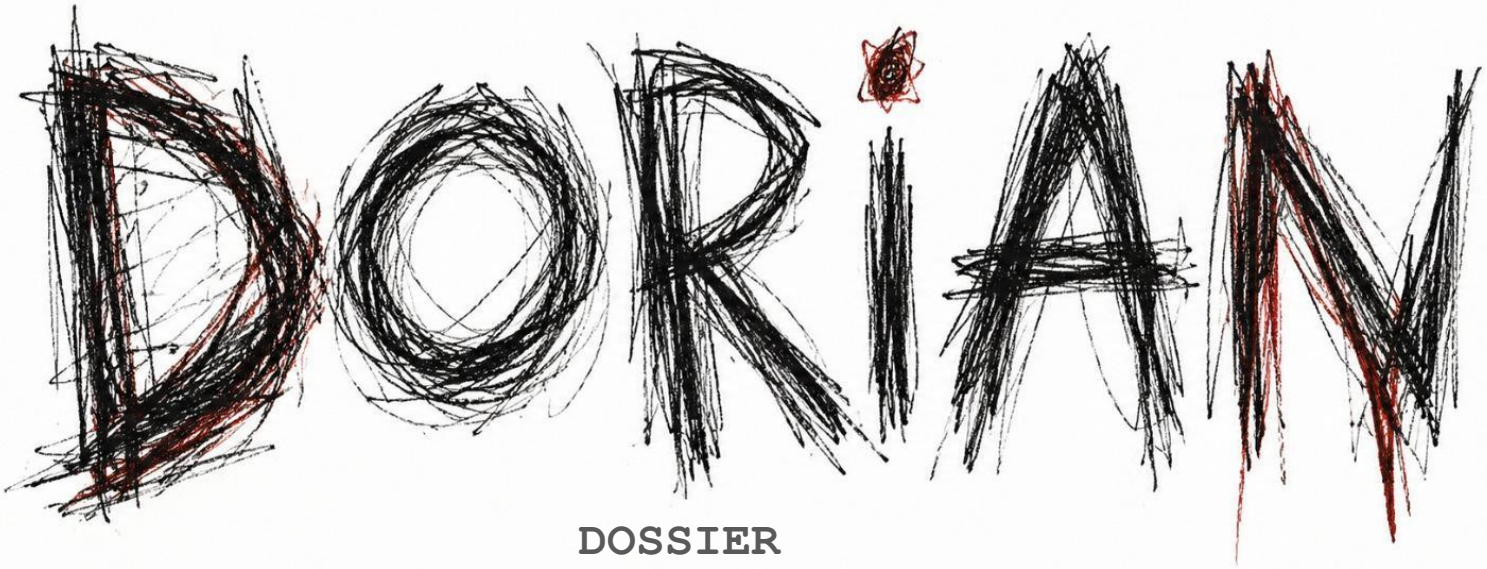


DOSSIER

INDICE

SINOPSIS PAG 3

MEMORIA

- PREMISA PAG 4
- LENGUAJE PAG 5
- PERSONAJES PAG 6
- LOCALIZACIONES PAG 9
- TRATAMIENTO SONORO PAG 10
- COLOR PAG 11

LOS AUTORES PAG 12

NOTA DE LOS CO-AUTORES PAG 13
BIO ENRICA ROBERTA MARTINO PAG 14
BIO AARÓN GÓMEZ PAG 15

EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

- FOTOGRAFÍA PAG 16
- DISEÑO DE VESTUARIO PAG 17
- DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN PAG 18
- STORYBOARD PAG 19
- SONIDO DIRECTO / POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO PAG 20
- SFX/VFX PAG 21

PLAN DE FINANCIACIÓN PAG 22

CRONOGRAMA DE TRABAJO PAG 23

PLAN DE MARKETING Y EXPLOTACIÓN PAG 24

CONTACTOS PAG 30

SINOPSIS

DORIAN es una historia de ficción inspirada en una realidad silenciada. A través de la mirada de un niño y del amor incondicional de una mujer, el cortometraje recupera la memoria de quienes fueron privados de su libertad por ser diferentes.

Tenerife, 1906. Una epidemia de locura sanguinaria transforma los seres humanos en *delirantes* sedientos de la sangre de niños y adolescentes. Los adultos que se interponen para defender a sus pequeños acaban mordidos y por consecuencia, infectados. Una madre y su hijo de 10 años con una severa discapacidad mental, se refugian en una casa aislada. La mujer se prepara para enfrentarse a la amenaza caníbal que de la ciudad empieza a migrar hacia los campos. Por la supervivencia del niño, hipersensible a los ruidos y a la violencia, recurrirá a medidas extremas. Tras una pelea sanguinaria con los delirantes, descubre un mordisco en su brazo y el terror la invade.
La escena se funde con la realidad: el relato apocalíptico es una ensoñación de un muchacho autista, al cuidado de una benévola enfermera, condenado a la reclusión en una celda de un sanatorio.

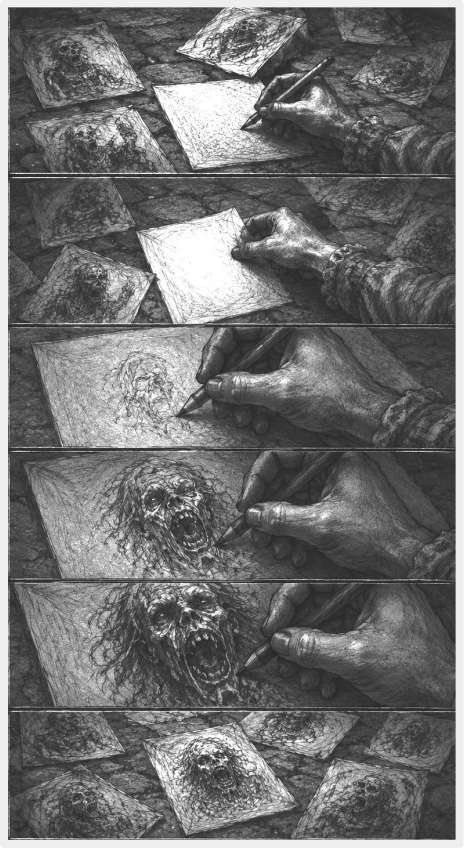
Su fantasía transforma la celda en una casa de campo aislada, la enfermera en su madre guerrera, y los internos del sanatorio en *delirantes*.

MEMORIA

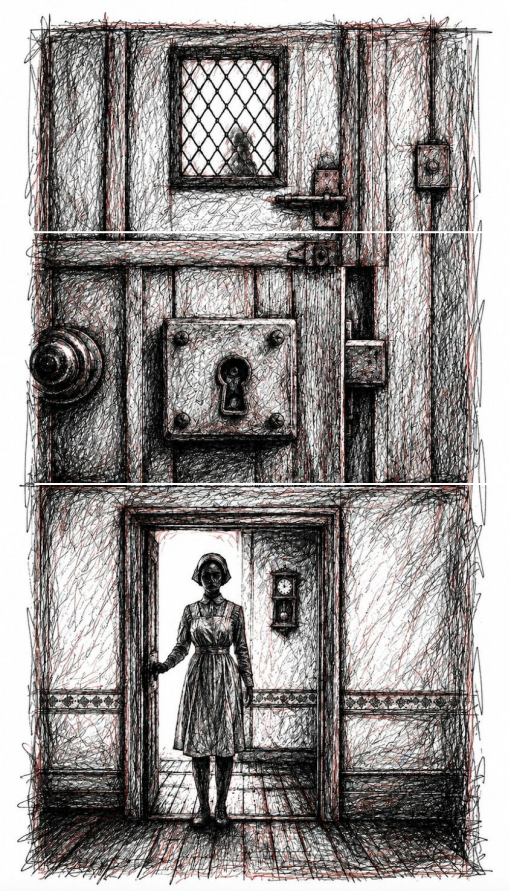
PREMISA

Dorian desarrolla en un micro-relato dos líneas narrativas que se fusionan, representando una la metáfora de la otra.
La línea fantástica es la del apocalipsis que aniquila el mundo por medio de una infección que transforma a los humanos en criaturas violentas y carnívoras. La línea de la realidad es la de la condena a la reclusión de un muchacho con autismo en una institución médica del 1901 en la isla de Tenerife. En ese contexto, mediante su habilidad por el dibujo y su fantasía, Dorian construye el relato imaginario que transforma su celda en una cabaña, los pacientes en ***delirantes*** y una enfermera en su madre guerrera.

Por su estructura, que siembra elementos visuales y narrativos que cobran sentido en el giro final, el proyecto toma como referencia "***Shutter Island*** *(Martin Scorsese, 2010)*.
El contenido se nutre de la inspiración de ***Artistry of the Mentally Ill*** (Hans Prinzhorn, 1922), una obra de enorme valor clínico y artístico que compila dibujos, pinturas gráficas creados por pacientes internados en los manicomios de principios del siglo XX.



MEMORIA



LENGUAJE

Los cambios de ritmo y los clichés propios del género de terror, consolidan el marco de un lenguaje que en el fondo es más experimental: ***Dorian*** pretende abordar el sonido y el signo visual desde una perspectiva creativa, simbólica y científica.

Donde pueda aportar significado a la historia, se utilizará el enfoque de la percepción subjetiva del autismo, condición que altera, amplifica y distorsiona los sonidos, y que enfatiza los elementos visuales y lumínicos.
Los destellos visuales y sonoros, la emoción del entorno y la expresión corporal constituyen el código idóneo para este relato. El cine es, por definición, su medio natural.

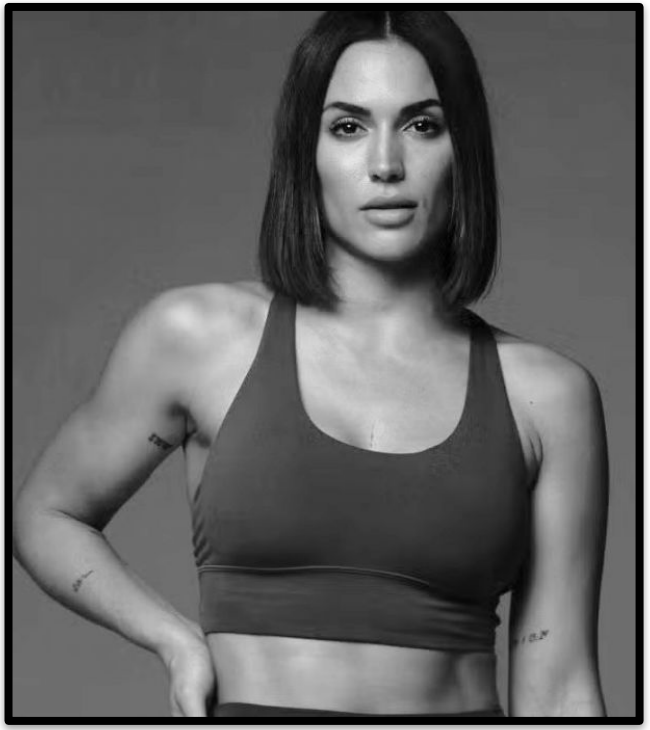
Como Opera Prima, la dirección aspira a lograr un nivel estético y formal elevado, combinado códigos visuales y sonoros consolidados con experimentación y lenguaje propio.

MEMORIA

PERSONAJES

Mujer: mujer de principios del siglo XX que, tanto en la línea narrativa fantástica de una apocalipsis, como en la línea narrativa de la realidad de la reclusión en una institución médica de la época, se sacrifica para proteger al niño. Interpretada por **Michelle Calvó**, actriz canaria que destaca, además que por su capacidad interpretativa y su belleza, también por sus habilidades atléticas. El desarrollo del largometraje a partir del proyecto del corto, prevé entrenamientos en combate de Michelle para enfrentarse a todas las escenas de acción sin doble.





Dorian: Niño que hoy sería diagnosticado autista es condenado a la reclusión en un sanatorio, al que sobrevive gracias a la premura de una enfermera. Hipersensible a los ruidos y a las escenas violentas, tiene que ser protegido frente a los ataques del mundo hostil en que vive. Su condición le hace construir una realidad paralela donde sus dibujos cobran vida y dan una forma fantástica a su infame realidad. Será interpretado por el niño que ha inspirado la historia, con la colaboración de un doble donde lo requiera la puesta en escena.





Dorian Martino es hijo de la directora y co-autora del guion. Su discapacidad consiste en limitaciones muy severas en el lenguaje verbal a favor de una sensibilidad aumentada para los elementos visuales y sonoros. El vínculo materno-filial hará posible la dirección delante de la cámara del menor, convirtiendo el proyecto en la **primera pieza audiovisual de ficción interpretada por una persona TEA no verbal**. Actualmente madre e hijo están desarrollando la práctica de posar delante de la cámara, basada en una inclinación natural del niño a la fotogenia.

MEMORIA

LOS DELIRANTES

Hoy día, uno de de los retos principales del género es crear el perfil de los infectados. No solo por conseguir lograr algo de originalidad, sino también para que las características de las criaturas tengan sentido en el desarrollo de la historia.



Los Delirantes de ***Dorian*** sufren un estado extremo de locura biológica. Su presencia se advierte desde lejos. Gritan sin cesar, día y noche, atacan con una violencia feroz y se comportan como depredadores descontrolados. **Su conducta responde, además, a un patrón aterrador: persiguen a los niños. Los adultos no son su presa; si alguno se interpone, lo atacan propagando la infección.** Sus ojos están inyectados en sangre y la boca cubierta de espuma. La infección provoca un envejecimiento acelerado: en pocos minutos la piel se arruga y se deshidrata, el cabello pierde su color hasta volverse blanco y el cuerpo adquiere un aspecto marchito. Sin embargo, cuando se alimentan de sus jóvenes presas recuperan fuerza, masa muscular e incluso una inquietante lucidez depredadora. La construcción de nuestros **delirantes** se articula en torno a tres elementos fundamentales: **los chillidos, la vejez y los rasgos de la locura violenta hacia los niños.** Cada uno de estos elementos genera un contrapunto dramático con el personaje de Dorian.

MEMORIA

LOCALIZACIONES

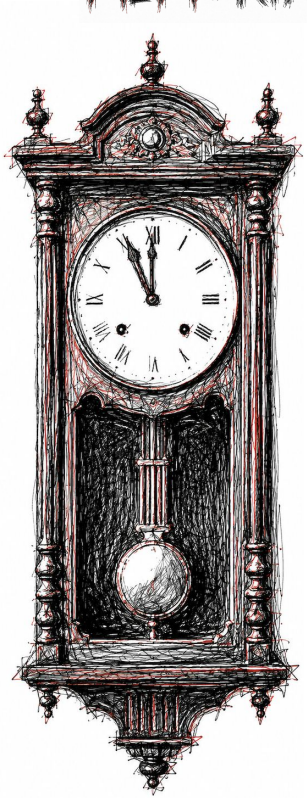




La Casa de Campo está ubicada al límite del parque temático "Sioux City" en Gran Canaria, y acogerá ambos días de rodaje. Además de la atmósfera única y de la coherencia histórico-temporal con el proyecto, el parque ofrece todas las facilidades para optimizar la logística del proyecto.

Las Celdas de Dementes se ubicaban **el Hospital Nuestra Señora De Los Desamparados,** actualmente Museo de la Naturaleza y el Hombre. La reclusión de enfermos mentales en las dependencias del antiguo Hospital Civil de Santa Cruz de Tenerife antes de la abertura del primer hospital psiquiátrico en el 1917, está ampliamente respaldada por investigaciones histórico-médicas y fondos documentales de la isla. La intención es conseguir los planos del edificio y recrear la localización de la manera más verídica posible

MEMORIA



TRATAMIENTO SONORO

La idea es conceder protagonismo a los foley y al sonido ambiente durante toda la cinta. El ritmo está marcado de principio a final por el sonido del péndulo, rompiendo de golpe la atmósfera hiperrealista con la música, después de que Dorian pronuncie en V.O. sobre fondo negro la última palabra: “Pupa”.

El tema acompaña solo la pantalla de la dedicatoria y el rodillo de créditos.

La elección de magnificar los foley remarca la línea creativa (motivada por una base clínica) de amplificar (y en ocasiones distorsionar) los sonidos en coherencia a la percepción de las personas con autismo.



La composición original será elaborada y ejecutada por la pianista y soprano

Satomi Morimoto.

MEMORIA

EL COLOR

La propuesta de color parte de una paleta **desaturada, fría y terrosa,** inspirada en la crudeza visual de *American Primeval (Serie Netflix 2025)*. La imagen se alejará deliberadamente de los colores vivos y de cualquier tratamiento excesivamente nostálgico o romántico del pasado.

Predominarán los **azules grisáceos, verdes apagados, ocres sucios y tonos piedra,** con una reducción general de la saturación y negros profundos, construyendo una atmósfera **fría, áspera y enfermiza.**

La piel conservará cierta presencia cromática para mantener la humanidad de los personajes, pero evitando tonos cálidos. El contraste será contenido en las altas luces y profundo en las sombras, permitiendo que determinadas zonas de la imagen desaparezcan progresivamente en la oscuridad.

Los planos que retratan al niño reproducirán una estética "Caravaggo" más marcada, pero utilizando una paleta moderna y contenida.

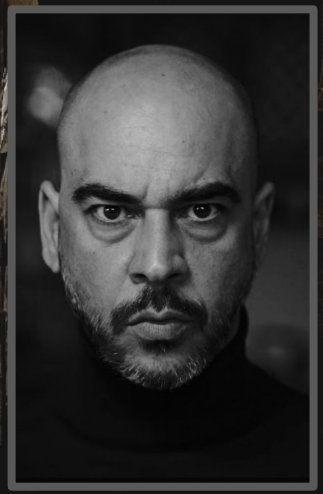


LOS AUTORES



ENRICA ROBERTA MARTINO

CO-GUIONISTA, DIRECTORA Y PRODUCTORA EJECUTIVA



AARÓN GÓMEZ

CO-GUIONISTA

NOTA DE LOS CO-AUTORES

El protagonista está inspirado en una persona real, un niño de diez años con autismo no verbal de nombre Dorian, hijo de Enrica Roberta Martino. Ambos conviven con Aarón Gómez.

La observación del progreso —lento pero tenaz— de la inclusión social y la adaptación del mundo a los más vulnerables, inspiró el ensayo y la pregunta que articulan esta historia:

¿Qué vida habría tenido Dorian a principios del siglo XX?

Antes de oficializar el diagnóstico del espectro autista, las características del trastorno (limitaciones en el lenguaje verbal, hipersensibilidad a los ruidos, tendencia al aislamiento social y crisis emotivas frente a las frustraciones) condenaron a muchos niños y adolescentes a la reclusión en hospitales psiquiátricos o en los sótanos de los hospitales civiles de provincia.
La historia que queremos contar utiliza el lienzo de la imaginación y los colores de la verdad para proyectar en el pasado, y en el contexto fantástico de una epidemia que aniquila el mundo, el ensayo filosófico en qué se basa la historia.



BIO-FILMOGRAFÍA

ENRICA ROBERTA MARTINO, Caserta (Italia) 1981

Cuento con más de veinte años de experiencia internacional en la producción de cine, televisión y publicidad. Desde 2011 desarrollo mi carrera en Canarias, donde comencé colaborando con la **Film Commission** en la promoción de los incentivos fiscales del archipiélago y la atención a productoras nacionales e internacionales. Posteriormente, entre 2021 y 2022, trabajé como técnica de gestión cultural en el departamento Audiovisual del **Instituto Canario de Desarrollo Cultural (Canary Islands Film)**, contribuyendo al impulso y posicionamiento del sector audiovisual canario. Mi trayectoria incluye proyectos internacionales como **Fast & Furious 6**, donde coordiné el scouting para Sur Film Production & Services, y **Exodus: Gods and Kings**, de Ridley Scott, en cuyo departamento de VFX participé. En 2015 representé a Canarias en Los Ángeles ante la **Motion Picture Association of America (MPAA)**, presentando los incentivos fiscales del archipiélago a la industria audiovisual estadounidense.

He desarrollado gran parte de mi carrera como **Location Manager, Production Manager, Fixer y productora**, participando en largometrajes como *Operación Concha* y *Solo*, así como en la serie *La Templanza*.

Entre 2023 y 2024 lideré la implantación de la sede de Tenerife de **22DOGS VFX**, estudio internacional de efectos visuales, y desde junio de 2024 formo parte de **ISII Group**, donde participo en el desarrollo integral de proyectos audiovisuales, entre ellos la superproducción *Trinidad*. Mi experiencia combina la gestión logística y financiera con una marcada sensibilidad artística, desarrollada a través de años de análisis y producción de historias. La **Producción Delegada del largometraje *Mi Zona***, ópera prima de Cristian Beteta, supuso un paso decisivo en mi evolución profesional y la convergencia de mi experiencia en producción, estrategia y desarrollo creativo.

Durante más de veinte años he trabajado para hacer realidad las historias de otros. **DORIAN representa el paso natural hacia la creación de las mías**, asumiendo por primera vez los roles de **co-guionista, directora y Productora Ejecutiva**. Lo hago desde una perspectiva profundamente ligada a la producción: consciente de que cada palabra escrita tiene consecuencias en el presupuesto, en la puesta en escena, en la pantalla y, finalmente, en el espectador.

BIO-FILMOGRAFÍA

AARÓN GÓMEZ, Tenerife 1981

Aarón Gómez (Tenerife, 1981) es guionista, actor, escritor, humorista y presentador. Su trayectoria artística se caracteriza por la combinación de la escritura, la interpretación y la creación de proyectos audiovisuales en los que el humor convive con una mirada profundamente humana.

Como **guionista** desarrolla proyectos de largometraje, cortometraje y televisión, explorando historias en las que la emoción, el absurdo y la reflexión encuentran un equilibrio propio. Su experiencia como actor le ha permitido construir una escritura especialmente atenta al ritmo, el diálogo y la verdad de los personajes.

En el ámbito literario es autor de **"La digestión del mundo"**, prosa poética que refleja una voz personal marcada por la observación, la reflexión y el humor. Actualmente trabaja en su segundo libro, "De nada", continuando una línea de escritura que transita entre lo poético, lo narrativo y el pensamiento. Como actor obtuvo un amplio reconocimiento por su interpretación protagonista en el cortometraje **"Como yo te amo"**, nominado al Premio Goya al Mejor Cortometraje de Ficción.

Por este trabajo recibió diversos galardones a Mejor Actor en festivales nacionales e internacionales. Posteriormente ha participado en producciones como **"Descarrilados"**, **"Fogueo"**, **"Odio el verano"**, **"Normas para una página de sucesos"**, **"Coartadas"**, **"Desde Arriba" y "Trinidad"**, además de series como **"Hierro"**, **"En fin" y "Mambo"**. Paralelamente, ha desarrollado una amplia trayectoria como creador escénico y presentador, escribiendo y protagonizando espectáculos propios y dirigiendo el programa **Una Mala Noche**, emitido por Televisión Canaria.

Su trabajo creativo se articula en torno a una misma inquietud: utilizar la ficción y el humor como herramientas para explorar la complejidad de las relaciones humanas, la identidad y la fragilidad, desde una voz autoral que busca emocionar sin renunciar a la ironía.

EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

FOTOGRAFÍA

Juanmi Márquez, Valencia 1979. Técnico Superior en realización de audiovisuales y espectáculos. Máster en Dirección de Fotografía Cinematográfica (ESCAC Escuela Superior de cine y audiovisuales de Cataluña). Master en Operación con cámaras de Alta Definición (Digital Open Gate)

CINE Director de Fotografía de los largometrajes; Bunker, Project 12, Misfortune de Ron Hopper, Cuanto me queda, Ni contigo ni sin mí.

TV Director de Fotografía de las series Phenomena y La Noche del Crimen, con un total de 39 capítulos para Televisión Canaria.

PUBLICIDAD Director de Fotografía de más de 150 spots publicitarios a nivel nacional e internacional entre los que cabe destacar; Coca-Cola, Levis, 7Up, Manor, UPC on Demand, Virgin, Guggenheim Bilbao, Gobierno de España



EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

DISEÑO DE VESTUARIO

Débora del Pino trabaja en la industria cinematográfica desde 2006, donde ha desarrollado una amplia experiencia en el departamento de vestuario en cine y televisión, tanto en producciones nacionales como internacionales. Ha desempeñado diferentes funciones, desde *stand-by* —entre ellas en *Zoolander 2*, como responsable de Penélope Cruz— hasta ayudante de diseño, supervisora y responsable de vestuario de figuración.



En los últimos años ha desarrollado su carrera como **diseñadora de vestuario**, construyendo los personajes desde el guion, su psicología, contexto e historia personal. Su trabajo busca que el vestuario funcione como una **segunda piel del personaje**, aportando narrativa, identidad y emoción a través de la imagen.

Su experiencia en diferentes áreas del departamento y su especial atención al detalle la convierten en una profesional especialmente adecuada para abordar el **rigor histórico y la propuesta estética de *DORIAN***.

EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN



Elena Alvarez cuenta con más de 15 años de experiencia como **Productora Ejecutiva, Directora de Producción y Jefa de Producción** en proyectos nacionales e internacionales.

Inició su trayectoria cinematográfica en 2005, participando en cortometrajes como *Voice Over*, de Martín Rosete —galardonado con 26 premios y 17 nominaciones internacionales—, y desarrollando paralelamente una amplia experiencia en producción publicitaria para marcas como **Vodafone, Repsol, Iberia, Toyota, Hyundai, Fiat y Ron Barceló**, entre otras.

En 2013 formó parte del equipo de producción de ***Exodus: Dioses y Reyes***, dirigida por Ridley Scott. Posteriormente participó en largometrajes como ***Extraterrestres***, *Evolution* —Premio Especial del Jurado y Mejor Fotografía en San Sebastián 2015—, *Girls with Balls*, *La Viajante* y *Rendir los Machos*, desempeñando diferentes funciones de producción.

Su trayectoria combina **gestión, dirección de producción y coordinación de equipos**, con una amplia experiencia en el desarrollo integral de proyectos audiovisuales.

Recientemente ha compartido proyecto con **Enrica Roberta Martino**, asumiendo Elena la Dirección de Producción y Enrica la Producción Delegada. Esta experiencia consolidó una relación profesional basada en la **confianza y una visión compartida de la producción**, que ambas trasladan ahora al desarrollo de *DORIAN*.

EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

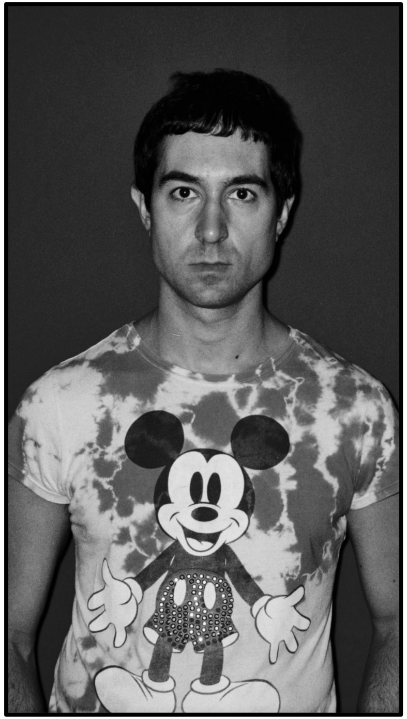
R[illegible]z de Tenerife, es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna, especializado en Pintura. Su trayectoria artística se ha desarrollado también en Madrid y Berlín gracias a diversas becas de movilidad.

Trabaja como **artista de concepto, storyboarder y supervisor de animáticas** en producciones internacionales, publicitarias y cinematográficas, colaborando con productoras como Letko, Squirrel, La Casa Animada y SIA. Su trabajo se centra en la **construcción visual del relato, la planificación narrativa y la creación de atmósferas.**

Paralelamente, desarrolla su faceta como ilustrador para editoriales y proyectos de investigación histórica, además de realizar retratos y obra de arte sacro, presente en instituciones como el Museo Diocesano de Arte Sacro de Las Palmas de Gran Canaria.

STORYBOARD

"Estoy especialmente entusiasmado con DORIAN por el protagonismo que tienen los dibujos en la historia. Me interesa trabajar sobre ellos como una extensión de la imaginación y la forma de percibir el mundo del protagonista, convirtiéndolos en una pieza esencial de su universo fantástico y emocional."



EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

SONIDO DIRECTO

Miguel Herrera "Alpert" es técnico de sonido y mezclador con amplia experiencia en rodajes de ficción, publicidad, televisión y cortometrajes. Afincado en Tenerife ha trabajado como mixer en producciones como *Mi Zona*, *Trazos ocultos*, *Vulkanhaizer*, *Días de agosto*, *Trinidad* y *The Head* (Apple TV), además de desempeñarse como boom operator en proyectos internacionales como F*ísica o química*,*The Road Trip*,*Crossfire* (BBC), *El Zorro* (Amazon) y *La Templanza*.

Cuenta también con experiencia en televisión, publicidad y más de 25 cortometrajes.



POST PRODUCCIÓN DE SONIDO

Eduardo Cubillo Blasco cuenta con más de 15 años de experiencia en el sector audiovisual, desarrollando su trayectoria como director, guionista, productor y especialista en postproducción de imagen y sonido. Ha dirigido y producido diversos largometrajes documentales, y acaba de finalizar el rodaje de su Opera Prima de ficción "La Cathedrale".

Su especial relación con la **música, el diseño sonoro y la postproducción de audio** resulta especialmente relevante para *DORIAN*, que delega muchos significantes en elemento sonoro.



Por su perfil multidisciplinar y su sensibilidad hacia la construcción sonora, se considera una figura especialmente adecuada para desarrollar la postproducción y el universo sonoro de *DORIAN*.

EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

SFX



Sarah Hernández Eixaguirre es maquilladora y diseñadora especializada en caracterización, maquillaje FX, prostéticos y posticería, con una amplia trayectoria en cine, televisión, publicidad y espectáculos.

Ha trabajado como jefa de departamento, diseñadora, maquilladora y coordinadora en producciones como **The Foundation** para Apple TV+, **El Zorro** para Amazon Prime y diversos largometrajes y cortometrajes. Su experiencia abarca desde el **diseño y creación de prótesis** y caracterizaciones hasta su aplicación en rodaje, combinando una sólida formación técnica con una marcada sensibilidad creativa. También desarrolla una importante labor como formadora de maquillaje profesional y caracterización FX, habiendo impartido cursos y talleres en escuelas especializadas e instituciones como el Instituto del Cine de Canarias.

VFX



IGNACIO CAICOYA es supervisor y productor de efectos visuales con más de 15 años de experiencia en la industria cinematográfica internacional.

Ha desarrollado su trayectoria en estudios de referencia como **Industrial Light & Magic (ILM)**, **Double Negative (DNEG) y El Ranchito**, participando en producciones como *Interstellar*, *Ex Machina*, *Avengers: Infinity War*, *Wonder Woman*, *Aquaman*, *Bumblebee* y *John Wick: Parabellum*. Ha formado parte de equipos galardonados con **dos Premios Óscar a los Mejores Efectos Visuales**, por *Interstellar* y *Ex Machina*, además de un **Premio Goya** por *The Unbeatables*. Afincado en Tenerife, es fundador y director de **Flaming Frames**, estudio especializado en supervisión y producción de VFX, desde donde trabaja actualmente en proyectos nacionales e internacionales.

PLAN DE FINANCIACIÓN

FUENTE DE FINANCIACIÓN	IMPORTE (€)	%
Ayuda Gobierno de Canarias	20.000,00	72,94 %
Fondo propios	3.306,83	12,06 %
Patrocinio Asociaciones Socio-sanitarias	2.056,49	7,50 %
Aportación de la productora	2.056,48	7,50 %
TOTAL FINANCIACIÓN	**27.419,80**	**100,00 %**

CRONOGRAMA DE TRABAJO

El plan de trabajo condensa en una semana 3 días de preparación y 2 días de rodaje. Se utilizará el mismo decorado natural (casa de campo), donde se ambientará una de las estancia como celda. El menor protagonista tendrá una sola sesión y no presenciará ni participará a la grabación de escena que prevén peleas, utilizo de sangre o figuración caracterizada como infectados.

marzo 2027	lun 01	mar 02	mie 03	jue 04	vie 05	sab 06	dom 07	lun 08	mar 09	mie 10	jue 11	vie 12
DÍA DE TRABAJO	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
PREPRODUCCIÓN						—	—					
RODAJE						—	—					
POSTPRODUCCIÓN												

	Reunión de producción. Lectura de guion con equipo técnico y artístico.
	Localizaciones técnicas. Revisión Plan de rodaje. Ambientación Vestuario y atrezzo y decorado.
	Ensayos. Pruebas de cámara, vestuario y maquillaje. Ensayos de acción. Efectos especiales.
	Dorian / Madre = casa y celda. Plates VFX, detalles dibujos. Sombras reflejada en el niño
	Madre /Doble Dorian / Especialistas = casa y celda. Pelea, FX, mordiscos, sangre
	Ingesta de material.Copias de seguridad. Selección de tomas . Pre Montaje.
	Primer montaje.Revisión con dirección. Ajustes narrativos.
	Montaje definitivo.Transiciones.Fundidos.
	Diseño sonoro.Foley. Ambientes. Mezcla. Música
	Corrección de color.VFX.Rótulos finales. Visionado

PLAN DE MARKETING Y EXPLOTACIÓN

Dorian reúne elementos de terror apocalíptico, drama y temáticas sociales, condensando en pocos minutos la esencia del proyecto de largometraje homónimo, actualmente en fase de escritura. Es un relato de personajes y temáticas universales. Los protagonistas son arquetipos. Las localizaciones y el diseño son extrapolados del imaginario colectivo. El minimalismo de los diálogos es coherente al uso del lenguaje del personaje autista no verbal. Esto facilita su exportación en la versión española o bien, una posible versión en inglés a posteriori, en el formato de largometraje. El cuento cinematográfico se vale de lo simbólico y mezcla el género de terror apocalíptico con argumentos sociales que siempre más se están abriendo camino en las narrativas actuales, incrustando todo en un contexto de época que favorece la estética y lo visual.



1. **Posicionamiento**
2. **El eje histórico**
3. **Cine fantástico, histórico y social**
4. **Estrategia de festivales**
5. **Material Promocional**
6. **Impacto social y educativo**
7. **Estrategia de explotación**
8. **Concepto de posicionamiento y campaña**

POSICIONAMIENTO

DORIAN es un cortometraje de ficción que combina **drama, cine fantástico y una dimensión histórica y social** para reflexionar sobre la neurodiversidad, la diferencia y la forma en que la sociedad ha tratado a las personas que se alejaban de los patrones considerados «normales».

La historia está ambientada a **principios del siglo XX**, una elección narrativa que cumple una doble función.

Por un lado, permite construir una **poética visual propia**, vinculada a una época de grandes contrastes, donde conviven la realidad cotidiana, la imaginación y una atmósfera inquietante que conecta con el universo fantástico de la película.

Por otro, la ambientación histórica permite plantear una cuestión fundamental:

> **Las personas neurodivergentes siempre han existido; lo que ha cambiado a lo largo de la historia es la manera en que la sociedad las ha identificado, comprendido y tratado.**

En el contexto histórico en el que se desarrolla DORIAN, todavía no existían los conocimientos actuales sobre el autismo ni los modelos contemporáneos de inclusión y neurodiversidad. Muchas personas cuyas características hoy podrían entenderse desde el espectro autista u otras formas de neurodivergencia fueron **interpretadas desde la enfermedad, la desviación o la peligrosidad**, quedando en numerosos casos sometidas a aislamiento, reclusión y diferentes formas de violencia institucional.

EL EJE HISTÓRICO

Uno de los principales elementos diferenciales de **DORIAN** es relatar las características del espectro en un contexto histórico

La neurodiversidad siempre ha formado parte de la humanidad.

Lo que ha evolucionado es nuestra capacidad para reconocerla, comprenderla y defender los derechos de las personas que la representan.

La ambientación a principios del siglo XX permite mostrar un momento histórico anterior a la consolidación de los actuales modelos de comprensión del autismo y de la neurodiversidad, en qué las características del trastorno podían conducir a la **segregación y violencia institucional.**

CINE FANTÁSTICO, HISTÓRICO Y SOCIAL

El componente fantástico permite trasladar esta reflexión a un lenguaje cinematográfico accesible y emocional.

La película podrá posicionarse simultáneamente dentro de tres circuitos:

CINE FANTÁSTICO Por su universo visual, atmósfera y elementos de género.

CINE HISTÓRICO Por recuperar la memoria sobre la exclusión y la violencia institucional.

CINE SOBRE NEURODIVERSIDAD Por su aproximación a la experiencia de una persona autista y no verbal.

ESTRATEGIA DE FESTIVALES

La estrategia se desarrollará en tres circuitos complementarios.

CIRCUITO 1 — PRESTIGIO CINEMATOGRÁFICO

- Festival de Cine Fantástico de Sitges
- ALCINE – Festival de Cine de Alcalá de Henares
- Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canaria
- Festival de Málaga

CIRCUITO 2 — FANTÁSTICO INTERNACIONAL

- BIFFF – Brussels International Fantastic Film Festival
- Fantasia International Film Festival
- Isla Calavera
- Fantasporto
- Screamfest
- Leeds International Film Festival

CIRCUITO 3 — INCLUSIÓN Y NEURODIVERSIDAD

- ReelAbilities Film Festival
- DisABILITY Film Festival Leuven
- Oska Bright Film Festival

MATERIAL PROMOCIONAL

Como material promocional del cortometraje **DORIAN**, queremos aprovechar la gráfica manual desarrollada durante el proceso creativo, especialmente los dibujos, trazos y **storyboards**, para transformarlos en una pieza editorial con formato de **cómic**. La propuesta de una novela gráfica breve busca trasladar al público el universo visual del cortometraje de una manera directa, artística y diferencial, haciendo que el propio proceso gráfico forme parte de su promoción. En las páginas finales se incorporarán los **contactos**, **créditos y la información necesaria para la presentación**, **distribución y venta del proyecto**, convirtiendo la pieza en una herramienta polivalente.

IMPACTO SOCIAL Y EDUCATIVO

La dimensión histórica permitirá ampliar considerablemente el recorrido de la película.

Además de las asociaciones de autismo y discapacidad, se podrá dirigir a:

Facultades de Psicología, Facultades de Medicina, Facultades de Historia, Facultades de Educación, Universidades, Centros de investigación, Museos y espacios culturales, Jornadas sobre salud mental, Jornadas sobre discapacidad y derechos humanos, autismo y neurodiversidad, historia de la psiquiatría, institucionalización, violencia institucional, evolución hacia la inclusión.

Esto proporciona al cortometraje una **segunda vida de explotación cultural y educativa** más allá de su recorrido cinematográfico.

ESTRATEGIA DE EXPLOTACIÓN

La estrategia se desarrollará en cuatro ventanas:

1. FESTIVALES
Estreno y recorrido nacional e internacional.

2. PREMIOS Y PRENSA
Utilización de selecciones y premios para aumentar la visibilidad.

3. DISTRIBUCIÓN
Televisión, plataformas y distribución digital.

4. IMPACTO SOCIAL
Proyecciones, universidades, asociaciones, centros educativos y coloquios.

El objetivo es que DORIAN tenga simultáneamente **una carrera cinematográfica y una vida cultural y social propia.**

CONCEPTO DE POSICIONAMIENTO Y CAMPAÑA

Aunque el elemento más innovador de *DORIAN* es emplear un actor con autismo no verbal en un proyecto de ficción y además de género, la estrategia de venta se apoyará principalmente en el contenido.

DORIAN pretende aportar su granito de arena en el proceso de inclusión y sostenibilidad en el sector audiovisual, pero no quiere enfocar en eso su valor comercial.

La comunicación general del proyecto podrá resumirse en:

HUBO UN TIEMPO EN QUE LES LLAMÁBAMOS MONSTRUOS



CONTACTOS

Productora:
info@lagaveta.net

Directora y Productora Ejecutiva:
robertaescultural@gmail.com
+34 651629577

GRACIAS