LOS DELIRANTES

DOSSIER

Terror - 90′ - Color - Español/Inglés

ÍNDICE:

SINOPSIS BREVE: PAG. 3

SINOPSIS ARGUMENTAL: PAG. 4

PREMISA: PAG. 6

LENGUAJE: PAG. 8

PERSONAJES: PAG. 9

EL COLOR: PAG. 15

TRATAMIENTO SONORO: PAG. 16

LOCALIZACIONES: PAG. 17

BIO DE LA GUIONISTA: PAG. 19

EQUIPO TÉCNICO ARTÍSTICO: PAG. 20

PLANIFICACIÓN DEL RODAJE: PAG. 26

PLAN DE FINANCIACIÓN: PAG. 27

RESUMEN PRESUPUESTO: PAG. 28

POSICIONAMIENTO: PAG. 29

DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA: PAG. 30

MATERIAL PROMOCIONAL - IMPACTO SOCIAL Y EDUCATIVO: PAG. 31

CONTACTO: PAG. 32

SINOPSIS BREVE

LOS DELIRANTES es una historia de ficción inspirada en una realidad silenciada.

A través de la mirada de un niño especial, la película recupera la memoria de quienes fueron privados de su libertad por ser diferentes.

Tenerife, 1906. Una epidemia de locura sanguinaria reduce hombres y mujeres a una senilidad repentina y violenta. Los Delirantes se nutren de la sangre de niños, y los que que se interponen para defender a sus pequeños, acaban mordidos y por consecuencia, contagiados.
Un chico de 12 años con una severa discapacidad mental y con una extraordinaria habilidad por el dibujo, se refugia junto con su familia en una casa aislada, donde transcurre 8 años. Su madre se convierte en una sobreviviente guerrera para defenderle de todo tipo de peligro.
Hasta que la realidad se desvela.

Sinopsis Argumental

A principios del siglo XX en la isla de Tenerife, Dorian, un chico de doce años, que hoy sería diagnosticado autista, es clasificado como individuo peligroso afectado por "demencia precoz". Tras un accidente por el que se malinterpreta a Dorian como violento, las autoridades ordenaron su ingreso en un manicomio. En el momento en que el niño con su familia (compuesta por madre, padre, y hermana adolescente) se preparan para ir en carruaje al sanatorio, la gente en las calles se comporta de forma errática, cada vez más agresiva. Lo que parecen altercados aislados pronto revelan el origen de una epidemia de locura y violencia. Los Delirantes -imbuídos por una deshidratación profunda y repentina que les agrieta la piel, encanece el pelo y les hace sentir un calor insoportable- se vuelven agresivos y desarrollan un impulso carnívoro hacia los niños, contagiando mediante mordiscos a cualquiera que se interponga para defenderlos. En cuestión de minutos la ciudad se transforma en un infierno. La familia consigue huir en carruaje a través del caos y refugiarse en una casa de campo aislada. Los días pasan y los víveres se agotan. Desesperados, el padre y la hija salen en busca de comida mientras la madre permanece en la casa con el niño. Nunca regresan. Poco después de la partida de su marido y su hija, y tras luchar contra los Delirantes que desde la ciudad migran hacia el campo, la madre de Dorian se ve obligada a amputarse el brazo tras recibir un mordisco de un infectado. La misión de proteger a su hijo vulnerable la convierte en guerrera. Ocho años después, Dorian se ha convertido en un joven hermoso, silencioso y con una habilidad excelente con el dibujo, capaz de leer y escribir aunque pronuncia pocas palabras. Un día aparece una joven de 20 años, de marcados rasgos canarios.

Hambrienta y aterrada, busca refugio. La madre decide acogerla. Con el tiempo entre los dos jóvenes nace un vínculo inesperado: una relación espontánea, pura y profundamente humana, difícil de encajar en su época y quizá posible solo en el contexto del fin del mundo..
La madre los observa con sentimientos encontrados. El hecho de haber quebrado su equilibrio y el lugar que ocupaba en la vida de su hijo ya es suficiente para percibir a la joven como una amenaza. Pero cuando la relación entre los dos muchachos pasa al plano físico y sexual, el conflicto entre ambas mujeres crece hasta estallar. Dorian, incapaz de expresarse, no puede elegir ni mediar. Llegando a enfrentarse físicamente, la madre obliga a que la joven se marche. El chico se encierra en sí mismo y rehúsa cualquier acercamiento de la madre. Cegada por la rabia y el miedo, la mujer no es capaz de hacer frente a una horda de Delirantes que se ha aproximado a la casa y va a por Dorian. Lucha con desesperación, pero esta vez no basta. Falta un brazo. Son demasiados. Cuando todo parece perdido, la joven regresa. Juntas consiguen aniquilar a los infectados y salvar a Dorian. En el silencio que sigue a la batalla, la mujer comprende que el amor entre los dos jóvenes es verdadero. La joven finalmente empatiza con la mujer, comprendiendo que Dorian, aún adulto, siempre será presa de los Delirantes por su naturaleza pura. Ese cuento termina, pero sigue el de la realidad: con uniforme de enfermera y sin un brazo, la mujer saca al jóven de la celda de dementes del Hospital de Nuestra Señora de Los Desamparados en Santa Cruz de Tenerife, y lo acompaña a la sala de visita. Dorian la sigue dejando en el suelo un ábaco descolorido y los dibujos del fin del mundo que imaginó.
Todo lo que ha ocurrido desde el momento del diagnóstico, cuando el tiempo se ha parado para Dorian, es una ensoñación de un joven autista internado en un manicomio, cuya madre ha decidido prestar servicio voluntario como enfermera para poder estar junto a él.

PREMISA

Los Delirantes desarrolla en un solo 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 1906 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 su madre enfermera en guerrera. En el momento en que el médico dictamina el diagnóstico y la reclusión, para Dorian **el tiempo se para**. Lo que ocurre después, es una pesadilla que de alguna forma le ayuda a huir de su miserable realidad. En esa visión personal de su experiencia de reclusión, todo el mundo es zurdo. El viento, la calima, el eclipse, son todos acontecimientos terroríficos. Los pacientes del sanatorio se convierten en Delirantes sedientos de sangre de niños. 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.





El protagonista está inspirado en una persona real, un niño de diez años con autismo no verbal de nombre Dorian. 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 han sido el motor de 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 calabozos de los hospitales civiles de provincia. La historia 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.



La ambientación ofrece la posibilidad de recrear un retrato histórico de la isla de Tenerife, de sus costumbres, tradiciones, y cultura culinaria y musical. Para el rigor histórico y clínico, el guion cuenta con el asesoramiento del psiquiatra Eduardo Vera Barrio y de la arquitecta urbanista Ágata Gómez.

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: ***Los Delirante*** pretende abordar el sonido y el signo visual desde una perspectiva creativa, simbólica y científica.

El enfoque de la percepción subjetiva del autismo, (condición que altera, amplifica y distorsiona los sonidos, y que enfatiza los elementos visuales y lumínicos), puede aportar a la historia.

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. La densidad dramática se destiende puntualmente a través de momentos de comedia, cotidianidad y realidad histórica popular.

La película, concebida para tener su primer contacto con el público cinéfilo en sala, aspira a lograr un nivel estético y formal elevado, combinado códigos visuales y sonoros consolidados con experimentación y lenguaje propio.

PERSONAJES



Los Delirantes retrata la violencia extrema del fin del mundo para crear una paradoja frente a cómo se clasificaba el autismo en aquella época: locura.

Un reto complejo que exige una dramaturgia simplificada, de pocos personajes, para que la arquitectura dramática de sus retratos sea sólida. Los protagonistas, de hecho, son arquetipos, que atraviesan de un cabo al otro de su arco psicológico las tres temáticas principales: diversidad VS enfermedad mental, conflicto entre amor y protección y el derecho a la sexoafectividad de las personas con autismo. En este sentido, la curva de personaje es más bien una recta que se expande.

No cambian su esencia. La amplifican.

PERSONAJES



La Madre: Mujer de principios del siglo XX, de origen británica, integrada en Tenerife y en el orden social de su tiempo: esposa, ama de casa, madre protectora. Goza la condición privilegiada de un matrimonio feliz y respetuoso, que le ofrece la posibilidad de tener contacto con la cultura y el arte. Aún así vive dentro de las normas y prejuicios de su época, aceptando el diagnóstico del hijo y el destino que la sociedad le impone. La epidemia destruye el mundo que conoce, pero también le da una segunda oportunidad con su hijo. Este suceso, junto a la desaparición del marido y la hija, amplifica su misión de madre protectora llegando a convertirse en una luchadora invicta. Aprende a matar, a defender la casa y a proteger a su hijo en un mundo salvaje. Su misión se vuelve absoluta: proteger al niño a cualquier precio. Es una madre guerrera. Metáfora de todas las madres de niños con necesidades especiales que luchan para protegerlos, en cualquier sociedad, época y circunstancia.

La llegada de la joven rompe el equilibrio pero no su forma de ser. Por primera vez en años, la madre percibe algo que no puede controlar: el nacimiento del amor entre los dos jóvenes. Este amor amenaza su misión y despierta sus miedos más profundos: perder a su hijo y dejar de ser necesaria. Su reacción es defensiva y violenta. Su mundo entero se basa en que su hijo es especial y vulnerable, por lo tanto, nunca tuvo en cuenta la posibilidad de verle involucrado en un romance. El clímax ocurre cuando los Delirantes atacan la casa y la madre, con un solo brazo, ya no puede salvar a su hijo sola. Cuando la joven regresa y juntas consiguen aniquilar la horda, la mujer comprende finalmente que su misión de proteger a su hijo se está expandiendo hacia nuevos horizontes.

PERSONAJES

Dorian: Diagnosticado como demente y peligroso con 12 años. Su mundo interior es rico, pero su manera de comunicar es indescifrable para la mayoría. Altas capacidades en el dibujo. Es particularmente sensible a los ruidos fuertes, rasgo muy común entre las personas del espectro y que le lleva a experimentar una crisis en un lugar público, hecho que lo condena a la reclusión . La intolerancia al ruido también aumenta su vulnerabilidad frente a los Delirantes, cuya característica más aterradora es un chillido incesante y desgarrador. Paradójicamente la epidemia lo salva del manicomio y del juicio y rechazo de la sociedad. Durante los años en la casa vive protegido por la madre. Aprende a leer y escribir, pero permanece emocionalmente dependiente de ella. Su universo es pequeño, controlado y repetitivo. La llegada de la joven introduce algo completamente nuevo: la reciprocidad emocional y el amor físico. A través de ella descubre el deseo, nuevas maneras de comunicar y la posibilidad de un vínculo adulto. Eso no cambia en su esencia, pero su mundo se expande.





El personaje puede ser interpretado por actores de cualquier nacionalidad, y posiblemente neurodivergentes, por la casi ausencia de texto.
En honor al niño que ha inspirado la historia, tendrá su nombre.

PERSONAJES

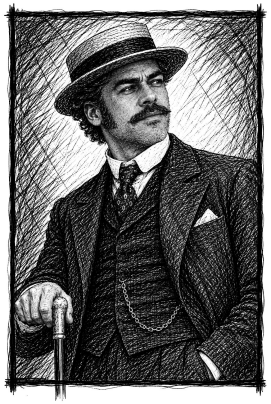
La Joven: Fenotipo y habilidades de una guerrera de descendencia *guanche*.
Aparece como una superviviente solitaria. Una niña que ha crecido en un mundo hostil, hambrienta, desconfiada, sin raíces, con limitaciones en el lenguaje. No sabemos casi nada de ella, y la vigilamos a través de la madre.
Al entrar en la casa encuentra algo inesperado: humanidad y afecto. Algo que le ha sido arrebatado y había olvidado. Su relación con el joven se construye desde la curiosidad y la ternura. Aprende a comunicarse con él más allá de las palabras. Su presencia viene a romper el equilibrio y desata el conflicto con la madre, que la percibe como una amenaza. Cuando la tensión estalla, la situación la supera y se ve obligada a marcharse. Su regreso en el momento crítico demuestra que su vínculo con el joven y con su madre es genuino y que está dispuesta a luchar por ello.



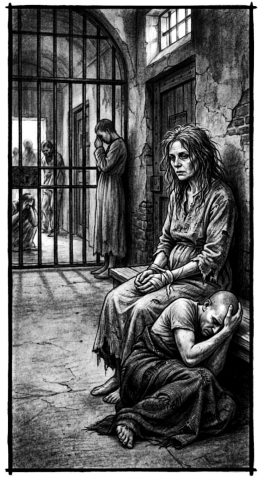
La Hermana: Es la madurez hecha persona. Serena y extraordinariamente responsable, posee una inteligencia emocional extraordinaria. Es la que coge las riendas sin desplazar a la autoridad de los adultos. Cuando el destino de su hermano resulta inevitable, es ella quien toma la decisión que cambiará el rumbo de la historia. Renuncia, sin dramatismo, a su vínculo maternal para garantizar que su hermano nunca afronte solo la condena a apocalipsis que el mundo le ha sentenciado.



PERSONAJES



El Padre: Canario de nacimiento. Corredor de fincas, culto, elocuente y dotado de un fino sentido del humor. Caracteriza la cultura local. Es un hombre ingenioso, acostumbrado a utilizar la palabra como herramienta para salir de los problemas, recurriendo a veces a la teatralidad. Su ironía y su capacidad para improvisar alivian constantemente la tensión familiar, convirtiéndose en el contrapunto cómico de la historia.
Su aparente ligereza esconde una enorme capacidad de sacrificio y un amor incondicional por su familia.



Los Enfermos del Sanatorio: El pasillo de las celdas de dementes de Nuestra Señora de los Desamparados es un escaparate de la miseria y de la violencia institucional con la que la sociedad trató durante siglos a quienes eran diferentes. Sucio, húmedo, oscuro y lleno de cicatrices, el pasillo es un ecosistema donde conviven la genialidad, la inocencia, el delirio, el trauma, la discapacidad y el abuso. En ese contexto aparecen personajes universales. La intención es que sean interpretados por figuras reales del panorama cultural canario, con sus propias palabras o habilidades. El juego no pretende convertir la escena en un desfile de celebridades, sino provocar una reflexión: en el siglo equivocado muchas personas admiradas por su creatividad, su pensamiento crítico o su singularidad hubieran acabado encerradas en un lugar como éste. El recorrido alterna momentos de humor, ternura e incomodidad. La locura nunca es el chiste, pero el humor, como el arte, están vinculados al concepto de “locura”, que se amplía, expande y se integra, conforme al progreso social.

PERSONAJES

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 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.

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.

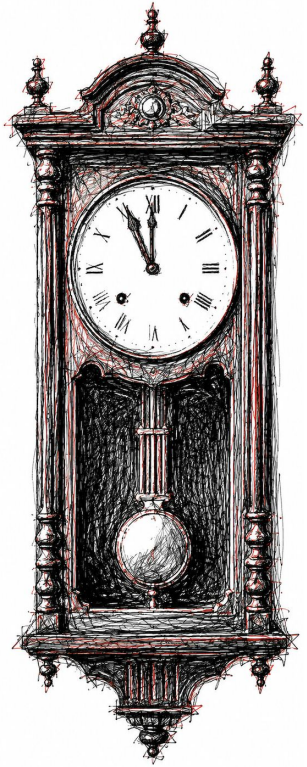
Predominarán los **azules grisáceos, verdes apagados, ocres sucios y tonos piedra**, con una reducción general de la saturación y negros profundos, construyendo una atmósfera **fría, áspera y enfermiza**.

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.



TRATAMIENTO SONORO



La idea es magnificar los foley y el sonido ambiente para remarcar la línea creativa (motivada por una base clínica) de amplificar/distorsionar los sonidos en coherencia a la percepción de las personas con autismo, donde y cuando la narrativa lo requiera.



Una parte del acompañamiento musical será **obra original** de **Satomi Morimoto**, compositora japonesa, cantante lírica y virtuosa del piano afincada en Canarias. Actualmente es integrante de la Orquesta Sinfónica de Tenerife como pianista y soprano solista.

Satomi se ocupará de elaborar y ejecutar (en clave jazz fusionado con música clásica) las ***versiones*** de temas "pop" que compondrán la otra parte del universo musical de ***Los Delirantes.***

La película ofrece además un homenaje a la **tradición musical canaria**, poniendo en escena música **diegética** popular

LOCALIZACIONES



En **La Casa de Campo** se ambienta más del 50% de la historia. Está ubicada al límite del parque temático Sioux City en Gran Canaria. 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 en esa época se ubicaban **el Hospital Nuestra Señora De Los Desamparados,** actualmente Museo de la Naturaleza y el Hombre. La idea es recrear la localización de los pasillos y celdas en plató a partir de los planos originales del edificio. La arquitecta urbanista **Agatha Gómez,** a cargo de la búsqueda historiográfica, asesorará el departamento de arte.

LOCALIZACIONES







Plaza De La Pila
Icod de Los Vinos

Perla de la arquitectura colonial de Tenerife, conserva casi intacto su aspecto originario. En la localización, envuelta por la **calima**, se ambiente el estallido de la epidemia de *Los Delirantes*.

Las dimensiones de la plaza son ideales para ubicar la casa familiar en el lado del Museo de la Malvasía y poder interactuar visualmente con lo que ocurre al otro lado. En los interiores de **Casa Cáceres**, en la misma plaza, se puede ambientar el **Despacho del Médico INT y La casa familiar INT.**

BIO-FILMOGRAFÍA DE LA GUIONISTA

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 a octubre del 2026 he formado parte de **ISII Group**, donde he participado 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 artistas y directores.

LOS DELIRANTES es el primer paso oficial hacia el *storytelling* cinematográfico, consciente de que cada palabra escrita tiene consecuencias en el presupuesto, en la puesta en escena, en la pantalla y, finalmente, en el espectador.

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

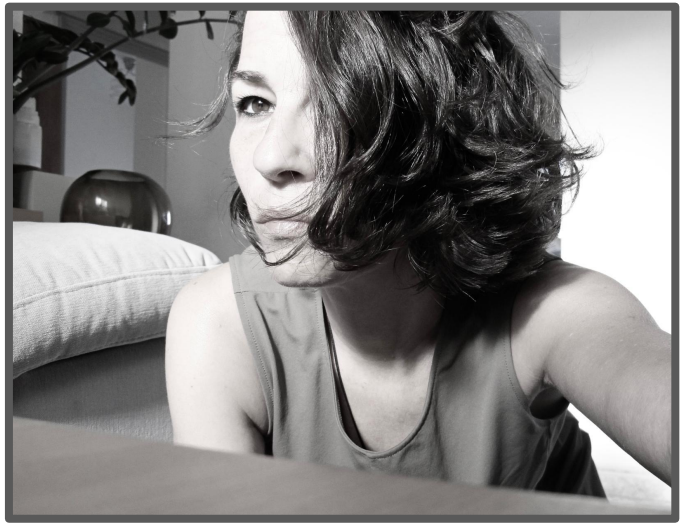


EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

DIRECCIÓN DE ARTE

Itziar Sagasti

Diseñadora de Producción y Directora de Arte



Nacida en Tudela (Navarra) y licenciada en Bellas Artes por la UPV, se trasladó a Madrid guiada por su vocación de contar historias a través de la escenografía, los objetos y los espacios. Tras completar un máster en 2007, consolidó una sólida trayectoria recorriendo cada puesto del departamento de arte hasta convertirse en una reconocida profesional del sector audiovisual.

Afincada en Canarias y con disponibilidad internacional, trabaja habitualmente como Diseñadora de Producción y Directora de Arte. En su filmografía reciente destacan producciones para plataformas y televisión de primer nivel como *Zorro* (Amazon), *Arcadia* (Secuoya), *Trazos Ocultos* (Atresmedia) o *Laura y sus misterios* (TVE), además de largometrajes como *Días de agosto*.

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 LOS DELIRANTES.**



EQUIPO TÉCNICO-ARTÍSTICO

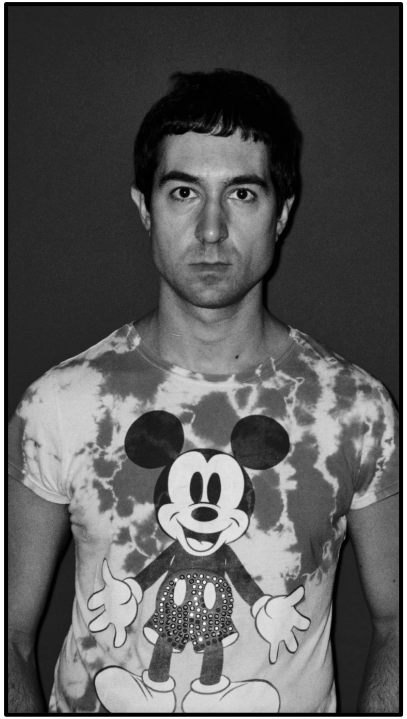
Roberto Miranda, natural de Santa Cruz de Tenerife, es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna, especializado en Pintura. Su trayectoria artística se ha desarrollado también en Madrid y Berlín gracias a diversas becas de movilidad.

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* LOS DELIRANTES *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 *LOS DELIRANTES*.

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.

PLANIFICACIÓN DEL RODAJE

Las meses ideales para llevar a cabo el rodaje de 6 semanas, son julio y agosto, por la elevada participación de menores. Serán necesarias 2 semanas en plató y 3 semanas de segunda unidad.

	GRAN CANARIA	GRAN CANARIA	GRAN CANARIA	TENERIFE	TENERIFE	TENERIFE
semanas	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
localización main unit	colina +casa de campo	casa de campo	casa de campo Dorian niño	feria sin niños +Poblado Punta de Abona	barranco/ feria con niños	plaza de la pila/ despacho médico/ casa familiar/ exterior hospital
			COACH niños	**COACH niños**	**COACH niños**	**COACH niños**
localización 2º unit			casa de campo en localización + plates colina/barranco	mercado + plates feria niños + manicomio plató	feria con niños y sin niños/ plates plató	

PLAN DE FINANCIACIÓN

Concepto	Fuente de Financiación	%	Importe (€)
Incentivos fiscales y ayudas públicas	°INCENTIVO CANARIAS		
	°AYUDA MINISTERIO		
	°AYUDAS AUTONÓMICAS	70%	5.452.461,36€
Preventa TV autonómicas	FORTA	10%	778.923,05€
Primera preventa plataformas		8%	623.138,44€
Primera TV nacional	RTVE	5%	389.461,53€
Segundas preventas plataformas		3%	233.676,92€
INVERSOR EXTRANJERO		3%	233.676,92€
Patrocinios		1%	77.892,31€
TOTAL		**100%**	**7.789.230,51€**

EL LÍMITE DE INTENSIDAD PARA MUJERES DIRECTORAS O VALOR CULTURAL ES DEL 75%

PRESUPUESTO

PARTIDAS PRESUPUESTARIAS	Preproducción	Producción	Postproducción	Prep + Prod + Post
ORIGINALES Y DERECHOS	74.000,00	0,00	85.000,00	159.000,00
PERSONAL ARTÍSTICO	132.202,62	546.279,90	1.657,25	680.139,77
PERSONAL TÉCNICO	866.636,45	1.446.319,29	300.173,99	2.613.129,73
ESCENOGRAFÍA	84.600,00	657.300,00	1.200,00	743.100,00
EQUIPAMIENTO TÉCNICO	21.612,00	50.272,00	532.812,00	604.696,00
MAQUINARIA Y ELEMENTOS DE RODAJE	26.600,00	506.000,00	0,00	532.600,00
VIAJES, HOTELES Y COMIDAS	34.200,00	423.000,00	36.000,00	493.200,00
MATERIAL SOPORTE	0,00	0,00	0,00	0,00
SERVICIOS EXTERNOS Y SEGUROS	23.000,00	80.010,00	11.000,00	114.010,00
GASTOS FINANCIEROS / P&A	**350.000,00**	**0,00**	**1.250.000,00**	**1.600.000,00**
GASTOS GENERALES	25.880,00	52.485,00	18.260,00	96.625,00
TOTAL	1.638.731,07	3.761.666,19	2.236.103,24	7.636.500,50
PRODUCCIÓN EJECUTIVA 2%	**152.730,01**			**7.789.230,51**

POSICIONAMIENTO

Los Delirantes aspira a una línea editorial y de explotación comercial en que el **entretenimiento y prestigio** cultural conviven y se completan, reuniendo e elementos de terror apocalíptico, drama y temáticas sociales.
El cuento cinematográfico se vale de lo simbólico-universal y mezcla el género de terror 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. El proyecto está votado a la **exportación internacional y/o a la co-producción con el extranjero**, por la presencia de personajes de habla anglosajona en la historia.



DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA

Cara a las pre-ventas del proyecto a las televisiones autonómicas y nacionales, ***Los Delirantes*** destaca por una propuesta narrativa donde la diversidad de la comunicación verbal trasciende el diálogo y se convierte en el motor identitario y cultural del relato. La **canariedad** impregnada en el guion no solo rescata vocabulario y giros locales —como la génesis popular y **neologismo** de la palabra *«cotufas»* a partir de la expresión anglosajona *«corn-to-fry»*—, sino que celebra la tradición oral y la cohesión comunitaria a través de la **polka canaria**, un recurso musical y poético que refleja la picaresca, el acento y la identidad propia de las Islas. Esta riqueza de la lengua hablada y cantada coexiste con el **cruce cultural anglocanario** y se complementa con una dimensión no verbal única: ante las barreras cognitivas del protagonista, la historia articula un genuino y variado panorama comunicativo que incluye el **lenguaje de pictogramas y trazos gráficos**.

Este sistema visual de comunicación trasciende el idioma convencional para reivindicar la expresión neurodivergente y la empatía a través del arte, aportando un enorme **valor pedagógico, inclusivo y de conservación del patrimonio cultural** que sintoniza a la perfección con la vocación del servicio público.



MATERIAL PROMOCIONAL

Como material promocional en formato físico para el circuito de festivales y estrenos, ***LOS DELIRANTES*** puede 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 busca trasladar al público el universo visual del cortometraje de una manera directa, artística y diferencial, haciendo que el propio proceso de creación de los **dibujos originales**, tanto en preparación como en rodaje, 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 de la temática social 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 proyecto una **segunda vida de explotación cultural, divulgativa y educativa** paralela y complementaria a su recorrido cinematográfico.



CONTACTO

www.losdelirantes.com
roberta@losdelirantes.com
+34 651629577

GRACIAS