

KARMAGEIST

**Juan Thomas Cano Morla
Claudia Alejandra Wilches Triana**

**Proyecto de Grado
Proyecto creativo de carácter escrito**

**Asesor
Carlos Andrés Reyes**

**Universidad de La Sabana
Facultad de comunicación
Comunicación audiovisual y multimedios**

**Bogotá D.C
2019**

1. Resumen

KarmaGeist es un proyecto escrito de carácter creativo para la creación de una serie web antológica de terror que busca reflexionar sobre las consecuencias de los actos. Su tema es la ley de retribución, concepto de origen teológico que coloquialmente es conocida como Karma. Esta serie consta de 9 capítulos de aproximadamente tres minutos de duración. Para realizar este proyecto se llevó a cabo una investigación bibliográfica sobre la historia del género de terror y el microformato, buscando siempre características en común entre ambos. Gracias a la investigación fue posible desarrollar dos estructuras para la escritura de guión de microrrelatos audiovisuales de terror, así como fue posible identificar elementos narrativos específicos para el formato; a partir de esto se escribieron los nueve capítulos, se creó una propuesta estética y una estrategia transmedia para la serie; todo enmarcado dentro del formato de Biblia de proyecto audiovisual.

Palabras clave: Serie Web, Antológico, Terror, Karma, Microrrelato, Microhistoria.

2. Abstract

KarmaGeist is a screenwriting project focused in the creation of an anthological horror web series. This project seeks for a reflection about the consequences of acts and the main theme for the series is the law of retribution, a theological concept commonly known as Karma. The series is composed of 9 episodes of 3 minutes duration. For the creation of the current project it had to be made a bibliographic investigation about the history of the horror genre and the audiovisual flash fiction, continuously looking for common features between each other. As result of the investigation, we developed two types of script writing structures for horror flash fiction films and we identified specific narrative elements for the format. Based on the investigation we wrote the nine chapters, making an aesthetic proposal and a transmedia strategy for the series, all delimited by the audiovisual project bible.

Keywords: Web Serie, Anthology, Horror, Karma, Flash Fiction, Micro-story.

ÍNDICE

1. Resumen	1
2. Abstract	1
3. Introducción	6
4. Storyline	7
5. Tagline	7
6. Sinopsis	7
7. Objetivo general	9
8. Objetivos Específicos	10
9. Justificación	10
10. Investigación	12
10.1. Objetivo general.....	12
10.2. Objetivos específicos.....	12
10.3. Justificación.....	12
10.4. Introducción.....	13
10.5. Marco teórico.....	14
10.5.1. Género del terror.....	14
10.5.1.1 Definición / Introducción.....	14
10.5.1.2 Miedo.....	16
10.5.1.3 Historia y connotación cultural.....	17
10.5.1.4 Subgéneros principales.....	28
10.5.1.5 Elementos narrativos.....	31

10.5.1.6 Personajes.....	34
10.5.1.7 Estructura.....	36
10.5.2. Microrrelato.....	39
10.5.2.1 Introducción.....	39
10.5.2.2 Orígenes del microrrelato.....	41
10.5.2.3 El microrrelato audiovisual.....	42
10.5.2.4 El microrrelato como reflejo de la Posmodernidad.....	44
10.5.2.5 El microrrelato, los medios digitales y contexto sociocultural...	46
10.5.2.6 El microrrelato, la intertextualidad y la interacción.....	49
10.5.2.7 Formalismos y definición microrrelato audiovisual.....	53
10.5.2.8 Estructuras presentes en los microrrelatos.....	56
10.5.2.9 Características del microrrelato audiovisual.....	59
10.5.3. El microrrelato audiovisual de terror.....	61
10.5.3.1 El microrrelato audiovisual y la narrativa del terror.....	61
10.5.3.2 Microrrelato audiovisual de terror en la actualidad.....	64
10.5.3.3 Estructuras del microrrelato audiovisual de terror.....	65
10.5.3.4 Recomendaciones finales para la creación de MATs.....	72
10.5.4. Conclusiones.....	72
11. Biblia de proyecto.....	73
11.1. Descripción general del proyecto.....	73
11.2. Valores extra-narrativos de la serie.....	74
11.3. Ficha técnica.....	76
11.4. Personajes.....	78

11.4.1. Víctimas.....	78
11.4.2. Monstruos.....	83
11.5. Episodios.....	88
11.5.1 Tema y repercusiones.....	88
11.5.2. Sinopsis por capítulo.....	88
11.5.3. Formato de estructuración de capítulo.....	93
11.5.4. Orden y roles de los capítulos.....	94
11.6. Diseño de universo.....	95
11.6.1. Reglas de Universo.....	96
11.6.2. Elementos Autorreferenciales.....	98
11.7. Estrategias de audiencias.....	101
11.7.1. Canales de exhibición.....	101
11.7.2. Justificación de audiencia objetiva.....	102
11.7.3. Proyección Internacional del proyecto.....	103
11.7.3.1. Estándares internacionales del proyecto.....	103
11.7.3.2. Agentes de la industria internacional interesados.....	104
11.8. Estrategia transmedia.....	104
11.8.1. Justificación.....	104
11.8.2. Objetivos.....	105
11.8.3. Descripción general de la campaña.....	105
11.8.4 Narrativa.....	107
11.9. Estética.....	126

11.9.1 Propuesta de logo.....	126
11.9.2 Tratamiento audiovisual por capítulo.....	128
11.10. Guiones secuenciados y dialogados.....	146
11.10.1 Capítulo 1: <i>Piso 27</i>	146
11.10.2 Capítulo 2: <i>Juntos por Siempre</i>	151
11.10.3 Capítulo 3: <i>3:21AM</i>	155
11.10.4. Capítulo 4: <i>Retratado</i>	159
11.10.5. Capítulo 5: <i>Stephano</i>	162
11.10.6. Capítulo 6: <i>Hombre de Negocios</i>	166
11.10.7 Capítulo 7: <i>Tragamonedas</i>	171
11.10.8. Capítulo 8: <i>Carne Molida</i>	175
11.10.9. Capítulo 9: <i>¿Rostro?</i>	178
12. Conclusiones	182
13. Bibliografía	184
13.1 Lista de figuras.....	194
14. Anexos	200
14.1. Listado de cortometrajes para la investigación.....	200
14.2. Mapa de interacción: estrategia transmedia.....	203

3. Introducción

En el presente documento se verá retratado el proceso y culminación de la etapa de creación de un proyecto audiovisual con características especiales. Este proyecto corresponderá a un seriado compuesto por varios microrrelatos audiovisuales, los cuales estarán encapsulados y contemplados en el marco de una antología audiovisual, clasificada dentro del género cinematográfico del terror. El proyecto además estará construido en aras de explotar las nuevas estrategias de distribución que han surgido en las últimas décadas. Predominantemente nos referimos a la distribución web y su explotación a través de la convergencia y estrategias transmedia. Por etapa de creación nos referimos a todo lo que corresponde al proceso creativo y académico necesario para la realización del guión y la biblia proyecto, así como su justificación y pertinencia.

Este ejercicio resulta idóneo para nosotros, los realizadores audiovisuales, ya que en él podemos poner en evidencia nuestras capacidades y competencias para generar un producto valioso, sincero y crítico de su tiempo, y qué mejor manera que hacer esto que a través de una etapa fundamental en el proceso de la producción audiovisual: el proceso creativo y de escritura de guión. Para que un producto audiovisual sea íntegramente exitoso, es esencial que tenga como punto de partida una buena historia, que tenga una razón de ser, sea capaz de decir algo a su audiencia y sea un reflejo de su tiempo, así como de su contexto.

En este proyecto exploramos de primera mano todas las etapas correspondientes a la escritura de un guión de una serie. Pero además contemplaremos las historias como parte de un proyecto más grande, en el cual analizaremos estructuras y técnicas de escritura de proyecto similares. Estudiaremos el género, sus características y su relevancia en el mundo contemporáneo. Haremos también una investigación del microrrelato audiovisual y las posibilidades narrativas de formato, evaluaremos también como las nuevas tecnologías y el mundo de las redes social han cambiado la forma de consumir y daremos razones por las que nuestro proyecto se adecúa a este nuevo consumidor. Adicionalmente contemplaremos la viabilidad de el proyecto y estableceremos limitaciones creativas para hacer posible su futura realización. También haremos proyecciones en lo que respecta a la distribución del proyecto, esto sustentando en un análisis de nuestra audiencia objetiva, sus hábitos de consumo y los nuevos canales de distribución de la industria audiovisual. Finalmente, toda la construcción del proyecto se verá culminada en la totalidad de los guiones, secuenciados y dialogados.

4. Storyline

Una mujer de negocios, un joven amante de las fiestas, un apostador, un niño con un sueño, una chica que ya no vive con sus padres, un trabajador con falta de sueño, unos campistas y un carnicero. Todos ellos se encontrarán en un día más de su vida diaria cuando ante ellos se manifiestan fuerzas desconocidas. Estos fenómenos extraños moverán la curiosidad de algunos, otros simplemente no podrán evitarlos. Todos se verán involucrados en un juego cuyas reglas desconocen y cuyas consecuencias serán severas o fatales.

5. Tagline

Todo vuelve, de la mano de fuerzas desconocidas

6. Sinopsis

El proyecto de serie se compone de nueve micro historias de terror, todas con el mismo factor en común: los personajes sufren las consecuencias de sus actos. Cada historia representa una problemática sociocultural y, las acciones o decisiones que los involucrados tomen frente a ello, tendrá como resultado repercusiones, las cuales serán representadas en entes paranormales que actúen como mediadores o castigadores de los seres humanos.

El componente antológico hace que resulte imposible encapsular todos los capítulos en una misma sinopsis narrativa. Es por esta razón que la sinopsis debe ser planteada para cada capítulo por separado:

Capítulo 1: *Piso 27*

Para representar el egoísmo y la indiferencia se cuenta la historia de Claudia, una mujer empresaria que le da mucha importancia a su carrera y descuida sus principios morales, esto tendrá como resultado el castigo de una entidad sobrenatural una noche en la que Claudia que sale muy tarde de su trabajo.

Capítulo 2: *Juntos por Siempre*

Entre el duelo y el acoso, se encuentra la historia de *Juntos por siempre*, que se sitúa en el baño de un bar. Miguel, un adulto joven entra allí y se

encuentra con lo que parece ser el espíritu de su prometida fallecida. Al intentar escapar, Miguel es atrapado por medio del anillo de compromiso, desapareciendo por siempre.

Capítulo 3: 3:21AM

Una joven recién independizada decide no asumir la responsabilidad de sus actos tras haber atropellado a un peatón en estado de embriaguez y darse a la fuga. Esta historia cuenta el terrible destino de Catalina, donde las pesadillas que tiene son la premonición del peligro que se aproxima.

Capítulo 4: *Retratado*

Un hombre intenta robar una casa sin éxito, pues esta está vacía, lo único que encuentra es una foto colgada en la mitad de la sala. Así empieza la historia de *Retratado*, donde se muestra que las consecuencias de robar, y sobre todo, robar al ser equivocado puede ser muy peligroso. Pues Jorge, el ladrón, no podrá salir de esta casa nunca más.

Capítulo 5: *Stephano*

La pasión de un niño por jugar fútbol moverá esta historia. El sueño de Juan David es ser el mejor futbolista de su tiempo, por esta razón se queda todas las noches practicando en el parque al frente de su casa. Una noche decide quedarse más tarde de habitual. Tras un tiro fallido, su balón autografiado cae en unos arbustos en un rincón oscuro del parque. Cuando su balón sale empujado suavemente de los arbustos, el niño, sin saberlo, empieza a interactuar con una bestia desconocida, poniendo su vida en peligro. Al final, el juego y la pasión de Juan David le salvan la vida. Pero la experiencia le enseña a ser más precavido.

Capítulo 6: *Hombre de Negocios*

A veces la ambición nubla la visión para ver lo que más importa. Manuel es un hombre que, tras tener una discusión por trabajo con su mujer, termina solo en un bus a altas horas de la noche. Divagando y pensando en lo que pasó, Manuel se mira absorto por ventana del bus. La situación cambia radicalmente cuando Manuel empieza ver en todas las estaciones por las que pasa al mismo hombre, el cual está vestido con un elegante traje de oficina. En la estación destino de Manuel, el hombre misterioso se sube, poniéndolo muy nervioso. Él se baja del bus en la siguiente bajada, creyendo que así se desharía del hombre de traje, pero no tiene éxito, cayendo en las garras de este hombre.

Capítulo 7: *Tragamonedas*

La avaricia puede cobrar fuerte, esto es lo que le pasa a Julio, un hombre adicto al juego, está jugando en un casino en la maquina traga monedas, después de que se le acaban las fichas, Julio va comprar más, pero tiene la oportunidad de robar una bolsa llena de estas y la toma. Empieza a jugar con estas fichas que aparentemente le traen suerte, pues con ellas siempre gana. Diferentes objetos empiezan a salir de la máquina, cada vez más extraños, hasta que lo condenan a la muerte.

Capítulo 8: *Carne Molida*

El maltrato animal está normalizado, y aún más si eres carnicero, pero esto no significa que esté bien. Mario, un hombre malhumorado, está cortando trozos de cerdo en el fondo de una carnicería. Sonidos extraños provienen de la vitrina, un cerdo llora sangre, pero a Mario no le preocupa. El cerdo sigue manifestándose, hasta que las cosas se salen de control y Mario ya no podrá hacer nada para salvar su vida.

Capítulo 9: *¿Rostro?*

Cuatro scouts, una historia de terror y unos enmascarados en medio del bosque, así se compone la última historia, combinando la inocencia de los niños y las bromas de unos adolescentes, se conseguirá la historia más terrorífica, *¿Rostro?*.

El Karma es el factor primordial en estas historias, con la intención de generar una reflexión en el espectador, que se haga la pregunta si lo que está haciendo con su vida es realmente lo correcto.

7. Objetivo general

Construir la biblia y los guiones de una serie antológica que encapsule diferentes microrrelatos audiovisuales de terror unidos bajo la misma premisa. Esto, entendiendo los diferentes convencionalismos del género y el formato, además, innovando las características inherentes de los mismos para adaptarnos a los nuevos tiempos y la nueva lógica de producción audiovisual en entornos digitales.

8. Objetivos específicos

- Entender el género del terror, su evolución y pertinencia a partir de su contexto.
- Entender el microrrelato audiovisual, su historia y su relación con la nueva lógica de producción audiovisual en entornos digitales.
- Analizar productos similares y construir una estructura de microrrelato que funcione con el género de terror, el microrrelato y el tema planteado.
- Desarrollar estrategias de distribución capaces de explorar el formato y su potencial de convergencia en el mundo de las redes sociales y las narrativas transmedia.
- Exponer el funcionamiento del Karma (la premisa) en cada uno de los guiones.

9. Justificación

La razón principal que responde a la ejecución de este proyecto es el profundo amor que tenemos al audiovisual. Como realizadores audiovisuales, sentimos que es nuestro deber ampliar el conocimiento en este arte, no solo a nivel teórico, sino también, a través de nuevas e innovadoras formas contar historias, que hablen de su tiempo y su contexto. En la construcción de este proyecto que, si bien estará enfocada en la escritura de guión, generará conocimiento en múltiples disciplinas de la producción audiovisual, partiendo desde la investigación hasta su desarrollo en la escritura de guión.

Tal como enuncia Devin Watson en su libro: *The nature of Fear*, “el género del terror tiene la capacidad única de mostrar, de una forma sincera y explícita, los malestares de una sociedad y hacer una advertencia en caso de que no hagamos nada al respecto.” (Watson, 2009, p.16). Nuestra serie busca representar numerosos problemas que hacen parte de la vida diaria del mundo contemporáneo. Si bien el género del terror implica la explotación de elementos alejados de la realidad, como por ejemplo lo son los fenómenos sobrenaturales, el concepto central de las historias está estrechamente ligado a problemáticas de la vida diaria y conflictos personales, que tienen repercusiones y afectan la vida de las personas.

Otra de las grandes motivaciones para la construcción de este proyecto corresponde al producto resultante y su relación con las nuevas tecnologías. La serie web que queremos construir contempla, desde su concepción hasta su culminación, como ha evolucionado la industria audiovisual y como se han roto los esquemas de producción y distribución tradicionales. Este proyecto corresponde positivamente a las necesidades planteadas por el nuevo esquema comunicativo

emergente tras la llegada del internet. Nuestra serie busca apropiarse los nuevos códigos de consumo inmediato y multiplataforma para hacer un producto accesible, al alcance de todos y capaz de llegar a una audiencia masiva sin la necesidad de intermediarios o el apoyo de los grandes consorcios mediáticos tradicionales. Nuestra serie tiene como objetivo ser parte de este nuevo cambio el cual se rige por el mundo interconectado, de consumo masivo e instantáneo. Y busca además entender los nuevos modelos de negocio audiovisual para apropiarse sus características y transmitirlos directamente a su narrativa, y hacer un producto que responde a las necesidades de la audiencia de nuestro tiempo.

Finalmente, este proyecto tiene como motivación ser una oportunidad para los realizadores independientes de contar historias de calidad e impactantes sin ostentar de grandes presupuestos o ser parte de una infraestructura tan grande como lo es la Industria Hollywoodense. Nuestro producto quiere impulsar a los nuevos realizadores y darles las herramientas necesarias para competir contra los grandes productores y mostrar todo su talento a una audiencia masiva. Esto último será posible al contemplar la viabilidad en el momento de la escritura, y su gran alcance será posible gracias al consumo digital y la viralización de contenidos en redes sociales. Este producto busca materializar lo que alguna vez Francis Ford Coppola (1991) refirió como la democratización del cine. En el cual cualquier persona con talento es capaz de crear una gran película sin la necesidad de tener grandes medios de producción o comercialización.

Mi gran esperanza es que están apareciendo las cámaras de vídeo de 8mm, y la gente que normalmente no haría películas ahora sí va a hacerlas. Y un día una niña de Ohio va a ser el nuevo Mozart y hacer una hermosa película con la cámara de su padre. El llamado profesionalismo de las películas desaparecerá de una vez y el cine se convertirá al fin en una forma de arte. (Coppola, 1999)

10. Investigación

10.1. Objetivo general

Conceptualizar estructuras y elementos narrativos para la creación de microrrelatos audiovisuales de terror. Basándose, por un lado, en las características intrínsecas al género y al formato, y por otro, en el contexto sociocultural y la audiencia de nuestros días.

10.2. Objetivos específicos

- Conocer el origen, la historia y evolución del género (terror) y el formato microrrelato para conocer su contexto y función social.
- Escribir una serie de microrrelatos de terror.
- Entender cómo el terror refleja el pensamiento de la época y pone en evidencia los malestares y miedos de la conciencia social.
- Entender como microrrelatos son un reflejo del pensamiento de la postmodernidad y como sus características son compatibles con los preceptos del internet y el mundo digital.
- Conocer el estado del arte del género y el formato en la actualidad.
- Conocer, a nivel general, algunas de las estructuras y elementos narrativos preestablecidos en el género y el formato.
- Analizar microrrelatos audiovisuales de terror en la actualidad para identificar constantes y teorizar su narrativa.

10.3 Justificación

Esta investigación se sustenta principalmente en que las narrativas audiovisuales cortas enfocadas hacia el género del terror, no tienen un significativo soporte teórico y técnico en lo que respecta a la escritura de guión. Esto se debe principalmente a que el microrrelato de ficción, al menos como expresión cultural, es bastante reciente, está en constante evolución, no se ha estandarizado y se ha democratizado apenas en la última década, gracias a la constante tecnificación del internet y los medios digitales. Esta premisa es sustentada por Virginia Guarinos (2010) en el texto: *El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria*:

Hay poco escrito de guión para cortometrajes, poco sobre análisis de cortometrajes, sobre la construcción del relato breve audiovisual, siendo lo más abundante la publicación de historia de los cortos. Ello demuestra una

clara desventaja con respecto a estudios literarios donde hay mucho investigado sobre cuento o relato corto. (Guarinos, 2010, p.1)

Es por ello que se considera pertinente y necesario el desarrollo de esta investigación que, por un lado, recoge los saberes preexistentes en cuanto a la escritura de terror y de microrrelato audiovisual, y los complementa basado en los nuevos contextos y entornos audiovisuales de la actualidad. Cabe destacar que este tipo de formatos son los que están destinados a perfilar la industria audiovisual en el futuro, y es por esto que un soporte académico es ineludible para el desarrollo de futuros proyectos de esta índole. Adicionalmente, enfocar la investigación hacia el terror, ayuda de segmentar la investigación y a dar autenticidad al discurso, enriquece el saber existente en un género en el que hay más bien poco fundamento teórico cuando se trata de formatos digitales y de corta duración.

10.4 Introducción

En la presente investigación se conocerá estado actual del género del terror (estado del arte), y para que esto pueda hacerse, es necesario hacer una breve inmersión en su historia y evolución. En este ejercicio se pondrá en evidencia cómo el género del terror es reflejo de un contexto social y enmarca, a través de sus temáticas, el pensamiento de la época. Solo así estaremos en capacidad de comprender cómo han surgido los convencionalismos que lo identifican y cómo estos han cambiado para llegar a ser lo que conocemos hoy en día. De este mismo análisis se pondrá de manifiesto algunas de las estructuras, los cánones, y los elementos narrativos presentes en el género del terror que se han originado y estandarizado en la industria cinematográfica tradicional. En esta investigación veremos cómo los cambios tecnológicos y las herramientas digitales han modificado las narrativas audiovisuales del género, tanto a nivel temático como narrativo. Así mismo, se pondrá en evidencia cómo el internet ha modificado la forma en la que es consumido el terror. Y en este aspecto, es vital destacar las nuevas plataformas digitales que han aumentado las posibilidades narrativas al género, como lo son los juegos de realidad alternativa, el Virtual Reality (VR) y las redes sociales. Solo así se podrá construir un producto que es consciente de su tiempo y responde a las nuevas formas de narrar y consumir contenidos audiovisuales de la actualidad.

Con igualdad de relevancia en la investigación, se hará un análisis del microrrelato como formato audiovisual, estudiaremos sus características particulares, su origen y evolución. Estudiaremos su contexto sociocultural y el pensamiento de la postmodernidad como causal directa de este formato. Estudiaremos también como las características intrínsecas del microrrelato presentan una relación de sinergia y

compatibilidad con los preceptos del internet, las nuevas tecnologías y los entornos digitales. Al igual que con el género del terror, analizaremos las estructuras y elementos narrativos presentes en el formato.

Una vez entendidos los convencionalismos tanto del género (terror) como formato (microrrelato), es importante también entender la relación entre ambos. Finalmente, se hará un análisis de diferentes microrrelatos audiovisuales enmarcados dentro del género del terror en la actualidad. En este ejercicio se buscará encontrar nuevos convencionalismos e identificar nuevas estructuras o patrones presentes en su narrativa. De esta forma estaremos en capacidad de conceptualizar nuestras propias estructuras narrativas para el microrrelato de terror y propondremos estándares para su creación y escritura. Las estructuras y demás convencionalismos de microrrelato de terror surgidos en esta investigación serán aplicados a las historias de este proyecto, y hasta cierta medida, serán innovados en el proceso de escritura de guión.

10.5 Marco teórico

10.5.1 Género del terror

10.5.1.1 Definición / Introducción

El género del terror se ha visto desarrollado en diferentes medios, la literatura, el cine y el teatro. Estos medios poseen características diversas y heterogéneas, pero en cuanto a lo que el género propone, todas van encaminadas hacia el mismo punto: la representación del miedo.

“Freud: horror was the manifestation of recurring thoughts and feelings that had been repressed by the ego but that seem vaguely familiar to the individual.”

(Blake, Bailey, (2013) citado de Walters, (2004), p. 9).

Los inicios del género en la literatura y el cine nos muestran esto claramente. Los clásicos en la literatura se transportan al nuevo medio y se convierten obras cinematográficas, que hoy en día son consideradas los clásicos del cine universal. por ejemplo, podemos ver *Frankenstein*, una obra literaria publicada en 1818 por Mary Shelley y *Frankenstein*, una película estrenada en 1931 y dirigida por James Whale.

Frankenstein cuenta la historia de un científico que logra crear un ser vivo reconstruyendo partes de seres humanos muertos. Freud habla del terror como la manifestación de los pensamientos y sentimientos reprimidos por la persona. Estos pensamientos y sentimientos no se relacionan únicamente con experiencias individuales, sino en muchos casos, con experiencias colectivas. Por eso es que monstruos como el del Frankenstein nos muestran un poco de los terrores sociales de la época, en este caso, la evolución de la ciencia y la tecnología como algo negativo, que llega al miedo más específico: que el ser humano se pueda convertir en un “Dios”.

Expresar estos miedos a través del género puede ser muy gratificante, y no únicamente para el escritor, ya sea de cine o de literatura, sino también para el espectador:

Horror allows us to safely explore our darker nature as humans. We can kill mercilessly and not get life sentences in jail. To say that it is a strong catharsis is an understatement. More than any other genre, I believe, we can let our demons loose and be creative at the same time. (Watson, 2009, p. 109)

Las películas de terror le permiten a los espectadores poder sentir un “miedo seguro”, ya que tienen la libertad de sentir temor sabiendo que están exentos de las consecuencias y que nada de lo que está en pantalla les hará daño. Al espectador se le proporciona la emoción y adrenalina producida al sentir miedo sin las repercusiones de la situación. Además, el género permite expresar nuestros pensamientos negativos más profundos logrando una catarsis: “Catharsis is the opportunity for the audience to purge itself of negative emotions in a safe environment.” (Blake, Bailey, 2013, p. 7). En este sentido, el género del terror funciona como una necesidad, tanto como para el escritor como para el espectador, pues libera temores colectivos y temores individuales.

10.5.1.2 Miedo

Fear is a natural reaction to something that scares us; it's an emotion that drives us to stay alive in horrific situations. But that's only what happens physically. The real center of fear is in the mind, which is where we as horror screenwriters will concentrate our efforts. (Watson, 2009, p. 31)

El miedo es el principal motor del género del terror. Para poder desarrollar un guión bajo este género, es importante conocer los tipos de miedos más comunes con los que el espectador se pueda identificar.

Estos son los miedos más comunes según el libro *The nature of Fear* (Watson, 2009, p. 32-34):

- Miedo a lo desconocido: ansiedad y desesperación por la falta de conocimiento o explicación de un evento.
- Fobias: representan el infierno de una persona, se busca que la audiencia se ponga en la perspectiva del personaje y viva de primera mano este infierno.
- Miedo al “yo oscuro”: miedo al lado más oscuro de nuestra propia psiquis y que este se empiece a manifestar en nuestras acciones.
- Miedo a la muerte: extensión de lo desconocido, no se sabe con certeza que hay más allá de la muerte.

Ver cada uno de estos miedos en películas del género es común, por ejemplo, en *The fly* (1986) dirigida por David Cronenberg y producida por S. Cornfeld, muestra el terror puro al desconocer cuál puede ser el resultado en un experimento fallido. *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock, es un ejemplo perfecto para representar una fobia, pues te hace sentir el trauma del personaje en primer plano, el miedo a las alturas. El lado psicológico del terror también puede generar mucha angustia y puede ser fácilmente identificable para el espectador, *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock muestra claramente como un trastorno mental puede transformarnos en monstruos.

El miedo a la muerte puede que sea el más universal de todos y se puede ver en la mayoría de las películas cuando lo que está en riesgo es la vida del personaje, sin embargo, es poco usual ver este miedo como conflicto principal en una película, pero definitivamente es un conflicto que está presente generalmente. En ciertos casos, se utiliza un miedo que puede ser más fuerte que el que se tiene a morir, y es tener que vivir un infierno en vida, un castigo que es peor que morir.

Este miedo es el más profundo que exista para un ser humano. (Mckee, 2017, párrafo 5)

“By knowing what scared me, I was able to connect with my audience at more visceral level and relay my own horror and fear of something, while at the same time entertaining people.” (Watson, 2009, p.36). El punto clave del desarrollo del miedo dentro de un guión de este género es hacerlo de manera que el espectador tenga la facilidad de sentirse identificado con este sentimiento y se sienta seguro y cómodo al hacerlo.

En la actualidad, han evolucionado los miedos, miedos que han surgido conforme al desarrollo histórico. Entre estos está *A Quiet Place* (2018) dirigida por John Krasinski y producida por M. Bay representado el miedo al fin del mundo que, aunque no es un nuevo miedo, es importante decir que en este momento de la historia es un miedo que se vive más fuerte que nunca. *It Follows* (2014) dirigida por David Mitchell y producida por R. Bennett representa el miedo a las enfermedades de transmisión sexual.

10.5.1.3 Historia y connotación cultural

Diferentes expresiones culturales, como la pintura, la música y los relatos hablando han explorado el terror durante mucho tiempo. La exploración del miedo ha estado presente en el arte desde que se cuentan historias a través de él.

Before films were invented, the horror genre already had a long history in myth, folklore, short stories, novels, dime novels and just about anything else that could be written, printed, or told on a dark night in front of a fire. (Watson, 2009. p. 16)

El terror como una forma de entretenimiento comienza como una tradición oral de la cual no se tiene datos concretos, los cuentos de terror eran pasados de boca en boca hasta la aparición de la imprenta que es cuando el género se volvió algo masivo, con la llegada de escritores como Mary Shelley, Bram Stoker, Edgar Allan Poe, HP Lovecraft, entre otros. La literatura lograba que los lectores sintieran toda esa intriga, misterio, suspenso y angustia que cada historia relataba, pero con los años y la masificación del género, se desarrolla una constante búsqueda de nuevas formas de innovar para lograr asustar a la gente. Ahí es cuando entra el rol de la cinematografía, el terror se ve representado de una manera más gráfica, el espectador se ve enfrentado cara a cara con sus miedos en la pantalla en un ambiente envolvente en donde la línea de la realidad y no real se vuelve más delgada.

Historia del género del terror en el cine según *The Nature of Fear* (Watson, 2009, p. 16-30). Reinterpretada, sintetizada y expuesta para cumplir el propósito de esta investigación:

Orígenes y primeras expresiones:

- ***The Devil's Castle***: primera película de terror, realizada por George Melies en 1896.
- ***Student of Prague***: primera adaptación del género del terror del teatro, dirigida por Stellan Rye y Paul Wegener en 1913.

Primera Guerra mundial: Da como origen el expresionismo alemán.

- ***The Cabinet of Dr Caligari***: dirigida por Robert Wiene, estrenada en 1920.

Primeras películas de monstruos:

- ***Monster of Fate***: Dirigida por Henrik Galeen y Paul Wegener en 1915. Adaptación de una leyenda judía. El Golem es un monstruo creado por el rabino judío Loew ben Bezalel para proteger a su pueblo de los anti-semitas.
- ***The Golem and the Dancer Girl***: Dirigida por Paul Wegener y Rochus Gliese en 1917, es la secuela de la película *Monster of Fate*.
- ***The Golem***: Dirigida por Paul Wegener y Carl Boese en 1920, es la tercera parte de la trilogía del golem.

Primeras adaptaciones de las novelas de terror clásicas:

- ***Frankenstein***: Dirigida por J. Searle Dawley, producida por Thomas Edison para Edison Studios en 1910, es una adaptación de *Frankenstein*, la obra literaria publicada en 1818 por Mary Shelley.
- ***The Death of Dracula***: Película dirigida por Károly Lajthay en 1921, es una adaptación de la obra literaria *Dracula* de Bram Stoker publicada en 1897.
- ***Nosferatu***: Dirigida por F. W. Murnau en 1922, es adaptación también de la obra literaria *Dracula* de Bram Stoker.

Hollywood principios de los años 20:

De este año se destaca la figura de Lon Chaney, actor conocido por su caracterización y maquillaje grotesco, sus películas más reconocidas fueron:

- ***The Hunchback of Notre-Dame***: Dirigida por Wallace Worsley en 1923, es una adaptación de la obra literaria con el mismo nombre de Victor Hugo.
- ***The Phantom of The opera***: Es una película dirigida por Rupert Julian en 1925, es la adaptación de la obra literaria del mismo nombre escrita por Gaston Leroux.

Años 30's (Era del terror clásico):

Los Años 30 se caracterizaron por adaptaciones de novelas que se volvieron clásicos:

- ***Drácula***: Dirigida por Tod Browning en 1931, adaptación de la novela del mismo nombre escrita por Bram Stoker.
- ***Frankenstein***: Una película dirigida por James Whale en 1931 adaptación de la obra literaria del mismo nombre escrita en 1818 por Mary Shelley.

Años 40's:

Esta década se caracteriza en por el renacimiento de los monstruos, pero un nuevo tipo de monstruos. Después de la segunda guerra mundial empieza a surgir con fuerza en occidente guiones pertenecientes al género acercándose a la ciencia ficción. Dentro de ellos, es fácil identificar las similitudes entre los monstruos y los hechos que estaban ocurriendo. "The latter half of the decade marked the beginning of the Cold War between two former Allies that had beaten Nazi Germany, and the rise of communism as the new enemy of the United States." (Watson, 2009. p. 20)

Los avistamiento ovnis por pilotos norteamericanos se volvieron usuales en estos años, el miedo a una invasión alienígena cada vez se hacía más real. Gracias a esto se originan las películas de aliens, en ellas era representada la invasión del comunismo al territorio norteamericano tras la segunda guerra mundial y el desarrollo de la guerra fría. (Watson, 2009. p. 20)

"This began a new form of horror film, which fit in perfectly with the Cold War mentality. The thought that some unknown entity was visiting our planet (without our permission, no less) and flying around almost unstoppable." (Watson, 2009. p. 21)

Películas sobre alienígenas:

- ***The Thing from Another World***: Dirigida por Christian Nyby en 1951, es una adaptación de la novela *Who goes there?* escrita por John W. Campbell en 1938.
- ***War Of The Worlds***: Dirigida por Byron Haskin en 1953, es una adaptación de la novela del mismo nombre escrita por H. G. Wells en 1898.
- ***When Worlds Collide***: Película dirigida por Rudolph Maté en 1951, es una adaptación de la novela del mismo nombre escrita por Edwin Belmer y Philip Wylie en 1933.
- ***The Day The Earth Stood Still***: Dirigida por Robert Wise en 1951, es una adaptación de la novela corta de Harry Bates, *Farewell to the master*, publicada en 1940.

Películas de monstruos atómicos:

El mundo descubrió el arma atómica, la preocupación y el miedo se convirtieron reales cuando esta fue usada. La radiación trajo muchas preocupaciones, entre ellas estaban las mutaciones humanas, el gigantismo y las mutaciones monstruosas en la naturaleza.

- ***Them!***: dirigida por Gordon Douglas en 1954. Monstruo: hormigas gigantes por radiación.
- ***Tarantula***: dirigida por Jack Arnold en 1955. Monstruo: tarantula (araña) gigante.
- ***The incredible Shrinking Man***: dirigida por Jack Arnold en 1957.

Japón, afectada por armas atómicas:

- ***Godzilla***: dirigida por Ishiro Honda en 1954.

Años 50's:

- William Castle: Exponente de la década. Conocido principalmente por la dirección y producción de ***The House on Haunted Hill*** (1959), fue un maestro del marketing. Es muy importante para la historia del género pues le dio relevancia a nivel comercial.
- Se pierde la censura, por lo que el género empieza a hablar de temas nunca antes explorados en el cine de terror.

Años 60's:

“Then it happened. In 1960 we found a new monster. One of the scariest monsters to ever have existed, one that we were familiar with and understood better than any other, was made. This was a new horror. This was everyday horror that could exist right next door to you, mowing the lawn, coming over for dinner parties, and smiling politely.” (Watson, 2009. p. 21)

Se descubre al peor de los monstruos: el ser humano.

- **Psicosis:** dirigida por Alfred Hitchcock en 1960. Introduce las películas de asesinos con problema mentales, psicópatas capaces de lo peor, siendo así un nuevo tipo de monstruo.
- Influencia por la guerra de Vietnam: se temía que los soldados que volvían a casa iban a tener conductas violentas producto del PTSD.

Se planteó también la idea de seres humanos comunes transformados en monstruos:

Even before Psycho had opened the gates to the new monster, modern man, the real world had already seen ample evidence of the inhumanity of modern man, when the Allies had opened the gates of the Nazi concentration camps at the end of World War II. We had been forced to ask ourselves how human beings could have committed these horrific acts to other human beings and still considered themselves civilized. (Watson, 2009, p.24)

En 1962 origina el fenómeno Mondo films que explora la idea de que la realidad en sí misma es aterradora. Mondo es una corriente fílmica que se originó con el metraje *Mondo Cane* de Gualtiero Jacopetti en 1962. Esta corriente, también llamada *Shockumentary*, busca impactar al espectador por medio de recopilaciones documentales, estas recopilaciones suelen ser de un tema en específico.

These types of films not only opened the audience's eyes, it kept them glued open. The documentary approach showed sensational, unaltered scenes of real cultures performing acts that were considered bizarre by Western sensibilities, such as devouring live insects or intentionally mutilating the face as a mark of honor. (Watson, 2009, p.25)

- **Mondo cane (Tales of bizarre: Rites, Rituals and superstition):** Dirigida por Gualtiero Jacopetti, Paolo Cavara y Franco Prosperi en 1962, es un documental que recopila metrajes de rituales alrededor del mundo con la intención de impresionar a la audiencia.

- **Mondo Topless:** Dirigida por Russ Meyer en 1966.

En los años sesentas se origina un nuevo monstruo: los zombies. Funcionan como metáfora de la deshumanización del ser humano y el consumo desenfrenado, además, muestra el miedo a las secuelas de las bombas nucleares. Subgénero presente hasta la actualidad:

- **Night of the Living Dead:** dirigido por George A. Romero en 1968.

Años 70's:

En los años setentas un evento cultural le da un giro al género, la creencia de que en 1966 llegaría el anticristo al mundo le da un nuevo tema al género: Representaciones bíblicas y diabólicas.

- **Rosemary's Baby:** Dirigida por Roman Polanski en 1968. Conflicto: Un culto satánico quiere robar a el recién nacido.
- **The Omen:** Dirigida por Richard Donner en 1976. Conflicto: Su hijo en realidad es el hijo del diablo.
- **The Exorcist:** Dirigida por William Friedkin en 1973. Conflicto: Una niña es poseída por un demonio.

En finalizando esa misma década el cine italiano decide tomar la iniciativa y decide hacer películas nutridas de imágenes mucho más transgresoras. Los cineastas italianos proponen un terror mucho más gráfico e intenso:

- **Zombie Holocaust:** Dirigida por Marino Girolami en 1980.
- **Cannibal Holocaust:** dirigida por Ruggero Deodato en 1980. Creó conmoción pues las escenas parecían tan reales que temían por la salud de los actores.
- **Suspiria:** Dirigida por Dario Argento en 1977.

La mezcla del terror paranormal con el psicológico sale a la luz por las mismas fechas:

- **The Shining:** dirigida por Stanley Kubrick en 1979. Cuenta la historia de un hombre que se vuelve loco en un hotel embrujado.

Años 80's:

Llegada del betamax, VHS y VCR:

The year 1977 was important for another development, both for film in general and especially for horror: George Atkinson opened the first home video rental store (called Video Station) in December of that year. The rise of home video was extremely important for horror, because many movies that would never have been shown in theaters for one or another were finally able to reach a mass audience all over the world. Studios saw this also as a way to keep their movies alive and generating revenue well past their previously short lifespan in theaters. (Watson, 2009, p.27)

Además, gracias a la proliferación del VHS, el VCR y a la renta de estos, pudieron salir subgéneros como el cine B, que se caracterizaban por ser más económicos de producir.

Slasher: Subgénero que nació con la película *Halloween* (1978) y que desencadenó una lista de películas que no para hasta hoy en día. Es uno de los subgéneros más conocidos del terror, y uno de los más comerciales.

The late 1970s saw the birth of another monster: a man who has become an unstoppable killing machine. *Halloween* (1978) introduced us to such a monster in Michael Myers, and from him spawned the next generation of killers on the silver screen. (Watson, 2009. p. 26)

- ***Halloween:*** Dirigida por John Carpenter en 1978, cuenta la historia de un asesino serial imparabile. Es la primera película considerada dentro del subgénero Slasher.
- ***Friday the 13th:*** Dirigida por Sean S. Cunningham en 1980, cuenta la historia de un asesino que mata a un grupo de adolescentes en un campamento.
- ***A Nightmare on Elm Street:*** Dirigido por Wes Craven en 1984, cuenta la historia de un grupo de jóvenes que son asesinados por un hombre en sus sueños.

Como ya se mencionó, la inclusión del VHS provocó el consumo de cine independiente, cine clase B y películas de terror extranjeras:

- ***The Evil Dead:*** Dirigida por Sam Raimi en 1981, fue una de las películas de terror independientes más conocida. Fue de las primeras películas consideradas clase B.

Años 90's:

Remakes y perfeccionamiento: Década caracterizada por gran cantidad de secuelas de los Slasher de los 80's e innovación de conceptos pre-existentes:

- **Event Horizon:** Dirigida por Paul W. S. Anderson en 1997, es una película que adapta la idea de la casa embrujada a una nave espacial.

El cine independiente y películas con presupuestos casi inexistentes empieza a competir con grandes estudios en el campo del terror:

- **The Blair Witch Project:** Dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez en 1999. Película mundialmente reconocida, con tan solo un presupuesto de \$60.000 logró ser un éxito en taquilla. La película que además tomó como referencia el formato *found footage*, recreación de metraje real encontrado.

Japón:

En Japón empieza a surgir una ola del género que se volverá memorable y muy conocida por su alto impacto en occidente. Los casos de canibalismo y cultos profanos en el país dieron paso a una larga cantidad de películas del género que trataban temas de espiritualismo y rituales:

- **Ju-On:** dirigida por Takashi Shimizu en el año 2002, narra la historia de un misterioso y vengativo espíritu quien marca y aterroriza a cualquiera que se atreva a entrar a la casa en donde reside.
- **Ringu:** dirigida por Hideo Nakata en 1998. La historia cuenta como una reportera y su ex esposo investigan una cinta de video que se rumorea que mata a su espectador a los 7 días.
- **Versiones americanas:** *The Ring*, dirigida por Gore Verbinski en 2002 y *The Grudge*, dirigida por Takashi Shimizu 2004.

Siglo XXI

La proliferación del cine de terror independiente se da gracias a la llegada del cine digital que redujo sustancialmente los costos de producción y de nuevo, innovación de los conceptos pre-existentes:

- **Paranormal activity** (2007) por Oren Peli, quien además es guionista, productor y editor de la película la cual fue grabada en tan solo 7 días, el director solo contaba con 15,000 dólares de presupuesto. Cuando fue estrenada en cines comerciales, la película se volvió un éxito y fenómeno a nivel mundial, convirtiéndose en una de las películas más rentables en la

historia del cine. Su estrategia consistió en dar un paso más allá en el found footage contando toda la película por medio de cámaras de seguridad y cámara en mano.

“With the technology that exists today, the next great horror film might be shot and produced in a neighbor’s backyard. We have entered the age that Francis Ford Coppola dubbed the “democratization of filmmaking.” (Watson, 2009. p. 30).

Las ventas en taquilla dejan de ser tan predominantes y toma protagonismo el DVD, posteriormente el Blu-ray (por corto tiempo) y, finalmente, el VOD que predomina en nuestros días. El siglo XXI se caracteriza por las nuevas estrategias de distribución y los avances tecnológicos (Netflix, Amazon, Hulu, iTunes, YouTube, Vimeo), con la inclusión del internet se tiene como resultado la democratización del cine:

- ***Gerald’s Game***: dirigida por Mike Flanagan en 2017, fue estrenada en netflix, esta es la plataforma que tiene los derechos de distribución de esta película.

Ahora bien, dejando a un lado las grandes industrias, las nuevas plataformas han originado nuevos formatos que amplían las posibilidades narrativas del género. La ya mencionada democratización dio cabida a que realizadores audiovisuales independientes e incluso amateurs pueden contar una historia de terror valiéndose de las nuevas herramientas digitales. particularmente 4 fenómenos audiovisuales han tomado lugar en los últimos años que han marcado un significativo cambio en las narrativas presentes en el género del terror:

Historias interactivas:

Gracias a los avances tecnológicos, al día de hoy podemos apreciar historias en las cuales el espectador es el que construye su propio camino. En el género del terror esta lógica va un poco más allá y no se limita solo a controlar el curso de los eventos.

El terror hereda características de los videojuegos, formato narrativo interactivo por excelencia y le da al espectador la misión de sobrevivir. En este aspecto, las decisiones que toma el espectador dejan de ser inocuas y tienen repercusiones graves o fatales en la historia. La responsabilidad de la supervivencia impuesta al espectador genera mucha más tensión y hace el peligro más cercano.

Un claro ejemplo de este tipo de narrativas es el cortometraje de terror interactivo “5 minutes” (2014) escrito y dirigido Maximilian Niemann, estudiante de realización audiovisual en comerciales de procedencia alemana. En la historia, un padre y su

hija se enfrentan a una horda de zombies y el destino de los personajes depende del espectador.

Historia 360° y Virtual Reality:

Otra característica heredada de los videojuegos, la realidad virtual limita la historia a un único punto de vista, usualmente subjetivo. Además, compromete valores narrativos como el montaje y exige contar la historia en su mayoría en plano secuencia. Pero agrega inmersión diegética y hace que es espectador tenga un acercamiento a la historia más aproximado a la realidad.

Un ejemplo de esto es la pieza publicitaria “*Visions*” (2016) desarrollada para la promoción de la película *el Conjuro 2*, en ellas se crea una experiencia animada en 360° en la que se busca que el espectador reviva las visiones experimentadas por la protagonista del largometraje.

Las redes sociales en el cine de terror:

Las Redes sociales ya se instauran en nuestro día a día y se empiezan a integrar a los discursos de terror. Un ejemplo de este fenómeno (sin juzgar calidades) es la película *Unfriended* (2015) en la cual se innova el formato metraje encontrado tradicional y pasa a contar la historia en tiempo real a través de la pantalla del ordenador en la que se usa activamente la videollamada de Skype. Facebook, YouTube e Instagram también se integran a la narrativa.

El terror contado íntegramente en redes sociales:

Ahora bien, llevando este concepto fuera de la industria del cine, la democratización de los audiovisuales de terror se ha manifestado con creces en el interior de las mismas plataformas. Las nuevas cibercomunidades han adoptado las redes sociales para la creación de contenido de terror.

Dos claros ejemplo de esto fueron los fenómenos *Dear David* y *The Sun Vanished*, ambas historias testimonio de usuarios de Twitter que usan esta plataforma para sus relatos. La primera, de índole más documental, cuenta la historia de Adam Ellis bajo el del usuario @moby_dickhead. En la historia Adam cuenta que ha tenido un sueño frecuente con un niño desfigurado, y tras mudarse a un nuevo apartamento, empieza a ser incomodado por una presencia sobrenatural la cual está relacionada con el niño de sus sueños. La historia se cuenta a través de Tweets, fotografía y videos de lo que vive en el apartamento. La segunda historia en base es lo mismo, pero con la diferencia que esta tiene una índole mucho más ficcional.

En la cuenta @TheSunVanished el usuario cuenta que un día se ha levantado y el sol no ha salido. Conforme evoluciona el relato nos damos cuenta que el mundo se empieza a tornar apocalíptico y seres desconocidos (de probable procedencia alienígena) están empezando a cazar y desaparecer a las personas. Ambas historias a se ven nutridas con la interacción de los usuarios de la misma comunidad, los usuarios comparten sus teorías y reflexiones sobre estos fenómenos extraños. Complementan la experiencia dándole mayor profundidad narrativa e inmersión diegética.

Hibridación de géneros:

La deformación de los géneros es una de las características propias de las últimas décadas, cada vez es más difícil definir una película dentro de un género. Esta mezcla se puede apreciar, en su faceta más conservadora, en películas como *Pretty Woman* (1990), que pertenecen al ya instaurado y no tan novedoso género híbrido: comedia romántica. Otros géneros como lo es comedia-acción ya resultan igualmente cotidianos. Entre las mezclas más atrevidas podemos destacar la comedia/Sci-fi en *Back to the future* (1985) dirigida por Robert Zemeckis o la película *Baby Driver* (2017) dirigida por Edgar Wright. Atrevida cinta que mezcla elementos de acción, romance, comedia, drama y incluso, añade elementos de las películas musicales.

Por muchas décadas el terror conservó cierta integridad debido a que sus temáticas hacían muy difícil la mezcla generacional, la única hibridación destacable (por su gran compatibilidad temática) aparece con la ciencia ficción, en películas como *Alien* dirigida por Ridley Scott y *The Thing*, dirigida por John Carpenter. Sin embargo, a partir del nuevo milenio los realizadores han empujado los límites conservadores del género y se han gestado nuevas combinaciones antes impensables; a continuación, nombramos algunas destacables:

- ***Låt den rätte komma in (Dejame entrar)***: Dirigida por Tomas Alfredson en 2008, cuenta la historia de un niño que sufre de bullying y rechazo en su colegio, un día se hace amigo de una niña que lo ayuda a defenderse. Su relación continúa, pero la niña en realidad es un vampiro. Esta película es considerada Terror romance según IMDb.
- ***Zombieland***: Dirigida por Ruben Fleischer en 2009, cuenta la historia de cuatro extraños que se unen tras un apocalipsis zombie, los cuatro tienen un destino en común. Esta película es considerada terror comedia en IMDb.

En los últimos años se ha podido ver como el terror ha vuelto a experimentar juntando lo sobrenatural con lo psicológico. Las siguientes películas aclamadas por la crítica lo demuestran:

- ***Hereditary***: Dirigida por Ari Aster y estrenada en 2018, representa los conflictos dentro de una familia a través de actividad paranormal y sectas diabólicas.
- ***Goodnight Mommy***: Dirigida por: Veronika Franz y estrenada en 2014. Cuenta la historia de unos niños que piensan que su madre ha sido reemplazada por un impostor tras una intervención quirúrgica en su rostro. La película explora el síndrome de Capgras.
- ***Get Out***: Dirigida por Jordan Peele y estrenada en 2017, habla de un tema social, el racismo, y lo representa a través hipnotizaciones y transplantes de cerebros.
- ***The Haunting of Hill House***: Dirigida por Mike Flanagan, La serie de Netflix de 2017 cuenta la historia de una familia que es atormentada por el recuerdo de una casa en la que vivieron en su infancia que al parecer estaba embrujada. Además de psicología, la serie integra un drama familiar al género del terror.

10.5.1.4 Subgéneros principales

Dentro del género del terror, como en todos los demás géneros del cine, existen subgéneros que están determinados por características narrativas y temáticas específicas. En este caso se hablará de dos subgéneros macro, y diferentes tipos micro subgéneros que están determinados por el tema.

Subgéneros según *The Nature of Fear* (Watson, 2009, p. 45).

- **Psicológico**: Este subgénero se centra principalmente en la locura de un personaje, tales trastornos pueden ser internos o externos, tales como la venganza, obsesión, culpa o la esquizofrenia, psicopatía o sociopatía. (p. 45)

Psycho de Alfred Hitchcock de 1960 es perfecto para explicar este subgénero. Pues muestra el deterioro mental del antagonista y sus traumas, lo que lo llevan a convertirse en el villano y asesino de la película.

- **Supernatural**: El supernatural se enfoca en el miedo a lo desconocido, a las cosas que no pueden ser explicadas con facilidad en el mundo, como los monstruos, fantasmas, demonios, angeles, aliens, zombies, entre otros. (p. 45)

Subgéneros según *Writing the Horror Movie* (Blake y Bailey, 2013. p. 22-39).

Dentro de lo sobrenatural:

- **Los no-muertos, zombies y vampiros**

La humanidad siempre se ha visto atraída por la intriga de que hay después de la muerte, incluso la mayoría de las religiones han sido fundadas bajo esa premisa. Lo que atrae a las personas a este tipo de películas de terror es que lo que haya muerto, vuelva a despertar y venga por ellos. (Blake y Bailey, 2013. p.22)

The Night of the Living Dead dirigida por George A. Romero y estrenada en 1968, es un claro ejemplo de qué puede pasar después de la muerte y que tan terrorífico puede ser. Es una de las primeras películas de zombies.

- **Demonios y posesiones**

Si Dios existe, entonces también debe existir el Diablo. Si se entiende que hay algo divino, bueno y superior a nosotros, significa que también debe haber algo malvado, perverso y maligno bajo nosotros. Si no hay este equilibrio entonces una película de terror con ética religiosa no afectará al espectador. (Blake y Bailey, 2013, p.26)

Una película que muestra la dinámica de las posesiones, es *The Exorcist* dirigida por William Friedkin en 1973, esta cuenta el caso de una niña de doce años que está poseída por un demonio. La película muestra el equilibrio que debe haber bajo esta religión, pues se cuenta simultáneamente la historia de un padre que es la energía positiva que confronta por medio del exorcismo al demonio dentro de la niña.

- **Lo sobrenatural: Fantasmas y Poltergeists**

“Los fantasmas tienen una gran popularidad dentro del género de terror. El escritor que crea historias sobre fantasmas siempre debe enfatizar en la inquietud y el malestar que provoca la historia” (Blake y Bailey, 2013. p.32).

“Estos espíritus son manifestaciones de problemas no resueltos, no se pueden ver porque estos forman parte del misterio que conlleva el terror. No es un accidente que muchos de los casos en donde existe algo embrujado o apariciones de fantasmas sean mujeres o jóvenes los protagonistas, esto

es debido a la concepción general que se tiene de que estos son más susceptibles a estos hechos.” (Blake y Bailey, 2013. p.32)

The Sixth Sense dirigida por M. Night Shyamalan en 1999 demuestra cómo esta percepción de que las personas jóvenes son las que tienen afinidad con fantasmas o espíritus se cumple y funciona.

- **Brujas y aquelarres**

“In witchcraft movies, the central tenet is the acceptance that white and black magic exists, and the onus is on the protagonist to accept this.” (Blake y Bailey, S. 2013, p.33). Películas muy conocidas han tocado estos temas, entre ellas, la más conocida podría ser *The Blair Witch Project*, dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez en 1999. Una de las más recientes es *The Witch* dirigida por Robert Eggers en 2015.

- **Hombres lobos y transformación corporal**

La transformación del cuerpo humano es una de las ideas básicas que existe en el género del terror, empieza con la novela de R. L. Stevenson, *The Strange case of Doctor Jekyll and Mr. Hyde*, publicada en 1886. (Blake y Bailey, 2013, p.35)

En la actualidad es posible ver este subgénero en películas como *The Wolfman* dirigida por Joe Johnston en 2010, que a su vez es una adaptación de la película con el mismo nombre, dirigida por George Waggner en 1940.

Ambas narran la historia de un aristócrata que decide volver a su pueblo luego de varios años debido a la desaparición de su hermano, cuando regresa se encuentra una criatura brutal y sedienta de sangre, que ha matado a muchos campesinos, este termina descubriendo que la criatura está relacionada a una maldición antigua que transforma a las personas en licántropos.

- **Ciencia y tecnología**

“Oh, in the name of God! Now I know what it feels like to be God!” (Whale, 1931)

Esta frase representa uno de los mayores miedos de la humanidad: que el hombre pueda crear vida. Este género ha sido muy conocido y adaptado de Frankenstein, la novela de Mary Shelley. En la contemporaneidad se puede ver traducido a la creación de tecnología que supere al humano.

Ex Machina dirigida por Alex Garland en 2014 es un ejemplo la representación de Frankenstein en el siglo XXI. Muestra como un científico crea un robot que es capaz de razonar como un humano, y como este, al ser consciente de esto, mata a su creador para ser libre.

- **Slasher**

The Slasher, or Stalk and Slash movie, has the hardest burden to bear of all subgenres. It is the whipping boy, the one that receives the worst notices. It has become clichéd. (Blake y Bailey, 2013, p.39)

Este género está caracterizado por tener un asesino invisible, que generalmente tiene poderes de teletransportación y omnipotencia, sin ninguna explicación aparente. Además, suelen tener protagonistas jóvenes, escenas de sexo y la mayoría de las veces, una mujer como sobreviviente. Comercialmente hablando, este subgénero ha logrado sobresalir y triunfar en el medio, por lo que es usual que estas películas tengan múltiples secuelas.

La película que originó esto fue *Halloween* dirigida por John Carpenter en 1978, otros ejemplos son: *A Nightmare on Elm Street* dirigida por Wes Craven en 1984, y *Friday The 13th* dirigida por Sean S. Cunningham en 1980.

KarmaGeist

Dentro de esta serie se busca revivir el terror con monstruos, estos monstruos se salen de las categorías anterior mencionadas ya que no poseen una forma definida, sin embargo, son reconocidos como seres supernaturales. Dentro de este universo, estos monstruos funcionan como embajadores de la muerte que castigan los malos actos de los humanos, estos pueden tener formas bestiales, humanoides o, incluso, artefactos tecnológicos.

10.5.1.5 Elementos narrativos

Estos elementos fueron fundamentales para el desarrollo de los guiones de la serie, mientras se enumeran y se explican, se ejemplifica por medio de los guiones cómo estos fueron aplicados. En este apartado se recomienda la previa consulta de los guiones (encontrados en el punto 9.8 del presente documento) para hacer relación con el tema de investigación.

Elementos para la escritura de terror según *The Nature of Fear*. (Watson, 2009):

- **Conflicto:** It lies in the layer of Dramatic Action, helping the scene move forward. It doesn't have to be overt, but it has to be present somehow. You can have your protagonist fail or have some setback and what does this do, it creates suspense, conflict and tension. If your protagonist is successful every step of the story, this eliminates conflict and creates boredom. (Watson, 2009, p. 99)

A pesar de que son capítulos unitarios, la temática, que en este caso hace parte del conflicto, es lo que unifica la serie. Cada uno de los conflictos está determinado por el monstruo del capítulo, y este a su vez cumple la función de recalcar la premisa de la serie: Cada acción tiene una consecuencia, el Karma.

Tomando el primer capítulo de la serie escrita para esta tesis, *Piso 27*, el conflicto se plantea cuando el personaje se le presenta la opción de elegir el beneficio propio a costa del bienestar de miles de empleados. El conflicto se representa a través del monstruo, y se cumple la premisa al mostrar el castigo equivalente a la decisión del personaje.

- **Tensión:** Tension makes things interesting for characters. It helps shape the choices they make, which ultimately affects how the story resolves itself. And in screenwriting resolution is our end goal. (Watson, 2009, p.108)

La tensión es un punto importante para el proyecto pues se tiene el limitante del tiempo al ser un formato corto. Generalmente la tensión se crea con el paso del tiempo, y entre más se disponga, más tensión se podrá crear. Sin embargo, a través de la re-escritura de los guiones, se ajustó la medida de tensión al tiempo del capítulo, dejando al menos dos tercios del tiempo total de la historia para crear tensión.

Esto se puede evidenciar en el capítulo *¿Rostro?* escrito para esta tesis, pues se dispone de una gran porción del guión para crear tensión por medio de la narración de uno de los protagonistas.

- **Suspense:** The best scenes are when an unknown or completely unexpected conflict appears. What does this do to the character? It basically opens up an area of his life, or an inner expectation. It turns a negative into a positive or a positive into a negative and a risk, which is understood by the audience. (Watson, 2009, p. 99)

No mostrar y retrasar lo más que se pueda la respuesta a una pregunta sirve para cautivar a la audiencia y que se pregunten qué va a pasar después. Generar suspenso en poco tiempo es todo un reto, sin embargo, los siguientes puntos ayudaron a poder generarlo en un máximo de cuatro minutos.

Elementos para la escritura de terror según *The Nature of Fear*. (Watson, 2009. p. 108-110):

Para construir suspenso es bueno dar información en pequeñas dosis y dar a la audiencia en que pensar. Dar giros y plantear incógnitas hasta revelar y dar respuestas en un momento inesperado. Para hacer efectivo y usar con acierto estos elementos se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Establecer el punto de tensión tan pronto como sea posible y mantener el suspenso tanto como se pueda.

Este es un punto esencial para los formatos cortos, pues genera enganche de inmediato. Nuestro punto de tensión siempre va relacionado con la acción que cada personaje realiza equivocadamente, y es esta la que desencadena todo el conflicto.

- Poner a los personajes en una situación en la que no puedan escapar y los fuerce a entrar en conflicto.

Esta situación se genera con base en dos cosas: la presencia del monstruo y el poder que este genera sobre el protagonista. Cada monstruo tiene una habilidad diferente que obliga al personaje a desarrollarse dentro del conflicto y no lo deja escapar.

- Es bueno confinar la historia en un espacio que resulte manejable (una nave espacial, el bosque, etc)

La mayoría de los espacios en cada capítulo son cerrados, se puede ejemplificar con el capítulo de *Carne Molida*, *Tragamonedas* y *Juntos por Siempre*. En cada uno de ellos, el espacio definitivamente contribuye al desarrollo del conflicto, pues encierran a los personajes. Por otro lado, están los capítulos con espacios abiertos como *¿Rostro?*, *Hombre de Negocios* y *Stephano*, sin embargo, tienen espacios que resultan manejables para el conflicto y resultan efectivos con las habilidades de los monstruos.

- Obstáculos: hacen a los personajes tomar riesgos, nadie en su sano juicio arriesga su vida a menos que la otra opción es la muerte. Es común que a veces el mayor obstáculo de los personajes son ellos mismos.

Cada monstruo tiene una habilidad que está diseñada para ser equivalente a las características del personaje y de sus acciones. Los obstáculos están determinados generalmente por los monstruos.

10.5.1.6 Personajes:

Para esta serie se utilizaron dos arquetipos de personajes, los protagonistas, que siempre son las víctimas y los monstruos, que siempre son los antagonistas y victimarios.

Personajes según *The Nature of Fear*. (Watson, 2009):

Protagonistas:

El personaje debe tener una transformación a lo largo de la historia:

Our characters begin a journey in which they make a difference and making a difference is the first definition of change. Our main character is our protagonist; he is the one that the change is going to be all about. (Watson, 2009. p. 61)

La transformación de los personajes de la serie va relacionada con el desarrollo del conflicto, sin embargo, estos no están planteados de manera que en la resolución tengan un cambio de personalidad o de juicios morales, es decir, no se busca que los personajes tengan arrepentimiento por sus actos. El conflicto se desarrolla para que estos sean castigados por sus errores. Los cambios de los personajes se reflejan en las historias de la serie más como una redención moral y el cambio de estado producto de la inminente muerte, pero una arco en el que se vea cambio de la personalidad y la madurez del personaje no es posible, principalmente porque el formato no permite profundidad en los temas.

“La decisión que el personaje toma en la lucha por su supervivencia lo transforman y lo hacen madurar, en el tercer acto el personaje tomar decisiones mucho mejores tras aprender de sus errores.” (Watson, 2009. p. 62). Todos los personajes buscan la supervivencia cuando la situación lo requiere, sin embargo, cuando el conflicto se desarrolla y llega el momento de la confrontación con el

victimario, el protagonista no ha aprendido de sus errores, y al final, la resolución se centra en el castigo que la víctima tiene por esto.

Monstruos:

Los monstruos dentro de esta serie son representaciones de castigos otorgados a cada uno de los personajes en consecuencia al acto que cometió.

Monstruos según *Writing the horror movie*. (Blake y Bailey, 2013)

At the heart of every horror movie is the monster, whether a literal representation of something monstrous outside of us in the form of a beast, alien, demon, ghost or vampire, or a depiction of the madness that lives within, as in the psychopathic behaviour demonstrated by the serial killer. (Blake y Bailey, 2013. p.57)

Algunos de los ejemplos de monstruos son:

- **King Kong:** Co dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack en 1933, que relata la historia de cómo un equipo de filmación va a un lugar exótico a rodar una película cuando descubren un enorme gorila que luego es capturado y llevado a New York para exhibición pública.

King Kong es un simio gigante, su rol en la película es el de antagonista, pero al mismo tiempo de víctima ya que fue capturado y traído contra su voluntad a la ciudad, otro de los significados de este metraje es que habla del racismo que existía en esa época, como los neoyorquinos se sentían amenazados por esta criatura que venía de otro continente en donde vivía con africanos, asiáticos, indios, entre otros.

- **Alien:** Dirigida por Ridley Scott en 1979 cuenta la historia de una nave que recibe una transmisión de ayuda de una nave desconocida, cuando estos investigan qué ocurrió en la nave se dan cuenta que sus tripulantes fueron atacados por una misteriosa forma de vida.

Alien es un extraterrestre parásito, es el antagonista de la película matando todo tipo de ser vivo o utilizándolos para incubar sus huevos, Alien representa una de los principales miedos de la raza humana, el miedo a lo desconocido y en este caso en específico miedo a la vida extraterrestre.

- **A Nightmare on Elm Street:** Dirigida por Wes Craven en 1984 nos presenta la historia de un monstruo que busca venganza invadiendo los sueños de los adolescentes, los cuales son hijos de los responsables de su muerte

Freddy Krueger tiene la apariencia física de un hombre con el rostro desfigurado, un sombrero, un suéter de rayas rojas y verdes, guantes con cuchillas por dedos. Lo que el director originalmente quería que Freddy fuese un pedófilo, pero debido a la época y que habían existido algunos casos de niños siendo abusados se decidió cambiar a que este era un asesino de niños, sin embargo, cada una de las muertes dentro de la película ocurren en una cama y solo las mujeres sufren de puñaladas mientras que los hombres son asesinados fuera de cámara.

10.5.1.7 Estructura

Dentro de la escritura de guión son conocidas distintas estrategias y fórmulas para escribir, estas estructuras varían según el resultado que se espera que haya en el espectador al ver la película. Por esto, para el género del terror se tienen consejos para seguir una estructura de tres actos buscando que el espectador se enganche con la historia para así poder explotar la posibilidad de generar emociones como el miedo.

Estructura según *Writing the Horror Movie*. (Blake y Bailey, 2013, p.77-103):

- **El primer acto: la presentación**

“The first act in a horror movie has a great deal of work to do. Like a travelling salesman or a fairground barker it must announce its presence immediately and make its product and intentions clear.” (Blake y Bailey, 2013, p.78). El primer acto busca introducir la película, por lo que es necesario plantear el conflicto rápidamente, presentar a los personajes y mostrar el género. Todos estos elementos deben estar claros en el primer tercio de la historia.

“In Act One the quotidian world is sketched in, but we aren’t staying for long. In rural horror, the principals have left town and are barrelling towards the impenetrable forest.” (Blake y Bailey, 2013, p.79). Es importante hacer referencia del mundo cotidiano, mostrar cual es la realidad del personaje principal para poderlo conocer un poco más, sin embargo, este espacio se debe presentar cortamente pues lo realmente interesante estará en el espacio terrorífico.

“Character identification is vital, even with – and indeed especially with – the dumb teenage Jocks we love to hate. We need to believe. We need to learn about our characters’ exterior and inner lives. They must be three-dimensional people.” (Blake y Bailey, 2013, p.77). La presentación de los personajes dentro de la historia es fundamental, especialmente del personaje principal y del antagonista. Se deben conocer cada uno individualmente, deben ser personajes verosímiles y

creíbles. Además, es importante que el espectador identifique rápidamente cuál es la relación entre ellos dos y como está funciona.

“The first act is composed of modulating the tropes of unease and dread, and the longer you can go without a proper scare the better. It is quite common not to show the monster until at least halfway through the movie.” (Blake y Bailey, 2013, p.81)
En el primer acto es necesario crear una atmósfera de tensión y aprensión, pero de una forma sutil sin usar un gran susto, esto sirve para establecer la dinámica y la dirección de la película, logrando que el espectador esté muy atento a todo lo que ocurre, dejando así claro el género de la película.

Una advertencia agrega un nuevo elemento de peligro al porvenir, el camino ya se ha trazado y los personajes ya han comenzado el viaje, aunque estos sean advertidos no significa que se vayan a detener, de hecho, los personajes no se pueden detener, necesariamente deben verse obligados a continuar.

- **El segundo acto: la preparación**

Act Two begins at the point at which there is no escape physically (isolated location, injury) or psychologically and our protagonist is beginning to understand that he or she is the one being stalked, haunted, possessed or invaded. (Blake y Bailey, 2013, p.86).

El segundo acto empieza cuando el personaje se obligado a continuar a pesar de la advertencia, pues es aquí cuando él entiende qué es lo que está sucediendo y conoce mejor al antagonista.

Act One offers anticipation and Act Three resolution, but the Second Act has to grip us by the neck and not let go. It is sustained conflict but it is not enough to pile on shock after shock, as the fear must be modulated. There must be exploration, investigation, experimentation, campfire scenes where events are configured, information collated and decisions made before the beast is faced again. (Blake y Bailey, 2013, p.85)

Once the Unknown becomes tangible we can begin to comprehend it and therefore to configure the evil. Our initial revulsion gives way to curiosity. As the antagonist is a minimal presence, we have no one to carry the story but the protagonist. For a horror film to be successful we must empathize fully with both them and their situation. To do this, it means modulating horror and terror (plus the judicious use of gore) in a series of escalations until we reach the climax. (Blake y Bailey, 2013, p.86)

El segundo acto es uno de los más complejos, es donde se necesita mantener la atención del espectador sin abusar de los sustos y el terror, es necesario que

estos elementos sean moderados, para generar respiros y espacio en donde se puede empatizar con los personajes. El horror debe ir escalando cada vez más hasta llegar al clímax.

“After the first attack by the unknown or agents of the unknown, refuge must be sought. Once safe ground is secured, it is time to investigate the phenomenon and attempt to understand it.” (Blake y Bailey, 2013, p.90). Se establece un lugar donde el personaje se sienta seguro, y no se sienta amenazado por la entidad que lo está atacando, esto dará paso a que el protagonista logre tomar una pausa y comience a investigar su situación y tratar de entender porque está en esta posición. Dentro de la serie de la presente tesis, esto ocurre cuando el personaje identifica el modus operandi del monstruo, es allí donde sabe en qué lugar el monstruo no va a poder atacar.

As the heroine explores the unknown, she also tests the antagonist for its qualities, strengths and weaknesses. It may seem as though the demon or evil force is playing games with the victim, but it, too, is unfurling its powers, which have perhaps lain untested for centuries. (Blake y Bailey, 2013. p.95).

El protagonista debe investigar en profundidad a la entidad que lo hostiga, tratando de reunir evidencia para entenderlo, descifrar sus fortalezas y debilidades y de alguna forma comunicarse u contactarse con él, para poder descubrir cual es la conexión que tienen. En este punto la criatura también está testeando sus poderes en nuestros personajes. En Karmageist, por el formato corto, esto no funciona en todas las ocasiones, y en las que sí, no se desarrolla a profundidad.

Now that the evil has revealed itself the heroine has no choice but to take it on, using her newfound powers of instinct. These are the rules of competence. This conflict comes at a point where the heroine is in command of enough knowledge about the antagonist to hopefully stall it, imprison it, or kill it. (Blake y Bailey, 2013, p.95).

La confrontación entre ambas fuerzas, es el punto culminante del segundo acto, es en donde el protagonista debe usar toda la información recolectada y habilidades adquiridas para lograr vencer a la criatura.

- **El tercer acto: la batalla**

“The third act in any movie is of huge importance, in that the ending is what the audience takes with them and blogs/shares with their friends.” (Blake y Bailey, 2013, p.97). El tercer acto es uno de los más importantes, debido a toda la tensión construida en los actos previos que nos llevan a este punto de conclusión de la historia, el cual debe ser impactante y dejar una gran impresión en el espectador

“We have entered an era in which the choice between tragic or redemptive ending has veered towards the former.” (Blake y Bailey, 2013, p.98). La dirección en que se quiera que vaya el final, se decide en este acto de la película. Se debe elegir entre un final trágico o uno esperanzador para los personajes. En la presente serie, la mayoría de los casos son trágicos, pues implican un castigo para el protagonista que muchas veces es la muerte.

If you are looking for a deeply unsettling third-act resolution, go for something that terrifies you – and by extension your main character. For me, the most effective horrors are those which tell us something about the bleak amoral nothingness of the human condition. (Blake y Bailey, 2013, p.103)

Para la serie, la resolución no es más que el castigo que deben recibir los personajes por sus acciones, pues esa es la premisa de la serie. Los castigos son devastadores para los protagonistas, esto con la intención de lograr miedo en diferentes situaciones.

10.5.2. Microrrelato

10.5.2.1 Introducción

Siendo ya familiares todas las características inherentes al género del terror, resulta pertinente hablar del formato de la serie (hablando de formato a partir de su definición más técnica ¹. Si bien ya está claro que las historias del presente proyecto están enmarcadas en el vasto universo de las series web, esta categoría no es precisa ni suficiente para la clasificación de este proyecto particular.

El componente antológico resulta ineluctable para puntualizar con rigurosidad el formato de la serie. Las antologías tienen la particularidad de que cada pieza que las constituye puede ser analizada de forma independiente, sin tener que depender de otras historias para dar sentido y coherencia. Si bien es cierto que analizar las antologías de forma integral proporciona sentido completo y otorga al producto unidad temática; también es cierto que cada historia recopilada tiene la obligación de ser autosuficiente y funcionar de manera independiente, tanto en términos narrativos como audiovisuales.

¹La RAE define el formato como: *“Conjunto de características técnicas y de presentación de una publicación periódica o de un programa de televisión o radio.”* En nuestro caso, esta definición también es aplicable a obras cinematográficas y, más precisamente, para audiovisuales distribuidos a través del internet.

Las antologías audiovisuales más exitosas de los últimos años pueden dar testimonio de ello: cada uno de los capítulos de la aclamada serie *Black Mirror* (2011-2017) bien podrían perfectamente funcionar como largos y medimetrajes en una sala de cine. Lo mismo sucede con la película argentina *Relatos Salvajes* (2014). Cada historia bien podría funcionar perfectamente como un cortometraje distribuido a través de internet. Debido a este condicionamiento particular de las antologías, no solo debemos clasificar el proyecto observándose como un todo (está claro que, en este aspecto, el formato serie web es más que suficiente para perfilar el proyecto). También es necesario precisar el formato en el cual estaría inmerso cada pieza como si estuviera aislada del resto del proyecto.

En términos reduccionistas, es correcto afirmar que cada historia del proyecto clasifica en el formato de cortometraje. Sin embargo, a la actualidad, los medios digitales han condicionado drásticamente los formatos audiovisuales, transformando unos y originando otros completamente nuevos. En la actualidad la oferta audiovisual y las formas de consumo han generado nuevas formas de contar historias: las narrativas transmedia, la convergencia y la participación de los usuarios ya hacer parte de nuestro día a día, y exigen una mayor precisión a la hora de clasificar formatos.

Para poder divisar con mayor claridad el formato de este proyecto nos centraremos en una propiedad esencial: su extensión. Las historias de corta duración han ganado considerable popularidad en los últimos años, y esto se debe, en gran medida, por cambios socioculturales heredados de las tecnologías digitales, las nuevas formas de comunicación y las redes sociales. La síntesis y la brevedad han originado nuevos formatos y nuevas plataformas cada vez más apetecidas en la cibercultura contemporánea. formatos como el sketches y los cineminutos crecen exponencialmente en popularidad en la industria audiovisual. El micro-relato audiovisual se establece como un formato inherente a los convencionalismos del internet. La serie web planteada posee características muy propias del microrrelato y, debido a esto, es indispensable conocer más a fondo esta nueva forma de contar historias. Solo así podremos dar con el formato adecuado y, de ser necesario, proponer un nuevo formato basado en los ya establecidos en la cultura del internet.

10.5.2.2 Orígenes del Microrrelato

El microrrelato como forma esencial narrativa, tiene sus orígenes desde mucho antes de los fenómenos comunicativos tales como el internet o la televisión. Es difícil tener certeza del momento exacto en el que las micro-historias tomaron lugar, pero no es descabellado pensar que su antigüedad no es mucho menor a la del propio relato.

En términos formales podemos decir que la forma en la que se cuentan historias en los audiovisuales de la actualidad aún posee la misma base estructural que aquella que tuvo su origen en la antigua Grecia, gracias a modelos tradicionales de la tragedia, la comedia y por supuesto, el viaje del héroe, producto de la literatura épica clásica. El microrrelato, de la misma manera que el relato tradicional, tiene sus orígenes en diferentes civilizaciones antiguas. Aunque es difícil precisar el lugar y el momento exacto de su creación, si podemos ver ciertas expresiones culturales que influenciaron en gran medida el microrrelato en la literatura moderna.

Los primeros microrrelatos fueron concebidos por tradición oral. Los mitos y las leyendas en las diferentes civilizaciones antiguas están muy arraigados al uso de pequeñas historias para dar explicación a la realidad. En la Edad Media, muchas de las expresiones culturales como las alegorías, las parábolas, las fábulas y los cuentos tenían una extensión bastante reducida. Estos pequeños relatos autóctonos de diferentes comunidades y pueblos, por lo general carecen de una documentación fidedigna. También es muy común encontrar múltiples versiones o interpretaciones de la misma historia. Así mismo, varios de estos microrrelatos fueron incapaces de sobrevivir al paso de los siglos y fueron olvidados.

En el antiguo Imperio Romano, sin embargo, podemos encontrar pequeños relatos que tuvieron la fortuna de ser documentados. En las tumbas de algunos difuntos fueron talladas inscripciones en latín que contenían historias muy breves. Estos epitafios tenían la finalidad de dar al difunto una memoria mucho más personal y carismática a través de un pequeño relato:

Consagrado a los Manes. No digo su nombre, ni cuántos años vivió, no sea que el pesar viva en nuestros corazones cuando leamos esto. Tú eras mi dulce bebé, pero la muerte te llevó en poco tiempo. Nunca disfrutaste de la libertad. ¡Ay, ay! ¿No es doloroso que perezca aquel a quien amas? Ahora la muerte le ha dado la única libertad que conocerá. (CIL VIII 25006)

Los orígenes del microrrelato también están muy ligados a la lírica, la prosa y la poesía, particularmente las piezas en las que el componente narrativo es muy fuerte. Se atribuye a los Haikus japoneses ser unos de los principales precursores de los microrrelatos y estos remontan su origen a alrededor del siglo VII. Desde

entonces varias corrientes literarias como el romanticismo y el modernismo se han encargado de darle forma al microrrelato como figura literaria. Exponentes como Edgar Allan Poe y Charles Baudelaire contribuyeron en gran medida a través de pequeños poemas con componente narrativo.

A principios del siglo XX el microrrelato tuvo un boom en nuestro idioma, principalmente gracias uno de sus principales precursores: Rubén Darío. Y pasadas las décadas, esta figura literaria ha adquirido una popularidad cada vez mayor. Entre los autores contemporáneos más prominentes podemos encontrar a Jorge Luis Borges, Augusto Monterroso, Juan José Arreola, Julio Cortázar y Marco Denevi, por mencionar unos cuantos.

8.5.2.3 El microrrelato audiovisual

Al igual que su símil en la literatura, el microrrelato audiovisual tuvo su origen en paralelo con la ficción misma en el cine. Se considera el primer filme de ficción de la historia a *La Fee aux Choux (El Hada de los Repollos)* por Alice Guy (1886) pieza de apenas un minuto de duración. Pioneros del cine experimentaron en sus primeras películas para poder ser capaces contar una historia en este nuevo medio, y la duración de estas piezas podían enmarcarse en lo que consideramos hoy como microrrelato. En ese sentido no es descabellado considerar a los microrrelatos audiovisuales como precursores de la ficción en el cine en general. Un ejemplo de estas piezas es la cinta de Georges Méliès (1896) *Le Manoir du Diable (La Mansión del Diablo)*, filme de tres minutos de duración, que además es considerada la primera película de terror de la historia. A medida que se extendían las posibilidades narrativas en el cine, también lo hicieron la duración de las piezas. Gracias a las características heredadas del teatro, el cine estuvo en capacidad de tener una complejidad narrativa cada vez mayor y las historias más complejas exigían mayor duración en la película. Finalmente, cuando el cine logró cierto nivel de estandarización prevalecieron formatos más largos y el microrrelato audiovisual fue dejado a un lado, así como sus posibilidades narrativas intrínsecas.

El microrrelato audiovisual reaparece solo hasta que la televisión ya ha tenido un proceso evolutivo avanzado. Con la llegada de la Neo-televisión se introducen nuevos conceptos antes no explorados en la era televisiva precedente. Se introducen conceptos como la autorreferencialidad. Este nuevo concepto incorporado al lenguaje televisivo da pie a la creación de piezas para promoción de contenidos y píldoras informativas de corta duración, estas piezas también surgen como producto de las nuevas necesidades comerciales de la industria. El nuevo modelo televisivo y la privatización de los canales borra las líneas (antes estrictas) entre información, entretenimiento, espectáculo y publicidad.

En este nuevo esquema la publicidad amplía su panorama expresivo y empieza a tomar características narrativas antes solo propias de las ficciones. Allí nace la primera gran escuela del microrrelato audiovisual: la publicidad. Elisa Silió (2009) hace una apreciación en este tema y, además, muestra la compatibilidad entre las microhistorias y los principios del branding de la actualidad:

Aunque la literatura siempre ha contado con ellos, en el área audiovisual la publicidad ha sido siempre “consumidora” de relatos breves para su expresión televisiva y en estos momentos ve en ellos una vía imprescindible: “Ya no hay que producir marcas sino historias: es la era del relato. (p.24)

El Storytelling presente en piezas publicitarias de grandes compañías enmarca dentro de lo que es considerado microrrelato audiovisual. *Coca-Cola* se ha destacado por su creatividad publicitaria, y dentro del mercado de la perfumería se ha vuelto usual crear comerciales de 5 a 7 minutos y se presentan en la televisión de 1 a 3 minutos de duración. Gigantes de la industria como Disney también destacan por integrar narrativa a sus piezas de promoción, algunos ejemplos por parte de estos exponentes son:

- Disneyland Paris: *Where Magic Gets Real* (2018). Duración 1:15 minutos.
- Coca-Cola: *Amor de hermanos* (2016). Duración 1:00 minutos.

Es frecuente que directores de talla mundial forjen sus habilidades para narrar a través de la publicidad. Y es igual de frecuente que muchos directores apliquen los conocimientos adquiridos en la industria cinematográfica para contar historias en piezas publicitarias delegadas bajo su dirección. Directores como Michelle Gondry, David Fincher, Sofia Coppola, Spike Jonze y Federico Fellini han construido parte de su carrera trabajando en publicidad y en comerciales:

- H&M: *Come Together* (2016), dirigido por Wes Anderson. Duración 3:53 minutos.
- Channel no.5: *Train de Nuit* (2009), dirigido por Jean-Pierre Jeunet. Duración: 2:22 minutos.

Otro aspecto que vale la pena destacar es que, para que la publicidad pudiera adaptar apropiadamente el microrrelato a este nuevo medio (la televisión), adaptó los principios narrativos esenciales de los ya constituidos microrrelatos literarios y los puso en función de las marcas y las cadenas presentes en la industria televisiva. Asimismo, los contenidos de ficción empezaron a adoptar esta nueva narración breve heredada de la publicidad y los shows empezaron a explorar formatos como los son los programas tipo “Sketch”, en ellos se compilaban pequeñas historias, en su mayoría de carácter paródico o humorístico. Este concepto fue adoptado en gran medida por los magazines televisivos como

Saturday Night Live (1975-actualidad) o programas enteramente ficcionales como *Robot Chicken* (2005-2018) del canal Adult Swim.

“El microrrelato audiovisual es una evolución del microrrelato literario dirigido hacia una ubicación en la estética de consumo audiovisual vigente. Este, a su vez, atiende más a principios sociológicos que tecnológicos” (Martínez, 2011, p.6). Estos principios sociológicos son causales de la explotación posterior del microrrelato en las nuevas plataformas digitales, y es por esto que dedicaremos el siguiente apartado al contexto sociocultural bajo el cual dio su origen el microrrelato audiovisual.

10.5.2.4. El microrrelato como reflejo de la Posmodernidad

La creciente popularidad de los microrrelatos y las diferentes microformas audiovisuales son testimonio y evidencia de múltiples fenómenos sociales y reconfiguración del pensamiento que se ha gestado desde la segunda mitad del siglo XX.

El contexto sociocultural bajo el cual se han erigido los microrrelatos está fuertemente condicionado por una nueva percepción estética hacia la constante fluidez, la liviandad, lo breve y cambiante. Zygmunt Bauman (2004) define esta nueva esfera de pensamiento como “la modernidad líquida”, bajo esta nueva ideología colectiva la condensación temporal adquiere nuevos valores: “el tiempo moderno se ha convertido, primordialmente, en el arma para la conquista del espacio” (p.15). En ese sentido, las piezas audiovisuales de poca duración también adquieren nuevos valores, en donde empiezan a ser percibidos como sofisticados, prácticos, leves y, en última instancia, bellos.

La conciencia colectiva, en la cual se percibe positivamente la simplicidad y la levedad, se manifestó con mayor prontitud en otras disciplinas del arte. Las vanguardias artísticas del siglo XX daban ya indicios del cambio de recepción estética.

“La tendencia a la brevedad iniciada con el siglo XX en las artes en general, llevada al extremo con el minimalismo, alcanza hoy límites de relatos de una sola frase, a veces hasta sin forma verbal” (Guarinos, 2010, p.2).

Al día de hoy somos testigos de cómo el minimalismo como concepto terminó emigrando a diferentes campos del arte cuya índole resulta más materialista, como es el caso de la arquitectura, el diseño gráfico y, por supuesto, los medios audiovisuales. Esta particular evolución en las diferentes disciplinas y expresiones culturales fueron enunciadas por David Lagmanovich (2006) En su libro: *E/*

Microrrelato. Teoría e Historia. Lagmanovich también atribuye esta tendencia a los cambios culturales de la Posmodernidad.

Ahora bien, cabe también destacar que la proliferación de los audiovisuales cortos no solo se debe a un cambio de percepción estética generalizado. La brevedad, más allá de ser concebida como placentera, se convierte casi que una necesidad y una exigencia en una sociedad en constante movimiento, donde la obsolescencia llega cada vez con más apuro y se debe llamar la atención de un espectador al que se le presentan ofertas de contenidos inmensurable en diferentes medios y plataformas. Los audiovisuales pasan a tener una presión casi económica en lo que se refiere a la optimización del tiempo, eficiencia y eficacia. Virginia Guarinos (2010) afirma:

La simplificación de la forma y la condensación de los contenidos es necesaria en un universo esquematizado, comprimido, donde se ahorra tiempo de creación y recepción, donde poder contactar a través de portátiles desde cualquier parte y visionar cualquier cosa que debe ser breve. (p.2)

Si seguimos hablando con términos asociados al plano de la economía, vemos los microrrelatos con grandes ventajas competitivas al tener en consideración que, en la actualidad, existe una sobresaturación contenidos en la red. Ante la gran oferta del mercado audiovisual los usuarios tienden a invertir su tiempo en piezas breves ya que no manifiestan un impacto significativo en el tiempo que disponen. Susana Martínez (2011) da su apreciación en este aspecto:

La respuesta de los consumidores al infinito aumento de la oferta cultural (gracias a nuevos soportes, como Internet) es esta: disfrutar de más en el mismo tiempo acortando el tamaño de los contenidos. Si a esto se añade la proliferación de narrativas transmediáticas, se justifica como el microrrelato se ha ido haciendo hueco en los diferentes dispositivos tecnológicos y está siendo aceptada como forma de consumo sociocultural adaptada a las nuevas demandas de los usuarios. (p.2)

Cabe destacar igualmente que la forma en la que los microrrelatos audiovisuales se han adaptado a la cultura de la Posmodernidad no sólo tiene que ver con sus características de condensación diégetica y temporal. La ya mencionada autorreferencialidad proveniente de la televisión, en sumatoria con las características convergentes de los medios de comunicación actuales, han dado como resultado productos fraccionados y repartidos en pequeñas piezas de información y entretenimiento. Este punto en particular ha revolucionado las posibilidades narrativas de la industria audiovisual en general y se ha adecuado armónicamente con el concepto de levedad ya inherente en lo consumidores de la contemporaneidad. Virginia Guarinos (2010) de nuevo se pronuncia en este

aspecto, y además explica la forma en la que la fragmentación ha contribuido a la interacción con los usuarios:

La idea de la fragmentación de la cultura posmoderna afecta de lleno a todos los relatos audiovisuales y ha calado hondo en la recepción del espectador. La llegada de la web 2.0 también ha revolucionado la pasión por la microforma (no hablamos de calidades). El gusto por el fragmento, por la lectura rápida con sentido completo en pocos minutos, está tan acorde a nuestros tiempos como para hacer incluso que los espectadores realicen sus propias versiones de casi todo: el fenómeno de la “versión del espectador” en Internet, en vez de la versión del director. (p.1)

Fenómenos como la “versión de espectador” pone en evidencia otro fenómeno propio de la cibercultura que es la interacción, característica propia de la cultura audiovisual de la Posmodernidad. Esta cualidad va estrechamente ligada a la ampliación de recursos tecnológicos y las herramientas digitales que han surgido en las últimas tres décadas, de ello hablaremos más adelante.

10.5.2.5 El microrrelato, los medios digitales y su contexto sociocultural

La llegada del internet y las nuevas tecnologías precedentes se han construido y desarrollado teniendo como norte el pensamiento postmoderno con enfoque hacia la levedad. El microrrelato se sirve de estos principios para corresponder de forma efectiva en las nuevas plataformas emergentes.

Las prácticas culturales se ven tan afectadas como las prácticas sociales relegando la cultura de los medios a favor de la del ciberespacio. En esta coordenada queremos encajar la necesidad de la microforma audiovisual. Blogs, chat, messenger, redes sociales de mensajería no instantánea están provocando un desarrollo de nuevas narrativas breves y en primera persona, auto diegéticas, que pueden llegar al límite de lo temporal en los microblogs, por ejemplo. (Guarinos, 2010, p.2)

La ya mencionada levedad de la postmodernidad y la sociedad líquida se expresa en los nuevos entornos comunicativos digitales y, por supuesto, a través del microrrelato.

La levedad, sin embargo, no es el único de los conceptos que ha perfilado el contenido tipo microforma y las plataformas digitales. Otro concepto que se ha integrado con creces en la cultura audiovisual actual es la ya mencionada “economía” del contenido. Las piezas audiovisuales cortas hacen sinergia con las plataformas digitales y logran la máxima optimización para responder a las necesidades sociales en las que se demanda lo breve, pero a su vez, concreto y

eficaz. “Los micro y nanometrajes son textos perfectos para el contacto con el relato de ficción a deshora, a la carta y con poco tiempo y peso, perfectos para entrar en plataformas como YouTube y otras de intercambio de archivos visuales” (Guarinos, 2010, p.2).

Y este pragmatismo de los medios audiovisuales agrega nuevos valores, colateralmente, a los microrrelatos. Susana Martínez (2011) encuentra una correlación entre la economía temporal, las plataformas digitales y la receptividad del contenido:

¿Cómo disfrutar de más ocio en el mismo tiempo? Los microcontenidos ya forman parte del día a día de los usuarios. Los formatos breves proliferan en distintos medios (sobre todo en Internet mediante blogs, concursos, revistas digitales, foros, etc.), universalizando el consumo y democratizando la producción. (p.1)

La levedad y la economía del contenido se han encargado de hacer que la ficción sea mucho accesible a los ojos de la sociedad posmoderna. Las microformas incrementan el grado de receptividad de los audiovisuales y, tal como menciona Susana Martínez, democratizan tanto el consumo como la producción de contenido. De este último aspecto es destacable resaltar que la democratización de los relatos audiovisuales les debe mucho a los medios digitales. El paradigma en el que se observa la realización audiovisual como fenómeno subrogado a la monopolización por parte de las grandes industrias del cine y estudios de televisión está en declive. La incorporación del internet y las nuevas tecnologías digitales a la realización audiovisual le ha dado un vuelco a la forma en la que las historias son producidas, distribuidas y consumidas. Las nuevas tecnologías de información y comunicación les han dado a usuarios comunes las herramientas para competir contra los grandes consorcios mediáticos. En este nuevo esquema mediático es indispensable que la industria de entretenimiento tradicional se adapte a estas nuevas dinámicas y priorice la participación e integración del usuario.

“La industria del entretenimiento está empezando a vislumbrar que la red no es solo un nuevo canal de distribución donde llevar sus reservas de contenido hacia otros mercados, sabe que la propia dinámica vitalista del medio no permite posturas conservadoras y que para ser competitiva deberá conocer qué es lo que el internauta demanda en un entorno online cuando accede a contenidos audiovisuales con el fin de poder diseñar productos a medida que sean capaces de causar un fuerte impacto entre la audiencia.” (Lloret y Canet, 2008, §.15).

Este énfasis en la adaptabilidad de las grandes industrias a los entornos digitales también es anunciado por Marcos González y Daniel Vela Valldecabres (2014) en el texto: *Narrativa Transmedia: Posmodernidad y Valores*:

Lo que cuenta en un producto audiovisual es sólo el principio de lo que después se hace en los fansites, ahí es donde los productores hoy en día tienen que canalizar sus esfuerzos. Los que no logren reconciliarse con esta nueva cultura participativa verán decrecer su negocio. (p.11)

Es interesante de esta reflexión los valores participativos y de interacción que se les da a las audiencias. De ello se hablará en el siguiente apartado.

Por ahora cabe destacar que esta nueva lógica de producción centrada en el usuario deberá concentrar sus esfuerzos en la segmentación y la búsqueda de nichos específicos para el consumo audiovisual. Este factor favorece a la creación de contenido cada vez más heterogéneo y variado. De igual manera, la segmentación promueve la exploración de las plataformas y tecnologías digitales para su adaptación, reinención y evolución. Nuria Lloret Romero y Fernando Canet Centellas (2008) ya presagiaban hace 11 años como la segmentación cibernética iba a revolucionar los contenidos audiovisuales en los entornos digitales:

Desde la hibridación de géneros y formatos están empezando a desarrollarse contenidos que teniendo en cuenta las especificidades del medio on-line tratan de ajustarse a las demandas de grupos concretos de internautas, en un intento por definir y consolidar micro audiencias específicas. Estamos convencidos que la segmentación de la audiencia en la red ayudará a reinventar géneros y formatos, de modo que los contenidos acabarán siendo elaborados en función de las preferencias y capacidades de ésta. (§.52)

Por supuesto, estos cambios deben hacerse sin descuidar a audiencias potenciales provenientes de los medios de comunicación análogos y tradicionales. Los realizadores deberán buscar estrategias y medios de transición para atraer al público más conservador al mundo digital.

(...) Los contenidos audiovisuales deberán desarrollar estrategias acordes con el perfil de las nuevas audiencias, por una parte, jóvenes entrenados en la interacción, formados en la cultura del ordenador, y por otra mayores que buscarán en la Red además de información, entretenimiento, así como todo tipo de colectivos significativos o no que puedan interactuar en la red. (Lloret y Canet, 2008, §.52)

Finalmente, es adecuado mencionar que el pensamiento de la Posmodernidad ha tenido cierto impacto, no solo en la forma en que los audiovisuales son producidos sino también la forma en la que son percibidos. El microrrelato como pieza audiovisual leve tiende a ser tomado de la misma forma: con ligereza. Es muy probable que este aspecto sea percibido como algo negativo, ya que, a grandes

rasgos, se puede inferir que la levedad les resta prestigio a las composiciones audiovisuales. Lo cierto es que la limitación de tiempo y la condensación narrativa plantea nuevas posibilidades creativas antes no exploradas en el mundo de los audiovisuales. La corta duración obliga a los realizadores a usar la totalidad de su ingenio para sorprender y generar un impacto en el espectador valiéndose únicamente de la imagen y el sonido (para hacer diferenciación con la literatura). Además, muchas de las narrativas micro se jactan de un nivel de complejidad admirable ya que, para su entendimiento, requieren la participación activa del espectador y que este haga el ejercicio mental de completar total o parcialmente la historia. Y si a esto se le suman las características de interacción y convergencia que este momento permite los medios digitales, las posibilidades son infinitas. De estas características de interacción y convergencia hablaremos en el siguiente segmento.

10.5.2.6 El microrrelato, la intertextualidad y la interacción.

Los microrrelatos audiovisuales han sido tanto causa como consecuencia de la abundante intertextualidad presente tanto en los entornos digitales como en la post-modernidad misma. La constante relación entre los diferentes textos, mensajes y significados que proliferan en la red a provocado un aumento exponencial en los contenidos multiplataforma y le han dado un protagonismo especial a los microrrelatos:

Restringiendo al máximo la duración del relato, nos encontramos con un subgénero surgido de lleno por y para la red, el micro-relato. No superando casi nunca el minuto de duración se ha convertido, junto con los anuncios publicitarios, los videoclips o los tráileres en uno de los géneros audiovisuales preferidos por la gran mayoría de cibernautas. Surgido de las limitaciones impuestas por el ancho de banda, el microrrelato ha ido más lejos que el corto en un intento por sacar todo el partido narrativo a la reducción del formato.” (Lloret y Canet, 2008, §.31).

Si bien es cierto, limitaciones tecnológicas contribuyeron en gran medida a la proliferación del microrrelato audiovisual en el internet, la intertextualidad fue definitiva para lo consolidación de la microforma en el mundo digital. La red informativa presente en el internet converge gracias a la intertextualidad y las piezas que la poseen se ven favorecidas. Siendo no suficiente, la intertextualidad ha tenido tal importancia en los microrrelatos que se ha vuelto una característica esencial para su construcción narrativa y estructural. Además de darle valores convergentes a las microformas ha abierto nuevas posibilidades narrativas, muchas veces valiéndose del multiplataforma y el transmedia.

La intertextualidad también ha promovido y, a su vez, ha sido influenciada por otro fenómeno comunicativo que ya se ha instaurado y es intrínseco a los entornos

digitales. Los esquemas comunicativos de transmisor y receptor palidecen cada vez más con la llegada de la interacción en los contenidos. Este ámbito, a diferencia de la intertextualidad, si resulta casi exclusivo del internet, al menos en la sociedad de nuestros días. Tal como menciona Lloret y Canet (2008): “Internet sigue siendo el medio interactivo por excelencia, porque permite formas distintas de participación de la audiencia, con respuestas continuas y motivadas por el usuario” (§.55).

Ya en la actualidad ningún medio, incluso de procedencia análoga o tradicional puede competir comercialmente sin un espacio digital para la interacción con los usuarios. Incluso si esta interacción es tan convencional como la retroalimentación obtenida en las redes sociales. El papel activo de la audiencia profesa el cambio radical de los esquemas de consumo y distribución que el internet ha traído consigo:

Ahora (los consumidores) no se sientan en el sofá con el mando en la mano desafiando a los productores, ahora son proactivos, intervienen en foros, dan su opinión llegando, incluso, a cambiar el guión de un programa. Los programas, cada vez más, están pensados para la era de Internet: están diseñados para ser discutidos, diseccionados, debatidos, predichos y criticados. (González y Vela, 2014, p.3)

Cabe la apreciación de que, aunque el componente del debate y la polémica brilla con más fuerza que nunca en la era del internet, no es un componente propio del mismo o de la interactividad. El debate y la controversia es una característica heredada de medios preexistentes como la televisión. Gerard Imbert en el texto: La realidad y su doble: De la neotelevisión a la postelevisión. Resalta el debate como elemento ineluctable en contenidos de la postelevisión:

Es la época gloriosa de los “programas-contenedores”, donde entretenimiento y debate coexisten, la multiplicación de los reality shows de primera generación, que recrean la realidad como en un laboratorio, la emergencia de los talk shows donde se libera el habla, se verbaliza el dolor, se ventilan los secretos de alcoba. (Imbert, 2008. §.5)

Esta catarsis verbalizada que es el debate televisivo migra a los medios digitales y lo pone al servicio de la sociedad, o las comunidades virtuales más precisamente. La interacción hace que el debate no sea exclusivo de las figuras públicas ni sea controlado por los intereses de la industria, el debate es también democratizado y se convierte en instrumento de interacción y convergencia.

Volviendo al tema, la interacción y los debates se han encargado de promover una nueva forma de narrar cuya idiosincrasia reside exclusivamente en el mundo del internet y las redes sociales.

La presencia creciente de este tipo de contenidos (audiovisuales en la red) exige hacer una reflexión en torno a los formatos y géneros audiovisuales que con mayor frecuencia encontramos en el medio y sobre todo a las nuevas formas de expresión narrativa digital que permiten la creación colectiva. (Lloret y Canet, 2008. §.4)

Las posibilidades narrativas implícitas y sugeridas en el hecho de que la historia quede en manos de una comunidad que aglutina a múltiples usuarios son incalculables. Además, el acercamiento que se tiene con la audiencia no solo aumenta el engagement con los contenidos, sino que también zambulle al usuario en la diégesis de la misma ficcionalidad. Este proyecto busca darle al usuario la sensación de inmersión diegética a través de su estrategia transmedia, en la cual se integra el uso de comunidades virtuales y la interacción con el contenido.

Es importante destacar que la interacción y el debate no solo ocurre entre los usuarios y el contenido. Los usuarios ahora también tienen la posibilidad de relacionarse con otros usuarios en el mismo entorno mediático en vez del mundo real. Y este concepto se ha llevado al extremo, a tal punto que en la web ya es común encontrar comunidades enteras constituidas en base a intereses, gustos y tendencias. La inagotable naturaleza del internet mantiene a las comunidades en perpetua actividad. Y la constante actividad se traduce en la constante creación de contenido. En algunos casos creados en comunidad o, por lo menos, entre más de un usuario:

Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, solipsista, sino de forma colectiva, organizada. El artista deja de ser creador estricto para convertirse en productor. El artista desarrolla una herramienta que luego será el público el que la use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen porqué coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista. (Lloret y Canet, 2008, §.13)

Lloret y Canet (2008) destacan el formato de la ciberserie cuando se trata de interacción, participación de los usuarios y la creación colectiva:

Las ciberseries renuevan estrategias narrativas largamente consolidadas en el ámbito televisivo, incorporando recursos propios del medio online como la participación activa de la audiencia en el devenir de la historia y todas las facilidades que el medio interactivo permite para generar comunidades virtuales, elemento éste de primer orden para consolidar el universo de ficción promovido por la serie. (Lloret y Canet, 2008, §.35)

El formato de ciberserie, elegido para el espectro general de este proyecto resulta idóneo para incentivar este tipo de participaciones, crear y consolidar una comunidad que amplíe de manera autónoma los horizontes narrativos de la serie y además, proporcione información sobre las preferencias de los usuarios. Esto con la finalidad de que se pueda proyectar la serie hacia el futuro y se esté en

capacidad innovar con base en lo que la comunidad demanda. En algunos casos solo dando insumos para la expansión del universo, en otros, tomando las riendas y generando contenido acorde a los gustos y tendencias de los internautas.

En esta serie también se busca brindarle al usuario una experiencia expandida y basada en el contenido original. Lloret y Canet se anticipan a fenómenos que ya son parte de día a día en la web y ya son casi que estándares para todo aquel que desee crear una comunidad en línea basado en un audiovisual:

El usuario registrado tendrá acceso a todas las ventajas inherentes al hecho de pertenecer a esa comunidad virtual: visualización de nuevos capítulos, acceso a contenidos exclusivos para los miembros de la comunidad como detalladas biografías de los protagonistas, making of, trailers, participación en foros de debate relacionados con los personajes y el devenir de la historia, acceso a zonas exclusivas de chat, e-mails y listas de distribución, ... De este modo, las comunidades virtuales son parte importante de la estrategia que permite conseguir mayores índices de audiencia para las ciberseries, pero al mismo tiempo logran potenciar de manera la fidelización al portal que alberga la misma. (Lloret y Canet, 2008, §.36)

Es muy probable todas estas estrategias tengan su implementación en la futura producción de este proyecto. Por ahora volveremos al concepto de la creación colectiva y el inmenso potencial que ofrecen en el entorno audiovisual para futuro.

(...) Este cambio (la creación colectiva) es el que realmente permitirá en un futuro explorar todas las capacidades de los contenidos audiovisuales, la creación de nuevos géneros narrativos exclusivos para la red permitirá una evolución hacia otros productos y servicios sin explorar en la actualidad. Es decir, para incorporar el conjunto de reglas y normas implícitas que rigen la manera en que los contenidos deben ser procesados y presentados a fin de aprovechar al máximo las características del medio y ajustarse a las necesidades de la audiencia. (Lloret y Canet, 2008, §.50)

De nuevo Lloret y Canet predicen fenómenos comunicativos que se viven con creces en la actualidad, hace una década solo se veía su primigenia incubación, al día de hoy florecen con el insumo de las nuevas tecnologías emergentes. En la actualidad las redes sociales como Instagram y Snapchat han materializado, en sus plataformas, esta innovación de géneros y formatos, además, han convertido su contenido en un hito de la sociedad líquida planteada por Zygmunt Bauman. El concepto de las historias, piezas en las que integran múltiples medios (video, imagen, texto, música, gifs. etc.) en una única composición audiovisual cargada de significados intertextuales para generar nuevos significados hace tangible, por un lado, las características convergentes del medio. Y por otro lado resaltan las características intertextuales ya inherentes en los microrrelatos audiovisuales.

Es interesante también observar que fenómenos comunicativos actuales se preocupan cada vez más por esquematizar, simplificar y condensar problemáticas y expresiones socioculturales complejas. En los últimos ya se ha estandarizado nuevos medios y plataformas en línea que manejan su propio lenguaje y códigos comunicativos valiéndose de la fragmentación, la intertextualidad, la interacción, la brevedad, el debate y la creación colectiva en sus contenidos. Los memes, pese a su índole reduccionista, se instauran como expresiones comunicativas que integran todas las características ya mencionadas, se instauran como los nuevos instrumentos de crítica social y entretenimiento de la Posmodernidad. Si, además, se considera que muchos memes usan el recurso audiovisual para su propósito de sátira, parodia o humor y, adicionalmente, se reconoce que algunos ellos poseen una narrativa (en algunos casos implícita), el debate queda abierto en lo que respecta a si pueden llegar o no a considerar los memes como microrrelatos audiovisuales. Y aunque el tema pueda resultar prometedor para su análisis, ya se estaría entrando en otro campo de estudio no pertinente para esta investigación.

10.5.2.7 Formalismos y definición microrrelato audiovisual

Los microrrelatos, a nivel general, han sido expresiones culturales sujetas a una amplia terminología. “El término “microrrelato” fue utilizado por primera vez en 1977 por el escritor mexicano José Emilio Pacheco para referirse a Inventarios” (Cutillas, 2018. §.1). Dependiendo del autor se usan diferentes términos para definir lo mismo. Términos como: “minicuento”, “microcuento”, “minificción”, “relato hiperbreve”, o “ficciones súbitas” pululan entre los autores de esta figura literaria. El término “microrrelato” es el que más acogida ha tenido en la mayoría de los países de habla hispana. El término ha sido promovido sobre todo en España, Argentina y México países en lo que predominan grandes exponentes del microrrelato.

Ahora bien, centrándonos exclusivamente en los microrrelatos audiovisuales, el componente de la duración resulta definitivo. Aunque esta declaración puede sonar evidente e incluso redundante, es difícil trazar una línea cuando se busca establecer un límite en que tan corto debe ser una ficción para ser considerada un microrrelato: Guarinos (2010) encuentra este mismo problema en el texto: El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria:

Los textos audiovisuales también son medibles y, si bien, la proporción de reducción no es exacta a la milésima como en las ciencias experimentales, la reducción temporal que están alcanzando los relatos (y también las historias) audiovisuales actuales justifica la denominación relativamente reciente empleada para determinadas producciones: micro y nanometrajes. (p.1)

Ahora bien, Guarinos (2010) también saca a la luz formalismos y estándares de la industria que ayudan a esclarecer el panorama para que finalmente se pueda llegar a un consenso, o por lo menos, establecer una definición propia que sirva como referente para esta investigación y este proyecto:

De mayor a menor, largometraje es, según las academias de artes y ciencias cinematográficas, una película de duración superior a cuarenta minutos. No obstante, la duración media estandarizada es de noventa minutos. Mediometraje es una pieza audiovisual entre treinta y sesenta minutos. Cortometraje es el producto audiovisual de duración superior al minuto e inferior a los treinta minutos. Pero esta terminología se amplía ante la llegada de unidades menores que, aunque se emplean en el uso profesional y diccionarios especializados aún no tienen cabida en el Diccionario de la Real Academia Española. Al parecer de origen francés, el término micrometraje designa un corto no superior a tres minutos. El nanometraje es una pieza menor aún que el micrometraje. (p.4)

Para este proyecto particular, es apropiado asignar la definición francesa del microrrelato (de uno a tres minutos) como nuestro estándar y referente. Bien somos consciente que algunas piezas rebasan de el límite de los tres minutos y, por ende, dejarían de ser consideradas microrrelatos. Sin embargo, estas historias comparten muchas características narrativas y estructurales propias de los microrrelatos y es por eso que se seguirán considerando como tal a pesar de infringir el formalismo, estas excepciones poseen la esencia espiritual de la microforma que es lo pertinente y necesario para ser exponentes de esta investigación y, además, resulta conveniente poner los límites temporales en función de la narrativa y no de los formalismos. Aún así, los códigos comunes nos permiten generar mayor entendimiento en esta investigación y, es por eso que decidimos estandarizar la duración de la microforma, pesa a no seguirla con rigurosidad en on los guiones de la serie.

Lo cierto es que, debido a la relativa novedad del microrrelato audiovisual, las unidades de medida de formatos inferiores al cortometraje no han sido estandarizada, al menos en entorno profesional. De nuevo, Guarinos (2010) hace una reflexión de que los consensos empiezan a ser responsabilidad de los mismos organismos e instituciones que promueven la creación, producción y distribución de microrrelatos audiovisuales.

(...) No hay un concepto común de uso para diferenciar ambos términos al no haber sido fijada su definición. Son los festivales y concursos de uno u otro formato los que están definiendo la duración de estas piezas audiovisuales. Lo más extendido es usar el término nanometraje para piezas entre treinta segundos y un minuto de duración. (p.4)

Sin embargo, en los últimos años se han visto festivales que fomentan la hiperbrevedad y establecen duraciones incluso menores que los treinta segundos. Tal es el caso del *15 Seconds Horror Film Challenge*, convocatoria online que, como su nombre lo indica, incita a los realizadores a contar una historia de terror en apenas 15 segundos.

En este apartado, se considera valioso mencionar que Guarinos también resalta como las microformas, y los organismos que las promueven, se han encargado de hacer mucho más accesible la realización audiovisual, simplificando los procesos y requerimientos técnicos: “(...) Los festivales y concursos incitan a la creación anónima, de la calle, aconsejando el uso de *webcams* o teléfonos móviles para las grabaciones, en un intento más de nuestro tiempo de alcanzar la democratización de la creación.” (Guarinos, 2010, p.4). Algunos festivales, mundialmente reconocidos, están dando relevancia a este formato:

- *Filminute*: Festival internacional fundado en 2006, que promueve, presenta y premia ficciones de un minuto.
- *FilmOneFest*: Festival internacional que convoca películas de máximo 2 minutos de duración.
- *Three Minute Film Festival*: Festival internacional estrenado el 2014, convoca películas que no superen los 3 minutos de duración.

Ahora bien, además de su duración, otro aspecto importante para categorizar un audiovisual como microrrelato es su contenido. En la actualidad existen un sin número de expresiones audiovisuales cuya duración es bastante limitada pero su contenido temático y propósito es ajeno al de contar historias, por ello es bueno hacer la aclaración que la narración es indispensable para que una pieza sea considerada microrrelato audiovisual:

Los anuncios publicitarios, los videoclips musicales, los trailers... son todos textos cuya finalidad última no es la de contar una historia factual o ficcional, sino la de promocionar y vender una película, una canción o un producto comercial; no tienen intención última y única de contar una historia y la cuentan. Por ello, llamaremos microrrelatos a todo relato breve factual o no, aunque aquí nos centraremos en los textos que más claramente han optado por denominarse nanometrajes y micrometrajes, es decir, a los microrrelatos filmicos, marcados físicamente como textos por la disminución temporal del cortometraje. (Guarinos, 2010. p.3)

Resulta más que apropiada esta diferenciación y nos ayuda a tener un norte a la hora de juzgar la enorme cantidad de contenido audiovisual de corta duración que pulula en el internet y los entornos digitales

10.5.2.8 Estructuras presentes en los microrrelatos

Si bien los cortometrajes convencionales tienden a comprimir la estructura narrativa de largometrajes y brindar una experiencia sintetizada de la narración estructural clásica, la extrema brevedad del microrrelato hace muy difícil condensar las estructuras de guión tradicional de planteamiento, desarrollo, clímax y resolución. La tan limitada duración exige pensar en nuevas estructuras narrativas mucho más esquematizadas y sugeridas. En ellas solo se da información vital que deja preguntas y deja a la imaginación del espectador el trabajo de completar características contextuales y hoyos en la narrativa. Existe una estructura que proviene de la literatura y se ha instaurado como recurso estilístico en el cine tradicional. La estructura “In Medias Res” se ha instaurado como una de las más usadas en los microrrelatos debido a su capacidad de enmarcar, en muy poco tiempo, situaciones complejas y, a su vez, tener un alto componente emocional y de transformación en los personajes. In Medias Res, frase en latín que traduce: en el medio de las cosas, o en medio del asunto, consiste en empezar a contar el relato cuando la historia ya ha comenzado, usualmente se utiliza el clímax para evocar emociones fuertes y la ya mencionada transformación de los actores implicados.

Domingo Ródenas (2008) hace un especial énfasis en el cambio de estado de los personajes y cómo esto debe integrarse a la estructura del microrrelato:

La temporalidad como sucesión de acontecimientos; unidad temática, garantizada por ejemplo por un sujeto actor (o actante), la transformación de un estado inicial o de un punto de partida en otro distinto y final; unidad de acción que integre los acontecimientos en un proceso coherente; y la causalidad que permita al lector reconstruir nexos causales en una virtual intriga. (p.6)

Grandes películas de la gran pantalla utilizan la narración In Medias Res para generar impacto en la audiencia desde el primer momento. Películas como Memento (2000), Fight Club (1999) o The Social Network (2011) comienzan a narrar en clímax y, posteriormente, contextualizan narrando eventos precedentes. En el caso del microrrelato la contextualización es mínima o nula, por lo que se debe contar lo más posible en el mismo instante y la historia termina al momento de comenzar. En este tipo de estructuras es prioritario saber elegir la situación.

Lo importante en estos relatos es presentar el momento adecuado, sin condensar nada del pasado o del futuro, ni acumular elementos para la percepción. La presentación de un instante realza el hecho en sí mismo y a sus actores. (Guarinos, 2010, p.5)

David Howard y Edward Mabley (1995) menciona este componente como una virtud del guionista en su libro *The Tools of Screenwriting*: “The ability to force the audience to see only what the storyteller chooses”. Estos mismos autores recomiendan: “Make your film start like most films end” haciendo apología a elegir el momento de clímax como ya mencionamos anteriormente.

Adicionalmente, la estructura In Medias Res también da cabida a explorar los finales abiertos, esto con la finalidad de estimular a los espectadores hacer una reflexión, hacer conexiones mentales y llenar hoyos en la trama. Este componente puede ser potenciado al añadir intertextualidad y puede dar como resultado la subsecuente participación e interacción con el contenido.

La sistematización del cuento posmoderno de Zavala incluye elementos como que sea una obra rizomática, en proceso continuo de construcción donde es el lector quien termina de dar el sentido a un texto cargado de intertextualidad. (Guarinos, 2010, p.2)

González y Vela (2014) enuncian algunos principales exponentes de nuestro tiempo que aprovechan y se nutren de las características previamente mencionadas:

En los últimos años, fruto de una nueva sensibilidad posmoderna, han proliferado historias fragmentadas en la gran pantalla: desde Tarantino y González Iñárritu hasta Terrence Malick. Estas nuevas tendencias del guión incluyen historias que comienzan In Medias Res y que tienen finales abiertos. (p.1)

Ahora bien, no centrándonos tanto el plano general y enfocándose en los elementos particulares de la estructura de la microforma, Guarinos (2010) enuncia diferentes elementos de la estructura narrativa que buscan la simplificación, pero a su vez la optimización de la información:

Estructuras narrativas por composición diegética: La diégesis única queda reducida a la mínima expresión en lo que a historia se refiere. La secuencia única es un hecho en este tipo de producciones audiovisuales. En la mayor parte de los casos puede llegar a coincidir secuencia con escena como única unidad, sin la posibilidad de despliegue de trama y subtramas (...). (p.4)

Estructuras narrativas por composición temporal: Los mismos rasgos planteados en la composición diegética conducen a una organización temporal simple. La temporalidad es lineal y proyectiva, en la mayor parte de ellos sin juegos temporales de *flashbacks*. El tiempo escena o tiempo real es el dominante en los micro y nanometrajes (...). (p.5)

Añade además elementos que no son propios de la estructura, pero tienen un efecto directo sobre la misma y deben ser contemplados para la construcción del relato:

Título contextualizador: La brevedad temporal de un relato de estas características, como en el literario, hacen del elemento contextual un recurso necesario para situar y sugerir hacia dentro (...). (p.4)

Intertextualidad esencial: Por este mismo motivo de aprovechamiento de lo externo, la hibridación genérica y el apoyo en la intertextualidad redundan en elementos no ya de condensación sino de recurrencia a otros textos que de manera automática puedan venir a la memoria competente del espectador, supliendo así todo aquello que el guión no ha podido o querido decir por la limitación temporal. (...). (p.4)

Sugerencia general: Uno de los elementos más frecuentes en casi todos los relatos brevísimos es la mudez que no el silencio. Palabras sueltas, frases sueltas, muy escasos diálogos... ceden su poder a nanometrajes mudos donde la imagen visual se ve cargada de sugerencia (...). (p.4)

Enunciación: La maquinaria enunciativa que pone en marcha este mini-engranaje se manifiesta a través del dominio casi total del *showing* con muy pocas oportunidades para el *telling*. Es de notar que la gran mayoría de los textos son mudos. Al carecer de palabra hablada se obstaculiza la creación de personajes, pero también la de narradores. Se encuentran algunos casos sueltos de narradores homo e intradieгéticos, casi todos en monólogo de voz en *off*, pero casi ninguno de narradores extra/heterodieгéticos. De la misma manera las diversas formas de aparición de la focalización, del punto de vista cognitivo, resultan reducidas a la focalización externa, quedando conformadas al mínimo las focalizaciones internas y sus variantes e incluso las omniscientes. (p.5).

Personajes y acción: La fugacidad con la que aparecen los personajes no permite siquiera hablar de presencia de estereotipos, como tampoco de principales y secundarios. Sus actuaciones son tan simples que no los definen como esferas de acción; son más bien los rasgos indiciales y artificiales del personaje en sí los que revelan algo de su entidad como persona, por su aspecto y por su acto, que no actos, ya que por lo general sólo les da tiempo a hacer una sola acción, y quedan desdibujados como roles (...). (p.5)

Espacios: Si la falta de caracterización y entidad del personaje es un hecho en la microforma, más lo es con respecto al espacio. De la historia lo importante suele ser el personaje y su momento captado; el espacio queda

en un lugar vacío de importancia, quedando como espacios no construidos, limitándose a representar el lugar donde habita el personaje (...). (p.5).

8.5.2.9 Características y elementos narrativos del microrrelato audiovisual

En el apartado precedente se habló de elementos que influyen directamente sobre la estructura de los microrrelatos. Ahora enunciaremos características particulares que los constituyen a nivel narrativo, sin importar si estas tienen o no un efecto directo o indirecto sobre la estructura. Para este apartado, se mencionan a dos autores que han tenido un papel protagónico en esta investigación. Primero citaremos las características esenciales del microrrelato encontradas por Guarinos (2010) en el texto: "El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria". y luego se hará el mismo ejercicio con el texto de Susana Martínez (2011): "MICRORRELATO AUDIOVISUAL: La estética de la brevedad como "snack" cultural. "

Características esenciales del microrrelato según *Virginia Guarinos*. (Guarinos, 2010. p.4):

- Brevedad
- Indisolubilidad del título con la historia
- Estructura *in media res*
- Simpleza sintáctica (también visual)
- Inmediatez de lo narrado
- Efecto emotivo y/o reflexivo único de sentido metafórico
- Intensidad en la provocación de tensión lectora
- Sentido paródico y humorístico (menos en ficciones fílmicas)
- Intertextualidad e hibridación
- Ruptura de convenciones sintáctico-gramaticales (también en los audiovisuales)
- Variación estructural por suspensión, sin resoluciones finales cerradas y unívocas

Características esenciales del microrrelato según *Susana Martínez*. (Martínez, 2011. p. 5-6):

La autora clasifica, en este caso, los elementos narrativos del microrrelato según el tipo de influencia en la pieza audiovisual:

a. Rasgos discursivos: narratividad, hiperbrevedad e intensidad expresiva. En ocasiones también fragmentariedad y la hibridez genérica (su proximidad a la poesía, sobre todo).

b. Rasgos formales: derivados, en su mayoría, de la hiperbrevedad. Los más destacadas son:

b.1. Trama: ausencia de complejidad estructural

b.2. Personajes: mínima caracterización psicológica, raramente descritos, en muchas ocasiones anónimos, utilización de personajes-tipo...

b.3. Espacio: construcción esencializada, escasez o ausencia de descripciones, reducidas referencias a lugares concretos...

b.4. Tiempo: utilización extrema de la elipsis

b.5. Diálogos: ausentes si no son extremadamente significativos y funcionales

b.6. Final sorpresivo y/o enigmático

b.7. Importancia del título

b.8. Experimentación lingüística

c. Rasgos temáticos:

c.1. Intertextualidad: siempre entendida aquí como diálogo paródico con otros textos.

c.2. Metaficción

c.3. Ironía, parodia, humor

c.4. Intención crítica

d. Rasgos pragmáticos:

d.1. Necesario impacto sobre el lector

d.2. Exigencia de un lector activo

Gran parte de estos elementos ya han sido mencionados a lo largo de todo el apartado de microrrelato en esta investigación. Estos elementos hacen síntesis a través de otros autores y se instauran a manera de conclusión. Poniendo en evidencia que todos estos elementos convergen y se materializan en el microrrelato audiovisual. Se mencionan también nuevos elementos que constituyen una parte esencial en la construcción narrativa de microrrelatos audiovisuales, pero no se les da un mayor desarrollo, bien sea porque son claros y contundentes o porque no son relevantes para en este apartado en particular. En el siguiente apartado se propondrá nuevos elementos narrativos y estructurales que nacen de la relación entre el microrrelato y el género del terror, por ahora el ejercicio de enunciación de los elementos narrativos de la microforma sirve como marco de referencia contextualizador y a su vez como estado del arte en lo que respecta y la estructura y elementos narrativos de la microforma.

10.5.3 El microrrelato audiovisual de terror

10.5.3.1 El microrrelato audiovisual y la narrativa del terror

Ya teniendo sólidas directrices tanto conceptuales como teóricas del microrrelato audiovisual y del género del terror, solo resta poner las características de ambos en común. La integración del género y el formato en una pieza audiovisual da como resultado el microrrelato audiovisual de terror (MAT para abreviar).

Al poner las características inherentes al género y el formato en audiovisual en constante diálogo e interrelación se hace evidente que hay ciertos elementos narrativos y estructurales en los que son compatibles en género y formato. Cabe también destacar que estos elementos se potencian al integrarse en el MAT como una pieza única. A continuación, mencionaremos los elementos narrativos en los que el género y formato convergen, estos elementos pueden enmarcarse como las primeras características esenciales del MAT:

- **Situacionalidad:** Como ya hemos mencionado, el microrrelato audiovisual debe regirse bajo la simpleza estructural, una cualidad que contribuye mucho en este aspecto es que la historia sea contada en una sola secuencia, a veces en medio de la acción, como sugiere la estructura In Medias Res. Cuando la escena se ve reducida a una sola situación llamaremos a esto situacionalidad. La situacionalidad es compatible con el género del terror en la medida que para sentir miedo basta con una situación. Muchos de los principales miedos ya mencionados en la presente investigación (como las fobias, el miedo a lo desconocido, miedo a la muerte) son perfectamente enmarcables en una situación y no requieren un

contexto para ser entendidos. Como ya se mencionó, el miedo es la reacción natural a lo que nos asusta (Watson, 2009. p. 109) y para empatizar con este sentimiento una situación, una acción, una imagen o apenas un sonido es más que suficiente.

- **Confinamiento de espacios:** Muy de la mano con el punto anterior, poner límites concretos de espacio facilita la condensación temporal impidiendo que la historia se extienda a diferentes espacios y subsecuentes escenas. Esta medida corresponde a los límites de tiempo exigidos por el formato y, además, encerrar a los protagonistas resulta idóneo para crear la tensión que exige el género.
- **Subjetividad:** Limitar la historia a un punto de vista es una de las características esenciales del microrrelato, poner toda la situación desde la perspectiva de un único personaje simplifica la narrativa, esquematiza y condensa la historia. En el terror, la subjetividad es vital para generar suspenso y tensión, el punto de vista limita la información y hace imposible que el espectador pueda entender en su totalidad lo que está pasando. Este sentimiento debe explotarse lo más posible en los MAT.
- **Sugerencia general:** En el microrrelato prima la sugerencia y el rol del espectador como aquel que deduce a partir de limitada información audiovisual. Parte de la historia debe ser completada en la cabeza del espectador y la imaginación es la encargada de dar sentido completo a la pieza. En el terror, por otro lado, esta técnica se usa para sugerir al espectador y hacer que este imagine peligros más allá de los que sugiere la pieza. El fuera de campo es una herramienta esencial para la construcción de una atmósfera de miedo y tensión. Y este se nutre de la sugerencia para generar incertidumbre, lo que no se muestra puede dar mucho más miedo que el monstruo explícitamente en la pantalla. Además, la sugerencia puede ayudar a dar pistas en cuanto a la contextualización diegética, no se dice explícitamente, pero se sugiere como los personajes llegaron a meterse en esa situación. Los finales abiertos también funcionan de la misma manera, con base en lo que se muestra se debe inferir el destino de los personajes, que por lo general tiende a ser trágico gracias a los convencionalismos del género.
- **Transformación de los personajes:** Para que exista un espacio de reflexión, los microrrelatos priorizan la transformación y el cambio de estado de los personajes de un punto A a un punto B. Con el terror se busca una transformación similar. El cambio de estado de los personajes en el MAT

resulta evidente si el final es trágico, la muerte es también un tipo de transformación ya que en ella puede haber redención o liberación. En el caso que el protagonista sobreviva se debe hacer el mayor esfuerzo para que esta persona se convierta en una diferente a la que se presentó al iniciar el relato. Esto resulta bastante complejo debido a la limitación de tiempo, pero tampoco es imposible. Para que esto se pueda materializar la situación planteada debe ser intensa y cargada de emocionalidad, de ello se hablará a continuación.

- **Intensa emocionalidad:** El MAT está configurado para evocar emociones fuertes. Ya de por sí, los microrrelatos exigen intensa emocionalidad para que sean efectivos. Si esto se le suma el componente del miedo, la tensión y el suspenso que es propio de terror, en resultado es un paseo vertiginoso en el que tiene que predominar la constante ansiedad producto de la incertidumbre y subsecuente sorpresa, que despierta un gran flujo de adrenalina. En este caso las emociones son en su mayoría de connotación negativa (estrés, ansiedad miedo) pero estas tienen la función de despertar en el espectador un estado de conciencia absoluta, en la cual su atención va estar enfocada totalmente hacia la imagen el sonido y los detalles. Este bombardeo de emociones fuertes despierta el instinto de supervivencia del espectador, agudiza sus sentidos y proporciona constante estimulación, entretenimiento en su máxima expresión.
- **Sorpresa:** Este último apartado no requiere profunda explicación. La sorpresa y los giros inesperados en la trama es una de las cualidades que hace a los microrrelatos más efectivos, ya que hace que el espectador reconstruya la historia y reflexione sobre ella. La sorpresa también es un elemento esencial para asustar en el terror. Encontrarse de cara con algo inesperado es intimidante ya que no da tiempo de reaccionar y el resultado es la impotencia. En el MAT es necesario explotar la sensación de estar abrumado y saber que el antagonista está siempre un paso adelante de los personajes.
- **Condensación de la experiencia:** Este punto es el más abstracto de los mencionados anteriormente pero su utilidad es igualmente pragmática. El MAT debe esforzarse por condensar la experiencia de ver un largometraje de terror en apenas unos minutos. Para lograr esto se debe resaltar las características esenciales del cine de terror, y en ello no solo hablamos de los elementos narrativos ya mencionados. La atmósfera, el ritmo, el manejo del diseño sonoro y la construcción de espacios puede apropiarse directamente de los largos formatos. Apropiarse de estos conceptos hará que el MAT sea concebido como una experiencia concentrada y sintética de ver un largometraje de terror.

- **Hibridación de Géneros:** Como bien ya se mencionó en la historia del terror, la hibridación de géneros es una característica que define el panorama del género en el siglo XXI. Y en el microrrelato, sus características intertextuales y su índole convergente dan solvencia en lo que respecta a la combinación de géneros cinematográficos. Microrrelatos audiovisuales de terror como: *Chainsaw: A Horror Movie in Real Life* (2016, Escrito y dirigido por Ryan Connolly), *Time to eat* (2016, Escrito y dirigido por Luke Asa Guidici) y *Holiday Fear* (2017, Escrito y dirigido por Nicholas Payne Santos) combinan de forma efectiva el género del terror con la comedia, bien sea a través de giros inesperados o mediante la parodia del género.

Dependiendo de la historia que se quiera construir se le debe dar prioridad a unos elementos sobre otros. Pero para que el MAT sea lo más efectivo posible es bueno intentar cumplir en lo más que se pueda con cada una de las categorías previamente destacadas. Adicionalmente es importante aclarar que, más que ser reglas, estas categorías son una guía y no están exentas de ser transformadas o modificadas acorde a las necesidades de cierta historia en específico.

10.5.3.2 Microrrelato audiovisual de terror en la actualidad

Como ya se ha mencionado anteriormente, la creciente popularidad del microrrelato audiovisual debe mucho a los festivales y convocatorias digitales que incentivan la creación de microrrelatos. El MAT (Microrrelato Audiovisual de Terror) no es la excepción de ello, las categorías de terror bien son comunes en muchos de estos entes promotores. Adicionalmente, existen festivales que le dan cabida exclusiva al género, por mencionar algunos ejemplos:

- **15 Second Horror Film Challenge:** Ya mencionado anteriormente, competencia destinada a dar a conocer nano-formatos y experimentar con el género.
- **Screamfest:** Festival internacional que recoge todo tipo de formato en su festival, dentro de él, hay una categoría dedicada al filminuto: Super short films.

Entrando netamente a lo que sería los micro-metrajés de terror, en la actualidad, uno de los grandes representantes dentro del género del terror es David Sandberg; escritor, director y realizador sueco reconocido por su canal de YouTube: *ponysmasher*. En este predominan varios cortometrajés con duración no mayor a 4 minutos. Estas piezas se destacan por ser de bajo presupuesto (siempre tienen de protagonista a la misma actriz, su esposa y todos los cortometrajés son grabados en la misma locación, su casa.) y adicionalmente, las piezas se destacan por su gran calidad técnica y narrativa. Sandberg alcanzó la

fama mundial gracias a su cortometraje *Lights Out* (2013), producido para la convocatoria de internet: *Who's There? A Horror Short Film Challenge*. El cortometraje obtuvo los 14 millones de visitas en la plataforma y, tras este éxito, Sandberg se dedicó exclusivamente a la realización de microrrelatos de terror. A la fecha el director ha producido un total de 8 MATs publicados en su canal, todos muy bien recibidos y de gran popularidad. El segundo más visitado, *Coffer* (2014) alcanza los 2 millones de reproducciones. Además de la realización, el sueco también publica videos en los que explica cómo es posible la realización de filmes de bajísimo presupuesto. Su creciente popularidad en la web le abrió las puertas en Hollywood y tuvo la oportunidad de dirigir el largometraje *Lights Out* (2016) basado el corto homónimo de su misma autoría y, más recientemente, la película *Anabelle: Creation* (2017).

Dan Allen es otro realizador que explora el micro-formato de terror, en su canal de YouTube se puede encontrar una mini serie antológica de terror. Sin embargo, es irrefutable el título de antología en la medida que la unidad temática es ausente y las historias solo se relacionan en la medida que comparten el mismo género. Sin embargo, las piezas independientes terminan siendo buenos exponentes del MAT en la medida que ostentan una calidad técnica y narrativa bastante decentes. A la fecha ha publicado 5 capítulos en su canal, todos de una popularidad moderada. Estos son los dos más populares:

- ***The Mime***: Realizado por Dan Allen en 2018, tiene 1.6 millones de vistas en YouTube.
- ***Tap Tap***: Realizado por Dan Allen en 2018. tiene 10 mil vistas en YouTube.

A pesar de la popularidad de exponentes como David Sandberg, resulta bastante difícil encontrar micro-contenido de terror enmarcados en el formato de serie web, los micro-metrajés que se encuentran usualmente deben su existencia a su participación en algún festival o convocatoria de internet y su proceso de distribución raramente contempla a YouTube como plataforma destino exclusiva. Es debido a esto que la serie web planteada para esta tesis plantea elementos poco explorados, pero de gran potencial. Siendo el componente de serie un factor diferencial, una fortaleza competitiva y una oportunidad para explotar las características de convergencia y interacción que ofrece el formato.

10.5.3.3 Estructuras del microrrelato audiovisual de terror

Tras la investigación, el siguiente paso antes de escribir los guiones de la serie fue analizar microrrelatos de terror que destacarán por su efectividad narrativa y calidad técnica. Entre los MATs seleccionados se encuentra el trabajo de directores reconocidos como David Sandberg, mundialmente conocido por su trabajo en el ya mencionado cortometraje *Lights Out* (2013) y la directora Larica

Perera, cuyos cortometrajes de terror han sido selección oficial de festivales de cine a lo largo de todo el mundo. Para el proceso de selección del material nos centramos en MATs que cumpliera con criterios específicos como:

- Que los metrajes seleccionados provengan de plataformas de video para compartir contenido gratuitamente, tales como: YouTube y Vimeo. Esto debido a que estas son las plataformas en las que se va a incursionar con KarmaGeist.
- Los metrajes debían estar entre los 2 a 4 minutos de duración, con créditos.
- Los metrajes debían tener una calidad técnica profesional, por lo que la mayoría de metrajes han sido reconocidos en festivales.
- Los metrajes debían tener una historia clara y efectiva, esto a nuestro criterio.

Después de haber hecho una extensa depuración, finalmente llegamos a la selección del material objeto de nuestro estudio, que consiste en una lista de más de 40 metrajes. En el punto número 13 del presente documento: Anexos es posible encontrar la lista de todos los cortometrajes empleados en la investigación. Basados en estas piezas empezamos a comparar y a identificar qué elementos de la estructura se repetían y cómo funcionaban. Así, pudimos sustraer dos estructuras que fueran coherentes con lo que queríamos presentar en la serie.

La primera estructura es la principal, la utilizamos en la mayoría de los capítulos y además, es la que recopila la mayoría de los elementos en común de los cortometrajes analizados.

Estructura 1: *El modus Operandi*

1. **Planteamiento:** Se presenta al personaje (la víctima) en su espacio, por lo general una persona cotidiana en una situación cotidiana. De ser posible se debe priorizar que este espacio o situación revele rasgos de su personalidad y de su contexto.
2. **Detonante o la manifestación del monstruo:** El monstruo se manifiesta por primera vez y muestra un patrón de comportamiento (Modus Operandi), por lo general se manifiesta a través de un objeto inanimado (como el interruptor de la luz en *Lights Out* (2013)). Ante esto la víctima puede mostrarse escéptica, sentirse un poco nerviosa o, incluso, sentir curiosidad y fascinación por el fenómeno extraño.
3. **Investigar el fenómeno:** Cuando ya es ineludible y no hay posibilidad de ignorar el fenómeno, el personaje principal decide indagar sobre lo que está pasando e identifica cómo se comporta el monstruo.

4. **Percepción de peligro:** El personaje confirma la existencia del monstruo y a su vez, identifica la situación como algo peligroso, decide huir.
5. **Falsa alarma:** El personaje sale del rango del comportamiento del monstruo aprovechando que conoce su Modus Operandi, la víctima deja de interactuar con el monstruo y la ilusión de haber huido le proporciona tranquilidad.
6. **Ruptura de Modus Operandi:** Cuando la víctima se siente tranquila y ha bajado la guardia, el monstruo rompe las reglas del comportamiento que realizó anteriormente y ataca al personaje. Por lo general el ataque es un screamer y la acción se corta para darle fin a la historia, pero se sugiere cual es el destino del personaje, el final trágico es ampliamente usado en esta estructura.

En algunos cortometrajes como: Peephole (2018, dirigido por Jaron Henrie-McCrea) y Closet Space (2016, dirigido por David Sandberg) el punto 4 y 5 son omitidos, y solo se revela que el monstruo es peligroso hasta que rompe su Modus Operandi y ya no hay posibilidad de huir. Ambos cortos pueden encontrarse de forma gratuita en la plataforma YouTube, se recomienda su consulta.

Ahora bien, En aras de cumplir la premisa que se planteó para la serie de esta tesis, fue necesario hacer una modificación en el planteamiento de esta estructura. El punto presentado a continuación solo aplica para este proyecto en particular y es nuestra propuesta para dar una explicación del por que las víctimas son castigadas:

1. **Planteamiento KarmaGeist:** Se presenta al personaje en una situación de la vida diaria que revele a grandes rasgos su personalidad y su contexto. En la situación planteada debe haber un dilema moral, con la opción de hacer lo correcto. El personaje finalmente decide optar por el mal camino y asume que sus acciones no tendrán repercusiones.

Estructura 2: *El Falso Monstruo*

Otra constante, mucho menos predominante pero que igual que pudo apreciarse en el análisis de los cortometrajes fue la presencia de un falso monstruo. Para esta estructura, fue fundamental el trabajo de la directora Larica Perera en su cortometraje mundialmente conocido *TIK-TIK* (2016). Fue uno de los principales metrajes que contribuyeron para el desarrollo de esta estructura.

1. **Planteamiento: la amenaza:** Se habla o se sugiere la presencia de un monstruo u amenaza que puede perjudicar o atacar al protagonista.

2. **Presentación:** Se muestra visualmente lo que podría ser el monstruo u amenaza, de lo que se ha hablado antes.
3. **Pre-clímax:** llega el punto donde se cree que el monstruo va a atacar, la tensión se hace inminente pero el ataque no llega.
4. **Giro argumental:** la amenaza se manifiesta de forma inesperada, generalmente mostrando que el supuesto monstruo u amenaza de la que se hablaba, no era real o era otra cosa. Por lo general esta estructura tiene 2 desenlaces:

4.1 El desenlace paródico: El monstruo resulta no ser un peligro, es ridiculizado o el victimario resulta ser la víctima. Los MATs ya mencionados: *Chainsaw: A Horror Movie in Real Life* (2016), *Time to eat* (2016) y *Holiday Fear* (2017) todos cumplen con esta estructura y este desenlace particular. Solo resta aclarar que bajo este final nos salimos de los convencionalismos del género y la pieza resultante termina siendo un híbrido entre terror y comedia.

4.2 El desenlace sorpresivo y trágico: En este final quien parecía ser inocente o de confianza resulta ser el monstruo. Este final es evidente en el ya mencionado cortometraje *TIK-TIK* (2016) o el cortometraje *MASIE* (2014, dirigido por Ray Sullivan).

En *KarmaGeist*, los capítulos *Stephano* y *¿Rostro?* se nutren de esta estructura para darle variedad a la serie y evitar que la estructura se vuelva muy evidente o predecible.

Luego de producir las estructuras, el siguiente paso para la escritura fue desarrollar arquetipos de personajes que funcionaran para cumplir a cabalidad las estructuras planteadas y que además representen la premisa de la serie (*KarmaGeist*). Cabe destacar que, al ser un formato corto, no hay tiempo para introducir personajes secundarios, y los demás personajes que no son principales o monstruos, son únicamente figurantes y no suelen tener mucha relevancia en la historia. Estas son las características desarrolladas para los guiones, donde se trabajan a los protagonistas como víctimas y a los monstruos como antagonistas:

Víctimas (KarmaGeist):

Los personajes de la serie se caracterizan principalmente por cometer un acto incorrecto o reprochable, y sus historias giran en torno a esto. Por el formato, no es posible darle una completa caracterización al personaje, solo se puede conocer

de ellos es a través de su espacio, de su vestimenta y de sus acciones. Las características que comparten nuestros personajes son:

- Son personas que han cometido errores graves.
- La mayoría no se arrepiente ni quiere cambiar.
- Sus actos afectan a más personas además de ellos mismos.
- A pesar de las advertencias, siguen realizando los mismos actos.

Antagonistas (KarmaGeist):

Los monstruos dentro de la serie funcionan como entes que juzgan a los humanos, en cualquier situación, desde que cumpla con las características anteriores. Dentro de sus características físicas, tienen la posibilidad de materializarse de la manera que quieran, puede ser en objetos inanimados y en criaturas vivas o entes antropomórficos. Para mayor desarrollo se recomienda consultar el punto Universo, Bajo la numeración 11.4 del presente documento.

En este caso, los monstruos son la representación del castigo o la consecuencia que existe tras realizar un acto incorrecto. Dentro de las historias, los monstruos suelen regirse bajo las mismas reglas:

- **Tienen un modus operandi:** se puede identificar la forma y el orden de sus acciones. El modus operandi se usa mover la curiosidad de la víctima y poco a poco ir arrinconándolas sin que se den cuenta.
- **Se manifiestan a través de objetos inanimados:** Es común que los monstruos usen un elemento cotidiano para mostrar su modus operandi. Puertas, el switch de las luces, cuadros, instrumentos musicales, etc.
- **Todos rompen el modus operandi cuando atacan:** cada monstruo rompe sus propias reglas como maniobra de ataque hacia la víctima.
- **Su aspecto es determinado por la acción del personaje principal.**

Cabe aclarar que estas características de los arquetipos no se aplican en todos los personajes ni en todos los monstruos dentro de los MATs en general, solo se cumplen bajo este proyecto en particular. Usualmente en los MAT, los personajes principales están realizando acciones cotidianas, que no justifican la aparición de un monstruo, en la mayoría estas acciones son tan cotidianas que tampoco logran decir mucho de las personalidades de los protagonistas. Por otro lado, los monstruos tienen un funcionamiento similar en cuanto a la interacción con el personaje, pero su aspecto y forma de comportamiento no está condicionada por las acciones de los personajes.

10.5.3.4 Recomendaciones finales para la creación de MATs.

En el apartado anterior se realizó un análisis de diferentes microrrelatos audiovisuales de terror con la finalidad de proponer diferentes estructuras narrativas. Una vez cumplido esto cabe destacar que en dicho análisis también se logró identificar diferentes elementos afines a la narrativa que hacen a los MAT más o menos efectivos.

Como parte del proceso de selección y depuración de cortos aptos para el análisis se pudo evidenciar que la incorporación de cierta técnica narrativas o de lenguaje audiovisual que pueden enriquecer o empobrecer el discurso. A continuación, enunciaremos las más destacadas con la finalidad de ampliar conocimientos en la creación de MATs e implementarlas en el proyecto:

- **Un único personaje:** Para un manejo mucho más cómodo de la narrativa resulta efectivo contar la historia de una sola persona, esto contribuye a la limitación de tiempo y, por otro, potencia los valores inherentes al género. Una situación desconocida resulta ser mucho más intimidante si nos enfrentamos a ella solos. Esto no ocurriría si estamos en compañía de alguien. La soledad evoca vulnerabilidad y la ausencia de otra persona a quien acudir hace el peligro mucho más palpable. La soledad también limita al personaje de hacer reflexiones y lo empuja a actuar sin estar seguro de haber tomado la decisión correcta.
- **Poco diálogo:** El anterior punto contribuye a este, sin nadie a quien referirse los personajes suelen enfrentarse a estas situaciones en silencio y esto contribuye a la atmósfera de tensión y vulnerabilidad. Sin embargo, esto no quiere decir que la ausencia de diálogo sea total o absoluta. A veces resulta inevitable tener que hacer uso de este recurso para explicar un punto importante en la narrativa, y en ese sentido no hay nada de malo en usarlos, pero se recomienda hacerlo solo si es estrictamente necesario, y si se usan emplearlos con prudencia y dosificados. El diálogo sí puede ser muy útil, en cambio, para revelar la personalidad del personaje, por ejemplo, cuando alguien está nervioso y empieza a hablar para sí mismo.
- **El suspenso sobre la acción:** Muchos de los MAT presentes en la web tienden a que enfocarse en el momento de confrontación entre la víctima y el victimario, si bien esto puede aumentar el dinamismo de la pieza sacrifica por completo la tensión y el suspenso que debe ser estar presente en el género del terror. Se recomienda en este caso seguir los convencionalismos del género y mantener el suspenso tanto como sea posible. Para que esto sea posible también es recomendable que el

monstruo se manifieste solo hasta el final y que en el resto de la historia solo se sugiere su presencia, pero no se muestre explícitamente.

- **Predomina lo paranormal sobre el asesino psicópata:** Debido a la situacionalidad presente en el MAT tiende a ser más efectivo el uso de un monstruo paranormal, este es fácilmente asimilable en poco tiempo y no requiere una profunda construcción psicológica que implica tener a un asesino psicópata en la pantalla. Otro rasgo que favorece a lo paranormal es que se puede crear suspenso con mucha más versatilidad y, el asesino psicópata en cambio, exige la confrontación física y la acción, ambos rasgos que han demostrado no ser tan efectivos en la creación del MAT. Sin embargo, no se está totalmente exento de incluir a los asesinos psicópatas en los MAT, solo debemos ser claros que, por las exigencias del formato son mucho más difíciles de adaptar que el terror paranormal.
- **La víctima busca al monstruo:** Este punto va muy de la mano con las conclusiones sacadas en base a las estructuras que propusimos de los MAT. En los largometrajes de terror tradicionales es muy común la relación del monstruo como aquel que acecha a la víctima constantemente. Si bien este es un método efectivo para generar tensión en los largometrajes, en los microrrelatos terminan no siendo tan efectivos, principalmente por que la única forma de mostrar esta relación es a través de la confrontación y la acción, que de nuevo aclaramos, no son tan efectivos para la construcción de los MAT. Para los microrrelatos de terror, es más efectivo que la víctima sea la que sienta fascinación por el fenómeno extraño y se acerque a él movido por la curiosidad, y solo se de cuenta del peligro inminente hasta que ya no hay posibilidad de escapar.

De nuevo cabe aclarar que estas recomendaciones se presentan como una guía y no como reglas estrictas, estos elementos también están sujetos a su transformación y modificación en la medida que esto contribuya a la historia específica que se está creando.

10.5.4. Conclusiones

A través de la investigación se trataron dos temas principales, el género de terror y el microrrelato audiovisual, y, con base eso, se buscó la relación que existía entre ellos. Pudimos identificar los orígenes del terror cimentados bajo tradición oral y como estos evolucionaron hasta llegar a la literatura, de donde provienen los primeros largometrajes, adaptaciones de novelas literarias clásicas. Se puso en evidencia el miedo como motor fundamental para el género, y que esté a su vez ha generado la evolución del mismo, ya que el terror se encarga de representar miedos colectivos de la sociedad. A medida que la humanidad evoluciona, también se crean nuevos miedos, lo que automáticamente hace que el género se transforme y pueda innovar en la creación de monstruos y amenazas.

En lo que respecta al apartado de microrrelato, también se pudo establecer cuáles fueron sus orígenes: desde los mitos y leyendas que se realizaban a partir de tradición oral, pasando por la lírica, la prosa y la poesía llegando a los formatos cortos en el audiovisual. Así mismo se dio a conocer la historia y evolución del microrrelato audiovisual, el cual se originó en la publicidad, se desarrolló en neotelevisión y se democratizó con la llegada del internet. Así mismo se pudo observar como las esferas de pensamiento de la postmodernidad ha moldeado al microrrelato. También se pudo entender que, gracias a la nueva percepción estética de Zygmunt Bauman, postulada en sus principios de la “modernidad líquida”, el microrrelato pudo instaurarse en la sociedad actual. Así mismo se puso en evidencia cómo esta conciencia colectiva le ha atribuido valores como la brevedad, la intertextualidad y convergencia a los microrrelatos audiovisuales y cómo estos principios son compatibles con las nuevas tecnologías y los entornos digitales.

Se pusieron común los convencionalismos y estándares que existen en las estructuras y elementos narrativos tanto del género como del formato. Fue posible llegar a un consenso en cuanto a la terminología y conceptualización del microrrelato audiovisual y fue posible establecer códigos comunes para su posterior análisis y relación con el género del terror. Finalmente, se logró elaborar nuevas estructura y proponer nuevos elementos narrativos basándonos, por un lado, en las características intrínsecas del género, el formato y su relación; y por otro lado, en el análisis de microrrelatos audiovisuales de la actualidad. Todos estos elementos propuestos serán de utilidad para su implementación en la serie y serán el marco de referencia para otros trabajos con temáticas similares.

11. Biblia de la Serie

11.1 Descripción general del proyecto

Este proyecto es una antología de terror, cada capítulo durará aproximadamente tres minutos. La serie busca explorar cómo las decisiones y actos de la gente, tienen consecuencias inmediatas y palpables en el mundo real. En este caso, a través de entes sobrenaturales que actúan como castigadores o mediadores de los hombres.

El proyecto busca sustentarse, en un marco general, basando en una idea muy similar a la del Karma o el concepto teológico de la retribución. Varias religiones del mundo han aproximado a esta idea teniendo enfoques ligeramente distintos. "En la cultura moderna, se conoce como el deseo de recompensa por una conducta estimada buena y de castigo de una acción condenada como mala, es decir, del pago justo y del justo castigo." (Bonora, 2005)

En las religiones Dhármicas (hinduismo, budismo, jainismo, etc), se habla de esto concepto bajo el nombre de karma. Este actúa de una forma muy parecida al de una ley física, como el caso de la gravedad. En el caso del Karma, esta te rige bajo una ley de causa y efecto. Parvesh Singla (2009) enuncia en su libro: *The Manual Life of Karma* algunas definiciones y aclara que el concepto no es estrictamente religioso:

Karma significa "acción" o "acto" y nombra más ampliamente el principio universal de causa y efecto, acción y reacción que gobierna toda la vida. El karma también se considera una ley de origen espiritual. La gente ve esta teoría como la participación directa de Dios en este proceso, mientras que otros consideran que las leyes naturales de la causalidad son suficientes para explicar los efectos del karma. (p.5)

En las historias, este concepto se va a ver reflejado en la medida que, la ley de retribución, no solo actúa como una ley cósmica que se manifiesta en la vida de las personas. En nuestro caso las acciones de las personas tendrán una repercusión inmediata, encarnada en seres sobrenaturales que juzgarán el destino de sus víctimas. El Karma actuará desde su posición más severa y visceral.

11.2 Valores extra-narrativos de la serie

En lo que respecta a los valores extra narrativos de la serie, la creación de este proyecto está sustentado principalmente en tres puntos:

Primero, el panorama actual que se está viviendo en el género de terror. Este género ha evolucionado considerablemente y ha sido de los géneros que en los que se ha presentado mayor innovación en los últimos años. Al día de hoy se exploran temáticas que van mucho más allá de querer sobrevivir, ya sea a través de problemáticas sociales, como la ya mencionada *It Follows* (2014) o a través de la psicología, como es el caso de *Goodnight Mommy* (2014) o *The Babadook* (2014). Adicionalmente, como ya se ha mencionado en la investigación, últimamente se ha visto cómo el género se ha mezclado con otros géneros, creando subgéneros muy valiosos en el terror, transformándolo, y creando combinaciones antes impensables. Tal es el caso de películas como la ya mencionada *Låt den rätte komma in* (*Déjame entrar*) (2008 dirigida por: Tomas Alfredson) y *A Girl Walks Home Alone at Night* (dirigida por Ana Lily Amirpour, 2014), dos espectaculares ejemplos en lo que respecta a hacer difusa la barrera del género y hacer un interesante crossover entre el terror y el romance. Un caso muy similar es el de *The Cabin in the Woods* (2012) o *Shaun of the Dead* (2004), ambas exitosas combinaciones entre el terror y la comedia.

Este tipo de combinaciones se ha vuelto muy propias de las últimas dos décadas, y en estos últimos años esta práctica ha llevado al género a su auge y apogeo. No es gratuito el hecho de que muchos portales web como *Vanity Fair* y *Nerdist* (2017) se refieran al 2017 como uno de los mejores años que ha visto este género, entre sus más grandes logros podemos distinguir el aclamado film *Get Out* (2017), considerado por muchos (Travers, 2017) un clásico instantáneo del terror. Estas, cada vez más frecuentes innovaciones dentro del género del terror brindan a los guionistas nuevas herramientas para explotar en el guión, creando películas con más personalidad, dotadas de nuevas e innovadoras técnicas tanto audiovisuales como narrativas. Y estos nuevos recursos para contar historias han sido una fórmula acertada a la hora de dejar un mensaje claro y contundente. Debido a que el terror está pasando por uno de sus mejores momentos en décadas, queremos incursionar en él y explotar estas nuevas herramientas de vanguardia en el mundo cinematográfico.

Segundo, la serie antológica como factor diferencial. El formato de antología no es ajeno al género de terror, tanto en películas como series. Sin embargo, este tipo de narrativa dejó de ser tan popular desde mediados de los años 90's, dejando un lapso de casi 20 años con muy pocos productos antológicos de este género en lo que respecta a series, dejando únicamente cabida a los largometrajes. Retomar este formato puede ser muy valioso hablando de la versatilidad que puede llegar a

tener en cuestión de narrativa y lo que concierne a la distribución web. Este aspecto proporciona grandes posibilidades para la futura extensión del proyecto. Además, como ya se mencionó en la investigación, la antología de terror en las series web posee una representación mínima en lo que respecta a ciberseries. Y el formato ciberserie permite nuevas formas de narrar promovidas por el internet y los entornos digitales.

Tercero, internet como medio de distribución. Es evidente el poder que logran tener las redes sociales hoy en día, accesibilidad y alcance son una de sus cualidades más importantes. Queremos poder participar en este intercambio masivo de información, creemos que es nuestra mejor opción. Además, es también relevante decir que estas nuevas plataformas han creado un consumidor de contenido más inmediato y sintético. Los audiovisuales de formato corto se han vuelto boom en el mundo mundo de las redes sociales. El día de hoy, el branding content, y plataformas como YouTube e Instagram nos hace evidente la necesidad de contar historias cortas en formatos de cada vez menor duración. No es gratuito que haya aumentado el número de concursos en el cual se desafía a los realizadores audiovisuales a contar historias en el menor tiempo posible, desde historias de 5 minutos, pasando por los filminutos, hasta el ya mencionado festival 15 Seconds Horror, el cual desafía a los participantes a la producción de un cortometraje de apenas 15 segundos de duración.

Los audiovisuales en formato corto se ha vuelto bastante apetecidos en el mundo del internet. Es por esto que incursionar en las microhistorias resulta ser un método eficaz para la producción audiovisual y un método muy consciente de su tiempo y de su público. Para finalizar es también importante mencionar que el género del terror tiene una muy buena relación con el formato corto. Este género tiene la gran virtud de que es fácil de contarse a partir de una situación y sin la necesidad de tener un gran desarrollo de personajes o una compleja construcción de arcos narrativos. El terror es idóneo para contar historias de gran impacto en poco tiempo y es por esto que una serie web compuesta de micro-historias de terror es una propuesta que responde a las demandas de la actualidad.

11.3 Ficha técnica

11.3.1. Título:	KarmaGeist
11.3.2. Género:	Terror
11.3.3. Formato:	Serie Web
11.3.4. Creada por:	Alejandra Wilches y Juan Thomas Cano
11.3.5. No. de capítulos	Aprox. 10 por temporada
11.3.6. Duración por capítulo	de 2 a 4 minutos
11.3.7. Frecuencia de emisión	Semanal
11.3.8 Tagline	<i>Todo vuelve, de la mano de fuerzas desconocidas</i>
11.3.9 Logline	Personas cotidianas, con vidas cotidianas, se enfrentarán a entidades paranormales. Estas situaciones serán la representación de equivocaciones en su vida y las consecuencias serán equivalentes a ello.
11.3.10 Storyline	Una mujer de negocios, un joven amante de las fiestas, un apostador, un niño con un sueño, una chica que ya no vive con sus padres, un trabajador con falta de sueño, unos campistas y un carnicero. Todos ellos se encontrarán en un día más de su vida diaria cuando ante ellos se manifiestan fuerzas desconocidas. Estos fenómenos extraños moverán la curiosidad de algunos, otros simplemente no podrán evitarlos. Todos se verán involucrados en un juego cuyas reglas desconocen y cuyas consecuencias serán severas o fatales.

11.3.11 Audiencia Objetiva	
11.3.11.1 Segmento de edad	18 a 25 años
11.3.11.2 Sexo	Mixto
11.3.11.3 Intereses	<ul style="list-style-type: none"> - Interés en lo paranormal - Gusto por las novelas de terror - Gusto del cine clásico de terror - Escépticos - Gusto por formatos cortos de ficción - Afinidad por plataformas de video corto (Youtube, Vimeo)
11.3.11.4. Ocupaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes - Jóvenes en sus primeros trabajos
11.3.11.5. Estado Civil	Solteros

11.4 Personajes

11.4.1 Víctimas

Las víctimas son personas comunes y corrientes, pero tienen defectos y/o toman decisiones erradas. Sus rasgos de personalidad y sus motivaciones los lleva a obrar de forma incorrecta. Es por esto que su castigo es justificado y es equivalente a su falla. En algunos casos, sus monstruos son la vívida encarnación de un conflicto personal que viven en el momento.

CARACTERÍSTICAS PERSONAJE	REFERENCIA VISUAL
Episodio 1: Piso 27	
<ul style="list-style-type: none">- Nombre: Claudia Mora- Edad: 43- Sexo: Femenino- Ocupación: Analista y asesor económico.- Motivación: Ser una mujer de éxito, personal y profesionalmente.- Defecto dominante "Flaw": dispuesta a sacrificar sus principios<ul style="list-style-type: none">- para tener éxito.- Core Trait: Perseverante- Objetos: Smartphone- Características físicas: delgada, estatura promedio, con marcas de edad, pero preocupada por su apariencia, pelo castaño, con gafas y frecuente traje de oficina.	 <p data-bbox="885 1728 1446 1818">Figura 10. Itziar Ituño interpretando a Raquel Murillo en la serie televisiva: La Casa de Papel (Pina, 2017)</p>

Episodio 2: Juntos por siempre

- **Nombre:** Miguel
- **Edad:** 22 años
- **Sexo:** Masculino
- **Ocupación:** Estudiante
- **Motivación:** Dejar atrás el pasado.
- **Defecto dominante "Flaw":** Culpa
- **Core Trait:** Divertido
- **Características físicas:** Delgado, alto, blanco, pelo corto, tatuajes, piercings.
- **Características psicológicas:** Sufre de pena por la pérdida de un ser querido y además culpa con respecto a eso.



Figura 2. Ewan McGregor interpretando a Mark Renton en *Trainspotting* (1996, Boyle, D.)

Episodio 3: 3:21AM

- **Nombre Completo:** Catalina
- **Edad:** 26
- **Sexo:** Femenino
- **Ocupación:** Arquitecta
- **Motivación:** Divertirse
- **Defecto dominante "Flaw":** Irresponsable y no asume sus responsabilidades
- **Core Trait:** desenfocada
- **Objetos:** despertador
- **Características físicas:** delgada, tez blanca pelo negro y corto



Figura 3. Emma Stone interpretando a Sam Thompson en *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (2014, Iñárritu, A.G.)

Episodio 4: Retratado

- **Nombre Completo:** Jorge
- **Edad:** 24
- **Sexo:** Masculina
- **Ocupación:** Ladrón
- **Motivación:** Tener dinero
- **Defecto dominante “Flaw”:**
Roba
- **Core Trait:** Engañoso
- **Características físicas:** Es estatura promedio, tiene vello facial y es moreno. Acuerpado y viste de negro.



Figura 4. Rami Malek interpretando a Elliot Anderson en la serie *Mr. Robot* (2015, Esmail, S.)

Episodio 5: Stephano

- **Nombre Completo:** Juan David Riveros
- **Edad:** 13
- **Sexo:** Masculina
- **Ocupación:** Estudiante
- **Motivación:** Jugar en las grandes ligas de fútbol
- **Defecto dominante “Flaw”:** no mide las consecuencias de sus actos
- **Core Trait:** perseverante
- **Objetos:** balon autografiado
- **Características físicas:** Delgado, castaño, trigueño, con sudadera y jumper deportivo.



Figura 5. Jaeden Lieberher interpretando a Bill Denbrough en la película *It* (2017, Muschietti, A.)

Episodio 6: Hombre de negocios

- **Nombre Completo:** Manuel fernandez
- **Edad:** 32
- **Sexo:** Masculino
- **Ocupación:** Diseñador Industrial
- **Defecto dominante "Flaw":** No valora lo que tiene
- **Core Trait:** ambicioso
- **Objetos:** maletin / smartphone
- **Características físicas:** delgado, estatura promedio, pelo castaño ojas del cansancio, ropa de trabajo no muy formal.



Figura 6. Joseph Gordon Levitt interpretando a Tom Hansen en la película *(500) Days of Summer* (2009, Webb, M.)

Episodio 7: Tragamonedas

- **Nombre:** Julio
- **Edad:** 42
- **Sexo:** Masculino
- **Ocupación:**
- **Defecto dominante "Flaw":** Adicto al juego
- **Core Trait:** Avaro
- **Objetos:** Bolsa de monedas
- **Características físicas:** Hombre corpulento, alto, con camisa de franela, vello facial, canas.



Figura 7. Bradley Cooper interpretando a Eddie Morra en la película *Limitless* (2011, Burger, N.)

Episodio 8: Carne molida

- **Nombre:** Mario
- **Edad:** 40
- **Sexo:** Masculino
- **Ocupación:** Carnicero
- **Defecto dominante "Flaw":**
- **Core Trait:** Violento
- **Objetos:** Cuchillo
- **Características físicas:**
Hombre corpulento, de estatura promedio, con poco cabello.
- **Características psicológicas:**
Serio, no le sorprenden las cosas, acostumbrado a la sangre, violento.



Figura 8. Jesse Plemons interpretando a Ed Bloomquist en la segunda temporada de Fargo (2014, Coen, E., Coen, J.).

Episodio 9: ¿Rostro?

- **Nombre:** Julian
- **Edad:** 15
- **Sexo:** Masculino
- **Ocupación:** Scout
- **Defecto dominante "Flaw":**
Egoísta
- **Core Trait:** Tierno
- **Objetos:** Navaja
- **Características físicas:** Alto, de contextura media, pelo castaño y piel mestiza. Tiene pecas.
- **Características psicológicas:**
Es un niño maltratador, que hace bullying.



Figura 9. Nicholas Hamilton interpretando a Henry Bowers en la película It (2017, Muschietti, A.)

11.4.2 Monstruos

Todos los monstruos son entes paranormales y se comportan de la misma manera. Inicialmente demuestran su presencia a la víctima, de forma alejada, funcionando de una forma específica. Cuando la víctima detecta el funcionamiento, busca la forma de alejarse lo más posible de él, y eso les hace creer que están a salvo. En este punto, los monstruos rompen su comportamiento usual, llegando así a las víctimas.

CARACTERÍSTICAS MONSTRUO	REFERENCIA VISUAL
Episodio 1: Piso 27	
<ul style="list-style-type: none">● Tipo de monstruo: Clon● Características físicas: toma la apariencia de su víctima● Modus operandi: Imita los sonidos producidos por la víctima● Cómo lo rompe: Deja de imitar y actúa por voluntad propia.	
	<p>Figura 10. Itziar Ituño interpretando a Raquel Murillo en la serie televisiva: La Casa de Papel (Pina, 2017)</p>

Episodio 2: Juntos por siempre

- **Tipo de monstruo:** Mujer fantasma
- **Características físicas:** Mujer desarreglada, estatura promedio, no se le distingue el rostro.
- **Modus operandi:** Se comunica con su víctima por medio de palabras escritas en la pared.
- **Cómo lo rompe:** Apareciendo en la realidad.



Figura 11. Daveigh Chase interpretando Samara Morgan en la película: The Ring (2002, Verbinski, G.)

Episodio 3: 3:21

- **Tipo de monstruo:** Sombra
- **Características físicas:** figura Humana no definida, dedos puntiagudos en forma de garras
- **Modus operandi:** Aparece en sueños
- **Cómo lo rompe:** se manifiesta en la realidad



Figura 12. Dementor, criatura de la película Harry Potter y El Prisionero de Azkaban (2004, Cuarón, A.)

Episodio 4: Retratado

- **Tipo de monstruo:** Hombre del cuadro
- **Características físicas:** Hombre de mediana edad con apariencia de los años 50's.
- **Modus operandi:** Sale del cuadro.
- **Cómo lo rompe:** Encierra a la víctima en el cuadro.



Figura 13. Robert Mitchum interpretando a Harry Powell en *The night of the Hunter* (1955, Laughton, C.)

Episodio 5: Stephano

- **Tipo de monstruo:** Bestia
- **Características físicas:** rasgos animales, garras y colmillos.
- **Modus operandi:** atrae niños al bosque (devuelve el balón)
- **Cómo lo rompe:** se queda con el balón

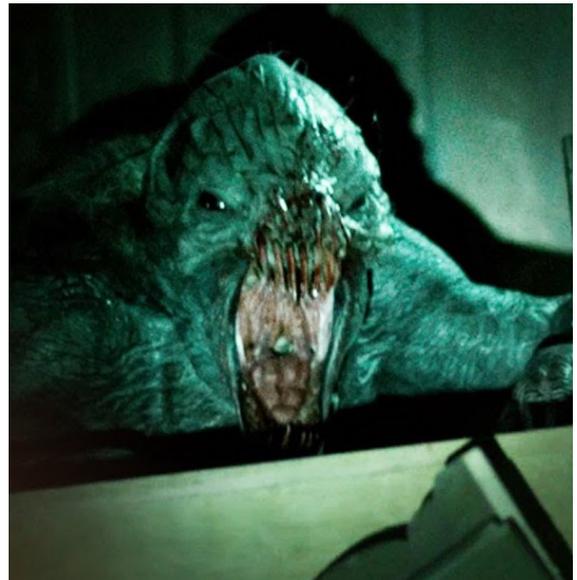


Figura 14. Bestia de la película *Animal* (2014, Simmons, B.)

Capítulo 6: Hombre de Negocios

- **Tipo de monstruo:** Ente con figura humana
- **Características físicas:** hombre de traje impecablemente vestido, mirada siniestra e inexpressiva.
- **Modus operandi:** teletransportación
- **Cómo lo rompe:** No lo hace



Figura 15. Jon Hamm interpretando a Don Draper en la serie de televisión Mad men. (2007, Weiner, M.)

Episodio 7: Tragamonedas

- **Tipo de monstruo:** Máquina tragamonedas
- **Características físicas:** Usuales, tragamonedas colorido.
- **Modus operandi:** El jugador gana los objetos que salen en la pantalla.
- **Cómo lo rompe:** El jugador tendrá la obligación de utilizar los objetos que gana.



Figura 16. “Lights of The Casino” en el Golden Nugget Las Vegas Hotel & Casino, Las Vegas, EE.UU. (2018, Dare, B.)

Episodio 8: Carne molida

- **Tipo de monstruo:** Cabeza de cerdo, toma forma antropomórfica
- **Características físicas:** Cabeza de cerdo muerto (usual)
- **Modus operandi:** Lloro sangre, hace sonidos para llamar la atención de la víctima.
- **Cómo lo rompe:** Empieza a mover objetos (otros cerdos), se materializa con forma antropomórfica.



Figura 17. Marti Matulis interpretando a "Piggy Man" en la serie televisiva: American Horror Story: Roanoke (2016, Murphy, R.)

Episodio 9: Rostro?

- **Tipo de monstruo:** Bestia antropomórfica
- **Características físicas:** Características humanas, rostro viscoso, sangre negra.
- **Modus operandi:** Asusta con una máscara falsa, haciéndose pasar por un campista más.
- **Cómo lo rompe:** Se quita la máscara falsa, arrancando también su propia piel.



Figura 18. Monstruo principal de la película: Sinister (2012, Derrickson, S.)

11.5 Episodios

11.5.1 Tema y repercusiones

CAPÍTULO	TEMA	REPERCUSIÓN
1. <i>Piso 27</i>	Indiferencia y egoísmo	Muerte y sustitución
2. <i>Juntos por Siempre</i>	Culpa	Desaparición
3. <i>3:21 AM</i>	No asumir responsabilidad por sus acciones	Muerte
4. <i>Retratado</i>	Robo	Encierro
5. <i>Stephano</i>	Pasión	Amistad con la bestia
6. <i>Hombre de Negocios</i>	Ambición e ingratitud	Posible muerte
7. <i>Tragamonedas</i>	Codicia	Suicidio
8. <i>Carne molida</i>	Crueldad animal	Muerte
9. <i>Rostro?</i>	Cobardía	Posesión

11.5.2 Sinopsis por capítulo

Episodio 1: *Piso 27*

Claudia se encuentra en la sala de juntas a punto de firmar un documento importante en presencia de dos ejecutivos de la oficina, firma ante la presión y se decepciona de si misma. Más tarde la mujer lee una noticia en internet sobre un escándalo que involucra su firma y que la decisión de los ejecutivos pueden afectar a miles de empleados. La mujer recoge sus pertenencias y se dirige al ascensor. Al llegar al elevador se da cuenta que este no funciona y opta por usar las escaleras de emergencia.

En las escaleras hay un letrero que anuncia: Piso 27. Claudia se da cuenta que alguien replica los sonidos producidos por ella en algún piso de abajo. Ella presupone que es un bromista y se dispone a bajar. A medio camino se van las luces del complejo. Con ayuda de la linterna de su celular, la mujer se dirige a la

puerta que da al pasillo del ascensor del piso más cercano, pero esta solo abre del exterior. Aún se replican los sonidos en algún piso de abajo, la mujer pregunta impaciente si hay alguien ahí, pero todo queda en silencio. Sin respuesta, la mujer baja un piso más abajo con la esperanza de abrir la puerta, pero es inútil. Nerviosa por que aún se replican los sonidos, Claudia le grita al bromista que pare. De nuevo hay silencio y claudia se pone más nerviosa, trata de hacer una llamada, pero no tiene señal. De repente Claudia empieza a escuchar pasos de alguien bajando por el piso de arriba, duda, pero al escuchar a alguien acercarse empieza a bajar con rapidez. Uno a uno los pisos disminuyen y cuando la mujer ya va a llegar al primer piso llega de nuevo al Piso 27. la mujer se escucha a ella misma en los pisos de abajo golpeando la puerta y pidiendo auxilio. La mujer cae al piso resignada y grita desesperada. De repente se prenden las luces y se escucha a alguien subir lentamente. En las escaleras aparece la figura de Claudia, pero con una sonrisa siniestra mirándola fijamente. En el pasillo del ascensor se escuchan los gritos de claudia y un par de golpes violentos en la puerta que da a las escaleras de emergencia. todo queda en silencio y, de la puerta, sale Claudia con una mirada siniestra.

Episodio 2: *Juntos por Siempre*

Dentro de una discoteca se encuentra Miguel. Él está muy agitado y cansado, entra al baño a refrescarse. Estando en el baño, ve una frase escrita en la pared, una frase de amor, él la completa. Luego de eso, empieza a ver mensajes para él en todo el baño, hasta que, en uno, le han dejado un anillo de compromiso. Miguel se asusta mucho, e intenta escapar, ahí se da cuenta que está encerrado y alejado de la discoteca. Palabras en todo su cuerpo empiezan a aparecer. Al intentar borrarlas con agua, el anillo vuelve a aparecer y Miguel lo tira por el grifo. La música vuelve a aparecer y ya no tiene marcas en su cuerpo, todo parece estar normal nuevamente. Miguel intenta abrir la puerta y sigue encerrado. La luz empieza a parpadear mientras él se da cuenta que tiene el anillo puesto en la mano. La silueta de una mujer se le acerca por la espalda y le toca el hombro. Miguel desaparece y el baño vuelve a la normalidad.

Episodio 3: *3:21AM*

Un automóvil con una abolladura y un poco de sangre en su parachoques se estaciona a altas horas de la noche en un garaje, del vehiculo sale Catalina, una joven en estado de embriaguez que mira preocupada el frente de su vehículo y con esfuerzo lo cubre con un protector para automoviles. La joven sale del vehículo y se dispone a entrar a su apartamento. Más tarde en la noche, del vehiculo se empieza a proyectar una sombra con forma humana, la cual abre con suavidad la puerta del edificio e ingresa a la residencia. La sombra se dirige a la alcoba principal y, con sigilo, abre la puerta. Catalina, quien se ha acostado con la

ropa con la que llegó, se despierta al escuchar el tenue ruido en la puerta, somnolienta mira en cada rincón de su alcoba sin encontrar nada, se detiene para ver la hora en su despertador, son las 3:21. La chica pone el reloj de nuevo en la mesa cuando cree ver una sombra pasar por una esquina de su cuarto, se incorpora en sus codos y se tranquiliza al ver que no hay nada. La sombra está parada al otro costado, al que está no viendo Catalina. cuando la joven ve la sombra, esta empieza a estrangularla con una mano mientras apaga sus gritos con la otra. Catalina despierta empapada en sudor, se tranquiliza aliviada de que es un sueño, mira la hora y queda petrificada con lo que ve: son las 3:20 am. Se escucha el chirrido de la puerta y la joven mira con horror lo que se asoma.

Episodio 4: *Retratado*

Jorge es un ladrón de casas, que está en busca de una nueva presa. Tras esperar e investigar, ve una casa perfecta, pues es bastante grande. De ella, sale un hombre en traje y con sombrero en las primeras horas de la mañana. Jorge espera un buen tiempo para entrar, por seguridad.

Entra a la casa, forzando la puerta, y se da cuenta que esta totalmente vacía, empieza a caminar y al llegar a la sala ve una foto en la mitad de la pared del hombre que salió en la mañana, sin embargo, esta esta fotografía el hombre se ve mucho mayor.

Jorge coge la fotografía para verla mejor, el timbre suena y Jorge se asusta, dejando caer la fotografía al suelo. Sigilosamente se acerca a la puerta y mira por el ojillo, detrás de la puerta está el mismo hombre de la foto mirando fijamente. Jorge se asusta mucho y vuelve a la sala para buscar una salida diferente. Al llegar, encuentra que el portarretratos está puesto nuevamente en la pared, pero no hay nadie en la foto.

En ese momento, la puerta principal se abre, Jorge escucha y sale corriendo hacia ella para escapar. Atraviesa la puerta y vuelve a aparecer en la sala, frente a él está el hombre del cuadro, de espaldas, sosteniendo el portarretratos. Jorge se queda inmóvil, intentando no hacer ruido, da un paso atrás y el hombre se voltea, se queda mirándolo y antes de que Jorge pueda escapar, lo ataca poniendo el cuadro sobre su rostro. Una gran luz blanca consume a Jorge, cuando vuelve a abrir los ojos, ve nuevamente la sala, desde otra perspectiva, desde la perspectiva del cuadro colgado en la pared.

Episodio 5: *Stephano*

Juan David, un niño de 12 se encuentra solo en la cancha de fútbol de un parque en la noche, hace un tiro a la cancha intentando conseguir el gol, pero falla. Se ve

cansado, saca su reloj y ve varias llamadas perdidas de su mamá, son las 8:50 de la noche. El chico se dispone a recoger sus cosas, su balón está autografiado con el apellido: Stephano. En su maleta hay un sticker de su ídolo futbolista con la frase: “puedes lidiar con lo que sea, pero solo si amas algo lo suficiente” - Paolo Stephano. La mirada del chico cambia, arroja al piso su maleta y decide intentar de nuevo el tiro. Falla numerosas veces y, por su frustración, da un golpe con más fuerza de la necesaria. El balón rebota en un palo y cae en un rincón oscuro del parque, cubierto por árboles y matorrales. El chico se aproxima tímidamente cuando, de los matorrales, le arrojan el balón de vuelta. El chico arroja el balón de nuevo y, otra vez, se lo devuelven. David sonríe y arroja el balón una vez más, esta vez el balón no llega. La sonrisa de David se borra. Busca ayuda en el parque, está totalmente vacío. El chico duda y se adentra en los matorrales.

David llega a una especie de bosque y escarba entre la tupida vegetación por su balón. En un pequeño claro David logra distinguir algo que parece ser un balón, al acercarse se da cuenta que, sí es un balón pero no es el suyo, distingue en él marcas de zarpazos y mira asustado a su alrededor. Hay muchos balones, todos rasgados. Tras escuchar un ruido entre los arbustos. David sale a correr sin saber a dónde va. Algo lo hace tropezar, es su balón. Lo recoge y sigue con su carrera. El chico sale de los arbustos y cae en el parque. Aliviado mira su balón y la firma ignorando que, en el centro de la cancha, hay una figura de una bestia, con rasgos animales, acercándose al chico.

Episodio 6: *Hombre de Negocios*

Manuel, de 32 años viaja en la noche en un metro bus junto a su pareja. Ambos tienen una discusión acalorada en la cual él dice que ella lo aconsejó mal en una decisión laboral y que generaría muchos más ingresos en un trabajo que rechazó. Ella se justifica diciendo que ese trabajo no iba a hacer feliz. La discusión no termina bien y la mujer baja molesta en la siguiente parada, dejándolo a él solo en el bus.

En la estación, a Manuel le llama la atención un hombre de negocios impecablemente vestido, con un maletín de cuero, que lo mira de manera extraña. El bus arranca, Manuel mira las calles sin reconocerlas, saca su celular y una aplicación le dice que está a dos paradas de su destino: Laureles. Manuel mira absorto por la ventana cuando llega a la siguiente estación, tres personas se bajan del bus dejándolo solo. Manuel ve algo extraño en la estación.

El mismo hombre de negocios de la vez pasada está mirándolo, se inclina para confirmar que es el mismo hombre. El autobús se aleja y Manuel no le quita los ojos de encima al extraño individuo. Manuel mira nervioso el indicador de la parada: PRÓXIMA ESTACIÓN: LAURELES, Mira impaciente la ventana para ver si

el hombre de negocios va a estar en la estación. El hombre está esperándolo en la estación desolada.

Manuel mira el indicador que le indica que baje, duda y decide quedarse en su puesto, sin mirar al hombre. las puertas del bus se abren y el hombre sube al bus. Manuel nervioso mira por la ventana, el hombre se sienta atrás de él. Manuel mira impaciente las calles buscando la estación. El hombre de negocios se inclina a Manuel, quien se encuentra petrificado. El bus frena y manuel da un salto hacia la puerta y baja del vehículo. Baja y camina con rapidez sin mirar atrás, voltea cuando el bus se ha ido, suspira aliviado al ver que no hay nadie en la estación.

Observa las calles desoladas a su alrededor, no parecen ser muy seguras. Escucha un ruido en un callejón y vuelve a caminar impaciente. Manuel voltea en una esquina y ve al hombre de negocios parado a unos metros de él. Se asusta y camina con rapidez por donde vino. Manuel golpea en un portón metálico de una tienda pidiendo ayuda. Ve al hombre de negocios en la esquina mirándolo. De repente, una luz se acerca de la lejanía, es un carro. Manuel le hace señal y el vehículo se detiene, es un taxi. Manuel sube a toda prisa y le da indicaciones al conductor mientras mira al hombre de negocios alejándose por el panorámico trasero. Suspira aliviado, voltea lentamente y queda petrificado al ver el maletín de cuero en el puesto del copiloto.

Episodio 7: Tragamonedas

Julio se encuentra en un casino jugando en la máquina tragamonedas sosteniendo una bolsa llena de fichas en su mano. Luego de estar bastante tiempo jugando, las fichas están a punto de acabarse, por lo que Julio se para a comprar más. Mientras camina a la taquilla, ve en una esquina una bolsa llena de fichas. Sin dudarlo, Julio las coge sin que nadie se de cuenta y se vuelve a sentar en la máquina. Empieza a jugar con las nuevas fichas y empieza a ganar. Elementos diferentes a los usuales empiezan a salir en la pantalla de la máquina, y respectivamente empiezan a salir de forma física como premio. Cada vez las cosas que salen se vuelven más raras, asustando a Julio. Él se va, pero olvida la bolsa de fichas, se devuelve a buscaras y la máquina toma control sobre él, llevándolo al suicidio.

Episodio 8: Carne Molida

Mario se encuentra rebanando partes de un cerdo sobre una mesa metálica en un cuarto trasero de la carnicería. Luego de un rato, escucha un sonido proveniente de las vitrinas del cuarto principal del lugar. Mario sale a mirar y ve que la cabeza de un cerdo está llorando sangre, la saca sin pudor y le limpia la sangre, como si fuera algo normal. Al volverla a dejar en la vitrina, ve que nuevamente está

pasando y parece estar enojado. La limpia y la deja donde estaba, vuelve al cuarto trasero y la cabeza del cerdo está sobre la mesa metálica. Julio le atraviesa un cuchillo, haciendo enojar al monstruo, este empieza a mover todo a su alrededor, Julio se asusta mucho. Repentinamente todo se calma, parece que no va a pasar nada más. Julio mira aliviado mientras una figura tras de él se forma, esta figura tiene cabeza de cerdo.

Episodio 9: ¿Rostro?

En lo profundo de un bosque, se encuentran dos niños scouts frente a una fogata. A lo lejos, unos hombres con máscaras de animales los están vigilando. Mientras uno de los niños, Julián, intenta asustar a Daniel contándole una historia de terror, los enmascarados se acercan a ellos sigilosa y cuidadosamente, logrando que los niños no los perciban. Justo cuando los niños llegan al momento más terrorífico de la historia, la fogata se apaga por el derrame de una botella de agua. Todo queda oscuro. Uno de los niños logra prender una linterna, apunta a su alrededor y los hombres enmascarados están sentados junto a ellos.

Los niños se asustan mucho, y Julián saca una navaja de su bolsillo apuntando al monstruo, mientras grita que se lleve a Daniel en vez de a él. Todos lo miran fijamente mientras el monstruo agarra la navaja que había sacado Julián, y sin dudar se la entierra en la cara, arrancando así la máscara, derramando una sustancia negra y viscosa. Julián, hipnotizado, coge la “máscara” del monstruo, y se la pone sobre su rostro

11.5.3 Formato de estructuración de capítulo

Acto I

- Presentación del personaje: Personaje cotidiano en una situación cotidiana
- Presentación del monstruo: Cómo funciona el comportamiento del monstruo (modus operandi)

Acto II

- Personaje y monstruo: Personaje investigar el fenómeno paranormal, movido por la curiosidad.
- El personaje confirmar el fenómeno, percibe un peligro y tiene la necesidad de huir.

Acto III

- El personaje se siente tranquilo (lejos del modus operandi del monstruo), el monstruo parece estar lejos del alcance.
- Hay una falsa alarma del monstruo.
- El monstruo rompe su comportamiento usual (modus operandi) y atrapa al personaje.

11.5.4 Orden y roles de los capítulos

El orden de los capítulos fue establecido al asignarle a cada uno un Rol específico. Estos roles tienen como objetivo vincular los más posible a la audiencia y proporcionar variedad temática y estructural:

CAPÍTULO	ROL	JUSTIFICACIÓN
1. <i>Piso 27</i>	Piloto	Se introduce la serie con una historia impactante y estructural, que representa de forma clara la premisa.
2. <i>Juntos por Siempre</i>	Refuerzo de estilo	Busca establecer constantes en cuanto a estructura y temática.
3. <i>3:21 AM</i>	Refuerzo de estilo	Busca reforzar las constantes en cuanto a estructura y temática.
4. <i>Retratado</i>	Refuerzo de estilo	Busca reforzar constantes en cuanto a estructura y temática.
5. <i>Stephano</i>	Punto de quiebre	Capítulo con final no trágico, busca dar variedad evita que la serie sea impredecible

6. <i>Hombre de Negocios</i>	Refuerzo de estilo	Busca reforzar las constantes en cuanto a estructura y temática.
7. <i>Tragamonedas</i>	Refuerzo de estilo	Busca reforzar las constantes en cuanto a estructura y temática.
8. <i>Carne molida</i>	Capítulo Gore	Para construir antesala al final de la temporada, se busca incluir el capítulo con mayor violencia visual.
9. <i>¿Rostro?</i>	Final de temporada	Capítulo impactante e innovador el lo que se refiere a las estructuras narrativas planteadas.

11.6. Diseño de universo

Debido a la naturaleza antológica de esta serie, es necesario unificar las historias usando recursos diferentes a la narrativa. Puesto que, en lo que respecta a la historia, los capítulos son unitarios y no se relacionan entre sí. Para darle unidad temática al proyecto se tiene pensado hacer una pequeña construcción de universo cuyas reglas operen en cada una de las historias. Estas reglas tienen como finalidad hacer que el espectador identifique las constantes y sienta una relación extra-narrativa entre cada uno de los capítulos. El fin último de esto es hacer sentir a la audiencia que todas las historias tienen lugar en el mismo universo. Esto es indispensable para que la serie sea concebida como un todo y no una compilación de cortometrajes de terror. Para lograr este objetivo emplearemos dos elementos que ayudarán a crear esta noción. El primero será definir reglas de universo, y el segundo será añadir elementos autorreferenciales en los capítulos.

11.6.1 Reglas de universo

Estas serán cumplidas a cabalidad en cada una de las historias, sin excepción, Las reglas definirán el contexto en el cual están inmersas las historias y pondrán límites claros entre lo que es posible y lo que no. Debido a que nuestra serie posee elementos sobrenaturales y antagonistas que se comportan bajo ciertas normas, es indispensable aclarar ciertas directrices de comportamiento de estos seres sobrenaturales y su relación con los seres humanos. A continuación, las reglas de universo indispensables para entender la naturaleza de los monstruos y su relación con su contexto:

1. **Contexto sociocultural:** El universo planteado es muy parecido a la realidad. Las historias tomarán lugar en el mundo contemporáneo, para precisar en siglo XXI, con su misma configuración sociocultural, avances tecnológicos y antecedentes históricos. Aunque no se especifique el año, la tecnología dará indicios de que las historias toman lugar en el año vigente. El lugar concreto no está definido debido a que el idioma y el país depende del agente de la industria encargado de producir la serie.
2. **Idioma y Región:** Asumiendo que la producción sea colombiana el idioma será el español y la ciudad nunca será especificada. La idea de esto es explotar las temáticas universales presentes en las historias, se quiere dar la idea que puede pasar en cualquier ciudad del mundo moderno. El acento de los actores será neutro y tampoco se darán indicios de alguna región o país específico. Este último aspecto busca que incluir a la mayor parte de la población que hable el idioma, independientemente de su país de origen, y además, busca incluir a usuarios que no hablen el idioma pero sientan afinidad con el tema de la serie, para ello se usará el recurso del Closed Caption y se tendrá que abolir cualquier tipo de coloquialismo que dificulte el entendimiento y haga referencia a una región o país específico. Se busca un producto incluyente y con códigos lingüísticos universales.
3. **Los seres sobrenaturales:** La principal diferencia del universo de la serie con respecto al universo real será la presencia de estos seres. Son entidades cambiantes, capaces de tomar diferentes formas, inteorizables por las leyes físicas de la actualidad. No son estacionarios, aparecen y desaparecen de forma esporádica en el mundo, son errantes y sin objetivo claro. También se desconoce si pueden morir o no, pero no son muy numerosos en el mundo, por lo que se presupone que su existencia es efímera. Lo que sí se puede apreciar es su fascinación por el mundo de los

humanos. Prefieren permanecer en el anonimato y por ello, nunca se manifiestan explícitamente como lo que son. Observan las relaciones humanas pasando desapercibidos, tomando la forma de un humano, un animal o incluso de un objeto. No son omnipresentes, se mueven por el mundo aleatoriamente y que un humano se encuentre con ellos depende del azar. El alcance de sus poderes es desconocido, pero es muy superior al de los seres humanos, pueden cambiar a voluntad ciertas leyes físicas, entre lo que pueden hacer son capaces de teletransportarse, hacer telequinesis, modificar temporalmente la realidad e incluso, manifestarse en la conciencia humana, leyendo sus pensamientos y apareciendo a través de sueños. Aunque son autónomos y pueden tomar sus propias decisiones, todos estos seres poseen cierta conciencia colectiva y arraigo muy fuerte hacia la moral y el discernimiento entre el bien y el mal. Es por esta razón que a veces intervienen en el mundo de los humanos, al ver una conducta reprochable pueden voluntariamente manifestarse y castigar o mediar las acciones una persona. Por lo general, si el ente se manifiesta abiertamente suele asesinar al testigo para conservar su anonimato.

4. **La ley de retribución:** La verdadera razón por la que existen estos seres es la ley de retribución. El universo planteado apropia este concepto presente muchas religiones del mundo, sobre todo, en las religiones dhármicas. Este concepto, más conocido como Karma o ley de causa y efecto, es el que da origen a los seres paranormales de nuestro universo. Los actos de las personas se canalizan como una especie de energía invisible e imperceptible por los humanos, y esta se materializa en la realidad a través de estos seres. Es por esto que los seres tienen un fuerte arraigo con la moral y actúan como mediadores de los humanos. Ahora bien, esta ley no es perfecta ni absoluta, de ser así ningún humano se atrevería a hacer el mal por temor a ser juzgado, o por lo menos, haría el mal estando consciente de las consecuencias. En el presente universo los seres paranormales están dotados de libre albedrío, no tienen la obligación de juzgar, pero algunos lo hacen ya que lo consideran correcto. Al darle a estos seres estas cualidades propias de los humanos se les dota de cierta personalidad y se justifica por que aún hay maldad en el mundo a pesar de la existencia de estos mediadores

5. **Relación de los seres con los humanos:** Estos seres han convivido con los humanos desde la existencia misma de la humanidad. La razón por la que estos seres no conviven abiertamente con los humanos es por que sienten cierta repulsión hacia ellos, sobre todo por los alcances de la humanidad para hacer el mal. Como bien ya se mencionó, estos seres prefieren el anonimato, pero no están exentos a ser descuidados y

manifestarse a los ojos de los humanos. Estos avistamientos dieron origen a diferentes mitos y leyendas con seres fantásticos en diferentes culturas y pueblos del mundo a lo largo de la historia. Sobre todo, las fábulas cuyo componente temático está directamente vinculado con la ética universal. Estos cuentos autóctonos son el resultado de la esporádica interacción de estos seres con los hombres. En diferentes mitos y leyendas que conocemos hoy en día, como la patasola o la llorona, estos entes castigan a quienes, de alguna o otra forma, enfocan sus acciones al mal. En nuestro universo estos seres se inspiran en hechos reales, pero nadie da por sentado que realmente existan, por que nadie ha vivido para contarlos. En este universo los monstruos del folclor o de la cultura popular (como Pie Grande, Nessi o slenderman) son realmente estos Seres originados por la ley de retribución, pero las personas son escépticas de su existencia. El escepticismo hacia estos seres también reside en la influencia de las religiones monoteístas reveladas en el mundo moderno. El cristianismo, el judaísmo y el islam abiertamente niegan a estos seres ya que son considerados paganos, y afirmar su existencia se considera una herejía. Es por esto que hablar de estos seres es un tabú en el mundo moderno de nuestro universo. Sin embargo, estos seres si fueron reconocidos y venerados en muchas civilizaciones antiguas y esto sí dio origen a las auténticas religiones paganas. En la actualidad, algunas personas, consideradas como excéntricas o marginadas si reconocen la existencia de estos seres y han creado infinidad de teorías sobre sus orígenes. Sin embargo, el imaginario colectivo no cree que estos seres sean reales y son concebidos como cuentos o historias propias de los supersticiosos.

11.6.2 Elementos Autorreferenciales

Otra herramienta indispensable para construir la noción de que todas las historias ocurren en un mismo universo es la de los elementos autorreferenciales. Esta técnica es usada mucho por grandes estudios como Pixar para hacer apología a sus propias películas dentro de sus mismas películas. Un ejemplo de ello puede ser la película *Brave* (2012) en la cual, en un tapiz que hace parte del decorado de un escenario, aparece tejido Sullivan, protagonista de *Monsters, Inc.* (2001). Sin embargo, Pixar no añade estos elementos con finalidad narrativa, son más bien un guiño y un recurso estilístico. Otro ejemplo que se enfoca mucho más a la creación del universo son las constantes referencias entre los programas de televisión *Breaking Bad* (2008-2013) y *The Walking Dead* (2010-presente). Entre los ejemplos destacables podemos destacar la presencia de la metanfetamina azul, producto sello de Walter White (*Breaking Bad*) siendo consumida en uno de los capítulos de *The Walking Dead* por el personaje Merle Dixon. Estas referencias fueron interpretadas por los fans como una sugerencia a que ambas series tomaban lugar en el mismo universo, *The Walking Dead* siendo la secuela de

Breaking Bad. Ante estas declaraciones la cadena AMC, productora de ambas series y los mismos creadores de *The Walking Dead* han sugerido sutilmente que hay algo de cierto en estas teorías.

Para esta serie se busca hacer esas mismas conexiones entre los capítulos para hacer evidente que todas las historias forman parte del mismo universo. Y estos elementos autorreferenciales, además de hacer claro y evidente la unidad diegética entre las historias, promueven la participación de los usuarios. El incorporar elementos de una historia dentro de otra incentiva al debate y la creación de teorías, de la misma manera que sucedió con las series televisivas de AMC. Estos elementos autorreferenciales contribuyen extra-narrativamente al proyecto en la medida que promueven la explotación de las características de interacción y convergencia presentes en el formato serie-web. A continuación, se nombrarán los elementos autorreferenciales pensados para incluir en las historias, estos elementos no influyen directamente en la historia en la cual toman lugar ya que están pensados para ser parte de la escenografía y elementos que sean coherentes con el espacio. Se busca que su presencia influya en lo más mínimo con la historia pero que la referencia sea clara y evidente:

- **Episodio 1 (*Piso 27*):**

Cuando Claudia está viendo las noticias en su smartphone, por unos segundos se puede ver la noticia de una tragedia ocurrida en un casino. Esto haciendo referencia al capítulo *Tragamonedas*.

- **Episodio 2 (*Juntos por Siempre*):**

Catalina (protagonista del capítulo *3:21AM*) aparece bailando en el fondo en la fiesta en la que toma lugar el capítulo.

- **Episodio 3 (*3:21 AM*):**

En el garaje donde empieza el capítulo se puede apreciar el maletín de herramientas usado por Jorge en el capítulo: *Retratado*.

- **Episodio 4 (*Retratado*):**

Al inicio del capítulo, cuando Jorge trata de forzar la cerradura de la casa que quiere robar escucha risas de personas acercándose. Estas personas son la novia de Manuel (del capítulo: *Hombre de Negocios*) en compañía de dos amigas. Aparecen en cuadro por apenas unos segundos.

- **Episodio 5 (*Stephano*):**

Cuando Juan David saca su celular para ver la hora, de fondo de pantalla hay una fotografía de él con uniforme de scout abrazado de otros dos compañeros, los compañeros son los niños del capítulo: *¿Rostro?*.

- **Episodio 6 (*Hombre de Negocios*):**

En el bus donde viaja Manuel hay un banner publicitario de la empresa Frontec con el eslogan: Nos preocupamos por las personas. Siendo esto una referencia a la empresa en la que trabaja Claudia en el capítulo: *Piso 27*.

- **Episodio 7 (*Tragamonedas*):**

Miguel del capítulo *Juntos por Siempre* aparece en el casino jugando a las cartas, luego de perder una mano le entrega al tallador el anillo de compromiso que aparece en su capítulo.

- **Episodio 8 (*Carne Molida*):**

La translucidez de la bata blanca de Mario deja ver que bajo su atuendo de trabajo lleva puesto una camiseta de fútbol. En la camiseta podemos ver el número 10 y el nombre Stephano en el dorso. Esto haciendo referencia al famoso futbolista presentado en el capítulo *Stephano*.

- **Episodio 9 (*¿Rostro?*):**

Una de las máscaras de animales que portan los campistas adolescentes es una máscara de cerdo, esto haciendo referencia al monstruo del capítulo: *Carne Molida*.

11.7 Estrategias de audiencia.

11.7.1 Canales de Exhibición:

Debido a su crecimiento exponencial en los últimos años, su fácil accesibilidad, su carácter gratuito y sus características convergentes consideramos que YouTube es nuestro canal de distribución predilecto. Además, se hará uso de las redes sociales para publicar contenido asociado a la serie como parte de una estrategia de distribución transmedia a la cual se le dedicará un apartado completo.

Para generar un mayor posicionamiento también se tiene contemplado aplicar a festivales que promueven la creación de series web o contenidos audiovisuales de terror de corta duración, a continuación, una lista con algunas de las convocatorias de nuestro interés:

FESTIVAL	PAÍS	FORMATOS ADMITIDOS
ToHorror Fest	Italia	Cortometrajes & Ciberseries
Asylum Horror Fest	Italia	Cortometrajes
WebSeries Festival Global	Estados Unidos	Cortometrajes & Ciberseries
Oregon Scream Week	Estados Unidos	Cortometrajes
Viboras Club Shortfilm Fest	España	Cortometrajes
Terror Film festival	Estados Unidos	Cortometrajes
Nox Films Fest	Uruguay	Cortometrajes
Vancouver Web Fest	Canadá	Ciberseries
Bogotá Web Fest	Colombia	Ciberseries
Indie Series Award	Estados Unidos	Ciberseries
T.O. Web Fest	Canadá	Ciberseries
Raindance Web Fest	Reino Unido	Ciberseries
Seattle Web Fest	Estados Unidos	Ciberseries
Montreal Web Fest	Canadá	Ciberseries
SF Web Fest	Estados Unidos	Ciberseries
Rio Web Fest	Brasil	Ciberseries
Rolda Web Fest	Colombia	Ciberseries
Web Fest Berlin	Alemania	Ciberseries

11.7.2 Justificación y pertinencia desde la audiencia objetiva

Nuestra principal motivación a la hora de plantear este proyecto es crear un producto acorde a las características ya inherentes en los usuarios de internet de nuestra década y explotar los valores narrativos que permite este medio de difusión.

Para entender en su totalidad las características de estos usuarios es importante enmarcarlos en un contexto en el cual predomina la inmediatez, el contenido sintético, la fragmentación y, como resultado, los formatos cada vez más cortos.

El fácil acceso a los contenidos y la sobresaturación del mercado de la información ha modificado las formas de consumo heredando características muy propias de la publicidad televisiva. Los usuarios cada vez tienen mayor afinidad a la brevedad y la condensación diegética. En las dos últimas décadas esta nueva percepción estética hacia la levedad ha sido determinante en la creación de contenidos audiovisuales para internet y ha tenido un papel protagónico la hora de definir el modus operandi de las redes sociales y, en última instancia, del consumo masivo.

Con nuestro proyecto estamos buscando apropiarnos de la idea de la brevedad, pero sin sacrificar los valores cinematográficos del producto. Al plantear pequeñas piezas auto conclusivas de calidad cinematográfica buscamos darles a los usuarios la experiencia condensada de ver una película, con códigos estéticos fácilmente reconocibles, pero así mismo digeribles para un formato de internet debido a su corta duración.

Perfil de la audiencia

Rango de edad: El rango de edad considerado idóneo para ser audiencia de nuestro proyecto es entre los 18 y los 25 años, público que está ampliamente familiarizado con las formas de consumo en internet y frecuenta nuestra plataforma de difusión predilecta. Este rango de edad además está cautivo y participa activamente en redes sociales. Para nuestro proyecto esto será fundamental y determinante, ya que parte de las estrategias de comercialización y distribución del proyecto harán uso de las redes sociales como parte de una estrategia transmedia, de ello se hablará más adelante.

Ocupación: Estudiantes o jóvenes adultos en sus primeros trabajos. Muchos de ellos podrían tener poco tiempo libre y, por ende, el formato corto sería ideal para ellos.

Sexo: Debido a la temática y el género se espera que el público sea, en su mayoría de carácter masculino, aunque está contemplado que parte de la audiencia sea femenina.

Estado civil: Solteros

Estilo de vida: Predominantemente personas que prefieran pasar su tiempo libre en casa. frecuenten actividades como la lectura, ver películas o jugar videojuegos. El perfil de audiencia contempla personas con cierto componente “Geek” y con un alto potencial de engagement frente a las curiosidades que se encuentran en el internet, a tal punto de llegar a participar activamente en redes y crear una comunidad.

Intereses: Amantes del cine de terror, con afinidades a temas fuera de lo común como las teorías conspirativas o el misterio. Lectores de novelas de terror y fans de las plataformas de video como Youtube y afines.

11.7.3 Proyección internacional del proyecto.

11.7.3.1 Razones que sustentan que el proyecto tiene estándares y perspectivas de ofertarse en el contexto internacional.

Se tiene esperado que en las primeras etapas de difusión el proyecto sea consumido en países de habla española. La razón de esto presupone que la producción sea colombiana y que, por ende, el idioma de la serie sea en español. En cierta medida esto resulta conveniente ya que uno de los principales públicos que consumen el género de terror en YouTube se encuentra en Latinoamérica. Este hecho está influenciado principalmente por uno de los más grandes youtubers del planeta: Ángel David Revilla, conocido coloquialmente como *Dross*, *quien* dedica su canal predominantemente a comentar casos de índole paranormal, misterio, asesinatos y temas afines.

Cabe destacar, sin embargo, que no es descartable que el proyecto sea producido en el extranjero (eso depende en mayor medida de la financiación). En ese sentido, resulta conveniente que las historias que se tratan en este proyecto manejan situaciones y problemáticas completamente universales, fácilmente adaptables a otros idiomas y culturas. Nuestro formato además usa muy poco diálogo (en casos como *Carne Molida* o *Stephano* el diálogo es casi inexistente) y los textos buscan ser tan neutros como sea posible. La razón de ello radica en que el espectador asimile la historia sin que esté asociada a una región geográfica en particular (podría pasar en cualquier lugar del mundo de habla X o Y). Esto además facilita que en un futuro el proyecto pueda migrar a audiencias fuera de su

propio idioma apoyándose en el recurso del Close Caption que facilita la plataforma.

11.7.3.2 Agentes de la industria audiovisual internacional interesados en el proyecto.

Si bien nuestro principal medio de distribución no está asociado a un productor audiovisual (como sería el caso de los sistemas de distribución tradicionales, como, por ejemplo: la televisión), sí hay ciertos agentes que podrían interesarse, sobre todo en la financiación y producción del proyecto. En primera medida, el proyecto podría ser fácilmente adaptado para ser Branding Content de alguna marca cuyos temas o afinidades estén vinculados al terror. En segunda medida, el producto podría interesarles a usuarios de YouTube con cierta popularidad y cuyos canales están relacionados a temas de terror. Estos podrían hacer de influencers y, para que la vinculación con el contenido original sea más efectiva, estos podrían participar para la creación de contenido de ficción asociado a la serie y de carácter transmedia (esto se desarrollará en el siguiente punto).

11.8. Estrategia Transmedia

Campaña expectativa: *El Usuario Davidr10s*

11.8.1 Justificación

El nuevo paradigma de producción para internet en el que predomina el contenido corto y sintético también ha propiciado la ya mencionada fragmentación o la necesidad de repartir gran cantidad de contenido en pequeñas dosis. Como es de esperarse, este nuevo esquema de producción se ha asociado, de manera efectiva, con la idea de los contenidos multi-plataforma. Los contenidos multimedia y transmedia ya forman parte del día a día de consumo de internet, y se adecuan armónicamente con la idea de la brevedad y la fragmentación. Para esta serie consideramos ineluctable la creación de contenido de esta índole, ya que el transmedia, integrado con las redes sociales y las nuevas tecnologías, ha tenido un impacto descomunal en los últimos años. Sus efectos son fácilmente perceptibles al observar la correlación entre estrategias de marketing de carácter multiplataforma y en la vitalización de contenido en masa en los últimos años. Ahora, más que en cualquier otro momento histórico es menester la creación de contenido transmedia si lo que se desea es ampliar, de forma controlada y segmentada, el alcance de los productos audiovisuales.

Pero además del pragmatismo y las ventajas competitivas que los contenidos transmedia ofrecen, también es importante destacar que esta cultura de la convergencia y la fragmentación plantea nuevas posibilidades narrativas que buscamos explorar al apropiarnos de estos conceptos. Para esta serie crearemos una pequeña campaña de expectativa con elementos transmedia que nos permitirá ampliar horizontes de audiencia y distribución y, además, usaremos estos nuevos medios para profundizar en los personajes y las historias.

11.8.2. Objetivos

La campaña de expectativa busca cumplir a cabalidad con los siguientes objetivos:

- Crear una pequeña historia contada íntegramente en las redes sociales en la cual se enmarque el concepto general de la serie y se de pequeñas pistas relacionadas al contenido de la misma.
- Atraer el nicho específico que buscamos como nuestra audiencia a través de formatos y plataformas que sean familiares y reconocibles para ellos.
- Profundizar, en diferentes plataformas, en el backstory y/o los conflictos de los personajes
- Incitar la participación activa de los usuarios para generar engagement y vincularlos con el producto principal: KarmaGeist.

11.8.3. Descripción general de la campaña

A grandes rasgos, la campaña de expectativa contará la historia de un youtuber ficticio creado exclusivamente para la promoción de la serie llamado David Ríos Villalba, un joven de 25 años de la ciudad de Bogotá. David es un joven apasionado por los videojuegos y el cine. Como muchos jóvenes busca ser famoso en YouTube. Su canal lo dedica a gameplays de videojuegos, video-reacciones y reviews de tanto películas como videojuegos. En algunos de sus videos David aparecerá con su novia Catalina (protagonista de *3:21AM*).

A nivel diegético, David se verá involucrado con las historias de la serie tras la misteriosa muerte de su novia. Este contará toda su experiencia a través de su canal y sus redes sociales. En su afán por obtener respuestas David empezará a indagar si a otras personas les ha ocurrido lo mismo que a su novia. Luego de buscar a lo largo de internet David encuentra diferentes casos de muertes o desapariciones misteriosas que guardan similitud con la muerte de Catalina.

Estos casos serán cada una de las historias de la serie y en su investigación, David dará pequeñas pistas acerca de los personajes o las historias. Estos casos serán abordados predominantemente en redes sociales, se crearán perfiles ficticios de algunas de las víctimas y se abordará cada uno de los temas con el mayor realismo posible.

Lo que David terminará descubriendo es la existencia de los seres sobrenaturales que juzgan y castigan los comportamientos las personas. Poco después David empezará a ser acosado por una organización sectaria que venera a estos seres y busca esconder esta información del público general. David terminará por desaparecer a manos de los miembros de la secta y las cuentas de YouTube de David pasarán a publicar el contenido extraño relacionado una “revelación”, acompañada con mensajes encriptados o pequeños acertijos que requieren la participación de los usuarios para ser resueltos. Resolver cada uno de los puzzles guiará a los usuarios hasta la página web de la secta, en esta solo se verá un anuncio en el que se anuncia la gran revelación, y justo debajo un letrero con una fecha y una hora. Entrar a la página web en la fecha y hora anunciadas proporcionará un link de YouTube que lleve a los usuarios al primer capítulo de la serie, oficializando su estreno oficial.

11.8.4. Narrativa

FASE 0

(varios meses antes de empezar la campaña / paralelo a la producción de la serie)

Antes de que se haga pública la campaña de expectativa al público general, se debe crear contenido en redes sociales para que este sirva como insumo para contar la historia:

- **El Canal Davidr10s:** David Rios publicará gameplays de videojuegos, video reacciones de trailers y reseñas de películas. Es importante que todo el contenido esté relacionado al género del terror (videojuegos de terror, películas de terror, etc). De esta manera podemos empezar a aproximarnos a nuestro público objetivo y a segmentar la audiencia. A nivel narrativo es importante que David se muestre en algunos videos acompañado de Catalina (3:21AM).
- **Cuentas Asociadas al Canal:** David usará perfiles en redes sociales como cuentas vinculadas a su canal. estas tendrán como principal función promocionar el contenido de YouTube. Pero estas, de vez en cuando, tendrán autonomía en el contenido que se publica.

Instagram: Será usado principalmente para aprovechar el recurso de las historias y usarlas a manera de videoblog, esto con la finalidad de darle un tratamiento más biográfico y realista a la historia.

Twitter: En esta plataforma David podrá reflexiones de sus experiencias vividas, ocasionalmente soportadas con videos y fotografías.

Anotación: Antes de empezar la campaña de expectativa (Fase 1), el canal y las redes sociales de David estarán inactivas más de lo usual.

- **Perfiles en redes sociales:** Se creará con antelación perfiles en redes sociales de algunos de los personajes de la serie, solo se crearán en perfil de los personajes cuyo perfil sea coherente como para ser usuarios activos en redes sociales. Los personajes más jóvenes publicarán sobre todo en Instagram: Catalina (3:21AM) y Miguel (*Juntos por siempre*). Los personajes mayores usarán Facebook: Claudia (*Piso 27*) y Manuel (*Hombre de negocios*).

En estos perfiles se publicará contenido habitual como si se tratase de personas con vidas cotidianas. En las historias de la serie, el destino de la mayoría de estos personajes es su muerte o desaparición y esto se verá reflejado en sus redes sociales. Los días antes a su desaparición o muerte, los personajes publicarán contenido asociado a lo que pasó justo antes de su muerte. Por ejemplo: En el capítulo 3:21AM Catalina es asesinada por haber atropellado a alguien por conducir en estado de embriaguez, las últimas publicaciones en sus redes sociales serán fotos y videos de la fiesta en la que estuvo antes del accidente.

- **Videos Filtrados:** Diferentes usuarios de YouTube (todos creados por los productores de KarmaGeist) subirán videos al estilo: *“fantasma capturado en video”*. Estos videos serán de pobre calidad y se harán pasar por metraje de cámaras de seguridad y grabaciones amateur con celular. El contenido de estos videos tiene relación con los hechos ocurridos en la serie y deben ser grabados en la etapa de producción de cada capítulo. Muchos de estos videos parecerán fuera de contexto, pero a lo largo de la campaña su creación adquirirá un sentido. Lo que ocurre en los videos es lo siguiente:

- o **Cámaras de seguridad:**

- Video 1:**

- Título del video: *Misterioso comportamiento de una mujer antes de su desaparición.*

- Antes de empezar el video un texto explicará que ese metraje fue encontrado en las cámaras de seguridad del complejo en donde trabajaba la mujer apenas unas horas antes de su desaparición. En el video se mostrará el pasillo del ascensor de *Piso 27*, se verá a Claudia entrar a las escaleras de incendios, se verán golpes en la puerta y luego se verá a Claudia salir con una mirada siniestra. Luego de que Claudia sonríe la imagen de la cámara de seguridad se empieza a distorsionar y cuando la imagen vuelve a normalizarse, la mujer ya no está. El texto de nuevo explica que esa fue la última vez que se le vio con vida y fue encontrada brutalmente asesinada en las escaleras de incendios, lo curioso es que a la mujer nunca se le ve volver a este espacio.

Video 2:

Título del vídeo: *Dashcam captura al mismo hombre en múltiples paradas de autobús.*

El video corresponde a una dashcam instalada en un automóvil que circula en la noche por una vía principal de la ciudad. dos hombres hablan casualmente en el interior del vehículo. Los hombres pasan por una parada de autobús y hacen un chiste sobre un hombre bien vestido en una parada de autobús (*Hombre de negocios*). Los hombres continúan su recorrido y ven al mismo hombre en la siguiente parada. Al acercarse al hombre la imagen de la cámara se distorsiona un poco. Lo comentan y pasan de largo nerviosos. En la siguiente parada ven al mismo hombre y se estacionan unos metros antes de la parada, en la berma de la calle, para ver al misterioso individuo, de nuevo la imagen se distorsiona. El hombre finalmente sube a un autobús que pasa, los hombres lo comentan y el video termina.

- **Videos amateurs de teléfono celular:**

Video 3:

Título del vídeo: *Ladrón desaparece en casa abandonada.*

El video consiste en una grabación con teléfono móvil acompañado de los comentarios de quien graba. La persona explica que escuchó unos sonidos extraños en la casa de al frente y graba a un ladrón que quiere irrumpir ilegalmente en la propiedad (*Jorge de El cuadro*). El hombre explica que su video puede ser de ayuda para que las autoridades capturen al sujeto. El individuo ingresa a la propiedad y la persona que graba llama a las autoridades reportando la incidencia. Poco después el hombre vuelve a grabar la propiedad y ve a un extraño anciano en la puerta principal, lo que le parece extraño. Luego de tener el hombre en cuadro unos segundos la imagen se distorsiona. El hombre comenta el glitch de la pantalla y deja de encuadrar por unos instantes al anciano y cuando vuelve a encuadrar la casa el anciano ya no está. El hombre comenta sorprendido. Hay un corte y el hombre retoma la grabación mostrando que la puerta de la propiedad abierta de par en par mientras, poco después llega una patrulla de policía. Hay otro corte y esta vez vemos al sujeto que graba en la sala de su casa. Esta cuenta que fue a hablar con las autoridades y les mostró el video que

grabó. El hombre explica que no encontraron a nadie en la propiedad y que era imposible salir por otro lado ya que, al estar abandonada la propiedad, puertas y ventanas estaban cerradas con tablones y clavos.

Video 4:

Título del vídeo: *Video grabado con celular de estudiante desaparecido en bosque.*

El video empieza con un texto que indica que el metraje fue encontrado en el teléfono de un estudiante abandonado en el bosque, además se dice que, a la fecha, el propietario del teléfono se encuentra desaparecido, así como sus compañeros de viaje. Consiste en una grabación con teléfono móvil acompañado de los comentarios de quien graba. Se trata de un adolescente de 16 años (uno de los bromistas de *¿Rostro?*). El chico parece estar corriendo muy asustado por el bosque apoyado de la linterna de su teléfono. El chico deja de correr para recobrar aliento, muy alterado y con respiración pesada trata de explicar que estaba acampando con sus amigos cuando apareció “esa cosa”. Se escuchan gritos en la lejanía y el chico empieza a llorar y a despedirse de su familia. Las cosas se calman unos segundos y el joven escucha un ruido cerca de él, asustado empieza a ver a sus alrededores. De repente el chico deja caer su celular, el cual continúa grabando en el suelo con la imagen distorsionada. Se escuchan gritos en la lejanía que poco después cesan y el bosque queda en total calma.

Noticias Falsas: Un usuario de YouTube (también creado por nosotros) publicará un par de videos de una cadena televisiva ficticia. El contenido de estos videos tiene relación con los hechos ocurridos en la serie y las imágenes mostradas deberán ser grabadas en la etapa de producción de cada capítulo. De esta misma forma se creará un portal web de noticias sensacionalistas al estilo Vice o PlayGroud. En este se publicarán diferentes artículos con noticias insólitas, en ellos se mencionará 3 casos que tendrán una relación directa con la serie, acompañados de fotografías o videos que serán capturados en la producción de cada capítulo. Lo que ocurre en cada noticia o artículo es lo siguiente:

- **Falsos Informes noticiarios:**

Video 6:

Título del vídeo: *Encuentran muerta a joven quien presupone ser la responsable de atropellar a un peatón en estado de embriaguez.*

Video en formato informe noticiario en el cual se expone el caso de una joven universitaria que fue encontrada muerta en su departamento. Pruebas concluyentes en su domicilio la hacen la responsable de haber atropellado un peatón la noche anterior y haberse dado a la fuga. Según la autopsia se comprueba que la mujer se encontraba la noche anterior en estado de embriaguez y la conclusión final de la policía es que la chica cometió suicidio a raíz de los hechos.

Video 7:

Título del vídeo: *Miguel Rubio, en libertad por escasa evidencia en su contra.*

Video en formato informe noticiario en el cual se expone el caso de Miguel Rubio (Miguel, *Juntos por Siempre*), un hombre que fue acusado de ser el homicida de su prometida luego que ella fuera encontrada con un tiro en frente en uno de los parques de la ciudad. Familiares de la mujer denunciaron a su cónyuge afirmando que ambos sostenían una relación tóxica en la que sospechaban presuntas agresiones físicas y psicológicas de Miguel hacia ella. En la noticia se cuenta que, luego del juicio, Miguel fue puesto en libertad ante la falta de evidencia contundente capaz de vincular a Miguel con el asesinato de su pareja. El informe noticiario cierra con la declaración de la familia de la víctima en la que muestran profunda indignación con la decisión de juez.

- Artículos Web:

Artículo 1:

Título del artículo: *Carne humana vendida en un comercio local.*

Artículo web el cual se expone el caso de una carnicería acusada de vender carne humana (haciendo referencia al capítulo: *Carne Molida*). A los vendedores desconocían la procedencia de la carne y fue vendida sin saber que el contenido del paquete contenía carne del propietario del establecimiento, quien se reportó hace varios días como desaparecido. Se investiga la posibilidad de un asesinato, pero sin sospechosos ni testigos. Al revisar las cámaras de seguridad del exterior de la tienda no se ve entrar a nadie más que a su último cliente las 7 de la noche, quien sale poco después con un par de compras en su mano. Es destacable que las luces se prenden y se apagan de forma inusual alrededor de las 7:30, además hay distorsión de la imagen cuando esto ocurre (el video de las cámaras de seguridad está publicado en el artículo: **Video 8**).

Artículo 2:

Título del artículo: *Hombre se suicida en un casino tras extraño comportamiento.*

Artículo web el cual se expone el caso de un hombre que se pega un tiro en la sien en un casino. se entrevistan a los familiares quienes declaran que, a pesar que el hombre tenía un problema con el juego, gozaba de perfecta salud mental, no mostraba ningún síntoma de depresión, y no hubo un solo síntoma de tendencias suicidas. Este artículo es el mismo que aparece en los elementos autorreferenciales del capítulo: *Piso 27*. para consulta, dirigirse al punto: 11.6.2. Elementos Autorreferenciales del presente documento.

Artículo 3:

Título del artículo: *Guardia de seguridad captura una criatura extraña con la cámara de su smartphone.*

Artículo web el cual se expone el caso de un guardia de seguridad que dice haber tomado unas fotos con su smartphone de una bestia no identificada. Al parecer el hombre patrullaba un bosque en los perímetros de un área residencial cuando la vio esconderse entre los

matorrales. El artículo está acompañado de fotografías de pobre calidad en la que se ve con dificultad a la bestia (la misma del capítulo: *Stephano*).

FASE 1:

(un mes antes del estreno de la serie)

Plataforma principal: El Canal Davidr10s

La plataforma principal que usaremos para contar esta historia será un canal de Youtube Davidr10s (perteneciente a David Rios). Este canal no tendrá una aparente relación con la serie y será el hilo conductor de la campaña de expectativa. David publica contenido en el canal y sus redes asociadas de forma habitual. Un mes antes de empezar la campaña sus redes y su canal se mantendrán inusualmente inactivas. Luego de un mes de silencio David volverá a subir contenido, y esto da inicio a la campaña.

- Video 9 (Canal DavidR10s): *Las Razones de mi ausencia*

En este video David cuenta que un trágico evento lo ha hecho entrar en un periodo de depresión, el más difícil que ha vivido en su vida. David cuenta que hace un mes su novia fue encontrada muerta en su apartamento. Este hecho lo afectó en sobremanera y dejó de publicar contenido a raíz de la situación. David en el video explica que ya ha llegado a aceptar la situación pero, sin embargo, comenta los hechos ocurridos alrededor de la muerte de su novia son bastante extraños y ha sacado fuerzas para compartir el caso con su audiencia para obtener respuestas.

- Video 10 (Twitter e Instagram):

David publica en estas redes un enlace a su video en YouTube. Usuarios de estas redes le preguntan a David si su caso está relacionado con una noticia publicada el 12 de septiembre en un periódico de la universidad de Catalina.

Falsa noticia: Se filtran en estas redes fotografías de un periódico que anuncia la muerte de una estudiante a raíz de conductas irresponsables. Otro usuario filtra el Video 6 (FASE 0) y afirma que la chica del informativo es la novia de David.

David responde en estas redes que en su siguiente video se pronunciará al respecto y comentará el caso de una forma mucho más responsable que la prensa sensacionalista.

- **Video 11 (Twitter/Instagram): Respuesta a los rumores**

A raíz de la polémica, David publica el mismo video en ambas redes dando declaraciones en las que confirma los rumores que despertaron en Twitter e Instagram. Efectivamente, la joven de la noticia sí es Catalina. David declara que su novia no suele ser así de irresponsable y le pide a su audiencia comprensión y respeto, ya que muchos usuarios comentaron que su muerte era bien merecida. David anticipa que en YouTube publicará contenido al respecto y que cesen los comentarios de odio ya que todos cometen errores en su vida, pero a pocos les cuestan la vida.

- **Video 12 (Canal Davidr10s): Los hechos del 12 de septiembre**

David cuenta los hechos sucedidos la noche de la muerte de su novia, cuenta que esa noche Catalina fue invitada por sus amigas de la universidad a una fiesta en el centro de la ciudad. David no pudo acompañarla por que tenía labores académicas que cumplir. Por lo que él sabe, ya que preguntó a las amigas de catalina de los sucedidos esa noche, Catalina llevó su automóvil a la fiesta, ya que su plan era no beber. Pero a lo largo de la noche fue convencida por sus compañeras para tomar unas copas. David muestra imágenes de publicaciones de instagram en donde se ve a catalina y sus amigas celebrando. Según sus amigas, a la salida Catalina afirmó estar en condiciones para conducir, y eso fue lo último que se supo de ella.

- **Video 13 (Canal Davidr10s): Los días posteriores:**

David cuenta que, al día siguiente, le escribió mensajes a Catalina sin obtener respuesta. Pasadas una hora le empezó a parecer extraño y decidió llamar a su hermana, por que según recuerda, tenían planes para verse ese día. En ese momento la hermana le cuenta la terrible noticia. Al medio día ella llega al departamento de Catalina y, al nadie abrir la puerta, decide usar una copia de la llave que sabe que Catalina esconde bajo el tapete. Al entrar encuentra a Catalina sin vida en su cama y decide llamar a las autoridades. David sale de inmediato a la residencia de Catalina.

A su llegada, se encuentra con la familia de la joven, todos muy golpeados con la situación. No puede entrar al apartamento ya que el equipo forense se encuentra retirando el cuerpo, le llama particularmente la atención que también está presente un equipo de criminalística. Al principio se pensaba que alguien había asesinado a Catalina. Pero un agente explica que Catalina pudo estar involucrada en el asesinato de un peatón en un accidente automovilístico. Con la retirada del cuerpo se le dice a la familia que no es posible dar versiones oficiales hasta realizar la autopsia, ya que se sospecha algún tipo de envenenamiento o suicidio

asistido con fármacos. David explica que se solicitó algún tipo de cámara de seguridad del edificio de esa noche. El contenido de esas cintas pasa a ser clasificado por el equipo de criminalística.

Pasados unos días David les pregunta a todas las personas que estuvieron con ella esa noche si saben algo acerca de su muerte. Pero nadie le da respuesta. Frustrado e impaciente decide acercarse al edificio para indagar, pregunta si existe la posibilidad de que exista una copia de las cintas de seguridad, el guardia le indica que es posible, pero que no está autorizado para mostrarla. Después de insistir mucho logra obtener la copia del video y la almacena en una USB. Lleva la grabación a casa y dice que no fue capaz de verla esa noche. Al día siguiente las autoridades confirman que Catalina fue responsable de la muerte del peatón y la autopsia confirma que se encontraba en estado de embriaguez. La versión oficial de su muerte es poco concluyente y el único veredicto oficial es un paro cardiorrespiratorio inducido por el alcohol y el estrés. Las declaraciones de la policía motivan a David a ver las grabaciones y lo que encuentra lo deja con mas preguntas que respuestas.

- **Video 14 (Instagram y Twitter):**

David publica un video a raíz de las reacciones de la gente, ya que han sido reiterativos los comentarios de odio en los que se afirma que la muerte de Catalina es merecida. David explica que su comportamiento tan irresponsable es muy inusual en ella, explica que, en sus últimos días, las cosas en casa de Catalina se habían puesto muy difíciles ya que sus padres estaban en proceso de divorcio y toda la situación la tenía muy deprimida. David afirma que todo esto no la justifica de ninguna forma, pero invita a su audiencia a tratar de entender la situación y a recapacitar, ya que sus comentarios no afectan a Catalina, sino a las personas cercanas a ella.

- **Video 15 (Canal Davidr10s): *Las cintas de Video y hechos extraños.***

David describe que mostrar el contenido de las cintas completo puede traer consecuencias legales y que, debido a esto se mostrará el contenido con mucha discreción. En el video David muestra fragmentos de Catalina aparcando su coche en el garaje. Se le ve en evidente estado de embriaguez, baja de su coche y revisa el frente con preocupación, con esfuerzo cubre el coche con un cobertor y procede a subir. Se le ve también caminando por los pasillos del edificio hasta su departamento, nada extraordinario. David afirma que observó el contenido de las cintas en su totalidad, toda la noche y encontró cosas extrañas en el metraje. Alrededor de las tres de la mañana la imagen de la cámara del garaje empieza a distorsionarse, pero aún es distinguible lo que ocurre: se ve una especie de sombra proyectarse desde el coche hasta la puerta. David tiene que reproducir el

metraje cuadro a cuadro para mostrar mejor lo que ocurre. Luego la puerta del garaje se abre sola y así mismo, se cierra sola. luego la cámara de seguridad de los pasillos se distorsiona, el pasillo está pobremente iluminado, pero parece que la misma sombra recorre el lugar. David afirma que no tiene idea de que es aquella presencia, pero que está seguro que “eso” tuvo que ver con la muerte de Catalina y que no fue accidental su muerte. David afirma que si “eso” existe no debe ser la única persona afectada por esta presencia y que investigara sobre casos similares.

- **Video 16 (Twitter):**

David hace público los fragmentos de video de las cámaras de seguridad para que sean analizados por los usuarios y den sus opiniones.

- **Video 17 (Instagram):**

David pública historias en la que afirma haber tenido pesadillas con la sombra y con Catalina, dice que es un sueño recurrente desde que vio la cinta y que ha tenido muchos problemas para dormir.

FASE 2:
(Tres semanas antes del estreno de la serie)

La Historia de David continúa en sus redes, la diferencia es que en esta fase entrará en juego el uso de influencers para la viralización del contenido.

Uso de Influencers

Algunos youtubers, cuyo contenido esté relacionado al terror, van a referenciar el caso de David en alguno de sus videos. El perfil de los influencers que se está buscando debe corresponder con canales de YouTube tales como: elmundoDKBza, Paulettee o DrossRotzank. Estos influencers contarán la historia de David con un tratamiento muy similar al que se le dio en su tiempo a historias como la ya mencionada *Dear David* o *bensplayhouse*. La segunda corresponde a un canal de YouTube presuntamente relacionado a la desaparición popular usuario de la plataforma Vine: Collin Henson. Este último dejó de publicar contenido tras una visita a un manicomio abandonado y en *bensplayhouse* se pueden apreciar imágenes de carácter perturbador en las cuales se infiere es Collin secuestrado en el complejo. Ambas historias de terror son contadas íntegramente en redes sociales, la primera en Twitter y la segunda en Vine. En este caso, ambas historias fueron expuestas por el youtuber venezolano Ángel David Revilla, más conocido como *Dross*, se recomienda su consulta si no se es familiar con estas historias. El papel expositivo de Ángel Revilla es muy similar al que queremos que desarrollen los influencers en la presente campaña.

Usar estos influencers es crucial para la masificación de la historia puesto que las audiencias de estos canales corresponden directamente con el público objetivo al que estamos apuntando en el proyecto. Esta estrategia busca vincular a los usuarios de forma natural ya que usaremos las mismas plataformas que estos usuarios ya frecuentan. De esta forma se busca cautivar a un público masivo mucho mayor y que, a partir de esta fase, se empiece a crear la idea de una comunidad, que jugará un papel protagónico en la Fase 3.

A nivel narrativo David deja de publicar contenido por un tiempo. David vuelve a estar activo en redes poco después de que los influencers hagan pública su historia.

- **Video 18 (Canal Davidr10s): *El Caso de Miguel Rubio***

David inicia el video agradeciendo por el gran apoyo que ha recibido de muchos usuarios que se han solidarizado con él. David explica que muchos usuarios le han escrito compartiendoles experiencias similares que les a han pasado o ellos o a sus conocidos. Luego de esto David dice que quiere contar una en particular que es muy similar al caso de Catalina. David explica que le ha pedido permiso al usuario para compartir la historia y este ha estado de acuerdo.

La historia es de un hombre llamado Andrés, que dice ser hermano de Miguel Rubio, un hombre acusado de asesinar a su prometida y haber sido puesto en libertad ante la falta de evidencia. David describe el caso acompañado del Video 7 (Fase 0) y el perfil de Facebook de Miguel, en el cual David extrae screenshots con mensajes de odio de los familiares de la víctima. David cuenta que lo importante va justo después de juicio. Unos días después del veredicto, Andrés invita a Miguel a una fiesta ya que lo había notado distante y se sentía preocupado por él. Después de insistir constantemente, Miguel accede. En la fiesta Andrés describe el comportamiento de Miguel como errático y paranoico, su hermano asegura que no consumió alcohol o ningún otro tipo de sustancias, además afirma con contundencia jamás se habló de su prometida, ya que pensó esto podría afectarle. La cosa se pone extraña en el momento en que Miguel toma una pausa para ir baño, su hermano le ve entrar. Luego de tardar mucho tiempo Andrés decide ir a buscarlo y al entrar al baño no encuentra a nadie. Andrés lo busca por todos lados sin resultados y al final decide irse a casa. Unos días después Miguel es reportado como desaparecido y la última vez que fue visto fue esa noche por Andrés. Andrés contó a David que, como él, revisó las cámaras de seguridad del lugar y cuenta que se le ve a Miguel entrar al baño por una cámara del pasillo, pero jamás sale, poco después personas entran y salen con normalidad del baño hasta que llega Andrés. Andrés asegura que el baño carece de ventanas o algún tipo de vía de salida. Andrés cuenta a David que en los primeros minutos en los que Miguel entra al baño se ve en la cámara de los pasillos una distorsión muy similar a la que aparece en las cámaras de seguridad de Catalina cuando la sombra recorre los pasillos.

David afirma que no puede confiar más que en las palabras de Andrés ya que a este no se le permitió quedarse con una copia de las cámaras de seguridad. Pero David afirma que, por un lado, el juicio de Miguel Rubio fue real y si está reportado como desaparecido. David da sus declaraciones finales analizando las similitudes de este caso con el de Catalina. Destaca que en ambos ocurre un asesinato que precede el misterioso suceso y también la distorsión de la cámara de seguridad.

- **Video 19 (Canal Davidr10s):** *Estática en cámaras de seguridad y su relación con hechos extraños:*

En este video David explica a su audiencia que ha buscado en internet videos en los cuales se puedan apreciar las mismas anomalías que afectaron las cámaras de seguridad la noche de la muerte de Catalina. David decide exponer algunos videos en los que ha encontrado en los cuales hay una distorsión similar en el metraje y ello está vinculado a hechos extraños. David expone el Video 2 (Fase 0) y hace sus comentarios al respecto, destaca que el hombre del traje podría ser uno de estos “seres” y que al parecer pueden tomar varias formas, incluyendo la humana. Luego expone el Video 4 (Fase 0) en el destaca la desaparición del chico y cómo estos seres afectan a los humanos. Finalmente expone el Video 1 (Fase 0) y destaca que la mujer fue asesinada al igual que Catalina.

- **Video 20 (Instagram):**

David se graba explicando que ha recibido un Email muy extraño en el cual se le exige que cierre su cuenta de YouTube, no se le dan razones al respecto. Del correo electrónico le llama la atención la dirección encriptada del remitente: c8b5b4debf30a@gmail.com, y le parece mas extraño la foto que aparece en el perfil del usuario:

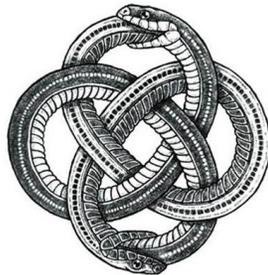


Figura A. Ouroboros (2013, Anónimo)

David explica que respondió el correo pidiendo una explicación al respecto y no ha recibido respuesta. En sus declaraciones dice que todo parece ser una broma de mal gusto.

Twitter: David cuenta lo mismo que en el video de instagram, pero a través de tweets y screenshots.

- **Video 21 (Canal DavidR10s):** *La naturaleza de estos “seres”*

David explica que ha buscado en internet más casos que sean similares al de Catalina y ha encontrado algunos casos que le han permitido sacar conclusiones que quiere compartir: Primero dice que es una constante que las cámaras digitales presenten mal-funcionamiento ante la presencia de estos seres. Expone el Artículo 1 y 3 (Fase 0) y destaca la distorsión de las imágenes. También reafirma que estos seres adoptan diferentes formas. Destaca que la capacidad de estos seres para asesinar o desaparecer a sus víctimas nombrando brevemente los casos del Video 19.

Twitter: A través de tweets y screenshots, David cuenta que su mail está repleto de correos similares al del Video 20, Los remitentes todos tienen direcciones de correo electrónico encriptadas y todos tienen la misma foto de perfil. En la mayoría de los correos se le exige cerrar su canal, en otros ha recibido algunos textos extraños tales como: JE 23:16 y MI 3:5-7. también en algunos correos ha recibido algunas fotografías con símbolos extraños tales como:

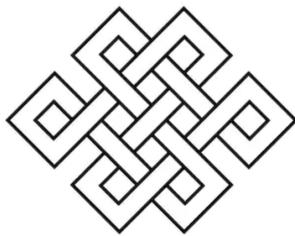


Figura B. *Endless Knot*
(Mathiasz, A. s.f.)



Figura C. *Endless Knot Tibet*
(TotemArt. s.f.)



Figura D. *Guts of Buddha*
(MysticalLink, s.f.)

David pide que cesen los correos y pide a su audiencia cualquier tipo de información relacionada a las imágenes o los textos extraños.

- **Video 22 (Instagram):**

A través de historias de instagram David se graba diciendo que ha empezado a recibir llamadas de un número oculto, explica que al contestar solo se escucha ruido blanco distorsionado. en una historia logra grabar su teléfono recibiendo una llamada del teléfono oculto, contesta y solo suena estática. Dice que no sabe si las llamadas están relacionadas con los correos y empieza a sentirse un poco preocupado con su privacidad, David explica que va a tratar de grabar el audio de una de las llamadas y publicarlo en twitter. Lo cual logra y publica al día siguiente.

- **Video 23 (Canal DavidR10s):** *Estoy siendo acosado.*

David explica el acoso que ha recibido en los correos electrónicos y las llamadas que ha recibido en su móvil. En los últimos días dice que también ha recibido mensajes extraños en sus redes sociales, los mensajes son enviados por perfiles falsos todos con la misma foto de perfil de la serpiente, en los mensajes se le exige cerrar su canal o más textos extraños tales como: 2 PE 2:12 y HE 20:29 (David muestra screenshots al respecto). Explica también que en los últimos días ha empezado a sentir que alguien lo está siguiendo en la calle, explica que puede ser paranoia del momento, pero no está seguro.

Twitter: Usuarios empiezan a resolver los mensajes extraños de los correos:

- La foto de las serpientes corresponde al Ouroboros, un símbolo milenario presente en varias culturas alrededor del mundo. “El Ouroboros simboliza el ciclo eterno de las cosas, también el esfuerzo eterno, la lucha eterna o bien el esfuerzo inútil, ya que el ciclo vuelve a comenzar a pesar de las acciones para impedirlo.” (Significados.com, s.f.).
- Muchos usuarios afirman que las imágenes de los correos todas hacen alusión al nudo sin fin, un símbolo presente en las religiones budistas y drahamicas. Además de la naturaleza cíclica del universo el símbolo representa el Karma.
- Los Mensajes del tipo: JE 23:16 son todos citas de la Biblia, ejemplo:

PE 2:12 = 2 Pedro, Capítulo 2, Versículo 122 (Versión Reina Valera, 1960):

12 pero éstos, hablando mal de cosas que no entienden, como animales irracionales, nacidos para presa y destrucción, perecerán en su propia perdición.

- Un usuario analizó el audio de las llamadas que recibió David, con un software de edición de audio eliminó el ruido blanco y al hacerlo encontró un mensaje en código morse. Al traducir el mensaje se leía lo siguiente:

“Bienaventurados aquellos que serán cegados por la revelación de la Orden de Ouroboros.”

***Nota:** *En caso que ningún usuario de con las respuestas, los creadores filtraremos las respuestas haciéndonos pasar como usuarios de Twitter.*

- **Video 24 (Canal Davidr10s):** La Orden, El Karma y “los seres”.

David hace pública todas las respuestas de los usuarios de Twitter y expone otros dos casos: el Video 3 y el Artículo 2. David destaca que en estos casos se presupone que implicados estaban realizando actividades delictivas antes de su muerte/desaparición. Explica también que tanto Miguel como Catalina se les acusó de ser responsables de un asesinato. Con base en eso David saca la conclusión de que estos “seres” se encargan de juzgar los actos de las personas, tal como funciona el Karma y como lo profesa la orden, que ha estado en contacto con él a través de los mensajes extraños.

- **Video 25 (Instagram):**

En una historia David cuenta que, en la mañana, cuando iba de salida, encontró en el tapete de la entrada de su apartamento un papel en el que estaba impreso el símbolo del sello infinito. David muestra el papel en cámara, tiene puestos guantes mientras lo manipula, al reverso del papel está pegado un mensaje con letras recortadas de revistas, el mensaje dice: SA 34:21. David cuenta que ha buscado el versículo en la Biblia y dice lo siguiente:

Salmos, Capítulo 34, Versículo 21 (Versión Reina Valera, 1960):

34 la maldad dará muerte al impío, y los que aborrecen al justo serán condenados.

David dice que estas personas saben donde él vive y va acudir directamente a la policía. Dice además lo siente mucho pero que le va a poner fin toda la situación. Teme por su seguridad y va a dejar de publicar videos al respecto.

- **Video 26 (Instagram):**

En una historia de instagram a David se le ve en la calle y caminando con prisa. Explica que cuando salió de su casa había un carro estacionado al frente. No le prestó mucha atención, pero luego se dió cuenta que el coche lo estaba siguiendo. Dice que ha tratado de confundirlo tomando un autobús y cree que ya lo ha perdido. Dice que ya está a pocos minutos de la estación de policía y quiere llegar lo antes posible.

FASE 3:
(una semana antes del estreno de la serie)

David deja de publicar contenido en sus redes por 3 días luego del Video 26 (Fase 2). Al cuarto día el canal de David cambia su foto de perfil a la imagen de las serpientes y se subirá un nuevo video:

- **Video 27 (Canal DavidR10s):** 03_27_2019_13:31_pm (el video tendrá en nombre de la fecha y la hora exacta en la que es publicado):

El metraje mostrado será lo que parece ser una bodega abandonada en estado decadente y con muchos grafitis, se presentará con un montaje brusco y experimental acompañado de música distorsionada y perturbadora. Por apenas unos segundos se le ve a David atado en una silla, sedado y apenas consciente. (como referencia estética tomamos el video Cowboy.mov (2013) del canal bensplayhouse en YouTube, se recomienda su consulta). Algunos fotogramas del video muestran flashes de letras sin ninguna relación aparente entre sí.

Es posible que horas después de publicado el video sea reportado por los usuarios de YouTube. Es posible que el video sea censurado por la plataforma al infringir las normas de la comunidad. En el peor de los casos, el canal será bloqueado. En caso de que esto suceda la situación puede terminar siendo más beneficiosa que perjudicial, ya que aportará gran realismo a la historia. Además, a partir de este punto la historia pasará a ser desarrollada a través de Twitter y será liderada por la participación de los usuarios.

- **Video 28:** Un usuario de Twitter, que será un perfil creado por nosotros, filtrará una copia del video a la red social. Anunciará que estaba navegando en internet cuando encontró ese extraño video y lo descargó, el usuario le preguntará a la comunidad si sabe algo al respecto.

Segunda intervención de los influencers: Los influencers que ya hablaron al respecto se pronunciarán nuevamente del caso de David actualizando todo lo que ha pasado hasta este punto. Mencionarán también la copia del video subida por el usuario en Twitter e incitarán a la comunidad y analizarlo y compartir sus opiniones.

Mensaje oculto en el video: Los fotogramas que aparecían como un flash en el Video 27 y 28 contienen un mensaje oculto. Cada fotograma contiene letras sin ninguna relación aparente entre sí, al sacar una captura de cada fotograma de forma individual y luego yuxtaponer todos los fotogramas, uno sobre otro, usando los modos de fusión de un programa de edición de imagen como Photoshop, esto revelará una página web que los usuarios podrán visitar:

http://ac.d_gdem_fca.com: Esta será una página con el fondo totalmente negro y el símbolo de la serpiente, debajo podrá leerse la inscripción:

“Bienaventurados aquellos que serán cegados por la revelación de la Orden de Ouroboros. Su luz los guiará en el mar de las tinieblas.”

***Nota:** Se esperará unos días a que la comunidad logre descifrar cualquiera de los mensajes ocultos, pero si esto no ocurre, filtraremos la respuesta a través de otro perfil falso de Twitter.

Segundo mensaje oculto: En la página web se esconde otro mensaje oculto. Para descifrarlo será necesario subir el brillo de la pantalla al máximo una vez estando en el sitio web: http://ac.d_gdem_fca.com, también será posible hacer un screenshot y subir la exposición en un software de imagen. Del negro del fondo se revelarán unos caracteres que revelarán el siguiente mensaje oculto.

Los caracteres serán 5 coordenadas de geolocalización, ejemplo: 12°22'13.32"N, 23°19'20.18"E. Al buscar cada coordenada en un buscador como Google Maps, esto revelará landmarks representativos de la ciudad. En la ubicación exacta de cada coordenada se pondrán carteles en los que se podrá ver el logo de las serpientes y un código QR.

Acceder al código QR con el teléfono móvil proporcionará enlaces a diferentes páginas web (1 página web por cada cartel, siendo un total de 5). En cada página web veremos una fotografía con algún monstruo de la cultura popular (ejemplo: Pie Grande, Slenderman o Nessi). Las imágenes tendrán pobre calidad, se acercarán lo más posible a una captura amateur, y se editarán para darles un aspecto macabro y perturbador. En todas las páginas web se verá el logo de las serpientes y sobre cada fotografía podrá apreciarse un texto diferente:

- Fotografía 1: Los eternos miran
- Fotografía 2: Los eternos juzgan
- Fotografía 3: Los eternos se manifiestan
- Fotografía 4: Los eternos castigan
- Fotografía 5: Los eternos salvan

YouTube: Se espera que algunos usuarios suban contenido sobre el caso de miguel y los mensajes ocultos de la orden. En caso de que la participación no sea la esperada

Tercer mensaje oculto: Cada fotografía posee yuxtapuesto y con poca opacidad un fragmento de un código QR en forma de rompecabezas, al unir todas las piezas en un programa de edición de imagen, el código direcciona a los usuarios al sitio web: ouroboros.com, el sitio web tendrá un fondo totalmente negro, de nuevo el logo de las serpientes, bajo el logo podrá apreciarse la inscripción:

“Los eternos aguardan su revelación ante los ojos de los mortales.”

Bajo la inscripción podrá verse un contador hacia atrás en formato: días, horas, minutos y segundos. Al contador apenas le quedan algunos días restantes. Cuando el tiempo llegue a cero la página web se actualizará, la inscripción ahora anunciará lo siguiente:

“Aquellos con el valor para contemplar la gran revelación serán salvados para toda la eternidad.”

Bajo la inscripción se proporcionará un link de YouTube que enlazará al primer capítulo de la serie, oficializando su estreno oficial. Al día siguiente David reactivará sus redes sociales e invita a los usuarios a seguir el canal oficial de la serie, así como las redes sociales asociadas a esta.

En el presente documentos, en el punto 14.2 de Anexos se puede apreciar la tabla de interacción de las diferentes plataformas de la estrategia transmedia. Para ver todas las tramas y cómo se relacionan de forma más visual se recomienda su consulta.

11.9 Estética

Es importante destacar que esta serie se va a manejar de la misma forma que una serie premium de gran formato y de carácter antológico en el sentido en que cada capítulo tendrá autonomía en términos de estética y lenguaje audiovisual. Así, el director y demás departamentos encargados de la producción de cada capítulo se les dará la oportunidad de proponer. Esto dará como resultado el contraste estético entre los capítulos y una serie resultante de carácter heterogéneo, nutrida de diferentes lenguajes, perspectivas y aproximaciones estéticas. En ese sentido estamos apropiando los valores de la creación colectiva ya mencionados como cualidad inherente de las plataformas digitales, pero en este caso, la libertad creativa se le deja al talento creativo encargado de la producción de esta serie. Sin embargo, como creadores del proyecto haremos una pequeña propuesta estética de cada capítulo para contribuir a los diferentes puntos de vista que se quiere incentivar en el proyecto. En la producción puede que esta propuesta estética cambie radicalmente pero no es problema si esto contribuye en términos narrativos.

11.9.1 Propuesta de logo

Se busca un logo con características minimalistas, con una topografía irregular y que parezca ser a mano alzada, esto con la finalidad de evocar el género. Los colores se mantendrán en blanco y negro ya que los capítulos no tendrán una paleta de color definida.



KARMA GEIST

Opción B:



KarmaGeist

KarmaGeist

Opción C:



Karmageist

Karmageist

11.9.2 Tratamiento audiovisual por capítulo.

Capítulo 1: Piso 27

Moodboard del capítulo



Propuesta estética: La atmósfera a construir debe ser oscura. Evocar soledad y vulnerabilidad. Tenues fuentes de iluminación tienen la función de resaltar los objetos importantes en espacios grandes y desérticos en los cuales predomina la oscuridad. La limitación de las fuentes de luz y la predominancia de oscuridad impide anticipar de donde va a salir el peligro y tiene como objetivo generar ansiedad y angustia. Esta sensación busca llevarse al extremo en el momento en que se van las luces y la única fuente de luz es la linterna del celular.

La poca profundidad de campo también jugará un papel importante en la medida que al limitar la visibilidad y nitidez de los objetos puede contribuir a este sentimiento de vulnerabilidad e indefensión. Los colores fríos, pálidos y carentes de vibrancia serán explotados. A pesar de ser un espacio aparentemente cotidiano (una oficina). Debe sentirse lúgubre, con ausencia de vida y hostil.

El diseño sonoro juega un papel protagónico en la historia ya que el monstruo va a manifestar a través de él. Empezando por los espacios, el diseño sonoro debe evocar soledad, es crucial explotar ecos y reverberación, para que hasta sonidos más sutiles presentes en el espacio sean fácilmente identificables, y ayuden a reforzar la idea, en primera medida, de que casi no hay personas en el edificio (ya que no hay abundancia de sonido capaz de ahogar los sonidos más sutiles), y, en segunda medida, estas pequeños acentos sonoros en el espacio sugieren que no se está totalmente solo y que estamos acompañados por una presencia. Las atmósferas y ambientes serán pobres, apenas el ruido producido por las luces encendidas será suficiente para cubrir la atmósfera del espacio. La música será sutil y buscará reforzar el suspenso. Solo aparecerá hasta que el personaje ya se encuentre en una situación angustiosa y sepa que se está enfrentando a una fuerza sobrenatural.

Referencias Moodboard:

Figura 19. Imagen tomada de la película Gone Girl (Fincher, 2014)

Figura 20. Imagen tomada de la película The Panic Room (Fincher, 2002)

Figura 21. Imagen tomada de la película The Girl with the Dragon Tattoo (Fincher, 2011)

Figura 22. Imagen tomada de la serie La Casa de Papel (Pina, 2017)

Figura 23. Imagen tomada de la película Fight Club (Fincher, 1999)

Capítulo 2: Juntos por Siempre

Moodboard del capítulo



Figura 24.



Figura 26.



Figura 27.



Figura 25.



Figura 28.



Propuesta estética: La intención principal del corto es sobrecargar al espectador por medio de la composición de los planos, con bastante espacio vacío, y exceso de información en el encuadre, en primera instancia; luego, generar la sensación de aislamiento, cuando el personaje se da cuenta que está encerrado, los planos empiezan a cerrarse y se disminuye la profundidad de campo, la imagen sigue sobrecargada con la intención de que se represente la abrumación del personaje.

La iluminación será uno de los principales factores para crear la atmósfera del capítulo, pues durante el tiempo dentro del baño, esta será totalmente roja y dura, creando sombras muy fuertes y alto contraste. Los movimientos de cámara reforzarán las emociones siendo estos casi subjetivos, recreando el movimiento de los ojos del personaje en los momentos más tensionantes.

En cuanto al sonido, en el primer momento será diegético, como la locación es una discoteca, el sonido será la música fuerte y las voces ahogadas en el espacio. Para el segundo momento, el sonido se aislará totalmente y solo se escuchará la respiración del personaje en primer plano, acompañado de efectos de sonido que reforzarán la emoción del momento. Dentro del baño, el sonido se escuchará con mucha reverberación reforzando el sentimiento de soledad.

Referencias Moodboard:

Figura 24. Imagen tomada de la cuenta de Flickr @soundships (Zac). Título: Bathroom 1. (2007)

Figura 25. Imagen proveniente de la cuenta de instagram @DanielaaCallee.

Figura 26 y 27. Imagen proveniente de la película Below her mouth (Mullen, 2016)

Figura 28. Imagen proveniente de la película The canal (Kavanagh, 2014)

Capítulo 3: 3:21AM

Moodboard del capítulo



Figura 29.

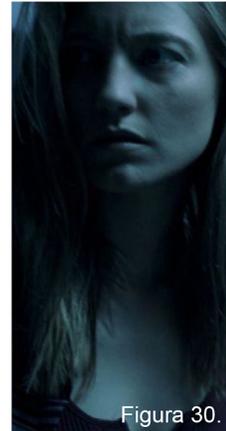


Figura 30.



Figura 31.



Figura 32.



Figura 33.



Propuesta estética: Este capítulo se caracterizará por tener únicamente tonalidades azules y un alto contraste. La iluminación jugará un papel fundamental pues será el creador de la tensión dentro del corto. Todo el capítulo estará lleno de oscuridad y los movimientos de cámara buscarán aumentar el suspenso por medio de cámara flotante subjetiva que guiará el camino hacia el conflicto.

La profundidad de campo será amplia para poder tener definición tanto en el fondo, como en lo que está en primer plano, teniendo en cuenta que mucha información se perderá dentro de la imagen con la iluminación propuesta, la profundidad de campo busca enmarcar la información necesaria.

En cuanto al diseño sonoro, el capítulo estará lleno de pequeños sonidos diegéticos que usualmente no se escuchan y que buscan evocar la sensación de soledad. El sonido de la madera, de la tubería y de las puertas abriéndose serán los principales protagonistas.

Referencias Moodboard:

Figura 29. Imagen tomada de la película *Insidious* (Wan, 2010)

Figura 30. Imagen tomada de la película *Insidious: The Last Key* (Robitel, 2018)

Figura 31. Imagen tomada de la película *Fight Club* (Fincher, 1999)

Figura 32. Imagen tomada de la película *The Poltergeist of Borley Forest* (McKendree, 2013)

Figura 33. Imagen tomada de la serie *The Haunting of Hill House* (Flanagan, 2018)

Capítulo 4: *Retratado*

Moodboard del capítulo



Figura 34.



Figura 36.



Figura 35.



Figura 37.



Figura 38.



Propuesta estética: La característica principal de este capítulo y lo que definirá su atmósfera es el tratamiento monocromático en escala de grises. La intención estética general es dar una perspectiva cercana a la primera persona, por medio de movimientos bruscos se presentará al personaje, creando tensión desde el primer momento.

La iluminación creará contraste y se mostrará dentro de las escenas creando mayormente contraluces y silhouettes. Aunque será una iluminación fuerte, las sombras se difuminarán gracias al uso de humo en el espacio, creando una atmósfera misteriosa y lúgubre.

Los encuadres serán en su mayoría planos medios del personaje y con aire sobre la cabeza, mostrando siempre el espacio.

La sensación de loop se reforzará por medio de un diseño sonoro que repita los mismos sonidos constantemente. Los efectos de sonidos serán fundamentales para la creación de tensión dentro de la escena y los silencios permitirán asimilar todas las emociones.

Referencias Moodboard:

Figura 34 y 37. Imágenes tomadas del videojuego P.T Silent Hill (Kojima, 2014)

Figura 35. Tomada de Flickr de la cuenta @enon.harris (Enon Harris). Título: Picture 948. (2011)

Figura 36. Imagen tomada del videojuego Resident Evil 7 (Nakanishi, 2017)

Figura 38. Imagen tomada de la película The Night of the Haunter (Laughton, 1955)

Capítulo 5: *Stephano*

Moodboard del capítulo



Propuesta estética: Debido a la locación, la paleta de color contiene en su mayoría tonalidades verdes y amarillas, la atmósfera estará determinada por la luz diegética, pero pictorialista del capítulo. La planimetría contendrá desde encuadres generales hasta encuadres cerrados.

La iluminación será proveniente de las luces de los postes en las calles, sin embargo, la intención es recrearla de una manera que evoque levemente la fantasía. Las sombras se marcarán y generarán contraste. La oscuridad estará presente para darle un tono sombrío a toda la atmósfera.

Los movimientos de cámara serán fluidos y sutiles en la primera parte del capítulo, estos se fortalecerán y se convertirán en algo más brusco a medida que la historia evolucione. Los encuadres serán abiertos al inicio para presentar el espacio, y se cerrarán a medida que la historia busque generar más tensión.

El diseño sonoro tendrá una reverberación correspondiente al espacio en el que el personaje está, además, se creará un sonido característico del monstruo que evoque algo bestial.

Referencias Moodboard:

Figura 39. Imagen tomada de la película Melancholia (Von Trier, 2011)

Figura 40. Imagen tomada de la película The Illusionist (Burger, 2006)

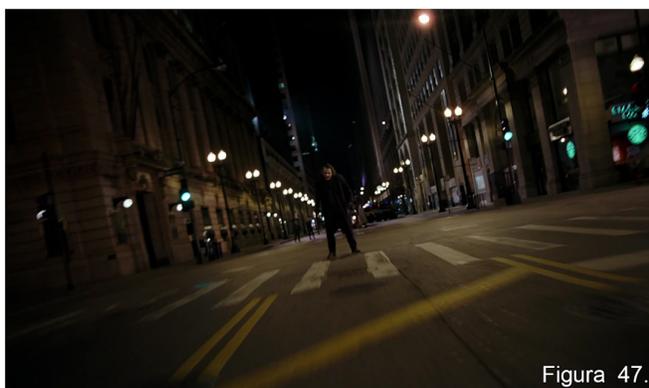
Figura 41. Imagen tomada de la película Yellowtail (Wetzel, 2019)

Figura 42. Imagen tomada de la serie Stranger Things (Doble, 2016)

Figura 43. Imagen tomada de The Untouchables (Palma, 1987)

Capítulo 6: *Hombre de Negocios*

Moodboard del capítulo



Propuesta estética: La atmósfera se caracterizará por tener colores en tonos tierra y verde, recreando un espacio ciudadano nocturno. La iluminación será naturalista y estará determinada por el espacio, tanto de la calle, como de los vehículos presentes. Movimientos de cámara mostrarán la persecución de una manera agitada y enfocándose primordialmente en el personaje para desarrollar la confusión espacial requerida para presentar al monstruo.

Los valores de plano serán cerrados y medios en su mayoría para el personaje, y con poca profundidad de campo para desubicar al espectador tanto como el mismo personaje lo está. Para presentar al monstruo se preferirán planos generales abiertos para que se pierda en la inmensidad del espacio y no se puedan identificar sus rasgos específicos fácilmente.

En cuanto al diseño sonoro, este estará cargado de sonidos natos de la ciudad nocturna, teniendo como uno de los protagonistas el eco al caminar, y la respiración fuerte del personaje para reforzar la persecución.

Referencias Moodboard:

Figura 44. Imagen tomada de la película Zodiac (Fincher, 2007)

Figura 45. Imagen tomada de la película It Follows (Mitchell, 2014)

Figura 46 y 48. Imagen tomada de la película Drive (Refn, 2011)

Figura 47. Imagen tomada de la película The Dark Knight (Nolan, 2008)

Capítulo 7: Tragamonedas

Moodboard del capítulo



Figura 49.



Figura 50.



Figura 51.



Figura 52.



Propuesta estética: El capítulo ocurre dentro de un casino, frente a una máquina traga monedas. La atmósfera será muy recargada, llena de colores y luces provenientes de todo el lugar. Será un ambiente pesado con mucha gente.

Los encuadres serán principalmente medios frontales y medios perfil, para el personaje, contraplanos de la pantalla de la máquina y detalle de los objetos narrativos.

Tendrá una iluminación calidad, con sombras suaves, que permite ver todo el lugar, además, tendrá muchas luces diegéticas, provenientes de las máquinas, que harán que el lugar está muy iluminado en colores neon. Los rostros tendrán siempre una iluminación fría mientras que el fondo será cálido.

El ambiente estará inundado de sonidos de monedas y de las máquinas. La intención es que el lugar se sienta lo más lleno posible. Durante todo el capítulo, habrá sonidos en primer y segundo plano, sonidos de ambiente, para generar la sensación de que el personaje nunca está solo, con muchas risas y murmullos de fondo. El sonido principal y más importante es el de la máquina tragamonedas, tendrá una canción constante y un sonido específico para cuando se gana y cuando se pierde.

Referencias Moodboard:

Figura 49. Imagen Tomada del New York Times en la noticia La vida del tirador de Las Vegas en los casinos. Fotografía tomada por Eric Thayer. Thayer, E. (2017).

Figura 50. Imagen tomada del poster de la película The Cooler (Kramer, 2003)

Figura 51. Imagen tomada de la película Casino (Scorsese, 1995)

Figura 52. Imagen tomada de la película Poltergeist (Hooper, 1982)

Capítulo 8: *Carne Molida*

Moodboard del capítulo



Propuesta estética: Este capítulo se desarrolla dentro de una carnicería en la noche, el tratamiento audiovisual buscará evocar soledad y aislamiento, bajo una atmósfera sangrienta y sombría. El contraste será elevado y con tonalidades entre rojo oscuro para la carne y la sangre, y verde menta para los elementos metálicos.

Los encuadres serán principalmente abiertos, con la intención de mostrar el espacio siempre. Algo que caracterizará los planos es que siempre serán simétricos, mostrando el trabajo del personaje principal.

La iluminación será limitada y jugará con las temperaturas. Estas delimitarán los espacios, el ambiente cálido será donde se encuentra el personaje y el ambiente frío será de donde proviene el monstruo. Las sombras serán fuertes, provendrán del espacio, con temperaturas frías, y se jugará con el silhouette, cuando uno de los dos espacios esté a oscuras (cuarto trasero y espacio comercial)

Inicialmente el sonido que prevalece es metálico, por todos los utensilios metálicos en el espacio. El monstruo será caracterizado por sonidos viscosos y con peso, orgánicos, emulando entrañas.

Referencias:

Figura 53 y 56. Imagen tomada de la serie Fargo (Coen, 2017)

Figura 54. Imagen tomada de la serie American Horror Story: Roanoke (2016)

Figura 55. Imagen tomada de la película Okja (Joon-ho, 2017)

Capítulo 9: ¿Rostro?

Moodboard del capítulo



Propuesta estética: El capítulo se desarrolla en un bosque durante la noche, el tratamiento buscará inicialmente crear suspenso, desembocando todo en la resolución del misterio. La atmósfera mostrará el lugar como aislado y frío, donde la única fuente cálida será el fuego. Se buscará generar misterio y soledad por medio de humo que recreará la neblina. La paleta de color rondará entre las tonalidades azules y naranjas.

Los encuadres serán predominantemente cerrados, mostrando detalles y dejando mucho al fuera de campo. Los planos se abrirán a medida que la historia evolucione, terminando en planos generales. Se jugará con la perspectiva del monstruo, con la intención de no revelar su rostro hasta el final.

Será enmarcada en la iluminación diegética (fuego y linterna), se trabajarán mucho las sombras duras. Las temperaturas generales serán cálidas gracias al fuego, estando en tonos siempre naranjas. La temperatura será totalmente fría cuando el monstruo realice su aparición.

La voz del narrador será la predominante en la historia, el ambiente será muy importante para crear la atmósfera, se escucharán pasos sobre hojas secas todo el tiempo y se aumentará la tensión con sonidos de viento. El sonido del monstruo tendrá que ser característico para no confundir al espectador, la viscosidad y el realismo al momento de la revelación del monstruo será crucial. Se jugará mucho con el silencio. No habrá música.

Referencias:

Figura 57, 59 y 60. Imagen tomada de la serie Game of Thrones (Newman, 2011)
Figura 58. Imagen tomada de la serie The Haunting of Hill House (Flanagan, 2018)
Figura 61. Imagen tomada de la serie Stranger Things (Doble, 2016)

11.10 Guiones secuenciados y dialogados

KarmaGeist

Capitulo 1:
Piso 27

Escrito por

Juan Thomas Cano

INT. SALA DE JUNTAS - NOCHE

CLAUDIA (43) se encuentra sentada mirando un contrato que reposa sobre la mesa, Lleva puesto un traje de oficina y en sus manos tiene un bolígrafo.

La mujer mira incomoda el apartado donde debe poner su firma. Dos hombres en traje, con mirada seria e intimidante, están parados atrás de ella. Esperan impacientes su firma.

Ante la presión la mujer pone su firma. En breve uno de los hombres retira el contrato. Claudia solo mira al infinito, como decepcionada de sí misma.

Afuera, a través de la puerta de cristal, Claudia ve la figura de ella misma sonriendo de forma siniestra.

La mujer frota sus ojos y la figura desaparece.

INT. OFICINA - NOCHE

Sentada en su escritorio, Claudia está mirando las noticias en su smartphone. Ve a los hombres murmurar entre ellos mientras salen del complejo de cubículos y escritorio vacíos.

EL encabezado de un artículo le llama la atención:

INSERTO - ARTÍCULO INTERNET

Se lee en el título: Escándalo FRONTEC, a la espera de respuesta de ejecutivos, miles de empleados se verían afectados.

FIN DEL INSERTO

Incomoda la mujer bloquea el teléfono. Apaga la pantalla del ordenador frente a ella y se levanta de su asiento.

INT. PASILLO ASCENSOR - NOCHE

Claudia camina por el pasillo hacia el ascensor mientras chatea en su smartphone, En el fondo se ve grande el logo de la empresa: FRONTEC. sus tacones altos hacen eco al caminar.

Claudia llega a la puerta del ascensor, oprime el botón que tiene una flecha hacia abajo, sin embargo este no se enciende, y la pantalla encima de él está completamente negra.

Oprime el botón un par de veces más sin obtener respuesta. Gira la cabeza como en busca de ayuda pero el pasillo está desértico. Su mirada se detiene en una puerta sobre la cual se observa un letrero luminoso

INSERTO - LETRERO

Se lee: Escaleras de emergencia

FIN DEL INSERTO

INT. ESCALERAS DE EMERGENCIA - NOCHE

Claudia abre la puerta y entra una escalera de dos tramos pobremente iluminada.

La mujer esta escarbando en su bolso cuando accidentalmente deja caer su smartphone al piso.

Lo levanta de inmediato y nota que la pantalla se ha quebrado. Claudia golpea con fuerza el piso con uno de sus tacones.

Un par de segundos después, alguien parece hacer el mismo ruido en uno de los pisos de abajo. El golpe llega con eco a Claudia.

Claudia se queda inmóvil, luego empieza a caminar tímidamente hacia el barandal. Una pequeña abertura entre las escaleras permite ver hacia abajo, la mujer se asoma pero no ve a nadie.

Claudia aplaude mirando al vacío, en un par de segundos alguien devuelve el aplauso. Claudia sonríe irónicamente, golpea unos tubos del barandal, de nuevo responden con el mismo sonido.

CLAUDIA

!¿HOLA?!

Nadie responde

CLAUDIA (CONT'D)

¡¿Don Victor?! ¡¿es usted?!

De nuevo silencio, Claudia suspira y empieza a bajar las escaleras.

CLAUDIA (CONT'D)

(para si misma)

Viejo demente...

Claudia empieza a bajar las escaleras. Pegado a la pared hay un letrero en el que se lee: piso 27.

Claudia se encuentra a medio camino mientras revisa la pantalla quebrada de su celular.

De repente, todas las luces se apagan dejando a Claudia en total oscuridad.

De inmediato ella desbloquea su celular y prende la linterna. Camina hacia el piso más cercano y busca la puerta que da hacia el ascensor.

Cuando ella intenta abrirla se da cuenta que solo abre desde afuera, da un par de golpes a la puerta.

CLAUDIA (CONT'D)
!¿Hola?! !¿alguien ahí?! !la puerta
no abre desde aquí!

Da un par de golpes más y desiste. Desde un piso de abajo, se escucha algo que parece dar los mismo golpes en la puerta.

Al escuchar esto, Claudia se pone nerviosa y baja de inmediato al piso de abajo, prueba con esa puerta. Tampoco abre. Frustrada da un par de golpes más.

De nuevo contestan con el mismo ruido.

CLAUDIA (CONT'D)
!Ya no tiene gracia imbecil!

Hay silencio absoluto. Nerviosa, Claudia trata de hacer una llamada en altavoz, un par de beeps suenan, se ve en la pantalla: Error en la llamada.

La mujer mira asustada a su alrededor, trata de tranquilizarse cuando algo llama su atención. Parece escuchar algo.

Esta vez, del piso de arriba, se escucha, con eco, el ruido de pasos que se aproximan lentamente.

Claudia mira arriba. Su respiración empieza agitarse. Lentamente, dirige la linterna hacia arriba. Por apenas un instante, se alcanza a divisar la sombra de una figura humana con pelo largo que se esconde al ver la luz.

Claudia retira la luz de inmediato tras dar un grito casi silencioso. Con respiración pesada mira abajo y duda. pero al escuchar los pasos acercándose empieza a bajar con rapidez.

Uno a uno, la mujer mira impaciente los letreros que indican el piso disminuyendo de número en cada nivel.

Claudia ,estando en piso dos, baja las escaleras con rapidez, pero ya un poco más tranquila. Encuentra el letrero del siguiente piso y lo que ve la deja helada:

PISO 27

La mujer se dirige a la puerta, también sellada, y la empieza a golpear con ferocidad.

Responden el golpe de algún piso de abajo

La mujer cae al suelo resignada y con los ojos llorosos, empieza a escuchar desde un piso cercano alguien golpeando la puerta.

VOZ DE CLAUDIA
(con eco, en la lejanía)
!¿Hola?! !¿alguien ahí?! !la puerta
no abre desde aquí!

Claudia empieza a llorar, se tapa los oídos. Los golpes no paran.

VOZ DE CLAUDIA (CONT'D)
(con eco, en la lejanía)
!Ya no tiene gracia imbecil!

Llorando, Claudia cierra los ojos con fuerza y empieza a gritar. De repente, las luces se prenden.

Temblando, Claudia se queda en silencio, quita el pelo de su rostro, se escucha algo subiendo lentamente por las escaleras. La mujer levanta la mirada lentamente.

Justo frente a Claudia, se asoma, de las escaleras de abajo, la figura de ella misma, sonriendo de forma siniestra.

INT. PASILLO ASCENSOR - NOCHE

Se escuchan los gritos de Claudia a través de la puerta que da a la escalera de incendios.

Tras un par de golpes violentos en la puerta, todo queda en silencio.

La puerta se abre y, de ella, sale la figura de Claudia. Esta re-acomoda su pelo desarreglado, arregla su traje y, finalmente, proyecta una sonrisa siniestra.

CORTE A NEGRO

TÍTULO: PISO 27

KarmaGeist

Capítulo 2:
Juntos por siempre

escrito por

Alejandra Wilches

1. INT. BAR - NOCHE

MIGUEL (22) esta bailando, sudoroso y con una camisa azul y con los ojos cerrados, él está solo.

Mientras baila, una luz blanca y parpadeante empieza a iluminar el bar, al ritmo del beat de la música.

Miguel abre los ojos, y ve como la luz se prende y se apaga.

Frente a él, un ente con un velo blanco, que cubre todo su ser, aparece con la luz blanca. El ente tiene un salpicadura de sangre en la frente.

Miguel se asusta mucho y ve que sus manos también están llenas de sangre. Sale corriendo hacia el baño.

2. INT. BAÑO BAR - NOCHE

Un baño con una luz roja fuerte, cuyas paredes son de baldosa blanca, en ellas hay muchas frases escritas y diferentes stickers de bandas y de programas de televisión. A través de las paredes se escucha la música ahogada que suena en el bar a todo volumen.

La puerta del baño se abre y entra Miguel muy sudado.

Se para al frente del espejo y ve que en el lavamanos hay un marcador negro amarrado con una cuerda. Abre la llave para lavarse las manos, y se da cuenta que no tiene nada en ellas.

INSERTO

Se queda mirando al lado del espejo y ve una conversación escrita.

"¿Te quieres casar conmigo?" Con tipografía masculina.

Abajo responde: "Sí" Con tipografía femenina.

FIN DEL INSERTO

Miguel se queda mirando, coge el marcador que está amarrado al lavamanos y tacha el "sí", hasta que no se ve más.

Se echa agua en la cara y se sienta sobre la taza, refregándose el rostro, con cansancio. Se queda mirando a un punto fijo de la pared.

INSERTO

Logra ver en la esquina que hay otra frase, se acerca y lee.

"Te extraño Miguel"

FIN DEL INSERTO

Miguel se asusta, levanta su cabeza, se golpea fuertemente con el lava manos. Se recuesta contra la pared más cercana y se queja, tocando la cabeza.

INSERTO

Su vista se pone borrosa, y cuando puede volver a enfocar, ve al frente suyo y dice en la pared:

"Esto es tuyo", está escrita junto a un anillo de compromiso.

FIN DEL INSERTO

Inmediatamente Miguel salta del susto y se sienta en el otro lado del baño. Recostandose contra la puerta.

Se voltea luego de calmarse, y se para. Coge la perilla de la puerta e intenta abrirlo.

INSERTO

Este no gira, Miguel lo suelta y está escrito:

"Te queda el azul amor"

FIN DEL INSERTO

La música del bar se empieza a alejar hasta que queda en total silencio.

Miguel golpea la puerta, pidiendo ayuda. Cada vez que levanta la mano después de un golpe en la puerta, una nueva frase aparece en ella.

Miguel se da cuenta y se aleja, da dos pasos hacia atrás y pisa el anillo que estaba en el piso. Lo patea y lo deja en una esquina.

Voltea y mira al espejo y se da cuenta que su cuerpo se esta llenando de frases en marcador.

INSERTO

Se mira los brazos y todas dicen lo mismo.

"Ven conmigo"

FIN DEL INSERTO

Miguel abre el grifo del agua y desesperadamente intenta lavarse las frases, sin tener éxito. El anillo aparece sobre el lavamanos, Miguel lo coge y lo tira por el sifón.

Se vuelve a mirar al espejo y ya no tiene nada escrito. Revisa la esquina del espejo y ya no hay nada, se agacha a ver debajo del lavamanos y también está vacío.

Miguel se calma, se echa agua en la cara y se tranquiliza.

Se acerca a la puerta, confirma que no hay nada escrito ni en la puerta, ni en la perilla. Con su mano intenta abrir la puerta. La abre y al frente está el ente con el velo blanco, de espalda, se puede ver que tiene una herida de bala en la cabeza.

Miguel cierra inmediatamente la puerta y pone el seguro.

La luz del baño empieza a apagarse y a prenderse. Cada vez el tiempo de luz entre cada de oscuridad es más corto. Miguel intenta abrir la puerta otra vez y no puede hacerlo. Se desespera.

Entre golpes y gritos, mira su mano y se da cuenta que tiene puesto el anillo. El ente de velo blanco aparece detrás de él.

La luz se apaga por última vez, se vuelve a prender y Miguel ya no está en el baño.

La música del bar se empieza a acercar hasta que se vuelve a escuchar con normalidad.

Las paredes están de la misma forma en la que Miguel encontró el baño, con una única diferencia.

INSERTO

En la parte superior del espejo está escrito:

"Juntos por siempre".

FIN DEL INSERTO

CORTE A NEGRO

KarmaGeist

Capitulo 3:
3:21AM

Escrito por

Juan Thomas Cano

INT. GARAJE - NOCHE

Un vehículo de gama media ingresa a un garaje en el interior de un edificio, el auto se estaciona sin cuidado, golpeando una caneca con el parachoques.

El auto se apaga y de el baja CATALINA (26) quien trata de mantener el equilibrio fuera del vehículo.

La mujer se dirige al frente del auto y observa el parachoques, observa que esta salpicado con sangre y con una abolladura.

Catalina lleva sus manos a su cabeza preocupada. Luego mira en todas direcciones nerviosa, su mirada se detiene en un rincón del garaje.

Mareada y luchando por no caerse, Catalina agarra una cobertura para el carro y se lo pone con dificultad. Lo último que cubre es el parachoques manchado se sangre.

Catalina mira el cobertor puesto a medias, refriega su rostro con una mano y entra trastabillando a la residencia.

INT. GARAJE - NOCHE (MAS TARDE)

Es tarde en la noche y el vehículo se encuentra totalmente solo en el garaje.

Una sombra con forma humana empieza a proyectarse por debajo del vehículo.

La sombra llega hasta la puerta del edificio, abre la puerta suavemente y entra.

INT. APARTAMENTO - NOCHE

Un silencio desgarrador ronda por cada uno de los pasillos de un pequeño apartamento. En la sala se encuentran un par de portarretratos.

INSERTO - PORTARRETRATOS

En los portarretratos se observa fotografías de Catalina (15-26) abrazada con sus padres y sus hermanos.

FIN DE INSERTO

Al observar la ventana se puede contemplar las calles de la ciudad, desierta, ni un solo peatón o vehículo se moviliza por la calles.

Pronto, los sonidos más insignificantes se hacen cada vez más notorios: El tic-tac del reloj análogo de la cocina se escucha cada vez con más fuerza. Una gotera cae de forma no rítmica por el lavamanos del baño. El discreto sonido del radiador de la casa acapara toda la atmósfera del lugar.

P.O.V - ENTIDAD

La Sombra recorre, lenta y sigilosamente el pasillo principal del apartamento, al fondo hay una puerta entre cerrada.

Al llegar a puerta, la figura empuja lentamente la puerta.

DE VUELTA A
ESCENA:

INT. CUARTO DE CATALINA - NOCHE

El ligero chirrido de la puerta interrumpe el sueño de Catalina (26). Somnolienta, esta dirige su mirada hacia la puerta, nota que se ha abierto un poco. Observa cada esquina de la habitación, no hay ninguna anomalía.

Catalina restriega sus ojos y agarra el reloj digital de su mesa de noche.

INSERTO: RELOJ DIGITAL

Se observa que son las 3:21 am.

FIN DE INSERTO

Justo después de poner el reloj de vuelta en la mesa, Catalina cree ver una sombra pasar a gran velocidad al otro lado del cuarto. La ve apenas por el rabillo del ojo. De un salto se incorpora sobre sus codos y mira hacia el movimiento. De nuevo, no hay nada.

Catalina trata de calmar su respiración y lentamente vuelve a acostarse mirando hacia la esquina donde sospecha pasó la figura.

P.O.V - ENTIDAD

La Sombra esta parada al otro lado de la cama, contraría a la que esta mirando Catalina. Tan pronto Catalina se voltea, la sombra, con una de sus manos negras, en la cual se distinguen dedos puntiagudos similares a garras, tapa los gritos de la joven. Con la otra mano empieza a estrangularla. La chica se desespera mientras es sofocada.

CORTE A:

INT. CUARTO DE CATALINA - NOCHE

Catalina despierta de golpe empapada en sudor, mira todos los alrededores de su cuarto y no ve nada. Catalina empieza a tranquilizarse aliviada.

Mira la hora de su reloj digital y lo que ve la deja helada:

INSERTO - RELOJ DIGITAL

Se observa que son las 3:20am

FIN DE INSERTO

Se escucha el chirrido de la puerta abriéndose. Catalina observa horrorizada lo que se asoma por la puerta, su respiración se agita cada vez más.

CORTE A NEGRO

TÍTULO: 3:21AM

KarmaGeist

Capítulo 4:
Retratado

escrito por

Alejandra Wilches

1. EXT. CALLE - DÍA

A través de unos binoculares se ve la entrada de una casa. De la puerta sale un hombre de edad media vestido de traje y sombrero, con maletín y se va caminando por la calle mientras el binocular lo sigue.

2. EXT. PUERTA - TARDE

JORGE (24), delgado y alto, vestido únicamente de negro está forzando la puerta principal de una casa al atardecer.

INSERTO

En el piso, frente a la puerta hay un tapete que dice "BIENVENIDOS", donde Jorge deja todos sus herramientas.

FIN DEL INSERTO

A lo lejos se escuchan risas de personas, Jorge empieza a actuar mucho más rápido y asustado.

Logra abrir la puerta antes de que las risas lo alcanzarán, con mucho afán, entrar sus herramientas y cierra la puerta haciendo un gran esfuerzo para moverla.

3. INT. CASA - TARDE/NOCHE

Jorge voltea para ver la casa, está totalmente vacía y muy oscura. Empieza a caminar por el pasillo que lleva a la sala. Toca las paredes y están llenas de polvo.

Ve unas escaleras y sube por ellas, revisa el cuarto principal y está totalmente vacío.

Camina por el pasillo y todo se ve abandonado, con grietas y mucho polvo.

Baja por la escalera y llega a la sala, en la mitad de la pared hay una fotografía colgada.

Es la foto del mismo hombre que había visto salir de la casa, pero este tiene una apariencia diferente, tiene muchas arrugas, luce mucho mayor.

Jorge se acerca a la foto, la coge y se queda mirándola fijamente, el timbre de la casa suena y Jorge se asusta, dejando caer la fotografía enmarcada al piso.

El vidrio se rompe, la foto queda en blanco. Jorge, asustado, camina silenciosamente por el pasillo hasta llegar a la puerta y mira por la mirilla.

Al otro lado se encuentra el mismo hombre de la foto, está muy cerca a la mirilla, mirando por ella como si pudiera ver quien esta detrás de la puerta.

Jorge se asusta mucho, y sale a correr hacia a la sala, lo primero que ve es que el piso esta limpio.

El cuadro está colgado en la pared, el vidrio esta en perfecto estado, la foto esta en blanco.

La puerta principal suena como si se abriera.

Jorge se asusta y intenta esconderse detras de la pared, para no ser visto desde la puerta.

Se queda unos segundos en esa posición, intentando no hacer ruido, no escucha nada y decide moverse.

Lentamente saca la cabeza por la pared, ve la puerta abierta y toma valor, se asoma mirando la puerta, ve que no hay nadie y sale corriendo hacia la puerta.

Toma la puerta, sin mirar atrás, y atraviesa la entrada.

Vuelve a entrar a la sala, donde ve todo más oscuro, se asusta mucho, esta muy confundido, sale corriendo nuevamente hacia la puerta.

Vuelve a salir a la sala, Jorge se quedó estático al ver que el hombre está parado frente al cuadro, de espaldas hacia él.

Jorge retrocede, intentando no hacer ningún ruido, pero el hombre lo nota inmediatamente y se voltea, mostrando un rostro pálido, sin vida y con los ojos totalmente desorbitados.

Jorge intenta moverse pero no puede, el hombre toma el cuadro que está en la pared, se acerca hacia él y lo posa sobre su rostro.

DISOLUCIÓN A NEGRO

4. INT. CUADRO - NOCHE

Jorge queda atrapado en el cuadro, el mismo cuadro que está colgado en la mitad de la sala. Serio, mirando al vacío.

CORTE A NEGRO

KarmaGeist

Capitulo 5:
Stephano

Escrito por:

Juan Thomas Cano

EXT. PARQUE - NOCHE

Un balón de futbol costoso, pero gastado por el uso, golpea una reja ubicada justo atrás de la portería de una vieja cancha de futbol, Ubicada en el centro de un descuidado parque.

JUAN DAVID (12), un chico vestido con una sudadera, zapatos deportivos y un hoodie con capucha, observa con frustración el balón desde el centro de la cancha, el tiro ha salido desviado. Se ve cansado, como si hubiera intentado el tiro miles de veces.

David hace una pausa y observa a sus alrededores, el parque está totalmente deshabitado, no parece haber nadie cerca.

El chico saca un modesto celular.

INSERTO CELULAR

Se lee: 3 llamadas perdidas - mamá, son las 8:50pm.

FIN DE INSERTO

El chico va recoger el balón.

INSERTO - BALÓN

se distingue que esta autografiado el apellido: Stephano.

FIN DEL INSERTO

Camina a la portería con el balón ya en sus manos, su morral reposa junto uno de los travesaños de la portería.

David se queda detallando el exterior mochila, la levanta y observa unos stickers con futbolistas famosos pegados en el frente. Uno particularmente le llama la atención:

INSERTO - STICKER

bajo la foto de un futbolista célebre se lee la cita: "Puedes lidiar con lo que sea, pero solo si amas algo lo suficiente"
-Paolo Stephano

FIN DEL INSERTO

La mirada de David cambia, se ve decidido, deja caer la mochila al piso. Pone el balón el centro de la cancha, está frente al balón mirando la portería.

JUAN DAVID
(susurrando)
Uno mas...solo uno mas...

SECUENCIA DE MONTAJE

David tira varias veces buscando el gol, pero falla cada tiro. Frustrado, pateo con mas fuerza de la necesaria.

FIN SECUENCIA DE MONTAJE

la pelota golpea el palo de arriba, vuela por los aires, termina rodando colina abajo hacia un rincón oscuro del parque.

David se acerca tímidamente, la densa vegetación impide distinguir el paradero de balón. El chico se ve inseguro, como si alguien lo estuviera viendo entre los arbustos.

De repente, desde la oscuridad de los matorrales, algo arroja el balón hacia David, este da un paso instintivo hacia atrás. Mira curioso hacia el rincón oscuro, no logra ver nada.

David arroja de nuevo el balón hacia los arbustos, espera unos segundos, y el balón otra vez es arrojado a el, El chico sonrie discretamente.

David vuelve a arrojar el balón a la oscuridad, espera unos segundos, esta vez el balón no llega, su sonrisa se desvanece de su rostro.

David observa a su alrededor en busca de alguien, esta solo. El viento mueve con suavidad la cadena de los columpios y las hojas de los arboles. David mira su mochila, suspira hondo y se adentra lentamente en los arbustos.

EXT. BOSQUE - NOCHE

David camina con cautela quitando con las manos la espesa vegetación, con respiración agitada revuelca los matorrales en busca de su balón. Nota que ya se ha alejado del parque.

David observa un pequeño claro en la lejanía, con cautela se acerca hacia él. A medida que se acerca logra distinguir algo que parece ser un balón.

Al llegar al lugar se da cuenta que no es su balón, lo recoge nervioso y al darle la vuelta distingue evidentes marcas de zarpazos. Asustado mira a su alrededor y ve mas balones con las mismas características.

Un ruido en la vegetación lo hace correr instintivamente. Varias ramas golpean su cara y le impiden ver hacia donde va.

David tropieza y cae suelo, observa que lo ha hecho caer, es su balón. Lo recoge con rapidez y continua su carrera.

David escucha que algo se mueve a gran velocidad cada vez mas cerca, cuando siente que lo va a atrapar sale de la vegetación.

EXT. PARQUE - NOCHE

David cae fuera de los arbustos, mira hacia el bosque, no parece haber nada, calma su respiración y observa su balón aliviado, mira el autógrafo de Stefano.

El niño no se da cuenta que en el centro de la cancha hay una figura negra, con facciones animales mirándolo fijamente.

El chico voltea y queda petrificado al ver la figura animal. Da unos pasos hacia atrás. La bestia no se mueve, no parece con intenciones de atacar.

El chico nota que junto al animal hay uno de los balones del bosque. La bestia lo rueda con una de sus garras y lo pone en el area de tiro de la cancha. Juan David mira la escena confundido, pero con curiosidad y mas tranquilo.

La bestia toma impulso, corre hacia el balón y lo embiste con fuerza con su cabeza. El balón entra con fuerza en la portería.

Juan David se acerca tímidamente a la cancha, a medida que se acerca a la bestia se pone mas nervioso por su aspecto dantesco. Pero al ver sus ojos, no lo ve como una amenaza.

Con movimientos lentos, el chico pone el balón en el área de tiro. Se prepara para patear y mira a la bestia. Esta observa al niño y flexiona sus cuatro patas encogiéndose. Luego vuelve a su postura inicial.

El chico parece confundido, la bestia repite el movimiento. Juan David lentamente flexiona sus rodillas. Cuando el chico esta encogido, la Bestia asiente con fuerza con la cabeza en dirección a la cancha.

El chico patea el balón, el cual entra en la portería. Sonríe orgulloso y voltea a ver a la bestia, el animal ya no está.

El chico mira a todos los rincones del parque, escucha unos arbustos moverse. El chico sonrie mientras ve a la figura perdiéndose en el bosque

CORTE A NEGRO

TITULO: Stephano

KarmaGeist

Capitulo 6:
Hombre de Negocios

Escrito por:

Juan Thomas Cano Morla

INT. METRO BUS - NOCHE

MANUEL (32), vestido con ropa de trabajo no muy formal y con un maletín reposando en su regazo, mira consternado hacia el infinito.

MANUEL

Fue un error, yo no debí hacerte caso.

JULIANA (28) sentada junto a él, lo mira con dolor en su rostro.

JULIANA

¿Que?...¿Es verdad lo que me estas diciendo?

Manuel sigue mirando a infinito.

MANUEL

Si yo hubiera aceptado ese puesto estaríamos mejor.

JULIANA

¿Entonces que? saldrías con tu fino traje de ejecutivo y tu maletín de cuero todos los días a encerrarte en una oficina con personas que te desagradan? ¡¿eso es mejor?!

MANUEL

Pues tal vez sí.

Juliana lo mira con decepción.

JULIANA

Pues a mi me parece que lo mejor es vivir de lo que uno ama. Eso nos llena, así somos felices.

Manuel se molesta y voltea hacia Juliana.

MANUEL

¡¿Y con que vamos a pagar deudas?!
¡¿Con caritas felices?!...¿o sera que las vas a pagar tu?

La velocidad del vehículo disminuye, con ojos llorosos e indignada, Julieta observa el bus deteniéndose en una parada, se para de su asiento y baja del vehículo agresivamente.

Manuel observa a Juliana alejándose en las calles y limpiando un par de lágrimas de su rostro. Da un golpe al asiento de al frente, hay muy pocas personas con él en el bus.

Cuando Manuel se calma un poco, algo llama su atención en el paradero.

Un HOMBRE DE NEGOCIOS (34) alto, bien parecido, vestido con traje formal y un fino maletín de cuero le llama atención. El hombre parece mirarlo de forma extraña y no le quita los ojos de encima.

El bus se pone en marcha de nuevo y se aleja del paradero. Manuel mira desconcertado las calles a su alrededor, no parece reconocerlas.

Saca su celular y consulta una aplicación.

INSERTO - PANTALLA CELULAR

Se lee en la aplicación: Distino - LAURELES (a dos paradas).

FIN DEL INSERTO

Guarda el celular en su bolsillo y observa por la ventana pensativo.

Las personas restantes en el transporte comienzan a pararse, El bus disminuye su velocidad.

Manuel observa a las personas bajar al paradero mientras está perdido en sus pensamientos. Queda solo en el vehículo.

Manuel de repente se pone serio. Percibe algo extraño en el paradero. El mismo hombre de negocios está en el paradero, Manuel se inclina a la ventana para confirmarlo, es el mismo hombre.

El autobús avanza, Manuel no le quita la mirada al hombre mientras se aleja. El hombre también sigue el autobús con la mirada.

Pensativo, Manuel se detiene un momento y observa el indicador de la próxima parada.

INSERTO - INDICADOR PARADA

Se lee: PRÓXIMA ESTACIÓN - LAURELES

FIN DEL INSERTO

Manuel nervioso se pega a la ventana. Trata de forzar su vista para ver si, en la lejanía, va a estar el mismo hombre en la estación.

El hombre de negocios se encuentra solo en la estación Laureles. Manuel titubea, observa de nuevo el indicador de la parada:

LLEGANDO A LA ESTACIÓN: LAURELES

El metro bus se detiene, Manuel mira al hombre de negocios en la estación desolada y decide no moverse de su asiento. Desvía la mirada, como escondiéndose del misterioso individuo.

Las puertas del autobús se abren, el hombre de negocios sube. Manuel instintivamente observa la ventana sin mirarlo, el hombre se sienta en el asiento atrás de él.

Manuel trata de observar al hombre por rabillo del ojo, nervioso mira las calles buscando la siguiente estación.

El autobus llega a la próxima parada, Manuel brinca instintivamente de su asiento. Baja del bus con rapidez.

EXT. CALLE - NOCHE

Manuel camina con rapidez, no mira atrás sino hasta que el bus ya se ha alejado de la estación. Manuel voltea y ve la estación totalmente sola. Suspira aliviado.

Manuel observa sus alrededores, las calles no parecen ser muy seguras y están desoladas, luego de escuchar un ruido en un callejón, de nuevo empieza a caminar impaciente.

Manuel mira asustado en todas direcciones, solo se encuentra con tiendas cerradas y portones metálicos.

Manuel dobla a una esquina y tan pronto gira ve al hombre de negocios parado a un par de metros.

Asustado, Manuel voltea y se mueve con rapidez por donde vino, golpea uno de los portones en busca de ayuda, mira hacia atrás y ve al hombre del sombrero en la esquina mirándolo. Golpea con mayor frecuencia la puerta mientras ve a que el hombre se aproxima lentamente hacia el.

Una luz se aproxima desde la lejanía, Manuel observa un automóvil aproximándose, correa hacia la vía y hace señas para que se detenga. El vehículo es un taxi, se detiene frente a Manuel, quien sube con rapidez y cierra la puerta.

INT. TAXI - NOCHE

MANUEL

A la biblioteca de Laureles, rápido por favor...

Manuel observa al hombre de negocios, parado en la mitad de la calle, alejándose por el panorámico trasero del taxi. Manuel calma su respiración.

Voltea lentamente su mirada hacia al conductor y queda petrificado al ver, en el puesto del copiloto, el fino maletín de cuero del hombre de negocios.

CORTE A NEGRO

TÍTULO: HOMBRE DE NEGOCIOS.

KarmaGeist

Capítulo 7:
Tragamonedas

escrito por

Alejandra Wilches

1. INT. CASINO - DÍA

Dentro de un casino grande y colorido, con varias máquinas y ruletas, está JULIO (41), un hombre corpulento, con una camisa leñadora y unos jeans.

Está sentando frente a una máquina traga monedas y en su mano derecha tiene una gran bolsa de monedas.

Julio mete monedas a la máquina de forma mecánica.

SECUENCIA DE MONTAJE

2. INT. CASINO - DÍA

Julio mete una moneda, jala la palanca y no gana, se ve el reflejo de la luz en su rostro.

Julio vuelve a meter una moneda, jala la palanca y no gana, se ve el reflejo de la luz en su rostro con ceño fruncido.

Julio vuelve meter una moneda, jala la palanca y no gana, se ve el reflejo de la luz en su rostro con una expresión sin emoción.

FIN DE LA SECUENCIA DE MONTAJE

3. INT. CASINO - DÍA

Una mesera pasa y le entrega un café, Julio lo recibe y se percata que le quedan pocas monedas.

Se para y se dirige a comprar más, llegando a la taquilla ve una bolsa igual a la de él, se acerca y ve que está llena de monedas. Mira a su alrededor y no hay nadie mirándolo, las coge rápidamente y se devuelve a La máquina donde estaba.

Coge las pocas monedas que quedaban en su bolsa y las pone todas en la bolsa que encontró.

SECUENCIA DE MONTAJE

4. INT. CASINO - DÍA

Coge una de las monedas, juega y vuelve a perder.

FIN DE LA SECUENCIA DE MONTAJE

5. INT. CASINO - DÍA

Coge otra moneda, la introduce y se da cuenta que en la pantalla hay más símbolos de los que habían antes. Tres dulces azules aparecen en la pantalla.

Julio se sorprende, mete la mano en la parte de la máquina donde deberían salir las monedas y encuentra el dulce azul.

Julio sonríe un poco, coge otra moneda y la deposita, tres rosas rojas salen en la pantalla.

Julio mete la mano a la máquina, recoge la rosa y se pincha el dedo con una espina. Se chupa el dedo, deja la rosa al lado de la bolsa de las monedas.

Coge otra moneda, la introduce a la máquina y salen tres fotografías en la pantalla. De la máquina sale una foto de él, tomada desde la máquina.

Julio se queda mirando fijamente la fotografía, por muchos segundos, mira sus ojos. El Julio de la fotografía tiene una expresión macabra.

Luego de verla, Julio termina con esta misma expresión. De modo zombie, coge una de las monedas de la bolsa, y sin parpadear la mete a la máquina, sosteniendo la palanca fuertemente.

Varios símbolos empiezan a rodar en la pantalla y Julio sigue con la pequeña sonrisa en la cara que le da una expresión macabra, y aun sin parpadear.

Una mujer golpea el brazo de Julio por accidente, él parpadea y mira la máquina. Se levanta rápidamente y camina hacia la puerta.

Julio está llegando casi a la salida del casino y se da cuenta que había dejado la bolsa de monedas. Se detiene, se voltea y se devuelve a la máquina rápidamente.

Llega a la máquina, que parece estar funcionando normalmente, con los símbolos originales, Julio coge la bolsa de monedas, él vuelve a adquirir la expresión macabra al tocar la bolsa. La agarra con fuerza e introduce una moneda nuevamente a la máquina.

Los símbolos empiezan a girar, y tres revólveres salen en la pantalla. Un revólver real sale en la parte de los premios.

Julio, sin parpadear, coge el revólver y lo carga.

Vuelve a meter una moneda a la máquina y gira la palanca.

La máquina gira y gira, cuando por fin se detiene, salen tres símbolos de calaveras en la pantalla.

Julio acerca el revólver a su cabeza, sin parpadear.

CORTE A NEGRO

El sonido de un balazo seco se escucha.

KarmaGeist

Capítulo 8:
Carne molida

escrito por

Alejandra Wilches

1. INT. CARNICERÍA, CUARTO - NOCHE

JULIO (42) un hombre gordo, con una camiseta blanca llena de sangre, está rodeado de cadáveres de este animal colgados desde el techo en un cuarto atrás de la carnicería comercial.

La luz que sale del cuarto donde él esta alcanza a iluminar levemente el resto del lugar a través de las ventanas. Todas las vitrinas llenas de partes crudas de animal están apagadas y no hay nadie más.

El hombre realiza repetitivamente la acción de cortar y tirar a la basura carne cruda.

En medio del silencio del lugar, escucha un golpe afuera del cuarto, Julio se asoma por la ventana y no ve nada. Continúa con su trabajo.

Otro golpe vuelve a sonar más fuerte, y esta vez una pequeña salpicadura de sangre queda sobre la ventana justo al frente de él.

2. INT. CARNICERÍA, VITRINAS - NOCHE

Julio, un poco sorprendido, sale del cuarto con el cuchillo con el que estaba trabajando y prende la luz de las vitrinas.

Se acerca a la vitrina principal y ve que a la cara de un cerdo le están saliendo lagrimas de sangre. Julio se acerca por detrás de la vitrina, sin ninguna sorpresa alguna, saca la cabeza y le limpia la cara.

Vuelve a dejar la vitrina cerrada y se da la espalda para ir hacia el cuarto de trabajo.

Vuelve a escuchar un ruido dentro de la vitrina. Se devuelve y ve que el cerdo nuevamente tiene gotas de sangre saliendo de sus ojos.

Julio se molesta, saca la cabeza con violencia y la tira a la basura.

Apaga las luces del lugar. Empieza a caminar hacia el cuarto de trabajo, cuando se acerca puede ver que la cabeza del cerdo está sobre la mesa donde estaba trabajando.

3. INT. CARNICERÍA, CUARTO - NOCHE

Julio entra con una expresión de enojo, coge el cuchillo y se lo entierra entre los ojos a la cabeza del cerdo. Julio sonrío, con expresión de victoria y se acerca a un lavamanos. El cerdo empieza a roncar suavemente y la puerta se cierra.

Julio se voltea y ve que el cuchillo ya no está en la cabeza del cerdo, intenta buscar otra herramienta para defenderse pero no encuentra nada.

La cabeza del cerdo empieza a sonar más duro, Julio se empieza a desesperar e intenta salir. No puede.

Los cerdos que están colgados se empiezan a voltear poniendo su mirada son Julio.

Julio coge una silla y rompe una de las ventanas de vidrio

4. INT. CARNICERÍA, VITRINAS - NOCHE

Julio sale por la ventana y se aleja lo más que puede del cuarto. Las luces de este cuarto se apagan, queda todo a oscuras.

Julio busca rápidamente el interruptor para prender la luz y no lo encuentra. Empieza a jadear asustado.

La luz de las vitrinas y las de la habitación se prenden solas, todo está organizado, la ventana no esta rota y en el cuarto de trabajo todo está como Julio lo había dejado.

Julio mira a su alrededor, no encuentra nada raro. Aun tiene el cuchillo en la mano y la cara del cerdo está en perfecto estado en la vitrina.

Se acerca lentamente al cuarto de trabajo, en guardia con el cuchillo.

5. INT. CARNICERÍA, CUARTO - NOCHE

Entra y todo está en orden, se acerca a la mesa de trabajo y la luz del cuarto se apaga, dejando ver una figura antropomórfica de un cerdo, llorando sangre.

Julio se voltea lentamente.

CORTE A NEGRO.

6. INT. CARNICERÍA - DÍA

Un montón de carne molida sale de una máquina. Es empacada en una bolsa y es vendida a una mujer de familia.

CORTE A NEGRO

KarmaGeist

Capítulo 9:
¿Rostro?

escrito por

Alejandra Wilches

1. EXT. FOGATA - NOCHE

El fuego está ardiendo y salpicando chispas a su alrededor, frente a este se encuentran sentados DANIEL (9) y JULIÁN (15), cada uno portando un uniforme azul claro y una pañoleta scout.

Daniel actua nervioso, mirando constantemente hacia los oscuros árboles mientras que Julián lo mira con el ceño fruncido.

JULIÁN

Daniel no seas fastidioso, ya calmate.

DANIEL

Pero Juli, tengo mucho miedo, debieron haber llegado hace un tiempo.

JULIÁN

Probablemente se están quedando sin rostro.

Daniel, con los ojos aguados, mira fijamente a Julián.

DANIEL

Rostro?

2. EXT. BOSQUE - NOCHE

Dentro del bosque que está inundado de neblina, se encuentra el MONSTRUO observando a la distancia a Daniel y Julián sentados al frente de la fogata.

JULIÁN V.O

Hay una leyenda sobre este bosque, acá han pasado cosas muy raras...

El monstruo, tras de un árbol, ve a tres jóvenes con máscaras de figuras de animales sobre su rostro y vestidos con el mismo uniforme scout. Ellos también están escondidos, viendo a los niños.

JULIÁN V.O (CONT'D)

Se cuenta que en las noches más oscuras, las personas que atraviesan el bosque se desaparecen para siempre...

Los jóvenes enmascarados se empiezan a mirar y a hacer señas para acercarse a los niños. El monstruo, desde atrás, los sigue.

JULIÁN V.O (CONT'D)
 Pocos son los testigos, pero todos
 ellos relatan lo mismo...

Los cuatro empiezan a correr silenciosamente acercándose cada vez más a los niño, los empiezan a rodear.

JULIÁN V.O (CONT'D)
 Primero escuchan ruidos en los
 árboles... luego pasos que se van
 acercando...

El monstruo se acerca por detrás de Daniel.

JULIAN V.O
 De repente se acerca por atrás y
 murmura...

Los demás scouts se acercan por los costados.

3. EXT. FOGATA - NOCHE

Julián se acerca lentamente a la oreja de Daniel, él tiene los ojos muy abiertos y la respiración agitada.

JULIÁN
 "Tu rostro"...

Junto a la oreja de Julián.

MONSTRUO (VOZ GUTURAL)
 ¡Quiero tu rostro!

Julián se para muy asustado y torpemente pateo una botella de agua hacia la fogata. Todo queda a oscuras.

El click de una linterna empieza a sonar repetidas veces, junto con la agitación en la respiración de Daniel y Julian.

Después de unos segundos, la luz se prende, parpadea y se ven los jóvenes enmascarados están sentados, perplejos mirando fijamente al monstruo, lentamente se quitan sus máscaras.

Julián saca una navaja pequeña de su bolsillo, y la apunta hacia el monstruo.

JULIÁN
 Llévatelo a él! A él!

Julian señala a Daniel con el dedo mientras la navaja apunta hacia el monstruo.

El monstruo coge la navaja de la mano del niño scout, se la acerca al rostro y empieza a hacer un corte por todo el borde de la máscara.

Todos se quedan impresionados y con cara de pánico.

Cuando él acaba de cortarse, con esfuerzo empieza a quitarse la máscara, un líquido pegajoso hace que suene muy extraño.

Se quita totalmente la máscara y está se ve inundada por dentro de un líquido negro y espeso.

Todos alrededor empiezan a gritar.

Julián se queda mirando fijamente al monstruo, recibe la máscara que él monstruo se ha acabado de quitar y se la acerca a la cara.

El monstruo cae al piso, con forma humana.

Julián adhiere la máscara a su cara.

CORTE A NEGRO

12. Conclusiones

KarmaGeist fue la serie que permitió responder incógnitas en cuanto al género de terror y su relación con los formatos cortos en la sociedad actual. Por medio de una investigación que abarcó temas como: la historia del género, estructura clásica del género, historia del microrrelato y su pertinencia actual se desarrollaron 9 diferentes historias de terror de un tiempo no mayor a 4 minutos. Cada una de estas historias fue desarrollada a través de un guión, un tratamiento audiovisual, una ficha técnica y un desarrollo de los personajes. Como serie, se desarrolló una propuesta transmedia.

Para poder entender el género del terror, se realizó una investigación que abarcó su historia, proveniente desde los relatos de tradición oral; se analizó las diferentes representaciones del miedo y se llegó a la conclusión de que cada uno de estos miedos representan miedos colectivos de la sociedad; se revisaron los elementos narrativos en común y se sustrajeron 3 de ellos, el conflicto como principal motor, el suspenso como elemento para crear miedo y cómo la tensión es un ayudante de los personajes; se analizó los arquetipos de los monstruos y de las víctimas, se revisó la estructura planteada para este género y se analizarán los elementos que servirían para un micro formato.

En cuanto al microrrelato, se hizo una revisión histórica en la literatura, se mostró cómo aún está en sus inicios en el área audiovisual y se concluyó que esto es debido al momento histórico-cultural en el que estamos, pues gracias a las nuevas tecnologías y redes sociales, la inmediatez es más necesaria que nunca y esto se puede ver a través de plataformas como YouTube o Vimeo, dónde se consume masivamente piezas audiovisuales cortas.

Como relación entre la investigación realizada para el género y para el formato de microrrelato, se desarrolló una estructura a partir de la información encontrada y del análisis de más de 30 micro-metrajés (Anexo 14.1). Estos micro-metrajés fueron seleccionados pues cumplen características como: no tener más de 4 minutos de duración, estar exhibido en una plataforma digital gratuita como YouTube o Vimeo y ser reconocidos en la industria por medio de festivales. Tras este análisis, se concluyeron dos diferentes estructuras que se aplicaron en la serie, la primera llamada *El Modus Operandi* y la segunda *El Falso Monstruo*.

Una de las características más importantes del microrrelato es la convergencia entre plataformas, por lo que una estrategia transmedia es algo fundamental para esta serie. A través del canal de YouTube de David Ríos se plantea una conexión entre plataformas como Twitter, Instagram, YouTube y Facebook; y dentro de esta conexión se relacionarán diferentes influencers que explorarán la vida de nuestros personajes antes del estreno de la serie.

El desarrollo de este proyecto puede facilitar los procesos de producción de micrometrajés actualmente, pues recoge las principales características del formato y ejemplifica el desarrollo de historias efectivas dentro de un género, además, se desglosan los procesos de creación y se presentan para poder ser adaptados a otros géneros y a otras premisas. Todo esto con el fin de incentivar a nuevos creadores a ser partícipes de la nueva Era de producción y consumismo digital, y siempre dejando el espacio para que nuevas generaciones indaguen aún más sobre el formato en conjunto con el género: ¿es el género de terror el que más se puede reducir dentro de un formato?, ¿los microformatos reemplazarán a los formatos largos? o ¿las plataformas digitales serán las únicas plataformas de distribución comercial en el futuro?

13. Bibliografía

Las citas están organizadas en orden alfabético.

1. Alland, W. (productor) y Arnold, J. (director). (1955). Tarantula [cinta cinematográfica]. EU. Universal International Pictures (UI).
2. Allen, D. (productor) y Allen, D. (director). (2018). Tap tap [Cinta cinematográfica]. EU.
3. Allen, D. (productor) y Allen, D. (director). (2018). The mime [Cinta cinematográfica]. EU.
4. Almodóvar, A., Almodóvar, P., García, E., Mosteirín, M., Sigman, H. (productores) y Szifron, D. (director). (2014). Relatos salvajes [cinta cinematográfica]. Argentina. Corner Producciones, El Deseo, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA).
5. An inscription from Carthago (Carthage) in Tunisia, commemorating the burial of someone who chose to remain anonymous, addresses the same issue (CIL VIII 25006 = CLE 1331 = ILTun 1001):
6. Anderson, D. Lasseter, J. Stanton, A. (productores) y Docter, P. Unkrich, L. Silverman, D. (directores) (2001) Monsters, Inc. [Cinta Cinematográfica]. EE.UU. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
7. Anderson, K. (2017). 2017 is Officially the Best Year Ever for Horror Films. Octubre, 27. de Nerdist Sitio web: <https://nerdist.com/2017-horror-biggest-year-ever/>
8. Anónimo (s.f.) Ouróboros. de Significados.com Sitio web: <https://www.significados.com/ouroboros/>
9. Argento, C. (productor) y Argento, D. (director). (1977). Suspiria [cinta cinematográfica]. Italia. Seda Spettacoli.
10. Bay, M., Form, A., Fuller, B. (productores) y Krasinski, J. (director). (2018). A Quiet Place [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. Platinum Dunes.

11. Begnaud, J., Sayyah, S., Wood, E. (productores) y Amirpour, A. (directora). (2014) A Girl Walks Home Alone at Night [Cinta Cinematográfica]. EE.UU. Logan Pictures, SpectreVision.
12. Bekerman, D., Knudsen, L., Redmond, J., Teixeira, R., Van Hoy, J. (productores) y Eggers, R. (director). (2015). The VVitch [cinta cinematográfica]. UK, Canada, USA. Parts and Labor, RT Features, Rooks Nest Entertainment.
13. Bekmambetov, T., Greaves, N., Blum, J. (productores) y Gabriadze, L. (director). (2015). Unfriended [cinta cinematográfica]. EE.UU, Rusia. Bazelvs Company, Blumhouse Productions.
14. Bennett, R., Kaplan, D., Mitchell, D., Rommesmo, E. (productores) y Mitchell, D. (director). (2014). It Follows [cinta cinematográfica]. EU. Northern Lights Films., Animal Kingdom., Two Flints.
15. Bernhard, H. (producer) y Donner, R. (director). (1976). The Omen [cinta cinematográfica]. EU, Reino Unido. 20th Century Fox.
16. Bevan, T., Biddle, J., Park, N. (productores) y Wright, E. (director). (2017). Baby Driver [cinta cinematográfica]. EU., Inglaterra. TriStar Pictures., Media Rights Capital (MRC)., Working Title Films., Big Talk Productions.
17. Blake, M. & Bailey, S. (2013). En Writing the Horror Movie. Nueva York: Bloomsbury.
18. Blatty, W. (producer) y Friedkin, W. (director). (1973). The Exorcist. [cinta cinematografica]. EU. Warner Bros, Hoya Productions.
19. Blaustein, J. (producer) y Wise, R. (director). (1951). The Day the Earth Stood Still [cinta cinematográfica]. EU. Twentieth Century Fox.
20. Blum, J., Hamm, E., McKittrick, S., Peele, J. (productores) y Peele, J. (director). (2017). Get out [cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Japón. Universal Pictures, Blumhouse Productions, QC Entertainment.
21. Bolt, J., Gordon, L., Levin, L. (productores) y Anderson, P. (director). (1997) Event Horizon [cinta cinematográfica]. EE.UU. Reino Unido. Paramount Pictures.

22. Bonora, A. (2005) Retribución. Diciembre, 9. de Enciclopedia Mercabá Sitio web: <http://www.mercaba.org/DicTB/R/retribucion.htm>.
23. Bradley, L. (2017). Why 2017 Was Such a Big Year for Horror. Diciembre, 12. de Revista Vanityfair Sitio web: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/12/horror-movies-2017-get-out-golden-globes>.
24. Brooker, C. (productor). (2018). Black Mirror [serie de televisión]. UK. Zeppotron, Channel 4 Television Corporation, Gran Babieka.
25. Browning, T. (1931). Dracula [cinta cinematográfica]. EU. Universal Pictures.
26. Brunetti, D., Chaffin, C., De Luca, M., Rudin, S. (productores) y Fincher, D. (director). (2011). The Social Network [cinta cinematográfica]. EU. Columbia Pictures Corporation, Relativity Media, Scott Rudin Productions.
27. Canton, N., Gale, B. (productores) y Zemeckis, R. (director). (1985). Back to the future [cinta cinematográfica].EU. Universal Pictures., Amblin Entertainment.
28. Carroll, G., Giler, D., Hill, W. (productores) y Scott, R. (director). (1979). Alien [cinta cinematográfica]. EU., Inglaterra. Brandywine Productions., Twentieth Century-Fox Productions.
29. Castle, W. (productor) y Castle, W. (director). (1959). The House on Haunted Hill [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. William Castle Productions.
30. Castle, W. (productor) y Polanski, R. (director). (1968). Rosemary's Baby [cinta cinematográfica]. EU. William Castle Productions.
31. Ceyton, K., Moliere, K. (productores) y Kent, J. (directora). (2014). *The Babadook* [cinta cinematográfica]. Australia: Causeway Films.
32. Coca-cola. [Coca-cola]. (2016, abril 4)- Amor de hermanos [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lzvkn5qFI7g&frags=pl%2Cwn>.

33. Cohen, S., Foster, D., Turman, L. (productores) y Carpenter, J. (director). (1982). The Thing [cinta cinematográfica]. EU. Universal Pictures., Turman-Foster Company.
34. Connolly, T., Wax, J. (producer) y Connolly, R.(director). (2016). Chainsaw: A Horror Movie in Real Life [cinta cinematográfica]. EU. Triune Films.
35. Cornfeld, S. (producer). y Cronenberg, D. (director). (1986). The Fly [cinta cinematográfica]. EU., Inglaterra, Canadá. SLM Production Group., Brooksfilms.
36. Couyoumdjian, G., Angelis, F. (productores) y Girolami, M. (director). (1980). Zombi Holocaust [cinta cinematográfica]. Italia. Flora Film, Fulvia Film, Gico Cinematográfica S.R.L., Aquarius Productions.
37. Cowie, R., Hale, G. (productores) y Myrick, D., Sánchez, E. (directores). (1999). The Blair Witch Project [cinta cinematográfica]. EU. Haxan Films.
38. Cunningham, S. (producer) y Cunningham, S. (director). (1980). Friday the 13th [cinta cinematográfica]. EE.UU. Georgetown Productions Inc. Sean S. Cunningham Films.
39. Cutillas, G. (2018). EL MICRORRELATO: Una introducción al género. 2019, febrero, 24, de Revista Quimera Sitio web: <https://www.revistaquimera.com/2018/01/16/microrrelato-una-introduccion-al-genero-gines-s-cutillas/>.
40. Dale, J. Womble, C. Gadd, P. Bellson, H. (productores). (2011). The Walking Dead [Serie de Televisión]. EE. UU. American Movie Classics (AMC), Circle of Confusion, Valhalla Motion Pictures, Darkwoods Productions, Idiot Box Productions.
41. Daniel, S., Del Toro, B., Stuber, S., York, R. (productores) y Johnston, J. (director). (2010). The Wolfman [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. Universal Pictures, Relativity Media, Stuber Productions.
42. Devin Watson. (2009). En The Nature of Fear. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.

43. Disney TV Animation News. [Disney TV Animations News]. (2018, diciembre 26). Disneyland - Where Magic Gets Real [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=d2G2OjuJLUo&frags=pl%2Cwn>.
44. Domingo Ródenas de Moya. (2008). El microrrelato en España: tradición y presente. *Ínsula*, ISSN 0020-4536 no. 741,2008, 6-9.
45. Edison, T. (productor) y Searle, J. (director). (1910). Frankenstein [cinta cinematográfica]. EU. Edison Manufacturing Company.
46. Faibt, F. (productor) y Niemann, M. (director). (2014). Five Minutes [cinta cinematográfica]. Alemania. Filmakademie Baden-Württemberg.
47. Galeen, H., Wegener, P. (directores). (1915). Der Golem [cinta cinematográfica]. Alemania. Deutsche Bioscop GmbH.
48. Gaumont, L. (productor) Guy, Alice (directora). (1896). La Fée aux Choux [cinta cinematográfica]. Francia. Société des Etablissements L. Gaumont.
49. Gliese, R., Wegener, P. (directores). (1917). Der Golem und die Tänzerin [cinta cinematográfica]. Alemania. Deutsche Bioscop GmbH.
50. Goldstein, G., Milchan, A., Reuther, S. (productores) y Marshall, G. (director). (1990). Pretty Woman [cinta cinematográfica]. EU. Touchstone Pictures., Silver Screen Partners IV.
51. González, M & Vela, D. (2014). Narrativa Transmedia: Posmodernidad y valores (11). 2019, febrero, 24, de Universidad de La Laguna Sitio web: http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/111_Gonzalvez.pdf.
52. Grayson, R., Linson, A. (productores) y Fincher, D. (director). (1999). Fight club [cinta cinematográfica]. EU. Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films.
53. Green, S., Senreich, M. (productores). (2001 - presente). Robot Chicken [serie de televisión]. EU. Stoopid Buddy Stoodios, Aardman Animations, ShadowMachine.
54. Grey, L., Heisserer, E., Mnuchin, S., Wan, J. (productores) y Sandberg, D. (director). (2016). Lights out [cinta cinematográfica]. EU. New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, Grey Matter Productions.

55. Guarinos, V. (2010). El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria. (2019, febrero 24), de Depósito de investigación Universidad de Sevilla Sitio web: <http://hdl.handle.net/11441/25627>
56. Hale, G., Cowie, R. (productores) y Myrick, D. Sánchez, E. (directores). (1999). The Blair Witch Project [cinta cinematográfica]. EE.UU. Haxan Films.
57. Hardman, K., Streiner, R. (productores) y Romero, G.(director). (1968). Night of the Living Dead [cinta cinematográfica]. EU. Image Ten., Laurel Group., Market Square Productions., Off Color Films.
58. Hawks, H. (productor) y Nyby, C. (director). (1951). The Thing from Another World [cinta cinematográfica]. EU. RKO Radio Pictures., Winchester Pictures Corporation.
59. Hill, D., Carpenter, J. (productores) y Carpenter, J. (director). (1978). Halloween [cinta cinematográfica]. EU. Compass International Pictures. Falcon International Productions.
60. Hitchcock, A. (productor) y Hitchcock. A. (director). (1960). Psycho [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. Shamley Productions.
61. Hitchcock, A., Coleman, H. (productor) y Hitchcock. A. (director). (1958). Vértigo [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. Alfred J. Hitchcock Productions.
62. Ichise, T., Kawai, S., Sento, T. (productores) y Nakata, H. (director). (1998). Ringu (リング?) [cinta cinematografica]. Japón. Omega.
63. Ichise, T., Kawakami, K., Kumazawa, Y., Numata, H. (productores) y Shimizu, T. (director). (2002). Ju-On [cinta cinematográfica]. Japón. Pioneer LDC Nikkatsu, Oz Company, Xanadeux.
64. Imbert, G. (2010). La realidad y su doble: De la neo a la postelevisión. 2019, febrero, 24, de blogspot Sitio web: <http://gerardimbert.blogspot.com/2011/01/la-realidad-y-su-doble-de-la-neo-la.html>.
65. Jacopetti, G., Rizzoli, A. (productores). y Jacopetti, G (director). (1962). Mondo cane [cinta cinematográfica]. Italia. Cineriz.

66. Jeunet, J. (director). (2016). Chanel No. 5: Train de Nuit [cinta cinematográfica]. EU, Francia. Chanel.
67. Julian, R. (director). (1925). The Phantom of the Opera [cinta cinematográfica]. EU. Universal Pictures.
68. Kaplow, D. (productor). (2018). The Haunting of Hill House [serie de televisión]. EU.: Amblin Television., FlanaganFilm., Paramount Television.
69. Kennedy, K., Marshall, F., Mendel, B. (productores). y Night Shyamalan, M. (1999). The Sixth Sense [cinta cinematográfica]. EU. Hollywood Pictures., Spyglass Entertainment.
70. Lagmanovich, D. (2006). El microrrelato: teoría e historia. Argentina: menoscuarto.
71. Lajthay, K. (director). (1921). Drakula halála [cinta cinematográfica]. Hungría. Corvin Film.
72. Lyons, S. (productor). (2013). Breaking Bad [Serie de Televisión]. EE. UU. Sony Pictures Television, Inc., High Bridge Productions, Gran Via Productions, American Movie Classics (AMC).
73. Macdonald, A., Reich, A. (productores) y Garland, A. (director). (2014). Ex Machina [cinta cinematográfica]. Inglaterra. Universal Pictures International (UPI) ., Universal Pictures., Film4., DNA Films.
74. Macy, T. (productor) y Flanagan, M. (director). (2017). Gerald's Game [cinta cinematográfica]. EE.UU. Intrepid Pictures.
75. Martinez, S. (2011). la estética de la brevedad como "snack" cultural (6). 2019, febrero, 24, de Dialnet Sitio web: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4129774>.
76. Mayfield, L. Zaloom, G. (productores) y Bahr, F. Hickenlooper, G. Coppola, E. (directores). (1991). Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse [Cinta Documental]. EU. American Zoetrope.
77. Méliès, G. (productor), Méliès, G. (director). (1896) Le Manoir du Diable [cinta cinematográfica]. Francia. Manufacture de Films pour Cinématographes (Star Film Company)

78. Meyer, R. (productor) y Meyer, R (director). (1966). Mondo Topless [cinta cinematográfica]. EU. Eve Productions.
79. Michaels, L. (productor). (1975 - presente). Saturday Night Live [serie de televisión]. EU. NBC Studios, NBC Universal Television, Broadway Video.
80. Molinder, C., Nordling, J. (productores) y Alfredson, T. (director). (2008). Låt den rätte komma [cinta cinematográfica]. Suecia. EFTI.
81. Murnau, F. (director). (1922). Nosferatu [cinta cinematográfica]. Alemania. Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal., Prana-Film GmbH.
82. Nunzio, F., Palaggi, F. (productores) y Deodato, R. (director). (1980) Holocausto Caníbal [cinta cinematográfica]. Italia, Colombia. F.D. Cinematográfica S.R.L., Bolivariana Films, F.D. Cinematográfica.
83. Nuria Lloret Romero & Fernando Canet Centellas. (2008). Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual. 2019, febrero 24, de Hiperext Sitio web:
<https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-6/lenguaje-audiovisual.html>.
84. Pal, G. (productor) y Haskin, B. (1953). The War of the Worlds [cinta cinematográfica]. EU. Paramount Pictures.
85. Park, N. (productora) y Wright, E. (director). (2004). *Shaun of the Dead* [cinta cinematográfica]. Reino Unido y Francia: Studio Canal
86. Parkes, W. (productor) y Verbinski, G. (director). (2002). *The Ring* [cinta cinematográfica]. EU.: DreamWorks.
87. Patrick, B. (productor) y Aster, A. (director). (2018). Hereditary [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. PalmStar Media.
88. Polone, G. (productor) y Fleischer, R. (director). (2009). Zombieland [cinta cinematográfica]. EU. Columbia Pictures Corporation., Relativity Media., Pariah.
89. Raimi, S., Campbell, B., Tapert, R. (productores) y Raimi, S. (director). (1981). The Evil Dead. [cinta cinematográfica]. EE.UU. Renaissance Pictures.

90. Raimi, S., Tapert, R. (productores) y Shimizu, T. (director). (2004). The Grudge [cinta cinematográfica]. E.U , Japón. Ghost House Pictures.
91. Robert Mckee. (2017). The Pleasures of Horror. 2019, marzo 5, de Mckee Story Sitio web: <https://mckeestory.com/the-pleasures-of-horror/>.
92. Safran, P., Wan, J. (productores) y Sandberg, D. (director). (2017). Annabelle: Creation [cinta cinematográfica]. EU. Atomic Monster, New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment.
93. Sandberg, D. (productor) y Sandberg, D. (director). (2013). Coffey [Cinta cinematográfica]. EU.
94. Sandberg, D. (productor) y Sandberg, D. (director). (2013). Lights out [Cinta cinematográfica]. EU.
95. Santos, N., Kelley, K., Lawrence, M. (productor) y Santos, N. (director). (2017). Holiday Fear [cinta cinematográfica]. EU. BullMoose Pictures.
96. Sarafian, K. (productora), y Andrews, M., Chapman, B. (directores). (2012). Brave [Cinta Cinematográfica]. EE.UU. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
97. Sawyer, J. (productores) y Anderson, W. (director). (2016). Come Together [cinta cinematográfica]. EU. H&M, Riff Raff Films, The Directors Bureau.
98. Schneider, S., Blum, J. (productores). y Peli, O. (director). (2007). Paranormal Activity [cinta cinematográfica]. EE.UU. Blumhouse Productions.
99. Seidl, U. (productor) y Franz, V., Fiala, S. (directores). (2014). Goodnight Mommy [cinta cinematográfica]. Austria. Ulrich Seidl Film Produktion GmbH.
100. Selznick, D. (productor) y Cooper, M., Schoedsack, E. (directores). (1933). King Kong [cinta cinematográfica]. EU. RKO Radio Pictures.
101. Share, R. (productor) y Craven, W. (director). (1984). A Nightmare on Elm Street [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. New Line Cinema, Media Home Entertainment, Smart Egg Pictures.
102. Shelley, M. (1818). Frankenstein. Inglaterra: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, Gradifco.

103. Silió, Elisa (2009): “Así se hace una campaña”, en El País, Extra Publicidad, sábado 31 de enero, p.24-25, 2009.
104. Singla, P. (2009) The Manual Life of Karma (primera edición) EU.: Lulu publisher.
105. Tanaka, T. (productor) y Honda, I. (director). (1954). Gojira [cinta cinematográfica]. Japón. Toho Film (Eiga) Co. Ltd.
106. Todd, J., Todd, S. (productores) y Nolan, C. (director). (2000). Memento [cinta cinematográfica]. EU. Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions.
107. Tomkins, L. (productora) y Kubrick, S. (director). (1979). The Shining [cinta cinematográfica]. EU, Reino Unido. Warner Bros., Hawk Films, Peregrine Productions.
108. Travers, P. (2017). ‘Get Out’ Review: Scares Meet Racially Charged Satire in Instant Horror Classic. de Revista RollingStone Sitio web: <https://www.rollingstone.com/movies/reviews/peter-travers-get-out-movie-review-w468003>
109. Warner Movies On Demand. [Warner Movies On Demand]. (2016, septiembre 8). The Conjuring 2: Visions | VR 360 Experience [4K ULTRA HD] [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0fkks4Yy2Ak>.
110. Wegener, P., Boese, C. (directores). (1920). Der Golem, wie er in die Welt kam [cinta cinematográfica]. Alemania. Projektions-AG Union.
111. Wegener, P., Rye, S. (directores). (1913). Der Student von Prag [cinta cinematográfica]. Alemania. Deutsche Bioscop GmbH.
112. Weisbart, D. (productor) y Douglas, G. (director). (1954). Them! [cinta cinematográfica]. EU. Warner Bros.
113. Whale, J. (1931). Frankenstein [cinta cinematográfica]. EU. Universal Pictures.
114. Whedon, J. (productor). y Goddard, D. (director). (2012). The Cabin in the Woods [Cinta Cinematográfica]. EE.UU. Mutant Enemy Productions.

115. Wiener, R. (director). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [cinta cinematográfica]. Alemania. Decla-Bioscop AG.
116. Worsley, W. (director). (1923). *The Hunchback of Notre Dame* [cinta cinematográfica]. EU. Universal Pictures.
117. Wynn, J. (productor) y Guidici, L. (director). (2015). *Time to eat* [cinta cinematográfica]. EU.
118. Zaloom, G., Mayfield, L (productores) y Bahr, F., Hickenlooper, G., Coppola, E. (directores). (1999). *Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse* [cinta documental]. EU.: American Zoetrope.
119. Zugsmith, A. (productor) y Arnold, J (director). (1957). *The Incredible Shrinking Man* [cinta cinematográfica]. EU. Universal International Pictures (UI).

13.1 Lista de figuras

- **Figura A.** Anónimo (2013, diciembre 3) *Ouroboros* [Ilustración]. Recuperado de: <https://imgur.com/IGOdGbH>
- **Figura B.** Mathiasz, A. (s.f). *Endless Knot* [Ilustración]. Recuperado de: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/endless-knot-tibet-eternal-buddhism-spirituality-153599444>
- **Figura C.** TotemArt (s.f). *Endless Knot Tibet* [Ilustración]. Recuperado de: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/endless-knot-tibet-eternal-buddhism-spirituality-339525830>
- **Figura D.** Mysticalink (s.f). *Guts of Buddha* [Ilustración]. Recuperado de: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/buddha-bowels-the-endless-knot-eternal-1178296564>.
- **Figura 1, 10 y 22:** Pina, A. (productor). (2017). *La Casa de Papel* [Serie de Televisión]. España: Vancouver Media, Atresmedia.

- **Figura 2:** McDonald, A. (productor) y Boyle, D. (director). (1996) *Trainspotting* [cinta cinematográfica]. UK. Channel Four Films, Figment Films, The Noel Gay Motion Picture Company.
- **Figura 3:** Iñárritu, A., Leshner, J., Milchan, A., Skotchdopole, J. (productores) y Iñárritu, A. (2014). *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* [cinta cinematográfica]. EU.: New Regency Pictures, M Productions, Le Grisbi Productions, TSG Entertainment, Worldview Entertainment.
- **Figura 4:** Esmail, S. (productor). (2015 - presente) *Mr. Robot* [serie de televisión]. EU. Anonymous Content, Esmail Corp., Universal Cable Productions.
- **Figura 5 y 9:** Katzenberg, D., Smith, S., Muschietti, B. (productores) y Muschietti, A. (director). (2017) *It* [cinta cinematográfica]. EU.: New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, Vertigo Entertainment.
- **Figura 6:** Novick, M., Tuchinsky, J., Waters, M., Wolfe, S. (productores) y Webb, M. (director). (2009). *(500) Days of Summer* [cinta cinematográfica]. EU.: Dune Entertainment.
- **Figura 7:** Dixon, L. (productora) y Burger, N. (director). (2011) *Limitless* [cinta cinematográfica]. EU. Relativity Media, Virgin Produced.
- **Figura 8, 53 y 56:** Coen, J., Coen, E. (productores). (2014-presente) *Fargo* [serie de televisión]. EU. MGM Television, FX Productions, 26 Keys Productions.
- **Figura 11:** Parkes, W. (productor) y Verbinski, G. (director). (2002). *The Ring*. [cinta cinematográfica]. EE.UU. DreamWorks.
- **Figura 12:** Heyman, D., Columbus, C., Radcliffe, M. (productores) y Cuarón, A. (director). (2004). *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* [cinta cinematográfica]. EU.: Heyday Films, 1492 Pictures.
- **Figura 13 y 38:** Gregory, P. (productor) y Laughton, C. (director). (1955) *The night of the Hunter*. [cinta cinematográfica]. EU. Paul Gregory Productions.

- **Figura 14:** Barrymore, D. (productora) y Simmons, B. (director). (2014). *Animal* [cinta cinematográfica]. EU.: Chiller Films, Flower Films, Synthetic Cinema International.
- **Figura 15:** Hornbacher, S. (productor). (2007). *Madmen* [serie de televisión]. EU.: Weiner Bros., Silvercup Studios, Lionsgate.
- **Figura 16:** Dare, B. (2018) *Lights of The Casino* [fotografía]. Recuperado de <https://unsplash.com/photos/wPXEQz40f8s>.
- **Figura 17 y 54:** Buecker, B. (productor). (2011 - presente) *American Horror Story* [serie de televisión]. EU.: Brad Falchuk Teley-Vision, Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Television.
- **Figura 18:** Blum, J. (productor). y Derrickson, S. (director). (2012). *Sinister*. [cinta cinematográfica]. EU y UK. Alliance Films, Blumhouse Productions, IM Global.
- **Figura 19:** Dixon, L., Papandrea, B., Witherspoon, R., Chaffin, C. (productores) y Fincher, D. (director). (2014). *Gone Girl* [cinta cinematográfica]. EU.: New Regency Productions, Pacific Standard.
- **Figura 20:** Chaffin, C., Hofflund, J. Koepp, D., Polone, G. (productores) y Fincher, D. (director). (2002). *Panic Room* [cinta cinematográfica]. EU.: Columbia Pictures
- **Figura 21:** Stærnrose, S., Søndberg, O., Rudin, S., Chaffin, C. (productores) y Fincher, D. (director). (2011). *The Girl with the Dragon Tattoo* [cinta cinematográfica]. EU.: Columbia Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Scott Rudin Productions, Yellow Bird Films, Film i Väst.
- **Figura 23 y 31:** Grayson, R. Chaffin, C., Linson, A. (productores) y Fincher, D. (director). (1999). *Fight Club* [cinta cinematográfica]. EU.: Fox 2000 Pictures, New Regency Productions, Linson Films, Atman Entertainment, Knickerbocker Films, Taurus Film.
- **Figura 24:** Tomado de la cuenta de Flickr @soundships (Zac). Título: Bathroom 1 (2007). Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/soundships/1696708475/S>

- **Figura 25:** Tomado de la cuenta de Instagram @DanielaCallee (Daniela Calle), publicada el 14 de mayo de 2018. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/BixPMYIFgta/>
- **Figura 26 y 27:** Coghlan, M. (productora) y Mullen, A (directora). (2016) *Below her mouth* [cinta cinematográfica]. Canadá. Serendipity Point Films, Distant Horizon, Telefilm Canada.
- **Figura 28:** Naughton, A. (productora) y Kavanagh, I. (director). (2014) *The canal* [cinta cinematográfica]. Irlanda y Reino unido. The Orchard, Park Films, Treasure Entertainment.
- **Figura 29:** Blum, J., Peli, O., Schneider, S. (productores) y Wan, J. (director). (2010). *Insidious* [cinta cinematográfica] EU., Reino Unido: Alliance Films, IM Global, Stage 6 Films, Blumhouse Productions.
- **Figura 30:** Blum, J., Peli, O., Wan, J. Whannell, L. (productores) y Robitel, A. (director). (2018). *Insidious: The Last Key* [cinta cinematográfica] EU.: Blumhouse Productions, Entertainment One, LStar Capital, Stage 6 Films.
- **Figura 32:** Frank, J., Pennington, N. (productores) y McKendree, S. (director). (2013). *The Poltergeist of Borley Forest* [cinta cinematográfica] EU.: Liberty Lane Productions
- **Figura 33 y 58:** Kaplow, D. (productor). (2018). *The Haunting of Hill House* [serie de televisión]. EU.: Amblin Television., FlanaganFilm., Paramount Television.
- **Figura 34 y 37:** Tomada del videojuego P.T Silent Hill (2014), desarrollado por 7788s studio y dirigido por Guillermo del Toro y Hideo Kojima.
- **Figura 35:** Tomada de Flickr de la cuenta @enon.harris (Enon Harris). Título: Pictura 948. (2011). Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/129409310@N07/16077099845/in/photolist- qd7nCd-pxFe9G-qsoXAd-quFkED-quuSSX-quumYt-pxUiEi-quBQEC-qdfbsD-qd747U-pxFH7q-quvsQB-pxVxfx-qsp7rE-qdeLrp-691u9T-6K7Cj2-9z8m1Z-7Z3Ewe-fMPkHs-gMjfkS-d9RzJd-5ee17b-r7hmkh-ehYUNQ-9EnzSd-fwYnxY-66CsCh-2irrLm-618XjB-co6phW-esj1oW-eD7naQ-agaXiQ->

7WU3y7-6HP7CC-7T6Ekg-8HQkvY-6w24mN-HKme6t-9ay42b-iohgpv-
bxn8Zg-6Xzztu-gWsuET-bxn77n-61V8pd-6MWHXY-aN5qNa-cd9fzJ

- **Figura 36:** Tomado del videojuego Resident Evil 7 (2017), desarrollado por Capcom y dirigido por Koshi Nakanishi.
- **Figura 39:** Foldager, M., Vesth, L. (productores) y Von Trier, L. (director). (2011). *Melancholia* [cinta cinematográfica]. Alemania, Dinamarca, Francia, Suecia: Zentropa, Memphis Film, Slot Machine, Canal+, Film i Väst, Sveriges Television, Nordisk Film, Liberator Productions, Danmarks Radio, Arte France Cinéma, Centre national du cinéma et de l'image animée, CinéCinéma, Det Danske Filminstitut, Eurimages, Swedish Film Institute, Filmstiftung Nordrhein-Westfalen.
- **Figura 40:** Koppelman, B., Levien, D., Liebowitz, T. (productores) y Burger, N. (director). (2006). *The Illusionist* [cinta cinematográfica]. EU.: Bull's Eye Entertainment, Bob Yari Productions, Contagious Entertainment, Michael London Productions, Stillking Films.
- **Figura 41:** Valera, D. (productora) y Wetzel, K. (director). (2019). *Yellowtail* [cinta cinematográfica]. EU.: Eightfold Collective.
- **Figura 42 y 61:** Doble, J., Geiger, R. Tatlock, A. (productores). (2016). *Stranger Things* [serie de televisión]. EU.: 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre.
- **Figura 43:** Linson, A. (productora) y De Palma, B. (director). (1987). *The Untouchables* [cinta cinematográfica]. EU.: Paramount Pictures.
- **Figura 44:** Chaffin, C., Fischer, B., Medavoy, M., Messer, A., Vanderbilt, J. (productores) y Fincher, D. (director). (2007). *Zodiac* [cinta cinematográfica]. EU.: Phoenix Pictures, Road Rebel.
- **Figura 45:** Bennett, R., Kaplan, D., Mitchell, D., Rommesmo, E. (productores) y Mitchell, D. (director). (2014). *It Follows* [cinta cinematográfica]. EU.: Northern Lights Films, Animal Kingdom, Two Flints.

- **Figura 46 y 48:** Siegel, A., Platt, M., (productores) y Refn, N. (director). (2011). *Drive* [cinta cinematográfica]. EU.: Odd Lot Entertainment, Seed Productions.
- **Figura 47:** Thomas, E., Roven, C., Nolan, C. (productores) y Nolan, C. (director). (2008). *The Dark Knight* [cinta cinematográfica]. EU., Reino Unido: Legendary Pictures, Syncopy Films.
- **Figura 49:** Tomada del New York Times en la noticia La vida del tirador de Las Vegas en los casinos. Fotografía tomada por Eric Thayer. Thayer, E. (2017). Máquinas de video póker en el casino del hotel Mandalay Bay en Las Vegas [fotografía]. Recuperado de https://www.nytimes.com/es/2017/10/07/la-vida-del-tirador-de-las-vegas-en-los-casinos/?rref=collection%2Fsectioncollection%2Fnyt-es&action=click&contentCollection=john-branch®ion=stream&module=stream_unit&version=latest&contentPlace ment=5&pgtype=undefined
- **Figura 50:** Furst, S. (productor) y Kramer, W. (director). (2003) *The cooler* [cinta cinematográfica]. EU. ContentFilm, Pierce/Williams Entertainment, Furst Films.
- **Figura 51:** De Fina, B.(productora) y Scorsese, M. (director). (1995) *Casino* [cinta cinematográfica]. EU. Universal Pictures, Syalis DA, Légende Entreprises.
- **Figura 52:** Spielberg, S., Marshall, F. (productores) y Hooper, T. (director). (1982) *Poltergeist* [cinta cinematográfica]. EU. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Amblin Entertainment, SLM Production Group.
- **Figura 55:** Taewan Kim, J., Sarandos, T., Seo, W. (productores). y Bong, J (director). (2017). *Okja* [cinta cinematográfica]. Corea del sur y EU. Kate Street Picture Company, Lewis Pictures, Plan B Entertainment See.
- **Figura 57, 59 y 60:** Newman, C., Spence, G. (productores). (2011). *Game of Thrones*. [serie de televisión]. EU., Reino Unido: Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Generator Entertainment, Bighead Littlehead.

14. Anexos

14.1 Lista de cortometrajes analizados en la investigación

1. Allen, D. [Dan Allen]. (2018, enero 4). THE MIME | 3 Minute Horror Short Film [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=VuIMo_0XW70
2. Allen, D. [Dan Allen]. (2018, marzo 14). SLEEPTALK | 3 Minute Horror Short Film [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=TP9XMazH_X4
3. Allen, D. [Dan Allen]. (2018, febrero 13). THE SCARECROW | 3 Minute Horror Short Film [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cu5r77-ktSU>
4. Allen, D. [Dan Allen]. (2018, febrero 1). TAP TAP | 3 Minute Horror Short Film [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=u634Vv2wzXc>
5. Allen, D. [Dan Allen]. (2018, enero 18). THE FACELESS MAN | 3 Minute Horror Short Film [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cZycOma2Pp8>
6. [Jash Pictures, inc]. (2018, enero 26). Peephole - Short Horror Movie (2018) [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dKcOTr7N4IE>
7. [Table Top Productions]. (2018, Enero 31). Who's There? (2018) - Short Horror Film [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=EY5be8FxFNM0>
8. Walker, J. [Jazz Walker]. (2015, Julio 16). Passenger- Short Horror Film [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=63uNziHUjfk>

9. Walker, J. [Jazz Walker]. (2015, Julio 16). "Buster"- Short Horror Film (My Annabelle:Creation Contest) [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ckjYa8jAGTw>
10. Jackson, M [Jacksonfilm]. (2013, abril 10). Last Bus Home - Horror Short [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=D2s59Kug2u4>
11. Berry, S [Simon Berry]. (2015, Agosto 26). Whistle - Short Horror Film [archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/137357539>:
12. Mendiboure, K. [Kevin Mendiboure]. (2016, Septiembre 16). THE SHOES - short horror film [archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/183075091>
13. [Bloody Cuts Films]. (2011, Julio 27). "Lock Up" - Creepy Short Horror Film (HD) - www.BloodyCuts.co.uk [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dH95Ls5mZJU>
14. Webber, J. [The Springhead Film Company]. (2017). Hushy Bye (Horror Short) [archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/201697987>
15. Hochet, T [Timothée Hochet]. (2015, Agosto 23). SNAP - Short horror film [archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/137064475>:
16. Mansell, J [James Mansell]. (2016, Octubre 27). NightmARes [archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/189213161>
17. Ren, J., Vang, J. [glasspixelstudios].(2017,Febrero 18). Death in C Minor - A Short Horror Film [archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/204649733>
18. Sandberg, D.F. [ponysmasher]. (2013, Diciembre 29). *Lights Out - Who's There Film Challenge (2013)* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FUQhNGEu2KA&t=9s>
19. Sandberg, D.F. [ponysmasher]. (2016, Febrero 20). *Closet Space - Short Film* [archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=5fje6_ou5RY

20. Sandberg, D.F. [ponysmasher]. (2014, Octubre 20). *Coffer - Short horror film* [archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=8_rB01TXWjl
21. Sandberg, D.F. [ponysmasher]. (2015, Febrero 13). *Attic Panic - Short horror film* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fjck1TNXXhl>
22. Sandberg, D.F. [ponysmasher]. (2013, Abril 24). *Cam Closer* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=wwp4NjBybVc>
23. Sandberg, D.F. [ponysmasher]. (2014, Julio 30). *Not So Fast - Horror Short* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=mU3vsjvP10w>
24. Sandberg, D.F. [ponysmasher]. (2014, Julio 24). *Pictured - Short horror* [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=nt9D55oZCnE>
25. Perera, L. [Larica Perera]. (2017) *TIK-TIK (Horror Short Film)* [archivo de video]. Recuperado de: <https://vimeo.com/170469923>
26. Santos, N.P. [BullMoose Pictures] (2018) *HOLIDAY FEAR* [archivo de video]. Recuperado de: <https://vimeo.com/244343395>.
27. Sullivan, R. [Ray Sullivan]. (2013). *MAISIE (Horror Short) 2013* [archivo de video]. Recuperado de: <https://vimeo.com/78024323>:
28. Guidici, L. [Luke Guidici]. (2016). *TIME TO EAT - a horror short film* [archivo de video]. Recuperado de: <https://vimeo.com/143737545>
29. Rodó, I. [Ignacio Rodó]. (2015). *Exposure (short film 2015)* [archivo de video]. Recuperado de: <https://vimeo.com/125154971>
30. Sears, Matt [Matt Sears]. (2017). *TOBY // SHORT HORROR FILM* [archivo de video]. Recuperado de: <https://vimeo.com/125154971>

14.2 Mapa de interacción: Estrategia transmedia

FASE 0				
PLATAFORMA	VARIOS MESES ANTES DEL ESTRENO			1 MES Y 1 SEMANA PARA EL ESTRENO
Serie	Preproducción		Producción	Post - Producción
Canal DavidR10s (YouTube)	Creación del Canal	Subir contenido de Forma Habitual		Inactividad Inusual
Instagram (David Rios)	Creación de la Cuenta	Subir Contenido de Forma Habitual		Inactividad Inusual
Twitter (David Rios)	Creación de la Cuenta	Subir Contenido de Forma Habitual		Inactividad Inusual
YouTube (Usuarios)	Creación de Canales Falsos	Pre-Producción Videos: 1 al 7	Producción de los Videos: 1 al 7	Subir Y Publicar los Videos 1 - 7 en canales falsos
Twitter (Usuarios)	Creación de perfiles falsos de usuarios (Realizadores Infiltrados)		Subir Contenido de Forma Habitual	
Instagram (Usuarios)	Creación de perfiles falsos de usuarios (Realizadores Infiltrados)		Subir Contenido de Forma Habitual	
Perfiles Falsos	Creación de perfiles falsos de Catalina y Miguel		Subir Contenido de Forma Habitual	
Web	Creación de Falsos portales Web sensacionalistas	Redacción y publicación de los Artículos: 1 al 3	Diseño y Programación de las páginas web de la secta	Diseño y programación de los mensajes ocultos
Email	Creación cuentas de correo electrónico Secta		Redacción de Emails y creación de contenido de los mismos	
Influencers	Contactar influencers	Negociaciones y contratos	Explicación de la campaña y su papel en ella.	

FASE 1					
PLATAFORMA	4 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO				
Serie	Post-Producción				
Canal DavidR10s (YouTube)	Produ Video 9	Video 9 (INICIO CAMPAÑA)	Produccion videos 12 y 13		Video 12 Video 13
Instagram (David Rios)		Video 10	Historia frente a rumores	Video 11	
Twitter (David Rios)		Video 10	Tweet frente a rumores	Video 11	
YouTube (Usuarios)			Video 6 se hace público		
Twitter (Usuarios)		Falsa Noticia	Filtran link al video 6		Comentarios de odio
Instagram (Usuarios)		Falsa Noticia	Filtran link al video 6		Comentarios de odio
Perfiles Falsos	Inactividad inusual				Se hace publico el perfil de Catalina
Web	Finalización de recursos web				
Email	Finalización del contenido				
Influencers	Producción Video sobre la historia de David				

PLATAFORMA	4 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO			
Serie	Post-Producción			
Canal DavidR10s (YouTube)	Prod Video 15	Video 15	Producción video 18	
Instagram (David Rios)	Video 14		Video 16	
Twitter (David Rios)	Video 14		Video 17	
YouTube (Usuarios)	Usuarios comparten sus historias			
Twitter (Usuarios)	Usuarios comparten sus historias			
Instagram (Usuarios)	Usuarios comparten sus historias			
Perfiles Falsos	Inactividad			
Web	Finalización de recursos web			
Email	Finalización del contenido			
Influencers	Finalización Video sobre David			

14.2 Mapa de interacción: Estrategia transmedia

FASE 2						
PLATAFORMA	3 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO					
Serie	Finalización					
Canal DavidR10s (YouTube)	Prod Video 19	Video 18	Prod Video 19	Video 19	Producción video 21	
Instagram (David Rios)				Video 20		
Twitter (David Rios)				Video 20		
YouTube (Usuarios)	Video 7 se hace público		Videos 1, 2 y 4 se hacen Públicos			
Twitter (Usuarios)			Polémica		Polémica	
Instagram (Usuarios)			Polémica		Polémica	
Perfiles Falsos	Se hace público el perfil de Miguel					
Web						
Email				Emails se hacen Públicos		
Influencers	Video sobre David y su caso					

PLATAFORMA	3 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO			2 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO		
Serie						
Canal DavidR10s (YouTube)	Video 21	Producción videos 23 y 24			Video 23	
Instagram (David Rios)			Video 22			
Twitter (David Rios)	Tweets imágenes Video 21					
YouTube (Usuarios)						
Twitter (Usuarios)	Usuarios opinan sobre imágenes y mensajes extraños			Usuarios empiezan a desifrar la extraña información (con ayuda de usuarios infiltrados)		
Instagram (Usuarios)	Usuarios opinan sobre imágenes y mensajes extraños			Usuarios empiezan a desifrar la extraña información (con ayuda de usuarios infiltrados)		
Perfiles Falsos						
Web	Artículos 1 y 3 se hacen públicos					
Emails						
Influencers	Producción segundo video sobre David					

PLATAFORMA	2 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO					
Serie						
Canal DavidR10s (YouTube)	Video 24					Producción video 27 / Inactividad inusual
Instagram (David Rios)			Video 25	Video 26	Inactividad inusual	
Twitter (David Rios)						Inactividad inusual
YouTube (Usuarios)	Video 3 se hace Público					
Twitter (Usuarios)			Polémica			Gran Polémica
Instagram (Usuarios)			Polémica			Gran Polémica
Perfiles Falsos						
Web	Artículo 2 se hace Público					
Email						
Influencers	Producción segundo video sobre David					

14.2 Mapa de interacción: Estrategia transmedia

FASE 3							
PLATAFORMA	1 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO						
Serie							
Canal DavidR10s (YouTube)			Video 27	Posible bloqueo total o parcial del canal			
Instagram (David Rios)							
Twitter (David Rios)							
YouTube (Usuarios)						Youtubers empiezan a subir videos sobre el caso de David	
Twitter (Usuarios)	Gran Polémica			Se publica copia del Video 27	Polémica	Se busca que los usuarios descubran el primer mensaje oculto en el video 27	
Instagram (Usuarios)	Gran Polémica				Polémica	Se busca que los usuarios descubran el primer mensaje oculto en el video 27	
Perfiles Falsos							
Web							
Email							
Influencers	Producción segundo video sobre David				Segundo video Sobre David (link a copia del video 27 en Twitter)		

PLATAFORMA	1 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO						
Serie							
Canal DavidR10s (YouTube)							
Instagram (David Rios)							
Twitter (David Rios)							
YouTube (Usuarios)	Youtubers empiezan a subir videos sobre el caso de David						
Twitter (Usuarios)	Se filtra el Primer mensaje Oculto	Se busca que los usuarios descubran el segundo oculto en la 1ra Página Web		Se filtra el Segundo mensaje Oculto	Se busca que los usuarios descubran el segundo oculto en la 2da Página Web		
Instagram (Usuarios)	Se filtra el Primer mensaje Oculto	Se busca que los usuarios descubran el segundo oculto en la 1ra Página Web		Se filtra e Segundo mensaje Oculto	Se busca que los usuarios descubran el segundo oculto en la 2da Página Web		
Perfiles Falsos							
Web		Se hace pública la primera página web de la secta			Se hace pública la segunda página web de la secta		
Email							
Influencers							

14.2 Mapa de interacción: Estrategia transmedia

PLATAFORMA	1 SEMANAS ANTES DEL ESTRENO				
Serie			La serie activa sus redes sociales	ESTRENO MUNDIAL EPISODIO 1	FIN DE LA CAMPAÑA
Canal DavidR10s (YouTube)				El canal se reactiva y proporciona un video en el que David invita a los usuarios al canal oficial de la serie	
Instagram (David Rios)				David invita a los usuarios a seguir el instagram oficial de la serie	
Twitter (David Rios)				David invita a los usuarios a seguir el Twitter oficial de la serie	
YouTube (Usuarios)	Youtubers empiezan a subir videos sobre el caso de David				
Twitter (Usuarios)	Se filtra el tercer mensaje Oculto		Gran Polémica		
Instagram (Usuarios)	Se filtra el tercer mensaje Oculto		Gran Polémica		
Perfiles Falsos					
Web		Se hace pública tercera página web de la secta (se anuncia fecha y hora de la revelacion)		al entrar a la tercera página web a la hora y fecha de la revelación se proporciona un link al EPISODIO 1 de la serie	
Email					
Influencers					