

Grau en Mitjans Audiovisuals

Un Bocado de Libertad

Memoria

Gaspar - Juan De La Ossa Carreño
Ponente: Joan Jordi Miralles Broto
Curso 2017 - 2018

Resumen

Un Bocado de Libertad es un trabajo sobre un guion de un cortometraje de terror. Esta historia se fue desarrollando a partir del estudio de diversos aspectos que se tratarán en todo el conjunto del trabajo. Qué es el terror, que subgéneros utiliza, tanto en la literatura como en el cine, o las diversas temáticas que Stephen King hace uso en sus novelas de terror, son algunos de los puntos más importantes que se van a tratar en este trabajo.

Resum

Un Bocado de Libertad és un treball sobre un guió d'un curtmetratge de terror. Aquesta història va ser desenvolupada a partir de l'estudi de diversos aspectes que es tractaran en tot el conjunt del treball. Què és el terror, quins subgèneres utilitza, tant en la literatura com en el cinema, o les diverses temàtiques que Stephen King fa ús en les seves novel·les de terror, són alguns dels punts més importants que es treballaran en aquest treball.

Abstract

Un Bocado de Libertad is a work about a horror script for a short film. This tale was developed from the study of various aspects that will be treated throughout the whole work. What is the terror, what kind of subgenres treat, both in literature and in the cinema, or the various themes that Stephen King uses in his horror novels, are some of the most important points that will be addressed in this work.

Índice

Índice de Figuras.....	VII
Plano de viabilidad.....	VIII
Annexos.....	XII
1. Introducción	1
2. Marc Teórico.....	3
2.1. ¿Qué es el terror?	3
2.1.1. Edad Antigua	3
2.1.2. Edad Media	3
2.1.3. Edad Moderna	4
2.2.1. Edad Contemporánea	5
2.2. Diferencia entre terror y horror	8
2.3. ¿Qué es un genero?	9
2.4. Diferentes géneros de terror	10
2.4.1. El Terror en la literatura	10
2.4.1.1. Terror Sobrenatural	10
2.4.1.2. Novela Gótica	11
2.4.1.3. Terror Cósmico	11
2.4.1.4. Novela de monstruos	11
2.4.1.5. Suspense.....	12
2.4.2. El Terror en el Cine	12
2.4.2.1. Terror Sobrenatural	12
2.4.2.2. Terror Psicológico	13
2.4.2.3. Suspense.....	13
2.4.2.4. Thriller	13
2.4.2.5. Cine catastrofista y apocalíptico	14
2.4.2.6. Películas de monstruos	14
2.4.2.6.1. Cine de zombies	15
2.4.2.7. Gore	16
2.4.2.7.1. Cine Giallo	16
2.4.2.7.2. Slasher	17
2.4.2.7.3. El splatter y splastick	17
2.5. Los Géneros de Terror, según Robert Mckee	18
2.6. El guion.....	19
2.6.1. Historia del guion.....	19
2.6.2. Estructura en tres actos	20
2.6.3. Estructura en 50 minutos.....	21

2.6.4. Escenificación de escenas	21
2.6.5. Los diálogos	22
2.6.6. Guion en el genero de terror.....	22
2.6.7. Creación de personajes.....	23
2.6.7.1. Caracterización directa.....	24
2.6.7.2. Caracterización indirecta.....	24
2.6.8. Tipos de personajes.....	25
2.7. Análisis temático de King	26
2.7.1. Clásicos del terror	26
2.7.2. Situaciones cotidianas.....	26
2.7.3. Los poderes sobrenaturales	27
2.7.4. Personajes benévolos y malévolos	27
2.7.5. Personajes escritores	28
2.7.6. El microcosmos de Maine.....	28
3. Objetivos	31
4. Análisis de referentes.....	33
4.1. Análisis de temas	33
4.1.1. El antagonista se alimenta del miedo y la rabia	33
4.1.2. Monstruos cotidianos	34
4.1.3. La lucha entre el bien y el mal	35
4.1.4. El paso de la adolescencia a la madurez	36
4.1.5. Conflictos sociales	38
4.1.6. Universos paralelos	39
4.2. Referents literarios.....	41
4.2.1. It.....	41
4.2.2. Insomnia.....	42
4.2.3. La Biblia : Génesis	42
4.2.4. 11/22/63	43
4.3. Figuras literarias	43
4.3.1. Adjetivos.....	43
4.3.2. Deus Ex Machina	43
4.3.3. In Media Res	44
4.4. Referentes Visuales	45
4.4.1. Northill.....	45
4.4.2. Personajes	45
4.4.3. El Guardián	47
4.4.4. El Oscuro	47
4.4.5. La Inmensa Puerta.....	48
4.5. Referentes Audiovisuales	48
4.5.1. Tonalidad Color	48

4.5.2. Ritmo	50
4.6. Uso de canciones, poemas y libros	50
5. Metodología.....	51
6. Análisis y resultados	53
7. Conclusiones.....	57
8. Bibliografía.....	59
9. Filmografía	65

Índice de figuras

1. Fig 4.4.1.1. Frame Wayward Pines	45
2. Fig 4.4.1.2. Frame Wayward Pines	45
3. Fig 4.4.2.1. Frame 1922	45
4. Fig 4.4.2.2. Frame Stranger Things	46
5. Fig 4.4.2.3. Frame 28 Weeks Later	46
6. Fig 4.4.3.1. Concept Art Guilty Spark 343	47
7. Fig 4.4.3.2. Frame Oblivion	47
8. Fig 4.4.4.1. Frame Stranger Things	47
9. Fig 4.4.5.1. Frame The Arrival	48
10. Fig 4.5.1.1. Frame It	48
11. Fig 4.5.1.2. Frame The Deer Hunter	49
12. Fig 4.5.1.3. Frame Natal	49

1.Introducción

Un Bocado de Libertad es un trabajo que trata sobre el terror, Stephen King y la realización de un guion basado en las temáticas que Stephen King desarrolla al largo de sus relatos. Por lo que hace al terror, se analizará qué es el terror, de dónde surgió, cómo se han expandido en los diversos medios audiovisuales... También se estudiará a Stephen King, qué tipo de terror utiliza y qué otros géneros toca. Además, también se analizarán los diversos temas que el escritor de Maine ha ido tratando de manera directa, e indirecta, en sus novelas.

En este trabajo también se le da importancia a H.P. Lovecraft, el escritor norteamericano. Ya que es uno de los precursores del terror cósmico, un terror muy relacionado con el de Stephen King, y que también se va a tratar, en menor medida, en *Un Bocado de Libertad*. Además, Lovecraft también estará presente en el marco teórico, ya que en su ensayo *El Terror Sobrenatural en la Literatura*, trata toda la historia del terror y como este ha ido evolucionando junto a la literatura y a los relatos orales.

Una de las partes más importantes de este marco teórico es el de la división de géneros. Ya que King es un literario que, aunque se centre en un tipo de terror, también va cogiendo ideas y temas relacionados con otros subgéneros del terror. Además, también se diferenciará el terror literario y el cinematográfico.

Poco después de realizar todo este marco teórico, pasaremos a la parte creativa, donde, gracias a los análisis de las diversas temáticas que trata el escritor norteamericano y sus adaptaciones, se realizará una historia propia escrita en guion literario.

Al principio la idea era el de estudiar unas obras de King en concreto, pero según avanzaba el trabajo, se vio que el análisis se quedaba muy corto y no se conseguían los resultados deseados. Así que se decidió analizar diversas temáticas que King trata a lo largo de sus obras. Temas como conflictos sociales, la lucha entre el bien y el mal, la amistad, y algunos otros más, que se tratarán más adelante con un análisis muy exhaustivo de sus diversas obras y también de sus adaptaciones.

Para dar un poco más de forma a la historia, también se estudiarán otras figuras literarias y retóricas que se van a utilizar en la historia. Como son el Deus ex machina o el In media Res. Además, también se analizarán diversos personajes que ha habido a lo largo de la historia de los audiovisuales para poner más en contexto, en cuanto a referencias físicas, a los personajes de *Un Bocado de Libertad*. Otra de las partes importantes de este trabajo es la justificación de el porque los personajes son psicológicamente de esta manera.

La historia se llama *Un Bocado de Libertad*, título que además también lleva este proyecto. Después de que se hayan analizado diversas obras de Stephen King, se decidió que el tema principal que iba a tratar el cortometraje era el del paso de la adolescencia a la madurez. Este tema es un tema muy recurrente por parte del escritor norteamericano, como se puede apreciar en *It* (1986), una de las obras que catapultó al escritor y que más adelante se estudiará.

La historia tratará sobre un grupo de amigos que, por culpa de la aparición de un ente externo a la comprensión humana, empezarán a experimentar en sus propias pieles el terror que les acecha a cada uno de ellos, con un final inesperado tanto para el espectador, como para los protagonistas. Esta historia se ha ido diseñando poco a poco, mientras se iba avanzando en el análisis de las diversas obras literarias sobre las que se va a hablar y a analizar más adelante.

Se ha decidido hacer este trabajo para examinar a uno de los mayores escritores de la literatura moderna, ver que temas utiliza en su literatura para poder acercarse al espectador y transmitir un terror sobrenatural gracias a objetos, animales y personajes que se encuentran en el día a día. Además, también se ha escogido a King ya que es uno de los escritores que más adaptaciones se han llevado a la gran pantalla, algunas más fieles, y otras menos, como el caso de *El Resplandor*, *La Niebla*, dos versiones de *It*...

2.Marco Teórico

2.1. ¿Qué es el Terror?

<<El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad>> (Lovecraft, 1927, P.5). Así es como H.P.Lovecraft, uno de los maestros en el género de terror en toda la historia de la literatura universal, decide empezar su ensayo sobre el terror, *El Horror Sobrenatural de la Literatura*. Y, enfatiza esta introducción con otra frase que nos reconoce que, desde los inicios de los tiempos, la humanidad siempre ha tenido terror: <<Las angustias y el peligro de muerte se graban con mayor fuerza en nuestros recuerdos que los momentos placenteros>> (Lovecraft, 1927, p. 7).

2.1.1. Edad Antigua

Por lo que hace a situar los primeros relatos orales de terror en la humanidad, se refiere a las antiguas culturas y al folklore, conjunto de costumbres, creencias, artesanías, canciones y otras cosas semejantes de carácter tradicional y popular. Por lo que hace a estas antiguas culturas, sitúan una en particular como la predecesora de los cuentos y relatos de terror, el antiguo Egipto. “<<Era, sin duda, un rasgo primordial de los rituales mágicos, con sus invocaciones de demonios y espectros, y que alcanzaron su mayor desarrollo en Egipto y entre los pueblos semíticos. Fragmentos tales como *el Libro de Enoch* y *el Claviculae(...)*>> (Lovecraft, 1927, p. 10).

2.1.2. Edad Media

De hablar de las culturas antiguas y de los relatos que venían paralelamente que eran, sobre todo, sobrenaturales, comenta la Edad Media, época en la que empezaron a relatarse diversos cuentos y relatos, <<La Edad Media, sumida en fantásticas tinieblas, dio un gran impulso a las representaciones trascendentales, y(...) se trató de preservar y ampliar el sombrío legado(...) >> (Lovecraft, 1927, P. 10). Lovecraft también nos comenta que, estos relatos fantásticos de la Edad Media llegaron tanto a Occidente como a Oriente, con sus semejanzas y sus diferencias. <<En Oriente, los cuentos sobrenaturales tendían a un virtuosismo que casi los transmutaba en la más pura fantasía. En cambio, en Occidente las leyendas sobrenaturales asumían una intensidad ominosa y se rodeaban de una atmósfera de convincente gravedad que duplicaba la potencia de unos horrores a medio explicar y apenas insinuados>> (Lovecraft, 1927, p. 10).

Un claro ejemplo de lo que se vivía en la época tan oscura de la Edad Media que los llevaba a los relatos de terror fue el miedo de la población a las brujas. <<Gran parte del trasfondo del folklore occidental y de los cantos sobrenaturales provenía incuestionablemente de las leyendas acerca de los cultos antiquísimos y terribles. Este culto secreto estaba marcado por el salvaje "aquelarre de brujas">>. (Lovecraft, 1927, P. 11). Podemos decir que era el cuento de terror preferido de la mayoría de la población, un ser muy utilizado a lo largo de la historia pero que poco a poco ha ido perdiendo su protagonismo en la época actual, a excepción de algunas películas como *El proyecto de la Bruja de Blair*. En España, por ejemplo, encontramos que en la Edad Media se mencionaba mucho las historias de terror sobre los aquelarres, que, según Jesús Callejo Cabo, investigador y escritor español, nos explica en su ensayo *Breve historia de la brujería*, <<Julio Caro Baroja explica el origen de la palabra aquelarre diciendo que es vasca. Viene de "akerra" que significa macho cabrío, y de "larra" que significa prado. Ambas hacen referencia a las tradiciones presididas por un homínido con forma de macho>>. En el ensayo también se nos menciona a Antonio Torquemada, escritor español del renacimiento, que escribió "Jardín de Flores Curiosas", el cual explica, de manera mucho más detallada, cómo se realizaban los aquelarres (Cabo ,2006).

El predominio y arraigo de lo terrorífico en la Europa medieval, intensificado por la desesperación causada por los azotes de la peste, puede ejemplificarse con claridad a través de las esculturas que se sitúan en el gótico. Además, es importante recordar que, en el gótico, tanto la gente ilustrada como el populacho creía firmemente en todas las manifestaciones sobrenaturales, y de ello, empezaron a surgir los relatos relacionados con el espíritu de la muerte, el hombre lobo, el brujo inmortal... (Lovecraft, 1927, p. 11-12).

2.1.3. Edad Moderna

A lo largo de los siglos XVII y XVIII, la sociedad culta iba perdiendo la fe en lo sobrenatural, inclinándose por el racionalismo. Pero ya a comienzos del siglo XVIII, se insinuaba un renacer de los sentimientos románticos, movimiento cultural que realzaba los paisajes extraños, las proezas increíbles... Fue, dentro de este movimiento, cuando surgió una nueva moda literaria: la Novela Gótica. (Lovecraft, 1927, p. 11-12).

Lucía Solaz, licenciada en Ciencias de la Información, esclarece la primera obra de la novela gótica y algunas de sus características. <<El periodo gótico literario dio comienzo con la publicación en 1764 de *El Castillo de Otranto. Una historia gótica*, de Horace Walpole. La novela gótica es sensacionalista, melodramática, exagera los personajes y las situaciones, se mueve en un marco sobrenatural que facilita el terror, el misterio y el horror. (...) >> Fue a partir de esta novela, que este género literario recurriría siempre en decorados situados en un tiempo y un espacio remotos para inducir al terror. (L. Solaz, 2003, p. 2).

El gótico pasó por diferentes etapas que comprenden desde el 1764 hasta el 1896. Hubo 7 tipos diferentes de novela gótica, algunos son: *la parodia gótica, la novela gótica francesa, el drama gótico...* Cada uno de estos subgéneros, venían condicionados por la sociedad de la época y, hasta algunos, como el caso del *gótico polémico*, buscaba concienciar a la sociedad e, incluso, servía como protesta social. (L. Solaz, 2003, p. 5).

2.1.4. Edad Contemporánea

Aunque la narración gótica siguiera escribiéndose, poco a poco fue perdiendo fuerza a favor de los relatos cortos de terror. Novelistas como Dickens escogerían este tipo de narración, la narración corta. Además, poco a poco el gótico fue cambiando el miedo que se mostraba en las novelas, los relatos de terror sobre castillos abandonados y armaduras relucientes por el temor a la locura, la pérdida de la racionalidad y narraciones fantasmales empezaron a abundar. Es decir, se pasó del miedo a lo exterior, al miedo interior. El tema del doble, o *doppelgänger*, se convirtió en la fórmula más popular del periodo, la novela más famosa que trata el tema del *doppelgänger* es *El retrato de Dorian Grey* de Oscar Wilde. (L. Solaz, 2003, p. 6).

Fue en esta época cuando nació, y vivió, uno de los escritores que mejor ha tratado el terror en sus cuentos literarios, tanto en prosa como en verso, Edgar Allan Poe. <<Poe percibió que la función de la literatura creativa era la de expresar las sensaciones tal como son (...). observó que las fases de la vida eran un tema válido y, al estar su espíritu inclinado hacia lo extraño y tenebroso, decidió ser el intérprete de esos poderosos sentimientos. (...) Así, estableció un nuevo grado de realismo en los anales del horror literario.>> (Lovecraft, 1927, p. 41-42).

Edgar Allan Poe fue un innovador en su época gracias a añadir su propio lenguaje y su propia imaginación gótica a partir de sus propias obsesiones. (L. Solaz, 2003, p. 6).

En Estados Unidos, las obras góticas representaban la visión de una civilización insegura. Como lo era la americana en su época. <<Los temas a tratar eran el terror a uno mismo, al desorden psicológico, un vivo sentimiento de soledad... (...) Además, todas las variedades de este gótico comparten diversos rasgos en común: la desolación acarreada de la sociedad americana, la división racial y el temor a fracasar en una cultura de éxito. >> (L. Solaz, 2003, p. 7).

<<Uno de los maestros del género, H.P. Lovecraft introdujo el mito gótico en el siglo veinte, aunque la vitalidad del horror gótico en este siglo se debe en gran medida a su popularidad cinematográfica. >> (L. Solaz, 2003, p. 7).

<<Los cuentos de terror moderno tienen un atractivo que va más allá de toda fantasía gótica. La técnica, la experiencia y los conocimientos psicológicos, han avanzado con el paso de los años, de modo que las obras antiguas nos parecen ingenuas y artificiales. (...)>>. Los cuentos sobrenaturales modernos, por su fidelidad a la naturaleza, son mucho más realistas, y únicamente se ven tocados por la imaginación del autor. Además, este terror moderno <<También puede sumergirse en el reino absoluto de la fantasía, adaptando hábilmente la atmósfera a la visión de un delicado mundo irreal y exótico más allá del tiempo y del espacio en dónde todo es posible. >>. Introduciendo de esta manera el horror cósmico, uno de los géneros que predominó a principios del s. XX. Uno de los escritores con más renombre de este género es Arthur Machen, autor de obras como *Chronicles of Clemendy* o *La colina de los sueños*. (Lovecraft, 1927, p. 74-75).

H.P. Lovecraft fue uno de los pioneros del terror cósmico. Este género tenía como característica: << experimentar un intenso sentimiento de temor, el lector debe advertir la presencia de mundos insólitos, centrado en el horror y el misterio referido al más allá; un más allá que no sitúa la inquietud tanto en la presencia de seres sobrenaturales como en la existencia de mundos paralelos al nuestro. Lovecraft apuesta por sumergirse en los terrores del alma, la enfermedad, la maldad o la decadencia. El miedo adopta un carácter claramente psicológico, al resaltar la insignificancia del ser humano y sus acciones dentro de la grandeza que conforma el cosmos.>> (Ruiz, & Bienvenido, 2015, p.101). Una de las obras más representativas de Lovecraft, y de este género, es *La Llamada de Cthulhu*.

En el caso del cine, las primeras películas de terror surgieron durante los años 20. En Hollywood hubo una oleada de películas de este género, basadas en el folclore del este de Europa: *Frankenstein*, *Drácula*, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*... Y también historias y relatos provenientes del Caribe, los conocidos *Zombis*. En Europa, en los años 20, predominaba en Alemania un movimiento artístico conocido como el Expresionismo Alemán. Fue gracias a este movimiento que empezaron a surgir las primeras películas de terror europeas, reforzadas con una iluminación dura y sombreada, y un decorado que incitaba a paisajes extravagantes y desolados. *Nosferatu* (1922, F. Murnau) o *Der Golem* (1920, P. Wegener & C. Boese), son un claro ejemplo de películas de terror en el expresionismo alemán. A partir de mediados del siglo XX, con la inmigración que hubo de cineastas alemanes hacia Estados Unidos, Hollywood empezó a coger fuerza en el ámbito de la iluminación de las películas de terror y de otros géneros. (G. Nowell Smith, 1996, p. 317).

Durante la totalidad de los años 30 y de los 40, el cine de terror fue un género “low-cost”, ya que disponía de muy poco presupuesto. Además, durante esta época se volvieron a ver las mismas películas que se han mencionado en el párrafo anterior, pero con mayor calidad debido al avance de la tecnología. Algunos ejemplos son *Frankenstein* (1931, J. Whale) o *Drácula* (1931, T. Browning). En los años 40 se centraron más en el cine de *Zombis*, *I walked with a Zombie* (1943, J. Tourneur) o *Isle of the dead* (1946, M. Robson). (G. Nowell Smith, 1996, p. 317).

Poco después de la Segunda Guerra Mundial, hubo una época de postguerra, y en Estados Unidos se empezaron a realizar las primeras películas de terror del subgénero de los monstruos. Películas como *The Thing* (1951, C. Nyby) o *The Blob* (1956, I. Yeaworth), son algunas de las películas que se realizaron en esa época. El mal volvía a estar en el exterior, y sobre todo fuera de los Estados Unidos, en forma de monstruo y algunos hombres debían arriesgar la vida para salvar a la sociedad. (S. Prince, 2004, p.89).

Después de esta época de continuos filmes sobre monstruos, entre los años 60 y los 90, hubo una gran oleada de películas de terror que volvían a situar a un monstruo como elemento maligno principal, pero que este residía en nuestro interior. Además, estas películas tuvieron tanto éxito gracias a que eran situadas en un mundo que parecía ordinario, y en un tiempo semejante al que vivían. Películas como *A Nightmare On Elm Street* (1984, W. Craven) o *The*

Thing (1982, J. Carpenter) son un claro ejemplo. Además, esta época de relatos de terror también se relaciona con la época que se vivió en la literatura de terror, ya que fue en esta época en la que Stephen King apareció en el panorama gracias a escrituras como *It* (1986) o *Carrie* (1982). Relatos que tienen las mismas características que el cine de esa época. Y, por último, fue en esta etapa en la que empezaron a surgir la mayoría de los subgéneros que han llegado hasta nuestros días. (S. Prince, 2004, p.90).

2.2. Diferencia entre Terror y Horror

Como bien se ha comentado anteriormente, el terror proviene de la literatura fantástica, alejándose de la razón y del discurso referencial y centrándose en las naturalezas monstruosas e inexplicables, en los sueños... (Zavala, 1995).

La novelista Ann Radcliffe diferencia ambos conceptos de la siguiente manera, << El terror expande el alma, y despierta las facultades para alcanzar un nivel de vida más alto, mientras el horror contrae, entumece y casi destruye las facultades anímicas>>. De esta manera, Radcliffe resalta que el terror se apoya en una visión optimista del ser humano, que fundamenta la maldad como producto del ambiente. En cambio, el horror obedece a una perspectiva pesimista, en la cual el mal es el centro y el origen genealógico del ser humano. (Zavala, 1995).

Si nos basamos en la manera en la que el terror y el horror se proyectan, también encontramos diferencias. El terror se proyecta a través de toda una gama de efectos externos; que, junto con el mundo de los sentidos, sirve para crear un tipo de organización textual, de paisaje con sombras, de personajes, de escenografía, y de vocabulario. En cambio, el horror es de naturaleza metafísica, y se asocia con lo sobrenatural en la proyección de una fantasía cognoscitiva. (Zavala, 1995).

Por lo que hace a como el lector o espectador se siente, el terror remite a los saberes prohibidos o míticos, a los incestos rituales, el sacrificio de sangre, los oráculos, los presagios, lo simbólico... En cambio, el horror es el shock en y con el mundo físico. (Zavala, 1995).

2.3. ¿Qué es un género?

Por género podemos entender todos aquellos programas o tipos de programas que tienen similitudes estilísticas o temáticas. En el terreno audiovisual, hasta hace relativamente poco, cuando se hablaba de género la referencia era casi exclusivamente cinematográfica, ya que es mucho más sencillo establecer una diferenciación en el cine que en los otros medios audiovisuales. La clasificación de los filmes en géneros viene determinada por su temática. (Fernández, F. Martínez, J., 1999, p.220).

Nick Browne, en su ensayo sobre los géneros cinematográficos *Refiguring American Film Genres: Theory and History*, nos habla de esta manera sobre los géneros: << El reflejo de los géneros, generalmente, ha asumido ser una especie de sistema de géneros que, a través de la crítica, ha buscado identificar el cine clásico de Hollywood en un conjunto de categorías. >>. (M. Browne, 1998, p. 11).

Además, Browne también añade que, a partir de los 70s, también se definía a los géneros por otros aspectos: << El proyecto estructuralista de los 70s, definió la tendencia de identificar géneros con ciertos patrones distintivos relacionados con el orden narrativo y la iconografía visual. La regulación (por unas normas establecidas), la clasificación (por tipologías constructivas) y la explicación (gracias a descripciones formales), eran los sellos distintivos de la época.>>. (M. Browne, 1998, p.11).

Browne también recoge la manifestación de Rick Altman, profesor de Cine de la universidad de Iowa, sobre los géneros. Él afirma: << Antes de la mitad del siglo veinte, todas las discusiones acerca de los géneros casi siempre invocaban. En efecto, el último renacimiento de los últimos géneros fue específicamente basado en los géneros creados en el teatro de la Antigua Grecia y Roma: Comedia, Tragedia, Épico... >> (M. Browne, 1998, p.1).

Altman añade que medio siglo después, los géneros empiezan a sufrir cambios y se añaden algunos: << Los géneros se encuentran con nueva compañía. (...) Sin embargo, la atención ya no se concentraba en la apariencia, la transformación, la combinación, y la desaparición de géneros, sino que, de nuevo, eran modificados, o desaparecerían, (...) Los géneros son permanentes. >> (M. Browne, 1998, p.1).

Altman, por lo que hace a categorizar los distintos géneros, añade: <<Haciendo hincapié en la discrepancia más que en la coincidencia, no podemos dejar de notar que la terminología genérica a veces incluye sustantivos, a veces adjetivos. curiosamente, parece haber consistencia histórica en estos dobletes genéricos. Igual que hay *comedias musicales* o solo *musicales* (...). Los usos anteriores del término son invariablemente adjetivos, describiendo y delimitando una categoría más amplia establecida. >> Por lo que Altman se refiere a que hay un género inmenso que los adjetivos ayudan a delimitar. (M. Browne, 1998, p.3).

Por lo tanto, podemos concluir que los géneros son usados para clasificar las distintas películas conocida, y por conocer, en una serie de categorías, y subcategorías, que se definen gracias a ciertos aspectos narrativos e iconográficos en una serie de sustantivos y adjetivos.

2.4. Diferentes géneros de terror

Al largo de los años, la literatura y sus géneros han ido cambiando. Lovecraft nos ha ido explicando la evolución de los relatos de terror y de sus diferentes maneras de explicarlos y de tratarlos, todo conveniente a la época en la que sucedía la historia. Ahora veremos la subdivisión de este género, llamado terror. Como no ha sido establecida ningún tipo de normativa que establezca unas bases para dividir los subgéneros del terror, se ha estudiado diversos ensayos, como la tesis doctoral escrita por J.Arias Ardila y J.Ramon Caro , *Desarrollo hasta la realización de un cortometraje de terror de serie B*, o el ensayo escrito por M. Eugenia Olivarría, *Lo Numiosos: Mito y Terror* .

Además, algunos de estos subgéneros se sitúan en lo que se llama el cine *Mainstream* y el que no lo es. El cine *Mainstream* es todo ese cine ligado al cine industrial fundada en la eficacia de los presupuestos siderales, pensado por comités corporativos y presuntamente coincidente con los gustos del gran público de acuerdo a intrincadas operaciones de marketing. (Russo, E. 1998).

2.4.1. El Terror en la Literatura

2.4.1.1. Terror Sobrenatural

María Eugenia Olavarría, etnóloga y doctorada en ciencias antropológicas, escribió un pequeño ensayo en el que hablaba del terror, *Lo Numiosos: Mito y Terror*. En él, se centra en el terror

sobrenatural. Este subgénero debe contener un miedo que provoca pavor a las fuerzas exteriores desconocidas y debe presentar una idea terrible para el ser humano, el de la transgresión de las leyes de la Naturaleza. También nos explica que el factor más importante para la realización de este subgénero es trabajar la atmósfera con mucho cuidado. Un ejemplo de novela de este subgénero sería *It* de Stephen King (1986). (Olavarría, 1989).

Eugene Thacker, profesor en la Escuela de Literatura, Comunicación y Cultura, expone que el terror sobrenatural es: <<Las explicaciones sobrenaturales predominan en casos históricos de plagas, y esta es también la razón por la cual el género del terror sobrenatural es el dominio en el que encontramos “criaturas indescriptibles” y “monstruos lógicos”. >> (E. Thacker, 2006, p.29).

2.4.1.2. Novela Gótica

La novela gótica surge alrededor del siglo XVII y XVIII en Europa, mayoritariamente en Inglaterra y Alemania, junto a la corriente artística denominada con el mismo nombre. La novela gótica busca crear una situación de enigmas a los que el protagonista debe enfrentarse. Cada pequeño detalle de este subgénero, ya sean objetos, personajes... parecen esconderle algo al protagonista, creando una atmósfera de intranquilidad y de misterio. Además, los secretos que esconde la trama van saliendo a la luz gracias a las fuerzas nocturnas (M. López, Santos, 2008). Un claro ejemplo de novela gótica es *Frankenstein or the modern Prometheus* (1818), de **Mary Shelley**.

2.4.1.3. Terror Cósmico

El terror cósmico es un subgénero creado por H.P.Lovecraft que está muy relacionado con la novela gótica. Es un género que trata los horrores que provienen del universo, seres inimaginables que escampan el terror allí por donde pasan, y este mal busca volver a dominar el universo. La obra por excelencia de este subgénero es *Cthulu Mythos* (1935), de **H.P.Lovecraft**.

2.4.1.4. Novela de monstruos

Desde los inicios de la historia, los monstruos nos han asombrado, aterrado y cautivado, y han aparecido en mitos, historias, poesía y prosa de muchas culturas a través de los siglos. La

palabra monstruo proviene del latín *monstrum* (que está conectada con la palabra moneo, que significa aviso). En los inicios de las culturas antiguas, sobre todo en la griega y en la romana, originalmente les daban un significado sobrenatural, que consistía en un presagio de los dioses. Pero con el paso del tiempo, ha pasado de ser un presagio de los dioses a ser una persona misteriosa, un monstruo o una cosa. En la literatura inglesa son criaturas extraordinarias, malformadas o combinadas con ciertos elementos de la naturaleza... A veces tienen una fuerza sobrenatural, son terroríficas y malvadas. (P. Murgatroyd, 2007, p.1).

Un ejemplo de novela de monstruos sería la aclamada *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, novela que creó a uno de los monstruos más famosos de la historia.

2.4.1.5. Suspense

Aunque pueda parecer que el suspense es solo una herramienta usada en las películas híbridas, que hacen uso de 2 o más géneros, para hacer que el espectador tenga un síndrome de ansiedad para hacer que se inmiscuya en la historia, realmente existe el género cinematográfico como tal.

El suspense es ese subgénero que trata, sobre todo, películas sobre crímenes que el protagonista de la historia debe resolver. Encontrará diversos contratiempos, pero al final conseguirá descifrar el enigma, y nosotros veremos como lo ha conseguido. Además, es un subgénero que consigue reflejar los sentimientos y miedos del personaje y de la situación que vive. Por último, todas las situaciones que ocurren al largo de las obras que tratan este género tienen una explicación racional y ninguna sobrenatural. (Ardila, Caro, 2008).

Este subgénero proviene de la literatura, más concretamente del romanticismo y uno de los mayores escritores de este género es Edgar Allan Poe. (Ardila, Caro, 2008).

2.4.2. El Terror en el Cine

2.4.2.1. Terror Sobrenatural

Este subgénero debe contener un miedo que provoca pavor a las fuerzas exteriores desconocidas, y debe presentar una idea terrible para el ser humano, el de la transgresión de las leyes de la naturaleza. Es por eso, que posee las mismas características que el mismo género

que el de la literatura. Un ejemplo de película en este subgénero sería *The Thing* (1982, J. Carpenter). (Olavarría, 1989).

2.4.2.2. Terror Psicológico

El terror psicológico deriva del cine de suspense y busca la conexión con el espectador. Asimismo, hace que los sentimientos que siente el personaje en cuestión, en ese instante, los sienta también el espectador. Además, también muestra síntomas de locura del protagonista. (Ardila, Caro, 2008). Un claro ejemplo de este subgénero es la adaptación cinematográfica, *The Shining* (1980, S. Kubrick).

2.4.2.3. Suspense

El suspense cinematográfico se basa en las mismas características que el suspense literario. Trata sobre películas donde ocurre un crimen y un investigador debe resolverlos a pesar de los diversos contratiempos en los que se puede ver inmiscuido. (Ardila, Caro, 2008).

<<El asunto más interesante para contar por medio del suspenso es aquel que se puede sospechar y que se va revelando de manera oblicua; al tiempo que se oculta, se va dejando ver la historia, nunca del todo, para promover que la imaginación haga lo propio.>> (R. Domínguez, 2013, p.139.)

Una de las referencias a este género sería *Seven* (1995, D. Fincher), dirigida por **David Fincher**.

2.4.2.4 Thriller

El thriller es un subgénero bastante relacionado con el suspense, ya que trata temas como crímenes y planes macabros. El protagonista debe perseguir a un villano hasta conseguir capturarlo o derrotar sus terribles planes. Es un género que tiene un ritmo muy rápido y que se alimenta de las pistas falsas y de los puntos de giro (Ardila, Caro, 2008).

Una clara referencia a este género es *The Silence of the Lambs* (1991, J. Demme), dirigida por **Jonathan Demme**.

2.4.2.5. Cine catastrofista y apocalíptico

El cine catastrofista se originó alrededor de los años 50, debido al constante miedo al uso de las bombas y misiles nucleares. De esta manera, se empezó a pensar que esto provocaría el inicio de las bestias gigantes que acabarían con la especie humana (Ardila, Caro, 2008).

El cine catastrofista es un cine que siempre que ha venido acompañado de una crisis, ya fuera mundial, o de los Estados Unidos. En los años 70, fue donde este género se empezó a hacer famosos debido a una fuerte crisis financiera que sufrió Estados Unidos. Este tipo de cine se llamó “disaster movies”, y se refería a esos filmes que trataban sobre desastres naturales, meteoritos... (M. Sánchez, 2010, p. 216).

Un claro ejemplo de este subgénero es *Cloverfield* (2010, M. Reeves) de **Matt Reeves**.

2.4.2.6. Películas de monstruos

Este subgénero trata de la lucha del ser humano contra un monstruo para restaurar el orden. Estas películas surgieron alrededor de los años 20, siendo la primera película *Der Golem* (1920, P. Wegener, C. Boese.) (Ardila, Caro, 2008). En este género, el monstruo juega un papel central en las películas ya que su figura es la encargada de personificar esas antinomias, la lucha del bien y el mal, la luz contra la oscuridad... y por ende es el lugar donde convergen todas las ansiedades. (M. Cuéllar, 2008).

Si analizamos el género a través del tiempo notaremos que los monstruos de principios del siglo XX no son los mismos monstruos del cine de horror de los años setenta, tal como estos no son los mismos monstruos de los años noventa. El monstruo es un espejo de las ansiedades sociales, y el tema central en el cine de horror es cómo enfrentar la amenaza simbólica que representa su presencia. (M. Cuéllar, 2008).

En general, hasta el final de los años 50, el cine de monstruos se caracterizó por girar alrededor de la ciencia y de la naturaleza. La frontera entre el bien y el mal está claramente definida. El monstruo (el mal) viene de fuera y se presenta como una amenaza y el papel del héroe (el bien) es el de combatirlo. Fue a partir del final de los años 50 cuando cambió la noción del monstruo, lo acercó a nuestro contexto cotidiano. La frontera entre el bien y el mal se difumina, el monstruo ya no viene de fuera, sino que está entre nosotros. (M. Cuéllar, 2008).

Un claro ejemplo de este tipo de películas es *Alien* (1979, R. Scott), dirigida por **Ridley Scott**.

Es en este género donde también entraría el subgénero de terror conocido como el Cine de Zombis. Y es que, los zombis, o como también se les suele llamar, no – muertos, está integrado dentro del universo de los monstruos junto a personajes tan conocidos como Frankenstein, Drácula, Dorian Grey, Hyde... (J. Martínez, 2013).

2.4.2.6.1 Cine de Zombis

Como se ha comentado anteriormente, el Cine de Zombis es un subgénero que pertenece al género de películas de monstruos.

El subgénero de zombis es un género conocido por la gran mayoría del público mundial. Ha sido durante estos últimos años que el subgénero que trata a este monstruo en especial ha vivido un auge, tanto en la gran pantalla, como en la pequeña. Este género trata la lucha del ser humano contra un tipo de humanos que han sido infectados por un virus. Dependiendo de cada película, los rasgos de los zombis varían, en algunas los zombis pueden ver, en otras no, en algunas películas pueden correr, en otras solo caminan... Por lo que se puede llegar a la conclusión de que este subgénero tiene una estructura central que sigue todo el mundo, y después hay pequeños rasgos diferenciadores dependiendo de la obra en cuestión.

Este subgénero se originó alrededor de los años 30 y aún hoy en día sigue este género dando diversas obras audiovisuales (Ardila, Caro, 2008).

Un claro ejemplo de este tipo de subgénero es *28 Days Later* (2002, D. Boyle), dirigida por **Danny Boyle**.

Además, ha llegado a tal punto la diferenciación de los zombis dependiendo de la película, que hoy en día ya hay películas cómicas que se relacionan con el subgénero de zombis, como es el caso de *Zombieland* (2009, R. Fleischer), dirigida por **Ruben Fleischer**, o *Zombies Party* (2004, E. Wright), dirigida por **Edgar Wright**.

2.4.2.7. Gore

El Gore es un subgénero de terror muy conocido por la amplia mayoría de gente. Las características principales de este subgénero es el de mostrar sangre y vísceras por doquier al espectador, para que sienta repulsión por estos visionados. Generalmente, las películas también tratan sobre un humano, o varios, perturbado que juega con los seres humanos y los desmiembra.

Según David Casado Neira, doctor en antropología social y cultural en la Universidad de Santiago de Compostela, habla del primer film gore de la historia de la siguiente manera: <<En la génesis del imaginario actual de la sangre debemos remitirnos al primer filme “gore” datado en 1902 "Cirugía de Fin de Siglo o una Indigestión" de George Méliès, se trata de un corto en el que un médico procede a operar a un paciente de una indigestión y acaba convirtiéndose en una carnicería con un toque cómico y final feliz.>> (D. Casado,2016 ,p.50).

Y Casado, continúa :<<Es en la década de los 60 cuando la sangre se adueña de las pantallas. En Estados Unidos se puede enmarcar como consecuencia de la saturación de la fórmula *nudie* (muestra explícita de cuerpos de mujeres desnudas) en las salas de cine B tras el reconocimiento de la Corte Suprema de la libertad de expresión cinematográfica en 1952. Cuando en 1963 David F. Friedman y Herschell Gordon Lewis presentan *Blood Feast* se está inaugurando un género en dónde la mutilación es el mensaje. >> (D. Casado,2016, p.51).

Un claro ejemplo de *Hostel* (2006, E. Roth), dirigida por **Eli Roth**. (Ardila, Caro, 2008).

2.4.2.7.1 Cine Giallo

El cine *Giallo* es un subgénero cinematográfico perteneciente al *gore* y que nació en Italia alrededor de los años 60. Se le llama *Giallo* porque la gran mayoría de películas provenían de adaptaciones de unos libros de color amarillo, que en italiano se llama *Giallo*. Estos libros trataban los géneros de crimen, suspense y misterio. (Ardila, Caro, 2008).

Una de sus características principales es el uso excesivo de sangre. Además, el protagonista de estas historias también padecía una locura, como en el subgénero de terror psicológico. Una de las obras que destacan en este subgénero es *Your Vibe is a Locked Room and Only I Have the*

Key (1972, S. Martino), que es una adaptación del cuento de *The Black Cat*, de **Edgar Allan Poe** (Ardila, Caro, 2008).

2.4.2.7.2 Slasher

El género Slasher es un subgénero del *gore*, y trata sobre un asesino psicópata que persigue a un grupo de adolescentes para asesinarlos solo por diversión. Es un subgénero con grandes dosis de violencia y sangre, y con un alto contenido sexual (Ardila, Caro, 2008).

El género slasher alcanzó su cenit en los años 80, al calor de sagas como *Halloween* (1978, J. Carpenter), *Friday the 13th* (1980, S. Cunningham) o *Nightmare on Elm Street* (1984, W. Craven). En los 90 el género experimentó un resurgir gracias al fenómeno de *Scream*. (1996, W. Craven). (Buczek, Falska, 2016, p.243).

Un claro ejemplo al género Slasher es *The Texas Chain Saw Massacre* (1974, T. Hooper), dirigida por **Tobe Hooper**.

2.4.2.7.3 El *splatter* y *splastick*

El *splatter* y el *splastick* son dos géneros que van cogidos de la mano. Son un subgénero de terror, pero también son considerados un subgénero del *gore*. Estos dos subgéneros tratan el argumento de manera pobre y pésima y únicamente se dedican a salpicar la pantalla de sangre para hacer que el espectador se sienta mal. El *splastick* es esto mismo, pero añadiéndole un toque de humor a la historia (Ardila, Caro, 2008).

El mítico directo de cine de terror, George Andrew Romero fue el creador del género *splastick*, el cual le atribuye la siguiente definición. <<La invención del término *splastick*, por cierto, suele atribuirse a George A. Romero, que la propuso para etiquetar los gags sangrientos de *Dawn of the Dead* (1978, G. Romero) donde se combinaban splatter y slapstick.>> (A. Romero, 2015, p. 141).

Un claro ejemplo de este subgénero es *The Human Centipede* (2010, T. Six), dirigida por **Tom Six**.

2.5. Los géneros de Terror, según Robert Mckee

En *El Guión*, de Robert Mckee (1997), se divide los géneros cinematográficos en diversos apartados muy generales. En el terror, lo divide en tres grandes subgéneros: el terror misterioso, el sobrenatural y el supermisterioso.

En el primero, lo describe de la siguiente manera, <<es el género donde la fuente de terror es sorprendente, pero está sujeta a una explicación “natural”, como seres del espacio, monstruos creados por la ciencia, un maníaco>>. (R. Mckee, 1997, p. 108). Aquí podemos encontrar diversas obras cinematográficas muy importantes como *No Respires* (2016, F. Álvarez), *Resident Evil* (2002, P. Anderson) o *Alien, el octavo pasajero* (1979, R. Scott).

En el terror sobrenatural explica, <<donde la fuente de terror es un fenómeno “irracional” del reino de los espíritus>>. (R. Mckee, 1997, p. 108). En esta subdivisión, encontramos diversas obras cinematográficas del género de terror muy aclamadas al largo de la historia como sería *Poltergeist* (1982, T. Hooper), *El Proyecto de la Bruja de Blair* (1999, E. Sánchez & D. Myrick) o *Retratos del más allá* (2008, M. Ochiai).

En el terror supermisterioso, Robert Mckee lo analiza de la siguiente manera, <<es ese terror dónde sigue intentando decidirse entre las otras dos posibilidades>>. (R. Mckee, 1997, p. 109). Uno de los claros ejemplos de este tipo de terror, en caso de Robert Mckee, es una de las novelas y, una de sus adaptaciones más fieles, que trataremos y analizaremos más adelante, como es el caso de *It* (1986), la novela de terror escrita por el escritor norteamericano Stephen King. También encontramos en esta subdivisión a *Pesadilla en Elm Street* (1984, W. Cavren) o *El exorcista* (1973, W. Friedkin).

Según Miguel Ángel Huerta Floriano, en su ensayo *Los Géneros Cinematográficos*, nos explica, tal y como nos analizaba Lovecraft antes, que el género, como tal, y su propagación, existían antes de la tecnología sonora, pero que su especialización aumentaría en la década de los treinta. Además, también identifica al género de terror como la manifestación especializada de un monstruo en la época que hemos comentado anteriormente. Es en esta década cuando los estudios Universal se especializan en este tipo de género con películas como *Dracula* (1931, T. Browning) o *Frankenstein* (1931, J. Whale). (Floriano, 2005).

2.6. El Guion

El guion es una idea. El guion es el trabajo de un guionista a lo largo de mucho tiempo sobre una idea que tuvo. El guion es una historia escrita por un guionista con el fin de que le compren la idea y, entonces, poder producir una película. Linda Seger, consultora norteamericana de guiones, que, en su libro, *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, nos introduce al libro explicando que más de mil guiones son enviados a las grandes productoras de Estados Unidos para que le compren la idea, pero solo unos afortunados consiguen que su guion sea el escogido. (L. Seger, 2004, p.11).

2.6.1. Historia del Guion

Al final de la primera década del siglo XX, el guion había adquirido su formato definitivo. Un texto dividido en escenas individuales y numeradas, que además por cada nueva escena, se escribía los nombres de los personajes que aparecían en estas y se incluía también el momento del día en el que sucedía la escena, ya fuera día o noche. Después de este encabezado, en el guion se describe la situación de la escena que el guionista quería, esta descripción estaba escrita en el centro de la hoja, y únicamente se cortaba cuando se cambiaba la escena. Este formato sigue siendo el estándar utilizado por la industria, pero con algunas modificaciones hechas por Thomas Ince. (S. Price, 2013, p.3).

En los primeros años de la industria cinematográfica en Hollywood, no se necesitaba un guion como tal, sino pequeñas memorias para recordar que se tenía que grabar. Fue entre los años 1907 y 1909 que vieron la necesidad de un “sistema de directores”. Se necesitaba que por cada bloque de trabajo hubiera un director, director de teatro para los actores, director de cámara... Poco a poco, debido a esta división que hubo, el guion empezó a engendrarse, y ahora se usaba un pequeño “script” para indicar el contenido de la acción de la escena y su secuencia. Entre los años 1909 y 1914, como la industria estaba haciéndose cada vez más y más grande, cada vez trabajaba más gente, y entonces la subdivisión de los equipos se estaba haciendo más amplia y se empezaban a separar en secciones. En cada una de estas secciones, se mantenía un director de esta sección para mantener la estructura. Fue en este momento, cuando se empezó, de manera lenta, a usar un guion para narrar lo que tenía que suceder en cada escena, conocido por “escenario script”. El periodo entre el 1914 y el 1920 afianzó las grandes *majors* de Hollywood, y del nacimiento de la nueva figura conocida como el productor. Es debido a la entrada de esta

figura que se quiere tener todo al alcance de la mano, y el productor decide que, para ordenar los rodajes, se use un guion muy trabajado para reducir los costes de rodaje. (S. Price, 2013, p.6).

2.6.2. La estructura en tres actos

No se puede hablar de guion sin mencionar, ni explicar, la estructura de redactar una historia. Esta estructura es la base sólida que nos marcará y soportará la historia y todo su conjunto. De esta manera, conseguiremos que el espectador se adentre en la historia y se vea envuelto por ella. La composición dramática de la escritura de historia siempre ha sido, por definición, la estructura en tres actos. Esto viene desde que la humanidad empezó a escribir. En las primeras culturas con lenguaje escrito ya se utilizaba esta estructura, como es el caso de la Antigua Grecia, hasta Shakespeare (cinco actos) o en una serie de televisión (cuatro actos). Así mismo, esta estructura en tres vendría a ser: planteamiento, nudo y desenlace (L. Seger, 1991).

Seger nos muestra un claro ejemplo de estos tres actos comparándolo con el teatro, otra forma de arte que también hace uso de la estructura clásica. Y es que cuando se alza el telón, empieza el planteamiento y cae después del primer acto, finalizando con el planteamiento. Vuelve a caer por segunda vez después de la finalización del segundo acto, y sube una tercera vez, reflejando el clímax final y la resolución. (L. Seger, 1991).

De esta manera, podemos clasificar estos tres actos de la siguiente manera. El planteamiento nos sitúa a los personajes, dónde viven, cuál es el mundo que les rodea, sus aliados y el antagonista. El primer acto acaba con el descubrimiento del impulso que lleva al personaje a empezar la historia. El nudo son todas esas acciones que suceden entre el primer acto y el tercero. Es en este dónde suceden varios problemas e impedimentos para la consecución de la aventura del protagonista. Por último, el tercer acto es la resolución del conflicto que se nos ha planteado durante toda la obra.

El paso de un acto a otro se hace a partir de una figura que se llama Punto de Giro. El Punto de Giro consiste en el añadido de información al final del primer acto y del segundo para dar un giro argumental a la historia y hacer que el espectador se interese por lo que está sucediendo. Al primer Punto de Giro se le da el nombre de Detonante, ya que es la acción que hace que toda

la historia vaya a empezar. Otro tipo de Punto de Giro es El Revés, giro de 180° grados que el espectador no llega a esperar. (L. Seger, 1991).

También es importante reconocer que la escritura de estos actos es diferente entre ellos. Esto es muy importante, sobre todo para la escritura del último acto, ya que, como es el acto donde se resuelven todas las acciones que han ocurrido a lo largo de la historia, el ritmo de este debe ser rápido para mantener en tensión al espectador (L. Seger, 1991).

2.6.3. Estructura en 50 minutos

Después de ver como se tiene que estructurar una pieza audiovisual en tres actos, veremos como se estructuran estos actos en una pieza de unos 50 minutos, que en guion sería unas 52 páginas escritas, que es lo que dura *Un Bocado de Libertad*.

Aunque esta duración sea para referirse a un formato clásico de miniseries e incluso para serie de televisión, lo aplicaremos como tal ya que es la durada de *Un Bocado de Libertad*. Des de el punto de vista estructural, este formato se divide en seis partes (D. Comparato, 2002, p.144):

1. Primera parte: 5 minutos (encabezamiento, apertura)
2. Segunda parte: 10 minutos (desarrollo del primer acto)
3. Tercera parte: 10 minutos (desarrollo del segundo acto hasta la crisis)
4. Cuarta parte: 10 minutos (paso del segundo al tercer acto)
5. Quinta parte: 10 minutos (desarrollo del tercer acto hasta el clímax)
6. Sexta parte: 4 minutos (resolución)

La apertura del guion debe ser un momento fascinante, y su final debe ser igual de sorprendente. (D. Comparato, 2002, p.144)

2.6.4. Escenificación de escenas

Para empezar, el guion es un escrito que nos explica una acción en una localización, en un tiempo determinado y con unos personajes determinados. Para empezar a explicar la acción, primero de todo hay que situar al lector, así que empezaremos situando al lector en una localización interior o exterior gracias a esta indicación. Esto va bien para cuando se haga el tratamiento del guion, ver que escenas coinciden en cuanto a localizaciones y hacer un plano

de rodaje muy exhaustivo. Seguidamente, pondremos la localización en donde queramos grabar. Por ejemplo, en *Un Bocado de Libertad*, para situar las escenas en el bosque, se deberá empezar cada escena del guion escribiendo la localización. Por ejemplo, <<BOSQUE>>. Después de ya haber situado al espectador en un exterior o interior, y en su localización, pasaremos a decidir en qué momento del día sucede nuestra acción. Si queremos que pase por la mañana, simplemente deberemos escribir el encabezado de la escena de la siguiente manera: EXT. BOSQUE. DÍA. (Fernández, F. Martínez, J., 1999, p.246).

2.6.5. Los diálogos

Los diálogos son una parte muy importante del guion. Según Field, las funciones del diálogo de cine son las siguientes:

- Hacer avanzar la acción.
- Comunicar hechos e informaciones al público.
- Establecer las relaciones entre unos y otros.
- Revelar conflictos y el estado emocional de los personajes
- Comentar la acción

Además, el diálogo debe ser dinámico y no estático. Así, hay que evitar la alternancia mecánica de preguntas y respuestas. El diálogo también refleja al personaje. Por tanto, no se tienen que cometer errores prestando a los personajes un vocabulario que no les convengan, caracterizando, así, al personaje en cuestión de manera indirecta. Los personajes tampoco tienen que decirlo todo. Asimismo, según los guionistas, los diálogos no deben ser reproducciones fieles de la realidad, ya que estos tienden a estancarse. El equilibrio del diálogo debería encontrarse entre la excesiva concentración del texto escrito, y la conversación realista. Y, por último, el diálogo no puede ser un comentario de lo que se está viviendo en la escena, pero puede basarse en el contrapunto. El contrapunto es cuando en la escena está ocurriendo una cosa, pero el diálogo lo que produce es un efecto de indiferencia en la escena. (M. Chion, 2003, p.87-91)

2.6.6. Guion en el género de terror

Para entender el guion en el género de terror, hay que retroceder a uno de los aspectos que vimos por encima en la estructura en tres actos, este aspecto es el de El Revés. El Revés es un punto de giro que provoca un cambio radical, de unos 180°, en la historia, dejando boquiabierto

al espectador. Puede ser de dos maneras, de positivo a negativo, o a la inversa. Estos reveses, pueden ser tanto físicos como sentimentales. Para el género de terror, hay que ver *El Revés* de una manera muy distinta, ya que sirve para darle tranquilidad al personaje y al público. De esta manera, los espectadores se relajan y creen que el personaje se ha salvado, pero lo que no saben es que esto está hecho para que más tarde, veamos que la pesadilla aún no ha terminado y acabemos de asustar y hacer saltar de la silla al público. También hay que recordar que el ritmo es muy importante en el género de terror, ya que marcará el ritmo de la historia y de las escenas. (L. Seger, 1991).

2.6.7. Creación de personajes

La creación de personajes es una parte fundamental por lo que hace a la creación de un guion. Una de las reglas más importantes y repetidas para la creación de personajes es el de que el espectador debe identificarse con los personajes (Turbau, 2007).

Por lo que hace al pasado y presente del personaje, Frank Daniel, del American Film Institute, recomienda usar una lista de 36 preguntas que él mismo creó. Entre estas preguntas, vemos algunas tan interesantes como: ¿Qué piensa de su padre? ¿Qué odia y qué le gusta de él? ¿Qué influencia tuvo su padre sobre él/ella? (Turbau, 2007).

La caracterización de personajes también se basa en el resultado de la interacción, signos que integran la identidad del personaje, lo que reflejan su comportamiento, y sus sentimientos, y los que expresan sus vínculos con los demás personajes. Todos estos rasgos se van desarrollando y se van definiendo a lo largo de la historia. De esta manera, los personajes se van definiendo a la vez que se va definiendo la historia. (F. Álamo, 2006, p. 200).

Para Elena Galán, profesora de comunicación en la Universidad Carlos III de Madrid, empieza refiriéndose a Aristóteles, y su teoría en la creación de personajes. << Los artistas imitan a los hombres en plena acción (...). La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar.>>. De esta manera, Aristóteles define a los personajes a partir de la acción de la historia. Las ideas de algunos formalistas se basan en estas mismas premisas. Ellos mantienen que la estructura y la trama definen a los personajes, que son participantes de esta misma. (Galán, 2007, p. 1).

Sin embargo, Galán también define al personaje naturalista, un personaje que tiene una definición a partir de la sociología también debe poseer una identidad psicológica y moral muy cercana a la de las personas reales. (Galán, 2007, p. 1).

Hay diferentes tipos de caracterización de personajes, y estos son algunos de ellos.

2.6.7.1. Caracterización directa

La caracterización directa consiste en la descripción estática de los personajes. Es decir, es cuando se le atribuye los atributos físicos, psíquicos y ético-morales que se presentan de una manera muy cuidada para que así se entienda su devenir y su comportamiento a lo largo de la historia que se quiere narrar. Este tipo de caracterización se construye para definir el universo individual del personaje en cuestión. (F. Álamo, 2006, p. 195).

Dentro de esta misma caracterización, si la definición del personaje es hecha por cualquier otra entidad, como un narrador u otros personajes, se le atribuye el nombre de *heterocaracterización*. (F. Álamo, 2006, p. 196).

Según Galán, hay dos posturas en la creación de personajes. Una es la visión existencialista, que tiene las mismas características que la caracterización directa que menciona Álamo en la descripción anterior. (Galán, 2007, p. 1).

2.6.7.2. Caracterización indirecta

La caracterización indirecta se realiza a lo largo de la obra y se encuentra desperdigada por el texto. Este tipo de caracterización sirve para definir a los personajes a partir de tics, gestos y conversaciones. (F. Álamo, 2006, p. 197).

Para Galán, la caracterización indirecta sería lo que ella considera la visión dinámica, que es como se define el personaje a partir de un conjunto de actividades, de transformaciones antropomórficas que cobran sentido y significación a medida que representan un hacer. (Galán, 2007, p. 1).

2.6.8. Tipos de personajes

En el mundo del guion, todos los relatos explican siempre la historia de alguien o de algo. Las narraciones tienen siempre a uno o a más protagonistas. En general, en una ficción, ya sea seriada, cinematográfica o de cortometraje, aparecen tres tipos de personajes (F. Fernández, J. Martínez, 1999, p. 230-231):

- Los protagonistas. Pueden ser protagonistas o antagonistas y sobre ellos recae la acción. Tienen que ser perfectamente definidos. Muchas veces, la tesis del guion se encuentra en la pelea entre protagonistas y antagonistas.
- Los principales. Son los que tienen un papel importante en la obra pero que no son esenciales para el desarrollo de esta. A menudo, estos personajes pueden ser sustituidos por otros con suma facilidad.
- Los secundarios. Son actores que tienen un papel de cierta relevancia en el reparto. Existen por y para la acción, y sus papeles son complementarios a los protagonistas y los principales. Tienen valor solo como parte del argumento. No es preciso que estén muy definidos y no deben distraer la atención del espectador.

Estos últimos personajes sirven para ambientar la obra y para caracterizar situaciones históricas, sociales o culturales. (Fernández, Martínez, 1999, p. 230-231).

2.7. Análisis temáticos de King

Algunos literarios han analizado algunas novelas de King y han determinado diversos temas que el escritor ha ido usando a lo largo de sus novelas. Algunos de estos temas son los siguientes.

2.7.1. Clásicos del terror

Para empezar, esta serie de análisis sobre diversos temas que trata Stephen King se ha decidido empezar por el principal, el terror.

Aunque no forman parte del grueso de su producción, los mitos clásicos de la literatura terrorífica han sido abordados alguna vez por Stephen King. Ya sea para probarse a sí mismo en unos géneros y unas historias ya realizadas anteriormente o con la intención de aportar algunos apuntes innovadores. (E. Guillot, 1997, p.13).

Uno de los mitos clásicos que King más ha usado fue el del vampiro. Encontramos diversos relatos en los que King hace uso de este ser mitológico. En *El Misterio de Salem's Lot* (1975), King rinde tributo a la literatura vampírica. Aunque la forma de abordar el tema es un poco diferente, ya que King no busca el origen de estos monstruos, ni busca añadir toques propios a estos seres. King usa al vampiro para centrarse en los personajes protagonistas y en sus víctimas. (E. Guillot, 1997, p.13-14).

Otra de las fábulas que utiliza King en su literatura es la de la licantropía. En el relato *El ciclo del Hombre-Lobo* (1983) el autor recurre a los hombres lobo de la misma manera que con los vampiros. Respeta la tradición de todo lo que envuelve a este ser, lo sitúa en la actualidad y se centra en los personajes principales a partir de los antagonistas. (E. Guillot, 1997, p.14).

2.7.2. Situaciones cotidianas

En manos de King, cualquier situación cotidiana puede tener un desenlace inimaginable y que puede convertirse en una pesadilla para los personajes y para el propio lector. En general, los relatos que suelen utilizar estos desenlaces inesperados suelen ser novelas cortas. Uno de estos claros ejemplos es en una de las tres historias de la película *Los Ojos del Gato* (1985, L. Teague), de la que King se encargó del guion. En esta narración, King nos sitúa a un personaje

que decide dejar de fumar. Para conseguirlo, decide entrar en una agencia que lo pueda ayudar para dejar el hábito. Nada más entrar en la agencia, verá que esta no es una agencia normal, y todo lo que era cotidiano se volverá una pesadilla. El protagonista será observado permanentemente, ya cada vez que intente fumar, se le aplicará una descarga eléctrica a su mujer. (E. Guillot, 1997, p.16).

Aunque King siempre intenta convertir lo cotidiano en pesadilla en los relatos cortos, también hay alguna novela en la que decide usar la misma temática. En *Misery* (1987), nos sitúa a un famoso escritor que está a punto de entregar a su editorial el último libro de una saga que está escribiendo. En el camino a la editorial sufre un accidente de tráfico y es rescatado por una fan. Al principio todo parece que va a ir bien, hasta que se descubre que la seguidora de este escritor es una psicópata y es capaz de cortarle hasta un pie al protagonista para que nunca llegue a entregar esa novela y le escriba una para ella. (E. Guillot, 1997, p.17).

2.7.3. Los poderes sobrenaturales

En contraste con las situaciones cotidianas, encontramos los poderes sobrenaturales. King muchas veces decide dotarle de poderes sobrenaturales a los personajes de sus obras. Y no sólo un tipo de poder paranormal, sino que utiliza varios. Uno de los más característicos es el de Carrie White, de *Carrie* (1974), que al parecer ha sido dotada con el poder de la telequinesis. En *El Resplandor* (1977), en el que el pequeño Danny tiene poderes telepáticos, en *La Zona Muerta* (1979), el protagonista, John Smith, desarrolla un poder para prever el futuro debido a un accidente de tráfico. (E. Guillot, 1997, p.20).

Muchos de los personajes que reciben este don de poseer poderes sobrenaturales, la gran mayoría se les otorga a personajes que, o son muy inocentes, como en el caso de Danny en *El Resplandor* (1977), o de Charlie, la niña de *Ojos de Fuego* (1980). Porque sufren alguna lesión o algún trauma, como el ejemplo anterior de *La Zona Muerta* (1979). O incluso para cometer venganza, como en *Carrie* (1974). Muchos de estos poderes parece que King se lo da a los personajes para establecer una especie de justicia. (E. Guillot, 1997, p.20).

2.7.4. Personajes benévolos y malévolos

En mayor o menor medida, los personajes positivos de King contienen algo del mismo escritor, y sobre todo de los muchachos de su edad cuando él era un adolescente. Un claro ejemplo sería

el de Bill Denbrough, el protagonista de *It* (1986), que es un personaje muy benévolo cuando tiene 11 años, y también lo es cuando es adulto. Además, se convierte en escritor, como el propio King, tema que se tratará en el siguiente punto. Por el contrario, los personajes negativos son todo lo que King detesta. Estos son maridos violentos, padres que maltratan a sus hijos, alcohólicos, matones de instituto, policías corruptos... En *El Retrato de Rose Madder* (1995), encontramos a Norman Daniels, un marido que maltrata a su mujer y que es un policía corrupto. Este personaje es el antagonista principal de la novela. (T. Gómez, 2001, p.68).

2.7.5. Personajes escritores

A Stephen King le agrada, y se ha acostumbrado, a poner el oficio de escritor a algunos de los protagonistas de sus novelas. Algunas de ellas son *Misery* (1987), *El Resplandor* (1977), *It* (1986) o *1408* (1999). (E. Guillot, 1997, p.24).

King utiliza este recurso con varias intenciones. En *Misery* (1987), por ejemplo, el novelista es la víctima, mientras que en *El Resplandor* (1977), es la herramienta que utiliza el mal para sembrar el terror. En el resto de las novelas, los escritores suelen ser personajes benévolos. En *El Misterio de Salem's Lot* (1975), es el escritor quien descubre la plaga vampírica y lucha contra ella. O en *Los Tommyknocker* (1987), es el escritor el único habitante que los extraterrestres no consiguen controlar. Un caso especial en el que King utilizó a un escritor como protagonista fue en *La Mitad Oscura* (1989), relato en el que se puede ver una pequeña subtrama autobiográfica, que, de alguna forma, nos muestra la esquizofrenia sufrida por King cuando tuvo que recurrir a escribir novelas con el seudónimo de Richard Bachman. (E. Guillot, 1997, p.24).

2.7.6. El microcosmos de Maine

Más adelante se va a comentar los universos paralelos que emplea King. En este caso ahora se va a comentar el microcosmo que Stephen King ha creado. Este microcosmo son los diversos pueblos ficticios que King ha creado para el estado de Maine. Algunos de estos pueblos son Derry, un pueblo en el que suceden las historias de *It* (1986) o *Insomnia* (1994). Castle Rock, pueblo donde suceden las novelas *La Zona Muerta* (1979) o *La Tienda* (1991). Twin Mill's, localidad donde ocurren la película *Miedo Azul* (1985, D. Attias), con Stephen King como guionista, o *La Cúpula* (2009). Y, por último, encontramos Jerusalem's Lot, población donde suceden *Salem's Lot* (1975), o *Doctor Sueño* (2013). (E. Guillot, 1997, p.21-23).

King decide no explicar de manera minuciosa el pueblo para así dejar un trabajo de imaginación para el propio lector. Además, cada uno de estos pueblos, tiene sus personajes arquetipo de la cultura americana, como podrían ser el sheriff, el maestro, el tendero, el sacerdote... Asimismo, para King, solo los agentes externos son los que pueden crear problemas y engendran el mal en sus poblaciones ficticias. (E. Guillot, 1997, p.23).

3. Objetivos

En *Un Bocado de Libertad* hay diferentes objetivos, tanto primarios como secundarios. Uno de los principales objetivos de este TFG es el de analizar la escritura de Stephen King, más la temática que él acostumbra a utilizar en diversos géneros. También habrá algunas pinceladas sobre los recursos narrativos que King usa a lo largo de diversas obras.

Para empezar, se estudiará el terror: de dónde proviene, principales subgéneros, principales autores... Así mismo, se leerán diversos ensayos y artículos de diversos escritores como H.P. Lovecraft, Stephen King, etcétera.

De esta manera, se podrá analizar su temática a partir de las diversas obras literarias de King y sus diversas adaptaciones. También se analizarán algunas adaptaciones ya que King es una persona que cuando se realiza una adaptación, se asegura que se mantengan ciertos elementos de la obra literaria, dando también una autoría suya a la adaptación. Además, que también puede ser interesante analizar la misma obra y adaptación para ver las diferencias entre la obra original y su adaptación y ver si tratan de la misma manera las temáticas.

Así, después de todos estos análisis, se cumpliría el primer objetivo, que es el de un análisis temático muy minucioso de algunas de las obras más icónicas de King, y algunas que no lo son tanto, pero que se entrelazan en cuanto a temática y universo y que son interesantes para la resolución de este trabajo.

El segundo objetivo principal de este trabajo es el de la realización de un guion de cortometraje suficientemente pulido y trabajado como para que pueda ser puesto en venta. La estructura de este guion se revisará según las normas establecidas por Robert Mckee en su ensayo *El Guión*.

4. Análisis de referentes

En cuanto al análisis de los diferentes referentes, cabe destacar la división que se va a hacer entre el trabajo que constata el análisis literario del audiovisual. Es por eso, que esta sección se subdividirá en referentes literarios y audiovisuales.

4.1. Análisis de temas

King utiliza diversos temas en sus obras literarias. En algunas de estas se trata en sus tramas principales, y, en otras, en sus tramas secundarias.

4.1.1. El antagonista se alimenta del miedo y la rabia

En *It* (1986), *Pennywise* es un monstruo que se disfraza de payaso, y que su forma verdadera es la de una araña gigantesca. *Pennywise* es un monstruo que se alimenta de los miedos de la otra gente, ¿y cómo lo hace para alimentarse de ese miedo? Pues se convierte en lo que la gente más le aterriza. Por ejemplo, Ben Hascom les tiene un miedo horrible a las momias, y el primer enfrentamiento que tienen estos dos personajes, *Pennywise* está transformado en una momia. Cada vez que *el Grupo de los Perdedores* se enfrenta a *Pennywise*, este va adquiriendo más poder, es hasta que no se enfrentan al payaso, que no pueden derrotarlo, ya que es en ese momento en el que superan sus miedos de la niñez.

En otra medida, en la adaptación cinematográfica de *El Resplandor* (1980, S. Kubrick), Jack Torrance, el personaje interpretado por Jack Nicholson, se va transformando poco a poco por culpa de la locura que le transmite el hotel encantado en el que está, y el acaba convirtiéndose en el monstruo de la novela. En *La Tienda* (1991), en el pequeño pueblo de Castel Rock, se abre una tienda con una peculiaridad, que todo objeto que desees está en su interior, pero a cambio, debes entregar tu alma al propietario, Leland Gaunt.

En *Habitación 1408* (2007), el protagonista, Mike Enslin es un escritor que escribe relatos sobre sus experiencias en casas y edificios encantados, aunque la gran mayoría de las cosas se las inventa. Es entonces cuando recibe una llamada de un hotel céntrico de Nueva York, advirtiéndolo que no vaya a la habitación 1408. Mike accede a ir, ya que, como se ha comentado anteriormente, es un cínico. La habitación está encantada y hace uso de los miedos de Mike para ponerle contra las cuerdas, y, hasta que no acepta que realmente en esa habitación pasa

algo y le está afectando, la habitación no le deja en paz. Además, la habitación también actúa como agente narrativo para explicarnos porque Mike es cínico y nos ayuda a conocer su pasado.

Por lo tanto, podemos concluir que los monstruos creados por Stephen King son, en cierta manera, alimentados por los protagonistas de estas novelas, haciendo así más fuertes a los antagonistas y poniendo contra las cuerdas a personajes y lector. Este uso de los monstruos también sirve para mostrar al espectador el pasado de los personajes y como son estos realmente, a qué temen, a qué aman...

4.1.2. Monstruos cotidianos

Otra de las temáticas que Stephen King utiliza es el de los monstruos cotidianos. Hay muchos monstruos en sus novelas que no dejan de ser objetos que están presentes en nuestro día a día o, incluso animales, que cobran vida y se convierten en el antagonista de la historia.

Un claro ejemplo de esta temática es *Cujo*, antagonista de la novela *Cujo* (1981). *Cujo* es un San Bernardo que, por culpa de que coge la rabia por un contacto con otro animal, empieza a acosar a todo un barrio de una de las poblaciones ficticias de King, Castle Rock. Otro ejemplo sería el de *Christine* (1983). *Christine* (1983) trata sobre un adolescente, Arnold Cunningham, que un día compra un precioso Plymouth Fury del 58 a un vendedor de coches de segunda mano. Este vendedor se refiere al coche como Christine, así que Arnold decide continuar llamando al coche de esta manera. Lo que no sabe Arnold, es que este coche está vivo, y que al principio el coche no se interpondrá en la vida de los personajes, hasta que los abusos de la clase de Arnold destrozan a Christine. A partir de este momento, empiezan a surgir diversos asesinatos.

Relacionado con monstruos que podemos encontrar en el día a día, aparece también *Pennywise*, el famoso payaso de *It* (1986). Y es que, aunque la forma real de *Pennywise* sea el de una araña, y por tanto también un animal cotidiano, un payaso es un personaje que podemos encontrar en el día a día. Es un personaje con el que además se le relaciona con los niños, siempre de manera agraciada y que divierte a los niños. Pero King le dio un giro de 180 grados y lo convirtió en uno de los antagonistas más famosos de la historia, dotándolo de una maldad inconmensurable.

Incluso King consigue convertir una simple tienda de barrio, situada en un pequeño pueblo, en una tienda donde reside el mismo diablo, el cual te ofrece objetos muy codiciados a cambio de tu alma en *La Tienda* (1991).

Podemos concluir que una de las características que King usa para acercar su imaginación a nuestra realidad es la de recurrir a personajes, animales u objetos que estén presentes en la cotidianidad para provocarnos una sensación de realidad. De que esto realmente podría llegar a pasar y nosotros podríamos llegar a ser los siguientes. Además, siempre decide no explicar los orígenes de estos monstruos, sobre todo de los que son máquinas, para mantener lo desconocido hasta el final.

4.1.3. La lucha entre el bien y el mal

La lucha entre el bien y el mal es otro de los temas recurrentes de Stephen King. La gran mayoría de sus obras tratan este tema, ya que sus protagonistas deben derrotar, o sobrevivir, a un mal que les acecha.

En *It* (1986), vemos esta lucha a partir de los ojos del *Grupo de los Perdedores*. Unos niños, en 1958, y ya siendo adultos, en 1985, deben derrotar a *Pennywise*, una especie de monstruo con forma de payaso que los persigue y puede transformarse en sus más terribles pesadillas. Para hacerlo, el grupo de niños deben recurrir a algunos objetos ya usados en la literatura universal, como es el uso de la plata para derrotar a bestias malévolas. Aunque también intenta que los personajes derroten al antagonista con una especie de poesía, como el *Grupo de Perdedores* que, siendo ya adultos, consiguen derrotar a *Pennywise* definitivamente gracias a la amistad tan fuerte que hay entre ellos y gracias a que, su niñez y los miedos han desaparecidos.

En *La Torre Oscura* (1982), siendo esta una novela épica con toques de *western*, *El Señor de los Anillos* y *las leyendas Artúricas*, el protagonista tiene un objetivo claro, derrotar al mal, que en este caso es *El Rey Carmesí*. Durante las siete novelas que componen *La Torre Oscura* (1982 - 2004), Roland Deschain debe luchar con diferentes enemigos, algunos de ellos como el hijo del *Rey Carmesí*, Mordred, o el lacayo más peligroso del *Rey Carmesí*, el *Hombre de Negro*, personaje que aparece diversas veces, siendo el primer enfrentamiento en el primer libro. Para que Roland pueda derrotar al *Rey Carmesí* y así vengarse de la matanza de su pueblo, necesitará la ayuda de unos compañeros para poder derrotarlo finalmente en el séptimo libro.

Otro ejemplo de novela que trata este mismo tema es *El Retrato de Rose Madder* (1995). En este caso, nos encontramos con Rosie Daniels, una mujer que tiene unos treinta años, que decide irse de su casa ya que no deja de sufrir maltrato por parte de su marido. En esta novela, el mal es personificado por el marido de Rosie Daniels, Norman Daniels, quien perseguirá a su mujer hasta intentar atraparla e, incluso, matarla. Rosie Daniels encontrará la ayuda del bien a partir de un cuadro, con el cual podrá irse moviendo entre diferentes realidades para conseguir evitar a su marido.

Por tanto, podemos concluir que Stephen King recurre muchas veces al tema de la lucha del bien contra el mal. Y lo que lo hace especial es que el mal es personificado de diversas maneras, desde dioses indescriptibles, a seres de otro universo como *It*, hasta el marido de un personaje o incluso encarnado en un coche, como en el caso de *Christine*. Por lo tanto, King nos hace reflexionar con que la maldad está en todas partes y toma formas de cosas ordinarias, y que debemos hacerle frente y derrotar a la maldad.

4.1.4. El paso de la adolescencia a la madurez

Uno de los temas más recurrentes de la gran obra literaria que tiene Stephen King, ha sido el del paso de la adolescencia a la madurez. Es el tema principal de la novela más conocida del escritor: *It* (1986). También es el tema principal de su primera obra, *Carrie*. También se puede apreciar este tema en el primer libro de la saga *La Torre Oscura: El pistolero*, aunque en este caso es en un personaje en particular, Jake Chambers.

Primero de todo, cabe destacar que *It* (1986) es una novela protagonizada por niños durante una etapa de la historia, ya que esta se divide en dos líneas temporales. Una es la de 1958, que está centrada en el grupo de niños, y la otra es la de 1985, centrada en su época adulta.

El libro empieza un año antes que la primera línea temporal, 1957. Aquí ya se nos muestra el que va a ser el personaje principal de la historia, Bill Denbrough, junto con el primer punto de giro. La aparición del temible *Pennywise*, y la muerte de su hermano, George, a manos de *Pennywise*.

Poco después, King nos presenta a los diversos personajes de manera individual, empezando por el personaje más débil anímicamente y físicamente, Ben Hascom, un chico que sufre el

bullying de sus compañeros de clase por el simple hecho de estar gordo. Gracias a uno de los antagonistas de la novela, Henry Bowers, el grupo de amigos se conoce.

A partir de esto, el grupo empieza a unirse. Aunque esto hace que deban enfrentarse a *Pennywise*. El paso a la adolescencia en esta novela se muestra en cada batalla que deben superar contra *Pennywise*. Este se transforma en los miedos de cada uno de ellos, y ellos, por separado, y también manera conjunta, deben superarlo.

Otra de las maneras en las que trata del paso de la niñez a la madurez es a partir del amor. Algunos personajes de esta obra se sienten atraídos por un personaje femenino de la misma. Beverly Marsh, una de las integrantes del *Grupo de los Perdedores*. Al final del libro, cuando derrotan por primera vez a *Pennywise*, siendo niños, ocurre una de las escenas más controvertidas de toda la literatura de King. Para conseguir pasar de la niñez a la madurez, Beverly se ofrece a dejarse ser concebida por los diferentes niños del grupo, haciendo así que todos pasen el miedo de *Pennywise* y conseguir dejar atrás todos sus miedos y, a la vez, su niñez.

En *Carrie* (2013, K. Peirce), al menos en la versión cinematográfica, vemos que la protagonista, Carrie, es una chica muy sensible e inocente a causa de su adolescencia. Además, sufre bullying. La historia empieza con la primera menstruación de Carrie, cosa que no esperaba ya que su madre, una católica extremista, había intentado evadir el tema durante toda su vida. Es aquí donde empieza el paso de la niñez a la madurez, ya que a lo largo de la película *Carrie* se va volviendo más fuerte y menos inocente.

En *La Torre Oscura* (1986), el personaje que sufre un cambio de la niñez a la madurez es Jake Chambers, un niño de 11 años que vive en Nueva York y que de repente aparece en Mundo Medio, mundo donde vive el protagonista de la novela, Roland Deschain. Jake es un personaje adolescente, que, por culpa de la decisión de Roland Deschain de dejarlo morir, dos novelas más adelante Jake renacerá, pero ya no volverá a ser el mismo niño.

Por tanto, podemos coincidir en que, para Stephen King, hay diversos temas a los que recurrir para tratar el paso de la adolescencia a la madurez, algunos de ellos tan oscuros como la propia muerte, u otros debido al amor y al sexo.

Viendo el año de las publicaciones de estos libros, la mayoría son de los 70 y de los 90, podemos concluir que Stephen King pasó por una etapa más o menos similar de la que quería transmitir a lo largo de sus obras. Como él, en la literatura, estaba pasando de una adolescencia literaria como escritor, a la madurez.

4.1.5. Conflictos sociales

En la literatura de Stephen King existen diversos libros que tratan, en tramas secundarias o en principales, diversos conflictos sociales que han estado presentes tanto en los años 70, como en la actualidad.

Uno de los conflictos sociales que más hace uso Stephen King es el del maltrato, y más concretamente el del maltrato a la mujer. Uno de los ejemplos más claros es en la novela *It* (1986), más concretamente en el personaje de Beverly Marsh. Beverly Marsh es la única chica en el *Grupo de los Perdedores*, y sufre maltrato por parte de su padre, Alvin Marsh. Su padre casi no la deja salir de casa, cuando le desobedece la pega y le deja marcas por todo el cuerpo, no la deja ir con chicos e incluso es abusada sexualmente por él. Cuando ya es adulta, está casada con Tom Rogan, un hombre obsesivo que hace lo mismo que su padre, abusa de ella y la maltrata diariamente.

En *El Retrato de Rose Madder* (1995) el conflicto social es la trama principal de la novela. Rosie Daniels decide un día irse de su casa debido al constante maltrato, tanto físico como psicológico, doméstico que sufre por su marido, Norman Daniels, un policía con ciertos problemas psicológicos, y que hará lo posible por hacer volver a casa a Rosie Daniels.

En ambos casos, la única solución que tienen ambos personajes es la de huir. Para King, la libertad es el único camino para huir de la violencia doméstica y poder ser feliz, como estos dos personajes lo son al final de sus respectivas historias.

Otro de los conflictos sociales que trata Stephen King es el del racismo. En *It* (1986), Mike Hanlon es uno de los personajes del Grupo de los Perdedores, y sufre bullying escolar por parte de Henry Bowers y sus matones por el simple hecho de ser una persona de color.

Y en *It* (1986) también trata la homofobia, siendo un único capítulo dedicado a unos gamberros que persiguen a una pareja homosexual y que, por culpa de ellos, *It* mata a uno de los dos, más concretamente a Adrian Melon. Melon recibe una paliza por parte de estos gamberros por ser homosexual, ya que estos gamberros creen que no puede haber homosexuales. Más adelante, recibirán su merecido.

El bullying es otro de los conflictos sociales que Stephen King trata en su obra. En *Carrie* (2013, K. Peirce) es el tema principal. Durante toda la película Carrie sufre bullying por parte de sus compañeros de clase durante toda la historia. Al final de la historia parece que la gente está cambiando y aceptando a Carrie, pero sufre un engaño más por parte de todo el mundo y es entonces cuando Carrie sufre un cambio radical y decide vengarse de todo el mundo que le ha hecho daño. En *It* (1986), todo *el Grupo de los Perdedores* sufre bullying, pero el que más lo sufre y lo vive en sus pieles, literalmente, es Ben Hanscom. El personaje sufre bullying por su peso y por su apariencia física. Henry Bowers es quien les hace bullying a todos ellos e incluso llegar a escribir parte de su nombre en la barriga de Ben con una navaja, llevando el bullying al extremo. Los personajes que hacen bullying solo encuentran un final, y este es la muerte.

Podemos concluir que Stephen King trata una gran cantidad de conflictos sociales en sus obras literarias, todas ellas para criticarlas, ya que los personajes que hacen uso de este abuso y se aprovechan de ellos acaban muertos.

4.1.6. Universos Paralelos

Otro de los temas recurrentes de Stephen King es la existencia de universos paralelos y, a su vez, deidades benévolas y malévolas residentes en él. Una especie de terror cósmico como hemos comentado anteriormente.

Una de las cosas más extraordinarias que nos ha dado toda la literatura de King es que todas las novelas están conectadas en cierta manera. Todas las acciones en unas novelas tienen repercusiones en otras. El eje de este universo son las novelas de *La Torre Oscura* (1982 - 2004), ya que la gran mayoría de acciones que suceden en los diversos universos de King se ven reflejadas en este.

Además de estos universos alternativos, también hay seres que reinan sobre estos universos, o que simplemente viven en ellos. Un claro ejemplo es *La Tortuga*, un ser mitológico de la escritura de King. Este ser aparece en diversas novelas como en *It* (1986), *La Torre Oscura* (1982 - 2004) o *Insomnia* (1994), y es una deidad benévola que acostumbra a ayudar a los personajes en sus problemas. En *It* (1986), por ejemplo, es gracias a *la Tortuga* que *el Grupo de los Perdedores* consigue derrotar a *Pennywise*.

En *Insomnia* (1994), el protagonista, Ralph Roberts, debe salvar su ciudad, Derry, de unas fuerzas malévolas que la intentarán destruir. Al final del libro, Ralph está subido en un avión que está a punto de estrellarse contra una convención en el Centro Cívico de Derry. Todo este plan ha sido planeado por el antagonista del mundo de King, *el Rey Carmesí*. Ralph se enfrenta al *Rey Carmesí*, consigue derrotarlo y evita que el avión se estrelle. *El Rey Carmesí* pretende destruir el Centro Cívico ya que dentro de él está un niño, Patrick Denville, que 10 años después aparecerá en Mundo Medio y ayudará a Roland Deschain a derrotar al *Rey Carmesí*.

Por lo que podemos aclarar que *La Torre Oscura* (1982 - 2004) es el eje de todas las novelas de Stephen King, todo lo que ocurra en las otras novelas, tienen consecuencia en la “Opus Magna” de Stephen King. Otro claro ejemplo es la aparición del padre Callahan, uno de los personajes de *Salem’s Lot* (1975) que se enfrenta al villano de la novela, el vampiro Barlow. El padre Callahan se convierte en uno de los personajes secundarios más importante de *la Torre Oscura: Lobos del Calla* (2003).

En el universo King, también hay un lugar llamado Todash, nombre que se le da en la saga literaria *La Torre Oscura* (1982 - 2004). Todash es lo conocido como el vacío del universo, y es de aquí de donde provienen todas las criaturas místicas. Tanto *la Tortuga* que aparece en el final de *It* (1986), como el mismo *Pennywise*, o como las criaturas que aparecen en *La Niebla* (1981).

Por otra parte, es también en Derry donde se relacionan todas las historias, yendo desde la aclamada *It* (1986), pasando por *11/22/63* (2011), o *Insomnia* (1994). Todas ellas relacionadas por algunos sucesos, por las inundaciones que casi destruyen Derry antes del inicio de la novela de *It* (1986), el encuentro entre diversos personajes del elenco de *It* (1986) y el protagonista de *11/22/63* (2011), Jake Epping, en el año 1958.

Por lo tanto, podemos concluir que Stephen King hace uso de los universos paralelos y su conexión en la totalidad de las obras, haciendo uso de diversas maneras, encuentros entre personajes de diferentes novelas, portales que llevan hacia otro mundo, vacíos universales donde viven los monstruos...

4.2. Referentes literarios

Por lo que hace a las referencias literarias habrá tanto del escritor que se va a estudiar en el conjunto del trabajo, que es Stephen King, como diversas obras de la literatura general y universal.

4.2.1. *It*

Por lo que hace a la premisa inicial de la historia, que es una historia de un grupo de niños que vive en un pueblo ficticio, *Un Bocado de Libertad* se ha basado mucho en la obra literaria de Stephen King *It* (1986). Como se ha comentado anteriormente, esta novela nos narra la historia de un grupo de niños que viven en un pueblo ficticio, Derry, ciudad que sale en diversas novelas y que lo sitúa en el estado de Maine, lugar de residencia del escritor desde que era un niño. Una de las principales características de esta novela es que va saltando el eje temporal de la acción principal, pen unas es 1957, cuando son niños, y en 1985, cuando ya son adultos.

Además, se ha tomado la decisión de este grupo de amigos, que se hacen llamar el *Grupo de los Perdedores*, ya que las interrelaciones entre ellos son muy elaboradas y muy interiores. Por lo que hace al protagonista de *Un Bocado de Libertad*, se ha decidido que va a ser una combinación de dos personajes de esta novela, esta combinación es entre Bill Denbrough, que es el líder de esta pandilla, y de Benjamin Hanscom. Se ha decidido que el personaje se parezca a estos dos ya que Bill es una persona introvertida al principio, pero que, conforme avanza la historia, el personaje avanza con ella, haciéndolo poco a poco más valiente. Además. También se basa en lo miedoso que es Bill, y también por el sentimiento que tiene hacia la chica del grupo, Beverly Marsh.

Además, otro concepto adquirido para *Un Bocado de Libertad*, basado en *It* (1986), es el porqué de la existencia del monstruo. El monstruo, en este caso se le ha dado el nombre de *El Oscuro*.

Este ser es un engendro de otra dimensión que se alimenta de los miedos más profundos de las personas que se alimentan de su fruta. Además, este monstruo es capaz de manipular la mente de las personas para obligarlos a comer su fruta.

4.2.2. *Insomnia*

Insomnia (1994) es otra novela de Stephen King, escrita y publicada en 1994. En ella, se nos presenta a Ralph Roberts, un hombre mayor, de unos 70 años, que vive solo en un barrio de Derry. Ralph hace poco que ha perdido a su mujer, y desde ese momento, sufre de un insomnio que con el tiempo va aumentando hasta el punto en el que ya no sabe si lo que ve es la realidad o unas alucinaciones.

La referencia que se ha seleccionado de esta novela es porque a partir de esta realidad, Ralph Roberts empieza a visualizar unos hilos que cuelgan sobre la cabeza de la gente. Estos hilos van relacionados con la personalidad de la persona y las intenciones de estos, y se identifican a partir de unos colores. Es por eso, que se ha escogido de referencia esta historia, ya que se desea que cuando uno de los personajes coma una de las frutas que cuelgan del árbol, vea el mismo tipo de realidad que ve Ralph Robert en *Insomnia* (1994).

4.2.3. *La Biblia: Génesis*

La Biblia es un libro que recopila diversos cuentos que escribieron los 12 apóstoles que siguieron a Jesús al largo de su vida. En uno de los primeros libros, *el Génesis*, que en griego antiguo significa “Principio”, más concretamente en el capítulo dos y tres, se nos explica la historia de Adán y Eva, relato conocido por la gran mayoría del ser humano. La historia nos habla de la creación del hombre a manos de Dios. Los deja viviendo en el paraíso con una condición, que no coman el fruto del árbol. Incitados por una serpiente, Adán y Eva acaban cediendo por la codicia y acaban dando un bocado a la fruta prohibida. Dios se entera y los expulsa del paraíso, y los castiga haciendo que vaguen hasta el final de sus días por la Tierra. Este relato se ha cogido como referente ya que, en *Un Bocado de Libertad*, se hace uso de un árbol con una fruta que provoca que cada uno de los personajes vea la realidad a partir de la forma en la que es cada uno, y a partir de sus miedos. Por lo tanto, cada personaje verá su propia realidad debido a la percepción que tenemos cada uno de ella. A parte, el hecho de que se muerda la fruta prohibida en el guion es lo que le da el título a la historia: *Un Bocado de Libertad*.

4.2.4. *11/22/63*

En cuanto a *11/22/63* (2011), es otra de las novelas de Stephen King. De este relato se han escogido pequeñas pinceladas de lo que es un personaje muy secundario de la novela pero que es muy importante en la trama. Este personaje es conocido por el nombre de *Míster Tarjeta Amarilla*. Este sujeto es omnisciente y sabio. Una de las particularidades más curiosas de este personaje, es que, dependiendo de cómo se esté alterando la realidad en la que se encuentra en ese momento Jake Epping, la tarjeta que lleva *Míster Tarjeta Amarilla* va cambiando de color, volviéndose más oscura cuando el universo y el futuro se encuentran en peligro. Es por esta característica que se ha creado y moldeado uno de los personajes finales, *El Guardián*, ya que es quien le explica todo lo sucedido y el porqué de lo ocurrido al protagonista, Eddie.

4.3. Figuras Literarias

4.3.1. Adjetivos

Stephen King hace un uso exhaustivo y, a veces, excesivo de los adjetivos en todas sus novelas. Lo obvio sería que lo hiciera para describir aún más los objetos, pero él lo hace para reflejar las relaciones entre los personajes dependiendo del adjetivo que use uno de los dos personajes para hacer referencia al otro. También sirve para denotar un cierto aspecto físico o psicológico de algún personaje. Esta referencia se ve reflejada en *Un Bocado de Libertad* por como llama uno de los amigos, en este caso John, al protagonista, ya que lo llama “pequeño Eddie”, una forma de expresar la cercana relación que mantienen estos dos amigos, ya que, muchas veces, cuando John lo nombra de esta manera, Eddie se enfada, pero de manera amigable.

4.3.2. Deus Ex Machina

El Deus Ex Machina eran tanto una zona del escenario de un teatro griego donde situaban una grúa de madera que alzaba una estatua con forma de dios, y que se usaba para finalizar una obra. Como el uso de este mismo concepto en la escritura de una tragedia de la antigua Grecia que se usaba para finalizar una obra, ya que aparecía el dios en cuestión y arreglaba todo el entramado generado en toda la historia.

Esta definición sirve para explicar cómo termina *Un Bocado de Libertad*. Se decidió que fuera así ya que, es una manera muy mística y muy de terror cósmico que finalice de esta manera. En el final de la obra, Eddie, el protagonista, es contactado por un ente, *El Guardián*, situado entre

dos realidades, que, como buen *Deus Ex Machina*, le explica todo lo que ha sucedido y ayuda a Eddie a volver a lo que él cree que es su realidad.

4.3.3. In media Res

Otra de las figuras literarias que se usaran en la historia de *Un Boca de Libertad* será el *In media Res*. El *In media Res* consiste en empezar una historia justo en medio de la acción, sin necesidad de explicar las situaciones previas que nos han llevado a ver esa acción. Uno de los libros que se analizarán de Stephen King en este trabajo, en este caso *La Torre Oscura* (1982), hace uso de esta figura literaria, ya que nos expone al personaje principal en medio de una acción antes de conocer que ha hecho previamente.

Por lo que concierne a la obra *Un Bocado de Libertad*, se usa ya que a partir de la acción con la que se inicia la historia, no hace falta presentar a los personajes, ya que más adelante se presentarán de una manera más adecuada. Además, también se hace ya que no nos importa lo que haya pasado antes del acontecimiento que inicia la obra.

4.4. Referentes visuales

En los referentes visuales se mostrarán a partir de fotografías, los aspectos físicos que se quiere mostrar para los diferentes personajes, localizaciones, etc.

4.4.1. Northhill

Northhill es la población ficticia en la que tiene lugar toda la acción de *Un Bocado de Libertad*. Northhill es un pequeño pueblo de unos 30 mil habitantes y un río divide la población en dos. Para este poblado, tiene bastante semejanza al pueblo en el que se sitúa la historia de *Wayward Pines* (2015 – 2016, M. Shyamalan).

Fig 4.4.1.1. Frame Wayward Pines



(Wayward Pines, 2015)

Fig 4.4.1.2. Frame Wayward Pines



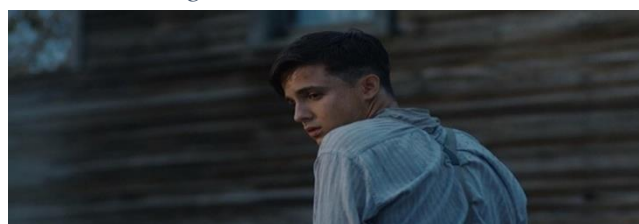
(Wayward Pines, 2015)

4.4.2. Personajes

Por lo que hace a personajes, la historia tiene a un protagonista claro, Eddie, y a dos amigos muy queridos, que son John y Jake.

Eddie es un personaje bastante pasivo, ya que tiene sus dudas y resiente de su destino. Es un personaje con una estatura normal, que no destaca por ninguna característica física, pero en el fondo es un chico muy amable, con grandes dudas existenciales y con buen corazón. Para el físico de este personaje un claro ejemplo sería el de **Henry James** que aparece en el filme *1922* (2017, Z. Hiltich).

Fig. 4.4.2.1. Frame 1922



(1922, 2017)

John es el mejor amigo de Eddie y uno de los mejores amigos de Jake. Es un personaje muy carismático, alto y fuerte. Además, es el gracioso del grupo y cuida mucho de Eddie, considerándolo su hermano pequeño. Una referencia sería **Jonathan Byers** de la serie *Stranger Things* (2016-Actualidad, M. Duffer & R. Duffer).

Fig 4.4.2.2. Frame Stranger Things



(Stranger Things , 2016)

Por último, Jake es el otro amigo de la pandilla junto a Eddie y John. Es un personaje bastante introvertido, con muchas dudas y se queda muchas cosas para sí mismo y no se abre a todo el mundo. Es un personaje muy reservado. Además, no resalta ninguna faceta física ni psicológica. Un ejemplo sería el personaje de **Andy** en *28 Weeks Later* (2007, J.C. Fresnadillo).

Fig 4.4.2.3. Frame 28 Weeks Later



(28 Weeks Later, 2007)

4.4.3. El Guardián

El Guardián es un personaje que aparece al final del guion pero que tiene una importancia antológica. Es un ente que proviene de otro universo y que su objetivo final es el de pelear a los Oscuros. Una referencia sería la unión entre Guilty Spark 343 de *Halo* (2001, Bungie Studios) y Sally de *Oblivion* (2013, J. Kosinski).

Fig 4.4.3.1. Concept Art Guilty Spark



(Halo 3, 2007)

Fig 4.4.3.2. Frame Oblivion



(Oblivion, 2013)

4.4.4. El Oscuro

El Oscuro es el antagonista de la historia. La estética de este personaje es el de la forma de un árbol, pero de color oscuro, como si fuera una sombra, con unas hojas gigantes que hasta tapan la luz del sol. Una de las referencias que se ha encontrado para este antagonista, es el antagonista de la segunda temporada de *Stranger Things* (2016-Actualidad, M. Duffer & R. Duffer).

(Fig 4.4.4.1. Frame Stranger Things)



(Stranger Things, 2017)

4.4.5. La Inmensa Puerta

La Inmensa Puerta es un escenario que aparece al final de la historia. Es donde Eddie y *el Guardián* se encuentran. Una referencia clara a lo que se busca para esta localización es la estancia donde hablan los extraterrestres con los protagonistas de la película *The Arrival* (2016, D. Villeneuve).

Fig 4.4.5.1. Frame The Arrival



(The Arrival, 2016)

4.5. Referentes Audiovisuales

4.5.1. Tonalidad de color

Por lo que hace a la tonalidad de color que tendría este relato, habría diversas tonalidades. Cuando empieza la historia y transcurre en los alrededores de Northhill, es decir, en los bosques y ríos que rodean el pequeño pueblo, se usaría una tonalidad de color caliente, para dar la sensación de que es verano y de que los personajes son alegres y se lo están pasando bien. A partir del primer giro de guion, la cinta poco a poco se irá volviendo más y más fría.

Fig 4.5.1.1. Frame It



(It, 2017)



La historia se sitúa en dos localizaciones muy importantes. Estas son el bosque, como se ha mencionado anteriormente, y el pequeño pueblo de Northhill. Es en el pueblo donde los colores que predominarían las escenas serían los colores grisáceos, con colores más desaturados que en las localizaciones como el bosque, ya que es una zona donde suceden las cosas más normales y cotidianas.

Fig 4.5.1.2. Frame The Deer Hunter



(The Deer Hunter, 1978)



Para las escenas de noche, se ha decidido usar una tonalidad de colores bastante contrastada, ya que aparecerán negros combinados con colores anaranjados. Esto será así para dar cierto aire de juventud, alegría y fiesta a las escenas.

Fig 4.5.1.3. Frame Natal



(Natal, 2013)



4.5.2. Ritmo

Por lo que hace al ritmo que tendrá este cortometraje, El ritmo que acompañará a todo el cortometraje, será *in crescendo*. Además, esta idea será reforzada usando primero planos más abiertos, cerrándose poco a poco junto con el paso del tiempo hasta su finalización. Para las escenas más cotidianas se usará un ritmo más rápido, para dar ese síntoma de normalidad y de tranquilidad, pero cuando los personajes estén atrapados en sus propias realidades, se dejarán los planos más largos y lentos para dar síntomas de incomodidad al espectador.

4.6. Uso de canciones, poemas y libros

Stephen King intenta acercar al lector a su realidad de diversas maneras. Una de ellas es el uso de canciones en sus libros. En casi la totalidad de sus novelas, King hace uso de diversas canciones que son mundialmente famosas para acercar su mundo al nuestro, al del lector.

Otro de los instrumentos que utiliza King es la inclusión de libros mundialmente famosos con el mismo propósito que el anterior, el de acercar al espectador a su realidad. A veces salen hasta sus propias novelas en las historias. King ha intentado acercar su mundo tanto al nuestro, que hasta en la sexta entrega de *La Torre Oscura* (1982 - 2004), él aparece como uno de los personajes que debe ayudar a Roland a llegar a la Torre Oscura. Esto pasa lo mismo con los poemas, programas televisivos y películas que aparecen a lo largo de sus novelas.

5. Metodología

Se ha escogido hacer este trabajo ya que, para un futuro, me gustaría dedicarme al mundo del guion y a su dirección, ya sea el literario o el técnico. El centro del tema, Stephen King, se ha escogido debido a que es uno de los autores que más se conocen de la literatura universal y lleva una trayectoria sublime, con decenas de best-sellers y convirtiéndose en uno de los escritores más importantes e influenciados de la literatura moderna. A parte, también se ha escogido este trabajo para ver las diferencias y semejanzas que hay entre lo que se escribe, ya sea en un guion o en una novela, y lo que finalmente llega a pantalla, ya que es una buena manera de ver qué se descarta en la narrativa audiovisual e intentar averiguar el por qué. También se hace para ver qué trato reciben los personajes de las novelas, si se les respeta su carácter, sus acciones, sus pensamientos... Cómo tratan también a los objetos, a los detalles, a las descripciones de los espacios... En general, si se trata bien a la obra original o no.

Se ha decidido empezar el marco teórico con una pregunta muy sencilla, pero con un trasfondo gigantesco, como es << ¿Qué es el terror? >>. Se ha decidido empezar así porque Stephen King es uno de los maestros de la literatura de terror de las últimas décadas, además, como el trabajo trata sobre las ideas temáticas de este escritor, se quiere inmiscuir en su género más tratado. En este punto, se citarán a diferentes escritores con diferentes puntos de vista para tratar de entender cómo surgió el terror, cuándo, por qué, cómo ha evolucionado al cabo de los años hasta llegar a nuestros días...

Seguidamente, se analizarán diversas obras novelísticas de Stephen King, de géneros totalmente diferentes para ver las diferencias de escritura y tratamiento del escritor en consideración al género. En este trabajo se ha decidido estudiar los temas que ha ido tratando Stephen King al largo de su obra literario. Algunos de estos temas son: El paso de la adolescencia a la madurez, la lucha entre el bien y el mal, el uso de diversos universos paralelos, el monstruo que se alimenta de los miedos de los demás...

Algunos de estos temas se tratarán en el marco teórico, ya que ha habido algún escritor y teórico que ha tratado y analizado diversas temáticas del escritor de Maine. Otros temas serán examinados en el apartado de análisis de referentes, y a partir de diversas obras y novelas que se han ido leyendo a lo largo de la creación de este trabajo.

Por último, se ha decidido escribir el guion con los principios básicos que muestra Robert Mckee en su ensayo “El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones”, ya que es un ensayo muy valorado y con cierto reconocimiento a los aspirantes a guionistas. Además, también se ha escogido ya que además explica las características propias de cada género y define la importancia de la ambientación, que es algo que también hace Stephen King, y que se quiere adaptar al guion del cortometraje.

El método que se ha ido siguiendo para la realización de la historia de *Un Bocado de Libertad* ha sido largo y duro. Después de la lectura de algunas obras de King y algunas de las adaptaciones, se empezó a hacer una lluvia de ideas, sobre todo para elegir la trama principal. Se decidió que se tiraría por el miedo ya que es el género arquetípico de King. A lo largo de las lecturas de King, siempre aparecía un ser de la mitología del propio escritor, La Tortuga. Después se pensó que, si había un ser benévolo, debería haber un ser que lo contrarrestara, un ser malévolo, como en *It, La Torre Oscura...*

Después de esto, se pensó en el grupo del protagonista y sus amigos. La idea también venía de la lectura de *It*, ya que, como en la novela de King, enriquecía mucho a los personajes y se conseguía crear una atmósfera de niñez. Además, al ser la realización de un cortometraje, se decidió que el número de integrantes sería de 3, ya que así daría tiempo a desarrollarlos sin una cantidad excesiva de tiempo. Por consiguiente, también se haría uso de niños de fuera del grupo que también interactúa con ellos, como en *It*.

6. Análisis y resultados

En el cómputo global, este trabajo no ha tenido muchas adversidades, más bien ha habido pocos problemas. Más bien los problemas que ha habido han sido de tiempo.

El primer problema se presentó al inicio del trabajo, ya que era un trabajo un poco sin rumbo, el punto de partida no aparecía, y el marco teórico no surgía. Fue a partir de hablar con Antón Planells que, descartando diferentes ideas de TFG, finalmente se escogió el que se está haciendo ahora, *Un Bocado de Libertad*.

Poco después, después de la primera de las entregas que se tenían que presentar para el trabajo final, debido a problemas externos, se cambió se el tutor de este trabajo, y paso al profesor que es ahora, Joan Jordi Miralles Broto. Por culpa de esta situación, algunos puntos del trabajo tuvieron que ser modificados o, incluso, borrados del trabajo. El principal cambio que sufrió el del trabajo fue el de dejar de tratar unas novelas en concreto de Stephen King, para pasar a estudiar y tratar diversos temas que King emplea a lo largo de su trayectoria literaria. En un principio, las obras que se iban a estudiar eran *La Torre Oscura*, *It*, *11/22/63* y *La Niebla*. Estas novelas habían sido seleccionados porque eran best-sellers y porque eran novelas de diversos géneros, para ver qué diferencias literarias había entre estos diversos géneros. Pero el guion que se quería escribir se basaba en el terror, así que se decidió que esta parte del trabajo debía ser modificada, por eso se pasó de tratar ciertas novelas en sus respectivos géneros, a tratar algunos de los temas que King refleja en sus obras literarias.

Por lo que hace a la parte teórica, en la parte de historia del guion se tuvo ciertos problemas ya que solo autores norteamericanos trataban la historia del guion des de sus inicios. Se buscaban a ciertos autores españoles que se sabían que sí habían tratado el guion y su historia, pero no llegaban a explicarlo como la figura del guionista surgió en sus inicios en Estados Unidos.

El problema principal de este cambio de decisión fue que esas novelas ya estaban en manos para que se realizará el análisis, pero al haber este cambio de estudio, se tuvo que ir a diferentes bibliotecas para encontrar algunas de estas obras. Además, pasaba exactamente lo mismo con las películas que debían ser analizadas.

Uno de los problemas de tiempo fue la lectura de diversas obras. Únicamente las diversas obras de Stephen King ya eran un conjunto de más de 5000 páginas. Durante meses y meses se han ido estudiando y leyendo las diversas obras, apuntando los diversos detalles y características de estas, la constatación de los temas que tratan Stephen King a partir de diversas obras de otros autores que también lo han estudiado...

Por lo que hace a la gramática y a la ortografía, durante este trabajo ha habido varios problemas. Al principio, además tuve ciertos problemas con algunas citas. En un principio citaba por primera vez con comillas, pero se advirtió que, primeramente, debía ir lo más grande o más pequeño antes que las comillas si se citaba directamente al autor.

Un posible error de este trabajo, podría ser la falta de tratamiento y de escaleta. Esto ha sido porque la historia ya estaba siendo moldeada y se decidió que se pasaría directamente a hacer el guion literario. Además, tampoco se ha hecho guion técnico ya que el guion técnico es parte del trabajo del director y del ayudante de producción. Evidentemente, se han tenido que hacer tres versiones de este cortometraje.

Otro de los problemas que se ha tenido ha sido el de idear una historia y moldearla. Uno de estos problemas ha recaído en el final de la novela, ya que es una novela que se basa bastante en el terror cósmico, el final era demasiado explicativo y dejaba muy poco para la imaginación del espectador. Así que el final de la historia ha sido uno de los problemas más graves que se ha dado en el trabajo.

Otra dificultad relacionada con la historia del cortometraje ha sido en una de las subtramas del guion. Al principio, el personaje del sheriff y su subtrama era muy pequeña, solo era una escena inicial para situar al espectador en el problema. Además, también daba la sensación de que el relato iba a ir sobre un tema policial, cuando ya no se iba a tratar ningún tema policial. Pero hablando con el tutor del trabajo, nos dimos cuenta de que esta escena y sus personajes se tenían que borrar o hacerlos avanzar en la historia junto a los personajes. Al final se decidió que se iba a añadir diversas escenas del sheriff, dotando de una profundidad narrativa a la historia.

Por lo que hace a resultados, *Un Bocado de Libertad* parece que han sido buenos, ya que al final se ha conseguido realizar un guion de cortometraje. Este trabajo ha sido tomado muy

seriamente ya que este guion está pensado para comercializarse y para convertirse en un guion que pueda hacer entrar al mundo laboral al escritor de este trabajo. Además, se ha intentado que el relato trate diversos temas que King trata en su literatura. Temas como el paso de la niñez a la adultez, la amistad, el monstruo presente en el día a día... Todos estos temas también se tratan en un *Bocado de Libertad*. Además, incluso se hace uso de figuras literarias recurrentes de King como el Inmedia Res o el Deus Ex Machina. De estos recursos, se han adquirido de *It*, la obra más importante y reconocida de King, y se decidió que la historia empezara así para que fuera aún más relacionada con King de lo que era.

Una de las partes más complicadas del análisis fue la parte en la que se habla de uno de los temas de King. Este tema fue el del uso de diferentes universos de Stephen King. Esto fue un trabajo muy duro ya que mientras se leía el conjunto de diversas obras de King, también se tenía que ir apuntando los diversos detalles que tenían relación entre las novelas. Además, que todas se entrelazan en la magnum opus de King, la saga de *La Torre Oscura*. También la parte de los análisis se ha tenido que recurrir a algunos ensayos que únicamente se podían conseguir a partir de la Filmoteca de Barcelona.

7. Conclusiones

En cuanto a las conclusiones, cabría reconocer que el trabajo que se quería hacer ha sido posible hacerse. La historia ha conseguido ser muy del estilo King, y también ha logrado tratar diversos temas relacionados con el autor norteamericano. La amistad, el terror cósmico, el paso de la niñez a la adultez, todo esto está presente en *Un Bocado de Libertad*.

El primer objetivo de este trabajo ha podido cumplirse. Se ha podido estudiar el terror a lo largo de la historia de la humanidad. Además, fue de suma importancia encontrar el ensayo de Lovecraft, el conocido El Horror de lo sobrenatural en la literatura, ya que desarrollaba la historia del terror desde los inicios de la historia de la humanidad. Empezando por los primeros relatos situados en Egipto hasta la entrada del terror cósmico al cine. Fue muy interesante estudiar el terror desde el punto de vista de una de las mejores mentes que ha existido y que ha tratado el género de terror de una manera única.

El segundo objetivo, el de la realización de un guion también ha sido alcanzado, aunque aún se debe realizar la puntuación de esta historia. Hubo diversos problemas de imaginación y de resolución de algunos conflictos, como por ejemplo el final de la historia, o la reacción de algunos personajes frente a la ingestión de la fruta. Pero el resultado final del corto fue mucho mejor de lo que se esperaba. Y se cree que tiene suficiente calidad como para ser expuesto delante de una productora para ser puesto en venta. Por lo tanto, el segundo objetivo que fue marcado también ha podido ser alcanzado.

Otro de los objetivos, que era escoger a un escritor en particular y conseguir tratar los diversos temas. El trabajo de análisis de diversas obras ha sido muy exhaustivo. Algunas de estas obras eran muy interesantes de analizar, pero a causa de su longevidad, llevaban mucho tiempo tratarlas y estudiarlas. Un ejemplo muy claro de esto sería la novela *It*. En un trabajo dedicado a la temática de Stephen King, *It* debe de ser uno de los ejes principales de el ensayo, ya que es la novela que lo impulsó a la fama y porque es una novela donde trata todas las temáticas que ha continuado aplicando al largo de su carrera, pero comprimidos en un solo volumen. También fue muy arduo el estudio de esta novela ya que el tema principal de *Un Bocado de Libertad* es también el tema principal de *It*. Por lo tanto, todas las relaciones que había entre los personajes, sus tramas secundarias, sus relaciones con Pennywise... Todo debía ser analizado al detalle.

Gracias también a analizar a Robert McKee y a Linda Seger, se ha conseguido que un guion, que en un principio no era nada más que un guion básico, acabará siendo un guion muy bien realizado.

8. Bibliografía

1. Álamo, F. (2006). La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas. *Signa: revista de la asociación Español de Semiótica* (15). 189-214.
2. Ardila, J. A., Caro, J. R. (2008). *Desarrollo hasta la realización de un cortometraje de Terror Serie B* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co:8443/bitstream/handle/10554/5168/tesis80.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
3. Browne, N. (1998). *Refiguring American Film Genres*. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=d7cwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=film+genres&ots=2Alfqxuetm&sig=zVulCHW3ucpzSvGMDgXIZLYWwa0#v=onepage&q=film%20genres&f=false>
4. Buczek, O., & Falska, M. (2016). *La violencia encarnada. Representaciones en teatro y cine en el dominio hispánico*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Miguel_Carrera_Garrido/publication/322509251_Sangre_persecuciones_y_hormonas_el_genero_slasher_y_su_presencia_en_el_reciente_cine_espanol/links/5a5d1dd4aca272d4a3dd8f79/Sangre-persecuciones-y-hormonas-el-genero-slasher-y-su-presencia-en-el-reciente-cine-espanol.pdf
5. Cabo, J. (2006). *Breve historia de la brujería: Conjuros, pactos satánicos, libros prohibidos, aquelarres y falsos mitos sobre las brujas así como la verdadera ... en Europa y América a lo largo de tres siglos*. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VTWKcr7eRfsC&oi=fnd&pg=PT1&dq=aquelarres&ots=ZDdFhrAoXn&sig=TEkojdKNd6dEt2qzEmvLZrPQkgk#v=onepage&q=aquelarre&f=false>
6. Cáceres, R. D. (2013). Una historia contada con sombras. *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, (80), 139-144. Recuperado de: http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/62404/3_Una_historia_contada_con_sombras.pdf?sequence=1

7. Casado, D. (2016). Más allá del testimonio. El imaginario de la sangre en la víctima. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, (7), 42-59. Recuperado de: <http://www.revistadeantropologia.es/Textos/N7/Mas%20alla%20del%20testimonio.pdf>
8. Casarrubios, M. S. (2012). Narración y sociedad: el villano en el cine contemporáneo. *Revista Aequitas: Estudios sobre historia, derecho e instituciones*, (2), 189-224. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3987634>
9. Comparato, D. (1993). *De la creación al guion*. (2ª edición). Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
10. Cuéllar, M. (2008). La figura del monstruo en el cine de horror. *Revista CS*, (2), 227-246. Recuperado de: scielo.org.co
11. Fernández, F. Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. (1ª edición). Barcelona: Paidós Ibérica.
12. Floriano, M. A. (2005). *Los géneros cinematográficos: usos en el cine español*. (1ª edición). Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
13. Gómez, T. (2001). *El lector de... Stephen King*. (1ª edición). Barcelona: Océano Grupo Editorial S.A.
14. González, S. (1984). De lo fantástico y de la literatura fantástica. *Anuario de Estudios Filosóficos*. Vol. 7, 207-226.
15. Guillot, E. (1997). *King, el rey. Un universo de terror* (1ª edición). Valencia: La Máscara.
16. King, S. (1986). *IT* (13ª edición). Barcelona: DeBolsillo.
17. King, S. (1994). *Insomnia* (1ª edición). Barcelona: DeBolsillo.

18. King, S. (2010). *Todo Oscuro, Sin Estrellas* (2ª edición). Barcelona: DeBolsillo.
19. King, S. (2011). *11/22/63* (2ª edición). Barcelona: DeBolsillo.
20. King, S. (1982). *La Torre Oscura 1: El Pistolero* (3ª edición). Barcelona: DeBolsillo.
21. King, S. (1995). *El Retrato de Rose Madder* (3ª edición). Barcelona: DeBolsillo.
22. López, P. (2010). *Stephen King en cine y televisión. Terror en la colina de Maine* (1ª edición). Madrid: Arkadin Ediciones SL.
23. Lovecraft, H. P. (1927). *Supernatural Horror in Literature*. Recuperado de: <http://190.186.233.212/filebiblioteca/Material%20de%20Interes%20para%20Escritores/Howard%20P.%20Lovecraft%20-%20El%20Horror%20Sobrenatural%20en%20la%20Literatura.pdf>
24. Martínez, J. (2010). *Vampiros y zombies posmodernos*. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=TzclBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=zombies&ots=zxS-WMLc-J&sig=6qIGptGl83KO45F-z7DUzzcUny8#v=onepage&q=zombies&f=false>
25. Morales, A. M. (2000). Las fronteras de lo fantástico. *Signos Literarios y Lingüísticos*. Vol. 11.2. 47-61. Recuperado de: <http://148.206.53.234/revistasuam/signosliterariosylinguisticos/include/getdoc.php?id=60&article=51&mode=pdf>
26. Mckee, R. (1997). *Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (7ª edición). Barcelona: Alba Editorial.
27. Murgatroyd, P. (2013). *Mythical monsters in classical literature*. Recuperado de : <https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=83kSBwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=monsters+of+the+literature&ots=Dd89KAWlrS&sig=CweC4Ue7v5F1bdLCL-oZlo9u31c#v=onepage&q&f=false>

28. Nowell-Smith, G. (1997). *The Oxford history of world cinema*. Recuperado de : https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MZwVDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=history+of+the+cinema&ots=SaFZmCaF0n&sig=oCI_onr2Vhib69z0uuPCnRCFgBc#v=onepage&q=history%20of%20the%20cinema&f=false
29. Olavarría, María Eugenia, (1989). Lo numinoso: mito y terror, *Alteridades. Anuario de Antropología*, México, UAM, 1989, pp. 113-122 Recuperado de: <http://www.mariaeugeniaolavarria.net/docs/1989lonuminoso.pdf>
30. Price.S. (2013). *A History of the Screenplay*. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0W-ADAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=history+of+the+screenplay&ots=0NrvrT1AoU&sig=Vixqr5Jj01S8Vk1lkIjfozbqF9g#v=onepage&q=history%20of%20the%20screenplay&f=false>
31. Reche, A. R. (2015). La comedia de los terrores.: visiones humorísticas del horror en la cultura popular. *Fedro: revista de estética y teoría de las artes*, (15), 137-158. Recuperado de: <http://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n15/Romero.pdf>
32. Ruiz, M. F., & Bienvenido, H. P. (2015). Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de PT (Silent Hills). *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico/Brumal. Research Journal on the Fantastic*, 3(1), 95-118. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5126686>
33. Russo, E. (1998). *Diccionario de Cine*. p.20. Recuperado de : http://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/Materiales/2017/RECT/T226/Diccionario%20de%20Cine.pdf
34. Santos, M. L. (2008). Teoría de la novela gótica. *Ule Revistas 30*, (30), 187 - 210. Recuperado de: <http://revistas.unileon.es/ojs/index.php/EEHHFilologia/article/view/2840/2017>

35. Seger, L. (1991). *Como convertir un buen guión en un excelente guión*. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=1UHN4su12OIC&oi=fnd&pg=PA7&dq=historia+del+guion&ots=oTZO3HQV_m&sig=J7WsOg8Y-3j7jzsgj4e1_xAuARU#v=onepage&q=historia%20del%20guion&f=false
36. Solaz, L. (2003). Literatura gótica. *Espéculo. Revista de estudios literarios*, 23. 1 – 9. Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/151906.pdf>
37. Tackher, E. (2006). Criptobiologías. *Artnodes. Revista de intersecciones entre artes, ciencias y tecnologías*. (6). 24-30. Recuperado de: [raco.cat](http://www.raco.cat)
38. Zavala, I. (1995). Erotismo y terror: el fantasma del texto o cuando los espejos tienen manchas. *España Contemporánea*. 117-128. Recuperado de: https://kb.osu.edu/dspace/bitstream/handle/1811/77021/1/EC_V8N2_117.pdf
39. Zillman, D. (1980). *The Entertainment function of Television*. 133-136. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=EvohAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA133&dq=suspense+&ots=mLjWszinpH&sig=TMZIFFw-5WqFkCAchICGg9X6CAM#v=onepage&q=suspense&f=false>
40. Boletín del estado: <https://www.boe.es/boe/dias/2017/04/24/pdfs/BOE-A-2017-4475.pdf>

9. Filmografía

1. Basino, M. y Wallace, T. (1990). *It*. USA: Warner Bros Television.
2. Darabont, F. y Darabont, F. (2007). *The Mist*. USA: Dimension Films.
3. Franco, J. y Macdonald, K. (2016). *11/22/63*. USA: Warner Bros Television.
4. Goldsman, A. y Arcel, N. (2017). *The Dark Tower*. USA: Sony Pictures Entertainment.
5. Misher, K. y Peirce, K. (2013). *Carrie*. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.
6. Kubrick, S. y Kubrick, S. (1980). *The Shining*. USA: Warner Bros Pictures.

Grau en Mitjans Audiovisuals

Un Bocado de Libertad

Estudio de viabilidad

Gaspar - Juan De La Ossa Carreño
Ponente: Joan Jordi Miralles Broto
Curso 2017 - 2018

Índice

1. Plano de viabilidad	1
1.2. Plano de trabajo	1
1.2.1. Investigación, desarrollo y correcciones	1
1.2.2. Producción	2
1.3. Cronograma	2
1.4. Presupuesto	3
2. Aspectos legales.....	3

Índice de figuras

1. Fig 1.3.1. Cronograma	2
2. Fig 1.3.2. Presupuesto.....	3

1. Plano de viabilidad

Por lo que hace al plano de viabilidad, encontramos un plano de viabilidad centrado sobre todo en la viabilidad técnica. Por eso, para escribir el guion de *Un Bocado de Libertad* se ha decidido que se hará uso del programa de guion “Celtx”. Se ha escogido este ya que es un programa tanto online como offline, de esta manera, es un programa que se puede usar en cualquier lugar y cualquier momento en el que se decida. Además, este programa permite añadir a gente para examinar el guion, cambiarlo cuando haga falta y hacer correcciones y anotaciones. Esto permite una gran adaptación, una gran cercanía y una comunicación con el profesor que lleva el trabajo de manera muy directa y rápida, sin necesidad de quedar cada dos por tres para la revisión de guion. Otro de los puntos por los que se ha decantado por el uso de este programa es que es gratuito y te permite crear numerosas versiones.

En cuanto a la viabilidad económica, como es un trabajo sobre un guion, el coste del proyecto es cero y es muy factible realizar este trabajo final.

1.2. Plano de trabajo

Este trabajo se ha dividido en diversas fases cronológicas para analizar, concluir y escribir el guion.

1.2.1. Investigación, Desarrollo y Correcciones

Primero de todo, se analizará qué es el terror y sus diversas variantes, para escoger el tipo de terror que se desea hacer, aunque ya se tenga claro, y entonces tener una idea clara de lo que realmente se quiere hacer.

Después de que se haya analizado los diversos géneros de terror tanto en la literatura, como en los audiovisuales, ya que se analizan tres películas y una serie, se pasará a analizar estas mismas obras audiovisuales. Gracias a este análisis, se verán cuáles son las características de cada medio y de sus diferencias. De esta manera, va a ser más fácil relacionar lo que se escriba en el guion, con lo que se quiere que vea el espectador al leerlo. Además, también se analizará y se leerá el libro autobiográfico de Stephen King, *Mientras Escribo*, para ver como hace avanzar las relaciones entre los personajes y la creación de una ambientación.

Gracias a todos estos análisis, se juntarán y se realizará unas conclusiones para ver que ideas van relacionadas y cuáles no. De esta manera, ya se podrá visualizar y empezar a pensar en el guion y en cómo se puede trabajar gracias a este análisis exhaustivo.

Más tarde, se aprenderá las normas básicas de escritura de guion gracias al ensayo escrito por Robert Mckee, “El guion”. En este ensayo, Mckee expone, desde lo más básico del guionaje como, ¿Cómo se escribe una escena?, hasta explicar las características de cada género. Es por eso, que, para empezar la escritura del guion, se debe haber estudiado previamente el guion como objeto de trabajo y ver cómo usarlo.

1.2.2. Producción

Por último, y gracias a todo este estudio previo, el cual podemos llamar preproducción, empezará la producción del trabajo e idea, el guion de *Un Bocado de Libertad*. *Un Bocado de Libertad* es una historia de un grupo de amigos que viven en un pequeño pueblo ficticio norteamericano que, un día, jugando en el río que atraviesa el pueblo, descubren un árbol con una fruta que no habían visto nunca, deciden probarla, y a partir del bocado de esta fruta, empezarán a tener visiones de cómo son ellos realmente.

1.3. Cronograma

Los meses en los que se trabajará en este trabajo van desde el mes de noviembre hasta el mes de mayo. Los primeros dos meses, se han estado leyendo las diversas lecturas que se deben leer para este trabajo, ya sean los ensayos como las novelas. A partir de diciembre hasta febrero, se analizarán todas las obras literarias y audiovisuales, ya que para mitades de febrero empezará la realización del guion, y para la realización de este, se necesitan las conclusiones de todas las obras que se analizarán.

Fig. 1.3.1. Cronograma

	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Lectura							
Análisis							

Guion							
Trabajo							

Fuente: Elaboración propia

1.4. Presupuesto

El presupuesto para la realización de este trabajo ha sido muy bajo. Teniendo en cuenta que ha sido un trabajo muy teórico y el trabajo final era un trabajo escrito. Se ha tenido en cuenta para el presupuesto el sueldo de un guionista profesional, diversas copias para la presentación en un hipotético pitching para ser vendido a una productora.

Fig. 1.4.1. Presupuesto

Concepte	Cuantitat per unitat	Unitats prod.	Tipus de variable	Cost unitari (o sou brut)
1 CONTINGUTS I DRETS				
Drets d'autor	1	1,00		13
2 EQUIP PROGRAMA				
2.2 GUIÓ				
Guionista	1	1,00	mes	1.640
Total costos				
Marge industrial	10%			
Total producció				

Fuente: Elaboración propia

2. Aspectos legales.

Respecto a los aspectos legales, para este trabajo se ha tenido en cuenta hacer que Un Bocado de Libertad posea derechos de autor ya que es una creación propia y tiene un valor incalculable para el creador de esta historia. Además de hacerse para una finalidad individual, ya sea por un valor económico o de fama, también resulta que hay un valor colectivo, el de estimular la creación de historias a la sociedad.

Aunque de momento no se haya hecho la protección intelectual de Un Bocado de Libertad, se tiene pensado en que nada más entregar el trabajo, se empiece a trabajar en dotarle de derechos de autor.



Centres universitaris adscrits a la



**Universitat
Pompeu Fabra**
Barcelona

Grau en Mitjans Audiovisuals

Un Bocado de Libertad

Anexos

Gaspar - Juan De La Ossa Carreño
Ponente: Joan Jordi Miralles Broto
Curso 2017 - 2018



Tecnocampus
Mataró-Maresme

Índice

1. Guion Literario de <i>Un Bocado de Libertad</i>	1
--	---

Un Bocado de Libertad ver.3

By

Gaspar De La Ossa Carreño

1 INT. CABAÑA BOSQUE. DÍA

1

Se escucha una puerta cerrarse.

Aparecen dos hombres vestidos de policía. Uno de ellos se llama SIMONS (52), es el sheriff. Es una persona de media estatura, de unos 50 años de edad, con el pelo moreno, delgado, lleva unas gafas de aviador. A su lado, está su compañero MIKE (29), un chico de unos 20 años más joven que el sheriff. Tiene el pelo castaño, ojos negros y un poco más corpulento que Simons.

Ambos están inspeccionando la cabaña. Mike se agacha y empieza a inspeccionar el cadáver que está en el suelo.

MIKE
¡Sheriff Simons!

El sheriff gira la cabeza hacia Mike.

SIMONS
Dime Mike.

MIKE
Lo he encontrado.

MIKE aparta parte del pelo del cadáver.

MIKE
Joder, sheriff debería ver esto.

SIMONS
No me digas que tiene el mismo tipo de marca.

Simons se sitúa detrás de Mike, de pie. De repente, una araña sale de debajo del cadáver. Simons se asusta.

SIMONS
(Miedoso)
Joder.

Simons mira hacia Mike para confirmar que no lo ha escuchado. Mientras, Mike continúa inspeccionando el cadáver.

MIKE
Así es sheriff, los mismo tres puntos, como en los otros tres casos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

SIMONS

Joder...

MIKE

¿Qué crees que puede estar provocando esto sheriff?

SIMONS

Me gustaría que me dieras tu opinión Mike, eres de los más avisados del cuerpo.

MIKE

A ver, está claro que es un asesinato. Pero, ¿qué podría haber provocado estas marcas? ¿Qué nos querrá decir el asesino o lo que sea que haya por ahí?

Se quedan unos instantes en silencio.

SIMONS

Me gustaría saberlo Mike... Y meter a ese cabrón entre rejas.

Se vuelven a quedar en silencio.

SIMONS

Por cierto Mike, te dejo al cargo investigando esta cabaña. Luego te reunirás con el equipo que está investigando las otras dos.

MIKE

Sí, señor.

SIMONS

También recopilareis información de los alrededores del bosque. Aún no sabemos qué coño está provocando estas muertes...

Silencio.

SIMONS

Ni qué cojones son esas marcas, pero hay que averiguarlo.

Simons se gira y se dirige hacia la puerta, mientras se vuelve a poner las gafas de sol.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

SIMONS
 (Dándole la espalda a Mike)
 Y Mike, avisa a todas las patrullas
 que se dirijan al Oeste de Mirror's
 Valley.

MIKE
 Sí, señor.

Simons abre la puerta.

2 EXT. CABAÑA BOSQUE. DÍA 2

Simons deja la puerta abierta.

Se dirige hacia al coche patrulla. Entra al coche. Sólo se escucha el sonido del viento. Suenan unos sonidos de insectos que evaden a Simons del mundo. Otro de los sonidos que se oyen son las voces de unos niños jugueteando por el bosque.

SIMONS
 Seas quién seas... Lo pagarás muy
 caro.

3 EXT. RÍO - BOSQUE. DÍA 3

Hay tres chicos de uno 15 años jugando en un río. Sus toallas están colgadas en las ramas de los árboles más cercanos. Una pelota sale disparada hacia la orilla.

JOHN
 ¡Eddie! Ve a buscar la pelota.

JOHN (16) es un chico alto, delgado, rubio y con ojos azules.

EDDIE
 (Con pocas ganas)
 Ya voy... Pero la próxima vez vas
 tú. Que siempre me toca a mí.

EDDIE (15) es de una estatura media, un poco ancho de caderas y de color de ojos y de pelo oscuro.

JAKE
 ¡Anda ya! No te quejes, que antes he
 ido yo y no he dicho ni mu.

JAKE (15) es un chico pelirrojo, de media estatura, con pecas en la cara, ojos oscuros y delgado.

Eddie coge la pelota y la tira hacia sus amigos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

EDDIE

Voy a por algo de comer.

JAKE

Pues tráenos un poco.

JOHN

Acabarás tan gordo como tu madre,
Jake.

Eddie y John se ríen.

JOHN

Acabarás tan gordo que tardaremos
horas en llegar a casa por culpa de
tu culo grasiento.Y John hace una mueca de estar gordo. Eddie y John vuelven a
reír.

JAKE

Serás...

Jake le tira la pelota a John en toda la cara. Jake y Eddie
se ríen.

JAKE

Así no te volverá a salir mierda
por esa boca que tienes.

Jake y John empiezan a pelear de manera amigable.

EDDIE

Ahora vuelvo chicos, no os matéis o
me acabaré toda la comida.

JOHN

Ni se te ocurra.

4 EXT. CAMPAMENTO. DÍA.

4

Hay tres bicicletas tiradas en el suelo. Eddie abre su
mochila y saca una bolsa de patatas y una botella de
refresco.

5 EXT. BOSQUE. DÍA

5

Eddie está caminando. De repente, la luz del ambiente se
aclara muchísimo, la imagen se quema. Empiezan a sonar
muchos sonidos de ambiente a la vez.

Eddie cierra los ojos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

EDDIE
¿Qué eres?

Eddie se calla. El volumen de los sonidos se eleva.

EDDIE
¿Qué es esta sensación?

De repente, empieza a sonar una melodía de orquesta. Eddie se pone las manos en las orejas y cierra los ojos.

La música empieza a cambiar de una tonalidad aguda, a una grave, y poco a poco la luz se va volviendo oscuridad.

EDDIE
(Sufriendo)
Que termine ya... Que termine ya...

Eddie no deja de repetir esta frase hasta que, de repente, todo vuelve a la normalidad.

6 EXT. RÍO - BOSQUE. DÍA

6

Eddie llega corriendo y jadeando hasta donde están sus amigos. Estaban jugando con la pelota.

Jake y John se giran. Eddie está pálido. Se dan cuenta.

JOHN
(Preocupado)
Eddie, ¿Qué te ha pasado? ¿Has visto a un muerto?

Nadie se ríe.

JAKE
Venga Eddie, puedes decírnoslo.

Eddie se queda unos instantes en silencio.

Eddie sonríe.

EDDIE
Como no salgáis ya del agua me como todas las patatas.

John y Jake se mira, sonríen y se dirigen hacia Eddie.

6.

- 7 EXT. RÍO - BOSQUE. DÍA 7
Los tres chicos están riendo y comiendo patatas.
- 8 EXT. RÍO - BOSQUE. DÍA 8
Los tres chicos están saltando por un pequeño precipicio hacia un lago.
- 9 EXT. RÍO - BOSQUE. DÍA 9
Los tres chicos están cazando unos peces con unas redes.
- 10 EXT. RÍO - BOSQUE. ATARDECER 10
Los tres chicos están intentando coger ranas. Jake coge una y pone cara de asco.

JAKE
Joder, que asco de bicho...

Jake la deja ir. Eddie y John rien. Jake se empieza a limpiar las manos en el río.

JAKE
¿Pero de qué os reis? Si no habéis atrapado ni una.

JOHN
Joder Jake, que cara has puesto...

JAKE
(medio enfadado)
Callad.

JOHN
Pues espera que ahora viene lo mejor... ¿Has visto esas marcas azules?

Jake mira a la rana.

JAKE
¿Qué pasa?

JOHN
Que es venenosa.

Eddie y John se rien.

JOHN
Te vas a tirar todo el verano con cagarrinas en la cama.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

John hace sonidos de pedo. Jake se pone pálido.

JAKE
(mientras se limpia las manos
rápidamente)
Joder, joder, joder...

Eddie y John se rien.

EDDIE
No seas cabrón , John. Vaya bromas
que te gastas.

Eddie y John intentan aguantar la risa.

JOHN
Es que nos ha salido perfecta.

JAKE
Algún día pagaréis por todo esto,
cabrones...

EDDIE
Chicos, creo que va siendo hora de
volver. Está a punto de anochecer.

JOHN
Tienes razón, larguémonos de aquí.

11 EXT. CAMPAMENTO. ATARDECER

11

Cada uno coge su bici.

JAKE
Por donde siempre, ¿no?

JOHN
Así es.

Empiezan a atravesar el bosque.

12 EXT. CARRETERA. ATARDECER

12

Salen del bosque. Se ponen en la carretera. Detrás de ellos
hay un cartel que pone <<D-18 100 metros>>. Están caminando
por el arcén de la D-19, carretera que lleva a Northhill.

JOHN
Que ganas tenía de que llegara el
verano. Vaya añito, mi madre super
pesada con que tenía que estudiar.
Que pesadas pueden llegar a ser.

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

JAKE

Pero no te preocupes ahora por esto. Piensa en el verano, las fiestas, las chicas.

JOHN

Eso ni dudarlo ,Jake, y tu no te vas a comer un rosco.

Los tres se ríen, aunque Jake menos que los demás.

JAKE

No me retes que aún te vas a llevar otro pelotazo.

Vuelven a reír. De repente, aparece un coche de la policía. Se para al lado de los chicos.

EDDIE

Buenas tardes ,sheriff Simons.

JAKE

Sí, buenas tardes.

JOHN

Ey.

SIMONS

¿Qué pasa chicos? ¿Todo bien?

JOHN

Sí, genial, venimos de pasar la tarde en el río.

SIMONS

¿En el río? Me alegro, pero tened mucho cuidado por ahí, y no volváis tarde a casa, ya sabéis que por las noches no hay nada bueno por esos sitios.

JOHN, JAKE Y EDDIE

Sí, señor agente.

SIMONS

Así me gusta chicos. Pasadlo bien.

El coche de policía arranca. Se va por una curva.

EDDIE

¿Qué habrá querido decir con ir con cuidado?

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

JOHN

Pues la típica mierda de adulto.

Los tres chicos se ríen. Se suben a la bicicleta y se dirigen carretera abajo.

13 EXT. NORTHHILL - PUENTE. ATARDECER 13

Los tres chicos cruzan el puente sobre sus bicicletas.

14 EXT. NORTHHILL - CALLE ANCHA. ATARDECER 14

Las farolas empiezan a encenderse. Los chicos están yendo en dirección recta, giran hacia la derecha en el segundo cruce.

15 EXT. NORTHHILL - CASA JAKE. ATARDECER 15

Eddie y John continúan pedaleando mientras Jake se baja de la bicicleta

JAKE

¡Hasta mañana chicos!

16 EXT. NORTHHILL - CASA EDDIE. ATARDECER 16

Los dos chicos se paran.

JOHN

¿Verás esta noche las finales de los Playoffs?

EDDIE

¿De veras lo preguntas? Con Lebron hasta el final.

John se ríe.

JOHN

Vete a la mierda Eddie, ¡los Warriors os van a machacar!

Eddie ríe.

EDDIE

Bueno tío nos vemos mañana.

JOHN

Venga pequeño Eddie...

John coge su bici y se sube.

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

JOHN

Por cierto, mañana me voy a comprar unos zapatos. ¿Te vienes?

EDDIE

Sí ,tio.

JOHN

Vendrá Alice. ¿No te importa,no?

Eddie se queda en silencio...

JOHN

Tierra llamando a Eddie, ¿estás ahí pequeño?

EDDIE

Que sí ,John. Mira que eres pesado...

John se ríe, se sube a la bicicleta y se marcha.

17 INT. HAB. EDDIE. NOCHE.

17

Eddie está durmiendo en su cama. Hay algunos carteles colgados : Star Wars, El señor de los anillos, It... Una estantería con diversos libros. La torre oscura, Metro 2033...

De repente, Eddie empieza a girar la cabeza y a apretar los ojos cerrados. Está teniendo una pesadilla.

18 INT. ENTRADA COMISARÍA. NOCHE.

18

Simons entra por la puerta de la comisaría.

SIMONS

Buenas noches Becky.

BECKY

Buenas noches señor Simons.

BECKY (50) es la una de las policías recepcionistas de la comisaría. Es una mujer alta, delgada, con el pelo y los ojos de color negro.

Becky está sentada sobre una silla delante de un mostrador. Está tecleando en el ordenador.

SIMONS

Me voy al despacho, que nadie me moleste.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

BECKY

Sí, señor.

Simons camina hacia una puerta.

19 INT. COMISARÍA. NOCHE. 19

Simons cruza una sala llena de ordenadores. Hay algunos policías tecleando.

20 INT. DESPACHO SIMONS - COMISARÍA. NOCHE. 20

Simons deja entra en su despacho. Deja su pistola y las llaves encima de su mesa.

En una de las paredes hay un mapa gigante de Northhill. Simons se acerca, coge una aguja y la engancha en una zona donde hay bosque. Se aleja del mapa y lo mira.

Simons está pensando. Todo se vuelve silencio.

BECKY

Señor Simons.

Simons se sobresalta.

SIMONS

Que susto me ha dado Becky.

BECKY

Lo siento ,señor.

SIMONS

Tranquila, adelante, hable.

BECKY

Venía a avisarle de que el agente Baker ya viene a cambiarme el turno. Nada más.

SIMONS

Ah sí.

Simons se queda unos instantes en silencio. Pensando.

SIMONS

Sí, vaya a descansar. Se aproximan días duros Becky. Días duros.

BECKY

Señor.

Becky se marcha.

12.

21 EXT. SUEÑO - BOSQUE. DÍA. 21

Eddie está situado en medio de un claro lleno de luz. De repente, una enorme sombra va ensombreciendo el claro de luz.

Eddie decide ir corriendo hacia la oscuridad. Poco a poco, empieza a escuchar diversas voces. Dos de ellas son de Jake y John. Eddie intenta entender qué es lo que están diciendo, pero las voces cada vez hablan más rápido.

Y... silencio. De repente, habla una voz extraña.

VOZ EXTRAÑA

Ya no hay marcha atrás.

22 INT. HAB. EDDIE. NOCHE. 22

Eddie se despierta sudando y nervioso. No deja de jadear.

23 INT. HAB. EDDIE. MAÑANA. 23

GINNY

Venga, a despertarse jovencito.

Ginny (54), la madre de Eddie, es una mujer de media estatura, muy delgada, con el pelo y ojos de color negro.

Le quita las sábanas de encima. Eddie hace un gruñido.

EDDIE

Culo gordo.

GINNY

¿Qué has dicho ,jovencito?

EDDIE

Que huelo a mordor.

GINNY

Pues a la ducha.

Eddie se ríe por debajo.

EDDIE

Pero a ver ,mamá es verano y son las...

Mira al reloj de su mesilla de noche

EDDIE

¿9 y media? Joder ,mamá. Que es verano, ya me arreglaré yo la habitación después.

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

GINNY

Ay cielo, tú no te preocupes y ve a pasártelo bien con tus amigos.

EDDIE

Pero mamá...

GINNY

No hay peros que valgan, el desayuno ya está listo.

Eddie se levanta furioso de la cama.

GINNY

Por cierto. ¿Qué hace toda la ropa debajo de la cama?

EDDIE

Has dicho que ya estaba el desayuno, ¿no?

Eddie se va corriendo de la habitación.

Cierra la puerta de la habitación.

GINNY

(gritando)

¡Y hay verdura para comer!

EDDIE

Mierda... Otra vez.

GINNY

¿Qué has dicho?

EDDIE

Nada.

24 INT. COMEDOR - EDDIE. MAÑANA.

24

Eddie está desayunando. Enciende la televisión del comedor. Cambia de canal hasta dejar el noticiero de los deportes.

TELEVISIÓN

Ayer, un espectacular Lebron James machacó a los Golden State y se adelantan en la final con el factor cancha a favor...

EDDIE

Mierda...

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

TELEVISIÓN

Sentimos cortar la transmisión ,
noticia de última hora...

EDDIE

Joder...

TELEVISIÓN

...En Northhill se encontraron
diferentes cadáveres en sus
respectivos hogares en las
cercanías de la carretera D-18.

El mundo de Eddie poco a poco se volvía silencio.

TELEVISIÓN

De momento no se ha hallado ninguna
pista que pueda aclarar los
sucesos. La policía sigue buscando
sospechosos...

Mientras sonaban estas últimas palabras empezaba a sonar un
leve pitido...

GINNY

Me voy...

De repente, el pitido deja de sonar.

GINNY

Eh, Eddie, que me voy.

EDDIE

Ay ,sí, sí. Perdona mamá que...
estaba pensando.

GINNY

Pues no pienses tanto que te va a
explotar la cabeza cariño.

Ginny se dirige hacia la puerta de la casa.

GINNY

Hasta ahora ,cariño.

EDDIE

Hasta ahora ,mamá.

Ginny cierra la puerta.

EDDIE

Te quiero.

15.

- 25 INT. HAB. JAKE. MAÑANA. 25
 Jake se despierta. Mira el reloj de su mesilla de noche. Son las 11 de la mañana.
- 26 INT. COMEDOR - JAKE. MAÑANA. 26
 Jake coge las llaves del cuenco. Silba.
- JAKE
 Vamos Bompis.
- 27 EXT. NORTHHILL. MAÑANA. 27
 Jake está paseando a su perro.
- 28 INT. COMEDOR - JAKE. MAÑANA. 28
 Jake entra en su casa. Suelta al perro. Se pone a llorar. Solo se oye silencio.
- 29 INT. HAB. EDDIE. MAÑANA. 29
 Eddie coge toda su ropa sucia.
- 30 INT. PATIO. MAÑANA. 30
 Eddie pone la lavadora.
- 31 INT. HAB. EDDIE. MAÑANA. 31
 Eddie está escribiendo sobre un papel.
- 32 INT. HAB. EDDIE. MAÑANA. 32
 Eddie abre la puerta de su armario. Coge diversas camisas y las deja encima de la cama.
 Se prueba diversas prendas delante del espejo de la habitación de su madre.
- EDDIE
 (diciéndoselo a su reflejo)
 Sé tu mismo ,Eddie. Sé tu mismo.
- Eddie sonríe y entonces suena el teléfono.

16.

33 INT. COMEDOR - EDDIE. MAÑANA. 33

Eddie coge el teléfono.

EDDIE
¿Diga?

JOHN
Ey, pequeño Eddie. ¿Preparado para esta tarde?

EDDIE
Por supuesto.

JOHN
He conseguido que mi madre me dejara dinero.

EDDIE
Que cabron.

Ambos ríen.

JOHN
Por cierto se viene Alice.

Eddie se pone nervioso.

JOHN
Y se viene con una amiga. ¿Sabes lo que quiere decir, no? Una pivona de las animadoras. Una tiarrona, vamos.

John se ríe. Eddie sigue con sus pensamientos.

JOHN
¿Eddie? ¿Estás ahí?

EDDIE
Sí sí te escucho.

JOHN
Mira que eres empanado, tío...

EDDIE
Cállate cabrón.

Ambos vuelven a reír.

EDDIE
Pues me alegro mucho, tío. ¿A qué hora quedamos?

(CONTINUED)

CONTINUED:

17.

JOHN

A las 5 y media en la heladería de Joe. Te paso a buscar antes, que hay que ser un caballero y no hacer esperar a las chicas.

Eddie se ríe.

EDDIE

Joder ,John. Eres más fantasma...

JOHN

No te pases, pequeñín. Sé que me tienes envidia.

EDDIE

¿De lo fantasma que eres?

Ambos se ríen.

JOHN

Te veo a las cinco ,cara culo.

Eddie está a punto de colgar el teléfono.

JOHN

Espera,espera.

Eddie vuelve a ponerse el teléfono en la oreja.

JOHN

Cara culo.

Y cuelga. Eddie se queda riendo.

34 INT. COMEDOR - JAKE. MAÑANA. 34

Jake está comiendo solo en su casa. La televisión está apagada. Está triste.

35 INT. ENTRADA COMISARÍA. TARDE. 35

SIMONS

Buenas tardes Jackson.

JAKSON

Buenas tardes sheriff.

JACKSON (28) es un chico joven, rubio, bajito pero corpulento, y con los ojos marrones.

Simons anda hacia la puerta de la comisaría.

(CONTINUED)

CONTINUED:

18.

JACKSON

Señor, las fotografías que pidió,
ya están en su despacho.

SIMONS

Gracias Jackson.

36 INT. DESPACHO SIMONS - COMISARÍA. TARDE.

36

Simons abre su puerta. Hay un sobre blanco encima de la
mesa.

Simons se dirige hacia él. Lo abre.

SIMONS

(asqueado y rabioso)

Joder.

Empieza a pasar fotografía por fotografía. En una, se ve a
una persona ahorcada. A otra se ve a una persona que se ha
metido un escopetazo en el estomago y sus entrañas están
esparcidas por toda la habitación. Otro tiene está
desmembrado por los brazos y las piernas. Hay una moto
sierra a su lado. Finalmente, Simons llega a la foto de la
casa donde estuvo el otro día.

SIMONS

Joder.

Empieza a colgar las fotografías en el mapa. Se lo queda
mirando.

De repente, suena la puerta.

SIMONS

Adelante.

CLIFF

Buenas tardes, sheriff.

SIMONS

Buenas tardes, agente Cliff. ¿Qué
desea?

CLIFF

Ha habido otra llamada señor.

SIMONS

¿Otra llamada?

CLIFF

Sí, señor. Otra víctima. Esta vez
cerca de la ciudad.

(CONTINUED)

CONTINUED:

19.

SIMONS

¿Dónde?

CLIFF

En North Street con Green Street,
muy alejado del centro, señor.

SIMONS

Joder... Este pueblo se está
volviendo de locos. Prepárese
agente Cliff.

37 INT. HAB. EDDIE. TARDE.

37

Eddie se acaba de abrochar los cordones de la camisa. Suena el timbre.

EDDIE

Ya voy.

Eddie está a punto de salir por la puerta de su habitación. Se toca los bolsillos y ve que le falta algo. Se gira y coge el papel que estaba escribiendo esta mañana.

38 EXT. HELADERÍA. TARDE.

38

Los dos chicos están esperando. Aparecen dos chicas. ALICE (16) y MARY (16). Alice es una chica pelirroja, de mediana estatura, con el pelo liso y los ojos de color negro. Mary es una chica morena, de más o menos la misma estatura que Alice, tiene el pelo rizado y los ojos castaños.

ALICE

Hola chicos.

Eddie sonríe como un tonto.

EDDIE

Hola.

John está sonriendo de manera chulesca.

JOHN

Hola guapa, yo me llamo John.

Y se acerca a darle dos besos.

MARY

Y yo Mary.

JOHN

¿Qué, vamos?

- John se pone al lado de Mary. Eddie y Alice iban detrás de ellos.
- 39 INT. HELADERÍA. TARDE. 39
Piden unos helados.
- 40 EXT. HELADERÍA. TARDE. 40
Se sientan en las mesas. Están comiendo helado.
- 41 INT. TIENDA DE ZAPATOS. TARDE. 41
John se está probando unos zapatos. Él y Mary sonrien. Eddie mira a Alice, esta está mirando a John y Mary. De repente se gira, Eddie sonrie. Ella también.
- 42 INT. TIENDA DE ROPA DE CHICAS. TARDE. 42
Las chicas se están probando diferentes conjuntos. Eddie y John están esperando.
- 43 INT. COMEDOR - JAKE. TARDE. 43
Jake sale de su habitación. Se acerca al teléfono. Teclea un número.

JANE

¿Sí?

JAKE

Hola señora May, soy Jake. ¿Está John por ahí?

JANE

No ,hijo, no... Y como lo pille, verás.

JAKE

¿Y sabes dónde está?

JANE

Ay si lo supiera... Le diré que has llamado, ¿vale?

JAKE

Gracias ,señora May.

Jake cuelga el teléfono. Se pone a llorar.

21.

44 EXT. HELADERÍA. TARDE.

44

EDDIE
¡Hasta luego!

John y Mary se van. John pasa su brazo por detrás de ella. John se da la vuelta y le guiña el ojo a Eddie. Eddie se ríe.

El cielo ahora es de color anaranjado. Se escuchan unas aves volando por encima de ellos.

Eddie se pone nervioso.

EDDIE
¿Te apetece dar una vuelta?

Alice sonríe y le mira directamente a los ojos.

ALICE
Estaré encantada.

Eddie sonríe nervioso.

EDDIE
¿Vamos al puente?

ALICE
Genial.

Empiezan a caminar. Eddie se fija en su cara. En sus ojos.

Eddie se pone la mano en el bolsillo donde tiene el papel con el poema. Se pone nervioso. Está callado.

ALICE
Ya hemos llegado.

Eddie da un sobresalto.

EDDIE
¿Ya?

Alice se ríe.

ALICE
Mira que eres empanado.

Eddie le da un golpe suave en el hombro. Alice se ríe y le devuelve otro.

22.

45 EXT. NORTHILL - GREEN STREET. TARDE. 45

Dos coches de policia llegan rápidamente a Green Street. Se detienen. Simons sale despacio del coche y se dirige a una casa que está a un lado de la calle.

Dos policia le levantan el cordón policial.

POLICIA 1
Buenos días Sheriff.

46 INT. CASA GREEN STREET. 46

Simons entra acompañado de Cliff a una habitación de la casa. En el suelo hay una chica muerta con una cara horripilante. No se muestran simbolos de daños físicos.

CARTER
Sheriff Simons.

SIMONS
¿Qué tal Carter?

CARTER (42) es una mujer con el pelo negro recogido en una cola. Es una mujer menuda pero con carácter.

CARTER
La hemos encontrado así. Nos llamó un vecino, hacia días que no se la veía.

Un flash de una cámara es disparado. Simons se acerca poco a poco al cuerpo, mientras la agente Carter continúa hablando.

CARTER
No hay simbolos de violencia. Habrá que esperar a los análisis para ver que le ha podido pasar.

Simons se acerca lo suficiente a la víctima. Tienen los tres mismos puntos en la frente que los otros cuerpos.

Otro flash es disparado.

CARTER
Si me permite señor, creo que lo que ha podido sufrir la víctima podría haber sido...

Otra flash es disparado. Simons deja de escuchar a la agente Carter. Vuelven a sonar los sonidos de insectos. De la boca de la víctima aparece una araña.

(CONTINUED)

CONTINUED:

23.

VOZ EXTRAÑA
Pronto estarás conmigo.

Otro flash es disparado.

El ruido de insectos va creciendo, ocupando todo el espacio sonoro.

De repente, la araña salta hacia Simons.

SIMONS
(gritando)
Joder.

El sonido de los insectos desaparece.

CARTER
Sheriff Simons. ¿Se encuentra bien?

Simons mira alrededor. Todo sigue normal. Vuelve a mirar hacia el cadáver y después hacia el suelo y no ve la araña.

SIMONS
Debe ser el cansancio Carter. Este caso me trae sin cuidado.

CARTER
Usted no se preocupe Sheriff, deja que la policía científica se encargue. Usted descanse.

SIMONS
De acuerdo.

Simons se dirige hacia la puerta.

SIMONS
Por cierto ,Carter. Quiero las fotografías de la escena en mi despacho. A las 22.00.

CARTER
Sí, señor.

47 EXT. PUENTE. ATARDECER.

47

El puente se eleva sobre un río que cruza todo el pueblo.

El sol se está yendo. Poco a poco empiezan a aparecer las estrellas en el cielo. Los dos se apoyan en una barandilla. Miran a la puesta del sol. Eddie está a punto de hablar.

(CONTINUED)

CONTINUED:

24.

ALICE
Ha sido una tarde genial.

Alice sonríe.

ALICE
¿No te parece?

EDDIE
Sí, lo ha sido.

Eddie sonríe, pero no del todo.

ALICE
Me gustaría pasar más tardes así
durante el verano.

EDDIE
(sonriendo pero dudando)
Sí...

Alice vuelve a sonreír.

ALICE
Por cierto, mañana hemos montado
una fiesta en el bosque. ¿Te
vienes? Puedes invitar a quien
quieras.

Eddie sonríe mucho más que antes.

EDDIE
Claro que me apunto. Supongo que se
lo diré a John y a Jake, claro.

ALICE
Genial.

Se quedan en silencio. Pero ambos están sonriendo.

ALICE
Por cierto, el próximo día nada de
parejas.

Ambos se ríen.

EDDIE
Ya te digo. Que pesado John.

Vuelven a reír.

(CONTINUED)

CONTINUED:

25.

EDDIE

Ay si conocieras al verdadero John.

Eddie continúa riendo. Alice no.

ALICE

¿Y al verdadero Eddie?

Eddie se queda en silencio. No sabe cómo sentirse.

EDDIE

¿Te acompaño hasta casa?

ALICE

A cambio de que pases una tarde
conmigo.

Eddie sonríe y se ruboriza. Alice también.

EDDIE

¿Contigo? Uff, no sé...

Eddie pone una sonrisa pícaro. Está intentando provocarla.

ALICE

¿Serás lerdo?

Alice sonríe.

48 INT. HAB. EDDIE. NOCHE. 48

Eddie está escribiendo sobre el mismo papel que el otro día.

49 EXT. PATIO CASA DE EDDIE. NOCHE. 49

Eddie está sentado sobre una silla, mirando al cielo.

50 EXT. GASOLINERA. NOCHE. 50

John sale de una gasolinera con unas bolsas de plástico
llenas de cervezas y una botella de cristal.

51 EXT. NORTHHILL. NOCHE. 51

Jake está dando una vuelta con su bicicleta. Tapa su cabeza
con la capucha de su sudadera.

26.

52 INT. DESPACHO SIMONS - COMISARÍA. NOCHE. 52

Simons cierra la puerta de su despacho. Saca las fotografías de una carpeta.

Las coloca en el mapa de Northhill. Se lo queda mirando.

FUNDIDO A NEGRO.

53 INT. COMEDOR - EDDIE. MAÑANA. 53

Eddie llama a sus amigos: Jake, John y CHARLIE (16). Charlie es un chico irlandés, pelirrojo, con el pelo rizado, ojos verdes, con pecas en las mejillas.

Todos asienten delante de la proposición de Eddie.

54 EXT. NORTHHILL - CALLE ANCHA. ATARDECER. 54

Eddie aparece con la bicicleta. Los otros tres chicos lo están esperando. Todos llevan una mochila, menos Charlie, que lleva una guitarra y su funda, y un bañador puesto.

JOHN

Cómo has tardado, cabrón.

Todos se ríen.

EDDIE

¿Vamos?

Todos se suben en su bicicleta y empiezan a pedalear.

55 EXT. CARRETERA. ATARDECER. 55

Los chicos frenan delante de un cartel que pone <<D-18 100 metros>>. Apunta con su linterna a una parte de la carretera que se separa en un camino de arena.

EDDIE

Por aquí.

Los chicos se bajan de su bicicleta.

JOHN

¿Preparados para una de las mejores fiestas de vuestra vida?

Todos se ríen. Empiezan a bajar por el camino.

JOHN

Mirad lo que he traído.

Se saca una botella de whisky de su mochila.

(CONTINUED)

CONTINUED:

27.

Los chicos se sorprenden.

EDDIE

Dios.

Eddie lo mira asombrado.

JAKE

Ala.

CHARLIE

Madre mía John.

JOHN

¿Habéis visto? Le birlé el carnet de conducir a mi hermano y santas pascuas. Como robarle el caramelo a un niño.

JAKE

Anda guárdalas que se te van a caer ,manos de mantequilla.

JOHN

¿Te pasa algo?

JAKE

No... Que va.

EDDIE

Venga chicos.

Los rodea con sus brazos a ambos.

EDDIE

Vamos a pasarlo bien, coño.

Todos sonríen.

56

INT. DESPACHO SIMONS - COMISARÍA. NOCHE.

56

Simons está delante del mapa. Lo está observando. De repente abre los ojos.

SIMONS

No será qué...

Simons coge unas chinchetas.

SIMONS

(gritando)

Becky.

Abre la puerta y se asoma.

(CONTINUED)

CONTINUED:

28.

SIMONS
¡Becky!

BECKY
(Se la escucha de lejos)
Ya voy, sheriff.

SIMONS
No hace falta Becky. Tráeme un
hilo. O celo o algo. Pero ya.

Simons espera.

Becky aparece con una bobina de hilo.

BECKY
Aquí tiene, señor.

Becky sale del despacho.

Simons empieza a enganchar hilo por aquí y por allá del
mapa. Se dibuja una circunferencia que no se completa por
dos o tres espacios.

SIMONS
Joder, lo sabía. Hay un puto
patrón. Un puto patrón.

Simons se gira. Coge el cinturón que está encima de su mesa,
junto a su pistola y su porra. Abre la puerta de su
despacho.

57 INT. COMISARÍA. NOCHE.

57

Hay un par de agentes sentados delante de sus ordenadores.

Simons se acerca al agente Cliff.

SIMONS
Agente Cliff, le necesito.

CLIFF
Sí, señor.

SIMONS
Prepárese, nos vamos de patrulla.

58 EXT. BOSQUE. NOCHE.

58

Hay una hoguera en medio de un claro del bosque, el claro donde jugaron los tres chicos dos días atrás. Hay unas 30 personas en la fiesta. Algunas debajo de las ramas de los árboles, sentados sobre las raíces de los árboles, otros rodeando la hoguera, otros bañándose...

JOHN

Ey ¿qué pasa ,tío?

VOZ DE CHICO

Joder ,vaya pase diste el otro día.

Y el chico hace un gesto de pasar una pelota de rugby.

VOZ DE CHICO 2

¿Es él?

John conoce a más gente que los demás. Se va a saludar a algunos chicos. Eddie solo saluda a un par de personas. Jake se queda con Charlie.

ALICE

¿Eddie?

Eddie se girá.

ALICE

(Contenta)

Eddie. Al final has venido.

Jake le da un golpecito a Charlie, y le señala un sitio donde hay un grupo de gente sentada.

EDDIE

Sí, aquí estoy. Ven, acércate.

Alice se acerca a Eddie.

EDDIE

(Susurrando)

John ha traído una botella de whisky. Luego hacemos un brindis.

ALICE

Pero no te pases ,lerdo. O habrá que tirarte colina abajo hasta tu casa.

Ambos se ríen.

(CONTINUED)

CONTINUED:

30.

EDDIE

Lo tendré en cuenta.

De repente, aparece John.

JOHN

Ey ,hola Alice.

John saca una lata de cerveza.

JOHN

¿Empezamos?

59

EXT. CABAÑA BOSQUE 2. NOCHE.

59

Un coche de agente aparca delante de una cabaña rodeada de bosque. En una parte del bosque se escucha música y se oyen voces de gente joven.

Los dos agentes se bajan del coche. Cliff se queda quieto mirando de donde provienen las voces.

CLIFF

(sonriendo de manera pícaro)

Estos jóvenes.

SIMONS

Cliff.

Cliff se gira y ve que Simons está abriendo la puerta de la cabaña.

60

INT. CABAÑA BOSQUE 2. NOCHE.

60

La puerta se abre. Entran los dos agentes con las linternas encendidas. Primero entra el sheriff y después Cliff. Los dos llevan las linternas encendidas.

Nada más entrar, ven que el comedor está completamente a oscuras.

SIMONS

(en voz baja)

Cliff.

Cliff se gira. Simons le hace unas señas para que se dirija a la parte izquierda de la casa. Cliff asiente y se dirige hacia allí. Simons se dirige hacia la parte derecha.

31.

61 INT. HAB 1 - CABAÑA BOSQUE 2. NOCHE. 61

Simons camina lentamente con la linterna y la pistola en mano.

De repente, suena un grito detrás de una puerta que está al lado de Simons.

Simons abre la puerta de un golpe.

La habitación está ordenada y completamente desierta. No hay nadie allí dentro.

Simons se gira y se dirige a la salida.

De repente, suena un golpe.

Simons vuelve su vista a la habitación. Hay una especie de fruta en el suelo.

Simons está a punto de tocarla. Pero, de repente, escucha un grito. El grito de Cliff.

SIMONS
¿Cliff?

Silencio. Se vuelve a escuchar a Cliff gritar.

SIMONS
(gritando)
¡Joder Cliff!

Simons se incorpora. Pero, súbitamente, empieza a sonar una música. Una música no como la de Eddie, sino diferente. Una música tenebrosa. Y también empiezan a sonar sonidos de insectos.

Simons se acerca a la fruta de manera inconsciente. La coge y le da un mordisco. Simons vuelve en sí. Deja caer la fruta. Cada vez se escucha más fuerte el sonido de insectos.

Todo se vuelve silencio. Simons vuelve más en sí. Se escucha un paso muy fuerte detrás suyo. Simons se gira poco a poco. Grita muy fuerte.

62 EXT. RÍO - BOSQUE. NOCHE. 62

En el suelo hay latas de cervezas y botellas de cristal vacías repartidas por toda la orilla del río. De fondo se escucha una guitarra, tocada por Charlie. Está tocando *Angie* de "The Rolling Stones". Jake está borracho y dormido en el suelo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

32.

Alice y Eddie están sentados en la orilla. Se han bañado. Escuchan un hipo que proviene de Jake.

Se rien.

ALICE

Oye, ¿no crees que nos hemos pasado un poco?

Ambos rien.

EDDIE

Si, ya no sé ni porque estoy riendo.

Vuelven a reír.

EDDIE

Voy a por agua, no tardaré.

ALICE

Vale, pero no tardes. No quiero encargarme del pobre de Jake.

Ambos rien.

EDDIE

En nada estoy aquí.

63

EXT. CAMPAMENTO. NOCHE.

63

Eddie abre su mochila. Saca una botella de agua. Está andando.

De repente, *Angie* deja de sonar. Poco a poco, suena la extraña melodía que había escuchado dos días atrás. Ahora, aparece un órgano para dar un aire lúgubre a la escena.

Eddie se da la vuelta. Todo ha desaparecido, vuelve a estar en el claro de dos días atrás.

EL OSCURO

Date la vuelta, no tengas miedo pequeño Eddie.

Eddie se pone nervioso. La voz es grave y perturbadora, parece la voz de un dios.

EL OSCURO

Date la vuelta, no tengas miedo pequeño Eddie.

Eddie poco a poco empieza a girar la cabeza.

(CONTINUED)

CONTINUED:

33.

EL OSCURO
No tengas miedo.

La voz poco a poco va siendo más grave.

Eddie se gira. Ve una sombra enorme con forma de árbol. Mira hacia arriba. No puede ver la cima del árbol.

Eddie se queda atónito. Y, como si fuera un cuerpo sin alma, se acerca al árbol. La corteza que cubre al árbol es negra como el carbón. Eddie se queda a un palmo del árbol. Mira hacia arriba. De algunas ramas cuelgan unos frutos, cada uno de una forma diferente.

Eddie tiene miedo.

EL OSCURO
Pruébala, pequeño Eddie, no tengas miedo.

Eddie cierra los ojos fuertemente. De repente, la música desaparece y la voz se queda en un eco que va desapareciendo.

64 EXT. RÍO - BOSQUE. NOCHE.

64

Eddie vuelve junto a Alice.

EDDIE
Me tengo que ir. Tengo que hacer cosas mañana, no me acordaba.

Alice se pone triste.

ALICE
¿Qué? ¿Por qué?

Eddie se queda en silencio.

ALICE
(suplicando)
Quédate un rato más.

Eddie tiene ganas de llorar.

EDDIE
Lo siento. En cuanto acabe de solucionar lo que tengo que solucionar te llamaré. Y haremos todas las cosas que te prometí.

Alice tiene ganas de llorar. Intenta sonreír.

(CONTINUED)

CONTINUED:

34.

ALICE

De acuerdo. Estaré esperando tu llamada.

Eddie se agacha, le da dos besos a Alice. Alice está triste, no sonríe, mira hacia el río. Eddie se saca el papel de su bolsillo.

EDDIE

Toma. Lo siento.

Le da el papel.

ALICE

¿Pero qué...?

Eddie ya se está yendo. Alice abre el papel y lee.

EDDIE (OFF)

Una rosa se deshoja,

Un castillo se derrumba,

Pero lo que yo siento por ti,

Me lo llevaré hasta la tumba.

Alice sonríe y mira hacia la dirección por donde se ha ido Eddie.

65 EXT. CARRETERA. NOCHE. 65

Eddie se sube a la bicicleta. Pedalea. Va por la carretera. Observa las estrellas.

66 INT. HAB. EDDIE. NOCHE. 66

Eddie deja su mochila encima de su mesa.

Se estira en la cama. Enciende la televisión. Se queda mirando al techo. Se duerme.

67 INT. HAB. EDDIE. MAÑANA. 67

Eddie se despierta. Está sonando el teléfono de su casa. Espera a que deje de sonar. Mira al reloj de su mesilla de noche. Marcan las 12.

Vuelve a sonar el teléfono.

EDDIE

Joder.

35.

68 INT. COMEDOR - EDDIE. MAÑANA.

68

Eddie coge el teléfono.

JOHN
(Gritando)
Tío, ¿Qué cojones te ha pasado?
¿Dónde te metiste anoche?

EDDIE
¿John?

JOHN
Sí ,tío, el mismo. ¿Qué coño te
pasó anoche? ¿Por qué no me viniste
a buscar?

EDDIE
No te encontré. Era una fiesta y no
quería que te preocuparas.

JOHN
Ya sabes que eres un hermano para
mi ,pequeño Eddie. Haría lo que
fuera para ayudarte. Lo sabes.

Eddie sonríe. Tiene ganas de llorar de felicidad.

EDDIE
Pues acompáñame al bosque esta
tarde.

JOHN
¿Al bosque? ¿Qué está pasando?

EDDIE
Tú solo responde. ¿Sí o no?

JOHN
Sí, joder sí, Eddie.

EDDIE
Díselo a Jake también. A las 4
allí.

69 EXT. NORTHHILL - PUENTE. DÍA.

69

Jake está llegando con la bici.

EDDIE
Vale, ya estamos todos.

Mira a John y Jake dubitativo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

36.

EDDIE

¿Por dónde empiezo...? Vamos a ir al bosque, quiero mostraros una cosa, no sé qué es, pero quiero mostrároslo.

Todos se quedan en silencio.

JOHN

¿El qué pequeñ...?

Eddie corta a John.

EDDIE

No he acabado ,John.

John aparta la mirada de Eddie unos segundos. Lo vuelve a mirar.

EDDIE

Esa "cosa" la he visto ya dos veces, una hace un par de días con vosotros y la otra ayer. Al principio creía que eran alucinaciones mías, pero ahora empiezo a pensar lo contrario. Esa...

Se vuelven a quedar en silencio. Eddie cierra los ojos. Le cuesta hablar.

EDDIE

"cosa" tiene forma de árbol, es de color sombra.

A Jake y a John se les escapa una pequeña risa.

EDDIE

No os riáis. Sé lo que vi.

JAKE

Eddie perdona, pero... ¿Qué cojones estás diciendo? ¿Qué te has fumado? ¿Te metieron algo en la bebida?

Eddie se le encara.

EDDIE

¿Te puedes callar Jake? No fui yo el que ayer tuvo que ser sacado del agua por culpa de la borrachera. Y...

Eddie se queda en silencio. Jake se le encara también.

(CONTINUED)

CONTINUED:

37.

JAKE

Y. ¿Qué?

EDDIE

¿Y ahora me dices que deje de fumar
porros? Perdona, pero deja de
fijarte en los demás y preocúpate
de ti mismo.

JOHN

Ey chicos, dejadlo estar.

Los separa un poco a ambos.

JOHN

Vamos con Eddie y a ver si...

Se queda unos instantes en silencio.

JOHN

Le podemos ayudar con esa cosa.

EDDIE

Pues ya estamos tardando en ir.

Eddie se sube en su bicicleta y empieza a pedalear. Los
otros dos se miran, tardan unos segundos en subirse y
empezar a pedalear.

70 EXT. CARRETERA. DÍA. 70

Eddie sube la carretera a una velocidad muy superior a la de
Jake y John.

71 EXT. CAMPAMENTO. DÍA. 71

Eddie, Jake y John dejan sus bicicletas en el suelo. Esperan
unos segundos. Solo se escucha silencio. El claro sigue
igual de tranquilo.

JAKE

¿A qué estamos esperando
exactamente?

Jake se acerca a Eddie, le va a tocar el hombro.

JAKE

Eddie...

De repente, Jake se para en seco. Se empieza a escuchar una
melodía. Jake abre los ojos.

38.

72 EXT. CLARO - EL OSCURO. DÍA. 72

JAKE
¿Qué diablos...?

EDDIE
¿Ahora me creéis?

De repente el claro se ilumina, y todo lo de su alrededor se oscurece. La inmensa sombra del árbol aparece.

Jake está muy asustado, intenta buscar una salida pero no la encuentra. Se da la vuelta. La sombra también está ahí. John mira a Eddie. Se acerca a él y lo coge por el hombro.

EL OSCURO
Hola.

La voz es muy áspera. Eddie y John se quedan de piedra. Jake está muy nervioso, no para de balbucear y de intentar buscar una salida.

EDDIE
(Casi sin alma)
Hola.

De repente, Eddie se queda quieto, como los otros dos, los tres levantan la cabeza y se dirigen hacia delante, hacia la inmensa sombra.

Se quedan a escasos centímetros de la negra corteza. Los chicos tienen los ojos en blanco.

Una rama negra baja hacia ellos. Los tres chicos cogen una fruta del árbol. Es mitad manzana, mitad piña.

Le dan un mordisco.

De repente, todo vuelve a la normalidad.

73 EXT. CAMPAMENTO. DÍA. 73

La luz los ciega a todos. Los chicos se pasan las manos por la cara, les molesta la luz. Poco a poco abren los ojos.

Eddie es el primero en abrir los ojos. Se fija en John y Jake, que poco a poco van abriendo los suyos.

Eddie se mira sus manos, se pasa la mano por la cara. No deja de respirar de manera fuerte.

(CONTINUED)

CONTINUED:

39.

JAKE
(Casi llorando)
¿Por qué nos has traído aquí? ¿Qué
cojones hemos comido? Joder... ¿Y
qué coño era eso?

EDDIE
¿Y cómo coño quieres que lo sepa?

Los tres se quedan en silencio.

JAKE
Joder, que asco.

Jake escupe.

JAKE
Esa cosa sabía a mierda. Joder, que
amargo coño.

Vuelve a escupir.

EDDIE
¿Pero qué dices? Si no sabía a
nada.

JAKE
¿Qué? ¿Me estás llamando mentiroso?

JOHN
Chicos ,chicos. Calmaos. Mirad.

Miraron a su alrededor. Todo está tranquilo.

JOHN
Quizás hemos sufrido un golpe de
calor o algo. Hemos soñado lo
mismo, a veces suele ocurrir, ¿no?

Eddie y Jake se quedan en silencio.

JOHN
Además, decís cosas raras, a mi me
sabía a... ¿muchas cosas? Debía de
ser un sueño. Seguro.

Jake no los mira, mira hacia el suelo.

JAKE
Sí, puede ser. Estamos en julio...
¿no debe de ser tan raro, no?

John intenta animarlo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

40.

JOHN

Claro, sea lo que sea, olvidémoslo.

Se vuelven a quedar en silencio.

JOHN

Joder, además todos con resaca.
¿Estamos locos o qué?

Los tres intentan reírse. Lo consiguen más o menos.

JAKE

Joder, ya ves. Qué dolor de cabeza.

Los tres se ríen.

JAKE

No voy a volver a beber en mi vida.

JOHN

Sí, claro. De aquí una semana te
veo con otra cerveza en la mano.

Los tres se ríen, Eddie de una manera más forzada.

Los tres cogen las bicicletas del suelo. Empiezan a
marcharse.

Eddie se para.

Se gira. Ve el claro. Se gira y mira a sus amigos. Se marcha
cabizbajo. Triste.

74 EXT. CARRETERA. TARDE. 74

Los tres chicos se suben a la bicicleta. No se miran. No se
dicen nada.

75 EXT. CARRETERA - BAJADA MONTAÑA. TARDE. 75

John se frena de repente.

JOHN

Parad chicos.

Eddie y Jake siguen tirando hacia adelante pero de manera
lenta.

JOHN

He dicho que paréis, joder.

Eddie y Jake se frenan.

(CONTINUED)

CONTINUED:

41.

EDDIE
¿Qué quieres ,tío?

JOHN
Vamos pequeño Eddie, no me jodas.

Eddie baja la cabeza.

JOHN
Sabéis que en realidad si que hemos visto algo.

JAKE
Ya lo hemos hablado ,John. Habrá sido un ataque de cal...

JOHN
¿Quieres hacer el favor de callarte ,Jake?

Jake se queda en silencio.

JOHN
Hemos visto lo mismo. ¿Una sombra? ¿Un árbol?

EDDIE
Joder, sí .John yo lo he visto.

JAKE
(Tartamudeando a cada letra que dice)
Yo también.

JOHN
Y.. ¿vosotros también habéis comido de esa mierda?

Los dos asienten la cabeza lentamente.

JOHN
Y qué, ¿habéis notado algo raro? A mí no me sabía a nada.

EDDIE
A mí me sabía a pollo... Y a mierda a la vez.

Jake se queda callado.

JOHN
¿Jake?

(CONTINUED)

CONTINUED:

42.

JAKE
(cabizbajo)
A mierda ,John. A mierda.

JOHN
Joder, Jake...

John se acerca poco a poco a Jake.

JAKE
Ahora no, por favor John.

John se detiene.

JAKE
No quería cogerla, John, no quería.
Y va, y de repente mi cuerpo hace
lo que le da la gana. Y menos aún
comerla.

Después de esta última frase, Jake se queda en silencio.

JAKE
No sabéis que sabor tenía eso.

Jake se gira hacia Eddie.

JAKE
(acercándose a Eddie)
Y todo esto es por tu culpa.

Le da un pequeño empujón.

EDDIE
¿Y cómo cojones querías que supiera
esto Jake? Mi cuerpo tampoco
reaccionaba. Y también comí de esa
mierda.

JAKE
¿Por qué nos has tenido que traer
aquí ,joder?

EDDIE
¿No sois mis amigos? Joder, tenía
problemas ,tío. Llevo tres días.
Tres putos días con esta mierda.
¿Vale? Y aguanté hasta ayer, pero
esa sombra.

Se queda unos instantes en silencio.

(CONTINUED)

CONTINUED:

43.

EDDIE

Esa puta sombra me pilló ayer. Me habló ostias. Me quería a mi. Me quiere a mi.

JAKE

Pues habértela quedado para ti.

EDDIE

Joder ,Jake. Sé que os he metido en una buena mierda. Lo sé. Si hubiera sabido que iba a pasar esto no os hubiera dicho nada.

JAKE

Tampoco es eso ,Eddie.

EDDIE

¿No? Pues lo parece ,Jake.

Jake se queda cabizbajo.

JOHN

Va chicos, calmaos. Hemos comido esa... cosa, vale. Pero... Estamos aquí. ¿no? Miraos, si estáis la mar de estupendos.

Los otros dos chicos se tranquilizan más. Parece que sonrien un poco.

JOHN

Hasta Jake por fin le ha metido huevos a algo.

Los tres se rien.

JOHN

Hasta Eddie parece que le han crecido un poco las tetas.

Los tres serien aún más.

JOHN

Va chicos. Vamos a casa. Y mañana compramos unas birras y nos vamos por ahí.

JAKE

(contento)
Vale.

(CONTINUED)

CONTINUED:

44.

EDDIE
(contento)
Genial.

Los tres se vuelve a subir a la bicicleta y se van cuesta abajo.

76 EXT. NORTHHILL - CALLE ANCHA. TARDE. 76

Los tres chicos van en bicicleta.

JOHN
Venga. Hasta mañana chicos.

JAKE
Vale, John.

EDDIE
Hasta mañana ,pringao.

Los tres se ríen. Y Jake y Eddie se van por dos calles diferentes.

77 EXT. NORTHHILL - CALLE. TARDE 77

Eddie pasa de sonreír a llorar.

78 INT. COMEDOR - EDDIE. TARDE. 78

Eddie entra en su casa rápidamente.

79 INT. HAB. JOHN. TARDE. 79

John entra en su habitación y se estira. Se queda dormido.

80 INT. LAVABO. TARDE. 80

Eddie entra en el lavabo. Cierra la puerta con pestillo.

Se mira al espejo. Se toca la cara. Se pasa agua por la cara. Se vuelve a mirar. Resopla.

81 INT. RECIBIDOR PISO - JAKE. TARDE. 81

Jake deja su bicicleta en el recibidor de su piso. Empieza a subir las escaleras.

JAKE
¿Qué cojones? Que asco.

Se empieza a limpiar la boca con la manga de su camiseta.

(CONTINUED)

CONTINUED:

45.

JAKE

Que asco, que asco, que asco...

Empieza a llorar.

De repente empieza a escuchar susurros.

JAKE

Parad, parad.

Se tapa las orejas. Empieza a correr escaleras arriba.

82 INT. RECIBIDOR - JAKE. TARDE. 82

Jake entra ,con rabia, a su casa. Lanza la mochila al sofá. Siguen sonando susurros. Cada vez aumentan.

Se dirige a la cocina.

83 INT. COCINA - JAKE. TARDE. 83

Jake abre el armario donde están los vasos. Se le cae uno. Coge otro. Lo rellena de agua. Se lo bebe.

Jake se tranquiliza. Las voces poco a poco se van apagando.

84 INT. RECIBIDOR - JAKE. TARDE. 84

Jake vuelve al recibidor.

De repente las voces vuelven. Esta vez son más estridentes.

JAKE

;Joder! Parad de una puta vez.

Las voces paran.

VOZ EXTRAÑA

Sigues teniendo miedo de los demás.

La voz es muy grave y estridente. Más que la de El Oscuro. Jake se gira poco a poco. Grita.

85 INT. HAB. EDDIE. TARDE. 85

Eddie está mirando a la calle desde su ventana.

46.

86 INT. HAB. EDDIE. MAÑANA. 86

Eddie se despierta de repente. Toda lo que le rodea es muy claro, como una imagen quemada.

Parpadea.

Lo que ve sigue igual de claro, de quemado.

87 INT. COCINA - EDDIE. MAÑANA. 87

Coge unas galletas de chocolate. Le da un bocado a una e ellas. Pone cara extraña. Mira a la galleta.

EDDIE

Que galleta más rara...

Eddie solo oye silencio.

Eddie mira al reloj de su cocina. Por culpa de lo que ve, toda su imagen está quemada y en vez de números, ve guiones.

Eddie se encoge de hombros.

Eddie sigue oyendo solo silencio.

EDDIE

¿Hola?

Más silencio.

Eddie se levanta.

88 INT. ESCALERAS - EDDIE. MAÑANA. 88

Eddie baja las escaleras. Tiene que tener los ojos entrecerrados por culpa de la luz cegadora.

Solo se oyen las pisadas de Eddie.

Va bajando las escaleras poco a poco.

89 INT. RELLANO PISOS - EDDIE. MAÑANA. 89

Eddie está rodeado por paredes blancas. Cruza el rellano a toda prisa.

47.

90 EXT. FONDO BLANCO. MAÑANA. 90

Eddie cruza la puerta del rellano de los pisos en donde vive.

Mira hacia un lado y hacia el otro. Solo hay un fondo blanco.

Se gira. El bloque de pisos es lo único que puede ver. Todo lo demás está de color blanco.

Eddie se sienta en la parte de la acera donde está la entrada al bloque de pisos.

Pasan unos segundos en silencio.

VOZ EXTRAÑA

Eddie.

La voz extraña es un susurro que hace que a Eddie se le pongan los pelos de punta. Eddie mira hacia la derecha. Y decide caminar hacia allí.

91 EXT. FONDO BLANCO. MAÑANA. 91

Eddie camina por una blanca inmensidad.

92 EXT. FONDO BLANCO. MAÑANA. 92

Eddie camina por la blanca inmensidad. Escucha unas voces. Las voces suenan extrañas, lejanas y con un leve susurro.

JAKE

Y estos es todo por tu culpa.

Eddie se gira.

EDDIE

¿Jake?

Silencio.

JOHN

Sabéis que en realidad si que hemos visto algo.

EDDIE

¿John?

Silencio. Eddie espera unos segundos. Silencio. Eddie continúa caminando.

48.

93 EXT. FONDO BLANCO - CLARO BOSQUE. MAÑANA. 93

Eddie está caminando. Levanta la cabeza y ve el claro donde vieron al árbol oscuro por primera vez. Eddie se dirige corriendo hacia él. Lo que envuelve al claro sigue siendo una fondo blanquecino.

Eddie mira hacia ambos lados para asegurarse de que el árbol no aparece. Se sienta en el suelo. De repente, empieza a emerger una gran sombra del fondo blanco.

Eddie se levanta y empieza a retroceder. Empieza a sonar la música que suena en las anteriores veces. Pero una gran pantalla se alza delante de la sombra, detiene a la sombra y silencia a la música. Eddie se queda quieto.

EL GUARDIÁN

Bienvenido.

La voz del guardián tiene un toque robótico.

Pasan unos segundos.

Eddie mira extrañado a la gran pantalla.

EL GUARDIÁN

Bienvenido.

Eddie respira fuertemente. Eddie mira hacia la pantalla.

Pasan unos segundos.

EDDIE

¿Hola?

EL GUARDIÁN

Bienvenido.

Eddie se queda en silencio y dudando.

EDDIE

¿Hay alguien ahí?

Camina hacia la pantalla, pero nunca consigue llegar. Es como si cuando Eddie avanzara, la pantalla lo hiciera con él.

Se vuelve a parar.

EDDIE

(poniéndose nerviso)

¿Por qué no me respondes? ¿Dónde estoy? Quiero volver a casa...

49.

De repente, en la pantalla aparece una imagen.

94 INT. HAB. EDDIE. NOCHE. 94

Ginny está llorando. Hay algunos policías en su habitación. Él está estirado en el suelo. Muerto. Tiene los tres puntos en la frente.

95 EXT. FONDO BLANCO - CLARO BOSQUE. MAÑANA. 95

Eddie se echa hacia atrás. Mira alrededor.

EDDIE
¿Qué puta broma es esta?

96 INT. HAB. EDDIE. NOCHE. 96

Ginny sigue llorando.

GINNY
¿Por qué Eddie? ¿Por qué?

POLICÍA 1
Señora, apártese.

Y se llevan a Ginny. La pantalla se vuelve blanca otra vez.

97 EXT. FONDO BLANCO - CLARO BOSQUE. MAÑANA. 97

EDDIE
¡Eh! ¿Qué coño haces? Vuelve a poner la imagen.

Pasan unos segundos en silencio.

EDDIE
¡Que la pongas otra vez!

La pantalla está a punto de mostrar otra imagen.

98 INT. RECIBIDOR - JAKE. TARDE. 98

Jake viene de la cocina.

Se tapa las orejas con sus manos.

Eddie pone cara triste.

Jake se gira poco a poco. Empieza a gritar. Anda hacia la cocina.

50.

99 INT. COCINA - JAKE. TARDE. 99

Jake se acerca a la ventana. Mira por la ventana. Mira a la gente que anda por la calle, entonces uno de ellos se para de repente. Es un hombre con traje, camina de espaldas a Jake. Se detiene y se gira. Mira fijamente a la ventana de Jake, mientras lo mira, sonríe. Entonces, el hombre se pone las manos en las orejas y empieza a arrancarse la piel. En cuanto se arranca la capa de la cara, se puede ver otra, esta otra es la de Jake.

Jake vuelve a gritar.

Aparece un logo de rebobinado hacia adelante.

100 INT. COCINA - JAKE. TARDE. 100

Jake está subiéndose a una silla. Del techo sale una cuerda.

101 EXT. FONDO BLANCO - CLARO BOSQUE. MAÑANA. 101

EDDIE

¡Para!

La imagen de la pantalla se para. Eddie tiene ganas de llorar.

EDDIE

Joder ,Jake... Basta. ¡Basta!

Eddie levanta la cabeza.

EDDIE

Esto es una pesadilla. Devuélveme a mi casa. ¡Ahora mismo!

La pantalla se disuelve y aparece la imagen de John caminando por Northhill.

102 EXT. NORTHHILL - CALLE ANCHA. MAÑANA. 102

John camina tranquilamente por la calle.

Desde la pantalla, se ve la visión de John. El mundo está más colorido que de costumbre.

John se fija en un grupo de personas. A estas personas las envuelve un color específico a cada uno de ellos. Y de su cabeza, sale un fluido del mismo color que envuelve a las personas, y se unen en una gran masa de color situada en el cielo de Northhill.

51.

103 EXT. FONDO BLANCO - CLARO BOSQUE. MAÑANA.

103

La pantalla se apaga.

EDDIE
(de manera entrecortada)
¿Qué ha sido eso?

De repente, la pantalla va desapareciendo. Se va metiendo dentro del fondo blanco. Poco a poco, todo el fondo se va volviendo negro. La sombra del gran árbol empieza a aparecer.

EL OSCURO
¿Te gusta lo que ves, pequeño Eddie?

EDDIE
Me has jodido. Nos has jodido.

Silencio.

EL OSCURO
Vosotros mismos os habéis jodido, panda de miedicas.

Eddie deja de llorar. Mira fijamente a la sombra.

EDDIE
¿Miedicas? El miedica eres tú, cabrón.

EL OSCURO
No tienes nada. He conseguido quitártelo todo.

EDDIE
¿Sabes qué? Que ya no te tengo miedo, ya no tengo miedo. No me queda nada. Me lo has quitado todo.

El oscuro se ríe. Aunque cada vez su risa se va volviendo más apagada. El fondo, que ahora es negro, se va volviendo blanco poco a poco.

Eddie resipira tranquilo.

EDDIE
Joder Jake... ¿Por qué coño lo has hecho? Solo tenías que decirnoslo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

52.

Eddie se da la vuelta y se sienta en el blanco suelo. El claro del bosque se va disolviendo poco a poco. No queda nada a su alrededor. Eddie se estira en el suelo. Empieza a llorar.

FUNDIDO DISOLUCIÓN.

104 EXT. FONDO BLANCO - CLARO BOSQUE. MAÑANA. 104

Eddie está durmiendo. Tiene cara feliz.

FUNDIDO A NEGRO.

105 EXT. CAMPAMENTO. DÍA. 105

VOZ PREOCUPADA

Tío. ¿Estás bien?

Oscuridad. Eddie está con los ojos cerrados. Alguien lo empieza a zarandear.

VOZ PREOCUPADA 2

No abre los ojos. ¿Has traído tu teléfono?

VOZ PREOCUPADA

Que va tío, voy a por agua.

Eddie abre poco a poco los ojos. Pone cara de dolor. Se pasa la mano por la frente.

VOZ PREOCUPADA 2

(Contento)

¡Eddie! Eh, John, vuelve aquí.

Eddie es abrazado por alguien. Eddie abre los ojos y ve a Jake.

JAKE

Joder pequeño Eddie, nos tenías preocupado.

John viene corriendo.

JOHN

(Contento)

Pequeño cabrón...

John se agacha al lado de Eddie. Eddie empieza a llorar y abraza a Jake. Jake pone cara de extraño. No dice nada. Su cara cambia a una de felicidad.

(CONTINUED)

CONTINUED:

53.

JOHN

Tio, no nos des estos sustos. Te has desmayado y nos hemos cagado, literal. ¿No ves que mal huele, Jake?

Los tres ríen.

JAKE

(Sonriendo)

Serás cabrón ,John.

Eddie intenta levantarse. No puede, se queda sentado.

Eddie mira a su alrededor. Jake y John hablan mientras lo miran, también ríen.

Eddie los mira. Los mira y sonríe.