

# EL PUEBLO MALDITO

LOS LIMITES DE LA NARRATIVA

NACHO ARANCE LÓPEZ

[NACHOARANCE@GMAIL.COM](mailto:NACHOARANCE@GMAIL.COM)

+34630713513

# MOODBOARD



## IDEA

Si aislásemos a un grupo de personas *desconocidas* en un lugar *lleno de enigmas* y *sin posibilidad de salir de allí* ¿qué podría pasar?

El pueblo maldito es un formato de televisión lleno de narrativa, que busca la inmersión y un tono que a veces cruza los límites entre la realidad y la ficción. Los concursantes serán puestos a prueba en cuanto a sus capacidades de resolución, cooperación y roleo en circunstancias irrespirables.

## STORYLINE

Diez concursantes, sin conocerse de antes, llegan a la mansión de un pueblo recóndito y pequeño para alojarse durante las próximas dos semanas. Aunque las primeras horas gozan de todo tipo de libertades y lujos, saben que en aquel pueblo no han venido a unas vacaciones. Y es que no tardarán en pasar cosas extrañas que harán su convivencia se transforme en un juego de supervivencia.

Los ~~extraños~~ habitantes del pueblo comparten una serie de reglas que deberán de seguir cuidadosamente (~~e no~~) si quieren que no ocurra nada malo. Incluso podría **desaparecer** alguno de ellos dependiendo de lo mal que lo hagan en las pruebas y en sus instrucciones.

La mansión, en un primer momento, no tendrá abiertas más del 30% de sus salas. Por lo tanto, los concursantes tendrán que ir abriéndolas y desbloqueándolas siguiendo una serie de pistas y juegos. Al igual que la mansión, el propio pueblo esconde muchísimos secretos, enigmas y pistas que les conducirá a entender cada vez mejor lo que está ocurriendo.

Cada día, llegarán una o varias cartas con un itinerario de cuáles serán sus objetivos diarios y qué podrán hacer y qué no en ciertos horarios y límites. ~~Cuidado con la noche, siempre trae horrores.~~

El objetivo principal de los concursantes será **sobrevivir** durante las dos semanas y averiguar el 100% de lo que esconde la casa dónde viven y sus habitantes.

## FICHA TÉCNICA

Titulo El pueblo Maldito

Género Simulación, Concurso, Reality.

Grabación 50/50 EXT/INT

Duración 50 MIN

Periodicidad Semanal

Target Adolescente/Adulto

Modalidad de emisión Nocturna

## MODALIDAD DE EMISIÓN

Nuestra principal propuesta sería venderla a **Mediaset** por el tipo de contenido más cercano al reality/concurso. Por otro lado, la elección de franja nocturna nos serviría para atraer a aquel público que busca pasarlo un poco mal a esas horas y también busca reírse. Por último, nos gustaría llegar a conseguir fidelización del espectador que sigue habitualmente una serie de televisión semanalmente en horario nocturno al acercarnos peligrosamente a la ficción.

## TONO

El contenido principal del programa gira en torno al misterio y con grandes pinceladas de terror. Sin embargo, hay varios puntos por los que el programa, aunque para los concursantes vaya a ser el infierno, para el público puede resultar cómico en ciertos puntos:

**El roleo.** Tener que interpretar un rol y seguir una serie de normas en un pueblo ~~de locos~~ puede llevar a situaciones muy absurdas que o se las creen o estarán en serio peligro. Las pruebas pueden llegar a plantear situaciones agobiantes, excéntricas, con obstáculos o incluso tiempos límites que deberán de superar.

**El presentador o presentadora.** Aparecerá todos los capítulos y será quien les de las cartas con las instrucciones, consejos, bromas, y que se irá corriendo y desaparecerá cuando las cosas se pongan especialmente mal.

En este apartado, nos gustaría hacer una propuesta de para el presentador o presentadora del formato. Nuestra candidata sería Luján Argüelles pues creemos que encajaría con el tono humorístico, pero también alarmante y malrrollero que cuenta el programa.

**Los propios concursantes.** Desde dentro, el mundo descrito va a dar que hablar a los de dentro, teorías conspiratorias, estrategias, idas de cabeza... Además, en los llamados "tiempos muertos" no deja de ser un reality.

## LOCALIZACIONES

Es la parte más ambiciosa del proyecto, pues se necesitaría de un pueblo abandonado o poco habitado (en España hay muchos) dónde nos diesen el permiso para grabar alrededor de **dos semanas del rodaje** + lo que necesite producción para montar decorados, colocar pistas, luces y ensayos con los actores que hagan de la gente del pueblo.

La otra parte sería la casa donde se alojarían los concursantes. Está debería de ser construida o al menos reformada para que albergue el mayor número de habitaciones, salas secretas, pisos y posibilidades para que se haga entretenida y suponga un reto para los jugadores durante dos semanas.

## EQUIPO

El trabajo neto se daría antes del rodaje, pues toda la iluminación, arte e incluso trabajo actoral vendría preparado 100% de antes. Tan solo se necesitarían varias cámaras que siguiesen a los concursantes y alguien de sonido para grabar todo por si acaso. Por último, siempre habría gente del departamento de arte y guión que hayan diseñado las pruebas por si algo falla. Aun así, contra menos equipo alrededor de los concursantes mejor, para hacer lo más creíble posible la atmosfera y ver reacciones reales.

Los actores irían con micros incorporados y habría cámaras por toda la casa y en el mismo pueblo que grabasen todos los ángulos posibles. Los brutos estarían grabados a tiempo real (sin cortes) y serían montados posteriormente (No habría un guión técnico súper elaborado).

## VALOR AÑADIDO

El elemento escape room. Ahora que están de moda este tipo de juegos en vivo queremos trasladar la idea a nuestro formato, utilizando pruebas, acertijos, pistas e incluso usar tiempo límite. Sobre todo, esto se vería reflejado más fielmente en las pruebas dentro de la casa, pues en pueblo sería más parecido a una yincana.

Jugar con el límite (sano) entre ficción y realidad. Nuestro programa, al implicar una fuerte narrativa, permite jugar más con el trabajo interpretativo de la gente del pueblo, las prueba, la atmosfera y el ritmo y una historia más elaborada. Sería como un cluedo en vivo, lo que nos permite dar más ficción al hilo narrativo y darle más realidad en la edición, y cruzar esos límites que le darían más emoción.

## REFERENTES

**Eva.stories** es una cuenta de Instagram que pretende recrear el holocausto desde el punto de vista de una niña si hubiese estado grabado instastories con su móvil mediante el genocidio.

Los **túneles de terror** en los programas de televisión como *GH* o incluso *Ellen Degeneres*.

**El concepto de escape room**

*Un príncipe para Corina* en cuanto a ese punto del **absurdo** mediante el montaje y la presentadora.

Yéndonos a la **ficción** encontramos programas con ese mismo concepto como *AHS: Roanoke*, *Waynard Pines* o *Channel Zero: The end no house* o incluso películas como *La visita* o el videojuego *We happy Few*.

## TRASMEDIA

- Nos gustaría crear una o varias escape rooms ambientadas en la historia del programa, tanto para la presentación en la premier, *El pueblo maldito experience*, como para una propuesta a largo plazo en escape rooms que les interesase introducir esta idea de temática concreta entre sus filas.
- Además, nos gustaría contar con una página web dónde se suba periódicamente el contenido que los concursantes desbloqueen a medida que avance la aventura: notas, pistas, fotos, pistas de audio, páginas de libros... Incluso habría un contenido dentro de la página exclusivo para el público, tanto que complementa el ya existente como información cifrada y desbloqueable.
- Nos gustaría realizar eventos interactivos en los que pudiésemos realizar juegos con pistas y yincanas acompañados por supuesto de nuestro característico roleo para involucrar activamente a la comunidad de fans.

## ESTRUCTURA DEL PROGRAMA Y ESCALETA DEL PROGRAMA

<b>EL PUEBLO MALDITO (ESTRUCTURA)</b>	
Desayuno mañanero + tiempo libre ( ducharse, leer, música).	10:00 - 11:00
Salida de compras por el pueblo para la comida del día.	11:00 - 11:30
Cualquier vecino les pedirá ayuda con alguna labor. Se dividen. El pueblo a estas horas está extremadamente majo.	11:30 - 14:30
La presentadora les espera en casa cuando vuelven de sus labores. Les entrega la carta diurna con las instrucciones.	14:30 - 15:00
Comida (sin sobresaltos)	15:00-16:00
Misión en el pueblo: investigación. Tienen ciertos objetivos que lograr. El pueblo a estas horas está raro, rancio.	16:00-18:00
Cae la noche 18:00 - 18:30. Es peligroso estar fuera a estas horas.	18:00-18:30
La presentadora aparece de nuevo y les entrega la carta nocturna + las advertencias de esa noche + llave	18:30-19:00
Desbloqueo de una de las habitaciones: tiempo límite.	19:00 - 20:00
Explorar nueva habitación.	20:00 - 20:30

Votaciones de convivencia. Según los votos positivos y negativos deben de distribuir los puestos para la ronda de noche. Vigilancia, reunión de pistas, infiltración en el pueblo.	20:30-21:00
Última visita de la presentadora. Les desea suerte y se va corriendo. Cena (con sobresaltos) + comentar pistas.	21:00-??:??
Los vecinos salen a las calles con ropas especiales. Cenan todos juntos en la plaza. El pueblo a estas horas es impredecible, peligroso, siniestro.	21:00-00:00
Horda: Todo el mundo ha vuelto a sus casas. El pueblo está en silencio. Sin embargo, algo malo ocurre todas las noches. El pueblo es aterrador.	00:00-01:30

**EL PUEBLO MALDITO (ESCALETA)**

Doña Alba es un pequeño municipio de la provincia de Teruel situado en el Pico de Peñarroya, escondido entre cientos de hectáreas de bosque y siempre bañado por la niebla. Doña Alba es un pueblo dónde sus 102 habitantes conviven como si fuesen una gran familia. La casa rural y antigua mansión del alcalde alojará las próximas dos semanas a diez concursantes que no tardarán en darse cuenta que el pueblo guarda más secretos y peligros de los que se podrían imaginar.

-

Los diez concursantes se levantan y desayunan. Comentan sobre la noche anterior. Tienen un rato libre para ducharse, leer, escuchar música...

10:00 - 11:00

Los concursantes van al mercadillo del pueblo para hacer las compras del día. Tienen un dinero limitado para gastar, aunque los vecinos suelen ser amables y siempre les regalan comida. En el mercado hay una serie de normas de educación y también regateo para comprar.

11:00 - 11:30

El resto de vecinos llegan y van pidiendo favores a los concursantes para que les ayuden en sus labores. Los concursantes se dividen. Dos concursantes se van con Pedro a dar de comer al ganado. Pedro les cuenta cotilleos. Otros tres concursantes se van con Luisa, la vicealcaldesa a organizar las fiestas del pueblo. Luisa habla acerca del pueblo cuando había más habitantes. Otros dos concursantes se quedan cuidando de los

11:30 - 14:30

<p>hijos de un padre que tiene que ir a pasear a las ovejas. Los niños les cuentan secretos sobre los padres. Todos los vecinos son muy amables con ellos.</p>	
<p>Todos los concursantes terminan sus tareas y vuelven a la mansión. Allí les espera la presentadora. Les pregunta que tal la mañana y les hace entrega de la carta Diurna, explicando sus objetivos. Por último, les advierte de que vuelvan antes de las 18:00 por si acaso.</p>	14:30 - 15:00
<p>Los concursantes se cocinan su comida y comen tranquilamente. Comentan la mañana y un poco sobre sus vidas, sus opiniones, ideologías, porque se presentaron al programa y que les une.</p>	15:00-16:00
<p>Los concursantes se dividen en grupos y realizan las tareas asignadas en la carta. El grupo A debe de investigar la antigua biblioteca y llevarse ciertos libros. Si les pillan, pueden encerrar a uno de ellos durante toda la tarde hasta nuevo aviso. Además, deben de buscar un símbolo que está escondido en las baldosas del propio pueblo. El grupo B debe de conseguir unos medallones de cierto grupo de amigos del pueblo. Los medallones tienen un código que les permite desbloquear una caja que tienen en casa. El pueblo no está especialmente receptivo, más bien lo contrario.</p>	16:00-18:00
<p>Descanso. Si siguen fuera de casa de cualquier objetivo o motivo, corren peligro de no poder entrar o tenerlo más difícil.</p>	18:00-18:30
<p>La presentadora les da las buenas tardes y les da y explica la carta nocturna, una serie de misiones de mayor dificultad. Además, les entrega la llave para realizar una de las pruebas en la nueva habitación de la casa + otra nueva habitación que desbloquean si ganan.</p>	18:30-19:00

<p>Los concursantes tienen una hora para conseguir salir de la sala. Tienen límite de tiempo y ciertas restricciones al ser tantos concursantes. La sala es un despacho, con cosas ocultas, candados, enigmas y deberán de seguir un orden concreto para ganar.</p>	<p>19:00 - 20:00</p>
<p>Si ganan, desbloquean la nueva sala. Es una sala de recreativos colocada por el antiguo dueño. Tiene una nevera con bebidas refrigeradas, además de nuevas pistas sobre el misterio del pueblo y un paso más cerca de lo que quieren. Si pierden, la sala seguirá cerrada y se cambiarán las pistas para que lo vuelvan a intentar al día siguiente. Además, habrá castigo para ellos.</p>	<p>20:00 - 20:30</p>
<p>En el salón, realizan una votación en la que deben de elegir individualmente quienes han trabajado mejor ese día o si no por afinidad (+2, +1) y quienes peor (-1 y -2). Está votación servirá para distribuir los roles de: quienes se quedan dentro de la casa y recapitula sobre las pistas, quienes hacen guardia y vigilan fuera de la casa y quienes se infiltran entre los aldeanos e investiga.</p>	<p>20:30-21:00</p>
<p>Los concursantes cenar. La luz se va varias veces y suenan ruidos extraños. Alguien se cuelga en la casa, alguien llama a la puerta. Pasan cosas extrañas.</p>	<p>21:00-??:??</p>
<p>Hay una alarma en el pueblo, lo que indica la hora de la cena. Todos se reúnen con un atuendo especial en la plaza para cenar juntos. El ánimo del pueblo es diferente, hablan de cosas extrañas, son peligrosos, siniestros. Hay que tener cuidado con lo que se dice y se hace. Hacen rituales, llamamientos, etc pero es el momento donde puedes averiguar más cosas si estás infiltrado. El resto de concursantes hacen guardia en la casa, algo</p>	<p>21:00-00:00</p>

<p>menos peligroso, pero igual de escalofriante. De vez en cuando pasan cosas, o personas que pasean o van mirando por allí. Por último, el equipo dentro de la casa hace estrategia y da vueltas a las pistas que tienen.</p>	
<p><b>Todos los vecinos han vuelto a sus casas en el toque de queda. A partir de las 12 ocurre el suceso extraño a determinar.</b> Ejemplo rápido: Se va la luz completamente en la casa. En pueblo se llena de payasos asesinos. Llevan sacos en las manos para secuestrarlos. Están en peligro constante. Deben de conseguir cierto número de cosas. Luego, deben de atravesar el pueblo y esconder en cierto sitio. hasta que pase la 1:30 de la madrugada. Luego podrán volver y dormir.</p>	00:00-01:30