

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“PREPRODUCCIÓN DE UNA NUEVA MINISERIE DE FICCIÓN PARA TELEVISIÓN: INSANIA”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Francisco Javier Rodríguez Bellanato

Tutor/a:

Rebeca Díez Somavilla

GANDIA, 2021

RESUMEN

En el trabajo de final de grado desarrollaré la idea original (Preproducción) de una nueva miniserie de televisión transgresora, que rompe con la estructura lógica de las series convencionales.

Insania es un mundo donde se pierde la noción entre ficción y realidad, a través del cual uno mismo podrá vagar sobre los instintos más oscuros que residen en el interior del ser humano y así poder comprender que la persona que más daño puede hacerte es la que mejor te conoce, uno mismo. Una miniserie acompañada de una peculiar estética que haga sentir al espectador una lluvia de emociones que pueda llegar a convertirse en adictiva. El trabajo también incluirá un teaser promocional de la serie de televisión para dar vida a toda la idea en su conjunto.

Palabras clave

preproducción audiovisual, serie televisiva, ficción, realidad, terror

ABSTRACT

In my final thesis I'll develop the original idea (pre-production) of a new and groundbreaking TV miniseries, that breaks the logical structure of the conventional series.

Insania is a world where the notion between fiction and reality is lost, in which oneself may wander through the darkest instincts that lie within the human being and so being able to comprehend that the person that can harm you the most is the one that better knows you, yourself. A miniseries accompanied by a peculiar esthetic that makes the viewer feel a rain of emotions that might become addictive. The work will also include a promotional teaser of the television series to give life to the whole idea as a whole.

Keywords

audiovisual pre-production, television series, fiction, reality, terror

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVOS	2
METODOLOGÍA.....	2
CONTEXTO	3
2. ORIGEN DE LA IDEA	11
2.1. ¿Por qué cine de terror?	11
2.2. PÚBLICO OBJETIVO	11
2.3. ESTILO Y REFERENCIAS VISUALES	16
2.3.1. Estilo.....	16
2.3.2. Referencias visuales.....	17
3. INSANIA.....	21
3.1 Título.....	21
3.2 Estructura de la historia.....	22
3.3 Descripción personajes.....	23
3.4 Capítulos	25
4. PREPRODUCCIÓN	28
4.1 Guion literario del capítulo 00 “Insania”	28
4.2 Storyboard.....	38
5. CONCLUSIONES	46
6. BIBLIOGRAFÍA	48

1. INTRODUCCIÓN

El miedo es un sentimiento que hace actuar a las personas de la manera más indecisa posible. Es algo espontáneo e inmanejable que se apodera de ti haciéndote perder el control sobre aquello que pensabas tenerlo. **Insania** es ese control.

Esto no es solo un trabajo académico, es un proyecto personal. La elección de la idea nunca resultó ser un problema, era una cosa que he tenido clara desde el principio y que a medida que avanzaba se iba consolidando. Por ello, pretendo desarrollar la preproducción de un formato original para una serie de televisión.

El trabajo abarcará desde la creación y el nacimiento de la propia idea hasta el desarrollo de sus personajes, estilo y complejidad de las tramas, todo esto bajo un manto de supersticiones donde se esconde una férrea simbología y donde todos los elementos que la componen tienen una íntima conexión entre ellos. Este mundo creado a partir de una idea que plantea la existencia de más realidades a parte de la que percibimos, pretenderá explotar diversos temas de actualidad y enfocarlos de un modo diferente al que lo conocemos a través del engaño, la desesperación y sobretodo el solipsismo del ser humano.

El cine de terror, mi mayor fuente de inspiración, me ha empujado a crear un mundo paralelo en el cual pretendo hacer reflexionar al espectador a través de un escenario ficticio donde impera el miedo, la intriga y la contradicción. Tras navegar por el inmenso océano del terror he extraído los componentes más relevantes y necesarios para crear el mundo de **Insania**, los cuales han pasado por un proceso creativo en el cual se desarrolla la estructura base del proyecto.

Bienvenidos a **Insania**.

OBJETIVOS

El objetivo principal que se trata de alcanzar con este proyecto es el de elaborar de forma correcta todos los elementos necesarios que constituyen la preproducción de la serie de televisión **Insania**. Para conseguir dicho objetivo, se plantean objetivos secundarios:

- Realizar un previo trabajo de investigación sobre todas las fuentes de referencias que encajen con el estilo de lo que este proyecto intenta mostrar y conseguir reflejarlo en su plenitud.
- Diseñar personajes, escenarios y tramas que mantengan un mismo estilo y que se ajusten a la narrativa de la historia.
- Perfeccionar y mejorar en las técnicas ya aprendidas para elaborar la fase de preproducción.

METODOLOGÍA

El desarrollo del siguiente proyecto surgió a través de un trabajo de clase en la asignatura de Edición y Postproducción Avanzada gracias al cual empecé a visionar un posible trabajo final de grado. Me parecía atractiva la idea de poder expandir mis propios conocimientos en un solo trabajo con la libertad de poder moldearlo según lo tenía dibujado en mi mente.

Partiendo de una primera idea procedí a determinar la estructura de como se iba a visionar y cuales eran las características esenciales de las que ibas a estar compuesta. Por ello, he tenido que realizar dos estudios: uno visual y otro académico. El primero trata sobre películas y series de televisión, como por ejemplo ***El exorcista***, ***El número 23*** o ***Black Mirror***, que he escogido para nutrirme de conocimientos tanto estéticos como aspectos relacionados con el tema central del trabajo, el miedo. Por otro lado, el estudio académico, me ayuda a asentar unas bases sólidas en cuanto a información y conceptos que me sirven de referencia para poder avanzar con el

proyecto. Ambas son necesarias para la elaboración del trabajo, ya que así obtendré el análisis completo y necesario para exponer mis ideas con mayor exactitud.

Acto seguido, determinar los personajes principales, así como el tipo de temática, género y ritmo que mantendría la historia. Para más tarde desarrollar de forma breve lo que sucedería en los capítulos siguientes y qué temas se tratarían en cada uno de ellos. Mi objetivo es conseguir una fuerte conexión entre las partes que componen este trabajo y abordar temas de actualidad con los que el espectador se pueda sentir identificado.

CONTEXTO

Las series de televisión (Rebón, 2016) hoy en día se han consagrado como un gran pilar audiovisual que conforme avanza el tiempo tienen más apoyo por parte del público. Se trata de obras audiovisuales que son difundidas por televisión y las cuales mantienen una unión cohesionada entre todos los capítulos que la forman. Puede constar de una o más temporadas dependiendo de la extensión de la historia y la trama narrativa sirve como hilo argumental a lo largo de toda su duración.

La ficción televisiva ha contribuido a la cultura contemporánea (Gutiérrez; Nicolás, 2015) desde que la televisión se introdujo en las casas y se instaló como algo habitual en el día a día de las personas ofreciendo entretenimiento y acceso a la información. Las series de televisión se han encargado en múltiples ocasiones en construir universos simbólicos en los cuales yacen valores sociales, perspectivas de vida e inquietudes en su público, así como aspiraciones en varias generaciones para conseguir cualidades de los personajes que ven tras la pantalla. Han conseguido prosperar en el tiempo gracias a muchas razones, no solo se debe tener en cuenta el crecimiento exponencial y cuantitativo del público si no que también tiene un gran peso el que ese mismo público adquiera cierta destreza a la hora de asimilar con facilidad nuevos estilos, diferentes propuestas estéticas, complejidad de tramas con

personajes situados en diferentes situaciones sociales e históricas.¹ Como historias narrativas de ficción las series han ido convirtiéndose en un elemento cada vez más atractivo y popular. Según Gutiérrez y Nicolás (2015) esto radica en dos factores muy importantes: el primero de ellos es qué tipo de historias cuenta y la segunda es de que forma lo hace. Las series de televisión tratan temas sociales de actualidad los cuales pueden verse reflejados en la persona que está al otro lado de la pantalla. Además, cuenta con la audaz construcción de personajes que cada vez son más complejos y que se encuentran en una situación donde juegan con múltiples lenguajes y que se desarrollan a través de elementos y referencias de la cultura popular.

Según Lerer (2012) la imagen televisiva ha conseguido equipararse a la imagen cinematográfica ya que se encuentran grandes similitudes entre ellas. Por un lado, se puede apreciar que las narraciones de las series se parecen a las películas de larga duración o a las sagas y que los protagonistas de la gran pantalla ahora son protagonistas en las series actuales²; por otro lado, se ha establecido una gran facilidad a la hora de poder elegir con mayor libertad el horario de visualización con diferentes plataformas on-line y todos los recursos que ofrece la televisión en formato digital.

La experiencia cinematográfica (Cansino, 2005) se desarrolla bajo un conjunto de circunstancias, como puede ser el estado de ánimo, que determina cómo un espectador va a percibir una obra. Esas sensaciones pueden ser desde alegría, euforia y bienestar, a ser intriga, suspense o terror. Ese cuadro emocional lleno de sensaciones hará de puente con la obra que se esté proyectando. El cine de terror se ha posicionado como claro ejemplo de ello. Se trata de un género cinematográfico que se ha caracterizado por la intención de provocar en el espectador sensaciones como disgusto, miedo y pavor. Pretende posicionar al espectador en un marco de preocupación en el cual se sienta incómodo e incluso en algunos momentos llegue a rozar la repugnancia en referencia a su contenido.

¹ Series como Hill Street Blues (1981), Twin Peaks (1990), Los Soprano (1999) o The Wire (2002)

² Actores y actrices como Anthony Hopkins, Kathy Bates, Meryl Streep o Martin Sheen

Este género cinematográfico (Vericat, 2015) se considera que nació en la segunda mitad del siglo XIX, con la película "***L'arrivée d'un train à La Ciotat***", producida por los Hermanos Lumière en 1896. Según Vericat (2015) en ese momento, el cine se trataba de una novedad que empezaba a abrirse paso en la sociedad, por lo que esta película de los Lumière que ahora no causaría una gran sensación de terror, en ese momento eclipsó a los espectadores ya que pensaban que el tren podría salir de la pantalla y arrasar con lo que hubiera al otro lado de ella. El film no tiene como objetivo producir terror a los espectadores, pero al tratarse de algo tan novedoso para la época obtuvo diversas reacciones de pavor. Ese mismo año, George Méliès presenta "***Le Manoir du Diable***", considerada la primera película de terror como tal debido a su argumento.³ Según López (2016) este film mostraba revolucionarias técnicas cinematográficas donde se aprecia la aparición y la desaparición de objetos creando un efecto novedoso en el cine.⁴ El género de terror está asentado sobre unas bases que se basan en las leyendas y supersticiones, desde los grandes temores del ser humano hasta las peores pesadillas que emanan de cada uno.

Nacido en Europa (Serrano 2015) se extendió rápidamente por todo el mundo y conforma uno de los pocos géneros cuya historia se extiende desde el mutismo del cine inicial hasta la pantalla de nuestros días. Ejemplos como ***El Golem*** (1915), ***El Gabinete del Doctor Caligari*** (1919), ***Nosferatus*** (1922) de F.W.Murnau o ***El Fantasma de la Opera*** de *Rupert Julian* (1925) fueron el despegue inicial que servirían como pioneros en la revolución del cine de terror a corto plazo. "***Carrie***"⁵ de Brian de Palma (1976) abrió camino en los años setenta a un nuevo subgénero dentro del cine de terror como es el de los poderes paranormales. En esta pieza se logró eclipsar al público de forma majestuosa haciendo entender que dentro del género de terror existen muchas variantes desconocidas que están por descubrir.

³ Se trata de un cortometraje de cuatro minutos de duración donde aparecen personajes como Mefistótefes, conversiones en murciélago, fantasmas e incluso una bruja.

⁴ En otoño de 1896 Méliès realizó una filmación donde la cámara se quedó atascada y al revelarla posteriormente contempló como los objetos que había filmado aparecían y desaparecían.

⁵ Es la cuarta novela escrita por Stephen King pero fue la primera en publicarse, siendo uno de los libros más censurados de las escuelas de EE.UU

Según Marcos (2020) a posterior, encontramos un claro objetivo, el público adolescente; un público que en los años 80 estaba ansioso de historias diferentes y que deseaban encontrarse en la tesitura de que lo que ocurría tras la pantalla, también les podría ocurrir a ellos. Por ejemplo piezas como “**Viernes 13**”, donde en 1980 el director *Sean S. Cunningham* plasma a un asesino en serie que ataca a unos jóvenes en mitad de la oscuridad. Aunque también existen grandes obras como “**Halloween**”(1978) de *John Carpenter*, o “**Pesadilla en Elm Street**”, filmada por *Wes Craven* en 1984.

Con frecuencia sus argumentos presentan la intrusión de alguna fuerza desconocida o algún personaje de naturaleza maligna con carácter criminal o sobrenatural en un ámbito de pura normalidad (Lema, 2017). Sus intenciones son malhechoras y homicidas, además de que suponen el conflicto central en el eje argumental de la historia. Se trata de un género que posee numerosos subgéneros en los cuales se desarrollan las diferentes historias en tonos distintos. Según Lema (2017), se clasifican fundamentalmente en cuatro grandes pilares argumentales a través de los cuales se rigen los demás subcategorías: en primer lugar nos encontramos con todo lo desconocido en referencia al más allá, en todo lo sobrenatural e inexplicable para la raza humana como son los zombis, las momias, los fantasmas, extraterrestres, vampiros... como por ejemplo “**White Zombie**” dirigido por *Victor Haperin* (1932) o “**La noche de los muertos vivientes**” (1968) de *George Romero*; en segundo lugar el pavor a personajes reconocidos como vampiros diabólicos como Drácula, brujos malignos, o monstruos como King Kong y Fu Manchú; en tercer lugar lo que parece monstruoso a partir de las cualidades físicas de diversos seres anormales que alarman y atemorizan al espectador, como por ejemplo **Frankenstein** de *James Whale* (1931) o **Alien, Predator** de *Paul W. S. Anderson* (2004); y por último la pérdida de la identidad y el miedo a la locura, donde seres extraños invaden cuerpos suplantando la identidad de sus víctimas como en **El exorcista** de *Willian Friedkinm* (1973) o **Psicosis** de *Alfred Hitchcock* (1960).

El miedo consigue tergiversar las emociones de un ser humano, por lo tanto, es necesario jugar con la mente del espectador para mostrar una realidad distorsionada de lo que está viendo. El género de terror tiene diversas señas que lo hacen diferente del resto, por ejemplo, la iluminación. Según Galicia (2019) su particular uso recuerda a la pintura romántica alemana del siglo XIX y prueba de ello son las distintas técnicas y metodologías que consiguen construir un mensaje y un propósito. Una de las claves en la iluminación es la modulación de la propia luz y el característico uso que le da el cine de terror oscureciéndola. Prevalece el oscurecer lo que vemos dentro de la imagen para difuminarlo y ocultar información, de esta manera se genera más intriga y suspense produciendo una ilusión de que lo que se ve es más aterrador de lo que realmente es. La iluminación desde atrás para producir una sensación más estremecedora, la sobreexposición de personajes ante la inminente oscuridad y lo que pueda acecharle, tintes de color como el rojo para acentuar el peligro de las escenas, sombras desconocidas que aparecen alargadas... son ejemplos de eficientes técnicas utilizadas para potenciar el terror y el miedo en el espectador en este género. Otras veces se utiliza la ocultación y la sugerencia a través del recargado decorado, de la manipulación en la fotografía, del maquillaje o también por la simple omisión de elementos escénicos que transcurren en el fuera de campo, donde el espectador solo escucha lo que está ocurriendo y desata sospechas e intrigas referente a las escenas.

Existe un mismo patrón en cuanto a localizaciones se refieren. Las lúgubres historias que muestra el cine de terror (Tschinkel, 2015) suelen ocurrir en espacios distinguidos y que acaban resultando comunes en este tipo de género: casas encantadas o abandonadas, castillos, ruinas, cementerios, un bosque... y todo ello ambientado normalmente en la oscuridad de la noche.

En el cine de terror existe un pilar sólido que consagra muchas veces el hilo argumental de la historia, la banda sonora (Arlette, 2018). La música es sugerente y densa, acompañada de efectos de sonido que mantienen en un estado de sobre alerta al espectador, en el que cualquier cosa es motivo de sobresalto. El sonido se vuelve

una herramienta fundamental en la gramática cinematográfica de este género dado que favorece la continuidad de la narrativa y facilita la representación oculta fuera del encuadre, y a su vez, el silencio se postula como elemento imprescindible a la hora de relatar el dramatismo de una escena. Los efectos de sonido aparecen para despertar emociones de miedo, de tensión, para anticipar una acción y para marcar un leitmotiv, de esta manera se engrandece un género que en principio había nacido mudo. Según Cortes (2017) a raíz de esto, aparece lo que se conoce como la psicoacústica, una disciplina científica que estudia las respuestas y los efectos psicológicos que el sonido produce en el ser humano. Es la forma en que el espectador procesa las cualidades que tiene el sonido y las traduce en reacciones mentales y físicas. *Psicosis*, de *Alfred Hitchcock* (1960) muestra un claro ejemplo de cómo la música y los golpes de sonido intensifican la escena haciéndola más atemorizante, acentuando las cualidades que se ven proyectadas en la imagen. *Bernard Hermann*⁶ (1911) muestra con sus violines que la violencia del tono en muchos casos es clave para potenciar esas emociones que se pretenden lograr, así como la intensidad para incrementar ese estado psíquico que altera la tranquilidad del espectador ante una pieza de terror. La utilización de tácticas recurrentes (Rodríguez, 2019). se ha convertido en una de las claves para el éxito en las bandas sonoras de las películas de terror. Directores como *Carpenter* (1948) o *Dave Davis* (1947), implicados en profundidad en la rama musical de sus proyectos, hicieron uso de este tipo de tácticas como por ejemplo la música clásica, adaptaciones acordes al ritmo, la repetición, el silencio, la sugestión, uso de un elaborado leitmotiv para que el espectador asocie rápidamente conceptos en relación a sus obras, y resultaron ser un gran éxito en pantalla. La música resulta ser un elemento primordial en el cine de terror ya que no solo ayuda a construir una atmósfera, sino que se ha convertido en un elemento determinante para el desarrollo de las acciones dentro de una obra. En definitiva, la combinación que hacen la luz junto con la música, además de una buena trama psicológica, desemboca en un suspense idóneo para el éxito de una película

⁶ Compositor estadounidense especializado en género dramático cinematográfico. Trabajó en grandes colaboraciones que fueran grandes éxitos con Orson Welles en Ciudadano Kane y Alfred Hitchcock en Psicosis, entre otros.

de terror. Ese motor narrativo que nada en las profundidades de la crueldad humana, en lo bestial y sobrenatural, han dado paso a un notable incremento en la creación de contenido comercial de este género a lo largo de los años.

Según Alma (2017), el miedo como creación artística en general y el cine en particular consta de tres elementos a través de los cuales se rigen sus sólidas bases: el pánico que genera lo que se contempla, la ventaja que tiene el espectador desde su distancia de poder observarlo todo mientras que se encuentra a salvo y la sensibilidad de éste que está observando toda la historia. Esa distancia unida a la sensibilidad del espectador, genera el placer de poder enfrentar lo que le atemoriza. Una historia parece más atractiva cuanto más temible sea, siempre y cuando el espectador juegue con la ventaja de que esta en un lugar seguro, detrás de la pantalla, donde no pueda perjudicarlo. Tanto el cine como la televisión han sabido comprender los principios en los que se basa esta narratología del miedo, cuidando su estructura básica para posibilitar el temor en el espectador. La creación de una atmósfera en particular, un determinado delineado de los personajes, la presencia de ciertos fenómenos, una clara evolución del suspenso y la utilización de un determinado lenguaje. Todo emerge para la búsqueda de la emoción en el espectador.

El cine de terror (Natalia Angulo, 2014) es uno de los géneros más oscuros, caracterizado por provocar sensaciones de miedo, de pánico, frustración e incomodidad al público. Este género se caracterizó por un cambio en la técnica y el tratamiento de ciertos temas que resultaban ser controversia desde sus comienzos. Se prefirió la ambigüedad y la confusión ante que los desenlaces explicativos, la inmortalidad, la violencia y el sexo. Se dejó a un lado los escenarios realistas para dejar paso a situaciones sobrenaturales, la desorientación y la sensación de angustia por la dudosa dualidad entre realidad y fantasía, los vivos y los muertos, el bien y el mal.

Según Martin (2013) continuamente los géneros buscan la forma más atractiva de reinventarse y ofrecer nuevas tramas con nuevos estilos que consigan atrapar la

atención del espectador. Esto puede estar provocado por la cantidad de contenido vacío que hemos visto a través de los años o también porque se ha adoptado una modalidad de hacer remakes de las películas que fueron grandes éxitos en sus tiempos. El público acostumbra a exigir innovación, frescura, historias novedosas que le trasladen a un sitio diferente pero con la misma sensación. Se trata de modernizar el terror que era característico en sus pioneros años para llegar a un público más joven y todo esto tiene que ver en gran parte con el desarrollo de nuevas tecnologías o nuevas técnicas que emergen, en las cuales no se desquita que se haya incrementado la violencia en escenas o se haya modificado el argumento original. Pese a ser un género muy cotizado, la escasez de ideas se ha pronunciado con el paso del tiempo y es más complicado poner sobre la mesa nuevos proyectos que den un impulso a este género que tan importante ha sido en el desarrollo del cine a lo largo de los años.

“El cine de terror ya lo ha mostrado todo. Y parece que la industria del cine estadounidense actual (donde el género encontró su carta de naturalización como tal, allá por la década de los treinta) está consciente de esa idea, de modo que trabaja bajo la lógica de la regresión”.

(Suaste, 2017:153)

2. ORIGEN DE LA IDEA

2.1. ¿Por qué cine de terror?

El cine se ha considerado siempre un medio de expresión artística para entretener al espectador tanto con temas populares como fantásticos (De Miguel, 2002).

Según De Miguel García (2002), el cine de terror ha sido un género cinematográfico subestimado teniendo en cuenta todas las emociones y buenos momentos que puede regalar. Quizá se trate de una mala utilización de todos los elementos de los que se dispone para su creación o también sea una falta de entendimiento frente a todas las cosas que quiere contarnos. El terror se caracteriza por mostrar el lado más oscuro de las cosas a la par que evidenciar lo inexplicable y sembrar la semilla de lo que es temido. Utiliza diversos referentes y símbolos que siguen un mismo patrón: escenas de tortura, criaturas terroríficas, zombis invadiendo ciudades, escenas de violencia sangrienta, experimentos con ser humanos... todo lo que tienen en común estos sucesos es que produce intriga, generando cierto interés en conocer más sobre estas situaciones. Las personas pueden sentir felicidad y pesadumbre al mismo tiempo, es decir, las personas pueden disfrutar de diferentes emociones, aunque provengan de una fuente negativa. El espectador se adentra en un confuso viaje donde lo que está viendo en la pantalla no se asemeja con la realidad, desembocando en un final equívoco que consigue sorprenderle y que conquista sus ideales haciendo que entre en un estado de planteamiento continuo sobre la realidad que percibe.

2.2. PÚBLICO OBJETIVO

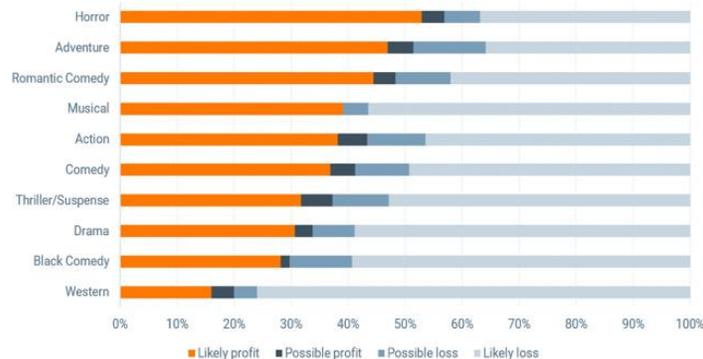
El público objetivo o target comprende a ese perfil de consumidores al que va destinado nuestro producto. Se trata de una estrategia de marketing y publicidad a través de la cual conseguiremos que nuestra propuesta comercial tenga mayor éxito y rentabilidad.

Según Caridad (2018) todos los géneros que existen el cine de terror de bajo presupuesto es el más rentable. Es posible que la apariencia en la que una producción es presentada interfiera en la elección del consumidor. Si una película, dentro de este género, es mostrada como una pieza demasiado cuidada y producida, el espectador puede que no consiga introducirse de lleno y pierda fuerza tanto en la presentación como en el desarrollo. En cambio, si mostramos al público un formato donde la historia se cuenta desde una perspectiva más realista, como puede ser una producción donde la película es mostrada con cámara a mano, sin trípodes y con iluminaciones naturales, el espectador consiga mostrar más interés en su elección dado que lo que ve proyectado en la pantalla está mostrado desde un punto de vista más realista.

Para poder entender mejor dónde se clasifica al cine de terror como posible elección del consumidor, se ha realizado un estudio a manos del American Film Market ha realizado un estudio que recoge una comparativa de la recaudación que se ha conseguido a través de los distintos géneros cinematográficos desde 1996 hasta el 2006. En este estudio las películas de bajo presupuesto se clasifican como producciones que varían entre 500mil y 5 millones de dólares:

Figura 1

Rentabilidad estimada de películas que recaudan al menos 1 dólar en la taquilla de EE. UU, 1996-2016

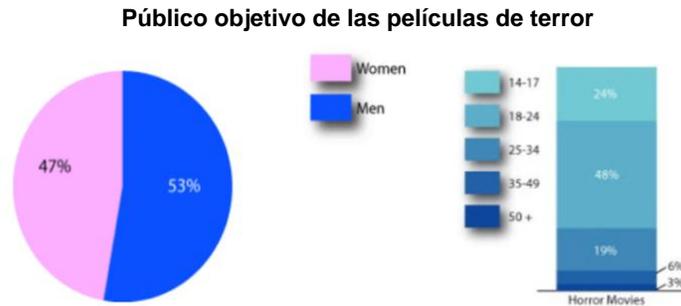


Nota: el género de terror es una gran apuesta a la hora de acertar en los gustos y preferencias del público, siendo el género que mayor cantidad recauda a largo plazo. Tabla extraída de Montero. Caridad. C (16 de julio de 2018). "El género de terror de bajo presupuesto es el más rentable según

AFM". Encontrado en: <https://www.blogacine.com/2018/07/16/el-genero-de-terror-de-bajo-presupuesto-es-el-mas-rentable-segun-el-afi/>

Otra de los factores a tener en cuenta es el rango de edad a la que iría destinado nuestro producto. Según un estudio llevado a cabo a manos de Joshua Reeves, Tom Bowman y Jacob Wolf en 2009, el rango de edad idónea al que van dedicadas las películas de terror contemporáneas está comprendido entre 18 y 24 años:

Figura 2



Nota: la franja de edad de 18-24 años es la que muestra mayor interés en este género. Tabla extraída de Reeves, J. (17 de diciembre de 2009). "Público objetivo de la película" Encontrado en: <http://joshuareeveswgsbmedia.blogspot.com/2010/01/target-audience.html>

Generalmente este es un género que no está dirigido a las edades más tempranas debido a su contenido, por lo que estará reservada a personas de mayores de edad. Parece ser que hay leve dominio en el género masculino a la hora de consumir este contenido y según Reeves (2009) puede deberse a varias razones: la primera es posible debido a que las mujeres no estén cómodas identificándose con las figuras femeninas dentro de este tipo de historias ni tampoco de como se desarrollan; y la segunda, pese a que siempre hay claras excepciones, los gustos y preferencias pueden variar en relación a otro tipo de géneros. De todos modos, no implica que sea un género específicamente destinado a un público masculino, y como prueba de ello podemos tomar el ejemplo de las parejas. Cuando se tienen diferentes opciones para elegir un tipo de película, suelen predominar las de temática romántica o de terror. Además de esto, y teniendo en cuenta otros parámetros sociodemográficos, parece ser que no afecta la posición socioeconómica ni la cultural a la hora de consumir este

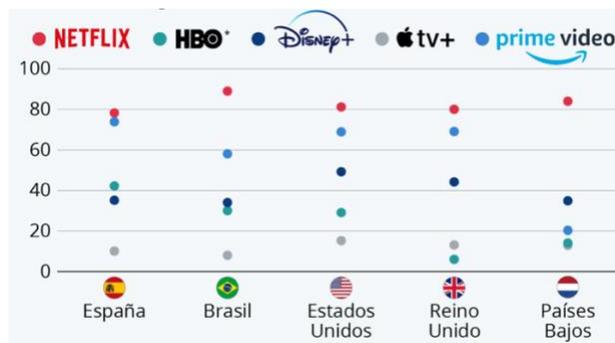
tipo de películas. Por lo tanto, en este caso el público al que va destinado se trataría de una audiencia joven-adulta con unas edades comprendidas entre los 18-34 años en cualquier tipo de género. El público será un claro apasionado de las historias ficticia-terroríficas que consigan poder identificarse con las diferentes situaciones en las que se encuentra el personaje principal.

Por otro lado, se tiene que tener en cuenta la plataforma en la cual se quiera realizar la emisión. Según cita Brad Barret (2020), director de análisis de Capital Group, “aproximadamente un tercio de todo el consumo de contenido se hace actualmente a través de plataformas de streaming, pero en 2030 creo que va a aumentar a más del 80%”⁷, lo que claramente da a pensar que son una buena fuente promocional para el material que se pretende presentar.

Cuando se realiza un producto audiovisual (Mena, 2021) uno de los grandes objetivos es conseguir el favor del público y llegar a la máxima gente posible. Hoy en día se dispone de distintas plataformas de streaming donde las películas, series y miniseries son el principal contenido:

Figura 3

Personas que han pagado por usar plataformas de streaming de vídeo en los últimos 12 meses (en%)



Nota: Existe una clara preferencia que se inclina hacia las plataformas Netflix y Prime Video. Tabla extraída de Mena. Roa. M (29 de abril de 2021). “La popularidad de las plataformas de streaming”. Encontrado en:

⁷ Encontrado en: <https://elasesorfinanciero.com/capital-group-las-10-tematicas-de-inversion-para-la-decada/>

<https://es.statista.com/grafico/24760/personas-que-han-pagado-por-usar-una-seleccion-de-plataformas-de-streaming-de-video-en-los-ultimos-12-meses/>

Según Mena (2021), aquí se aprecian las plataformas más conocidas y populares de streaming alrededor del mundo en este momento. Es importante que, si se pretende llegar al máximo de gente posible, se ha de tener en cuenta el factor socioeconómico en términos generales. El precio medio de las plataformas es el siguiente

Figura 4



Nota: existe una clara preferencia hacia Netflix con un precio asequible para los consumidores. Tabla extraída de Mena. Roa. M. (28 de mayo de 2020). "¿Cuánto cuestan las plataformas de streaming?". Encontrado en: <https://es.statista.com/grafico/19905/precio-mensual-de-plataformas-de-streaming-en-espana/>

Lo ideal en este caso sería conseguir emitir la miniserie en las dos plataformas citadas anteriormente. El precio es asequible y la demanda que puede generar al estar público ante millones de personas podría beneficiar en audiencias.

2.3. ESTILO Y REFERENCIAS VISUALES

2.3.1. Estilo

Insania tiene como cometido convertirse en una serie de televisión que gira en torno a los impulsos, a veces incontrolables, que tienen las personas en su día a día y las empuja a un conflicto consigo mismas.

Cada episodio tiene un toque diferente, un entorno diferente, incluso una realidad distinta. Ningún episodio se asemeja al anterior, ni en localizaciones ni en personajes, algo que puede desconcertar al espectador al tratarse de una serie antológica, aunque contará con una gran excepción que será clave en el desarrollo y final de la historia. La antología es la clave para dar la puntada de cohesión a la historia y conseguir atrapar al espectador a través de la asimetría cronológica que presenta.

Se trata de una miniserie independiente con una trama atípica que está culminada gracias a las ramificaciones de los temas sociales actuales que se presentan.

Lo más característico de **Insania** es sin duda es su estilo artístico, su presentación estética. Trabaja en profundidad los planos cortos y oscuros, planos rápidos y bruscamente enfocados para conseguir esa tan deseada tensión en el espectador. Además, otro de los grandes motores que hará funcionar este proyecto será la banda sonora. La música será la gran conductora que dibuje el camino de la historia ya que habrá escenas enteras donde solo ella hable por los personajes y consiga alterar o, por el contrario, mitigar la tensión de la trama.

2.3.2. Referencias visuales

Toda idea o proyecto nace como fruto de un conjunto de referencias que se han ido adquiriendo a lo largo de nuestra experiencia, en este caso, audiovisual.

En mi caso, me considero un gran fanático del cine oscuro. Todas las ideas que tengo en mente a la hora de realizar un proyecto trazan sobre la misma línea: historias imposibles, giros bruscos en la narrativa, personajes o situaciones sobrenaturales... y todo con un claro objetivo: vislumbrar al espectador sobre todo aquello de lo que es posible en este mundo. Se dice que ya está todo inventado, pero en mi humilde opinión, y en lo que al cine se refiere, no creo que nunca se deje de experimentar y descubrir nuevas historias a la hora de crearlas.

Por tanto, **Insania** tiene una serie de elementos en común con otras películas y series de televisión que me han servido de inspiración a la hora de construir y remodelar este proyecto.

“El exorcista” (1973)

Considerada como una de las películas más terroríficas de todos los tiempos. Se trata de una obra dirigida por el cineasta William Friedkin, cuya historia está extraída de la adaptación de la novela de William Peter Blatty que está inspirada en un exorcismo real ocurrido en Washington en 1949. La historia trata sobre Regan, una niña de 12 años víctima de fenómenos paranormales. Tiene extraños síntomas, incluyendo la levitación y una fuerza sobrenatural. Tras realizarle varios estudios médicos, su madre decide llamar a un sacerdote, quien asegura que está poseída y que el mal ha sobrepasado lo físico afectando a lo espiritual, por lo que realiza un exorcismo. La capacidad de cautivar al espectador y mantenerlo al filo lleno de pavor es constante durante toda la película.

“El Quinto Elemento” (1997)

Dirigida por *Luc Besson* en 1997, la película relata la historia de la existencia de la realidad bidimensional. Cada 5.000 años, una puerta que separa la vida del universo de otra que no contiene ningún elemento compuesto por agua, ni fuego, ni tierra, ni aire, se abre dando paso a que el mal se pueda cernir sobre la tierra. Solo una persona puede frenar y extinguir esta amenaza, el quinto elemento.

“Blade” (1998)

Con *Blade* se adentra de lleno en un mundo más sanguinario, lleno de vampiros, violencia y escenas viscerales. Dirigida por *Stephen Norrington*, presenta otra guerra abierta en el mundo en el que vivimos, pero esta vez lidiada entre hombres y vampiros. Blade, hijo de una mujer que fue mordida por vampiros, no se alimenta de sangre humana, aunque necesita de su fuente de energía para sobrevivir, pretende acabar con la raza vampírica que amenaza con apoderarse de la tierra. En esta película comienza con una escena donde todos los vampiros están en una discoteca y en un momento dado comienza a caer sangre de unos aspersores que hay en el techo, provocando el desenfreno de todos los asistentes de la sala. Se trata de una imagen que marcó un antes y un después frente a la concepción que se tenía sobre la sangre y los asesinatos. Reflexiona sobre cómo el dolor de uno puede ser el libertinaje de otro y todo lo que ello supone.

“El número 23” (2007)

Esta película dirigida por *Joel Schumacher*, narra la historia de un hombre que encuentra un libro donde aparece constantemente un número repetido, el 23. Un libro

donde parece narrar detalles de la vida del personaje principal, y dónde existe una gran conexión en todos los ámbitos con ese número provocándole una paranoia constante según avanza el film.

“The Walking Dead” (2010)

Dirigida por varios directores a lo largo de su emisión, entre ellos su creador *Robert Kirkman*, muestra la espeluznante situación donde la tierra ha sido contaminada por un apocalipsis zombi. Los personajes deberán sobrevivir ante la nueva realidad que ha cambiado el mundo tal y como lo conocían antes. Esta serie de televisión cuya onceava temporada se estrenará en agosto de este mismo año se centra en las relaciones personales que existen entre los personajes y cómo eso influye de manera positiva o negativa en el desarrollo de su supervivencia.

“American Horror Story” (2011)

Dirigida por *Ryan Murphy* y *Brad Falchuk*, estamos ante una serie de temporadas antológicas donde cada una de sus ellas están relacionadas entre sí por algún motivo. La diversidad con la que Murphy trata los diversos temas que se exponen en esta producción es fascinante. Casas encantadas, aquelarres de brujas, hoteles con asuntos paranormales, diablos y apocalipsis, un circo de espanto y payasos asesinos... es el elixir de la eterna juventud para un consumidor de este tipo de género. Se puede encontrar de todo y en todas sus vertientes sin dejarse pelos en la lengua.

“Black Mirror” (2011)

Black Mirror se consolida como la serie de televisión futurista del momento. Adentra al espectador en un mundo lleno de posibilidades donde las acciones serán decisivas

a la hora de construir el futuro. Al tratarse de una serie antológica cada capítulo tiene un director diferente, por lo que cada uno de ellos presenta un estilo distinto, aunque poco convencional. *Otto Bathurst, Euros Lyn y Brian Welsh* fueron los pioneros protagonistas en dar vida a esta serie. La forma en la que trata los temas de actualidad resulta a veces inquietante al saber que se trata de una cosa que podría ocurrir de verdad.

3. INSANIA

3.1 Título

El título que he escogido para llamar a esta serie de televisión es ***Insania***.

El título no fue muy difícil de escoger ya que a medida que avanzaba con el proyecto tenía más claro por donde quería llevarlo. Me parecía atractiva la idea de poner el título en una lengua extranjera para conseguir más repercusión internacional a la hora de expandirlo y darlo a conocer, y de hecho fueron varias las opciones que estuvieron antes que la seleccionada.

Me puso a investigar y a extraer conceptos clave que pudieran englobar la historia en su totalidad y que además consiguiera dar alguna pista sobre la temática de la serie. ***Insania***. Corto, directo y sonoro. Al momento consigues hacerte una idea de que género puede abarcar esta obra y que temática puede tener, la locura.

Sinopsis

El ser humano siempre ha tenido que convivir en este mundo con sus propios miedos. *Bastian*, tendrá que hacer frente a ellos de la manera más cruda para destapar la realidad que le atormenta.

Pero, ¿qué hacer cuando tu mayor miedo, eres tú mismo?

3.2 Estructura de la historia

Insania trata sobre la dualidad que existe dentro de los seres humanos. Todas las personas poseemos en nuestro interior deseos, miedos... y tenemos que convivir con ellos día tras día. Un ser humano nunca podrá desprenderse de ese tipo de sentimientos y sensaciones por que es algo que vive innato dentro de él. Por lo tanto, es algo con lo que hay que convivir o en este caso, sobrevivir. Los miedos son una fuente de la naturaleza a la que tenemos que hacer frente a lo largo de nuestra vida y conforme adquirimos más experiencia poseemos más miedos. Dentro de nosotros existe otro yo, esa persona con la que conversas en tus momentos de soledad y con la que consultas todo tipo de cosas para saber diferenciar el bien del mal, de lo que es correcto o de lo que no lo es. Ese otro yo conoce absolutamente todo de ti, y a veces en vez de ayudarte hace todo lo contrario y se convierte en una fuerza interior que se vuelve en contra de uno mismo. Esa dualidad de la realidad es lo que volverá loco a mi personaje, plantearse la idea de que uno no puede escapar de si mismo y que todo ese tipo de impulsos y pensamientos oscuros están producidos por otra persona que al fin y al cabo eres tú mismo.

Insania se trata de una serie antológica compuesta por ocho capítulos donde cada episodio trata un tema e historia diferente al anterior pero que entre todos existen una fuerte conexión que no se sabe hasta el final. No se repiten tramas ni se repiten personajes a excepción de uno, Bastian. Él aparece en todos los capítulos y establece el nexo de unión de toda la historia.

El hilo conductor que conforma la estructura se basa en un tema central que se ramifica en cada uno de los capítulos, los siete pecados capitales: la soberbia, la avaricia, la lujuria, la ira, la gula, la envidia y la pereza. Esos serán los temas centrales, esos miedos que Bastian teme y que se apoderan de él en su interior. Cada pecado será tratado en un capítulo de forma particular donde se mostrarán historias que son

disparas entre ellas, pero donde se refleja la realidad que le atormenta por dentro poco a poco.

La emisión de los capítulos va en orden de forma inversa: el primer capítulo en emitirse será el séptimo, el segundo será el sexto... y así hasta llegar al último capítulo que será el episodio número 0, el principio de todo.

Todo en esta serie tiene algún tipo de relación y cuando un círculo se abre es porque en algún momento dado se acabará cerrando. No existe ningún despunte, todo ocurre por una razón. De esta forma, cada uno de los capítulos contiene un significado importante que aporta un dato de interés a la historia y sobre todo al personaje. Por lo tanto, al llegar al último capítulo el propio personaje se dará cuenta de todo lo que ha acontecido en su vida y en qué modo ha desembocado, entendiendo el mensaje de que una persona no puede escapar de su realidad. Todos los episodios reflejan cada uno de sus miedos y muestran hasta dónde puede llegar el ser humano si da rienda suelta a sus emociones e impulsos.

3.3 Descripción personajes

Al tratarse de una serie antológica en cada uno de los capítulos se introducen nuevos personajes, pero ninguno con un peso importante ni relevante para la continuidad narrativa de la historia. La excepción es Bastian, el personaje principal.

Bastian

Bastian constituye el todo de la serie, es el personaje principal de toda la trama y a través del cual gira toda la historia global de ***Insania***.

Bastian es moreno y de piel oscura. Sus saltones ojos verdes llaman mucho la atención al igual que las gruesas y perfiladas cejas que siempre cuida al detalle. Su radiante sonrisa peca de cautivadora y resulta un tanto pícaro cuando guiña su ojo derecho. Una voz profunda que seduce y atrapa bajo la característica y educada forma que tiene de expresarse eclipsa a cualquiera que se cruce con Bastian. Tiene una altura media de 1,77 y mantiene un cuerpo en forma gracias a que todas las mañanas que sale a correr antes de irse a trabajar.

Reside en Londres, es comerciante y lleva un nivel de vida que supera por poco el de la media. Sus trajes chaqueta bien planchados son una constante en su armario al igual que el característico reloj negro que le acompaña a donde vaya.

Hijo de madre nigeriana y padre británico sus orígenes siempre han sido una rica fuente de nutrientes a la hora de moldear su depurada personalidad. Es todo un caballero y siempre se ha caracterizado por el corazón que posee. Tranquilo, amable y cortés, confía en ser una persona segura de si misma y con un alto nivel de autoestima. Bastian siempre se ha proclamado como gran defensor de los derechos de los animales y está muy concienciado con el cambio climático.

En sus ratos libres le gusta regocijarse en su sofá de *chaise longue* para terminar alguna de las series del momento que tiene pendiente, aunque los fines de semana siempre le gusta hacer una escapada a la costa para disfrutar de la brisa marina que tanto le relaja.

Está lleno de inquietudes sobre cosas que le apasionan como las artes escénicas, aunque no sea una cosa a la que dedique demasiado tiempo. No se considera creyente, y además es un gran activista defendiendo sus derechos.

3.4 Capítulos

Esta serie de televisión está formada por ocho capítulos que se emitirán de atrás en adelante. El primer capítulo será el séptimo y así hasta llegar al episodio 0. De esta manera haremos un viaje a través de toda la historia del personaje, desde el principio hasta el momento en que nos encontramos ahora.

“Y con tu espíritu” (Capítulo 07)

La policía de Westminster se enfrenta al caso de homicidios más sobrecogedor que ha ocurrido en la ciudad en las últimas décadas. Un asesino en serie divaga por las calles sin piedad con un claro objetivo de sembrar el pánico en la sociedad. Nada es casual ni ocurre de forma involuntaria o aleatoria, ni siquiera los asesinatos. Las víctimas no están elegida al azar y entre ellas guardan un fuerte vínculo oculto tras un grave problema de carácter racial. A veces uno no solo responde ante Dios. Que el señor nos coja confesados.

“Todo al rojo” (Capítulo 06)

Una mañana como cualquier otra, Bastian decide salir a practicar deporte cuando recibe una llamada que cambiaría su vida por completo. Su amigo Velasco le hace

una invitación a una noche de en sueño sin saber en lo que desencadenaría más en adelante. Una invitación que esconde la pérdida de control más absoluta y que puede llevar a una persona al peor de los finales. Quien no arriesga no gana, y jugar con fuego es peligroso, pero a veces no te das cuenta de ello hasta que ya te has quemado.

“Crepí il lupo” (capítulo 05)

Una nueva función ha llegado a la ciudad de Londres y está en búsqueda de aspirantes para su papel protagonista. Bastian, animado por su mejor amigo, decide probar suerte para cumplir el mayor de sus sueños, actuar. Su talento y desenvoltura eclipsan al jurado consiguiendo así el papel tan codiciado y con ello se empieza a dibujar la figura de la próxima estrella del teatro londinense. Pero las cosas a veces no salen como uno mismo quiere y pueden truncarse en cualquier momento. ¿Qué estarías dispuesto a hacer para demostrar tu valía?

“Le cinquième élément” (capítulo 04)

Bastian siente que la vida le está tratando bien. Tiene un trabajo emprendedor, una esposa maravillosa y unas ganas de construir un futuro sólido junto a ella. Todo eso se pondrá en tela de juicio por lo ocurrido en el PiperMint, un secreto que lleva escondido en lo más profundo y del cual tiene la más absoluta discreción. Una doble vida llena de excesos e instintos fuera de control que desdibuja el disfraz de la persona que verdaderamente es.

“El triángulo de las Bermudas” (capítulo 03)

Un día al abrir el correo, Bastian recibe noticias de su mejor amigo al que no ve desde hace siete años y con el que había perdido todo contacto. Deciden retomar esa amistad y quedan en una famosa cervecería de Londres donde sucederá algo que cambiará la vida de los dos por completo. El Triángulo de las Bermudas se conoce en todo el mundo por el misterio que esconde cuando se pierden las señales de los barcos que naufragaban de forma extraña. ¿Qué hacer cuando te sientes perdido en uno de esos triángulos y no puedes escapar?

“La oferta y la demanda” (capítulo 02)

Un comerciante de viviendas llamado Bastian está apunto de ser ascendido por la impecable trayectoria que ha tenido en la empresa en la que ha estado trabajando en los últimos años. Para ello, tendrá que realizar la difícil venta de la casa menos deseada de la ciudad debido al mal estado en la que se encuentra. Unos posibles compradores despertarían en él la despiadada necesidad de venderla, cueste lo que cueste, aunque para ello tenga que pagar el precio más caro.

“Bienvenido a Livemy” (capítulo 01)

Livemy es la última aplicación que ha salido al mercado en internet y está teniendo un rotundo éxito sobre los jóvenes. Cuando Bastian decide abrirse una cuenta, comprueba que su contenido causa furor entre la gente y entra en una espiral peligrosa donde expone su día a día con todo detalle. Al cabo de un tiempo, comienza a recibir amenazas y lo que en un principio parecía ser divertido, se torna en una pesadilla de la que siente que no puede escapar. Quizá todo lo que veamos a través de una pantalla no es real y a veces la ficción supera a la realidad.

“Insania” (capítulo 0)

Bastian descubre que tiene que aprender a convivir con los miedos que le atormentan en su interior y por momentos pierde la noción de lo que es real y de lo que es ficción. Sus instintos más oscuros se han traducido en los pecados de los cuales no era conocer hasta ahora. A veces, las cosas no son fruto de nuestra imaginación y lo que parece imposible y surrealista se torna táctil en nuestra realidad. Luchar contra ello no es tarea fácil, pero sin esa lucha, todo está perdido.

Explicación más extensa de cada capítulo en Anexo I

4. PREPRODUCCIÓN

4.1 Guion literario del capítulo 00 “Insania”

INT. HABITACIÓN BASTIAN - DÍA

Bastian está tumbado en la cama. Abre los ojos y se incorpora. Apaga el despertador y mira la hora que es.

BASTIAN
¡Dios mío! Me he vuelto a dormir
otra vez.

Se levanta deprisa mientras se coloca las zapatillas y la ropa de deporte. Dos perros están ladrando a sus pies. Se escucha música animada de fondo.

BASTIAN
(mirándolos sonriente)
Sí, ya voy, ya voy. Si es que todas

las mañanas me pasa igual.

Sale por la puerta de la habitación apresurado con los perros.

EXT. PARQUE - DÍA

Aparece Bastian corriendo con los perros por el parque mientras escucha música a través de unos cascos. Para a beber agua de una fuente. Mira a los perros.

BASTIAN

(sofocado)

No me miréis así, tan solo nos
quedan quince vueltas.

Los perros le miran girando la cabeza. Continúa corriendo por el parque.

INT. BAÑO - DÍA

Bastian en la ducha mientras le cae el agua del grifo. Sacude la cabeza y suspira.

INT. HABITACIÓN BASTIAN - DÍA

Bastian tumbado en la cama mientras escribe por el teléfono móvil.

BASTIAN

A las 20h, ¡perfecto!

Se levanta de la cama y desaparece de la escena.

INT. BAR - NOCHE

Bastian está rodeado de sus amigos riendo a carcajadas. Coge una jarra de cerveza y bebe. Conversa con ellos, pero solo se escucha la música.

INT. HABITACIÓN - NOCHE

Se escucha un fuerte ruido. Bastian abre los ojos. Está tumbado en la cama. Se incorpora rápidamente.

BASTIAN

(asustado)

¿Qué ha sido eso? ¿Quién anda ahí?

Se ve la luz de la cocina encendida desde la habitación. Mira el despertador que marca las 3:43h. Se levanta y se acerca hacia la cocina.

BASTIAN

(con la voz temblorosa)

No tiene gracia. Si es una broma, no tiene gracia.

INT. COCINA - NOCHE

Mira a su alrededor y ve que la puerta de la ventana está dando golpes por el viento. Da un resoplido y sonríe.

BASTIAN

(riéndose)

De verdad, que soy de lo que no hay.

Apaga la luz de la cocina y se dirige hacia la habitación. Una sombra aparece reflejada en el espejo de la cocina que se mueve tras Bastian.

INT. HABITACIÓN BASTIAN - DÍA

Bastian de nuevo tumbado en la cama. Abre los ojos y vuelve a mirar el despertador.

BASTIAN

(sorprendido)

¿Pero cómo puede ser?

Se levanta deprisa mientras se coloca las zapatillas y la ropa de deporte. Los perros tienen una correa en la boca.

BASTIAN

(mirándolos sonriente)

No tengo excusa, lo sé

Sale por la puerta de la habitación corriendo con los perros.

EXT. PARQUE - DÍA

Bastian está jugando con los perros y un palo. Lanza el palo tan lejos que este se pierde entre unos arbustos. A lo lejos hay una silueta negra que está mirando fijamente. Bastian pone cara de extrañado y frunce el ceño al sentir un escalofrío.

BASTIAN

(silbando)

Burpee ven aquí, vamos chico, ven aquí.

El perro regresa con Bastian. Mientras se alejan del parque Bastian gira la cabeza. La silueta sigue ahí, estática, mirando fijamente. Se va del parque.

INT. HABITACIÓN BASTIAN - DÍA

Bastian se está vistiendo con camisa y pantalón de vestir. Recibe una llamada. Coge el teléfono.

BASTIAN

(sofocado)

Si, mamá, a las dos estaré allí. Te he dicho que sí. No, no hace falta que... ¡Mamá, por favor! Ahora nos vemos.

EXT. PLAZA - DÍA

La plaza está llena de gente. Es la comunión de la sobrina de Bastian. Todos están trajeados. Baja del coche y se acerca a su familia. Su madre empieza a sacudirle la camisa.

MADRE DE BASTIAN

(con tono dubitativo)

No las tenía todas conmigo, pero ya estás aquí.

BASTIAN

Ya te lo había dicho, mamá

MADRE DE BASTIAN

Bueno, bueno, vamos dentro que aún
llegaremos tarde.

La madre de Bastian le coge por el brazo y entran dentro de la iglesia.

INT. IGLESIA - DÍA

Bastian está sentado en un banco con un panfleto en las manos. La iglesia está en silencio. Está mirando a la nada, distraído. Contempla las vidrieras de las paredes y mira fijamente tras el altar. Aparece de nuevo la silueta mirándole fijamente. Suenan las campanas de manera estridente.

BASTIAN

(se levanta y grita)

¿Pero quién eres? ¿Qué quieres de mí?

Se escucha murmullo entre la gente.

BASTIAN

(señalando al altar)

¿Pero es que no lo veis? Allí,
detrás del altar... está ahí.

Todos se miran extrañados al ver que no hay nadie. Bastian comienza a temblar y balbucear. Cierra los ojos.

INT. CRIPTA - NOCHE (FLASHBACK)

Aparece Bastian vestido con una túnica blanca manchada de sangre. Con las manos está sosteniendo un cuchillo mientras

mira fijamente a cámara. Es la escena en la que el es asesinado en el capítulo 07 "Y con tu espíritu". El plano se acerca lentamente hasta quedar su cara en primer plano.

INT. IGLESIA - DÍA

Bastian está con cara de sorprendido y asustado.

BASTIAN
(balbuceando)
Pe.. pe.. pero...que..

Respira profundamente de forma muy seguida. Mira a su alrededor. Está bloqueado. Sale corriendo de la iglesia.

INT. HABITACIÓN BASTIAN - NOCHE

Bastian está mirando fijamente al techo.

BASTIAN
(preocupado)
¿Me estaré volviendo loco?

Coge el teléfono móvil y escribe. Suena un sonido de mensaje del teléfono. Se levanta y sale por la puerta.

INT. BAR - NOCHE

Bastian está sentado en uno de los sillones del bar. Aparece su amigo Velasco.

VELASCO
(con tono conciliador)
Hey Bastian, ¿qué pasa tío?

BASTIAN

Hey tío, necesitaba desconectar un poco, y esta es la mejor manera

VELASCO

Claro, ¿te pido una?

BASTIAN

Para empezar

Aparecen los dos tomando una cerveza y charlando. Suena en la televisión la música del sorteo al que ha jugado Bastian.

BASTIAN

(con tono esperanzador)

Mira, a ver si tenemos más suerte
esta vez que menuda racha llevo..

Aparta la mirada de la televisión para coger el boleto que tiene en la cartera. Levanta la cabeza y vuelve a mirar la televisión. En pantalla aparece otra vez la silueta negra. Bastian se queda pálido sin articular palabra. Mueve los ojos muy rápido.

EXT. RASCACIELOS - DÍA (FLASHBACK)

Aparece Bastian subido en lo alto de un rascacielos. Es la escena de su suicidio en el capítulo 06 "Todo al Rojo". Se está balanceando. Se inclina hacia delante y cierra los ojos.

INT. BAR - NOCHE

Primer plano de la cara de Bastian. Está congelado. Suelta el boleto de las manos.

BASTIAN

(tartamudeando)

Cre.. creo.. cre.. me voy a..me tengo
que ir, adiós.

INT. BAÑO - NOCHE

Bastian está bajo la ducha paralizado. El agua está cayendo sobre él mientras está mirando al suelo.

BASTIAN

¿Qué me está pasando? Necesito

unas vacaciones...

Levanta la cabeza y el agua cubre todo su rostro.

INT. HABITACIÓN BASTIAN - DÍA

Suena la vibración del teléfono móvil. Bastian se despierta y coge el teléfono. Se escucha un audio de voz.

NAIM

(a través del teléfono)
Hey Bastian, despierta ya dormilón, ¿otra vez se te han quedado pegadas las sábanas? Jajaja, Mira, estaba aquí con Steffy y acabamos de comprar unas entradas para la última función de Peter Brook. Habíamos pensado que podríamos ir los tres. Ya sé que te encanta y además quería que fuera una sorpresa pero no me cogías el teléfono y no he podido esperarme. Bueno ¿Qué?, ¿te animas? Es esta noche en el auditorio a las 21h, ¡cuento contigo! Y despiertaaaa...

Bastian sonríe y se muerde el labio inferior. Se levanta de la cama de un salto y se estira. Sale de a habitación dando saltos.

INT. AUDITORIO - NOCHE

Aparecen Bastian, Naim y Steffy sentados en las butacas del palco del auditorio. Están vestido de forma elegante. Sonríen. La luz de vuelve y se va apagando hasta que la sala se queda a oscuras. Se enciende un foco que ilumina el escenario y salen los primeros personajes. Bastian está con cara conciliadora.

ACTOR 1

(en la obra teatral)
¿Dónde está? Por todos los

dioses que no sea en esta vida
porque no habrá otra
siguiente...

ACTRIZ 1

(en la obra teatral)
Olvídelo, por favor, no siga
con esta tortura que acabará
con ambos dos despojados de
nuestra más valiosa dicha.

ACTOR 1

(en la obra teatral)
¡Muéstrate!, hágale valor y
enfrentese

Los actores de la escena y todo el público están mirando hacia el lado opuesto del escenario esperando a que salga otro personaje. Aparece la silueta negra. Bastian se queda paralizado. Se alternan imágenes de Bastian y el escenario. La gente está viendo a otro personaje pero Bastian es el único que ve la silueta. La silueta levanta un brazo y señala a Bastian.

INT. AUDITORIO - NOCHE (FLASHBACK)

Bastian está en un escenario haciendo una obra de teatro. Es la escena de su asesinato en el capítulo 05 "Crepí il lupo". Justo cuando le disparan la imagen se vuelve a negro.

INT. HABITACIÓN BASTIAN - DÍA

Aparece Bastian tumbado en la cama cogido a una almohada. Muestra cara apenada. Se levanta. Está desnudo y sale de la habitación.

INT. BAÑO - DÍA

Bastian se mira frente al espejo. Mueve la cabeza con aspecto de negación. Abre el grifo y se enjuaga la cara. Mira de nuevo el espejo y sigue negando con la cabeza. Vuelve a

frotarse la cara con agua en las manos y se seca. Levanta la mirada y vuelve a mirar al espejo. En el espejo se ve refleja la silueta negra tras él. Bastian se da la vuelta rápidamente.

BASTIAN
(gritando)
¡Aaaaah!

Respira rápidamente. Le falta el aire.

SILUETA NEGRA
(balbuceando)
Tsss..

No se entiende lo que está diciendo la silueta negra, parece otra lengua.

INT. CLUB PIPERMINT - NOCHE (FLASHBACK)

Aparece una imagen de una chica abandonando una sala mientras hay un chico con una máscara puesta y atado de pies y manos. El cuerpo empieza a temblar. Es la escena de la muerte de Bastian en el capítulo 04 "Le cinquième élément".

Guion literario completo en Anexo II

4.2 Storyboard

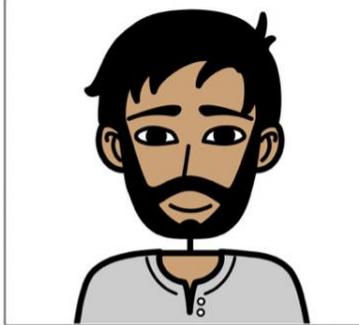
Fragmento de storyboard del capítulo 00 "Insania"

Escena 1, Plano 1



PG. Bastian.
tumbado en la cama.

Escena 1, Plano 2



PPP. Abre los ojos.

Escena 1, Plano 3



PG. Se incorpora.
"¡Dios mío!"

Escena 1, Plano 4



PMC. Dos perros están
ladrando.



PMC. Se agacha: "Sí, ya voy,
ya voy."

Escena 1, Plano 5



PG. Sale por la puerta.

Escena 2, Plano 1



PC. Corriendo con los perros.

Escena 2, Plano 2



PC. Mira a los perros. "No
me miréis, tan solo quedan
quince vueltas"

Escena 2, Plano 3



Plano picado. Los perros
girando la cabeza mirándole.

Escena 3, Plano 1



PMC. Bastian en la ducha.

Escena 3, Plano 2



PMC. Sacude la cabeza.



PMC. Suspira varias veces.

Escena 4, Plano 1



PG. Escribe por el móvil.



PG. Se levanta de la cama.



PG. Sale de la escena.

Escena 5, Plano 1



PG. Bastian en el bar con sus amigos bebiendo.

≡

Escena 6, Plano 1



PPP. Bastian durmiendo.



PPP. Abre los ojos al oír un fuerte ruido. "¿Qué ha sido eso? ¿Quién anda ahí?"

Escena 6, Plano 2



Plano Subjetivo. Ve la luz de la cocina encendida.

Escena 6, Plano 3



PD. El reloj marca las 3:43h.

Escena 6, Plano 4



PG. Se levanta y va a la cocina. "No tiene gracia..."

Escena 6, Plano 5



PG. La ventana de la cocina está abierta.

Escena 6, Plano 6



Plano 4. Sonríe y resopla.

Escena 6, Plano 7



PG. Se ve una silueta reflejada.

Escena 7, Plano 1



PPP. Bastian durmiendo en la cama.



PPP. Abre los ojos

Escena 7, Plano 2



PG. Mira el despertador. "¿Pero como puede ser?"

Escena 7, Plano 3



Plano picado. Los perros Tienen la correa en la boca.

Escena 7, Plano 4



PP. Bastian los mira sonriendo. "No tengo excusa"

Escena 7, Plano 5



PG. Sale de la habitación con los perros.

Escena 8, Plano 1



PG. Bastian jugando con los perros, lanza un palo.



PG. Se vislumbra una silueta. al fondo tras unos arbustos.



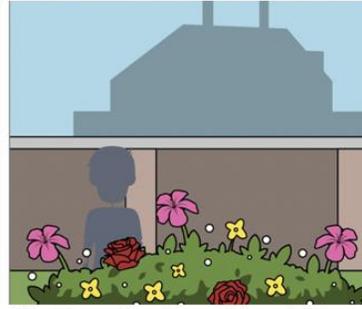
PG. Llama al perro. "Burpee Ven aquí, vamos chico..."

Escena 8, Plano 2



PM. Bastian se gira.

Escena 8, Plano 3



PC. La silueta está estática.

Escena 8, Plano 4



PG. Bastian sale del parque.

Escena 9, Plano 1



PG. Bastian se está poniendo una camisa.

Escena 9, Plano 2



PD. Recibe una llamada.

Escena 9, Plano 3



PG. "Si mamá, a las dos estaré allí. Te he dicho..."

Escena 10, Plano 1



GPG. La plaza llena de gente en la comunión.



GPG. Llega un coche.

Escena 10, plano 2



PC. Bastian con su madre "No las tenía todas conmigo"

Escena 10, Plano 3



PC. Lo coge del brazo y entran en la iglesia.

Escena 11, Plano 1



PG. Bastian sentado con un Panfleto.

Escena 11, Plano 2



PG. Se ven las vidrieras que Está viendo Bastian.

Escena 11, Plano 3.



PM. Suenan las campanas de manera estridente.

Escena 11, Plano 4



PG. Aparece la silueta al Fondo del altar.

Escena 11, Plano 5



PM. Bastian se da cuenta de que la silueta ha vuelto.

Escena 11, plano 6



PC. "¿Pero ¿quién eres? ¿Qué quieres de mí?"



PPP. Cierra los ojos.

Escena 11, plano 7



PC. Flashback donde Bastian aparece con un cuchillo ensangrentado.

Escena 11, Plano 8



PPP. Bastian asustado. "Pe.. pe.. pero.. que.."

Escena 11, Plano 9



PG. Sale corriendo de la iglesia.

Escena 12, Plano 9



PG. Bastian mirando fijamente al techo.

Escena 13, Plano 1



PP. "¿Me estaré volviendo loco?"

Escena 13, Plano 2



PD. Coge el móvil y escribe.

Escena 13, Plano 3



PG. Sale de la habitación.

Escena 13, Plano 4



PG. Bastian sentado en los sillones del bar. Aparece su amigo Velasco.



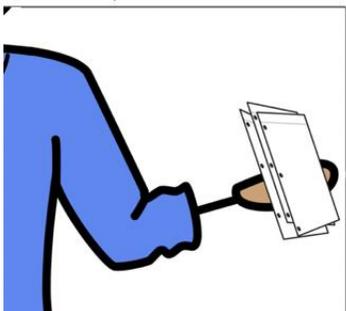
PG. Tomando unas cervezas.

Escena 13, Plano 5



PG. Aparece en la tele un sorteo.

Escena 13, Plano 6



PD. Bastian saca un boleto. "Mira, a ver si tenemos más suerte esta vez..."

Escena 13, Plano 7



PG. Aparece la silueta a través de la televisión.

Escena 13, Plano 8



PPP. Bastian asustado.

Escena 13, Plano 9



PG. Aparece Bastian sobre un rascacielos. Flashback Capítulo 06.

Escena 13, Plano 10



PP. Bastian congelado. Tartamudeando. "Cre.. cre.. me tengo que ir.."

Escena 13, Plano 11



PM. Asustado se va del bar.

Escena 14, Plano 1



PA. Bastian bajo la ducha Paralizado.



PA. Levanta la cabeza y le cae el agua sobre la cara.

Escena 14, Plano 2



PG. Bastian se despierta por el sonido del móvil

Escena 14, Plano 3



PD. Se escucha un audio que. Hay en el mensaje recibido.

Escena 14, Plano 4



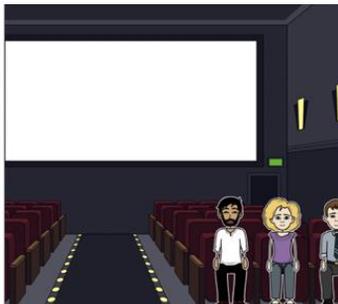
PG. VOZ EN OFF: "Hey Bastian, Despierta ya dormilón..."

PG. Se levanta y sale de la habitación.

Escena 14, Plano 5



PG. Bastian sentándose en. El auditorio con sus amigos.



PG. Se apagan las luces y Empieza la función.

Escena 14, Plano 6



PC. Aparecen los personajes en el escenario.

Escena 14, Plano 7



PC. Aparece en el escenario. la silueta negra.

Escena 14, Plano 8



PPP. Sorprendido y asustado.

Escena 14, Plano 9



PG. La silueta señala a Bastian desde el escenario.

Escena 14, Plano 10.



PG. Bastian en el mismo escenario siendo disparado. Flashback capítulo 05.

Escena 14, Plano 11.



PM. Arrodillado, muere.

Escena 15, Plano 1



Plano picado. Bastian en la cama cogido a un cojín.

Escena 15, Plano 2



PG. Bastian en el baño se pone frente al espejo. Se enjuaga la cara.

Escena 15, Plano 3



PM. Bastian a través del espejo

Escena 15, Plano 4



Plano en negro cuando se tapa la cara al lavarse la cara.

Escena 15, Plano 5.



PM. Aparece la silueta negra tras el en el reflejo del espejo: "Aaaaah"

Escena 15, Plano 6



PG. Se da la vuelta y balbucea la silueta: "Tsss"

Escena 15, Plano 7



PC. Aparece Bastian en un salón ahogado con una máscara. Flashback cap. 04.

Continuación del Storyboard en Anexo III

5. CONCLUSIONES

Desde el momento en que decidí emprender este proyecto hasta el día de hoy que he podido terminarlo, ha pasado mucho tiempo, demasiado a mi parecer. Siendo sinceros, me he encontrado con muchas dificultades por el camino debido a que he tenido que volver a aprender muchas cosas que tenía olvidadas, pero las ganas de poder sacar adelante este trabajo y sobre todo poder llevar a cabo un proyecto propio, han seguido intactas.

Desde un principio sabía los objetivos, tenía muy claras las pautas que quería seguir y todo lo que comprende este proyecto, pero por el camino han ido surgiendo grandes cambios que han hecho tomar un rumbo diferente, gracias a la reflexión realizada. El hilo argumental de la historia cambió totalmente porque la idea original constaba de diez capítulos donde el eje central giraba entorno a la numerología. El capítulo diez trataba sobre los diez mandamientos, los siete pecados capitales conformaban el capítulo siete, y así sucesivamente con el resto de episodios, pero quise remodelar la idea original para ahondar en aquello que más interés suscita en el espectador (tras el estudio realizado), en aquello con lo que se pueda sentir identificado y pese a estar al otro lado de la pantalla, sienta un escalofrío al poder conmoverse al igual que el personaje protagonista.

Siempre he mostrado interés sobre todo aquello que está relacionado con el terror. Cinematográficamente me parece un universo muy atractivo en el cual la estética que presenta abre un abanico infinito de creatividad que merece ser explotada.

Insania trata de eso. Quería realizar un proyecto que invitara a la reflexión, que jugara con la mente de los espectadores haciéndoles creer que lo que ven no es certero pero que esconde un componente de realidad que incita a preguntarse muchas cosas. Deseo que la gente sea Bastian, que empaticen con él y se pongan en su piel dado que los problemas que sufre a lo largo de los capítulos son conflictos actuales que nos encontramos a diario. Bastian nos invita a la autorreflexión, a

recapacitar y pensar, nos enseña a diferenciar entre el bien y el mal. Para ello, he trabajado en todos los elementos necesarios para la elaboración de este proyecto: en primer lugar, el estudio en profundidad de mi personaje, a través del cual se conocerán todas sus virtudes, debilidades, miedos y cada uno de los aspectos que serán definitivos a la hora de desarrollarse en la historia; en segundo lugar, escribir un guion literario de un capítulo para ofrecer un fragmento de la historia; y en tercer lugar, realizar el *storyboard* del capítulo que he hecho del guion literario como muestra visual de lo escrito.

Me he encontrado con diversos inconvenientes a medida que avanzaba en el proyecto debido a que he tenido que refrescar la memoria sobre algunos aspectos, pero el mayor de ellos ha sido el conseguir plasmar en tan pocas páginas el trabajo realizado. Conforme he ido avanzando he tenido que ser más resolutivo y no ha sido tarea fácil plasmar el concepto que *Insania* quiere transmitir, pero el tener la idea tan clara ha sido muy satisfactorio ir juntando las piezas de este rompecabezas.

La conclusión final que saco de este proyecto va más allá de lo meramente académico. No es solo tener que presentar un trabajo, sino que he recobrado algo que tenía apagado desde hace muchos años, vuelvo a tener ganas de trabajar en proyectos audiovisuales, de seguir aprendiendo y retomar el rumbo que decidí iniciar hace nueve años cuando empecé los estudios de comunicación. Ha sido mucho tiempo estancado y es el momento de alcanzar objetivos.

Gracias *Insania*.

6. BIBLIOGRAFÍA

Alma. Beardo. A (2017). Psicología y Mente. “¿Por qué nos gustan las películas de terror?” Encontrado en: <https://psicologiaymente.com/psicologia/por-que-gustan-peliculas-terror>

Angulo. N. (2014). El cine en la sombra. “La evolución del cine de terror”. Encontrado en : <https://www.elcineenlasombra.com/la-evolucion-del-cine-de-terror/>

Arlette. Peña. K. (2018). Velvmagazine. “Música y el cine de terror”. Encontrado en: <https://www.velvmagazine.com/blog/2018/10/29/msica-y-el-cine-de-terror>

Barrett. B (2020). El asesor financiero. “Capital Group: Las 10 temáticas de inversión para la década”. Encontrado en: <https://elasesorfinanciero.com/capital-group-las-10-tematicas-de-inversion-para-la-decada/>

Bernardo. Suaste. E. (2017). “El cine de terror en la era de la hipermodernidad cinematográfica”. Encontrado en: http://web.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_80/Colmenario/5_El_cine_de_terror.pdf

Cansino. C. (2005). “Cine de terror. Un poco de miedo, de historia y de sueños”. Encontrado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4469239>

Caridad. Montero. C (2018). Blogacine. “El género de terror de bajo presupuesto es el más rentable, según el AFM”. Encontrado en: <https://www.blogacine.com/2018/07/16/el-genero-de-terror-de-bajo-presupuesto-es-el-mas-rentable-segun-el-afi/>

Cortés. E. (2017). El sonido y la comunicación. “La importancia del sonido en las películas de terror”. Encontrado en: <https://eldisenodelsonido.wordpress.com/2017/05/04/la-importancia-del-sonido-en-las-peliculas-de-terror/>

De Miguel. García. M (2002). “El arte cinematográfico como integrador de todas las bellas artes”. Encontrado en: <https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2816/marcos.pdf?sequence=1>

Galicia. I (2019). Iluminet. “Oscurecer y distorsionar la realidad con luz en el cine de terror”. Encontrado en: <https://www.iluminet.com/iluminacion-cine-horror/>

Gutiérrez. M; Nicolás. M^a T. (2015). *“El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario”*. Encontrado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5896204>

Lema. Mosca. A (2015). *“Los imaginarios del terror en las series de televisión”*. Encontrado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6335377>

Lerer. D (2012). *Micropsia. “El cine versus las series de TV: ¿una batalla de formatos?”* Encontrado en: <https://www.micropsiacine.com/2012/08/el-cine-versus-las-series-de-tv-una-batalla-de-formatos/>

López. A (2016). *Blog Ya está el listo que todo lo sabe. “¿Cuál fue la primera película de terror de la historia del cine?”*. Encontrado en: <https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/cual-fue-la-primera-pelicula-de-terror-de-la-historia-del-cine/>

Marcos. L. (2020). *Muy Interesante. “Clásicos imprescindibles del cine de terror”*. Encontrado en: <https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/fotos/clasicos-imprescindibles-del-cine-de-terror-411601291219/28>

Martin. Mantilla D. (2013). *Tomatazos. “El cine de terror ya no es lo que era”*. Encontrado en: <https://www.tomatazos.com/articulos/337584/Elementos-que-toda-gran-pelicula-de-terror-debe-de-tener>

Mena. Roa. M (2021). *“La popularidad de las plataformas de streaming”*. Encontrado en: <https://es.statista.com/grafico/24760/personas-que-han-pagado-por-usar-una-seleccion-de-plataformas-de-streaming-de-video-en-los-ultimos-12-meses/>

Rebón. A. (2016). *Diario del cineasta. “Pequeña historia de las series de la televisión”*. Encontrado en: <https://diariodelcineasta.com/historia-series-de-television/>

Rodríguez. F (2019). *Necló Ciencia y cultura. “Psicoacústica: el sonido del terror”*. Encontrado en: <http://www.negocioscontraobsolescencia.com/cine-y-series/psicoacustica-el-sonido-del-terror>

Serrano. C (2015). *Revista Fantastique. “Orígenes (y evolución) del cine de terror”*. Encontrado en: <https://revistafantastique.com/origenes-y-evolucion-del-cine-de-terror/>

Tschinkel. A (2020). *Business Insider. “21 famosos lugares de las películas de terror que puedes visitar”*. Encontrado en: <https://www.businessinsider.es/21-famosos-lugares-peliculas-terror-puedes-visitar-541609>

Vericat, D (2015) Cinema Esencial. *“Llegada al tren de la estación de la Ciotat”*.
Encontrado en: <https://revistafantastique.com/origenes-y-evolucion-del-cine-de-terror/>