que no sabe cómo lidiar. No sabe cómo manejar lo que siente. Y aunque al principio parece que Zeta es su archienemigo, pronto se darán cuenta que es más lo que les une que lo que les enfrentaba.

PERSONAJES

QUINO

Leon Martínez

Su salud es muy vulnerable. Padece distrofia muscular y va en silla de ruedas. Es inseguro, algo cobardica y temeroso, pero también es el más creativo de la pandilla y un entusiasta de la ciencia ficción. Le encantan los comics, las películas y los libros del género fantástico. Es leal y buen amigo, y siempre intenta mantener los lazos del grupo unidos. Es, sin duda, el personaje más entrañable.

PERSONAJES



ZETA

Héctor Gonzalbo

Zeta es el malote de la clase, tiene fijación con Javi, Álvaro y Quino, se ceba humillándoles y robándoles la pasta. Es duro y cruel, pero en realidad no es mala persona, usa la violencia porque es lo que ve y recibe en casa todos los días. Su padrastro la paga con él y él con la pandilla. Lo que Zeta no se imagina es que terminará siendo amigo de todos esos pringaos...

PERSONAJES

BEA

María Romanillos

Bea es salvaje, intrépida y valiente. A veces peca de contestona, pero en realidad es porque tiene un alto sentido de la justicia. Bea se rebela contra lo que no le gusta. Valiente y enérgica, no se piensa las cosas dos veces, le gusta el riesgo y la acción. No soporta las chicas que van de princesitas. Es la hija del comandante. Su punto débil es que es diabética, algo que no soporta. Su vida es más fácil al lado de su amiga Olivia.

PERSONAJES

OLIVIA

Patricia Iserte

Olivia es una chica feliz y vitalista, hasta que un día ocurre algo que le pone el mundo del revés. Su familia tiene un negocio familiar un tanto peculiar, son dueños de una funeraria de Almanzora. Ella ha convivido siempre con la muerte, lo que hace que tenga un sentido del humor muy especial.

PERSONAJES

COSTA

Macarena García

Trabaja en administración en el puesto de la Guardia Civil de Almanzora. Es intuitiva y lista. A veces se olvida de las normas, o no las recuerda, pero sabe que lo que hace lo está haciendo bien. Ella será quien lleve a cabo la investigación sobre las chicas desaparecidas. La que se dé cuenta de que algo no encaja. Y también será el principal apoyo de Mario, su gran amigo de toda la vida...



PERSONAJES

MARIO

Iñaki Ardanaz

Mario lleva una vida tranquila y normal hasta que una noche su hija desaparece y él se obsesiona con su búsqueda durante seis meses. Seis meses en los que se olvida de que tiene otro hijo al que cuidar...

NOTAS DEL DIRECTOR



FERNANDO GONZÁLEZ MOLINA

Creador y director

'Paraíso' nace de todas nuestras obsesiones infantiles y juveniles. El cine de Spielberg, de Joe Dante, de John Hughes, de Zemeckis. Viaja desde 'Los Goonies' a 'El vuelo del navegante'. De 'Gremlins' a 'Verano Azul'. Pero, sobre todo, pretende recuperar para el espectador esa sensación mágica que recuerdo como si fuera ayer cuando, siendo niño, me sentaba los sábados por la tarde y ponían 'V' en la televisión y para mí ya no había nada más que ese mundo terrorífico y maravilloso en el que los humanos luchaban contra un ejército de lagartos que iban a dominar la tierra. Esa sensación de viaje, esa necesidad de sumergirte en una realidad paralela es el principal objetivo que nos ha llevado a construir este mágico 'Paraíso'.

Hace más de tres años volví a The Mediapro Studio, el sitio en el que había trabajado durante muchísimos años, y donde comencé como director. Y sentado en una mesa con sus responsables charlamos mucho sobre qué cosas quería hacer en mi vuelta a la televisión. Historias especiales, ambiciosas, emocionales... Esta serie es la constatación de todo eso. Hacer lo que a mí me gustaría ver. Y gracias a Movistar+, con los que llevábamos tiempo intentando encontrar una historia que contar juntos, comenzó una aventura compleja y maravillosa que nos ha llevado hasta aquí.

La ambición de 'Paraíso' es sentar delante de la televisión a toda la familia. Los tiempos y la manera de consumir ficción han cambiado una barbaridad desde esos años en los que nos sumergíamos en los problemas de los Walsh en 'Sensación de Vivir' como si no hubiera un mañana, pero ahí está nuestro desafío. Porque la serie es una serie de aventuras, fantástica, con un universo propio. Pero como siempre esta es la carcasa. En el fondo, nuestra historia habla de la pérdida, de la necesidad de trascender, de la adolescencia como ese momento vital en el que nos sentimos perdidos y también capaces de todo. Habla de crecer y ser adulto, y del miedo que eso nos provoca. Y de que la vida no merece la pena si no es para vivirla con la gente a la que amamos.

Espero que la disfrutéis. Ha sido, sin duda, uno de los proyectos más complejos a los que me he enfrentado nunca. Bienvenidos a 'Paraíso'.

NOTAS DE GUION



RUTH GARCÍA

Creadora y guionista

Hace no tanto tiempo existió un mundo sin Internet, sin móviles, sin Alexas y sin Fornites. Aquél era un mundo de bicicletas y patines de cuatro ruedas, donde los helados de palo tenían premio y los pastelitos eran de color rosa. Jugar en la calle y cantar a grito pelado las canciones de Mecano, lo más normal del mundo. Los amigos no eran de Facebook, sino de carne y hueso. Los viajes eran en coche y a la playa. Las películas se veían en el cine y sabían a palomitas. 'Terminator', 'Muñeco Diabólico', cualquiera de las de Spielberg, todo nos venía bien, todavía éramos inocentes. Ese mundo fascinante y no tan lejano, fue el mundo en el que yo crecí. Decían los de 'Cuenta Conmigo' que la amistad que uno hace a los 12 años no se olvida nunca. Yo creo que el mundo que se deja atrás en la adolescencia, no se lo saca uno de dentro, ni siquiera a las puertas de la muerte. 'Paraíso' no es solo un viaje a una época, a la España del 92, es un viaje a un lugar, a la adolescencia de todos nosotros. A muchos lugares en realidad; al poyete del paseo marítimo donde nos dimos el primer beso, al descampado de la feria donde asistimos a nuestro primer concierto, a la carretera donde descendimos sobre nuestras bicis por primera vez, como los personajes de 'Paraíso', bordeando el acantilado. 'Paraíso' es además un viaje de regreso a unos valores; la lealtad, el coraje o el respeto a los que no son como tú. Valores que, en nuestros días, en ocasiones, parecen olvidados. Esta es la serie que a mí me hubiera gustado ver a mis 15 años.

ANA TORROJA

Cantante

Escribir junto a Lucas Vidal ha sido fácil y emocionante. Yo estaba muy nerviosa, porque era la primera vez que iba a escribir una canción para una serie, pero tanto Fernando como Lucas, me hicieron sentir muy cómoda. Compartíamos lo que iba surgiendo, tanto del lado de Lucas como del mío. Y Fernando me inspiró mucho a la hora de decidir cómo enfocar la letra.

Fue todo muy fluido y entre todos conseguimos hacer una canción que emocionara, al igual que la serie.

LUCAS VIDAL

Compositor BSO

Para mí ha sido toda una experiencia componer la música de 'Paraíso'. Yo he nacido con los filmes de Zemeckis y viendo películas como 'Los Goonies' que han marcado toda una generación. Por tanto, a la hora de explorar el universo sonoro para la banda sonora, Fernando y yo teníamos claro que queríamos que tuviera toques electrónicos ochenteros y noventeros con una parte más épica y orquestal. Fernando siempre me lleva en sus proyectos a explorar nuevas sonoridades y creo que lo hemos conseguido en esta serie. De manera orgánica, la única opción que podíamos tener para la canción original era una colaboración con Ana Torroja, ya que ha vivido y ha sido una figura clave de la música española y latinoamericana de esta época. Para mí ha sido un lujo poder componer y colaborar con ella en esta canción.

DIRECCIÓN DE ARTE

ANTÓN LAGUNA

Director de Arte

'Paraíso' supuso un reto muy importante, tanto por lo especial de la época como por la cantidad de escenarios que tenía la serie y el mundo fantástico en el que se desarrolla. A veces es más fácil hacer época de siglos anteriores, que de los años 90 del siglo pasado, pues es un matiz muy sutil, por no estar tan lejana en el tiempo y recurrir a localizaciones naturales existentes que se puedan adaptar con intervenciones relativas de mayor o menor calado. Las calles, los espacios y edificios, en su mayoría siguen existiendo pero muy alterados, con numerosos elementos anacrónicos que no estaban en esos años. Por eso fue muy importante y exhaustiva la búsqueda y elección de estas localizaciones. Tuvimos que recorrer muchos kilómetros por España para buscar todos los espacios que requería la historia, pues aunque parezca que todo ocurre en el pequeño pueblo de Almanzora (tuve claro desde el principio que como concepto era Altea y su bahía hace 30 años), la cantidad y diversidad de escenarios para componer este pueblo y todo su universo de fantasía nos llevó a localizar por toda la comunidad Valenciana, Castilla (Segovia), Aragón (Alhama) y Madrid, donde además tuvimos el plató con decorados de interiores como la casa de Mario.

Para destacar la complejidad del diseño de los escenarios puedo poner dos ejemplos:

La discoteca Paraíso: el interior de la discoteca se realizó en Almuñafes (Valencia), en una discoteca mítica ahora abandonada donde teníamos que hacer las cuatro fases en las que aparece; en activo, abandonada, incendiada y quemada. Las cuevas/sótano, se rodaron en las cuevas centenarias de Requena (Valencia). El almacén en una nave de Madrid y el exterior se construyó en un prado a las afueras de Chinchón (Madrid).

El balneario: el exterior se rodó en Alhama de Aragón. Los pasillos se rodaron en una escuela del ejército en Segovia (Castilla León) y los bajos del mismo se rodaron en un edificio en ruinas que estaba destinado a ser las piscinas olímpicas de Madrid, donde construimos la piscina y la celda.

Pero no solo se trataba de hacer una serie de época, sino de crear esos mundos fantásticos que narra la historia, que es lo que le ha dado esa fuerza. Unos años 90 sublimados pero no tópicos, buscando escenarios espectaculares en todo momento para hacer un proyecto grande, con un universo plástico que a cualquiera le apetezca disfrutar y estar en esos lugares:

Quiero destacar la importancia de la colaboración fantástica que hubo entre Fernando (director), Elías (director de Foto) y yo mismo, para el diseño de esta serie desde que empezamos el proyecto, sin la cual el resultado no sería el mismo.

Uno de los aciertos, es el haber conseguido reproducir esos años pero sin exceso de tópicos, que las intervenciones no se noten, que todo parezca real y que estaba así. También hay un trabajo fantástico de ambientación por parte de todo mi equipo, en la búsqueda de objetos, mobiliario, vehículos, diseño gráfico...

Fue muy importante también el trabajo previo de documentación para poder cuidar hasta el último detalle. Es uno de los trabajos que más he disfrutado, pues no creo que se haya hecho nada así antes en España y el resultado es para sentirse orgulloso y desear que lo disfrute todo el público.



EFFECTOS ESPECIALES

EQUIPO VFX DE TELSON

El equipo de imagen de Telson, la compañía de postproducción del Grupo Mediapro, ha creado 618 planos de efectos visuales (VFX) y recreaciones en 3D que contribuyen de forma determinante a construir el espectacular universo fantástico ideado por el director Fernando González Molina para su 'Paraíso'.

La acción principal se enmarca en un entorno montañoso junto al mar en el que se ubica la discoteca que da nombre a la serie. Para ello, el equipo de Telson construyó la discoteca completamente en 3D y la integró en un entorno retocado para conseguir los planos aéreos más estéticos de la serie, además de lograr también una extensión tridimensional del decorado de la discoteca, con una gran cúpula acristalada de la que cuelga el cartel de neón rosa con el nombre de la sala de fiestas.

Uno de los platos fuertes de la postproducción de 'Paraíso' es el efecto de los "atravesamientos mágicos" de sus protagonistas, creado *ad hoc* para la serie, tanto técnica como artísticamente. La generación de las polillas o las gaviotas en completo CGI (Computed Generated Imagery) -en ningún momento se emplearon gaviotas o polillas reales-, una escena con sábanas "fantasma", el desvanecimiento de un cuerpo en partículas, o la generación lumínica sobre los cuerpos de los actores o algunos objetos -también creados digitalmente- constituyen algunos de los efectos más espectaculares de la producción.

El equipo técnico de Telson ha estado liderado por el supervisor Daniel de Madrid, con Deneb Sabater y Rosana Escibano en la producción de una espectacular primera temporada de 'Paraíso', para la que Telson diseñó y creó además la cabecera, que recrea distintos puntos de vista de la discoteca.

CARTELES



GALERÍA DE IMÁGENES



MONTAÑA RUSA



GALERÍA DE VÍDEOS



TEASER



TRAILER

FICHA TÉCNICA

MÚSICA ORIGINAL

Lucas Vidal

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Eugenio Pérez

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Elías M. Félix

DIRECCIÓN DE ARTE

Antón Laguna

PRODUCTORES EJECUTIVOS

Domingo Corral (Movistar+), Laura Fernández Espeso, Javier Pons, Fernando González Molina y Ruth García (The Mediapro Studio)

CREADORES

Fernando González Molina, Ruth García y David Oliva

DIRECCIÓN

Fernando González Molina

GUION

Ruth García, David Oliva, David Lorenzo, Álvaro Bermúdez de Castro, Carlos García Miranda, Mateo Palencia, Jesús Plaza

FIGURINISTA

Uxue Peña

MAQUILLAJE & PELUQUERÍA

Eva R. Fontenla

EFFECTOS ESPECIALES Y POSTPRODUCCIÓN FX

Raúl Romanillos, David Campos, Deneb Sabater,
Daniel de Madrid y Ramón Cervera

CONTACTO

PURIFICACIÓN GONZÁLEZ PÉREZ

purificacion.gonzalezperez@telefonica.com

ANA LÓPEZ GUZMÁN

ana.lopezguzman@telefonica.com

BELÉN DE FRIAS RUBIO

belenfrias@mediapro.tv

PITI ALONSO

piti@dypcomunicacion.com

paraiso.movistarplus.es

 @MovistarPlus
 @MovistarPlus



M+