



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Producción y postproducción de los créditos para la serie  
Gandía Horror Story Insectum.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Postproducción Digital

AUTOR/A: Sánchez Paricio, Juan Eduardo

Tutor/a: Villar García, Juan José

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

### Resumen

Este Trabajo Final de Máster desarrolla el proceso de creación de los títulos de apertura para la serie ficticia Gandía Horror Story Insectum (GHS Insectum), incluyendo elementos que reflejan las temáticas o historias de posibles episodios. El proyecto se inicia con la inmersión en el universo de su referente principal: la aclamada serie antológica estadounidense de terror “American Horror Story” (AHS). Partiendo del análisis de las cabeceras de sus 12 temporadas, se identifican patrones y elementos estilísticos comunes que contribuyen a crear la atmósfera deseada. Esto sirve como base para el desarrollo de un concepto único para los títulos de crédito de Insectum, manteniendo la coherencia con la temática de la serie pero que la diferencie de su predecesora. Para materializar la concepción artística, se emprende un camino que parte de la recuperación de recursos audiovisuales de viajes previos, continúa con la producción de material audiovisual original (video, audio y fotografía) utilizando equipos y materiales propios, y culmina en la edición y postproducción final para dar vida a la secuencia de créditos. El resultado presenta una cabecera que captura la esencia de GHS Insectum. Esta secuencia exhibe el potencial creativo con recursos limitados y las capacidades de herramientas y técnicas accesibles para crear contenido atractivo.

*Palabras clave:* títulos de crédito, serie, horror, efectos especiales, postproducción

### Resum

Aquest Treball Final de Màster desenvolupa el procés de creació dels títols de crèdit per a la sèrie fictícia Gandía Horror Story Insectum (GHS Insectum), incorporant elements que reflecteixen les temàtiques o històries dels possibles episodis. El projecte comença amb una immersió en l'univers de la seua referència principal: la reconeguda sèrie antològica nord-americana de terror "American Horror Story" (AHS). A partir de l'anàlisi dels títols de crèdit de les seues 12 temporades, s'identifiquen patrons i elements estilístics comuns que contribueixen a crear l'atmosfera desitjada. Això serveix com a base per al desenvolupament d'un concepte únic per als títols de crèdit d'Insectum, mantenint la coherència amb la temàtica de la sèrie però diferenciant-la de la seua predecessora. Per a materialitzar la concepció artística, es va iniciar un procés que va partir de la recuperació de recursos audiovisuals de viatges anteriors, va continuar amb la producció de material audiovisual original (vídeo, àudio i fotografia) utilitzant equips i materials propis, i va culminar amb l'edició i postproducció final per a donar vida a la seqüència de crèdits. El resultat és una intro que captura l'essència de GHS Insectum. Aquesta seqüència demostra el potencial creatiu que es pot aconseguir amb recursos limitats, utilitzant eines i tècniques accessibles per a crear contingut atractiu.

*Paraules clau:* títols de crèdit, sèrie, terror, efectes especials, postproducció

### **Abstract**

This Master's Thesis develops the process of creating the opening sequence for the fictional series Gandía Horror Story Insectum (GHS Insectum), including elements that reflect themes or stories of possible episodes. The project begins with an immersion in the universe of its main reference: the acclaimed American horror anthology series "American Horror Story" (AHS). Through an analysis of the opening titles of its 12 seasons, common patterns and stylistic elements are identified that contribute to creating the desired atmosphere. This serves as the basis for the development of a unique concept for the credits sequence of Insectum, maintaining coherence with the theme of the series but differentiating it from its predecessor. To materialize the artistic conception, a path is undertaken that starts with the recovery of audiovisual resources from previous trips, continues with the production of original work (video, audio, and photography) using own equipment and materials, and culminates in the editing and post-production to give life to the head titles. The result presents an opening that captures the essence of GHS Insectum. This sequence exhibits the creative potential with limited resources and the capabilities of accessible tools and techniques to create attractive content.

*Keywords:* opening credits, series, horror, special effects, post-production

### **Agradecimientos**

Quiero expresar un profundo agradecimiento a mi pareja, Sandra, por haber sido no solo mi compañera inseparable en cada viaje realizado, sino también por su inestimable ayuda en la preparación de materiales y en las visitas a múltiples localizaciones. Su apoyo constante y dedicación fueron fundamentales para el éxito de este proyecto, proporcionando un invaluable respaldo emocional y logístico que hizo posible cada etapa del mismo.

**Índice**

Resumen.....	2
Resum.....	3
Abstract.....	4
Agradecimientos.....	5
Introducción.....	8
Motivación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivos primarios.....	11
Objetivos secundarios.....	11
Materiales y Metodología.....	11
Materiales.....	13
Metodología.....	14
Estructura de la memoria.....	15
Estado del arte.....	16
Fases cinematográficas.....	17
Gestación.....	17
Preproducción.....	19
Producción.....	19
Postproducción.....	21
Distribución.....	22
Títulos de crédito.....	23
Tipografía.....	26
Música.....	27
Horror.....	28
Insectum.....	31
Propuesta.....	33
Realización.....	34
Preproducción.....	34
Producción.....	40
Postproducción.....	43
Conclusiones.....	58
Referencias.....	60
Bibliografía.....	60
Audiovisuales.....	62
Índice de figuras.....	63

Anexos.....	64
Anexo A · Análisis de las cabeceras 1 a 12 de American Horror Story.....	64
American Horror Story 1 · Murder House.....	65
American Horror Story 2 · Asylum.....	67
American Horror Story 3 · Coven.....	69
American Horror Story 4 · Freak Show.....	71
American Horror Story 5 · Hotel.....	73
American Horror Story 6 · Roanoke.....	75
American Horror Story 7 · Cult.....	76
American Horror Story 8 · Apocalypse.....	78
American Horror Story 9 · 1984.....	80
American Horror Story 10.1: Double Feature · Red Tide.....	82
American Horror Story 10.2: Double Feature · Death Valley.....	84
American Horror Story 11 · NYC.....	86
American Horror Story 12 · Delicate.....	88
Anexo B · Homenaje a estrellas del cine de terror.....	90
Actrices de películas de terror.....	91
Actores de películas de terror.....	92
Anexo C · Localizaciones de rodaje.....	93
Bangkok, Tailandia (2004).....	94
Beijing, China (2006).....	94
Picassent, Valencia, España (2010).....	95
Bosque Nublado de Santa Lucía, Mindo, Ecuador (2012).....	95
Cárcel de Alcatraz, San Francisco, California, EEUU (2013).....	96
Bodie Ghost Town, California, EEUU (2013).....	96
Aldea tradicional de Andong, Corea del Sur (2023).....	97
Ciudad medieval de Mdina, Malta (2024).....	97
Yacimiento de la Bastida, Moixent, Valencia, España (2024).....	97
Psiquiátrico abandonado de Cheste, Valencia, España (2024).....	98
Playa del Saler, Valencia, España (2024).....	99
Exteriores EPSG, Valencia, España (2024).....	99
Laboratorios de química de la EPSG, Valencia, España (2024).....	99
Anexo D · Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.....	100

## Introducción

En el apasionante mundo del cine independiente, donde la creatividad se libera de las ataduras de las grandes producciones, surge este proyecto para la producción y postproducción de los créditos de la serie *Gandía Horror Story Insectum* (GHS Insectum), una serie de terror que promete cautivar a las audiencias con sus escalofriantes relatos.

El presente Trabajo Final de Máster aborda la creación de la secuencia de títulos de crédito introductoria de GHS Insectum, tomando como guía de referencia la serie *American Horror Story* (AHS), creada por Ryan Murphy y Brad Falchuk.

AHS, la espeluznante serie de antología del canal de televisión FX Networks, con su magistral manejo de la estética y la narrativa, ha cautivado a millones de espectadores durante más de una década, desde su estreno en octubre de 2011. Cada entrega nos incita a descubrir una nueva dimensión de terror, presenciamos cómo la realidad se distorsiona y nos obliga a aceptar lo inquietante y lo macabro como elementos cotidianos. Sus secuencias de títulos, lejos de ser simples introducciones, son obras de arte en sí mismas, desvelando pistas sobre los temas y las atmósferas que impregnan cada temporada. Inspirándose en este legado, se analizan las cabeceras de AHS, buscando descifrar los patrones y elementos estilísticos que las convierten en referentes del terror televisivo.

El icónico título *American Horror Story*, acompañado del subtítulo único de cada temporada, sirve como un poderoso elemento de marca que captura instantáneamente la esencia de las diversas y cautivadoras narraciones del programa. Incorporar un subtítulo en el encabezado es un enfoque estratégico para mejorar el atractivo visual, transmitir la relevancia temática y establecer una identidad de marca cohesiva.

El título de “American Horror Story” se transforma en “Gandía Horror Story”, para este hipotético *spin-off*, como tributo a la Escuela Politécnica Superior de Gandía (EPSG), donde se desarrolla el proyecto. Esta modificación logra un equilibrio entre el título original y establece una identidad única.



El subtítulo “Insectum” se utiliza como metáfora de los aspectos más oscuros de la psique humana, representando pensamientos intrusivos, comportamientos irracionales o incluso la mente subconsciente. Así, GHS Insectum se adentra en este reino psicológico, explorando temas de obsesión, paranoia o la desintegración del ego humano.

Este proyecto profundiza en el significado temático de las secuencias de títulos de AHS, explorando cómo funcionan más allá de la mera introducción. Estas secuencias actúan como preludios narrativos, estableciendo visualmente los temas centrales y las inquietudes que impregnan cada temporada.

Mediante este análisis, desde una perspectiva multifacética, se busca arrojar luz sobre la magistral construcción del horror presente en la serie. Este estudio no solo contribuye a una mayor apreciación del arte de AHS, sino que también aporta a una comprensión más amplia del papel que desempeñan las secuencias de títulos como herramientas narrativas dentro del género de terror.

Utilizando como herramientas equipo y materiales propios, se lleva a cabo la elaboración de material audiovisual original; integrando vídeo, audio y fotografía. Cada elemento visual está cuidadosamente seleccionado para tejer una atmósfera inquietante y sugerente que atrape al espectador desde el primer instante.

Con este trabajo se pretende, además de detallar la elaboración de la secuencia de créditos inicial de GHS, demostrar el potencial creativo que se puede alcanzar con pocos recursos así como los retos que se puedan plantear. Se aspira a crear contenido audiovisual atractivo que genere impacto en las audiencias, utilizando herramientas y técnicas accesibles para cualquier artista apasionado.

En el transcurso de apenas un minuto, nos embarcamos en un viaje de descubrimiento para iluminar el mensaje subyacente de la cabecera. Tal como lo expresó Murch, W (2003) “Montar no consiste tanto en juntar como en descubrir un camino”.

Gandía Horror Story Insectum nos invita a adentrarnos en un mundo donde el terror se fusiona con la belleza, donde lo común se transforma en tenebroso y donde los insectos se convierten en los protagonistas de nuestras pesadillas más profundas. La secuencia de títulos de crédito será la llave que abrirá las puertas a este universo de terror, preparando el escenario para una experiencia audiovisual única e inolvidable.

### **Motivación**

El origen de este TFM radica en una profunda fascinación por el género fantástico y de terror, un ámbito que ha cautivado a públicos de todo el mundo por su capacidad de evocar emociones intensas y transportar a los espectadores a lugares donde la realidad se difumina con lo sobrenatural. La serie antológica *American Horror Story* se erige como una influencia seminal, un universo donde cada temporada profundiza en nuevas narrativas y personajes, manteniendo a los espectadores en vilo hasta el final.

*Gandía Horror Story Insectum* surge de esta admiración y del deseo de crear una obra que rinda tributo a AHS a la vez que la impregna de un sabor distintivo.

Más allá de honrar una serie admirada, este proyecto presenta una oportunidad para explorar las posibilidades ilimitadas del cine independiente. Utilizando recursos y herramientas de fácil acceso, el objetivo es dar vida a una visión única y original.

Los títulos de crédito de una serie de televisión o película no son meros elementos decorativos o informativos; son piezas audiovisuales que desempeñan un papel fundamental en la experiencia cinematográfica. Estos títulos sirven como una puerta de entrada al mundo de la obra, estableciendo el tono, la atmósfera y el estilo que la definirán.

De este modo, se pueden contar historias complejas sin necesidad de palabras, revelando pistas sobre la trama, los personajes y los temas de la obra, creando una sensación de anticipación y misterio en el espectador.

Maestros del cine como Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick y David Fincher han otorgado un papel fundamental a los títulos de crédito, considerándolos una forma de arte cinematográfico en sí misma.

Películas como *Vértigo* (1958), *2001: Una Odisea del Espacio* (1968) y *Seven* (1995) sirven como ejemplos inspiradores de cómo estos elementos pueden enriquecer la experiencia narrativa.

En definitiva, este TFM no solo supone una valiosa experiencia personal, sino que se convierte en una aportación significativa al panorama audiovisual independiente, reivindica el género de terror y abre nuevas vías para la expresión creativa y sus retos.

## **Objetivos**

### ***Objetivos primarios***

Se pretende diseñar y desarrollar la secuencia de créditos de apertura para GHS Insectum, inspirada en el estilo visual y narrativo de American Horror Story (AHS), pero con una marca personal singular.

La producción y postproducción de los créditos de GHS Insectum busca asimismo desarrollar nuevas habilidades y conocimientos en el ámbito audiovisual, al tiempo que se adquieren y mejoran destrezas en las técnicas y herramientas utilizadas en la creación de títulos de crédito de cabecera para una serie de ficción-horror, tanto a nivel de software y hardware, como de trabajo detrás de las cámaras.

### ***Objetivos secundarios***

Se aspira a poner de manifiesto el potencial de la innovación y la creatividad, dentro de limitaciones presupuestarias y técnicas que puede tener un autor *amateur* y neófito en este ámbito, con materiales de fácil acceso para cualquiera. Así como revelar las dificultades y soluciones que se van planteando durante la elaboración de la obra.

## **Materiales y Metodología**

Resulta interesante aportar una lista de los componentes que han sido utilizados para realizar este proyecto. De este modo, se puede obtener una estimación de los gastos materiales asociados. En este sentido, se indica: equipo videográfico y de estudio, material informático (*hardware* y *software*), y vestuario. No se hará, no obstante, un cálculo pormenorizado de los precios de estos elementos ni del coste de los programas

informáticos utilizados. Sí se indica la fecha de los dispositivos para apreciar que son equipos algo obsoletos pero que permiten seguir trabajando a día de hoy.

Aunque aparecen varios modelos de cámaras, no es que se hayan adquirido todas ellas, sino que se han comprado a lo largo del tiempo y aparecen aquí porque hay material grabado con las mismas. Ni son las mejores ni las más adecuadas, incluso se listan unos objetivos todoterreno<sup>1</sup> que no son los más apropiados, pero se compraron en su momento debido a su adaptabilidad. Cabe mencionar en este punto que la luminosidad es un factor determinante tanto en fotografía como vídeo, siendo los objetivos más luminosos siempre los más caros. Hoy en día se ha mejorado enormemente en este sentido y hasta los teléfonos móviles permiten unos resultados impresionantes, incluso en condiciones de poca luz, gracias en parte a su *software* y al tratamiento que hacen de la imagen; con lo que sería posible realizar todo el rodaje con un móvil, pero no es el objetivo de este proyecto.

Por otro lado, es importante destacar que el *software* utilizado está disponible, como alumno de máster, en las aulas de la Universidad Politécnica de Gandía y a disposición del alumnado. Asimismo, también se dispone de un espacio de rodaje, aula de croma y cámaras Blackmagic para filmación, pero se ha optado por utilizar equipo propio. No se compró material adicional para este proyecto, los dispositivos que se indican han sido adquiridos a lo largo de los años.

Con la intención de que todo fuera lo más autodidacta posible y huyendo de repositorios de imágenes o vídeos, se ha optado por escanear imágenes de libros de la biblioteca. Ni siquiera se habla aquí de coger las imágenes de un pdf con calidad digital, sino de escanearlas de un libro que hay que reservar en una biblioteca y del cual hay que ojear sus páginas, buscando ingredientes útiles, para la receta adecuada a lo que se pretende. Es cierto que escanear es digitalizar, pero así es un trabajo más artesanal.

Se detallan a continuación los materiales y la metodología.

---

<sup>1</sup> Los objetivos todoterreno destacan por su versatilidad, ya que ofrecen una amplia gama de distancias focales en un solo cuerpo, sin necesidad de cambiar de lente. La apertura máxima variable suele ser más baja que la de los objetivos fijos, lo que limita su capacidad de trabajo en condiciones de poca luz. Se utilizó principalmente el Tamron 16-300mm.

**Materiales****Cámaras**

- Cámara compacta Nikon Coolpix 4300 (2002)
- Réflex Canon EOS 350D (2005) + Objetivos Canon 18-55mm & Tamron 18-270mm
- Réflex Canon EOS 7D (2009) + Objetivo Tamron 16-300mm
- Cámara compacta Canon Powershot SX220 HS (2011)
- Teléfono móvil Xiaomi Redmi Note 6 Pro (2018)
- Cámara de acción DJI Osmo Action 4 (2023)

**Estudio fotográfico**

- Neewer Telón de fondo verde para Fotografía
- Ravelli Sistema de Soporte de Fondo para Estudios de Foto y Video con Trípodes
- ESDDI Softbox Focos para Fotografia (Kit de Iluminación)

**Equipo informático *hardware***

- Ordenador de sobremesa con procesador i7 950 (2010), 16GB de RAM, tarjeta gráfica nVidia Geforce GTX 1050 Ti 4GB (2016), 3 HDD de 1TB
- Monitor Asus VC239H-W de 23" (2016)
- Escáner Epson Perfection 1660 Photo (2003)
- Auriculares Sony MDR-ZX110
- Micrófono de condensador Tonor TC-777 (2020)

**Equipo informático *software***

- Adobe Photoshop 2020 (edición fotográfica)
- Adobe After Effects 2023 (efectos especiales)
- Davinci Resolve 18.6.4 2023 (montaje y edición)
- Topaz Video Enhance AI 1.7.0 2020 (escalado de vídeos)

**Vestuario**

- Bata de laboratorio, camiseta blanca, pantalón negro y zapatos marrones
- Peluca canosa, adhesivos de cicatrices y sangre artificial

### **Metodología**

Con el propósito de elaborar una pieza audiovisual para la secuencia introductoria de la serie de terror GHS Insectum, el primer paso es la búsqueda de bibliografía y referencias audiovisuales de la serie en la que se basa el proyecto, *American Horror Story*, y de los títulos de crédito de sus temporadas.

En esta búsqueda bibliográfica, por otro lado, se analizan precedentes relacionados con el desarrollo de secuencias de título. No se pretende hacer una tesis de qué son los créditos de apertura pero sí buscar referentes que enmarcan estos elementos introductorios de una producción fílmica.

Para el caso concreto sobre el que versa este proyecto, la realización de la cabecera de GHS Insectum, se hace un visionado de todas las cabeceras de las diferentes temporadas de AHS al objeto de ir anotando una lista de los elementos que marcan su identidad propia (ver [Anexo A](#)). De este modo, se pretenden delimitar las pautas que guían la realización del trabajo en cuanto a los aspectos de diseño, ritmo, narrativa y guías estilísticas, acordes a la serie de referencia.

Por otra parte, como la intención es realizar el trabajo sin material audiovisual de repositorios ni de otras fuentes que no sean propias, se recopilan fotografías y vídeos de viajes realizados a lo largo de los años por el autor del proyecto. Se identifican y seleccionan así las escenas, de este material previo que ya se dispone, que pueden ser acordes a la temática en cuestión.

Además, al querer incorporar elementos audiovisuales nuevos, así como técnicas aprendidas a lo largo del máster, se hacen grabaciones caseras para su posterior incorporación en el trabajo, como la inclusión de exteriores, sets contruidos, nuevas localizaciones, etc.

Si bien no se desarrolla un guión como tal, se plantea una base para la historia que se quiere contar. Se incluyen descripciones de escenas, acciones de los personajes y demás elementos narrativos así como por qué se han añadido.

A fin de contextualizar los planos, se incluye un anexo de las localizaciones donde se rodaron los mismos (ver [Anexo C](#)).

El actor que interpretará los personajes será el mismo autor del proyecto.

No habrá equipo técnico como: director, director de fotografía, sonidista, director de arte, etc. Se trata de un proyecto individual donde se irán presentando las diferentes versiones al tutor para que introduzca las correcciones y ajustes necesarios.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, no se realiza una elaboración del presupuesto detallada que contemple localizaciones, personal, vestuario, maquillaje, equipos u otros aspectos relacionados, sólo se indica el material utilizado de modo que es fácil realizar una búsqueda en internet para evaluar los costes, al menos de los equipos.

No se realiza una planificación del rodaje ya que el material previo surgió en momentos de viajes en el pasado y el material nuevo tampoco ha seguido ninguna pauta. Todo debería ajustarse a unos parámetros más formales, pero no ha sido así y también hay que dejar constancia de ello.

Como fórmula frecuente en el ámbito audiovisual se detallarán las etapas de preproducción, rodaje y postproducción, con los componentes que se cubrieron en cada una de ellas.

### **Estructura de la memoria**

Tras los antecedentes descritos en la “Introducción”, que presenta un prólogo del trabajo incluyendo la motivación, los objetivos, materiales utilizados y metodología que se ha seguido, se detalla aquí la estructura de la memoria, con la descripción del contenido que se va a encontrar en los apartados que continúan a partir de este punto.

En “Estado del arte”, se presenta un resumen de los antecedentes históricos y bibliográficos del ámbito del proyecto, con el fin de contextualizar adecuadamente el tema a tratar, así como de establecer un marco teórico que sustente el TFM.

Seguidamente, la “Propuesta”, expone las acciones específicas y los objetivos que se pretenden alcanzar.

El apartado “Realización” detalla el *How It's Made*<sup>2</sup> y se divide en los tres grandes bloques de un trabajo audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Mientras que en la metodología y la propuesta se plantean los procedimientos y se describe qué se ha hecho, en este punto se explica cómo se ha llevado a cabo todo el proceso. A lo largo de sus tres etapas fundamentales, se desglosan los detalles y particularidades de cada una.

Finalmente, “Conclusiones”, es un componente fundamental de un proyecto audiovisual, ya que sirve como resumen de los hallazgos clave, la explicación de qué objetivos se han conseguido y cómo, problemas y soluciones, y la importancia general del trabajo. Une los diversos elementos del proyecto y proporciona el cierre y la reflexión.

El listado de “Referencias” se sitúa tras la conclusión. Se catalogan artículos y libros, como primer subapartado; y, por otro lado, como subapartado de referencias audiovisuales, se incluyen páginas de internet, enlaces a material multimedia y el *link* a este proyecto.

Con el fin de ampliar la información sobre algunos temas, se han incorporado 3 anexos complementarios. En el Anexo A se desglosa el análisis de las cabeceras de las 12 temporadas de AHS. Dentro del Anexo B se describen los rótulos elegidos para el trabajo y el por qué de esta elección. El Anexo C incluye las localizaciones del rodaje. Y el Anexo D establece la Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.

### **Estado del arte**

En la creación de los títulos de crédito de GHS Insectum, es fundamental entender las diversas influencias y elementos que conforman esta introducción visual y sonora. Estos títulos de crédito no solo sirven para presentar a los principales responsables de la serie, sino que también establecen el tono y la atmósfera que los espectadores experimentan a lo largo de cada episodio. A continuación, se examinan los componentes clave que han influido en el diseño de estos créditos, como son: las fases cinematográficas; los títulos de

---

<sup>2</sup> Esta parte es la más didáctica y pretende ser como la serie documental de televisión *How It's Made* del canal *Discovery Channel* donde se exploran los procesos de fabricación de diversos productos, desde artículos cotidianos como lápices o pilas hasta elementos más complejos como coches y aviones. Cada episodio se centra en la manufactura de un producto, siguiendo un esquema que inicia con las materias primas y concluye con el producto finalizado. Esta es la idea.



crédito en el cine y la televisión, la selección de la tipografía, la música, el concepto de horror y la elección del subtítulo “Insectum”.

Se redacta entonces un contexto que proporciona la fundamentación teórica y el marco adecuado para la creación de la cabecera de la serie, y que reúne los pilares que guían todo el proceso.

### **Fases cinematográficas**

Provost (2024), en su artículo *Stages of Film Production* para StudioBinder<sup>3</sup>, expone: “There’s no one way to make a movie... Whether you are helming a massive studio blockbuster or grinding away at a microbudget indie film, the stages of film production often are the same.”<sup>4</sup>. En este sentido, independientemente de la envergadura de un proyecto, y a pesar de que no exista una fórmula mágica o un conjunto de reglas estrictas que todo cineasta debe seguir al pie de la letra, hay una serie de etapas comunes en la realización de un producto audiovisual.

La clasificación más aceptada, que cubre el proceso completo de concepción, proceso y estreno de una película, se compone de 5 etapas<sup>5</sup>: gestación, preproducción, producción, postproducción y distribución. Aunque se puede simplificar y hablar solo de las tres principales: preproducción, producción y postproducción. Seguidamente, se describe en qué consisten todas ellas.

### **Gestación**

Aquí nace la idea y se transforma en un proyecto viable. El guionista o productor lidera esta etapa, reuniendo elementos como el equipo creativo, la financiación y un

---

<sup>3</sup> StudioBinder (<https://www.studiobinder.com/>) es una plataforma de software diseñada para ayudar a los profesionales de la industria cinematográfica y televisiva en la gestión de proyectos. Proporciona soluciones para la producción audiovisual.

<sup>4</sup> Trad. autor → No hay una única forma de hacer una película. Tanto si estás al frente de un taquillazo de un gran estudio como si estás luchando por sacar adelante una película independiente de bajo presupuesto, las fases de producción cinematográfica suelen ser las mismas.

<sup>5</sup> La traducción a español de la primera etapa, en inglés *Development*, es “Desarrollo”. Como este término puede indicar que hay un proceso de realización, se ha optado por utilizar la palabra “Gestación”, ya que se trata de un proceso inicial, un proceso embrionario, el nacimiento de la idea, anterior incluso a la preproducción.

calendario general, para darle forma a la película. Entre los elementos creativos que pueden integrar el proyecto se encuentran el guión, el director y los actores.

El guión es la base fundamental de una película. Todo lo demás, desde los diálogos de los actores hasta la ropa que llevan, e incluso cuánto dinero se gastará y cuánto tiempo llevará hacer la película, se decide basándose en el guión. Un guión bien escrito y detallado correctamente es esencial para una buena producción.

Asimismo, para que un proyecto cinematográfico prospere, es fundamental que sea sólido y genere interés en los inversores. Un trabajo convincente presenta elementos creativos prometedores, como ese guión sólido, un director consagrado y actores reconocidos, que juntos generan confianza en la viabilidad comercial de la película. Si se recibe la aprobación de un estudio, conocido como “luz verde”, la iniciativa avanza a la siguiente etapa. Si no hay luz verde, puede quedar atrapado en el “*Development hell*”, un limbo donde el film vaga sin rumbo, y de estudio en estudio, durante años. A pesar de este obstáculo, no significa necesariamente el fin definitivo del proyecto, ya que algunas películas logran superar este desafío y llegar a la gran pantalla.

Para dar vida a la película, conseguir financiación es vital. El productor es quien se encarga de ello durante esta etapa de gestación. Los métodos de financiación de películas varían mucho, tanto entre grandes estudios como en producciones independientes.

Los estudios pueden obtener dinero vendiendo una película antes de rodar a distribuidores locales (preventas). También pueden optar por la financiación de conjunto, obteniendo dinero de inversores para varias películas a la vez, diversificando riesgos. Incluso, pueden solicitar préstamos mediante fórmulas como *negative pickups*, *gap financing* y *bridge financing*<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Recogida negativa (*negative pickups*): acuerdo para comprar una película completada si cumple ciertos criterios, usado como garantía para obtener préstamos y financiar la producción.

Financiación puente (*bridge financing*): préstamo a corto plazo para cubrir gastos iniciales de producción hasta asegurar la financiación principal, reembolsado con los ingresos de la película.

Financiación complementaria (*gap financing*): cubre la diferencia entre el presupuesto total y la financiación asegurada, reembolsada con los ingresos futuros de la película.

En el cine independiente, la financiación es más compleja. Puede provenir de contactos en festivales, *crowdfunding*, subvenciones, incentivos fiscales, inversiones de capital privado o del propio bolsillo del director.

Con la financiación asegurada, se puede dar el siguiente paso.

### ***Preproducción***

La preproducción incluye toda la preparación previa y necesaria antes de comenzar el rodaje.

Aunque ya se tengan recursos financieros, hay que decidir cómo gastarlos. Con el esbozo de los costes generales durante la etapa anterior, en preproducción se detalla todo. Se revisa el presupuesto para planificar los gastos durante y después del rodaje, incluyendo la creación de un calendario detallado que contemple aspectos como localizaciones, reparto, equipo y materiales.

Una película es el trabajo de muchas personas. En un entorno real, el productor contrata al equipo técnico y artístico. Junto con el director, el productor selecciona a los jefes de departamento (director de fotografía, diseñador de producción, diseñador de vestuario, etc.), quienes luego completarán sus equipos. Además, se finaliza el reparto con el director de casting organizando audiciones y eligiendo actores para los papeles restantes.

En preproducción también se define el aspecto visual de la película. Se pueden crear storyboards o listas de tomas, considerar posibles decorados y vestuario. Además, se lleva a cabo la búsqueda de localizaciones, con las consideraciones logísticas del lugar.

Una vez que la planificación esté lo más completa posible, se procede al rodaje.

### ***Producción***

Como bien expone Provost (2024), la mayoría de la gente asocia el hacer una película con el rodaje. Esto es comprensible, ya que la fase de producción es la más intensa de todo el proceso cinematográfico. Se trabaja a contrarreloj para cumplir un calendario muy ajustado, ya que cuanto más se alarga el rodaje, más caro resulta. En esta etapa, se deben tener en cuenta multitud de factores.

La hoja de producción (*call sheet*) es un documento enviado a diario, por un ayudante de dirección, que detalla, a cada miembro del equipo, a qué hora debe acudir al rodaje y qué tareas deberá realizar. Suele citarse primero al equipo técnico y luego a los actores para dar tiempo a la preparación del set.

En la preparación del set, antes de poner a rodar la cámara, hay mucho trabajo que hacer. El departamento de técnicos se encarga de la iluminación y, mientras se graba una escena, se suele ir preparando la iluminación de la siguiente. Mientras tanto, el equipo de cámara prepara la cámara y los mecanismos necesarios para los movimientos de la misma, y el equipo de maquillaje y vestuario se encarga de preparar a los actores para la escena. Puntualmente, los actores ensayan brevemente sus movimientos y posiciones en la escena con el director, y los equipos de sonido y cámara ensayan junto a ellos. Esto permite a todos saber qué esperar y detectar problemas antes de rodar.

Ahora, el momento cumbre, filmar la escena, donde se suceden los pasos típicos de una filmación:

- El ayudante de dirección (AD) anuncia "Imagen lista" (*Picture is up*).
- AD pide silencio y dice "¡Grabar sonido!" (*Roll sound!*), indicando al mezclador de sonido que empiece a grabar. Grabando, el mezclador responde "¡Sonido grabando!" (*Sound speeds!*).
- AD dice "¡Cámara... acción!" (*Roll camera!*), y el operador de cámara comenzará a grabar. Después dirán "¡Velocidad!" (*Speed!*).
- El ayudante de cámara realiza el claquetaje, leyendo la información de la escena y la marca en la pizarra.
- El director grita "¡Acción!" (*Action!*).
- Al terminar la escena, el director grita "¡Corten!" (*Cut*) para detener la grabación.

Con todo el material grabado, se pasa a la siguiente etapa.

### **Postproducción**

Esta fase abarca todas las tareas realizadas después del rodaje, con el fin de completar la película. Durante esta etapa, se realizan diversas tareas para mejorar y finalizar el material audiovisual.

Al igual que se asocia la producción al rodaje, en este caso, se suele asociar postproducción con la edición del film, y si bien la edición es esencial, la postproducción abarca muchos otros elementos que intervienen en esta etapa.

Lo primero aquí es la edición de imagen, que consiste en montar, recortar y unir, las diferentes tomas grabadas para dar forma a una película con sentido, la edición es algo crucial. El documental *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, Apple (2004), reúne las valiosas perspectivas de reconocidos cineastas y montadores, como Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Walter Murch y Thelma Schoonmaker, a través de entrevistas reveladoras. En estas conversaciones, se pone de relieve el papel fundamental del montaje en el cine, destacando su capacidad para crear ritmo, generar suspense, transmitir emociones y dotar de significado a la narrativa cinematográfica.

Adicionalmente, en este punto, se pueden considerar subetapas. Hay tres fases principales en el proceso de edición que implican una estrecha colaboración con el director. Primero, se realiza un montaje inicial, en el cual se revisa el material filmado, se eligen las tomas y se ordenan sin considerar demasiado el ritmo (*rough cut*). Luego, se hace un primer corte (*fine cut*), donde se empieza a dar más importancia al ritmo de la película. Finalmente, se lleva a cabo el corte final (*final cut*), en el que las decisiones se afinan y el montaje se aproxima a su versión definitiva.

La inclusión de elementos sonoros (efectos, diálogos, música) en el lugar correcto y con el volumen adecuado, combina la creatividad del artista con el conocimiento técnico. Por eso, el equipo de sonido en postproducción es amplio y se distinguen así dos áreas fundamentales: la edición y la mezcla de sonido. La edición de sonido consiste en colocar todos los detalles sonoros de la película en su sitio. Por otro lado, la mezcla se encarga de

equilibrar el volumen de todos los componentes para que se escuchen correctamente.

Durante este tiempo, el compositor está creando la banda sonora de la película. La música se integra a la mezcla final, aportando una capa extra de emoción y atmósfera a la historia.

En la actualidad, lo que se filma en el set no suele ser la imagen final. Es común que se necesite realizar un extenso trabajo adicional en varias tomas, que involucra diversos tipos de efectos visuales. Se utilizan imágenes generadas por ordenador (CGI), las cuales abarcan una amplia gama de aplicaciones, desde la eliminación de elementos inadecuadamente ubicados hasta la creación de seres fantásticos y mundos enteros mediante técnicas digitales avanzadas.

La fase de corrección de color es también de gran relevancia. Este proceso puede adaptarse según el formato en el que se haya filmado la película, incluyendo la aplicación de *LUTs (Look-Up Tables)* para lograr colores específicos o la creación de una paleta cromática intencionada que contribuya a la narrativa visual de la obra.

Finalmente, toda película debe incluir un título y créditos, la tipografía, el diseño de movimiento y otros aspectos son aspectos fundamentales que exigen un proceso de toma de decisiones meticuloso. Se incide en este aspecto más adelante en el apartado “Títulos de crédito”.

Tras el arduo proceso de creación toca exhibir la película.

### ***Distribución***

La distribución, como las etapas anteriores, engloba múltiples tareas y estrategias.

Para que una película llegue a su público potencial, es fundamental implementar una estrategia de marketing efectiva. El marketing cinematográfico es un campo complejo que varía significativamente según el presupuesto de la película y sus expectativas de taquilla.

Se puede comparar la obtención de distribución con la fase de desarrollo: se basa en contactos y capacidad para vender la visión del proyecto. Estudios grandes suelen tener distribuidoras internas, mientras que los independientes negocian con varias empresas.

Para cineastas independientes, los festivales o agentes de ventas pueden ser vías para lograr distribución.

En última instancia, para aquellos casos en los que las opciones tradicionales no fructifiquen o incluso como algo adicional, internet ofrece una alternativa viable para dar visibilidad a la película, aprovechando el potencial de las plataformas digitales para llegar a una amplia audiencia.

No se hará distribución de la pieza audiovisual del proyecto más allá de la inclusión del entregable en la plataforma de la universidad, Polimedia (<https://media.upv.es/>), destinada al efecto, como repositorio de archivos multimedia.

### **Títulos de crédito**

Hablar de títulos de crédito en cine y televisión sin mencionar a Saul Bass es casi imposible, ya que su influencia y contribuciones han sido fundamentales en la evolución de esta forma de arte. Saul Bass, diseñador gráfico y cineasta estadounidense, es reconocido por revolucionar el diseño de los títulos de crédito a mediados del siglo XX, creando secuencias<sup>7</sup> que no solo presentaban los nombres del elenco y del equipo, sino que también establecen el tono y la atmósfera de la película, como detalla Alcaraz Pagan (2016) en su tesis sobre “*Vértigo*” (1958)<sup>8</sup>.

Los títulos de crédito pretenden generar así una conexión emocional con los espectadores desde el inicio del film. Se persigue trascender más allá de un simple listado de actores o elenco, para anticipar la esencia de la historia de una forma metafórica.

La influencia de Bass es tan significativa que se puede observar claramente en el trabajo de otros artistas como por ejemplo Kyle Cooper, quien es precisamente el responsable de la cabecera de la serie AHS. Krasner (2008, p. 24) lo explica así:

---

<sup>7</sup> Ejemplos icónicos de cabeceras de Saul Bass: “*The Man with the Golden Arm*” (1955), sus barras geométricas representan la adicción del personaje principal, estableciendo una conexión visual y temática con la película. Con “*Vertigo*” (1958), en colaboración con Alfred Hitchcock, Bass creó una secuencia hipnótica utilizando espirales y efectos visuales que reflejan la temática psicológica del film. En “*Psycho*” (1960), también para Hitchcock, se utilizan líneas que se fragmentan, sugiriendo la tensión y la ruptura emocional que se desarrolla en el largometraje.

<sup>8</sup> La tesis doctoral Alcaraz Pagan (2016) analiza en profundidad las técnicas, la contribución y la innovación de Saul Bass en la secuencia de títulos de crédito de la película “*Vértigo*” (1958).

“Influenced by Pablo Ferro and Saul Bass, Kyle Cooper was one of the first graphic designers to reshape the conservative motion picture industry during the 1990s... his opening credit sequence for David Fincher’s psychological thriller *Se7en*... immediately seized public attention.”<sup>9</sup>. Cooper marcó una nueva pauta con sus títulos para *Seven*.

La crítica de cine y autora especializada en cine de terror, Alexandra West, en el sitio web *Art of the Title*, realizó una entrevista a Alexis Martin Woodall, la productora de *AHS*, y a Kyle Cooper, donde evalúan los aspectos de diseño de los créditos introductorios de las siete primeras temporadas de esta serie (West, 2017).

Alexandra relata la interacción Murphy-Woodall-Cooper: “From its inception, *American Horror Story* has sought to push the horror genre forward. That desire to create new and contemporary nightmare fuel was cemented when Ryan Murphy and Executive Producer Alexis Martin Woodall approached title designer Kyle Cooper to create a title sequence for the show.”<sup>10</sup>. Se buscaba innovar en el terror, con una secuencia impactante.

En este mismo artículo, Woodall, describe su fascinación por orquestar los diferentes elementos de la serie para potenciar la narrativa y garantizar que logren asustar y entretener al público. Por este motivo, le apasiona el diseño de títulos principales, ya que considera que el tono es fundamental. Una secuencia de títulos inicial bien elaborada define el tono general de la obra. Así, para definir la función que debe tener una secuencia de títulos, la productora ejecutiva subraya: “...a main title sequence tells you where you are, time and place, and what is the world you’re about to enter into... How we’re going to make you feel for this next minute is how we’re going to try and make you feel for the entire series.”<sup>11</sup>. Ese minuto es crítico para la conexión emocional con el espectador.

---

<sup>9</sup> Trad. autor → Influenciado por Pablo Ferro y Saul Bass, Kyle Cooper fue uno de los primeros diseñadores gráficos en reformular la conservadora industria cinematográfica durante la década de 1990... su secuencia de títulos de crédito para el thriller psicológico de David Fincher, *Seven*... captó inmediatamente la atención del público.

<sup>10</sup> Trad. autor → Desde su inicio, *American Horror Story* ha buscado impulsar el género de terror. Ese deseo de crear pesadillas nuevas y contemporáneas se consolidó cuando Ryan Murphy y la productora ejecutiva Alexis Martin Woodall se pusieron en contacto con el diseñador de títulos Kyle Cooper para crear la secuencia de apertura de la serie.

<sup>11</sup> Trad. autor → ...una secuencia de títulos principal te dice dónde estás, en qué momento y lugar, y cuál es el mundo al que vas a entrar... Lo que te hagamos sentir en este próximo minuto es lo que intentaremos que sientas durante toda la serie.



Entonces, ¿cómo acaba Kyle Cooper trabajando en AHS? Cooper en la entrevista de West responde: “In the lead up to season one, Ryan Murphy called me. He had seen the title sequence for *Se7en* and some other things... and asked if I wanted to work on American Horror Story 1. That’s really how it happened.”<sup>12</sup>. Su estilo fue determinante.

Woodall finaliza la entrevista reflexionando sobre la opción de omitir la cabecera en plataformas de televisión: “The one thing I will say, it makes me sad that Netflix is offering an option to skip the title sequence. I hate it. Let the art be presented as it is, because it is art.”<sup>13</sup>. Saltarse la cabecera de una serie empobrece la experiencia visual y narrativa.

Para finalizar este apartado sobre títulos de crédito parece adecuado volver a reseñar aspectos del documental de Apple (2004), relevantes en el desarrollo de esta pieza audiovisual. En este sentido, el reportaje plantea el gran reto que supone pasar de una producción de 200 horas de filmación a 2 horas de película, haciendo que el trabajo del editor se extienda durante meses o incluso años. Así, será necesario cortar material y seleccionar cuidadosamente los contenidos para ese minuto de la cabecera que se plantea como proyecto, a partir de toda la media disponible o de la que se vaya a producir.

Las contribuciones de Apple, W. (2004), cobran si cabe más relevancia en la realización de esta *title sequence* para GHS Insectum. No va a ser ni un capítulo de una serie, ni una película, ni un corto, ni siquiera un *trailer*, se trata de la cabecera de la serie, que apenas llega al minuto de duración. Así, en el documental, se equipara lo que para el músico es una nota con lo que para el editor sería un *frame*. Un *frame* antes o después o la falta o exceso de alguno es la diferencia entre una nota malsonante o algo excepcional. Como detalle curioso, Verna Fields, que era conocida como “la madre cortadora”, trabajó con Spielberg que siempre quería más metraje, por el esfuerzo que había supuesto el rodaje de la toma, y ella siempre cortaba más. La cuestión es que la diferencia de esos frames pueden cambiar completamente la sensación de lo que se pretende transmitir.

---

<sup>12</sup> Trad. autor → En el período previo a la primera temporada, me llamó Ryan Murphy. Había visto la secuencia de títulos de Seven y otros trabajos... y me preguntó si quería trabajar en American Horror Story 1. Así es como sucedió realmente

<sup>13</sup> Trad. autor → Lo único que diré es que me entristece que Netflix ofrezca la opción de saltarse la secuencia de títulos. Lo odio. Deja que el arte se presente tal y como es, porque es arte.

Relacionado con la frase de Woodall respecto a la opción que da Netflix de “*skip the title sequence*” (saltarse la secuencia de créditos), en el documental de Apple, también se menciona esa demanda de inmediatez, de *fast cutting* (cortes rápidos) de pocos segundos. De todas formas, hay que saber cuándo dejar más tiempo un plano, sin que sea redundante y si se considera necesario porque forma parte de la narrativa, de modo que si se cortara desvirtuaría la escena. En cierta manera la edición se puede considerar poesía.

### Tipografía

La tipografía juega un papel fundamental en los títulos principales, ya que es un elemento visual que impacta al espectador y define la identidad de una obra audiovisual. Una elección adecuada de la tipografía puede transmitir una gran variedad de emociones, establecer el tono de la historia y crear una experiencia memorable para el público.

No se trata sólo de meter una *serif* o *sans serif*, elegir *Times* vs *Arial*, o buscar un simple texto legible. Una tipografía adecuada es crucial para lo que se pretende comunicar.

En *West* (2017), Kyle Cooper habla sobre la tipografía: “[Ryan] had a Frank Lloyd Wright book on his desk and the title of it was set in an Art Nouveau font... but I liked the Charles Rennie Mackintosh font which was similar...and Ryan liked it...that font kind of became the brand.”<sup>14</sup>. La elección recayó en la fuente Charles Rennie Mackintosh.

Al analizar este tipo de letra y sus connotaciones, Bailey, S. (2014), describe que las fuentes ayudan a reconocer fácilmente una marca e influyen en las emociones a un nivel subliminal. La tipografía se diseñó originalmente basándose en la tipo manuscrita de Charles Rennie Mackintosh. Pero, ¿qué hace que esta fuente sea tan inquietante? En ese mismo artículo se analizan las características, destacando aspectos como letras altas y encorvadas, uso exclusivo de mayúsculas y la presencia de elementos desproporcionados. Plantea una pregunta interesante: ¿La fuente es inherentemente espeluznante o es nuestra interpretación, influenciada por las temáticas de la serie, la que le confiere ese carácter?

---

<sup>14</sup> Trad. autor → [Ryan] tenía un libro de Frank Lloyd Wright en su escritorio y el título estaba en una fuente *Art Nouveau*... pero a mí me gustaba la fuente de Charles Rennie Mackintosh, que era similar... y a Ryan también le gustó... esa fuente se convirtió la marca.

El texto original de Charles Rennie Mackintosh, se incorporó en el diseño de la *Willow Tea Room* de Glasgow, Escocia, y probablemente tenía una intencionalidad muy distinta. Sin embargo, en el contexto de *American Horror Story*, las características de esta fuente parecen evocar imágenes de casas embrujadas, psiquiátricos o incluso personajes con autoridad despótica.

El artículo también explora detalles específicos de las letras, como la barra horizontal alta de la “A” y la “H”, que se asemeja a figuras amenazantes. También analiza el uso exclusivo de mayúsculas, que en el mundo del diseño transmite fuerza y autoridad, y además en este caso contribuye a la sensación general de tensión.

La asimetría y las proporciones inusuales en algunos caracteres como la “E” y la “S” se suman a la atmósfera inquietante. El texto menciona que estas irregularidades recuerdan las situaciones anormales y llenas de suspenso que se desarrollan en la serie.

De este modo la Rennie Mackintosh, o más bien una modificación de la misma, que mantiene su diseño, estilo y trazo característicos, se convierte en la tipografía identidad de AHS. De aquí en adelante se nombrará la tipo como “fuente *American Horror Story*”.

## **Música**

El sello de AHS queda patente con su imagen visual en el diseño estilístico de su tipo, imágenes, fotografía, secuencias y planos, pero no hay que dejar de lado la parte que involucra al audio. Retomando el tema de la identidad de marca de la serie, Kyle Cooper, en West (2017), comenta: “...the editor I was working with at Prologue [Gabriel Diaz] had a friend or a relative [César Dávila-Irizarry] ...and there’s a guy from Nine Inch Nails [Charlie Clouser]... the guy... recorded... a very disturbing piece of music and Ryan liked that... we’ve updated the music for Freak Show and Hotel... but still based in this mood of this thing we found.”<sup>15</sup>. Así, la obra de César sentó las bases para la ambientación sonora.

---

<sup>15</sup> Trad. autor → el editor con el que trabajaba en Prologue [Gabriel Diaz] tenía un amigo o familiar [Cesar Davila Irizarry]... y hay otro tipo de la banda Nine Inch Nails [Charlie Clouser]... el tipo... grabó... una pieza de música muy perturbadora y a Ryan le gustó... hemos actualizado la música para Freak Show y Hotel... pero sigue manteniendo el carácter de ese rollo que encontramos.

En su artículo para BMI titulado “Sound and Vision: César Dávila-Irizarry’s Approach to Art Transcends Multiple Mediums”, White (2017) entrevista a Dávila-Irizarry. En él, César habla de su conexión con *American Horror Story* a través de Gabriel J. Díaz, el editor que cortó los títulos principales de la primera temporada (AHS Murder House). Ambos se conocen desde finales de los 90, estudiaban en la Universidad de Puerto Rico y fue en esa época cuando César le proporcionó una copia de la canción. Posteriormente, ya en 2011, Gabriel decide usar el tema de Dávila para los títulos principales. Los productores quedaron fascinados y, esta melodía vanguardista puertorriqueña que se compuso en 1998, fue elegida como el tema principal de la serie. Aún así, la canción requería ajustes técnicos, como la regulación de volumen y otros detalles, para adaptarla a la transmisión televisiva. Sin embargo, debido a la falta de disponibilidad de Dávila en aquel momento, la productora FX contrató al músico Charlie Clouser, conocido por su trabajo con Nine Inch Nails, para componer la pieza musical.

Cuando Abby White pregunta sobre cuál es el papel de un diseñador de sonido, César lo define así: “A sound designer is a person that manipulates sound recordings with the purpose of presenting a highly seductive and impactful artistic expression... sound design involves the cleanup of dialogue recordings and the placement and sculpting of sound effects for both ‘real’ and abstract purposes.”<sup>16</sup>. La pretensión última es crear experiencias auditivas impactantes.

Aún con las variaciones introducidas en las diferentes temporadas, incluyéndose en ocasiones efectos de sonido adicionales, la esencia que marca el tema principal permanece intacta. Se utilizará en el proyecto la pieza musical “American Horror Story Theme” obtenida del sitio web [www.archive.org](http://www.archive.org). En la parte correspondiente al [Anexo A](#), se detallan aspectos relacionados con las modificaciones en la música para cada temporada.

---

<sup>16</sup> Un diseñador de sonido es un técnico creativo que manipula grabaciones sonoras con el objetivo de presentar una expresión artística altamente seductora e impactante... el diseño de sonido implica la limpieza de las grabaciones de diálogos y la colocación y modelado de efectos de sonido tanto con fines "reales" como abstractos.

## Horror

A pesar de que las películas de terror nos provocan miedo, angustia e incluso escalofríos, hay algo en ellas que nos atrae y nos hace disfrutarlas.

Explorando la ciencia detrás del placer del miedo se observa que, cuando vemos una película de terror, nuestro cerebro libera adrenalina y dopamina, neurotransmisores que nos hacen sentir emocionados y alertas. Esta mezcla de sustancias químicas puede generar una sensación placentera, similar a la que se experimenta al practicar deportes extremos o escuchar música a un elevado volumen. Además, se trata de un miedo controlado: a diferencia de las situaciones de peligro real, en las películas de terror sabemos que estamos seguros. Esto permite experimentar el miedo sin las consecuencias negativas que tendría en la realidad. Las películas de terror incluso pueden ayudarnos a liberar emociones reprimidas, como la ira, la ansiedad o el miedo. Al enfrentar los miedos en un entorno seguro, podemos sentirnos más preparados para afrontarlos en la vida real.

Como contrapunto y a modo de refuerzo social, ver películas de terror con amigos, puede ser una experiencia divertida y unir al grupo. Compartir el miedo y gritar juntos puede forjar un lazo sólido entre las personas.

Más allá del susto, y además de las razones fisiológicas y psicológicas, el cine de terror también puede ser atractivo por otras razones, como la crítica social. Hay películas de terror que utilizan elementos metafóricos para criticar aspectos de la sociedad, como la violencia, la desigualdad o la hipocresía. El terror también puede ser una forma de explorar nuestros propios miedos a la muerte y a lo desconocido. O simplemente, nos gusta sentir emociones fuertes: a muchas personas les gusta porque les permite experimentar una amplia gama de emociones, desde el miedo y la ansiedad hasta la alegría y el alivio.

Martin, G. N. (2019) analiza de manera empírica la psicología del cine de terror, utilizando investigaciones multidisciplinarias de áreas como psicología, psicoterapia, estudios de comunicación, psicología clínica y estudios de medios. Explora las motivaciones detrás de la decisión de ver cine de terror, por qué se disfruta del género, las respuestas y preferencias hacia este tipo de películas, cómo la exposición al cine de terror puede alterar

el comportamiento, cómo se diseña el cine de terror para lograr sus efectos, o cómo se desarrolla el gusto por el cine de terror durante la infancia y la adolescencia.

Pero, ¿qué atributos debería incluir un film de terror? Martin (2019) presenta como indispensables los siguientes: "The primary aims of the horror film are to frighten, shock, horrify, and disgust using... reference to the supernatural, the abnormal, to mutilation, blood, gore, the infliction of pain, death, deformity, putrefaction, darkness, invasion, mutation, extreme instability, and the unknown."<sup>17</sup>.

Dichos elementos, así como el énfasis en tales características, es lo que determina que un audiovisual se encuadre en el género de horror y no se clasifique como un *thriller*, ciencia ficción, documental u otros; aunque se pueden solapar o aunar varios. En este sentido, puede haber una película, por ejemplo, que sea de horror y ciencia ficción.

Para finalizar con Martin (2019), se hace una especial mención al impacto del sonido en una película de miedo: "In addition to the visual and verbal (dialogue) impact of horror, perhaps one of the most significant elements of horror film is auditory. To this end, some authors have argued that "horror is primarily a sound-based medium."<sup>18</sup>. A pesar del dominio innegable del lenguaje visual en una pieza audiovisual, no se debe subestimar la importancia del sonido a la hora de crear la narrativa. La obra creada por Charlie Clouser & César Dávila-Irizarry para AHS es sublime en este sentido.

Como reflexión del cine de terror, en el documental *Nightmares in Red, White and Blue: The Evolution of the American Horror Film* (2009)<sup>19</sup>, John Carpenter, habla del miedo como la emoción más poderosa que sentimos como seres humanos. Mick Garris expande el alcance del cine de terror, trascendiendo del mero miedo, para adentrarse en el terreno de

---

<sup>17</sup> Trad. autor → Los objetivos principales del cine de terror son asustar, impactar, horrorizar y repugnar utilizando... referencias a lo sobrenatural, lo anormal, la mutilación, la sangre, la casquería, la inflicción de dolor, la muerte, la deformidad, la putrefacción, la oscuridad, la invasión, la mutación, la inestabilidad extrema y lo desconocido.

<sup>18</sup> Trad. autor → Además del impacto visual y verbal (diálogo) del terror, quizá uno de los elementos más significativos del cine de terror sea el auditivo. Con este fin, algunos autores han argumentado que "el terror es principalmente un medio basado en el sonido.

<sup>19</sup> El documental está basado en el libro de Maddrey, J. (2004) *Nightmares in Red, White and Blue: The Evolution of the American Horror Film*. Si bien el libro se centra en el análisis escrito, el documental traduce las ideas de Maddrey a un formato visual mediante clips de películas y entrevistas para explorar la evolución del cine de terror estadounidense.

la metáfora, la psicología o la liberación de represiones, tal y como se mencionaba al comienzo de este capítulo.

Carpenter recalca como punto de inflexión al cine de terror moderno la película *Psicosis* (Hitchcock, 1960), donde se pasó de criaturas terroríficas evidentes a un personaje amable que puede resultar diabólico. En el transcurso, monstruos, muertos vivientes y hasta psicópatas protagonizaron estas historias. Gore, sexo, sangre y violencia extrema fueron ingredientes que marcaron tendencia como en el film *La última casa a la izquierda* (1972) o *La matanza de Texas* (1974); y perdura en las más recientes *Saw* (2004), *Hostel* (2005) o *Las colinas tienen ojos* (2006).

Las entrevistas del citado documental a directores, guionistas y críticos influyentes, como el mencionado John Carpenter, George A. Romero, Roger Corman y Joe Dante, ofrecen perspectivas sobre el impacto cultural del género y la forma en que se ha utilizado el cine de terror para abordar temas como la censura, la violencia y los conflictos sociales. Igualmente se observan subgéneros específicos, como el *slasher*, el terror psicológico y el horror sobrenatural. El documental plantea una reflexión sobre cómo el género de terror ha servido como un espejo de las ansiedades y cambios sociales en Estados Unidos, mostrando que estas películas no solo buscan asustar, sino también brindar una crítica y reflexión sobre la sociedad.

Con esta breve reseña del cine de terror se ha pretendido reconocer rasgos que lo distinguen y, al mismo tiempo, acotar el significado de horror.

### **Insectum**

En este punto se contextualiza la elección del título GHS Insectum para este TFM, más concretamente en relación a la fobia a los insectos.

Dentro de la búsqueda de terminología relacionada con el miedo, en el vasto y detallado libro de Marks, I. M. (1987), se encuentran distintos aspectos tales como: miedo, defensa y evolución; estrategias de comportamiento ante el miedo; genética, fisiología y aprendizaje del miedo; fobias y patologías. De este modo, Marks (1987) señala que hay

muchísimas palabras para describir el miedo y sentimientos similares, que permiten marcar sutiles matices de intensidad, duración, sorpresa, dolor y difusión del peligro.

Marks (1987) propone una lista parcial como la siguiente: “solicitude, concern, misgiving, qualm, worry, disquiet, uneasiness, wariness, nervousness, edginess, jitteriness, apprehension, anxiety, trepidation, scare, alarm, fright, dread, agitation, anguish, panic, terror, horror, sensitivity; being pent up, troubled, unnerved, upset, distraught, aghast, or threatened; defensiveness, consternation, perturbation, disturbance, distress.”<sup>20</sup>.

Todos estos conceptos se engloban dentro del espectro del miedo y el horror, abarcando desde respuestas adaptativas ante amenazas reales hasta reacciones extremas e irracionales frente a peligros percibidos o imaginarios.

En el marco de las fobias, Marks (1987) continúa otra lista con las fobias específicas más comunes: “...the most common are fears of specific types of animals or insects, blood or injury, dental or medical procedures, urination or defecation in public toilets, heights, noise, thunder, storms or wind, darkness, flying, driving, enclosed places, eating particular foods, or sexual activity.”<sup>21</sup>.

Continuando por esta dirección y tomando la fobia a los insectos como una de las más comunes, en el artículo de Fukano, Y., & Soga, M. (2023) *Evolutionary psychology of entomophobia and its implications for insect conservation*, se explica que esta “entomofobia” es debida a la suma de rasgos emocionales, cognitivos y conductuales que de alguna manera han evolucionado para evitar enfermedades infecciosas.

Lockwood (2013), en su libro *The infested mind : why humans fear, loathe, and love insects*, aboga por raíces tanto biológicas como culturales. Este último, sugiere que nuestras reacciones pueden estar influenciadas por una predisposición ancestral a evitar

---

<sup>20</sup> Trad. autor → diligencia, preocupación, recelo, inquietud, desasosiego, intranquilidad, cautela, nerviosismo, desazón, nervios, inquietud, aprensión, ansiedad, temor, sobresalto, alarma, espanto, pavor, agitación, angustia, pánico, terror, horror, sensibilidad; estar tenso, turbado, desquiciado, trastornado, angustiado, horrorizado o amenazado; actitud defensiva, consternación, perturbación, alteración, aflicción.

<sup>21</sup> Trad. autor → Las más comunes son los miedos a tipos específicos de animales o insectos, sangre o heridas, procedimientos dentales o médicos, orinar o defecar en baños públicos, alturas, ruidos, truenos, tormentas o viento, oscuridad, volar, conducir, lugares cerrados, comer determinados alimentos o la actividad sexual.



peligros potenciales para nuestra supervivencia. Asimismo, la cultura y los medios han amplificado estos miedos al asociar a los insectos con suciedad, enfermedad y muerte. Sin embargo, el autor también reconoce que hay una fascinación inherente y una apreciación por la complejidad y belleza de los insectos, lo que lleva a una dualidad en nuestras percepciones y emociones hacia ellos.

En la literatura analizada al respecto, se han visto palabras como fobia, miedo o asco y repulsión, incluso fascinación, en relación a los insectos. Es por lo tanto un subtítulo que se considera adecuado para la temática del proyecto. Por otro lado, no hay ninguna temporada de AHS específicamente relacionada con los insectos y es un elemento que evoca las sensaciones esperadas para este trabajo. El uso de la palabra en latín, *Insectum*, permite añadir una capa de misterio, intriga y sofisticación.

### **Propuesta**

Para desarrollar esta propuesta, se seguirán una serie de pasos con la finalidad de obtener una pieza audiovisual coherente para los créditos iniciales de *Gandía Horror Story Insectum*. Considerando lo expuesto, se analizarán las cabeceras de todas las temporadas de *American Horror Story* hasta la fecha, para identificar patrones y elementos estilísticos comunes. Se prestará especial atención a la forma en que estos elementos se utilizan para crear una atmósfera de terror y suspense, y para representar las temáticas de cada temporada. De este modo, se persigue identificar un patrón común que se adapte a este proyecto y así crear su tono particular.

Se desarrollará un concepto para los títulos de crédito que sea coherente con la temática de esta especie de *spin-off* y que se diferencie al mismo tiempo de las cabeceras de *American Horror Story*. Para materializar este concepto, se requiere una paleta de colores, una tipografía y una banda sonora que armonicen entre sí. Además, se incorporarán elementos gráficos y visuales que evoquen las ideas o historias centrales de los potenciales capítulos. En este momento, se evaluará cuidadosamente qué elementos se integran en el diseño final. Se conservarán aquellos que son esenciales para mantener la

estética distintiva de *American Horror Story*, mientras que otros se adaptarán o se reemplazarán por nuevos que aporten frescura y enriquezcan la experiencia visual.

Se producirá material audiovisual original, incluyendo vídeo, audio y fotografía, para elaborar las secuencias de créditos. Este material se grabará utilizando equipo y material propios, y se editará posteriormente utilizando software de postproducción profesional que es facilitado por la EPSG.

Se llevará a cabo la postproducción del material audiovisual original para crear los títulos de crédito de cabecera de la serie. En esta fase se añadirán los efectos especiales, la música y la tipografía necesarios para crear una secuencia final coherente con el concepto desarrollado anteriormente.

Por todo ello, se espera que el proyecto final resulte en una secuencia de títulos de crédito de cabecera original y atractiva que represente las temáticas o tramas de los posibles capítulos de la serie *Gandía Horror Story Insectum*. Esta secuencia deberá ser de alta calidad técnica y estética, y deberá demostrar el potencial creativo con recursos limitados y las capacidades de las herramientas y técnicas accesibles para crear contenido audiovisual atractivo.

### **Realización**

En esta sección se describe el proceso de preproducción, producción y postproducción de la cabecera para este *spin-off* hipotético de AHS, utilizando como punto de partida material personal de viajes por el mundo, para posteriormente incorporar grabaciones con equipos propios y la aplicación de efectos especiales de modo que se ponga en práctica los conocimientos adquiridos durante el máster en postproducción.

Como se ha explicado en puntos previos, la realización del proyecto se enfoca en ser completamente autodidacta y evitar el uso de recursos audiovisuales de repositorios, optando en su lugar por contenido personal y original.

## Preproducción

En este punto se establece el concepto general que debería reunir esta cabecera, tomando como referencia de base el estilo de AHS y la temática del *spin-off* GHA Insectum. Se busca crear una atmósfera misteriosa, inquietante y visualmente atractiva.

Se plantea, en primer lugar, un hipotético guión, que no es tal sino más bien una guía, sobre qué es lo que debe aparecer o dejar entrever la cabecera. La idea es mostrar a un pseudo científico que realiza investigaciones dudosas, muchas de ellas fallidas y con consecuencias fatales para los individuos de prueba. Estos sujetos incluirían neonatos o crías de cerdo. Los inmuebles o salas, enseres, mobiliario y equipamiento que aparezca debe exhibir un aspecto de dejadez, suciedad y poca higiene. Se puede presumir que el personaje experimenta consigo mismo para una posible autotransformación.

Para tener los cimientos del trabajo es necesario analizar los elementos que constituyen la *title sequence* de una serie como AHS. De esta manera, se realiza un visionado de todas las temporadas de la serie para desgranar las piezas que la constituyen (ver [Anexo A](#)).

En esta etapa de preproducción, lo más relevante del Anexo A es lo relacionado con sus apartados de recursos. Una vez se tiene la lista de ingredientes, combinada con la guía de arriba, se hace una puesta en común para discernir qué seleccionar o qué puede ser aplicable a GHS Insectum.

Como recursos videográficos, se considera oportuna la incorporación de edificios antiguos o en decadencia, así como mobiliario y estancias deterioradas, fetos con deformidades, cerdos o lechones, imágenes antiguas o ilustraciones, libros de medicina, el posible médico/científico y, por supuesto, insectos.

Para lograr un resultado óptimo en un trabajo audiovisual, es indispensable filmar con la mejor calidad posible y utilizando un formato único en todo el proyecto. Se debe intentar que las grabaciones se realicen con la mayor calidad técnica disponible. Esto implica el uso de cámaras de alta resolución, buenos micrófonos, iluminación adecuada y

cualquier otro equipo que contribuya a mejorar el audio y video. Esta alta calidad es crucial porque proporciona un resultado final más profesional y atractivo. Además, facilitará la postproducción posterior, la edición y los ajustes de color y sonido.

Todas las grabaciones deberían hacerse en el mismo formato, tanto especificaciones técnicas (resolución, tasa de fotogramas, códec utilizado, etc.) como a la consistencia visual y auditiva. Un solo formato ayuda a evitar problemas de compatibilidad y simplifica la edición, ya que no será necesario convertir o ajustar diferentes tipos de archivos para que se integren bien en el producto final. Sin embargo, la realidad es diferente: tanto el equipo utilizado como las características de los medios obtenidos son muy variados y más teniendo en cuenta que hay materiales que se remontan casi 20 años atrás.

Es momento de elegir el material previamente producido y ver qué es aprovechable. De la misma forma que se revisaron las cabeceras de la serie, se examinan todas las carpetas de viajes realizados en busca de fotografías o vídeos que puedan ser relevantes. Se seleccionan los clips que mejor se ajustan al concepto de la cabecera y que guardan conexión con la temática de este *spin-off*.

Comenzando en el año 2004, se encuentra un clip muy curioso a incluir que muestra a una cerda amamantando a sus crías en una calle de Bangkok, Tailandia. Lo surrealista de la situación es ver cómo se encuentra este animal atado a un poste, con un cordel rojo, en una callejuela, con sus cinco cerditos lactando frenéticamente (ver [Figura C1](#)).

En 2006, de las calles de Beijing, China, se recuperan unas fotografías que muestran a unos lechones deambulando, acercándose a los turistas en busca de comida (ver [Figura C2](#)).

Unos años después, en el verano de 2010, se tuvo la oportunidad de participar en un curso de formación sobre entomología forense, como parte del aprendizaje personal que nunca cesa. Además del carácter formativo, se presenta muy adecuada la incorporación de algunas fotografías por su aspecto escabroso o repulsivo (ver [Figura C3](#)).

La carpeta de 2012, contiene gran cantidad de material, con fauna e insectos de todo tipo, del Bosque Nublado de Santa Lucía en el viaje a Ecuador. Se selecciona lo más conveniente (ver [Figura C4](#)).

Del año siguiente, 2013, viaje a Estados Unidos, se recupera el vídeo de una enfermería de la cárcel de Alcatraz y otra grabación realizada en el antiguo pueblo minero *Bodie Ghost Town*, en California. Estos lugares incluyen signos de deterioro y abandono suficientes como para ser incorporados al audiovisual (ver [Figura C5](#) y [C6](#)).

Se salta 10 años en el tiempo para encontrar más material acorde al TFM, pasando por alto países como Australia (2015), Vietnam y Laos (2016), Myanmar (2018) o Nueva Zelanda (2019); hasta llegar a Corea del Sur (2023), donde hay unas fotografías de cigarras que resultan sumamente atractivas (ver [Figura C7](#)).

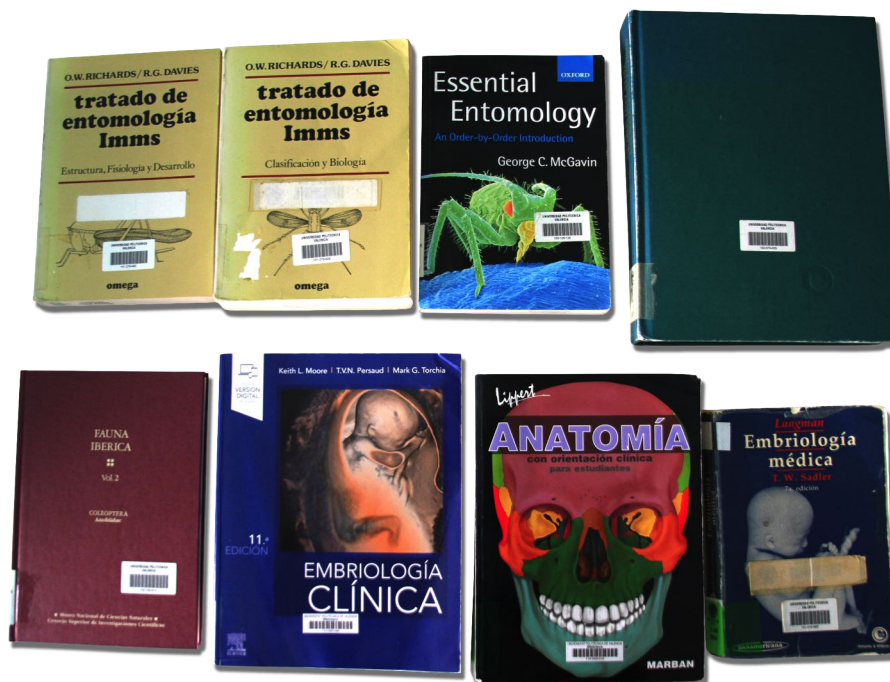
Durante el presente año, se visita Malta y se filman tomas en la ciudadela de Mdina que, con su mezcla de elementos medievales y barrocos, ofrece un telón de fondo visualmente cautivador (ver [Figura C8](#)). Igualmente, se ha visitado el yacimiento arqueológico, de época ibérica, La Bastida de Moixent (Valencia), donde se fotografian herramientas de hierro de formas irregulares, oxidadas y corroídas (ver [Figura C9](#)).

Con los elementos anteriores, aún quedaría el científico, más insectos y bebés con malformaciones, según los elementos del guión. El primer personaje se puede conseguir con el propio autor del TFM interpretando las secuencias pertinentes. Por otra parte, la inclusión de material relacionado con recién nacidos o fetos con deformidades se presenta como una tarea considerablemente más compleja y desafiante.

Para este último extremo se opta, en lugar de utilizar internet para buscar vídeos o fotos, por realizar una búsqueda en la biblioteca de obras sobre anatomía o medicina que presenten imágenes de este tipo. Asimismo, se buscan libros de insectos y entomología, a la vez que se plantea la opción de grabarlos si se tiene ocasión. Todos los libros fueron obtenidos en préstamo de la biblioteca de la EPSG (ver [Figura 1](#)).

**Figura 1**

Portada de libros seleccionados de la biblioteca de la EPSG



- En los volúmenes 1 y 2 de Richards, O.W. & Davies, R.G. (1983) aparecen numerosas ilustraciones de insectos en diferentes fases de desarrollo.
- McGavin, G.C. (2001) contiene imágenes de coleópteros y blatodeos.
- Con Johnson, W. T., & Lyon, H. H. (1991) se incluyen fotografías de larvas.
- En Español Coll, F. (1992) aparecen ilustraciones de insectos.
- Moore, K. L. et al. (2020) aporta fotografías de embriones humanos en diferentes estadios, así como deformidades.
- Lippert, H. (2013) incluye fotografías de malformaciones en fetos humanos.
- Dentro de Sadler, T. W., & Langman, J. (1996), se presentan fotografías de deformaciones en fetos, neonatos o infantes.
- Vigarello, G. (2005) incluye una imagen del maniquí de parto de Madame du Coudray.

Al tener en mente al personaje científico, es necesario incluir escenas adicionales con una selección de vestuario, maquillaje, utilería y localizaciones. Para el atrezzo se emplea: una bata blanca de laboratorio, una camiseta blanca, un pantalón negro y zapatos marrón oscuro. Se utiliza una peluca de cabello canoso como parte de la caracterización. Además, se adquiere un kit de adhesivos de cicatrices y sangre artificial (ver [Figura 2](#)).

**Figura 2***Vestuario, maquillaje y utilería del científico*

Para las localizaciones de rodaje, se plantean ubicaciones donde pueda haber más insectos; así como laboratorios, hospitales o psiquiátricos. Hay un psiquiátrico abandonado en la localidad de Cheste (Valencia)<sup>22</sup>. Parece tentador ir allí y grabar unas escenas. Asimismo, se podría filmar al investigador excéntrico en un laboratorio, así que se contempla la realización de tomas en los laboratorios de química de la UPV de Gandía.

En la cabecera de *American Horror Story Cult*, hay un plano en el que se muestran insectos emergiendo de agujeros en la espalda de un personaje. Esto parece un aporte valioso para este proyecto. Se decide incorporar, como posible localización para grabar insectos, la playa del Saler en Valencia, ya que se tiene el recuerdo de los escarabajos peloteros que suelen habitar en sus dunas.

Siguiendo con las localizaciones, se evalúa la recolección de fondos, como podrían ser paredes revestidas de azulejos o enladrilladas, para utilizar a modo de *matte painting* y situar al personaje en primer plano, después en postproducción. Con este fin, se propone como emplazamiento las fachadas de la UPV de Gandía.

<sup>22</sup> Nacho Navarro, conocido por su trabajo como presentador en radio y televisión y por su participación en el programa de televisión "Cuarto Milenio", exploró este psiquiátrico de Cheste y supuestamente registró psicofonías en el lugar.

En consonancia, dentro de estas actividades preparatorias, se incluye la disposición de un estudio de croma en el salón de casa. Esto implica colocar un fondo verde sobre unos soportes, junto con un kit de iluminación, para permitir la filmación del personaje y su posterior integración en las escenas, como se muestra en la [Figura 3](#).

### Figura 3

*Estudio de croma montado en el salón de casa*



*Nota:* El estudio de la EPSG tiene una pared de croma y una iluminación profesionales.

### Producción

Ahora que se tiene todo el material recopilado, es hora de capturar lo que falta: nuevos entornos, insectos y al científico actuando.

Como parte del rodaje, se incluye en este punto la digitalización de las páginas de los libros anteriormente seleccionados en la biblioteca (ver [Figura 4](#)). Así, las ilustraciones que resultan de interés, se escanean a una resolución de 300ppp<sup>23</sup> para su posterior edición con Photoshop e incorporación al montaje con Davinci.

---

<sup>23</sup> La resolución estándar para visualización en pantalla es de 72 ppp (puntos por pulgada o *dpi -dots per inch-*). El escanear a mayor resolución (300ppp sería una resolución adecuada para imprenta) permite hacer zoom si es necesario sin pérdida de calidad.



La búsqueda bibliográfica, que se realiza en preproducción, el escaneado actual, y su modificación en postproducción, pretende que resulte un trabajo más minucioso y manual, para otorgarle un enfoque más artístico y con menos influencia digital, al tiempo que se propone como una alternativa para llevar a cabo esta tarea utilizando recursos distintos a los de internet.

#### Figura 4

*Digitalizaciones de libros de la colección de la biblioteca de la EPSG*



*Nota:* Se muestran páginas seleccionadas para su posterior procesado de imágenes.

Respecto a las nuevas filmaciones, se ha priorizado una resolución alta siempre que el dispositivo lo ha permitido. Por su parte, la Canon EOS 7D solo admite 1080p, mientras que con la DJI OSMO se optó por 2K para posibilitar la realización de zooms.

Se comienza con los rodajes. Con la indumentaria de investigador excéntrico y cámara en mano<sup>24</sup>, se hace la incursión en el antiguo hospital psiquiátrico de Chestre. El estado en el que se encuentra lo que queda allí es lamentable: no hay pared que no tenga un grafiti, eso cuando hay pared, los techos que aún permanecen están en ruinas y todo está cubierto de escombros. Lo que resulta más molesto es la abundancia de

<sup>24</sup> Las tomas del psiquiátrico de Chestre se hicieron con cierta premura ya que, además del peligro de derrumbe, en una ocasión apareció una patrulla de la Guardia Civil y se planteaba difícil dar explicaciones de qué se hacía ahí con el disfraz de científico loco.

estos grafitis. De no haber estado tan lleno de ellos, el lugar habría sido perfecto. Pese a las peculiaridades encontradas, el entorno y algunos elementos pueden resultar útiles. Se realizan tomas en estancias y exteriores, así como de ambientes llamativos, con y sin el actor (ver [Figura C10](#)).

Se visitan las dunas de la playa del Saler para llevar a cabo la filmación de coleópteros. Las grabaciones se realizan colocando a los insectos sobre una cartulina azul, que se emplea a modo de croma (ver [Figura C11](#)). Ya se verá cómo combinar estos vídeos con el efecto de aparecer por la espalda del científico en postproducción. Adicionalmente, se recolectan escarabajos sin vida, con el objetivo de determinar su posible utilidad.

En lo que concierne a la grabación de fondos, se planeó crear un repositorio de *matte paintings* que recrean ambientes hospitalarios o similares. Para ello, se consideró en preproducción la EPSG como escenario principal, aprovechando la diversidad de sus fachadas (ver [Figura C12](#)).

En uno de estos desplazamientos, se descubrió una cucaracha muerta boca arriba cerca del campus. Se fotografió al espécimen para poner en práctica una composición que se había estado imaginando, acerca de la posibilidad de confeccionar una animación a partir de una fotografía. Asimismo, se hicieron las grabaciones de los espacios comentados.

Como se planeó filmar al personaje haciendo investigaciones, también se realizan tomas en los laboratorios de química de la UPV de Gandia. En contraste con el estado deslucido y marcado por las pintadas, de los espacios del psiquiátrico que se habían filmado anteriormente, las salas que se visitan en esta ocasión presentan un aspecto impecable y cuidado (ver [Figura C13](#)).

A lo largo de varias sesiones, se ha grabado al actor en el salón de la vivienda, utilizando el estudio de croma instalado allí. De este modo, se han obtenido los planos frontales necesarios. La [Figura 5](#) muestra algunas instantáneas de estos rodajes.

**Figura 5**

*Grabaciones del personaje en el estudio de croma*



*Nota:* Estas grabaciones se realizaron con la Canon EOS 7D + Tamron 16-300mm.

A partir de la exhaustiva recopilación de material realizado durante los viajes, la revisión de libros, con material gráfico que aborda la temática, y la reciente finalización de los rodajes, se ha reunido un volumen de contenido más que suficiente para dar inicio a la siguiente fase del montaje.

**Postproducción**

En primer lugar, antes de empezar a editar, se tienen en consideración elementos clave en *American Horror Story* y que no deben variar en GHS Insectum, para que así guarde coherencia con el tono y la atmósfera de la serie.

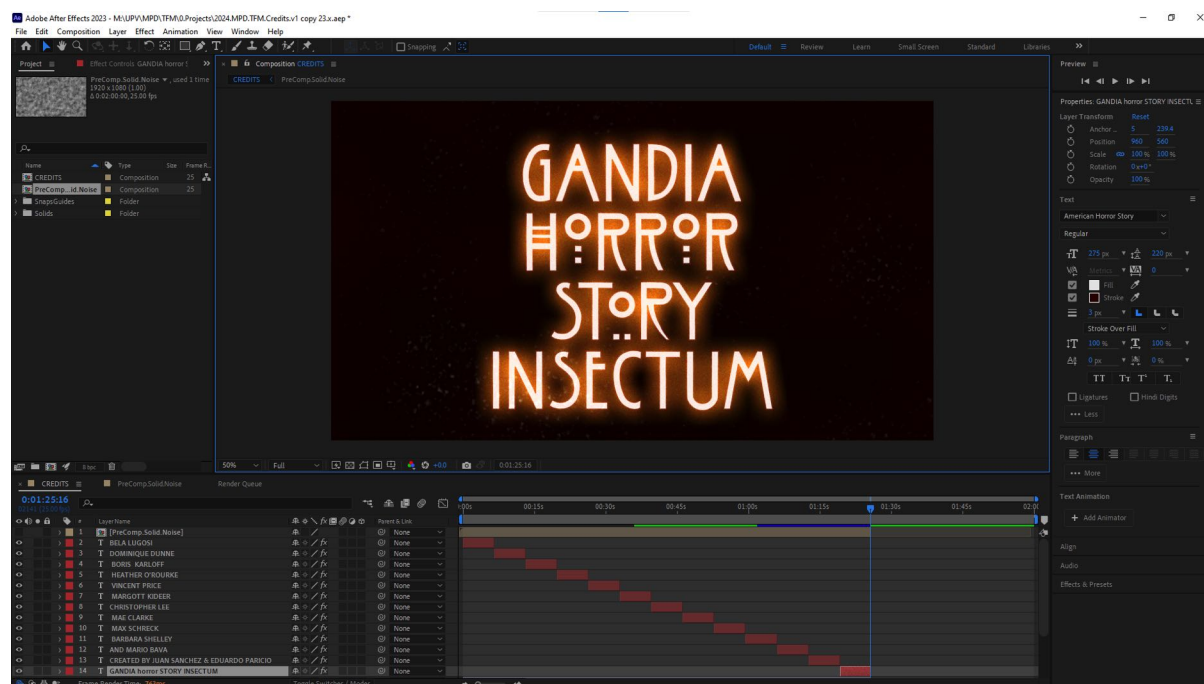
La tipografía no se debe modificar ya que es un sello de identidad, poner otra desvirtuaría la esencia del trabajo. Por ello, se utiliza la fuente *American Horror Story*. En esta línea y respecto a los créditos, si bien hay personajes recurrentes, también salen y se incorporan otros nuevos. Surgió la idea de utilizar los nombres de actores y actrices de películas de terror ya fallecidos como un guiño a su trabajo y, por supuesto, como admiración hacia ellos. Se detalla la lista de estos artistas en el [Anexo B](#).

Para concluir con la tipo, se observa que la pauta más utilizada es finalizar con los creadores (CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK) y, por último, el título y subtítulo de la temporada (como por ejemplo: AMERICAN HORROR STORY APOCALYPSE). Así, ya que el nombre del autor del TFM es Juan Eduardo Sánchez Paricio, se incorpora éste, jugando con los 2 nombres y 2 apellidos a modo de creadores, de esta forma: “CREATED BY JUAN SÁNCHEZ & EDUARDO PARICIO”. Se finaliza con título y subtítulo: “GANDÍA HORROR STORY INSECTUM”. La duración se pauta a ~1.3s por rótulo. Con el vídeo como fondo, los nombres se irán superponiendo en pantalla.

Los créditos se han preparado con After Effects, dejando la fuente en blanco con un borde rojo oscuro y un halo anaranjado. Se añade un efecto sutil de vibración en las letras, así como partículas revoloteando a modo de insectos que van hacia la luz, algo de ruido, neblina y turbulencias (ver [Figura 6](#)).

## Figura 6

### *Diseño y animación de créditos para la cabecera*



*Nota:* Se preparan todos los textos previamente a la incorporación en Davinci.

El color en AHS, salvo excepciones, aparece saturado con alto contraste, negros muy puros y tonos oscuros, creando una atmósfera opresiva y claustrofóbica que mantiene al espectador en tensión. Esa es la elección principal, como una primera capa, a la cual se

le da un toque amarillento anaranjado (incluso en la tipo) que aporta un tono y simbolismo de locura e inestabilidad mental, o incluso de enfermedad y decadencia.

De los efectos visuales, que se utiliza de manera recurrente, parece adecuado incluir: imágenes subliminales (*flash frames*), flash negro, cámara en mano, cámara rápida, primeros planos, zoom, negativo de fotografía, salto en imagen vertical/horizontal, salto de imagen en un zoom, cámara rápida, *jump cut* y ruido fotográfico. Se ahondará en estos aspectos más adelante.

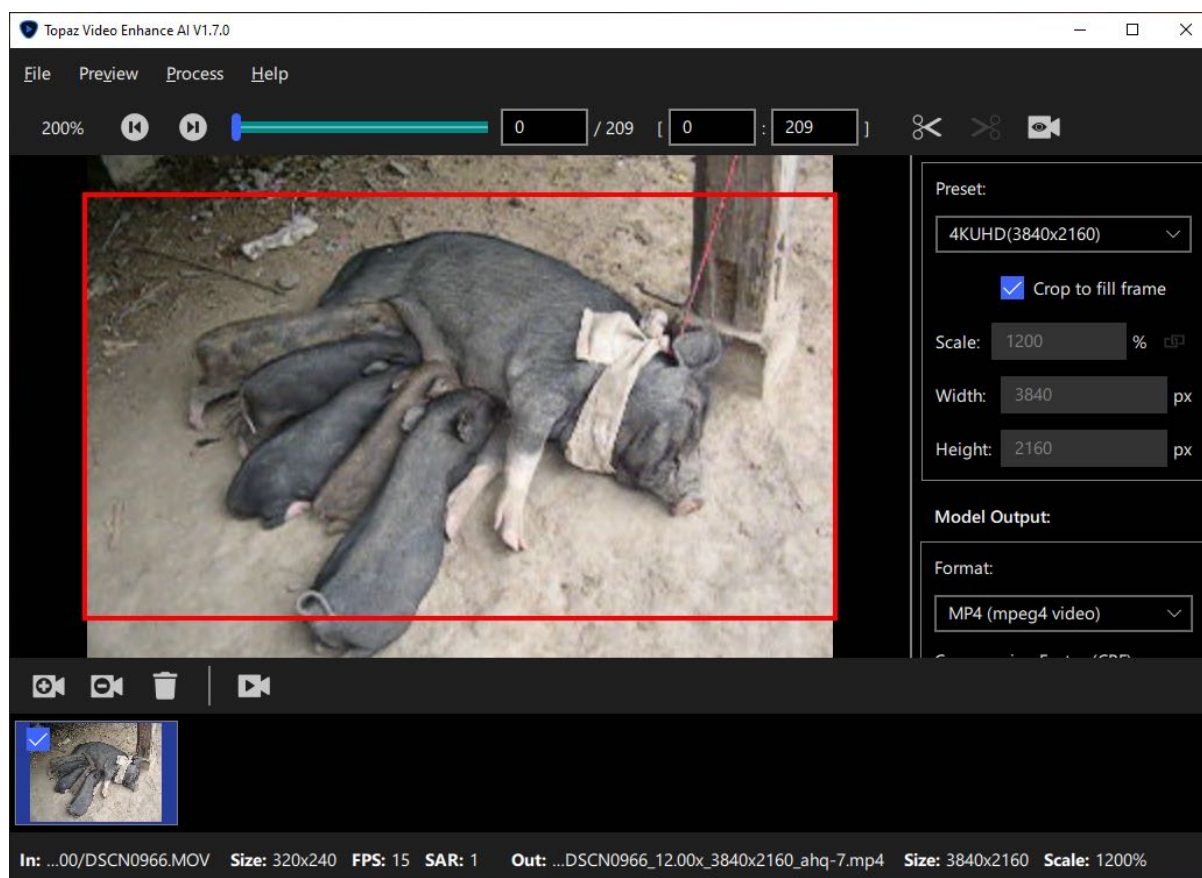
Los efectos de sonido, por lo general, no se adicionan en la secuencia introductoria debido a que la obra musical ya incorpora muchísimos. *American Horror Story 10.1: Double Feature · Red Tide* es la única que tiene *foley* prácticamente en todos y cada uno de sus planos. El resto de cabeceras, o bien no tienen, o aparecen de manera muy sutil en alguna toma que interesa resaltar. Se plantea su incorporación ahora en postproducción ya que, tanto del material previo como del que se grabó nuevo, sólo se va a incluir la parte correspondiente al vídeo y no el audio.

La música tampoco se va a modificar, al igual que se hizo con la tipo, porque es parte de la identidad de marca de la serie. Como se ha mencionado en apartados previos, y como se aprecia en el análisis del elemento musical de las distintas temporadas en el [Anexo A](#), la pieza musical presenta algunas variaciones sutiles, pero mantiene la esencia original creada por Charlie Clouser y César Dévila-Irizarry. Por este motivo, la pista correspondiente será “American Horror Story Theme”.

En la revisión de material, uno de los primeros clips que se recuperó fue el de la cerda amamantando a las crías (ver [Figura C1](#)). El vídeo se capturó con una cámara compacta Nikon E4300 a una resolución de 320x240 y 15fps. Para adecuar la ingesta posterior en Davinci, se ha escalado el vídeo a 4K con el software Topaz Video Enhance AI (ver [Figura 7](#)). De este modo, se tiene un vídeo con el que incluso poder hacer *zoom*, considerando un proyecto en Davinci, así como un entregable final, de 1920x1080 a 25fps.

## Figura 7

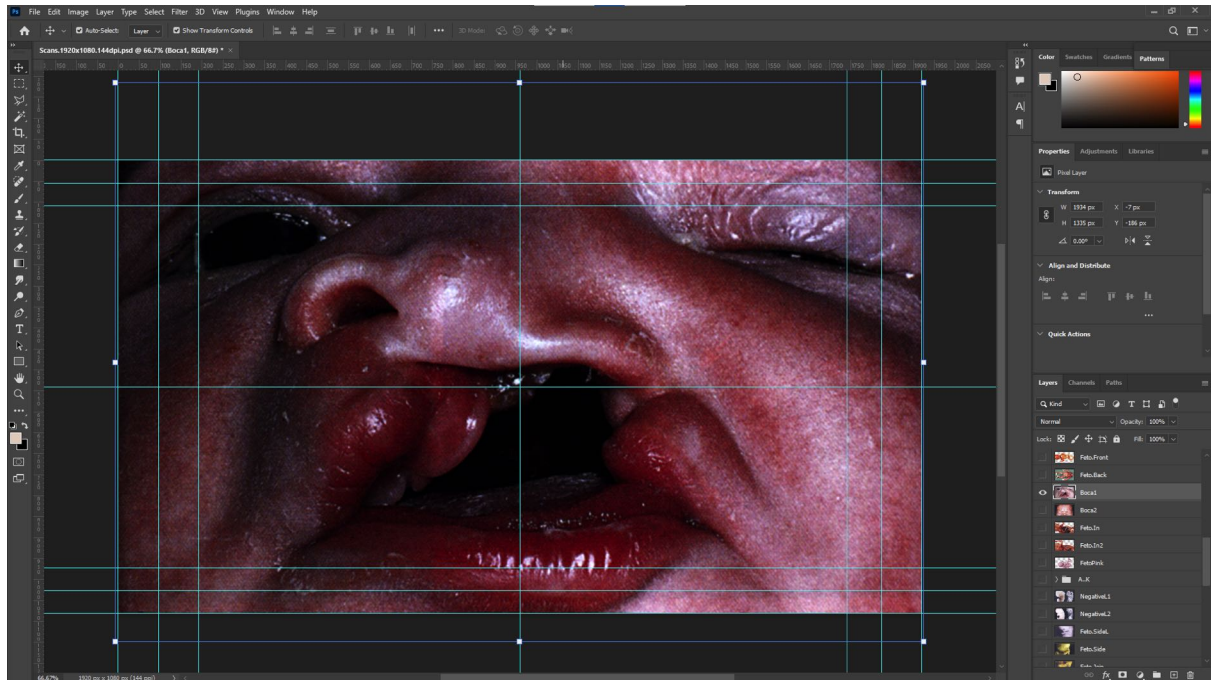
### Escalado de vídeo con Topaz Video Enhance AI



*Nota:* Escalado de 320x240 a 3840x2160, con recorte debido al cambio de 4:3 a 16:9.

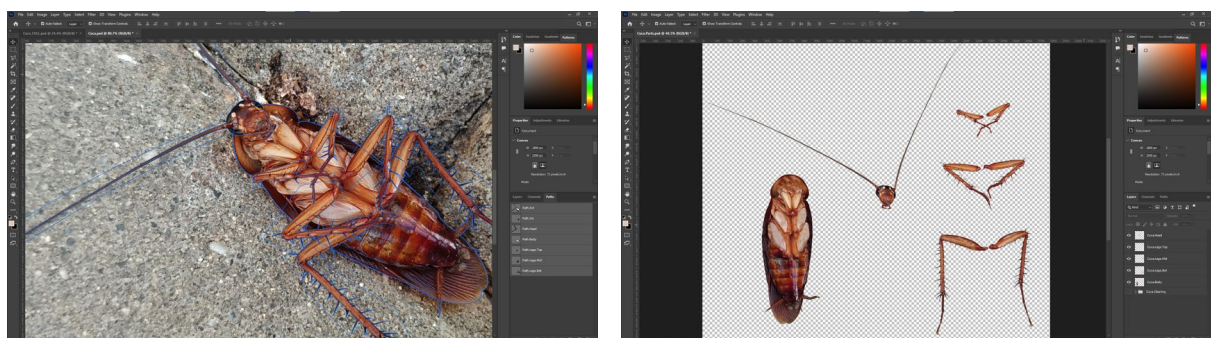
Las instantáneas y resto de vídeos no se han modificado en su escala. En relación a las fotografías, no ha sido necesario ya que permiten un escalado mayor sin perder calidad porque su captura está pensada para un revelado e impresión posterior y su resolución para pantalla es superior a la del proyecto. Los vídeos presentaban un tamaño suficiente.

Para la digitalización de las páginas de los libros, se ha realizado la edición de las imágenes capturadas con el objetivo de integrarlas posteriormente en el montaje final. Teniendo en cuenta que la resolución estándar de pantalla es de 72ppp (píxeles por pulgada), la preparación se ha realizado al doble de esta resolución (144ppp) para permitir un *zoom* de 2x. Además, se ha ajustado el ancho a 1920 píxeles y el alto a 1080 píxeles, respectivamente. Se ha tenido en cuenta la posibilidad de un desbordamiento en uno de los ejes en caso de querer aplicar un efecto de barrido posterior (ver [Figura 8](#)).

**Figura 8***Postprocesado de las imágenes digitalizadas mediante Photoshop*

*Nota:* Ajuste de imagen a 1920 en X (en este caso) o 1080 en Y, resolución de 144ppp.

Con el objetivo de elaborar una animación tipo marioneta a partir de la fotografía de la cucaracha capturada en el campus de la EPSG, se trazan la silueta de la cabeza, incluyendo antenas, el abdomen y las patas. Cada elemento se separa individualmente para facilitar un mayor control. El trazado permite recortar con detalle áreas pequeñas como los pelillos de las extremidades, garantizando una definición precisa de cada parte. En ciertas zonas del abdomen, donde se han extraído las patas, se aplica la técnica de clonación para rellenar espacios vacíos y mantener la continuidad de la textura original (ver [Figura 9](#)).

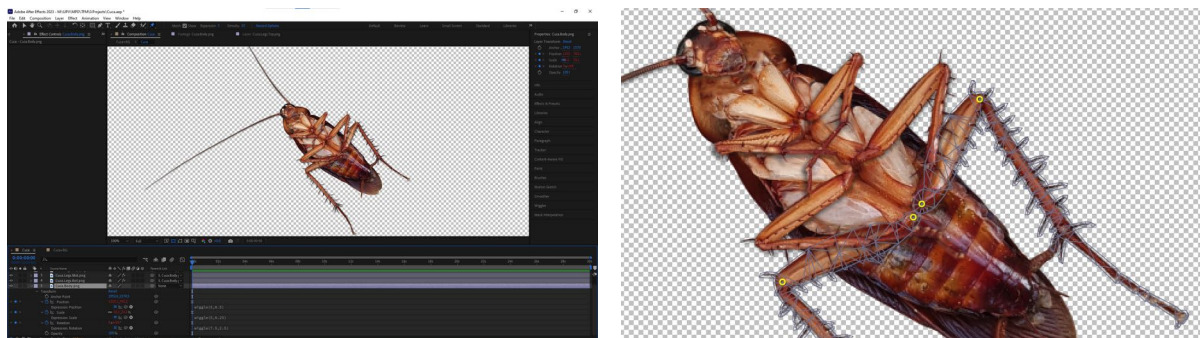
**Figura 9***Trazado y separación de elementos de una cucaracha*

*Nota:* Se crean imágenes con fondo transparente para cada pieza.

Para crear una animación del insecto que transmita realismo y resulte orgánica, se emplea la herramienta marioneta *puppet pin* de After Effects. Esta herramienta permite colocar puntos de rotación en las articulaciones del insecto, posibilitando un control más apropiado a su movilidad. Para simular el pataleo característico de las cucarachas, se realizan movimientos rápidos y algo espasmódicos (ver [Figura 10](#)).

### Figura 10

#### Animación de la cucaracha y detalle de puppet pin en After Effects



*Nota:* Se hace uso de la expresión *wiggle* para aleatorizar más aún los movimientos.

Otro vídeo que se incorpora es el de la enfermería de Alcatraz (ver [Figura C5](#)). Se realizó la toma de la estancia a través de unos barrotes ya que no se permite el acceso al interior. La calidad no es muy buena debido, entre otras cosas, a los medios y a la iluminación. Si bien este plano podría haberse incorporado sin más, con las modificaciones de color, limpieza o ruido necesarias, el objetivo era ir más allá. La idea central consiste en situar al científico loco en el interior de la escena, algo inquieto, mientras observa a un pequeño ratón que aparece de forma inesperada. Esta se ha convertido en la escena más difícil de ajustar por varios factores: el vídeo de la enfermería está en movimiento en las tres dimensiones, hay sombras arrojadas del mobiliario por la habitación, aparece el ratoncito en un momento dado y hay que hacer que la mirada del científico case con ese punto de un modo creíble, por no mencionar que la ubicación del personaje debe acoplarse en movimiento al fondo y con una iluminación correcta.

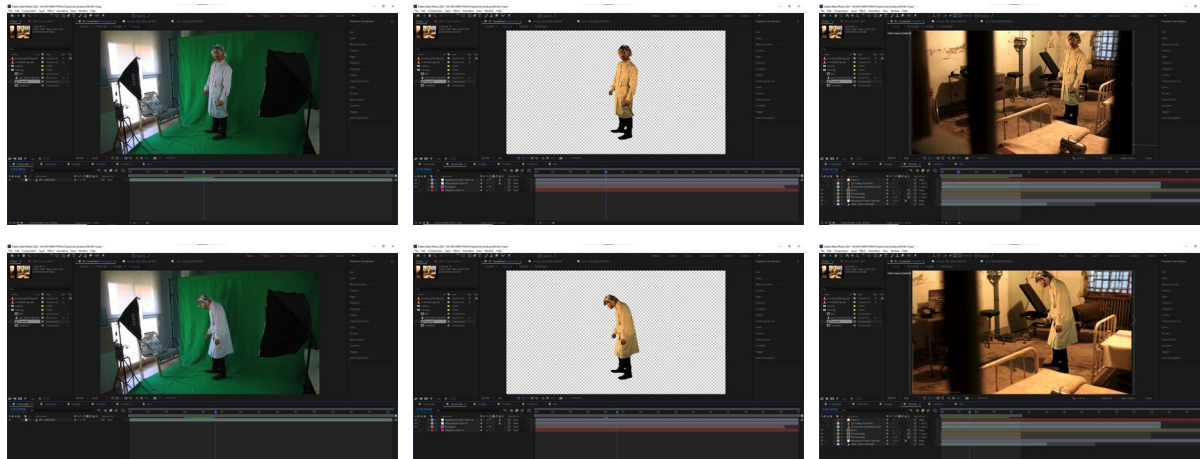
Para conseguir el efecto de la enfermería, se ha hecho un seguimiento (*tracking*) de 2 puntos sobre la camilla del fondo en xyz, ya que es una buena referencia de contraste en la escena. Se graba al científico con el croma casero, interpretando ese vaivén hasta que se



gira rápidamente a observar al ratón y se queda así encorvado mirando su recorrido. Para mejorar la verosimilitud de la escena, se ha aplicado una reducción del grano al vídeo original y se ha incorporado una sombra proyectada por el científico. La sombra, alineada con la dirección del movimiento del personaje, se muestra atravesando unos barrotes de la cama en primer plano y sobre el suelo, para así dar la impresión de que realmente está ahí. Ambas escenas se han integrado en After Effects. A pesar de no haber alcanzado la perfección deseada, se ha optado por incluir la escena en el montaje final, valorando tanto el esfuerzo invertido en su realización como el interés por mostrar el resultado. Se considera que la integración obtenida ha sido muy satisfactoria (ver [Figura 11](#)).

### Figura 11

#### *Incorporación del científico en la enfermería de Alcatraz*



*Nota:* Se ha hecho uso de croma, *tracking*, máscaras y capas de ajuste.

Además del croma previo, se han elaborado otros que sitúan a este personaje en primer plano frente a otros vídeos pero con fondos estáticos, lo que ha reducido la visibilidad de las imperfecciones en la combinación de ambos.

A continuación, se presenta otra composición que también destaca porque nuevamente incorpora ese valor añadido. Así, dentro del repositorio de fondos fijos, se tiene una pared de pequeños azulejos cuadrados que hace de fondo de la escena. Una capa por encima, se sitúa al científico con unas manchas circulares de tinta negra en su espalda, grabado éste en el estudio de croma casero. Los escarabajos que van a recorrer su espalda se filmaron en la playa del Saler caminando sobre una cartulina azul. Se ha dirigido el

recorrido de los coleópteros de modo que desaparezcan saliendo de plano; o bien para que aparezcan y se oculten tras las manchas negras, simulando un agujero (ver [Figura 12](#)).

### Figura 12

*Composición de escarabajos caminando por la espalda del personaje*

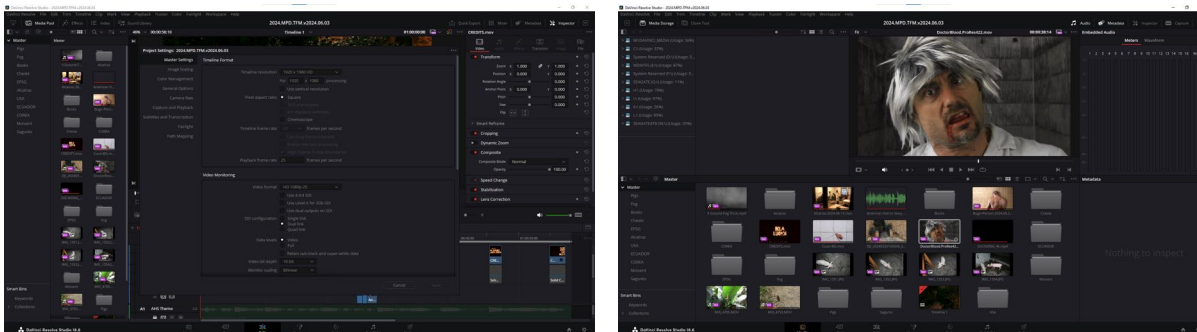


*Nota:* Se ha hecho uso de croma, *tracking*, máscaras y capas de ajuste.

Para realizar el montaje, se crea un proyecto en Davinci con una resolución de 1920x1080 HD a 25fps. Se logra un balance óptimo entre calidad de imagen y rendimiento, con una tasa de fps que es un estándar en Europa y otras regiones. Es una opción versátil que se adapta a diversos contextos de distribución y consumo audiovisual. La media se ingesta generando un *proxy* de cada archivo para mayor fluidez (ver [Figura 13](#)).

### Figura 13

*Ajustes del proyecto y ventana de media en Davinci Resolve*



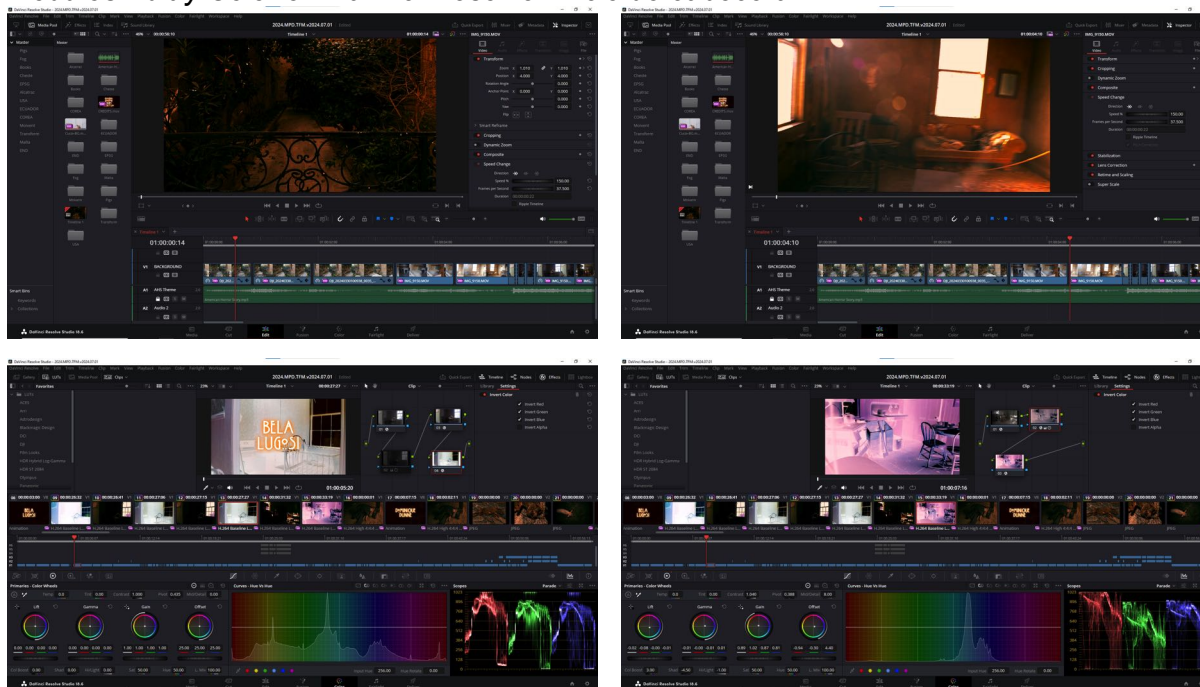
*Nota:* Configuración de la resolución 1920x1080 HD a 25fps y distintos tipos de media.

Se continúa con los conceptos previos del guión, manteniendo la intención de presentar esos entornos decadentes, al personaje con un toque de locura, insectos, malformaciones y las ideas establecidas inicialmente. No se busca una narrativa lineal, al igual que tampoco lo hacen las cabeceras de *American Horror Story*, sino que, como se mencionó en las referencias iniciales del proyecto, se pretende presentar una metáfora, la esencia de lo que será la serie.

Con el objetivo de ambientar la secuencia, se plantea iniciar con una puerta de entrada a su universo, como antesala a las tramas que se desarrollarán. La cabecera se abre con la entrada a una edificación barroca, sea una casa o una mansión. La verdadera identidad del inmueble permanece envuelta en la incertidumbre. En el interior, un panorama desolador se despliega ante nuestros ojos: muebles destrozados, camas desprovistas de colchones, el armazón de una cuna y hachas amenazantes en la cocina. Se incorporan efectos como cámara rápida, *flash frames* o negativo de fotografía (ver [Figura 14](#)). El elenco de créditos se irá superponiendo al vídeo en determinados momentos, enriqueciendo la experiencia visual, sin interrumpir el desarrollo de la escena.

### Figura 14

#### Módulos Edit y Color en Davinci Resolve: Inicio de cabecera

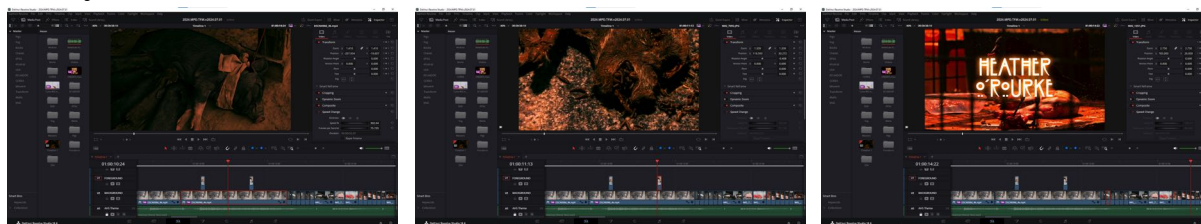


*Nota:* Parámetros de transformación y velocidad para *Edit* y nodos para *Color*.

Continúa un ciclo macabro con los lechones: maman, pasean o se alimentan, para luego caer víctimas de la muerte. Para enfatizar el frenesí de la alimentación y la crudeza de la muerte, se recurre a zooms sobre las crías mamando a un ritmo acelerado, imágenes subliminales de cerditos muertos con larvas, de apenas 3 fotogramas, y una sucesión de crías más grandes que acaban comiendo de un cuenco sucio. Se remata con más cadáveres, vísceras y carroña devorada por aves (ver [Figura 15](#)).

### Figura 15

#### Montaje de la secuencia de los lechones

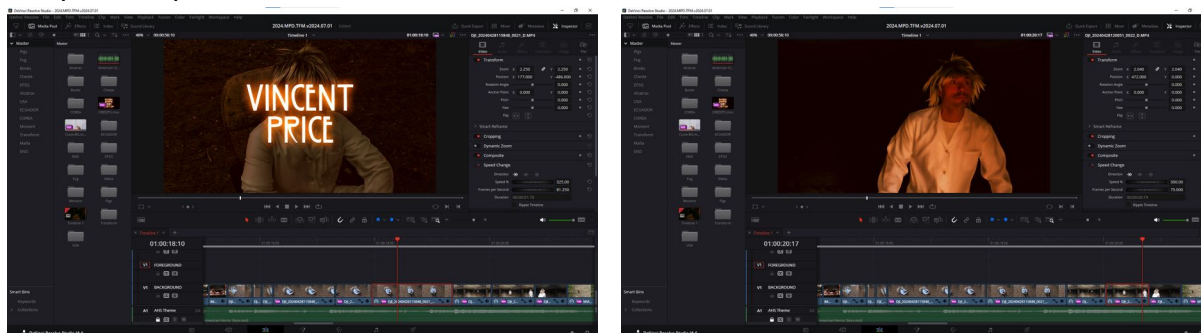


*Nota:* Se observa la pista de vídeo utilizada para añadir imágenes subliminales.

El investigador irrumpe en escena con movimientos y gestos erráticos. El uso de *jump cuts* así, como saltos de zoom, en el video de sus acciones realza la sensación de torpeza y descontrol que transmite (ver [Figura 16](#)).

### Figura 16

#### Jump cut en planos del científico

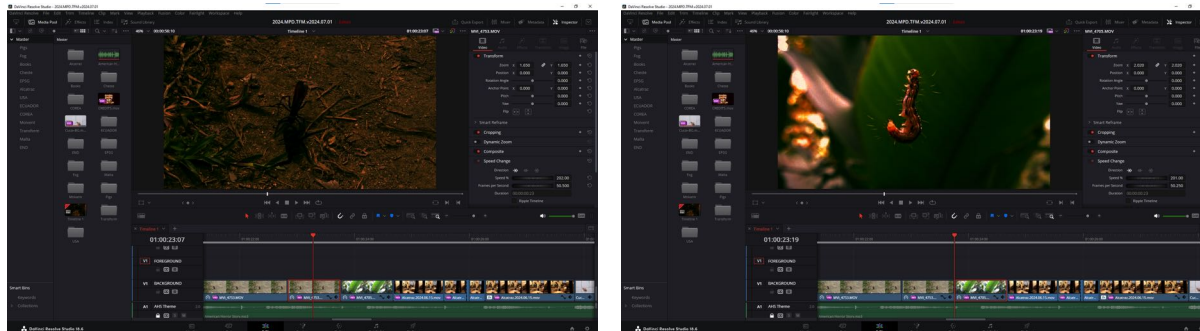


*Nota:* Con cortes tras sólo 1 segundo o pocos *frames* se pretende enfatizar en el personaje.

Es momento de incorporar bichos. Con vídeo acelerado y salto en zoom, se muestra a un insecto arrastrando a otro insecto muerto. El aleteo del insecto se sincroniza con un zumbido que suena en la melodía, como si estuviera ocurriendo en la escena real. Sigue una oruga, con movimientos lentos y precisos, que se eleva por su hilo, guiada asimismo por la armonía de la música (ver [Figura 17](#)).

**Figura 17**

*Sincronización del vídeo con la forma de onda de la música*

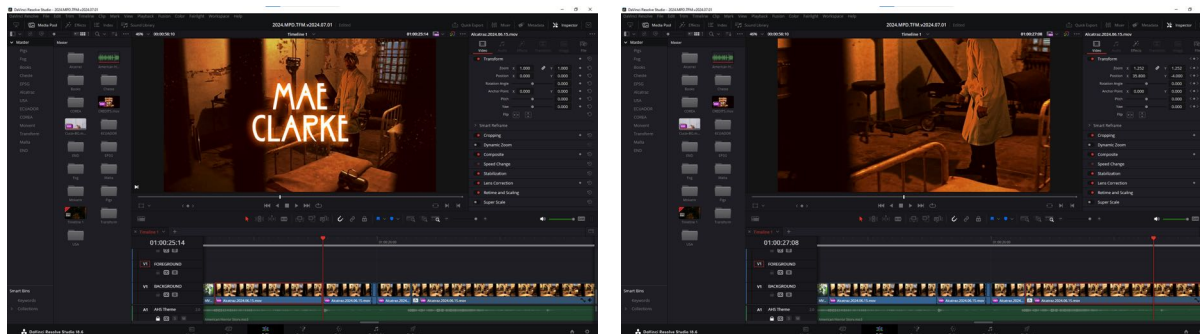


*Nota:* Se busca una conexión entre la sonoridad instrumental y la experiencia visual.

Dentro de las lúgubres paredes de la enfermería, el científico, con movimientos erráticos y oscilantes, se ve perturbado por la presencia de un ratoncillo que capta su atención. Se emplea *jump cut* y un zoom final hacia la ubicación del ratón (ver [Figura 18](#)).

**Figura 18**

*Escena de la enfermería de Alcatraz*

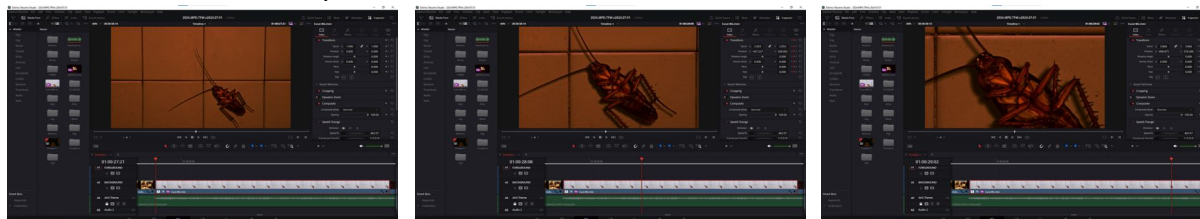


*Nota:* Se aprecia la integración del personaje y su sombra arrojada tras la cama.

Aprovechando el acercamiento de cámara hacia el suelo, se cambia a una cucaracha que agita sus patas frenéticamente en un intento fallido de voltearse. El vídeo, muy acelerado, y un zoom que amplía la imagen, enfatiza su desesperación (ver [Figura 19](#)).

**Figura 19**

*Encuadre de cucaracha pataleando*

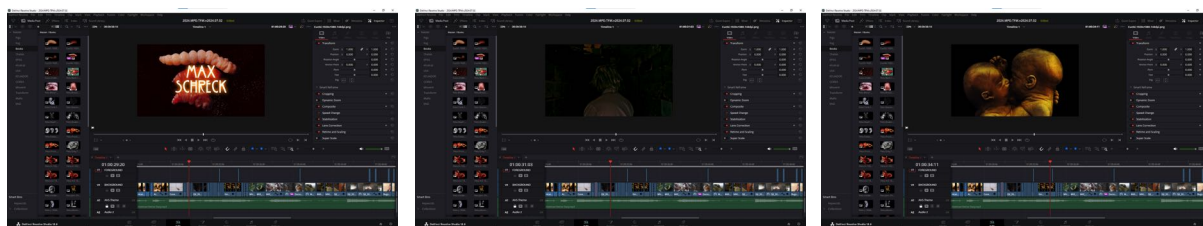


*Nota:* El espécimen se centra al ampliar la imagen.

A continuación, las escenas se tornan aún más siniestras con la aparición de larvas e insectos. Se intercala un plano del científico mirando a cámara que se gira bruscamente, mostrando su locura y descontrol. Ese cambio de sentido, deja atrás a los insectos para adentrarse en el umbral de fetos deformes y posibles resultados de experimentos fallidos. Son imágenes escaneadas de los libros que se seleccionaron en preproducción, sobre las que se hacen paneos o zoom. Pese a disponer ilustraciones adicionales de insectos, se han hecho pruebas con éstas pero no se han incluido ya que se observa una ruptura visual con el resto de la obra. Los bichos y fetos se presentan en un montaje acelerado, con saltos bruscos e imágenes subliminales (3 *frames*), que intensifican la tensión (ver [Figura 20](#)).

### Figura 20

#### *Transformación grotesca: De insectos a engendros*



*Nota:* El propósito es vincular los insectos y los recién nacidos con el trabajo del científico.

Siguen más insectos y aparece el científico una vez más, con unas herramientas oxidadas y rudimentarias que se superponen a su imagen. En este caso los bichos están en movimiento. Tanto el vídeo de los insectos como el del personaje están acelerados para acentuar el frenesí. Se continúa vinculando el vídeo al audio para crear esa armonía orquestada, en las reproducciones aceleradas con los ruidos estridentes y en los pasitos de insectos con los punteos de percusión (ver [Figura 21](#)).

### Figura 21

#### *Entomología alienada de laboratorio*

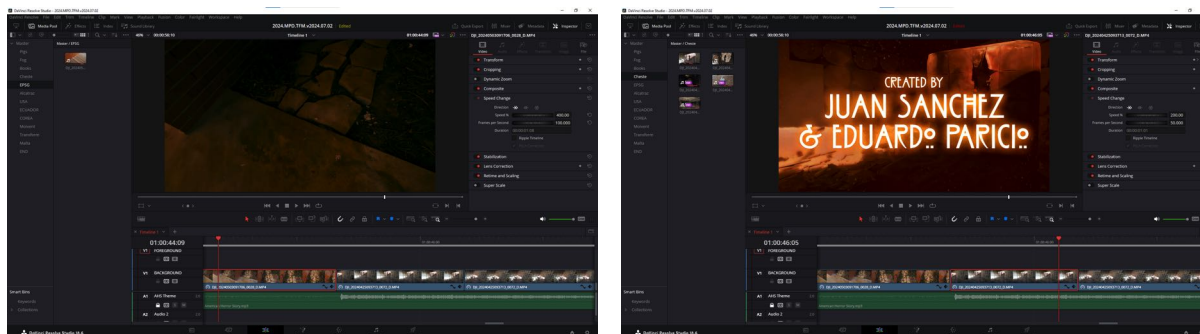


*Nota:* Paso del hábitat natural a un espacio confinado por rejillas.

Se avanza hacia un lugar incierto y aparece un sillón vacío en una estancia ruinososa y polvorienta. La velocidad de reproducción de los vídeos se mantiene anormalmente alta. Nos acercamos al final de la cabecera y en este momento se integran los créditos de los creadores (ver [Figura 22](#)).

### Figura 22

*Antesala al cierre y atribución de autoría a los creadores*



*Nota:* Para acentuar el polvo junto al sillón se agitó tierra de la propia estancia en el rodaje.

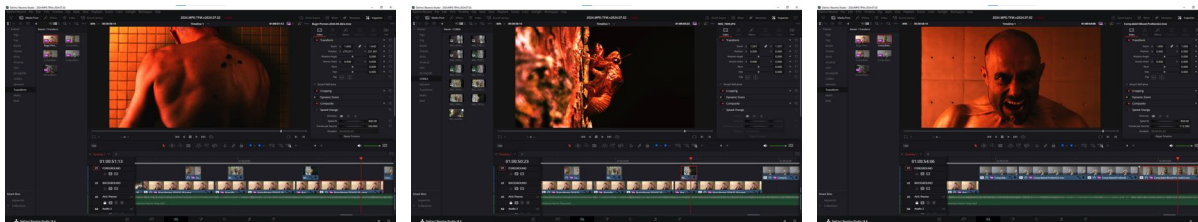
Mediante este asiento vacío y desolado, se pretende deliberadamente transmitir la idea de que la introducción ha concluido para generar el impacto final al dar paso a nuevos momentos de desequilibrio del investigador.

Se tienen escenas grabadas en los laboratorios de la EPSG escenificando delirios, paseos extravagantes o experimentos con los materiales y equipos que se intentan incorporar al montaje. Ocurre lo mismo que con las ilustraciones que se mencionó anteriormente: los laboratorios están tan limpios y nuevos que rompen completamente la estética de lo que se pretende. Las pruebas realizadas sobre estas composiciones no han dado resultados satisfactorios.

Se utiliza aquí la composición con los escarabajos por la espalda del personaje y las grabaciones en el estudio de croma, combinadas con fondos de la EPSG, para regresar a las excentricidades del científico como cierre. De manera subliminal, aparecen cigarras en proceso de muda impregnando la escena con una atmósfera kafkiana. Una vez más, se presenta un ritmo acelerado y con flashes de imágenes (5 cuadros) para impactar en la retina del espectador (ver [Figura 23](#)).

## Figura 23

### *La metamorfosis delirante*



*Nota:* Del fondo claustrofóbico y experimental a un enfoque psicológico y emocional.

Con esto, parece que hay suficientes elementos para dejar una cabecera completa. Sin embargo, una inspiración repentina podría ser la imagen final perfecta para acompañar al título. Se trata de la portada del reciente videojuego *Senua's Saga: Hellblade II*<sup>25</sup>.

Más allá de la narrativa del juego, resulta interesante la representación de la psicosis de la protagonista con la cabeza rodeada de manos que puede casar con GHS. Se realiza un rodaje final en el estudio de croma: la cara del personaje, sangre por su cabeza y manos en diferentes posiciones, para combinarlo todo en postproducción (ver [Figura 24](#)).

## Figura 24

### *Hellblade II vs Croma final con el rostro del personaje*



*Nota:* Se colocan las manos sujetando un objeto esférico, a modo de una cabeza.

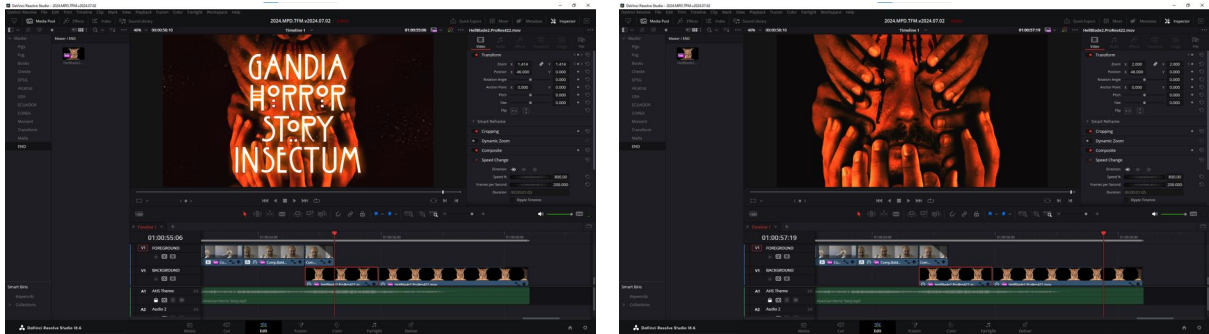
La introducción concluye con esta imagen simbólica: el rostro ensangrentado de un científico loco, ahogado por su propia psicosis que se manifiesta en unas manos que lo aprisionan. El vídeo está acelerado y un zoom amplía la cara. Se observan las manos temblorosas alrededor y la sangre descendiendo su cara. La figura representa la esencia del título Gandía Horror Story Insectum, transmitiendo una sensación final de terror y claustrofobia al espectador (ver [Figura 25](#)).

<sup>25</sup> Senua's Saga: Hellblade II es un videojuego *survival horror* estrenado en mayo de 2024 que nos sumerge en la mente de Senua, una guerrera celta que lucha contra la psicosis. En esta nueva aventura, Senua se embarca en un viaje épico al Helheim, el inframundo de la mitología nórdica, con el objetivo de rescatar el alma de su madre difunta. Carátula © Ninja Theory, Ltd. - Microsoft.



**Figura 25**

*Título de crédito final: Gandía Horror Story Insectum*



*Nota:* La composición de manos y cabeza se montó previamente en After Effects.

En la fase de postproducción, se ha puesto un énfasis significativo en la sincronización del tempo y contra tempo de la música con los cambios de plano, lo cual ha sido crucial para mantener un ritmo óptimo en la narrativa visual. En lugar de cambiar el plano rígidamente con cada compás, se buscó una sincronización fluida y natural que complementara la atmósfera deseada. Además, para asegurar un estilo coherente y acentuar la atmósfera característica del proyecto, se implementó una corrección de color personalizada en cada clip. Este proceso incluyó ajustes iniciales para equilibrar la imagen, seguidos de la aplicación de una gama cromática que incluye tonos ocre y gradaciones de óxido de hierro, reflejando la estética visual buscada a lo largo del trabajo final de máster.

## Conclusiones

Este proyecto audiovisual ha sido un desafío personal que ha llevado a explorar y adquirir diversas técnicas, así como a profundizar en aspectos formales clave para la realización del producto final: los títulos de crédito de la serie Gandía Horror Story Insectum.

Desde la integración y adaptación de medios preexistentes hasta la grabación de nuevo material, todo ha sido combinado meticulosamente para lograr un resultado homogéneo. Además, el manejo de nuevas aplicaciones y la experimentación con elementos analógicos ha enriquecido significativamente el proceso.

La gestión de distintos formatos y calidades, de medios grabados con equipos muy diversos, representó un desafío adicional, así como la incorporación de ideas que surgían sobre la marcha. Estas dificultades no solo fueron superadas, sino que actuaron como incentivos para explorar y desarrollar destrezas bajo un presupuesto limitado.

Con modestia y objetividad, se ha logrado una pieza audiovisual que cumple con los estándares de calidad de la secuencia introductoria inspirada en AHS, aportándole al mismo tiempo una marca única y personal.

Este proceso involucró múltiples revisiones y ajustes para alcanzar una adecuada cohesión narrativa. El espíritu crítico y constructivo impulsó a perfeccionar cada detalle, aunque también se reconocen momentos de improvisación y limitaciones de recursos que, por otro lado, sirvieron como catalizador de la originalidad, dando lugar a soluciones ingeniosas y únicas que enriquecieron el resultado final.

Desde su concepción, este trabajo se propuso como un desafío, persiguiendo tanto el diseño de una pieza impactante como el aprendizaje y la mejora de habilidades en el ámbito audiovisual.

En lo que respecta a los objetivos primarios, se ha conseguido diseñar y desarrollar una secuencia de créditos de apertura inspirada en el estilo visual y narrativo de American Horror Story (AHS), pero con una identidad propia.

La producción y postproducción han servido como marco ideal para la exploración de nuevas técnicas y herramientas, permitiendo la adquisición y el perfeccionamiento de destrezas en la creación de títulos de crédito de cabecera para una serie de ficción-horror.

Es fundamental saber seleccionar con criterio los ingredientes relevantes durante el montaje del vídeo, garantizando así una estructura coherente y efectiva. Además, aunque la calidad del equipo es importante, la habilidad del creador para utilizarlo de manera óptima es crucial, ya que la verdadera calidad de la producción depende tanto de la técnica como del ingenio del realizador. Enlazando con los objetivos secundarios, cabe destacar que, pese a las limitaciones presupuestarias y técnicas, se ha logrado poner de manifiesto el potencial de la innovación y la creatividad, utilizando materiales al alcance de todos.

Se han abordado todas las fases cinematográficas: la gestación, con una idea viable y un guión sólido, la preproducción, detallando recursos y aspectos visuales y logísticos, hasta la producción, cuidando cada detalle técnico y artístico. En postproducción, se realizaron edición de imagen, ajuste al timbre musical, efectos visuales y corrección de color. Finalmente, se distribuye en Polimedia, garantizando accesibilidad y visibilidad académica.

El proyecto ha permitido revelar las dificultades y soluciones que se van planteando durante la elaboración de una obra cinematográfica, convirtiéndose en una valiosa base para futuros trabajos audiovisuales, abriendo un abanico de posibilidades creativas y técnicas que explorar en el futuro.

Llegado el momento, se hace necesario poner punto y final con la entrega del montaje definitivo. Acaba así un proceso de intenso trabajo que ha abarcado diversas facetas y ha exigido un esfuerzo adicional al tratarse de una experiencia novedosa.

Aunque se culmina el proyecto con este entregable, persiste una sensación de incertidumbre y autocrítica sobre las decisiones tomadas. Esta naturaleza perfeccionista impulsa a cuestionar si se podría haber hecho algo diferente o mejor. No obstante, esta inquietud no debe eclipsar el logro alcanzado. Más bien, sirve como motivación para continuar aprendiendo y creciendo en próximos desafíos.

## Referencias

### Bibliografía

- Alcaraz Pagán, M.D.L.N. (2016). *Las claves de la innovación de Saul Bass en la secuencia de títulos de crédito de Vertigo*. [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/61992>
- Apple, W. (2004). *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* [Documental]
- Bailey, S. (2014, May 10). *Why Is The “American Horror Story” Font So Creepy?* The Inquisitr. <https://www.inquisitr.com/1246305/why-is-the-american-horror-story-font-so-creepy>
- Español Coll, F. (1992). *Fauna ibérica. Vol. 2, Coleoptera : Anobiidae*. Museo Nacional de Ciencias Naturales.
- Fukano, Y., & Soga, M. (2023). *Evolutionary psychology of entomophobia and its implications for insect conservation*. *Current opinion in insect science*, 59, 101100. <https://doi.org/10.1016/j.cois.2023.101100>
- Johnson, W. T., & Lyon, H. H. (1991). *Insects that feed on trees and shrubs* (2nd. ed. rev.). Cornell University.
- Krasner, Jon S. (2008). *Motion Graphic Design : Applied History and Aesthetics*. 2nd ed., Focal Press, <https://doi.org/10.4324/9780080887326>
- Lippert, H. (2013). *Anatomía con orientación clínica para estudiantes*. Marban.
- Lockwood, J. A. (2013). *The infested mind : why humans fear, loathe, and love insects*. Oxford University Press.
- Maddrey, J. (2004). *Nightmares in Red, White and Blue: The Evolution of the American Horror Film*. McFarland.
- Marks, I. M. (1987). *Fears, phobias, and rituals: Panic, anxiety, and their disorders*. Oxford University Press. USA.

- Martin, G. N. (2019). *(Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films*. *Frontiers in psychology*, 10, 2298.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02298>
- McGavin, G. C. (2001). *Essential entomology: an order by order introduction*. Oxford University Press.
- Moore, K. L., Persaud, T. V. N., & Torchia, M. G. (2020). *Embriología clínica*. Elsevier.
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y medio.
- Provost, R. (2024, March 31). *Stages of film production - Overview of the Entire Process*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/stages-of-film-production/>
- Richards, O. W., & Davies, R. G. (1983). *Tratado de entomología Imms. Volumen 1, Estructura, fisiología y desarrollo*. Omega.
- Richards, O. W., & Davies, R. G. (1983). *Tratado de entomología Imms. Volumen 2, Clasificación y biología*. Omega.
- Sadler, T. W., & Langman, J. (1996). *Embriología médica (7a ed.)*. Editorial Médica Panamericana.
- Vigarello, G. (2005). *Historia del cuerpo. Vol. 1, Del Renacimiento al Siglo de las Luces*. Taurus.
- West, A. (2017, Oct 19). *American Horror Story: 7 Seasons of Title Design*. Art of the Title.  
<https://www.artofthetitle.com/title-sequence/american-horror-story-7-seasons/>
- White, A. (2017, Aug 30). *Sound and vision: César Dávila-Irizarry's approach to art transcends multiple mediums*. BMI.com.  
<https://www.bmi.com/news/entry/sound-and-vision-cesar-davila-irizarrys-approach-to-art-transcends-multiple>

**Audiovisuales**

American Horror Story - Theme Song (2019) [https://archive.org/details/tvtunes\\_22273](https://archive.org/details/tvtunes_22273)

FX Networks · American Horror Story · Website (2024)

<https://www.fxnetworks.com/shows/american-horror-story>

FX Networks · American Horror Story · Youtube (2024)

<https://www.youtube.com/@FXNetworks>

IMDb Internet Movie Database (2024) <https://www.imdb.com/>

Sánchez Paricio, J. E. (2024). *Créditos Gandía Horror Story Insectum (GHS)* [Archivo de vídeo]. Escuela Politécnica Superior de Gandía, Universidad Politécnica de Valencia.

<https://media.upv.es/player/?id=9935dae0-3d56-11ef-83b9-e5942263d707>

## Índice de figuras

Figura 1. Portada de libros seleccionados de la biblioteca de la EPSG.....	38
Figura 2. Vestuario, maquillaje y utilería del científico.....	39
Figura 3. Estudio de croma montado en el salón de casa.....	40
Figura 4. Digitalizaciones de libros de la colección de la biblioteca de la EPSG.....	41
Figura 5. Grabaciones del personaje en el estudio de croma.....	43
Figura 6. Diseño y animación de créditos para la cabecera.....	44
Figura 7. Escalado de vídeo con Topaz Video Enhance AI.....	46
Figura 8. Postprocesado de las imágenes digitalizadas mediante Photoshop.....	47
Figura 9. Trazado y separación de elementos de una cucaracha.....	47
Figura 10. Animación de la cucaracha y detalle de puppet pin en After Effects.....	48
Figura 11. Incorporación del científico en la enfermería de Alcatraz.....	49
Figura 12. Composición de escarabajos caminando por la espalda del personaje.....	50
Figura 13. Ajustes del proyecto y ventana de media en Davinci Resolve.....	50
Figura 14. Módulos Edit y Color en Davinci Resolve: Inicio de cabecera.....	51
Figura 15. Montaje de la secuencia de los lechones.....	52
Figura 16. Jump cut en planos del científico.....	52
Figura 17. Sincronización del vídeo con la forma de onda de la música.....	53
Figura 18. Escena de la enfermería de Alcatraz.....	53
Figura 19. Encuadre de cucaracha pataleando.....	54
Figura 20. Transformación grotesca: De insectos a engendros.....	54
Figura 21. Entomología alienada de laboratorio.....	55
Figura 22. Antesala al cierre y atribución de autoría a los creadores.....	55
Figura 23. La metamorfosis delirante.....	56
Figura 24. Hellblade II vs Croma final con el rostro del personaje.....	56
Figura 25. Título de crédito final: Gandía Horror Story Insectum.....	57
Figura C1. Cerda amamantando a sus crías en una calle de Bangkok, Tailandia (2004).....	94
Figura C2. Lechones por las calles de Beijing, China (2006).....	94
Figura C3. Curso de entomología forense, Picassent, Valencia, España (2010).....	95
Figura C4. Insectos del Bosque Nublado de Santa Lucía, Mindo, Ecuador (2012).....	95
Figura C5. Enfermería de la cárcel de Alcatraz, San Francisco, California, EEUU (2013).....	96
Figura C6. Antiguo pueblo minero Bodie Ghost Town, California, EEUU (2013).....	96
Figura C7. Cigarras en la aldea tradicional de Andong, Corea del Sur (2023).....	97
Figura C8. Ciudad medieval de Mdina, Malta (2024).....	97
Figura C9. Herramientas del yacimiento de la Bastida, Moixent, Valencia, España (2024).....	97
Figura C10. Psiquiátrico abandonado de Cheste, Valencia, España (2024).....	98
Figura C11. Escarabajos peloteros de la playa del Saler, Valencia, España (2024).....	99
Figura C12. Fondos para matte-painting de la EPSG, Valencia, España (2024).....	99
Figura C13. Laboratorios de química de la EPSG, Valencia, España (2024).....	99

## Anexos

### Anexo A · Análisis de las cabeceras 1 a 12 de American Horror Story

En el canal de Youtube FX Networks [<https://www.youtube.com/@FXNetworks>], se realiza un visionado de los títulos de crédito de las temporadas 1 a la 12, siendo ésta la última, a fecha de mayo de 2024.

La información se organiza en diferentes categorías dentro de cada temporada y los elementos que se van observando se presentan en el orden en que aparecen. En caso de repetición del elemento, no se incluye en la lista.

**Recursos:** piezas que componen la imagen visual, tales como objetos, mobiliario, y vestuario utilizado, personas y sus acciones, así como fondo, decorado, ambiente y paisaje.

**Tipografía:** fuente, estilo tipográfico, duración media aproximada del crédito en pantalla, color, número, efectos y orden, con el listado de nombres.

**Color:** paleta de color, atmósfera, armonía e impacto emocional.

**Efectos visuales:** efectos especiales que se observan en la imagen, uso de la cámara, así como otros elementos gráficos a destacar.

**Efectos de sonido:** sonido ambiente y sonido acción, efectos acústicos o ruidos que complementan o se adicionan al tema musical principal.

**Música:** aparece un tema recurrente en todas las temporadas que incluye efectos de sonido, si bien se observan variaciones o cambios que se incorporan en alguna de ellas.



***American Horror Story 1 · Murder House***

La primera temporada de la serie antológica de terror “American Horror Story”, a la que posteriormente se añadió el subtítulo “Murder House”, cuenta la historia de la familia Harmon. Después de superar una infidelidad y la pérdida de un embarazo, se mudan a una antigua mansión restaurada en Los Ángeles, desconociendo que está habitada por los fantasmas de sus antiguos moradores y víctimas. [[FX Networks · AHS Murder House](#)]

**Recursos.** Estanterías con cajones, cajas y objetos desordenados, mobiliario deteriorado, baldosas fracturadas, frascos con fetos, material quirúrgico, sangre, fotografías antiguas de personas en sepia o blanco y negro, llamas, cráneo, humo, cristales rotos, lechones en frascos, material quirúrgico oxidado, cadenas de eslabones colgando del techo, persona envuelta en plástico, figura femenina con zapatos de tacón bajando escaleras, manos sujetando y moviendo tijeras de podar, camisón blanco flotando en el aire, siluetas o sombras en movimiento y esqueletos. Salas oscuras, sucias y polvorientas, sin apenas iluminación.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Alineación centrada. Duración de ~1.33s por crédito. Texto blanco sobre fondo negro. Efecto de quemado al cambiar de plano. Aparecen un total de 8 textos: 6 actores, los creadores, y el título de la serie al final. No se añade un subtítulo en el nombre de la temporada. Créditos: “DYLAN MCDERMOTT · CONNIE BRITTON · EVAN PETERS · TAISSA FARMIGA · WITH DENIS O’HARE · AND JESSICA LANGE · CREATED BY RYAN MURPHY AND BRAD FALCHUK · AMERICAN HORROR STORY”.

**Color.** Azules y grises oscuros, blanco y negro, sepia, naranjas y amarillos, rojo sangre. Tonos apagados y lúgubres. Brillo y contraste bajos. Poca saturación. Se crea una atmósfera tenebrosa y melancólica. El rojo sangre añade un toque de intensidad y dramatismo.

**Efectos visuales.** Fundido a/desde negro, cámara en mano, flash blanco/negro/amarillo, imágenes subliminales (*flash frames*), primerísimo primer plano, llamas, zoom, negativo de fotografía, humo, salto de imagen vertical/horizontal, salto de imagen en un zoom, cámara superlenta y cámara rápida.

**Efectos de sonido.** Se aprecia un sonido de carrusel de diapositivas en una secuencia de fotogramas que ocurre a los pocos segundos del inicio.

**Música.** “American Horror Story Theme”, compuesto por Charlie Clouser y César Dévila-Irizarry. El tema incorpora efectos como ruidos de interferencias eléctricas, crujidos, distorsión, vibración y quemado. Estos se sincronizan cuidadosamente con los cambios de plano o con la acción que se visualiza. Además, se hace coincidir el cambio de toma con tempo y compás musical para dotar de ritmo a la composición audiovisual.

***American Horror Story 2 · Asylum***

Asylum nos traslada a 1964, al interior de un manicomio regentado por la Iglesia para criminales desquiciados. La implacable hermana Jude (Jessica Lange) impone su autoridad, pero el peligro acecha en cada rincón. Nazis, sádicos, seres extraños y alienígenas acechan entre estos muros donde nadie se encuentra seguro.

[\[FX Networks · AHS Asylum\]](#)

**Recursos.** Camas de hospital, vendajes, sangre, personas desfiguradas, persona sujetando un gran crucifijo al revés, fondo de pared de ladrillos, techos a gran altura acristalados, persona en silla de ruedas, vestimentas de paciente hospitalizado, guantes, esculturas marianas, camilla, hábito de monja, material quirúrgico, cabeza de cerdo, persona subiendo escaleras en postura de puente invertido, escaleras con barandilla de barrotes y personas con espasmos. Salas psiquiátricas y habitaciones de pacientes sin apenas iluminación, y puertas con barrotes o rejas.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Alineación centrada. Duración de ~1.33s por crédito. Texto amarillo anaranjado con granulado y vibración, sobre fondo negro. Un total de 10 textos: 8 actores, los creadores, y el título al final. Créditos: “ZACHARY QUINTO · JOSEPH FIENNES · SARAH PAULSON · EVAN PETERS · LILY RABE · LIZZIE BROCHERÉ · WITH JAMES CROMWELL · AND JESSICA LANGE · CREATED BY RYAN MURPHY AND BRAD FALCHUK · AMERICAN HORROR STORY ASYLUM”.

**Color.** Negro, blanco, rojo sangre, tonos de piel humana, naranja en la tipo y alto contraste en negros. Etalonaje de color mínimo. Tono muy oscuro. Se crea una atmósfera de tensión y dramatismo, contribuyendo a una sensación general de suspense y ansiedad en el espectador. El etalonaje de color mínimo y el tono muy oscuro contribuyen a una sensación de minimalismo y desolación en el audiovisual.

**Efectos visuales.** Cámara en mano, cámara rápida, fundido a/desde negro, zoom, imágenes subliminales (*flash frames*), flash blanco/negro, primerísimo primer plano, temblores, parpadeos, contraluz muy fuerte y oscuro dejando ver sólo siluetas, *jump cut*, contrapicados, fundido y desvanecimiento, y sombras en movimiento.

**Efectos de sonido.** Se escuchan truenos al observarse relámpagos a través de unos cristales en el techo, gemidos de posibles pacientes, ajuste de correas de sujeción y chirrido de puerta metálica.

**Música.** Ver [Anexo A · AHS Murder House](#).

***American Horror Story 3 · Coven***

Nos sumergimos en la historia oculta de la brujería en Estados Unidos. Tras más de tres siglos desde los sangrientos juicios de Salem, las brujas que lograron escapar ahora luchan por sobrevivir. Aumenta la amenaza de extraños ataques contra ellas, por lo que jóvenes con habilidades sobrenaturales son reclutadas en un internado de Nueva Orleans para dominar sus poderes y protegerse de las amenazas. [[FX Networks · AHS Coven](#)]

**Recursos.** Bosques, personas con túnica y capirote, humo, llamas, manos cosiendo figurilla vudú, cicatrices abiertas con suturas, sangre, habitación diáfana con mujer a contraluz portando una cornamenta, ser demoníaco alado en el bosque, macho cabrío, calavera de cabra, trazos a tiza sobre el suelo, velas, cabeza de caballo, vestimenta con púas metálicas, alfiler sobre muñeco vudú, personas con capirotes levitando en el bosque, quema de muñeco vudú, pira de madera ardiendo con personas alrededor vestidas con túnica blanca y en una especie de danza.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Alineación centrada. Duración de ~1.21s por crédito. Texto en blanco con ruido sobre fondo de azulejos en negro, con las juntas en blanco, e ilustraciones animadas o simulando su trazado también en blanco, junto con algún texto en latín. Un total de 11 textos: 9 actores, el título de la temporada, y los creadores al final. Créditos: “SARAH PAULSON · TAISSA FARMIGA · FRANCES CONROY · EVAN PETERS · LILY RABE · EMMA ROBERTS · DENIS O’HARE · WITH KATHY BATES · AND JESSICA LANGE · AMERICAN HORROR STORY COVEN · CREATED BY RYAN MURPHY AND BRAD FALCHUK”.

**Color.** Prácticamente todos los planos son en blanco y negro. Se intercala algún amarillo anaranjado en vestimentas, animales, o en las llamas, así como la sangre que en ocasiones se muestra en color rojo oscuro. Algún plano de personas muestra el color de la piel de los personajes. Etalonaje de color mínimo. Tono muy oscuro. El contraste entre el blanco y negro y los toques de color crea un efecto dramático que puede enfatizar ciertos elementos visuales. El amarillo anaranjado, el rojo oscuro y el color de la piel de los personajes se destacan fuertemente de un entorno predominantemente en blanco y negro, lo que puede aumentar la intensidad emocional de esas imágenes. Los toques de color dirigen la atención del espectador hacia elementos específicos dentro de la composición; por ejemplo, el color rojo oscuro de la sangre resalta la violencia o el peligro, mientras que el amarillo anaranjado simboliza calor, luz o incluso peligro en el contexto de las llamas.

**Efectos visuales.** Cámara rápida, fundido a/desde negro, salto de imagen en un zoom, humo, cámara lenta, llamas, silueta de mujer a contraluz, silueta cornuda, ilustraciones demoníacas animadas, cámara en mano, llamas, primerísimos primeros planos, temblor en la imagen, grano y ruido.

**Efectos de sonido.** Sin sonidos adicionales a la música.

**Música.** Ver [Anexo A · AHS · Murder House](#).

***American Horror Story 4 · Freak Show***

La historia arranca en 1952, en el tranquilo y apacible pueblo de Jupiter, Florida. La llegada de un grupo de fenómenos circenses coincide con la aparición de una oscura entidad que amenaza brutalmente las vidas tanto de los habitantes del pueblo como de los propios artistas del espectáculo.

En este contexto de decadencia de las ferias ambulantes estadounidenses, la serie nos narra la desesperada lucha por la supervivencia de estos singulares personajes.

[\[FX Networks · AHS Freak Show\]](#)

**Recursos.** Carpas de circo, carromatos vivienda, arena, ocre, rojo anaranjado, bombillas, muñequitos circenses, manos de un payaso con guantes blancos haciendo muñecos con globos alargados, mini esqueletos, muñequitos con partes del cuerpo amputadas, cabeza de muñeco de un payaso descascarillada, muñeco de persona en una silla de ruedas, figuras de zancudos, rueda de la muerte con un personaje con dos cabezas sobre la que se lanzan cuchillos, cabeza de marioneta rotando sobre su cuello, marioneta de mono con platillos, marioneta desnuda con una pierna simulando un pene, marionetas desmembradas cogiendo sus partes, cremallera abriéndose y carruaje tirado por marioneta.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Texto en blanco con ruido sobre vídeo de fondo. Duración de ~2s por crédito. Los elementos del vídeo se superponen con alguna letra de la tipografía o alguno se intercala y asocia con el movimiento del objeto en cuestión. Hay créditos que se muestran levantados con una inclinación de unos -3.3°. Se sitúan separados del centro vertical, a la izquierda o a la derecha. Lo mismo ocurre respecto al centro horizontal, quedando algo por encima o por debajo. Trepidación en los caracteres.

Un total de 12 textos: 10 actores, el título de la temporada, y los creadores al final. Créditos: "SARAH PAULSON · EVAN PETERS · MICHAEL CHIKLIS · FRANCES CONROY · DENIS O'HARE · EMMA ROBERTS · FINN WITTROCK · WITH ANGELA BASSETT · WITH KATHY BATES · AND JESSICA LANGE · AMERICAN HORROR STORY FREAKSHOW · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK".

**Color.** Negro, ocre, rojo anaranjado. Tonos oscuros y apagados. Continúa así la sensación de opresión y pesadez. Los elementos empleados en los recursos y este etalonaje evocan lo grotesco y lo macabro de un mundo surrealista. Este tipo de imágenes pueden provocar una respuesta visceral en el espectador, despertando emociones como el horror, la repulsión o la intriga.

**Efectos visuales.** Fundido a/desde negro, zoom, sombras de siluetas de carrusel de feria y de noria, *stop motion*, cámara rápida, *jump cut*, cámara en mano, primerísimos primeros planos y desenfoco.

**Efectos de sonido.** Sin sonidos adicionales a la música.

**Música .** Interlude, artista Burning the waves, álbum The world behind us [<https://open.spotify.com/track/3m0YbCziWx1v6eco71c0lx>]. Versión del tema principal. Ver [Anexo A · AHS · Murder House](#).



***American Horror Story 5 · Hotel***

El lujoso Hotel Cortez de Los Ángeles, dirigido por una enigmática Condesa, que resulta ser una vampiresa obsesionada con la moda, esconde tras su fachada un oscuro secreto: es el escenario de inquietantes sucesos y fenómenos paranormales. Las extrañas actividades del hotel llamarán la atención de un intrépido detective de homicidios, que se verá inmerso en una investigación escalofriante. [[FX Networks · AHS Hotel](#)].

**Recursos.** Manos temblorosas cogidas a barrotes de madera, sangre chorreando, limpiando sangre con un cepillo, mujer en camisón blanco sobre un sofá junto a otro personaje cadavérico tumbado, paredes desconchadas, sombras de silueta de los personajes, niño con pijama blanco, esqueleto, personal de limpieza del hotel con minifalda negra y zapatos de tacón negros, alfombra manchada de sangre, brazos saliendo del un colchón que atrapan a la persona que está sobre el mismo, personajes saliendo del interior de un colchón, personaje cubierto con sábana levitando en un pasillo, esqueleto, mujer en lencería, calavera, pintalabios rojo y máscara de gas.

**Tipografía.** Fuente modificada de “Rennie Mackintosh Stems” con todas las letras en mayúscula. Texto en rojo anaranjado de neón. Alineación centrada. Pequeño zoom de acercamiento y parpadeo. Duración de ~0.83s por crédito. Aquí se intercalan los 10 mandamientos con los créditos de los actores y actrices, haciendo un total de 23 textos.

Créditos: "FX PRESENTS · KATHY BATES · SARAH PAULSON · Nº5 HONOUR THY FATHER AND THY MOTHER · EVAN PETERS · WES BENTLEY · MAT BOMER · Nº3 THOU SHALT NOT TAKE THE LORD'S NAME IN VAIN · CHLOE SEVIGNI · Nº6 THOU SHALT NOT KILL · Nº4 REMEMBER THE SABBATH DAY TO KEEP IT HOLY · DENIS O'HARE · Nº9 THOU SHALT NOT BEAR FALSE WITNESS · Nº10 THOU SHALT NOT COVET · CHEYENNE JACKSON · Nº8 THOU SHALT NOT STEAL · WITH ANGELA BASSETT · Nº7 THOU SHALT NOT COMMIT ADULTERY · AND LADY GAGA · Nº1 THOU SHALT HAVE NO OTHER GODS BEFORE ME · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK · Nº2 THOU SHALT NOT MAKE UNTO THEE ANY GRAVEN IMAGE · AMERICAN HORROR STORY HOTEL".

**Color.** Neón rojo, rojo sangre, blanco grisáceo, ocre. Tono muy oscuro. La presencia del color intenso del neón rojo y el rojo sangre contrasta fuertemente con los elementos sombríos y macabros como los personajes en blancos grisáceos. Este contraste crea una atmósfera inquietante y perturbadora que captura la atención del espectador, despertando emociones como miedo, intriga y fascinación.

**Efectos visuales.** Fundido a/desde negro, *jump cut*, visión a través de una mirilla, flash blanco/negro, efecto ojo de pez debido a la visión a través de la mirilla, primerísimo primer plano, parpadeos, cámara rápida, *travelling*.

**Efectos de sonido.** Chisporroteo al final, con en el título de la temporada, que apaga las letras.

**Música.** Melodía de instrumentos de viento que se superpone y acompaña al tema principal.

***American Horror Story 6 · Roanoke***

En esta ocasión no se incluye una secuencia de títulos tradicional como sí aparece en el resto de temporadas. Fue una elección deliberada para adaptarse al formato narrativo único de esta entrega, juega con el concepto de realidad y ficción. Está presentada como un documental llamado “*My Roanoke Nightmare*”, que sigue a una pareja que afirma haber experimentado actividad paranormal en una casa embrujada de Carolina del Norte. Posteriormente, en la segunda mitad, cambia a grabaciones caseras que muestran la filmación de la secuela del documental. Como técnicamente los espectadores están viendo el documental y no American Horror Story directamente, la secuencia de títulos habitual de AHS no tendría sentido. La temporada sí que incluye como secuencia de títulos una simple tarjeta con el texto “Mi Pesadilla Roanoke”. Este cambio refuerza la idea de que algo no es lo que parece. [[FX Network · AHS Roanoke](#)]

***American Horror Story 7 · Cult***

En un pueblo ficticio de Estados Unidos, poco después de las elecciones presidenciales de 2016, la victoria de Donald Trump altera la tranquilidad de la comunidad, especialmente para Ally Mayfair-Richards, dueña de un restaurante local. Sus tres fobias (coulrofobia, homofobia y tripofobia) se intensifican debido a la situación.

[\[FX Networks · AHS Cult\]](#)

**Recursos.** Figurita de ángel tocando el arpa, mano ensangrentada, lavabo con sangre fluyendo, abejas y panal, espalda con agujeros ensangrentados de los que salen insectos, máscara de Donald Trump, féretro en un bosque del que emergen personajes caracterizados de payaso, globos, granada de humo, payaso con machete o hacha, malabares con cuchillos, máscara de Hillary Clinton, humo, carrusel, máscara de gas, traje de protección, perro fallecido, hacha de cocina, delantal ensangrentado, chistera de mago, pareja ensangrentada y desnudos besándose, confeti, bandera estadounidense, traje de apicultor y grilletes.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Texto metálico en oro blanco sobre vídeo de fondo. Duración de ~1.2s por crédito. Alineación centrada. Los elementos del vídeo se superponen con alguna letra de la tipografía o alguno se intercala e interactúa con los caracteres. Un total de 7 textos: 5 actores, los creadores, y el título al final. En esta sesión “American Horror Story se sustituye por sus iniciales”.

Créditos: “SARAH PAULSON · EVAN PETERS · CHEYENNE JACKSON · BILLIE LOURD · ALISON PILL · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK · AHS CULT”.

**Color.** Negro, verde azulado, naranja, rojo sangre, amarillo. Tonos oscuros. Se mantiene una atmósfera intensamente surrealista y perturbadora, creando una sensación de desconcierto y horror.

**Efectos visuales.** Paneo, cámara lenta, cámara rápida, zoom, primerísimo primer plano, *jump cut*, desenfoque.

**Efectos de sonido.** No se distingue ningún sonido adicional a los incorporados en la música, salvo un ruido de cadenas cuando aparece el nombre de la temporada al final con las manos engrilletadas de fondo.

**Música.** Melodía de instrumentos de trompeta y tambores militares marcando una marcha, que se superponen y acompañan al tema principal, adicionalmente campanillas.

***American Horror Story 8 · Apocalypse***

En un mundo devastado por un apocalipsis nuclear, un grupo selecto de supervivientes encuentra refugio en fortalezas construidas por la enigmática Cooperativa. En la costa oeste de Estados Unidos, el implacable liderazgo de dos mujeres mantiene un estricto control sobre el Refugio Tres. La llegada inesperada de un representante de la Cooperativa, con la misión de salvar a la sociedad mediante un paraíso secreto, altera el orden establecido. Bajo la apariencia de una salvación para la humanidad, se libra una batalla final entre las fuerzas del bien y del mal. [[FX Networks · AHS Apocalypse](#)]

**Recursos.** Serpientes, velas blancas, humo, calaveras de cabra, tiza y trazados con símbolos demoníacos sobre el suelo, ilustraciones demoníacas, ser demoníaco alado y esquelético en un bosque, explosión nuclear, escorpión, llamas de velas, niños que entran en un búnker, casas de madera ardiendo, fotografías antiguas en blanco y negro, calaveras, medidor de radiación, maniquís para pruebas de radiación, escultura mariana y camión blanco flotando en el aire sobre fondo negro.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Texto en blanco sobre vídeo de fondo con brillo anaranjado vibrante alrededor de los caracteres. Duración de ~1.6s por crédito. Alineación centrada. Se incluye al inicio la compañía FX Networks que presente la sesión. Un total de 12 textos: FX, 9 actores, los creadores, y el título al final. Créditos: “FX PRESENTS · SARAH PAULSON · EVAN PETERS · ADINA PORTER · BILLIE LOURD · LESLIE GROSSMAN · CODY FERN · EMMA ROBERTS · CHEYENNE JACKSON · AND KATHY BATES · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK · AMERICAN HORROR STORY APOCALYPSE”.

**Color.** Naranja, rojo, amarillo, blanco y negro. Se crea una atmósfera enigmática y ominosa. Estos colores se combinan con imágenes perturbadoras y simbólicas para evocar una sensación de intriga y peligro inminente en el espectador.

**Efectos visuales.** Fundido a/desde negro, cámara rápida, reproducción inversa, flash blanco/negro, imágenes subliminales (*flash frames*), temblores, *jump cut*, blanco y negro, contraluz con siluetas de personajes, llamas, humo, desenfoque, zoom, grano y ruido, quema de fotografía, miraje, negativo fotográfico y fotografía que se desintegra de asistentes a un ensayo nuclear.

**Efectos de sonido.** Sin sonidos adicionales a la música.

**Música.** Ver [Anexo A · AHS · Murder House](#).

***American Horror Story 9 · 1984***

En el verano de 1984, los nuevos monitores del Campamento Redwood, se adaptan a sus nuevas responsabilidades, guiando a los campistas y manteniendo el orden en el lugar. Este grupo de amigos se ve envuelto en una atmósfera cada vez más inquietante. Las historias de fogatas, que antes solo eran relatos para entretener, ahora parecen cobrar vida, reflejando un pasado sangriento y plagado de misterio. [[FX Networks · AHS 1984](#)]

**Recursos.** Personas con ropa de gimnasio ochentera, cuchillo con sangre, bosques, embarcadero, sangre sobre la pantalla, personajes practicando aeróbic, lavabo con restos de sangre, llaves oxidadas, zapatillas Converse, hacha, bandera estadounidense, estatua de la libertad, humo, embarcadero, *walkman*, equalizador, mano ensangrentada goteando, copa de cristal con vino cayendo al suelo y esparciendo su contenido en el impacto, afilando la hoja de un hacha, patines, casete, Ronald Reagan, pantalla de videojuego, reproductor de vídeo VHS, personas haciendo esquí acuático, personas bailando una coreografía frente a un portal en la calle, vehículo deportivo, cuenta revoluciones acelerando, llamas y persona con guadaña .

**Tipografía.** Fuente combinación de “Friday The 13th” y “American Horror Story”, en esta ocasión no se escriben todos los caracteres en mayúsculas sino solo la primera letra. Alineación centrada. Fondo de pantalla en negro con gráficos de videojuego animados en colores RGB e imagen con líneas de entrelazado. Vibración simulando el refresco de las televisiones de tubo. Un total de 12 textos: FX, 9 actores, los creadores, y el título al final como AHS. Créditos: “FX presents · Emma Roberts · Billie Lourd · Leslie Grossman · Cody Fern · Matthew Morrison · Gus Kenworthy · John Carroll Lynch · Angelica Ross · Zach Villa · Created by Ryan Murphy and Brad Falchuk · AHS 1984”



**Color.** Colores pastel en vestuario de deporte, neones morados, verdes y fucsias, rojo sangre. Pese al colorido de esta cabecera los colores se muestran poco saturados para dar un aspecto más retro. Sugiere un audiovisual con una atmósfera retro, vibrante y ligeramente inquietante. El contraste entre los colores pastel y los neones brillantes, junto con el rojo sangre, contribuye al impacto visual y emocional de esta temporada. El rojo sangre destaca de manera dramática en el contexto de los tonos más suaves y pastel, añadiendo un elemento de peligro y violencia a la narrativa.

**Efectos visuales.** Primerísimo primer plano, paneos en plano cenital/horizontal/vertical, cámara en mano, *jump cut*, *travelling*, imagen desenfocada y poco nítida con ruido de cinta de vídeo. Bordes negros a ambos lados quedando el vídeo centrado en 4:3, con los laterales simulando la curvatura de una pantalla de tubo de rayos catódicos.

**Efectos de sonido.** Cuchillo cayendo en lavabo, sonidos de máquina recreativa, manojos de llaves cayendo al suelo, arrastre de hacha sobre suelo de madera, cierre de tapa de reproductor de casetes, copa de cristal que se rompe al caer al suelo, la música se ralentiza al enredarse el mecanismo de un casete cuando aparece el título de la temporada al final.

**Música.** "Thee Alienn Haunting Hour", JayTheeMad Hatter [[Spotify](#)]

***American Horror Story 10.1: Double Feature · Red Tide***

Un escritor con problemas para encontrar su voz, su mujer embarazada y su hija se mudan a un pueblo costero aislado para pasar el invierno. Buscando tranquilidad e inspiración, esperan encontrar un refugio creativo lejos del mundanal ruido. Sin embargo, una vez instalados, descubren que la tranquilidad del lugar esconde un secreto inquietante. Los verdaderos habitantes del pueblo, alejados de la fachada acogedora inicial, comienzan a mostrar su verdadera cara. [[FX Networks · AHS Double Feature Red Tide](#)]

**Recursos.** Material de laboratorio, mechero, llama, lámpara de faro, espuma de mar llegando a la orilla, gotas de sangre, mano con cuchillo cortando carne, Pilgrim Monument, tubos condensadores en espiral, máquina de escribir, sierra de desgarrar carne, lombrices ensangrentadas sobre pieza de carne, tomografía cerebral, labios entreabiertos babeando sangre, quemando cuchara conteniendo una sustancia blanca, humo, llamas, cápsulas de medicamento, radiografía dental, partitura, hacha, menaje de porcelana, violín, piedra de afilar rotando, pez muerto en la orilla del mar, moscas, embarcadero, lombrices, pájaro muerto, embarcadero, matraz con líquido en ebullición, rostro ensangrentado con la boca semi abierta con colmillos de vampiro y una mano frotando la sangre, corazón latiendo sobre una mesa, vasito de café lleno de sangre, gancho de carnicería, vaso de precipitado vertiendo sustancias cristalinas, jeringuilla succionando sangre, teclas de piano sobre las que se vierte sangre y boca de la que sale humo.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Alineación centrada. Duración de ~1.6s por crédito. Texto en blanco con sombra arrojada en negro sobre vídeo de fondo. Un total de 14 textos: FX, 12 actores, los creadores, y el título al final. Créditos: “FX PRESENTS · SARAH PAULSON · EVAN PETERS · LILY RABE · FINN WITTRICK · FRANCES CONROY · BILLIE LOURD · LESLIE GROSSMAN · ADINA PORTER · ANGELICA ROSS · MACAULAY CULKIN · RYAN KIERA ARMSTRONG · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK · AMERICAN HORROR STORY RED TIDE”

**Color.** Azul, amarillo, verde, rojo sangre, naranja, negro. Tonos vivos y muy nítidos en comparación a otras temporadas, tanto en exteriores como en interiores. Atmósfera intensa y vívida que evoca una amplia gama de emociones y sensaciones. El rojo sangre se emplea de manera impactante y provocativa, destacando elementos de peligro, violencia y misterio en la narrativa. El negro se utiliza para crear un fondo oscuro y dramático que resalta los colores más brillantes y saturados de la paleta. Este contraste entre luces y sombras añade profundidad y misterio a la composición, generando una atmósfera visualmente intrigante.

**Efectos visuales.** Zoom, primerísimo primer plano, imágenes subliminales (*flash frames*), cámara rápida, *jump cut* y reproducción inversa. Pese a la nitidez de los planos, en esta cabecera, se incluye ruido aleatorio sobre el vídeo como puntos o hilos.

**Efectos de sonido.** Agua hirviendo, olas me mar rompiendo en la orilla, gotas de sangre, corte con cuchillo, líquido rojo recorriendo tubo en espiral, tecleando en máquina de escribir, desgarrar carne con serrucho, cápsulas cayendo al suelo, hacha golpeando pieza de carne, ruido de moscas, arrastre de plato de porcelana sobre mesa, ebullición de líquido en un matraz, burbujeo, exhalación de humo y chirrido de bisagra metálica al final cuando se muestra el título. Prácticamente todos los planos incluyen un efecto de sonido sobre el tema musical principal.

**Música.** Ver [Anexo A · AHS · Murder House](#).

***American Horror Story 10.2: Double Feature · Death Valley***

Continúa la temporada 10 con una nueva cabecera (sinópsis en [apartado anterior](#)).

**Recursos.** Visión endoscópica, paredes estomacales ondulando, platillo volante rotando, tentáculos de pulpo, platillo volante sobre paisaje montañoso, cono de luz abduciendo a una persona, humo, esfera de reloj con números romanos, tentáculos filamentosos, feto humano con movimientos espasmódicos y brazos o manos dislocándose, tentáculo de pulpo enroscándose en brazo humano, escalpelo, tentáculo de pulpo enroscándose en cintura humana, tentáculo de pulpo enroscándose en cuello humano, ojo y reflejo de tentáculos, líquido y tentáculo cayendo entre piernas, feto con varios brazos, feto con varios cordones umbilicales y el cráneo elongado, feto con tentáculos filamentosos puntiagudos emergiendo del rostro, coche incendiándose, tentáculo introduciéndose en una boca y platillos volantes alejándose con el fondo montañoso.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Alineación variable a izquierda, derecha o centro y centrada en la vertical. Duración de ~1.3s por crédito. Texto blanco sobre vídeo de fondo. Un total de 12 textos: 10 actores, los creadores, y el título al final. Créditos: “SARAH PAULSON · LILY RABE · LESLIE GROSSMAN · ANGELICA ROSS · NEAL MCDONOUGH · KAIA GERBER · NICO GREETHAM · ISAAC COLE POWELL · RACHEL HILSON · REBECCA DAYAN · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK · AMERICAN HORROR STORY DEATH VALLEY ”.

**Color.** Blanco y negro con predominio de grises oscuros. Esta combinación intensifica la sensación incómoda y surrealista, contribuyendo a crear una atmósfera opresiva y perturbadora, que se ve reforzada por la combinación de elementos visuales inquietantes y extraterrestres.

**Efectos visuales.** Imagen en blanco y negro, fundido a/desde negro, imágenes subliminales (*flash frames*), cámara rápida, *jump cut*, primerísimo primer plano y desenfoque.

**Efectos de sonido.** Sonido viscoso y de roce de los tentáculos al rodear algún objeto, chasquidos de ondulación de tentáculos, escalpelo metálico golpeando el suelo, sonido de espray con el movimiento de los tentáculos y crepitar de llamas en el coche que se incendia.

**Música.** Ver [Anexo A · AHS · Murder House](#).

***American Horror Story 11 · NYC***

En la vibrante ciudad de Nueva York durante la década de 1980, una ola de crímenes azota a la comunidad gay. Un virus mortal, sin precedentes, emerge como la posible causa, sembrando el pánico y la incertidumbre entre los ciudadanos.

[\[FX Networks · AHS NYC\]](#)

**Recursos.** Ciervo, óvulos con tinción roja, ropa *bondage*, sangre, elementos de cámara fotográfica antigua, ovulos y espermatozoides con tinción roja, cóctel naranja, jaula para persona, escultura masculina sobre la que desliza sangre, ropa de cuero, cremallera, sombrilla de cóctel, esferas de microorganismos o células, torso de personaje esquelético, sombrero de policía, fusta, medalla plateada de San Cristóbal, división celular, radiografía del torso en rojo, cadenas, sogas, grilletes, mano amputada engrilletada y goteando sangre, aguja hipodérmica goteando sangre, llamas, pañuelos de amebas, palillo de sombrilla ce cóctel perforando una cereza y rostro de persona con mordaza de bola de color rojo.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Alineación centrada. Textos en negro sobre fondo negro o blanco, vídeo de fondo y salpicaduras de sangre. Pequeña vibración. Un total de 13 textos: FX, 10 actores, los creadores, y el título al final. Créditos: “FX PRESENTS · RUSSELL TOVEY · JOE MANTELLO · BILLIE LOURD · DENIS O’HARE · CHARLIE CARVER · LESLIE GROSSMAN · SANDRA BERNHARD · ISAAC POWELL · ZACHARY QUINTO · AND PATTI LUPONE · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK · AMERICAN HORROR STORY NYC”.

**Color.** Rojo, negro, naranja, tonos de piel humana, amarillo, azul y verde.

Predominio de negros puros y rojo. Muestra un atmósfera oscura, tensa, y hasta siniestra. El negro representa muerte, misterio, poder, mientras que el rojo simboliza peligro, pasión, violencia y sangre. La combinación de ambos intensifica la sensación de peligro y fatalidad. El naranja del cóctel aporta un toque de calidez y energía, pero en contraste con el negro y rojo, puede interpretarse como ironía o falsa alegría. El amarillo, azul y verde presentes en menor medida, en unas sombrillas de cóctel, podrían aparentar tranquilidad o esperanza, pero su presencia limitada no logra contrarrestar la fuerza del negro y rojo.

**Efectos visuales.** Imágenes subliminales (*flash frames*), cámara rápida, *jump cut*, primerísimo primer plano, flash blanco/negro, reproducción inversa y ruido fotográfico en algún plano.

**Efectos de sonido.** Flash de bombilla, carga de flash, disparo de cámara fotográfica, sonido de obturador de cámara, latigazo con fusta, verter líquido, cadenas, exhalando aire y arrastre de sogas .

**Música.** Ver [Anexo A · AHS · Murder House](#).

***American Horror Story 12 · Delicate***

Para Anna Victoria Alcott, una talentosa actriz que anhela ser madre, la vida se presenta como una montaña rusa de emociones. Tras varios intentos fallidos de fecundación in vitro, la esperanza de formar una familia se convierte en su mayor anhelo. Sin embargo, mientras su carrera profesional alcanza su punto álgido, con el éxito de su última película, un oscuro presagio comienza a atormentarla. La sensación de ser observada y la sospecha de que algo o alguien la acecha la sumergen en un estado de paranoia y miedo. [[FX Networks · AHS Delicate](#)]

**Recursos.** Visión endoscópica, perfil de mujer embarazada, set de utensilios de maquillaje, cama de parto chorreando sangre, sangre burbujeando, flor que abre sus pétalos, personajes cubiertos con una sábana de la cabeza a los pies, esqueleto de bebé, llamas, muñeca quemándose, escalpelo y pinzas, collar de perlas, instrumental de cirugía estética, inseminación in-vitro de un óvulo, araña, jeringuilla inyectada en labio, dientes ensangrentados, cigüeña con una bolsa colgando del pico conteniendo un bebé, tarántula, telarañas, bebé con los dedos muy largos y puntiagudos, radiografía en rojo del cadáver de un feto en el útero, zapatos de tacón con púas en movimiento, cabra montesa, cráneo de cabra ensangrentado, lavabo cubierto de gotas de sangre, bebé lactando con uñas muy largas y puntiagudas lacadas en negro, velas, carrito de bebé en llamas, bandeja de plata sobre la que cae una placenta vacía y una orquídea de la que emerge una llama desde su ovario como fondo detrás del título.

**Tipografía.** Fuente “American Horror Story” con todas las letras en mayúscula. Alineación centrada. Texto de color dorado metálico con relieve y trazado fino, con sombra arrojada en negro. Un total de 13 textos: FX, 10 actores, los creadores, y el título al final. Créditos: “FX PRESENTS · EMMA ROBERTS · MATT CZUCHRY · KIM KARDASHIAN · ANNABELLE DEXTER-JONES · MICHAELA JAÉ RODRÍGUEZ · DENIS O’HARE · CARA DELEVINGNE · JULIE WHITE · MAAZ ALI · CREATED BY RYAN MURPHY & BRAD FALCHUK · AMERICAN HORROR STORY DELICATE”.



**Color.** Rojo, verde, rosa, amarillo anaranjado, negro. Tono muy oscuro y contrastado. Iluminación de figuras con luz roja o verde. Combinación de elementos que evocan tanto la vida como la muerte, la fertilidad y el dolor.

**Efectos visuales.** Primerísimo primer plano, rotación de elementos o de cámara respecto al centro de la pantalla, *jump cut*, *travelling*, paneo y superposición de imágenes replicadas.

**Efectos de sonido.** Cascabel de serpiente, exhalando aire, llanto de bebé, goteo vaporizado, chorro de líquido y crepitar de fuego.

**Música.** Ver [Anexo A · AHS · Murder House](#).

**Anexo B · Homenaje a estrellas del cine de terror**

El cine de terror ha sido un género que ha cautivado a las audiencias desde sus inicios, transportándonos a mundos de suspense, horror y oscuridad. A lo largo de su historia, este género ha contado con la presencia de grandes figuras que han dejado una huella imborrable en la memoria colectiva. Artistas que, con su talento y dedicación, han dado vida a personajes icónicos y creado historias que han marcado a generaciones.

Lamentablemente, alguno de ellos ya no está con nosotros. Por tal motivo, se rinde un modesto tributo a estos actores que nos han dejado, incluyendo sus nombres como parte de los créditos de este proyecto como muestra de respeto y gratitud por su inigualable aporte al género del terror

Es importante destacar que la selección que se presenta no es exhaustiva, y que existen muchos otros artistas que también merecen ser reconocidos por su contribución al género. Sin embargo, esta lista sirve como un punto de partida para recordar y celebrar el legado de grandes maestros del terror.

Las biografías que figuran a continuación se han consultado en IMDb (Internet Movie Database) [<https://www.imdb.com/>]. Se trata de una página web y una base de datos en línea que contiene una vasta colección de datos sobre películas, series, actores y personal de producción.

**Actrices de películas de terror**

**Dominique Dunne** (1959-1982): actriz estadounidense conocida por su papel de Dana Freeling en la película de terror *Poltergeist* (1982). Dunne fue asesinada por estrangulamiento por su exnovio John Sweeney en 1982, con 22 años. [[Biografía IMDb](#)]

**Heather O'Rourke** (1975-1988): actriz infantil estadounidense conocida por su papel de Carol Anne Freeling en la trilogía de películas *Poltergeist*. O'Rourke murió de un paro cardíaco séptico en 1988, a la edad de 12 años. [[Biografía IMDb](#)]

**Margot Kidder** (1948-2018): actriz canadiense conocida por su papel de Lois Lane en la serie de películas de *Superman* de la década de 1970. Sus interpretaciones en películas como *Black Christmas* (1974) y *The Amityville Horror* (1979) continúan siendo apreciadas por fanáticos del terror en todo el mundo. Kidder murió por suicidio por sobredosis de drogas y alcohol en 2018, a la edad de 69 años. [[Biografía IMDb](#)]

**Mae Clarke** (1910-1992): actriz estadounidense que se consolidó como un ícono del cine de terror gracias a su papel protagónico en la emblemática película *Frankenstein* (1931), donde interpretó a Elizabeth, la joven aterrorizada por la creación del Dr. Frankenstein. Clarke murió de cáncer en 1992, a la edad de 82 años. [[Biografía IMDb](#)]

**Barbara Shelley** (1932-2021): actriz inglesa conocida por sus papeles en películas de terror de la década de 1960, como *Blood of the Vampire* (1958), *Village of the Damned* (1960). o *Dracula: Prince of Darkness* (1966). Shelley murió por complicaciones debidas a COVID-19 en enero de 2021, a la edad de 88 años. [[Biografía IMDb](#)]

**Actores de películas de terror**

**Bela Lugosi** (1882-1956): actor húngaro-estadounidense, famoso por interpretar a Drácula en la película del mismo nombre en 1931. Murió de un ataque al corazón el 16 de agosto de 1956. Fue enterrado con un traje de Drácula, incluyendo la capa. [[Biografía IMDb](#)]

**Boris Karloff** (1887-1969): actor británico, considerado uno de los grandes iconos del cine de terror, conocido por sus papeles en *Frankenstein* (1931) y *La momia* (1932). Falleció en febrero de 1969 a causa de enfisema pulmonar, el funeral y cremación se llevaron a cabo siguiendo los preceptos del hinduismo. [[Biografía IMDb](#)]

**Vincent Price** (1911-1993): actor estadounidense, el maestro del horror gótico conocido por sus papeles en películas de terror como *House of Wax* (1953), *The Fly* (1958) y *House on Haunted Hill* (1959). Murió a consecuencia de cáncer de pulmón y enfisema pulmonar. [[Biografía IMDb](#)]

**Christopher Lee** (1922-2015): actor británico, reconocido por interpretar al vampiro Drácula, fue un actor prolífico que trascendió el cine de terror. Lee interpretó a villanos memorables como al mencionado Drácula en *Horror of Dracula* (1958) y la momia Kharis en *The Mummy* (1959). Falleció de un ataque al corazón en 2015. [[Biografía IMDb](#)]

**Max Schreck** (1879-1936): actor alemán, recordado principalmente por su papel protagónico como el vampiro Conde Orlok en la película muda *Nosferatu* (1922). Su caracterización en esta película, fue tan magistral que muchos creyeron que era un verdadero vampiro contratado por el director F. W. Murnau para darle mayor realismo al personaje. Falleció en 1936 de un ataque al corazón. [[Biografía IMDb](#)]

**Mario Bava** (1924-1980): director y actor italiano, fue conocido por su virtuosismo visual y su contribución al género del terror y el *giallo* (género de cine y literatura originado en Italia a mediados del siglo XX que se caracteriza por su estética oscura y violenta, con elementos de terror gótico, erotismo y misterio psicológico). Falleció en 1980 de un ataque al corazón. [[Biografía IMDb](#)]

### **Anexo C · Localizaciones de rodaje**

Las localizaciones de las series de televisión son un elemento importante que puede influir en la trama, la ambientación y la estética de la producción. Los espectadores a menudo se sienten atraídos por conocer los lugares donde se ha rodado su serie favorita, lo que puede generar interés turístico y económico en las zonas elegidas.

Entre las razones del interés por las localizaciones se puede destacar: la conexión con la historia, de modo que los lugares de rodaje pueden convertirse en símbolos de la serie y evocar emociones en los espectadores; el descubrimiento de nuevos lugares, destinos y culturas; o convertirse en una experiencia inmersiva al visitar los lugares de rodaje permitiendo recrear escenas y sentirse parte de la historia.

Más allá del interés que suscita el conocer las localizaciones, se detallan aquí las mismas por poner en contexto los planos de las grabaciones y revelar cómo sitios tan dispares pueden confluir en un mismo objetivo expresivo. La clave reside en la locación en sí misma o en los elementos que alberga. Tanto fotografías como vídeos son obra del autor. Se indica año y lugar, así como la cámara utilizada. Las imágenes se muestran en orden cronológico de captura.

**Figura C1**

*Cerda amamantando a sus crías en una calle de Bangkok, Tailandia (2004)*



*Nota:* Captura de pantalla de video grabado con una Nikon D4300.

**Figura C2**

*Lechones por las calles de Beijing, China (2006)*



*Nota:* Fotografías tomadas con una Canon EOS 350D.

**Figura C3**

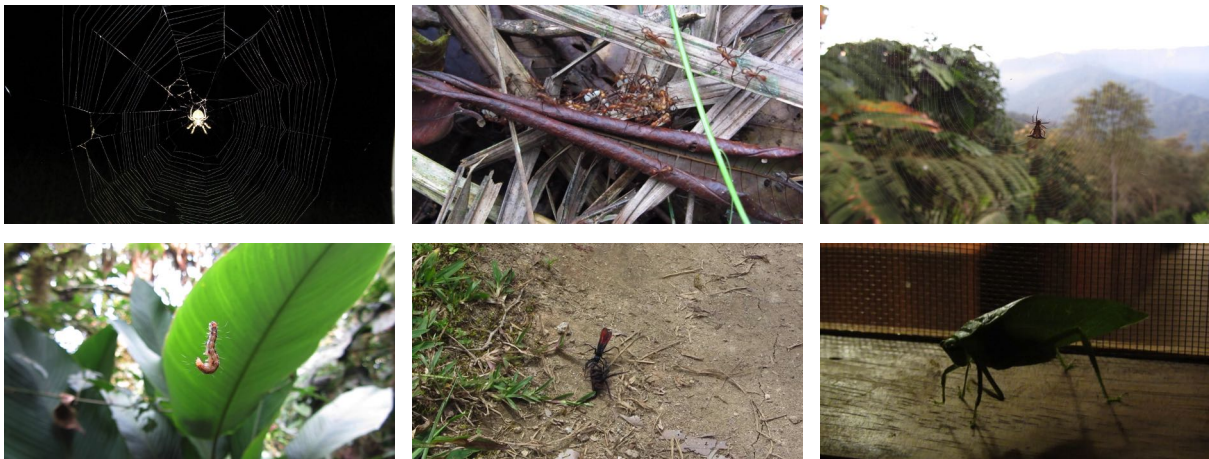
*Curso de entomología forense, Picassent, Valencia, España (2010)*



*Nota: Fotografías tomadas con una Canon EOS 350D.*

**Figura C4**

*Insectos, Bosque Nublado de Santa Lucía, Mindo, Ecuador (2012)*



*Nota: Fotografías y capturas de vídeos realizados con una Canon PowerShot SX220 HS.*

**Figura C5**

*Enfermería de la cárcel de Alcatraz, San Francisco, California, EEUU (2013)*



*Nota: Captura de pantalla de un video grabado con una Canon EOS 7D.*

**Figura C6**

*Antiguo pueblo minero Bodie Ghost Town, California, EEUU (2013)*



*Nota: Capturas de vídeo realizado con una Canon EOS 7D.*



**Figura C7**

*Cigarras en la aldea tradicional de Andong, Corea del Sur (2023)*



*Nota: Fotografías tomadas con una Canon EOS 7D.*

**Figura C8**

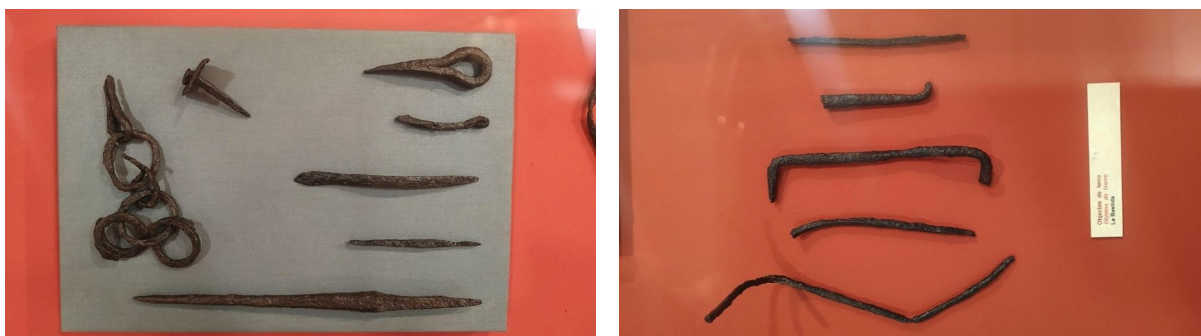
*Ciudad medieval de Mdina, Malta (2024)*



*Nota: Capturas de vídeo realizado con una DJI OSMO Action 4.*

**Figura C9**

*Herramientas del yacimiento de la Bastida, Moixent, Valencia, España (2024)*



*Nota: Fotografías tomadas con un móvil Xiaomi Redmi Note 6 Pro.*

**Figura C10**

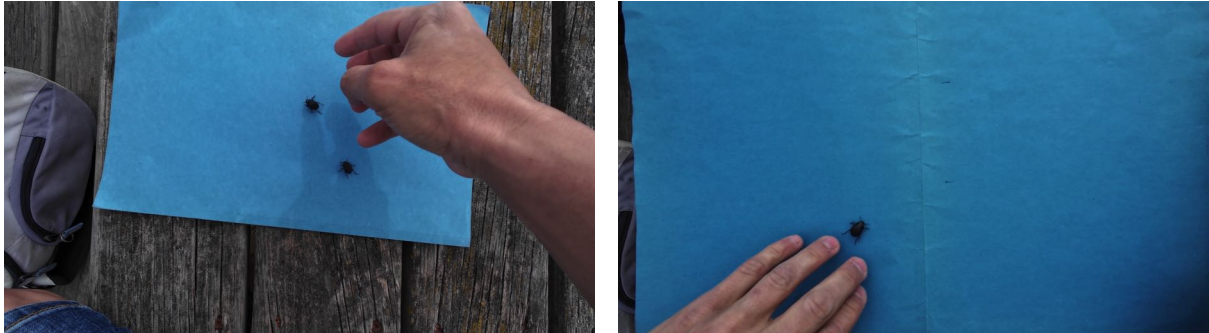
*Psiquiátrico abandonado de Cheste, Valencia, España (2024)*



*Nota: Capturas de vídeo realizado con una DJI OSMO Action 4.*

**Figura C11**

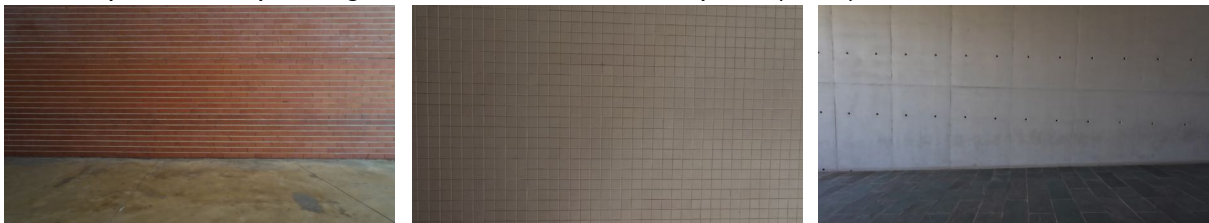
*Escarabajos peloteros de la playa del Saler, Valencia, España (2024)*



*Nota: Capturas de vídeo realizado con una DJI OSMO Action 4.*

**Figura C12**

*Fondos para matte-painting de la EPSG, Valencia, España (2024)*



*Nota: Capturas de vídeo realizado con una DJI OSMO Action 4.*

**Figura C13**

*Laboratorios de química de la EPSG, Valencia, España (2024)*



*Nota: Capturas de vídeo realizado con una DJI OSMO Action 4.*

**Anexo D · Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030**

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

<b>Objetivos de Desarrollo Sostenible</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>	<b>No Procede</b>
ODS 1. Fin de la pobreza			X	
ODS 2. Hambre cero				X
ODS 3. Salud y bienestar		X		
ODS 4. Educación de calidad	X			
ODS 5. Igualdad de género				X
ODS 6. Agua limpia y saneamiento				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico		X		
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras	X			
ODS 10. Reducción de las desigualdades			X	
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles			X	
ODS 12. Producción y consumo responsables		X		
ODS 13. Acción por el clima				X
ODS 14. Vida submarina				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas			X	
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos		X		

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

**ODS 4: Educación de calidad:** El TFM fomenta la educación en el campo audiovisual a través del análisis y la práctica de técnicas avanzadas en la producción de secuencias de créditos. Al investigar y aplicar elementos estilísticos de una serie reconocida, se adquieren conocimientos prácticos y teóricos que contribuyen a la formación.

**ODS 9: Industria, innovación e infraestructuras:** Este proyecto se centra en la innovación dentro de la industria audiovisual, utilizando herramientas y técnicas accesibles para crear contenido de alta calidad. Promueve la industria creativa y demuestra que con recursos limitados se pueden lograr resultados profesionales, impulsando la infraestructura creativa y tecnológica.