



Vivir en Pecado. Escritura y preproducción de un cortometraje

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Realizado por: Maria José Bermejo Barrero

Luis Antonio Galán Gil

Tutorizado por: Miguel Ángel Pérez Gómez

Comunicación Audiovisual 2020/2021

Fecha de presentación: junio 2020

ÍNDICE

1. Introducción.
2. Objetivos del proyecto.
 - Personales.
 - Profesionales.
3. Descripción del proyecto.
4. Desarrollo del proyecto.
 - Definiendo el proyecto.
 - Componentes del proyecto.
 - Ejecutando el proyecto.
5. Influencias y Referentes.
6. Temas tratados y justificación.
7. Reflexión teórica.
8. Conclusiones.

Referencias Bibliográficas.

1. Introducción.

A lo largo de los años, la comedia y el terror en el cine han evolucionado de la mano, mostrando diferentes tendencias tanto argumentales como sociales. Estos dos géneros han coincidido en numerosas ocasiones, comenzando en los años cuarenta en las películas de Abbot y Costello, hasta llegar a propuestas actuales de mano de Blumhouse Productions, pasando por autores tan reconocidos como Roman Polanski.

Influenciado por esta especial relación entre comedia y terror nace *Vivir en Pecado*, una idea original de Luis Antonio Galán Gil, quien realizó un primer guion del mismo. Debido a su potencial y a lo novedoso de dicho relato, los componentes de este grupo deciden desarrollarlo para preparar su rodaje.

Este proyecto se basa en una premisa sencilla: un hombre que vive con un demonio en su casa. Bajo este básico planteamiento, el guion guarda una gran variedad de matices que van más allá del terror o la comedia, encontrando una gran riqueza audiovisual, inspirada en obras clásicas y modernas, y encontrando una construcción de personajes bastante atractiva.

Para conseguir llevar a cabo el proceso de producción de este proyecto, se ha pasado por las diferentes fases de producción del audiovisual, desde su planteamiento hasta la financiación. Esto supone el contacto con diferentes actores y otros especialistas, como puede ser el compositor de la banda sonora o ilustradores para la realización del storyboard y el arte del proyecto. Esto también ha supuesto la realización de una detallada puesta en escena que permite imaginar cómo será el cortometraje una vez se lleve a cabo su realización.

A continuación se detallaran todas las fases de producción por las que ha pasado el proyecto, contando con los objetivos personales y profesionales del mismo y mostrando las referencias tomadas para su puesta en marcha.

2. Objetivos del proyecto.

2.1. Personales.

Con este proyecto se busca explorar una nueva perspectiva en el género de terror cómico. Dentro de este género, se puede encontrar una abundancia de un tipo de humor algo ofensivo o irreverente, ya que en numerosas ocasiones se busca esa comicidad adulta justificada en chistes gore, sexuales o de humor negro. Este cortometraje presenta un humor bastante blanco que funciona a la perfección dentro del universo narrativo propuesto, ya que da un toque fresco, contando una historia de terror desde una perspectiva novedosa que actualice el género. Además, permite un acercamiento a este universo de un público más general, debido a la ausencia de algunos elementos que se dan por sentado en el cine de terror, como puede ser la sangre y la visceralidad, todo dentro de una estructura clásica de cine de terror.

A su vez, el proyecto bebe directamente de obras de terror, tanto clásicas como *El Exorcista* (The Exorcist, William Friedkin, 1973), cómo *Insidious* (James Wan, 2010), incluyendo comedias que juegan con este tono de humor blanco dentro de una película de terror, como *El Baile de los Vampiros* (The Fearless Vampire Killers or: Pardon Me, But Your Teeth Are In My Neck, Roman Polanski, Roman Polanski, 1967). Esto es representación del cariño al cine de género por parte de los creadores a la hora de crear el proyecto y también funciona como homenaje a todos estos autores que han revitalizado en diferentes momentos de la historia del cine este género audiovisual.

Pese a las referencias nombradas anteriormente, el cortometraje pretende huir de la parodia, pues la intención, lejos de ser parodiar estas obras, es crear algo nuevo, con una combinación única que haga reír a quienes lo vean a la vez que reconozcan dentro del mismo la personalidad tan especial del cine de terror.

Otro de los objetivos personales del proyecto es presentar una crítica de la sociedad actual y de los comportamientos derivados de los estigmas y convenciones de la misma. Hoy en día, se puede observar cómo la sociedad mueve a las personas a encajar en un molde, dictando cómo se debe vivir, cómo se debe pensar y cómo se debe ser, llegando al punto de atacar a aquellos que muestran un pensamiento y una personalidad distinta. Es por esto, por lo que, pese a los avances sociales que se han dado en los últimos años, también se ha tendido a una pérdida de la individualidad de cada persona.

2.1. Profesionales.

El proyecto pretende ser una oportunidad para los desarrolladores del mismo. Este pretende funcionar como una carta de presentación del equipo de dirección y producción en el panorama audiovisual, permitiendo así mostrar a profesionales de dicho sector el potencial de las propuestas de este equipo y su versatilidad tanto a nivel creativo como en el trabajo en equipo. Esto también debería funcionar como motor de arranque de futuros proyectos, ya sean directamente relacionados con esta temática (terror y comedia) y formato (películas, otros cortometrajes, etc.) o sin relación directa, pudiendo ser estos proyectos del ámbito lúdico narrativo, narrativo o del mundo del espectáculo.

Otro de los objetivos busca consolidar un equipo de profesionales en el audiovisual que estén comenzando su etapa profesional y con ganas de trabajar en un proyecto original y sencillo de realizar, además de un proyecto atractivo a la hora de distribuirlo en los canales de difusión audiovisuales.

El último de los objetivos profesionales es el permitir al equipo conocer de primera mano la utilización de los efectos especiales aplicados al proyecto tanto técnicamente como narrativamente. Este proyecto se presta a la utilización de los efectos visuales prácticos de manera sencilla y eficaz, consiguiendo así lograr con un bajo presupuesto un resultado final bastante atractivo.

3. Descripción del proyecto.

Vivir en Pecado es un cortometraje enmarcado en los géneros de terror y comedia, el cual cuenta con una duración de veinte minutos aproximadamente, pues se considera el tiempo necesario para contar esta historia sin que salga perjudicada la narrativa ni cansar al espectador. El formato de cortometraje también permite una sencilla distribución por los canales principales de video difusión, ya sean de pago, como Amazon o Filmin, o gratuitos, como Youtube o Vimeo, además de ser un proyecto versátil a la hora de tener un recorrido en diferentes festivales de cine.

En cuanto al público objetivo, el proyecto está dirigido a espectadores de entre veinte y treinta años, ya que se entiende que poseen una mayor familiarización con el humor y el terror mostrados en la obra, al mismo tiempo que son más cercanos a las referencias que aparecen en la misma, ya sean del ámbito audiovisual, como pueden ser las de películas clásicas o modernas del género, hasta cuestiones sociales, como es la mención de personajes públicos del ámbito español. Sin embargo, es un proyecto en el que se tratan temas de carácter universal como pueden ser la convivencia, el amor o la religión, que pueden ser comprendidos y disfrutados por espectadores de un rango más amplio de edad. Esto, sumado a su corta duración, invita a espectadores de todas las edades a acercarse al proyecto.

4. Desarrollo del Proyecto.

4.1. Definiendo el proyecto.

Este proyecto es un cortometraje de terror cómico organizado en tres actos a lo largo de su corta duración. Esta estructura atiende a la estructura griega clásica, utilizada en el terror habitualmente, pudiendo así estructurar la historia en:

- Acto I: Presentación de personajes principales y primeras pinceladas de tensión.
- Acto II: Desarrollo del *grosso* de la historia y del universo, junto a los personajes secundarios.
- Acto III: Colofón final de todo lo presentado anteriormente, cerrando el corto con un paralelismo con el Acto I que permite cerrar el corto a la perfección.

Todo esto permite que, en un breve espacio de tiempo, el espectador conozca en profundidad a los personajes y la dinámica entre los mismos, entre las que encontramos relaciones de amistad entre los protagonistas, relaciones románticas, o relaciones de poder entre los personajes del mismo. Su tono es ligero y humorístico, sin caer en la parodia o el ridículo de la historia narrada, consiguiendo así una coherencia interna que no se logra en una parodia, y que permite que todo tipo de espectador se acerque a la obra.

4.2. Componentes del proyecto.

Este proyecto ha sido desarrollado por dos personas: María José Bermejo Barrero y Luis Antonio Galán Gil. A la hora de repartir tareas en la realización del mismo, ambos han trabajado en casi todos los ámbitos del proyecto, tocando así casi todos los puntos del mismo por ambas partes. Esto ha permitido que los dos componentes trabajen codo con codo en el mismo y ha otorgado al proyecto de una mayor identidad de la que carecería en caso de que se hubiera trabajado de manera aislada y luego se hubiese juntado todas las partes del proyecto.

El guión y tratamiento de personajes corrió a cargo de Luis Antonio Galán Gil, ya que el proyecto nace de una idea propia. La escaleta y el guión técnico corrió a parte de ambos, estando María José Bermejo Barrero más focalizada en la creación de estos documentos.

Los documentos más centrados en el apartado de producción, como pueden ser los desgloses o los contratos fueron realizados por María José Bermejo Barrero, mientras que otros documentos como el Protocolo Covid-19 o el presupuesto fueron realizados por Luis Antonio Galán Gil.

A la hora de realizar el Storyboard, este se dividió en tres partes debido a la magnitud del mismo. Una parte la realizó María José Bermejo Barrero, mientras que otra parte fue realizada por Luis Antonio Galán Gil. A la hora de abordar la realización de la tercera parte, se pidió colaboración a la ilustradora Blanca Galán Gil, quien además realizó la ilustración que acompaña al póster.

Los presupuestos fueron realizados en su gran parte por Luis Antonio Galán Gil, mientras que la realización del Moodboard fue organizado y dirigido por María José Bermejo Barrero. Este paso de la producción destaca por ser uno de los más transversales a lo largo de todo el desarrollo del proyecto, suponiendo esto que es algo a realizar a largo plazo. Esto hace que el proceso de presupuestación esté presente desde el inicio del proyecto hasta el final, dejándose margen de maniobrabilidad en caso de tener que ser actualizado en la futura producción del cortometraje.

Los demás documentos, como pueden ser las fichas de localizaciones, fichas de actores, vestuario, maquillaje, sfx, etc., fueron realizados a partes iguales, dividiendo el trabajo y trabajando con un constante feedback que permitió una mayor riqueza y una amplia perspectiva en el proyecto. Además, la maquetación de los documentos de venta y la biblia fueron realizadas por María José Bermejo Barrero, con la ayuda de Luis Antonio Galán Gil a la hora de la redacción de los textos y la organización de los documentos y el orden establecido.

4.3. Ejecutando el proyecto.

La creación de un primer guión vino de la mano de Luis Antonio Galán Gil dos años atrás. La inspiración surgió por el amor del autor al cine de terror y la comedia al buscar una relación que conectase estos géneros a un contexto realista y popular. Para ello, relacionó la idea de las posesiones demoniacas con diferentes situaciones de la vida cotidiana. Junto con la colaboración de María José Bermejo Barrero, se fueron realizando varias correcciones y modificaciones de dicho guión hasta llegar a la versión definitiva que se incluye en la biblia del cortometraje. Además, se contempló convertir este proyecto en un guión para un largometraje o utilizarlo como piloto de la serie, sin embargo, esta idea se descartó, ya que se pensó que no funcionaría igual de bien si la trama se alargaba de ese modo.

Tras esto, se procedió a la realización de un guión híbrido, donde se realizaban especificaciones referentes a los tipos de planos, movimientos de cámara, iluminación y tratamiento de la imagen de cada una de las escenas.

Una vez realizado este guión híbrido, se estableció un calendario de ejecución organizando las entregas semanalmente para poder contar con una mayor organización y obtener una mayor gestión del tiempo y, por consiguiente, un mejor rendimiento. Fue a lo largo de dichas semanas cuando se desarrollaron los distintos apartados que se recogen en los anexos de la biblia del cortometraje: documento de venta, guion híbrido, escaleta, storyboard, planta de luces, fichas de personajes, moodboard, fichas de vestuario, fichas de atrezzo, fichas de SFX, desgloses, fichas de localizaciones, órdenes de rodaje, necesidades de producción, necesidades de rodaje, contratos, presupuesto y protocolo Covid-19 .

Además, con vistas a la más sencilla financiación del proyecto, se planteó la constitución de una empresa, *La Rana Afro Producciones*, de carácter Sociedad Anónima, que permite una mayor ayuda por parte del Estado a la hora de la financiación del cortometraje. Esto se traduce en la posibilidad de conocer de primera mano tanto la constitución empresarial como el funcionamiento de una entidad de estas características en el panorama audiovisual español.

El resultado final es una pre-producción completa de un proyecto audiovisual preparado para salir adelante de una manera profesional en el momento en el que las circunstancias, tanto sociales como económicas, lo permitan.

5. Influencias y referentes.

Vivir en Pecado bebe de numerosas influencias no solo de los campos del cine de terror y cómico, sino también de la cultura popular y la literatura.

En lo referente al cine de terror, cabe destacar sobre todo la influencia de dos obras. Por un lado, *El Exorcista* (William Friedkin, 1973), dicha obra consolidó la figura del exorcista en la cultura popular y el cine esotérico en el ámbito cinematográfico más mainstream y comercial, ya que lo visto hasta entonces, a parte de *La Semilla del Diablo* (Roman Polanski, 1968), era un cine de terror esotérico más centrado en la serie B; Por otro lado, *Insidious* (James Wan, 2010), tanto la presencia del demonio como su apariencia y su colorimetría han servido de inspiración a la hora de desarrollar *Vivir en Pecado*. Dicha película cuenta con una personalidad muy marcada, además de ser el impulso definitivo para Blumhouse Productions, quien marca actualmente la línea de producción del cine de terror.

Otras influencias secundarias del cine de terror en la creación del cortometraje son:

- *Sinister* (Scott Derrickson, 2012): inspiración en la presencia siniestra y en la apariencia física del demonio Bagul.
- *La Maldición* (Takashi Shimizu, 2002): inspiración en la apariencia y comportamiento del fantasma vengativo Kayako Saeki.
- *Krampus* (Michael Dougherty, 2015): inspiración en la apariencia del monstruo y en la leyenda que lo rodea.
- *Expediente Warren: The Conjuring* (James Wan, 2013): inspiración en la puesta en escena, colorimetría y narrativa.
- *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922): inspiración en la puesta en escena y su famosa escena de la sombra proyectada en la pared. Con esto, se hace referencia al expresionismo alemán de los años veinte presente en la obra de Murnau.
- *Mamá* (Andy Muschietti, 2014), *IT* (Andy Muschietti, 2017) e *IT, Capítulo Dos* (Andy Muschietti, 2019): inspiración principal en la representación de los monstruos. También cabe destacar en parte la inspiración en su puesta en escena.
- *La Semilla del Diablo* (Roman Polanski, 1968): inspiración principal en la representación del ambiente de la presencia demoníaca en el apartamento de Rosemary.

Otro de los referentes audiovisuales que se encuentran en el proyecto es una gran presencia del cine cómico con tintes de terror. Este terreno es muy amplio, ya que podemos encontrar esta tendencia desde los años cuarenta hasta los últimos años, con películas como las pertenecientes a la pentalogía Scary Movie (estas últimas pertenecientes a la Spoof Movie).

Esta tendencia narrativa se ha plasmado hasta en películas de terror puro que juegan con el humor en diferentes momentos de su narrativa, como puede ser *IT, Capítulo 2* (Andy Muschietti, 2019). El corto se nutre de esta tendencia para acercar una historia de terror clásica desde una perspectiva fresca y más agradable al resto de espectadores, más alejados del terror.

- *El Baile de los Vampiros* (Roman Polanski, 1967), comedia de terror que juega con una historia clásica de vampiros con un humor slapstick de los años sesenta.
- *El día de la bestia* (Álex de la Iglesia, 1995), comedia de terror española que trata una historia de terror dentro del casticismo español.
- *Lobos de Arga* (Juan Martínez Moreno, 2011), comedia española sobre una maldición de hombres lobos en un pueblo español que, al igual que el anterior ejemplo, mezcla el terror con el casticismo español.
- *IMP: ¡Cómo mola ser malo!* (Andrew Fielding y Wayne Thomas, 2006), serie cómica de televisión de episodios de un minuto que narra los fallidos intentos de un demonio por hacer el mal.

Como cualquier obra audiovisual, además de referentes audiovisuales, ya sean de terror o cómicos, *Vivir en Pecado* se nutre de numerosos elementos de la cultura popular, sobre todo de aquellos tópicos en relación a los exorcismos, los demonios y la función de la Iglesia en estos ritos esotéricos. Sin embargo, una de las virtudes de este proyecto es la subversión de los tópicos, llevándolos a la comicidad del corto. Esto permite jugar en un terreno conocido para los espectadores pero con una personalidad y diferencias artísticas respecto a otras obras.

En el proyecto se encuentran dos elementos principales con los que se juega a esta subversión:

- El Demonio, habitualmente representado como un ser maligno y omnipresente, que acecha a aquellos que lo invocan. En *Vivir en Pecado*, el demonio es representado como una presencia maligna que, lejos de atormentar al protagonista, se encuentra presente en cada una de las escenas que comparte con el mismo, tratando de conseguir

el alma de David cueste lo que cueste. Esto permite que el demonio del proyecto sea representado como un ente malvado sin personalidad apenas, un ser solemne que no busca atormentar a sus víctimas, sino lograr convencerles de que le den el alma de manera amistosa.

- El Exorcista, representado como un hombre regio, intelectual, elegante y tranquilo, que sabe cómo actuar a la perfección en estos casos, sin temor a lo que pueda suceder. Esta figura ha sido la más compleja de manejar ya que la representación de los Exorcistas en la cultura popular siempre ha estado muy ligada a la cinematografía más que a la cultura popular, encontrando así una influencia del primero sobre el segundo. El sacerdote mostrado en el proyecto es un hombre nervioso, apurado, que realiza el exorcismo como algo rutinario, de manera eficaz y sin ninguna complicación. Esto permite jugar con la figura del exorcista como la de un electricista que va a una casa a realizar los arreglos necesarios, pero esta vez el arreglo es un demonio.

Finalmente, otro de los referentes del proyecto es la literatura humorística británica, caracterizada por un humor muy limpio pero ácido, que suele ironizar situaciones de la sociedad inglesa con historias de fantasía y aventuras, entre cuyos autores destacamos tres: Terry Pratchett, Neil Gaiman y Douglas Adams. Entre las obras más destacables encontramos:

- *Buenos Presagios*, novela escrita por Terry Pratchett y Neil Gaiman en la que se juega con la convivencia de un demonio y un ángel que tratan de evitar que llegue el fin del mundo. Se destaca de la novela la hesitación entre las buenas y las malas acciones.
- *Mundodisco*, saga de fantasía escrita por Terry Pratchett que cuenta las historias que les suceden a magos, brujas, monstruos, enanos,..., todo bañado con un humor que satirizaba la Inglaterra del momento.
- *Guía del Autoestopista Galáctico*, de Douglas Adams, pentalogía literaria que habla de un humano que acaba viajando por el espacio buscando una manera de sobrevivir tras la destrucción de la Tierra.

6. Temas tratados y justificación.

Algunos de los temas tratados en el cortometraje que, pese a su duración, está lleno de matices que trataremos a continuación:

La **conciencia dudosa** es algo que está presente en la forma de vida de David, quien se siente bien viviendo de una manera entendida por cualquier persona normal como una mala situación, y a su vez siente tristeza al verse obligado a dejar de llevar esta vida. Esto se puede traducir en cómo una persona que es feliz tal como es y que ha aprendido a vivir con sus demonios, es obligada por el resto de la sociedad a adecuarse a los estándares establecidos por la misma, provocando una incomodidad en dicha persona.

Otro de los temas del proyecto es la **amistad**. Esta se representa en dos bloques diferentes: Luci y David, y por otro lado, María y Martín. La primera pareja de amistad esta basada en un vínculo fuerte entre dos personas ligadas por un acontecimiento que los unió en un momento de su historia común, permite un desarrollo tanto de Luci como ente solemne y omnipresente, como de David, como persona solitaria que encuentra en Luci un ente en el que apoyarse en una época de soledad. A su vez, la amistad entre María y Martín se basa en una relación de poder por parte del párroco hacia su feligrés, ya que la influencia que ejerce Martín sobre María llega hasta el punto de querer cambiar a David y dictarle cómo vivir según los criterios de la moralidad cristiana.

El último tema que se toca a lo largo de todo el cortometraje es la **convivencia**, reflejada en el día a día de David y Luci, siendo ambas figuras opuestas pero coexistentes en la misma unidad familiar. Esto permite un reflejo de los múltiples círculos de convivencia que existen actualmente en el mundo, con dos personalidades diferentes capaces de convivir en el mismo espacio.

7. Reflexión teórica.

Para realizar el proyecto se han aplicado diferentes conocimientos aprendidos a raíz de las diferentes asignaturas del Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Sevilla.

Entre esas están:

- **Guion Audiovisual**, impartida en el segundo curso del grado, resulta básica para el planteamiento del proyecto ya que de ella se han aplicado tanto la creación de personajes, el diálogo, desarrollo de escenas y conceptos como la pistola de Chejov aplicada al cortometraje, en el ejemplo del rollo de papel higiénico.
- **Narrativa audiovisual**, de esta asignatura de tercer curso del grado se han sacado varios conceptos básicos para la narrativa del cortometraje, desde su reiteración audiovisual hasta la estructura cíclica que se encuentra en el proyecto.
- **Producción y Empresa Audiovisual**, impartida tanto en segundo curso como en tercero, ha sido esencial a la hora de proponer la producción del cortometraje ya que se han aplicado los conceptos económicos, laborales y de consolidación empresarial para proponer la producción del mismo.
- **Puesta en Escena Audiovisual**, impartida en tercer curso del grado, ha sido pilar del proyecto ya que gran parte del atractivo del mismo se basa en una fuerte escenificación y colorimetría, cuyos conceptos se toman directamente de esta asignatura, así como el aplicar los mismos a la producción real de un cortometraje.
- **Realización II**, asignatura impartida en el tercer curso del grado, esencial para la realización de escaletas, guiones técnicos y demás documentación que se ha aplicado a la hora de realizar la producción completa.
- La asignatura **Derecho Audiovisual**, impartida en el primer curso, ha sido una herramienta muy útil a la hora de llevar a cabo la elaboración de los diferentes contratos necesarios para la producción del cortometraje.
- **Economía de los medios audiovisuales**, impartida durante el segundo curso, ha resultado fundamental para la creación del presupuesto del cortometraje, la búsqueda de financiación y la constitución de La Rana Afro Producciones como método de búsqueda de ayudas financieras.

8. Conclusión.

Concluyendo la memoria del proyecto, cabría mencionar varios aspectos destacables en torno a la producción.

Para empezar, se ha podido conocer más de cerca un proceso de producción audiovisual dentro del panorama económico-social, agravado por la crisis del Covid-19. Esto ha permitido desarrollar un cortometraje dentro de las restricciones impuestas por el gobierno.

Otro de los puntos álgidos de la producción de este proyecto ha sido el conseguir sintetizar numerosos conceptos del cine cómico y de terror en un proyecto de carácter propio y personal cuyo concepto resulta algo complejo de llevar a cabo visualmente. Esto ha permitido conocer de primera mano cómo han trabajado otros cineastas y aplicar este conocimiento a la producción.

Sin embargo, lo más interesante de todo este proyecto ha sido conseguir realizar una biblia de proyecto completa que permita, cuando sea posible dadas las circunstancias, sacar adelante un proyecto audiovisual económico y funcionar como carta de presentación de cara al futuro laboral de ambos componentes del grupo.

A esto, cabe sumar el alto grado de satisfacción que supone sacar adelante un proyecto de tal envergadura y poder ver los frutos de meses de trabajo. Además, supone la realización de un proyecto personal para los productores, quienes llevaban tiempo buscando una oportunidad para desarrollar dicha historia con el detalle y la atención que merece.

Por otro lado, la escritura del guion y la creación de los personajes ha permitido una aplicación de los conocimientos en narrativa y guion audiovisual, además de tratar el desarrollo de personajes desde una perspectiva personal. Esto ha permitido una mayor profundidad en la historia y el planteamiento, del cual se ha sabido desarrollar un universo propio con diferentes lecturas que enriquecen su visionado.

Sobre el proceso de producción, se puede destacar el gran trabajo que supone la realización de todas las labores de una preproducción por parte de los dos componentes del grupo, habiendo tocado los diferentes aspectos del proyecto, desde los ámbitos económicos hasta los

artísticos. Esto ha supuesto para ambos componentes un crecimiento personal y creativo con el que han adquirido una mayor versatilidad en todos los ámbitos audiovisuales y con el que han aprendido a trabajar y organizarse en el terreno audiovisual.

Finalmente, este proyecto podría resultar un soplo de aire fresco respecto al panorama audiovisual actual ya que propone un giro a lo visto anteriormente tanto en terror como en comedia, sin llegar a salir de los estándares donde se enmarca la obra.

Bibliografía y material utilizado en el proyecto

- Adams, D. (2008). *Guía del autoestopista galáctico*, España, Anagrama.
- Alemán, J.L. (2009) *La herencia Valdemar*. [Película]. La Cruzada Entertainment.
- Alemán, J.L. (2010). *La herencia Valdemar II: La sombra prohibida*. [Película]. La Cruzada Entertainment.
- Balagueró, J.; Plaza, P. (2007). *[REC]* [Película]. Filmax.
- Barker, C. (1987). *Hellraiser*. [Película]. Cinemarque Entertainment BV.
- Barker, C. (2017) *Hellraiser: El corazón condenado (La Caja de Pandora)*, España, Hermida Editores.
- Browning, T. (1927). *La casa del horror*. [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Burton, T. (1988) *Bitelchús* [Película]. Geffen Pictures.
- De La Iglesia, A. (1995). *El día de la bestia*. [Película]. Sogetel.
- Del Toro, G. (1987). *Geometría* [Cortometraje]. Javier Soto.
- Del Toro, G. (2006) *El laberinto del fauno*. [Película]. Wild Bunch.
- Del Toro, G. (2015) *La cumbre escarlata*. [Película]. Legendary Pictures.
- Derrickson, S. (2012). *Sinister*. [Película]. Blumhouse Productions.
- Donen, S. (1967). *Al diablo con el diablo (Mi amigo el diablo)*. [Película]. 20th Century Fox.
- Dougherty, M. (2015). *Krampus - Maldita Navidad*. [Película]. Legendary Pictures.
- Fielding, A.; Thomas, W. [Showrunner]. (2006). *Imp: ¡Cómo mola ser malo!*. [Serie de Televisión]. BRB Internacional.
- Flanagan, M. [Showrunner] (2018) *La maldición de Hill House*. [Miniserie]. Amblin Television; Paramount Television.
- Foy, C. (2015). *Sinister 2*. [Película]. Blumhouse Productions.
- Friedkin, W. (1973) *El Exorcista*. [Película]. Warner Bros.
- Gaiman, N; Pratchett, T. (2019) *Buenos presagios*, España, Planeta.
- Goddard, D. (2011). *La cabaña en el bosque*. [Película]. Lionsgate.

Groening, M. [Showrunner] (1989). *Los Simpson*. [Serie de Televisión]. Gracie Films; 20th Century Fox Television.

Hardy, C. (2018) *La monja*. [Película]. New Line Cinema.

Henenlotter, F. (1982) *Basket Case. ¿Dónde te escondes, hermano?* [Película]. Basket Case Productions.

Kent, J. (2014) *Babadook*. [Película]. Entertainment One.

Kubrick, S. (1980) *El resplandor*. [Película]. Warner Bros.

Martínez Moreno, J. (2011). *Lobos de Arga*. [Película]. Telespan 2000; Vaca Films.

Milott, J; Murnion, J. (2014). *Dulces criaturas*. [Película]. Glacier Films.

Ministerio de Cultura y Deportes. (2020). *Guía de Buenas Prácticas de Medidas Especiales para la prevención de Riesgos Laborales del Sector Audiovisual Covid-19*. Madrid: Gobierno de España.

Ministerio de Cultura y Deportes. (2021). *Preguntas Frecuentes (FAQ). Ayudas a la producción de cortometrajes sobre proyecto 2021*. Madrid: ICAA.

Moore, R. (1976). *Un cadáver a los postres*. [Película]. Columbia Pictures.

Murnau, F.W. (1922) *Nosferatu*. [Película]. Prana-Film GmbH.

Muschietti, A. (2008). *Mamá*. [Cortometraje]. Toma 78.

Muschietti, A. (2013) *Mamá*. [Película]. Universal Pictures.

Muschietti, A. (2017). *It*. [Película]. New Line Cinema.

Muschietti, A. (2019). *It, Capítulo 2*. [Película]. New Line Cinema.

Peli, O. (2007). *Paranormal Activity*. [Película]. Blumhouse Productions.

Plotkin, G. (2015). *Paranormal Activity: Dimensión fantasma*. [Película]. Blumhouse Productions; Paramount Pictures.

Polanski, R. (1967) *El baile de los vampiros*. [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Polanski, R. (1968). *La semilla del diablo*. [Película]. William Castle Productions.

Pratchett, T. (2020). *El Color de la Magia (Mundodisco 1)*, España, DeBolsillo.

Raimi, S. (1981). *Posesión Infernal*. [Película]. Renaissance Pictures.

Raimi, S. (1992). *El ejército de las tinieblas*. [Película]. Dino de Lauretiis; Renaissance Pictures.

Raimi, S. [Showrunner]. (2015) *Ash vs Evil Dead*. [Serie de Televisión]. Starz.

Ramis, H. (2000). *Al diablo con el diablo*. [Película]. Regency Enterprises.

Salva, V. (2001) *Jeepers Creepers*. [Película]. Cinerenta-Cinebeta.

Sandberg, D.F. (2020). *Shadowed*. [Cortometraje]. David F. Sandberg.

Scott, R. (1979). *Alien, el octavo pasajero*. [Película]. 20th Century Fox.

Strauss-Schulson, T. (2015). *Las últimas supervivientes*. [Película]. Groundswell Productions.

Urkijo Alijo, P. (2017) *Errementari* [Película] Gariza Produzioak.

Wan, J. (2010) *Insidious* [Película] Blumhouse Productions.

Wan, J. (2016) *Expediente Warren: El caso Enfield*. [Película]. New Line Cinema.

Whanell, L. (2015) *Insidious: Capítulo 3*. [Película] Blumhouse Productions.