

LA VENGANZA ES PACIENTE



MIEDO

ÍNDICE

1-INFORMACIÓN BÁSICA

2-LOGLINE

3-SINOPSIS

4-MEMORIA DE INTENCIONES

5-GALERÍA DE PERSONAJES

6-BIOFILMOGRAFÍA

**7-REGISTRO DE LA PROPIEDAD
INTELECTUAL**

1-INFORMACIÓN BÁSICA

TÍTULO: MIEDO

GÉNERO: TERROR

FORMATO: LARGOMETRAJE DE FICCIÓN

ÉPOCA: ACTUAL

TARGET: ADOLESCENTE/ADULTO

REFERENCIAS: FUNNY GAMES/EL OREANATO

2-LOGLINE

UN JOVEN MATRIMONIO SE DISPONE A DISFRUTAR DE UN FELIZ VERANO EN UNA APARTADA CASA DE CAMPO. LO QUE NO SOSPECHAN ES QUE UNA VEZ DENTRO YA NO PODRÁN SALIR.



3-SINOPSIS


Rubén y Amanda llevan tres años casados y desean alejarse por un tiempo de la vida en una gran urbe; él para escribir canciones para su nuevo disco y ella para huir de una madre posesiva e intransigente.

Teo, amigo de la infancia de Amanda, les ha conseguido una preciosa y apartada casa de campo a través de su padre, que regenta una inmobiliaria en el pueblo.

Desde el primer día en la casa todo parece ir mal. Amanda sufre horribles pesadillas y Rubén cree ver a una Mujer semidesnuda con el cuerpo amoratado. Dicha Mujer no hace más que repetirle que debe matar a Amanda. Asustados deciden salir de la casa, pero cualquiera de sus intentos resulta infructuoso. La vivienda parece haberse aliado con la Mujer; toda la comida ha desaparecido y no sale ni una gota de agua de ninguno de los grifos.

Teo decide ir a visitarlos que, ingenuo ante todo, cierra la puerta tras de sí nada más entrar. Teo discute con Rubén, le culpa por haber roto la cerradura. Los teléfonos solo reciben llamadas de una Mujer que continua con su particular ultimátum.

Cansados y asustados llegan a la conclusión de que sólo alguien que venga del exterior podrá salvarles, así es como entró Teo. Deciden montar guardia ante la puerta principal.



El tiempo transcurre como una losa, la Mujer enfrenta a Rubén con Teo por Amanda. Ambos pierden el juicio y Teo también la vida. Rubén lo mata y decide descuartizarlo para comérselo ante la negativa de Amanda, que parece la única capaz de mantener el juicio.

La Mujer continúa jugando con Rubén que a cada minuto que pasa su violencia y desesperación aumentan hasta tal punto que casi estrangula a Amanda.

Finalmente algo de lucidez se vislumbra en su mirada y la suelta en el último momento. Amanda sin embargo lo apuñala por la espalda repetidas veces hasta matarlo. Después se gira hacia la Mujer, que siempre dijo que no veía y le suplica que la deje salir, que ya ha hecho todo lo que le pedía.

La Mujer se niega y decide contarle su historia; ella era la amante del padre de Teo. Amenazó con contárselo todo a su familia si no era capaz de darle todo lo que le había prometido. Una noche la trajo a la casa, la mató y enterró y desde entonces permanece en la casa esperando a que él regrese. Muerto su hijo, él no tardará en volver y así consumir su venganza. Hasta que eso ocurra, no dejará salir a Amanda de la casa.

4-MEMORIA DE INTENCIONES

EL MIEDO

Desde la finalización de mi último proyecto, me puse en marcha con la firme intención de escribir un guion que se adaptara a mis posibilidades, pensando en una única localización y con un máximo de entre dos y cuatros personajes. Así nació el guion de *Miedo*, al año de escribirlo y tras varias versiones, fue finalista del primer concurso Tu Talento Cine365Film.

Desde el primer momento me pareció que *Miedo* tiene muchas cualidades para convertirse en un buen largometraje de género: casi todo el metraje transcurre en una única localización, la mayor parte de la historia acontece en torno a tres personajes (cuatro, si incluimos al fantasma), la historia tiene un arranque espectacular y un tempo narrativo muy peculiar. Desde casi el principio suceden cosas terribles, lejos de las películas de terror clásicas, donde la tensión se mantiene suspendida dirigiendo la emoción del espectador hacia los tres o cuatro sustos de rigor, el comienzo de *Miedo* incluye un inesperado y muy temprano golpe de efecto radical.

A pesar de esto, el relato es capaz de mantener el vigor del arranque durante todo el metraje, para terminar por convertirse en una película de personajes que participan de un desasosegante juego psicológico, rematado por una conclusión nada condescendiente. La historia es fiel a sí misma hasta el final, aunque ello implique un desenlace muy duro, y eso me sigue pareciendo muy coherente e interesante.

En *Miedo*, una pareja piensa pasar unos días de vacaciones en la casa de verano de un amigo. Ya en la primera noche, se darán cuenta de que no están solos y, sin pensarlo dos veces, se apresurarán a abandonarla.

Pero pronto descubrirán que La Casa no les permite hacerlo tan fácilmente, pues se ha convertido en una trampa que, para dejarles salir, les obligará a tomar decisiones para las que ninguno está preparado.

TONO Y ESTILO

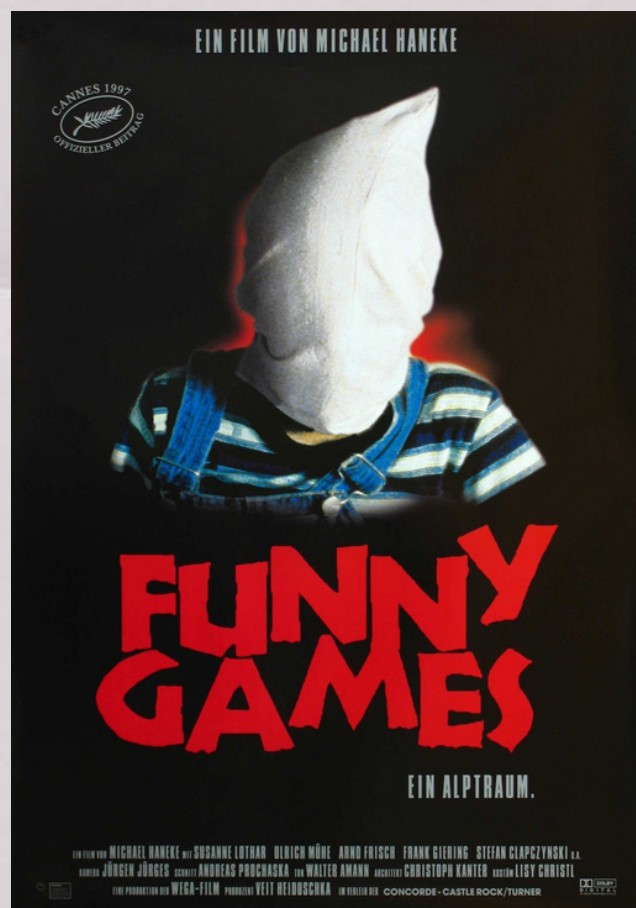
Visualmente, se trata de trabajar un aspecto lo más realista y atractivo posible. Este look se basará en el contraste provocado entre la elegancia del trabajo de cámara y lo extremadamente dramático de las situaciones retratadas. La presencia en la historia del toque sobrenatural, y el condicionante de que transcurra en una sola localización, determinarán tanto el tono de la película como el posicionamiento en relación a la producción.



La mayor parte de la película se rodaría en un decorado construido ex profeso pensando en las necesidades técnicas concretas del tipo de realización.

Un rodaje no demasiado largo permitiría invertir en una realización más ambiciosa a nivel técnico, donde el "cómo" esté contado, potenciará espectacularmente el "qué" estamos contando. El rodaje de las secuencias de acción y violencia a modo de planos secuencia, aportarían una gran verosimilitud e impacto a la película.

Un buen referente es el trabajo de Michael Haneke (*Amour*, *La Pianista*, *Caché*, *Funny Games*) tras las cámaras, cuya filosofía se trataría de aplicar al género de terror.



Es igualmente mi idea optar por una estética muy moderna, cuyo máximo exponente puede ser la serie británica "Utopia", o el trabajo del director norteamericano Wes Anderson (*Viaje a Darjeeling*, *Moonrise Kingdom*, *The Life Aquatic*). Una estética preciosista, de colores sobresaturados donde predominan los planos rodados con grandes angulares.



ILUMINACIÓN

El personaje queda así sumergido en el centro del plano, solo y a veces desolado, y en este caso, atrapado en La Casa. Esta fórmula permite jugar con los segundos términos del cuadro, a espaldas de nuestros protagonistas, donde cualquier cosa puede ocurrir. Todo ello a través de una puesta en escena y un tono que nos recordará al mejor David Fincher (*Seven*, *El Club de la lucha*, *La habitación del pánico*, *Zodiac*).



Se puede emplear asimismo una iluminación muy al límite, donde en ocasiones el espectador tendrá que forzar la vista para entrever elementos del plano, transportándole y haciéndole sentir de este modo, la sensación de encontrarse dentro de esa casa y de la historia.



SONIDO Y MÚSICA

El sonido tiene una importancia capital, como en todas las producciones del género. Trabajar una edición de sonido donde la clave recaerá en los detalles, y donde todas las pistas de sonido deberán de potenciarse de manera que puedan conseguir generar un estado de alerta constante en el espectador, ya que el género y la historia nos exige conseguir un sonido tridimensional que atrape al espectador hasta hacerle sentir que está completamente inmerso en el relato que está viendo.

La música trasladaría todo a un lugar aún más oscuro, con un estilo incidental, como en los trabajos del director Paul Thomas Anderson (*Pozos de ambición*, *Punch-Drunk Love*, *The Master*). En ellos no sobresale una melodía clara y las notas están diseñadas para despertar y remover nuestras emociones más elementales. Semejantes composiciones extremas funcionan excelentemente en esta clase proyectos, como puede comprobarse en films como "*Insidious*" (Jamen Wan, 2010).



FX Y GÉNERO

En la posproducción de las escenas más violentas apostaría por el método de trabajo de la vieja escuela, evitando en la mayor parte de casos los recursos infográficos, o combinándolos en última instancia. Desde mi punto de vista, las prótesis y el maquillaje FX ofrecen una credibilidad mucho mayor, permitiendo la realización de escenas de un mayor impacto visual y complejidad, y provocando que el espectador sienta que lo que está viendo es real. Estos son elementos que afectan positivamente a la implicación del actor en la escena, permitiéndole llegar aún más lejos en su interpretación.

El comienzo del relato transita lugares comunes del terror más clásico (*El Orfanato*, *Mamá*), pero pronto se transforma en un juego psicológico con toques de "splatter film" (*Saw*, *Cube*), retomando incluso elementos del cine fantástico de Sam Raimi (*Posesión Infernal*, *Arrástrame al infierno*).



La casa se convertirá en una burbuja aislada del mundo exterior, y los personajes se verán manipulados para emprender, los unos contra los otros, un intrincado juego de supervivencia, a veces superando los límites más extremos.



Hay que trabajar y afinar muy bien y ser muy puntillosos en el casting, porque aunque Miedo es una película de terror, también es una película de personajes, donde gran parte del peso del relato se sustenta en las interpretaciones.

Estoy muy seguro de la potencialidad de este guion, y soy consciente de que actualmente hay que realizar productos que generen beneficios para la industria audiovisual, que avalan al género fantástico y de terror como un valor seguro de cara a la afluencia de público.

La posible internacionalización del proyecto, unida al alentador feedback, apoya plenamente esta idea.

5-GALERÍA DE PERSONAJES

RUBÉN

Músico. Casado. 29 años.

Característica dominante: quiere y necesita un cambio en su carrera.

Otros rasgos: atractivo, afable, perezoso, tranquilo.

Cantautor de música Pop-Rock sin demasiado éxito, decide ir con su joven mujer a una apartada casa para buscar la tranquilidad y la inspiración. Lo que no sospecha es que se convertirá en su peor decisión. Su trato amable y romántico con Amanda pasará a ser desagradable y violento a medida que aumente su estancia en la casa, movido por la continua presión psicológica que sobre él ejerce la Mujer.

AMANDA

Estudiante de Bellas Artes. Casada. 26 años.

Característica dominante: insegura.

Otros rasgos: inteligente, hermosa, sensible, amable, tierna.

Decide apoyar a su marido y tomarse un año sabático en sus estudios, algo que su madre desapruueba enérgicamente. Siempre de buen humor y atenta con Rubén, se irá convirtiendo en una mujer sumisa, casi esclava a medida que aumente su tiempo en la casa y la dura convivencia con Rubén.

Miedosa y timorata, demostrará ser al final más inteligente, con mayor instinto de supervivencia y sádica que cualquiera de los dos.

TEO

Trabaja en la inmobiliaria con su padre. Soltero. 28 años.

Característica dominante: envidia.

Otros rasgos: tímido, débil, trabajador.

Cobarde, pusilánime y conformista, así es el mejor amigo de Rubén. Enamorado secretamente de Amanda, jamás se atrevería a decírselo. Solo cuando la Mujer le engaña y le hace creer que Amanda siente lo mismo es capaz de enfrentarse a Rubén.

6-BIOFILMOGRAFÍA



JUANJO DURÁN

GUIONISTA

Finalista del I concurso Tu Talento Cine365Film con el guion de largometraje titulado **Miedo** y del 2nd Filmarket Script Contest con el guion **Deseo**.

Seleccionado para el II y el IV Pitching Fórum organizado por el GAC con los guiones de largometraje **No soy una buena persona** y **Deseo**. Finalista del I concurso de guiones de largometraje de comedia La Traca EDAV con el guion **Spain is different**.

Seleccionado para el 18º Curso de Desarrollo de Proyectos Cinematográficos Iberoamericanos (Ibermedia 2020) con el guion de largometraje titulado **Deseo** y para el 19º Curso de Desarrollo de Proyectos Audiovisuales Iberoamericanos (Ibermedia 2021) con el proyecto de serie **Una noche con el diablo**.

Instituto Franco, serie de tv seleccionada para la Incubadora de proyectos de Ibicine (Festival de Cine de Ibiza, 2021), para la 15ª Edición del I+P Ideas para Producir (2021) y en el 5º Laboratorio de Proyectos de Ficción del Festival de Cine de Alicante (2023).

Menuda Banda, serie de tv seleccionada en el laboratorio de guion IsLABentura Canarias (2022) y el III Foro de Proyectos de Ibicine (Festival de Cine de Ibiza 2023).

Miembro del A.C.I.B. (Asociación de Cineastas de las Illes Balears) y de la U.C. Unión de Cineastas. Máster en Escritura y Narración Creativa por la Escuela Europea des Arts.

En narrativa he publicado tres libros: **La muerte es ella**, recopilatorio de diez relatos breves publicados en noviembre del 2013 por Flama Editorial.

De amor y muerte, publicado en abril del 2014 por la editorial Moixonía.

No soy una buena persona, publicado en noviembre del 2018 por la editorial Caligrama.

Página web: <https://www.cangueloproductions.com/>

hayaomi74@gmail.com

(+34) 616 34 73 65

7-REGISTRO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

REGISTRO GENERAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Según lo dispuesto en la Ley de Propiedad Intelectual (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril), quedan inscritos en este Registro los derechos de propiedad intelectual en la forma que se determina seguidamente:

NÚMERO DE ASIENTO REGISTRAL 00 / 2011 / 4617

Título: Miedo

Objeto de propiedad intelectual: Texto

Clase de obra: Literaria (Guión para teatro)

PRIMERA INSCRIPCIÓN

Autor/es y titular/es originarios de derechos

• **Apellidos y nombre:** DURAN CAMPILLEJO, Juan José

Nacionalidad: ESP

D.N.I./N.I.F./Pasaporte: 34068069-D



Datos de la solicitud

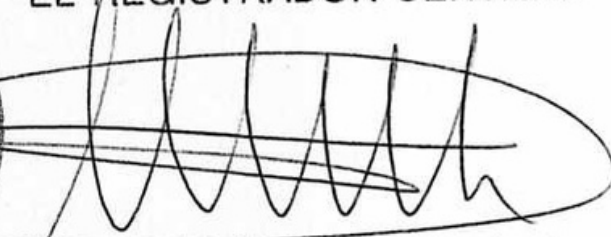
Núm. solicitud: PM-204-11

Fecha de presentación y efectos: 20/06/2011 **Hora:** 12:30

En Madrid, a diez de octubre de dos mil once



EL REGISTRADOR CENTRAL


Miguel Ángel Calle Izquierdo