

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grado en Medios Audiovisuales

NO REGRETS / SIN REMORDIMIENTOS

Memoria

**JARA RODRÍGUEZ CUEVAS
TUTOR: DANIEL TORRAS SEGURA**

PRIMAVERA 2013



TecnoCampus
Mataró-Maresme

RESUMEN:

Trabajo de final de carrera que consiste en crear un cortometraje de thriller psicológico de 15 a 20 minutos de duración. Cortometraje en blanco y negro que se centra en la forma y en la técnica cinematográfica para explicar un relato no sólo con palabras, sino también con imágenes. Se pretende demostrar que la imagen y el sonido tienen la misma importancia narrativa, por ello el diálogo que aparece profundiza en la trama, pero las imágenes transmiten la idea base del argumento por sí solas.

RESUM:

Treball de final de carrera que consisteix en crear un curtmetratge de thriller psicològic de 15 a 20 minuts de durada. Curtmetratge en blanc i negre que es centra en la forma i en la tècnica cinematogràfica per explicar una història no només amb paraules, sinó també amb imatges. Es pretén demostrar que la imatge i el so tenen la mateixa importància narrativa, per això el diàleg que apareix aprofundeix en la trama, però les imatges transmeten la idea base de l'argument per si soles.

ABSTRACT:

Final project that consist in create a psychological thriller's short film of 20 minutes of duration. Short film in black and white that focuses on the form and cinematic technique to explain a story not only with words but with images. It proves that the image and sound have the same narrative importance, thereby the dialogue merges into the basic outline, but the images themselves convey the original idea of the plot.

Índice:

Índice de tablas:	V
Índice de figuras.....	VII
Glosario:.....	IX
1. Objetivos:.....	1
2. <i>Storyline</i> y Sinopsis:	3
2.1 <i>Storyline</i> :.....	3
2.2 Sinopsis:.....	3
3. Investigación previa.....	5
3.1 Estudio sobre el género del suspense y del terror.....	6
3.1.1 El género de suspense	6
3.1.2 El género de terror	10
3.2 Influencias en <i>No regrets</i> :.....	14
4. Documentación	17
4.1 El guión.....	17
4.1.1 La idea:	17
4.1.2 Estructura:.....	17
4.1.3 Guión literario y técnico:	18
4.1.4 Storyboard:.....	19
4.2 La iluminación	20
4.3 El montaje	21
4.4 Banda sonora.....	22
5. Brífling:.....	23
5.1 Estudio de mercado de otros productos:	23
5.2 Objetivo primario y posibles objetivos secundarios del producto y el cliente: .	24
5.3 Descripción público objetivo primario y secundario:.....	24
5.4 Formatos propuestos para su difusión:	25
5.5 Descripción de la organización de contenidos:.....	26
5.6 Línea grafica:	27
6. Plan de trabajo	29
6.1 Iniciación:	29
6.1.1 Documentación:.....	29

6.1.2	Idea inicial:	29
6.1.3	Definir objetivos:	30
6.1.4	<i>Brainstorming</i> :	30
6.1.5	Visionado de películas del género thriller:	30
6.1.6	Borrador guión literario:	31
6.2	Preproducción:	31
6.2.1	Guión literario base:	31
6.2.2	Definir mural:	32
6.2.3	Guión literario	32
6.2.4	Traducción al inglés del guión literario	32
6.2.5	Guión técnico:	33
6.2.6	Guión literario final:	33
6.2.7	Guión técnico final:	33
6.2.8	Guión literario en Inglés:	33
6.2.9	<i>Storyboard</i> :	33
6.2.10	Buscar localizaciones:	34
6.2.11	Esquema de planta:	34
6.2.12	Escenografía y attrezzo:	34
6.2.13	Equipo técnico:	35
6.2.14	Casting de actores:	36
6.2.15	Material para el rodaje:	37
6.2.16	Vestuario y maquillaje:	37
6.2.17	Plan de rodaje:	38
6.3	Producción:	38
6.3.1	Rodaje parte 1:	38
6.3.2	Visionados del rodaje parte 1:	39
6.3.3	Rodaje parte 2:	39
6.3.4	Visionados del rodaje parte 2:	39
6.3.5	Rodaje parte 3:	40
6.3.6	Visionados del rodaje parte 3:	40
6.3.7	Búsqueda de la BSO:	40
6.4	Postproducción:	41
6.4.1	Edición de vídeo:	41
6.4.2	Edición de audio:	41

6.4.3 Mezcla de audio y vídeo:	42
6.4.4 Masterización:.....	42
6.4.5 Visionado con el equipo:	42
6.4.6 Incorporación de subtítulos en Inglés:	43
7. Legislaciones sobre una obra.....	45
7.1 Propiedad intelectual y derechos de autor:	45
7.2 Derechos de imagen:.....	46
8. Estudio sobre el impacto medioambiental	47
8.1 El papel:	47
8.2 El diésel.....	48
8.3 Conclusiones:.....	48
9. Resultados.....	51
9.1 Rodaje:	51
9.2 Montaje visual:	52
9.3 Montaje sonoro:	53
10. Conclusiones.....	55
11. Bibliografía:	57
11.1 Documentación sobre géneros cinematográficos	57
11.2 Documentación sobre el guión	57
11.3 Documentación sobre la iluminación	58
11.4 Documentación sobre el montaje.....	58
11.5 Documentación sobre la banda sonora	58
11.6 Bibliotecas de sonidos y músicas ambiente:.....	58
11.7 Documentación sobre el brífling.....	59
11.8 Documentación sobre legislaciones.....	59
11.9 Documentación sobre el impacto medioambiental.....	59
11.10 Filmografía.....	60

Índice de tablas

Tabla 6.1 Attrezzo necesario para el rodaje 1	34
Tabla 6.2 Attrezzo necesario para el rodaje 2	35
Tabla 6.3 Attrezzo necesario para el rodaje 3	35
Tabla 6.4 Equipo técnico	35
Tabla 6.5 Equipo de vídeo	37
Tabla 6.6 Equipo de audio	37
Tabla 6.7 Equipo de iluminación	37
Tabla 6.8 Vestuario Dylan	37
Tabla 6.9 Vestuario Eric	38
Tabla 6.10 Maquillaje	38
Tabla 8.1 Papel utilizado	47
Tabla 8.1 Emisiones CO2	48

Índice de figuras

Fig. 5.1 Línea gráfica	27
------------------------------	----

Glosario

- No regrets: sin remordimientos. No arrepentirse de nada.
- Storyline: define con una frase la línea argumental de la trama.
- Fallo de raccord: fallo en la continuidad de las imágenes por objetos que se han movido de una escena a otra o movimientos de personajes que no coinciden y el espectador se da cuenta.
- Modus Operandi: hace referencia a una manera en concreto de actuar una y otra vez. Repetición de un patrón una y otra vez, sin variaciones.
- Estado de Shock: estado en el que se queda una persona cuando ha sufrido algo inesperado y no sabe cómo actuar.
- Target: determina un tipo de persona o público, de unas edades determinadas y con unas características comunes determinadas.
- Remake: versionar o volver a hacer una película que ya está hecha.
- Leitmotiv musical: repetición de un fragmento musical que el espectador inconscientemente lo relaciona con un sentimiento o una acción.
- Brainstorming: tormenta de ideas. Tener varias ideas sobre un mismo tema, se apuntan todas las que han salido y se elige una que tenga coherencia con el proyecto.
- Attrezzò: material necesario para montar la escenografía de un set de rodaje.
- Flashback: recurso que se utiliza en películas para hacer un recordatorio del pasado.

1. Objetivos

Uno de los objetivos de éste cortometraje es dar la misma importancia narrativa a las imágenes que a las palabras. El espectador debe entender lo que ocurre con solo mirar las imágenes, entender la idea base del argumento. El diálogo explica detalles y situaciones concretas de la historia y ayuda a la mejor comprensión de la trama. Las imágenes hablan por sí solas, se pretende demostrar que tiene la misma importancia narrativa el diálogo que las imágenes, para expresar sentimientos y entender la acción. Para ello, se estudió la realización de películas de terror mudas, la parte artística y técnica, para reforzar ésta narrativa visual. No se prescinde del diálogo como en éste tipo de películas, pero sí se centra en explicar la historia a través del *attrezzo*, la iluminación y los encuadres de cámara.

Otro de los objetivos es crear un final sorprendente para el espectador. Las películas de éste género suelen ser bastante previsibles y lo que hace que una buena película sea una gran película es despistar al espectador, hacerle creer que sabe lo que va a pasar y que esté totalmente equivocado. Se pretende hacer sentir eso a la audiencia y así crear un clímax al final de la historia que sorprenda y haga al espectador atar cabos. Por tanto, otro de los objetivos es dirigir a la audiencia hacia una dirección y acabar de manera totalmente diferente.

Cortometraje en blanco y negro que demuestra que una historia puede tener la misma fuerza y el mismo atractivo siendo en color o en blanco y negro. Para ello, se utiliza una realización rica en planos y puntos de vista, para mantener al espectador atento, y se combinan escenas con ritmos rápidos y lentos, para hacer el cortometraje más dinámico y entretenido.

Como objetivo personal se quiere crear un final abierto y sorprendente al espectador que le haga recordar este cortometraje por ser inesperado y atractivo visualmente.

2. Storyline y Sinopsis

2.1 Storyline:

No regrets es un thriller psicológico que narra las actividades de dos asesinos, Eric y Dylan. Al cumplir 5 años desde que iniciaron sus crímenes, las innovaciones de Dylan chocarán con los remordimientos de Eric creando un conflicto que afectará a la relación de ambos.

2.2 Sinopsis:

Dylan aparece en la masía. Por primera vez ha traído a una de sus víctimas allí, y está viva. Siempre las había matado en el mismo sitio donde las encontraba pero esta vez es diferente.

Eric, siempre la sombra de Dylan, está presente sin decir nada, observando. Al darse cuenta de su presencia Dylan le explica su nueva idea, cambiar el *Modus Operandi* como celebración de su quinto aniversario. Empezar a ser más creativos e ir probando con diferentes herramientas, la primera, la sierra mecánica.

Eric al darse cuenta de lo que tiene pensado hacer Dylan, intenta persuadirle para que pare y acabar con esto. Dylan, nunca arrepentido de lo que ha hecho, le intenta hacer entender que lo que hacen es divertido y que no tiene intención de parar. Entre risas Dylan empieza a descuartizar a la chica.

Eric cada vez está más cansado de lo que le hace hacer Dylan, empieza a sublevarse. Dylan siempre ha sido el más fuerte y Eric lo sabe. No le va a hacer cambiar de opinión y sabe que debe pararlo.

Eric le da una última oportunidad a Dylan. Al no hacerle caso, Eric acaba suicidándose y matando así a su hermano al mismo tiempo. Son dos personalidades de una misma persona, si muere uno muere el otro.

3. Investigación previa

Para conseguir crear al espectador el estado de tensión y angustia que se pretende y crear un final inesperado, el cortometraje debe centrarse en dos grandes géneros cinematográficos, el terror y el suspense. El género del suspense, tiene la intención de provocar tensión y ansiedad al espectador, mientras que el género de terror quiere provocar miedo a través de emociones o imágenes fuertes. [1]

El objetivo de la mezcla de recursos y géneros es hacer que el espectador participe en la trama sin esperarse un final típico y obvio. Ir jugando con su mente y sus percepciones para llegar a un final espectacular donde los pequeños detalles sin importancia han evolucionado en algo clave para el desenlace.

Para combinar ambos géneros es necesario estudiar en profundidad cada uno de ellos, como ha evolucionado desde sus orígenes hasta la actualidad, todos sus subgéneros y las diferencias y similitudes entre ambos.

Una vez analizados, se concreta en qué subgéneros se centra el cortometraje, qué características de cada género se utilizan y de qué películas, escritores o directores está influenciado.

3.1 Estudio sobre el género del suspense y del terror

3.1.1 El género de suspense

El suspense o thriller, palabra derivada del verbo *thrill* que es asustar en inglés, es un género cinematográfico que tiene la intención de mantener al espectador atento sin saber lo que va a ocurrir, crearle incertidumbre y tensión, pero no miedo. Es un género muy utilizado en películas detectivescas. [2]

Características:

Se suelen utilizar las mismas técnicas cinematográficas para casi todas las películas del género. Se suele encontrar un ritmo rápido, mucha acción, movimientos de cámara y se utilizan recursos de cámara subjetiva, escenas con poca iluminación, imágenes en fuera de campo y acciones con sorpresas para mantener al espectador atento y en tensión. Para conseguir esa atención se utiliza un elemento llamado *Cliffhangers*, que son escenas que provocan una adicción que deja al espectador con ganas de ver más. Se suelen utilizar durante la película para mantener al espectador atento. Un recurso muy típico de éste género es presentar interrogantes al inicio de la trama y dejar al espectador con la intriga hasta el final. Éstas películas, por lo general, juegan mucho con las emociones del espectador, que no sabe qué va a encontrarse al final de la película.

Las películas de suspense suelen contar una historia base que se centra en un personaje protagonista que tiene que vencer a un villano y evitar que éste consiga sus objetivos. Normalmente el villano suele ser un asesino en serie que mata de manera masiva a personas inocentes. Durante el film se suelen ir dejando pistas para ayudar al espectador a tener un papel activo en la trama. [3]

Para enfatizar el misterio, la acción se desarrolla en lugares desconocidos por el espectador o se dan pocos detalles del escenario, como sótanos, almacenes o cabañas deshabitadas.

Evolución:

Se considera que el pionero de éste género fue el escritor Edgar Wallace, novelista y periodista británico, que incorporó una característica a éste género: dejar entrever piezas sin sentido en el transcurso de la película para darle sentido, como un rompecabezas, al final de ésta. Así el lector participaba en la acción y quería llegar al final del libro para comprobar sus sospechas. La primera obra de éste nuevo género fue *Los cuatro hombres justos*, escrita en el 1905. Edgar Wallace fue un gran referente en éste género y se adaptaron a la gran pantalla algunas de sus novelas. [4]

En los años 30, el género del suspense evolucionó incorporando algunos recursos cinematográficos para dejar a un lado los esquemas tradicionales del género, por ejemplo, el misterio. El misterio modifica el ritmo de la película y cambia el momento del clímax del espectador. En las películas de misterio el clímax llega cuando se descubre lo que ha pasado, mientras que en el suspense, es cuando el protagonista vence al villano. [5]

El maestro de ésta combinación de misterio y suspense fue el director de cine británico Alfred Hitchcock. Con películas como *El hombre que sabía demasiado* (A. Hitchcock, 1938) o *39 escalones* (A. Hitchcock, 1935), Hitchcock era un director que no dejaba indiferente a la audiencia y grandes productores de Hollywood querían trabajar con él y llevar ese “nuevo cine” a Estados Unidos.

Según Alfred Hitchcock, “*el misterio es un proceso intelectual pero el suspense es esencialmente un proceso emocional*”. Con esto marca una diferencia clave entre ambos, el misterio hace pensar e intentar descubrir, mientras que el suspense hace sentir. [6]

Subgéneros:

La incorporación de diversos recursos cinematográficos para desviar el esquema básico del género, ha dado a lugar a diversos subgéneros del thriller. Entre los más conocidos se encuentran: [7]

- Thrillers de Conspiración: característicos por tener como protagonista un héroe dedicado a la investigación que se encuentra atrapado en una conspiración del gobierno y debe buscar la verdad. (*JFK*, O. Stone, 1991).
- Thrillers de Crímenes: asesinos inteligentes donde el espectador no descubre lo que ha hecho hasta el final de la película. (*Seven*, D. Fincher, 1995).
- Thriller Militar: suele tener un protagonista militar que actúa a espaldas del enemigo y consigue vencerle. (*Salvar al soldado Ryan*, S. Spielberg, 1998).
- Thrillers Religiosos: conecta la historia a un elemento o objeto religioso y el protagonista debe encontrarlo o buscar la verdad oculta. (*La novena puerta*, R. Polanski, 1999).
- Thrillers Tecnológicos: argumento surgido de la manipulación de la tecnología que la convierte en algo malvado que debe detenerse. (*Matrix*, A. Wachowski y L. Wachowski, 1999).
- Thrillers Sobrenaturales: efectos paranormales que suceden en la vida cotidiana y el protagonista ha de encontrar la manera de pararlo con algún tipo de magia o poder. (*Los otros*, A. Amenábar, 2001).
- Thrillers de Desastres: desastres naturales donde peligra la supervivencia de la humanidad. (*El día de mañana*, R. Emmerich, 2004).

- Thrillers Médicos: protagonista que se ve envuelto en una conspiración de médicos que pretenden matar a alguien o robar algo. (*Despierto*, J. Harold, 2007)
- Thrillers Policiacos: protagonista que ayuda al gobierno a evitar cualquier problema político o guerra. (*La sombra del poder*, K. McDonald, 2009).

Debido a la combinación de subgéneros, surgen diversas tipologías de películas que se consideran géneros por sí solos por su popularidad. Un ejemplo es en cine negro. [8]

El cine negro es un género cinematográfico que apareció entre los años 40 y 50. La primera película de este género es *El halcón maltés* (J. Huston, 1941). [9]

El principal argumento de éste género trata de criminales que cometen actos delictivos y se juega mucho con la iluminación, escenas nocturnas y el uso de sombras. Suele presentar un final pesimista y agrí dulce con el fracaso o la muerte del protagonista.

Éste tipo de final hace que el espectador no se lo espere y por tanto provoca más emoción y sorpresa al público.

En los años 70, el suspense fue cada vez más influenciado por el horror y el terror. Denominamos terror al sentimiento de pavor que precede al susto o al descubrimiento de lo que va a pasar. La audiencia presenta ansiedad y miedo. Denominamos horror a la sensación que provocan imágenes escabrosas una vez vistas. La audiencia presenta estado de *shock*, miedo o repulsión. [10]

En ésta época surgen las novelas del escritor estadounidense Stephen King, conocido como el maestro del terror. Una de sus obras más famosas, posteriormente adaptada a la gran pantalla y considerada como un thriller de horror, es *Carrie*, escrita en el 1974 y dirigida por Brian de Palma en 1976. [11]

Según Stephen King, existen tres elementos que provocan miedo: el terror, el horror y la repulsión. Define el terror como el momento de más suspense, antes de que el monstruo sea revelado, el horror como el momento en el que se ve a la criatura y que causa el *shock*, y la repulsión, sentimiento que nos provoca, como un elemento necesario para este tipo de ficción.

En ésta época surge otro subgénero muy importante, el thriller psicológico. Se considera al director Roman Polanski el precursor de este subgénero con su film *El quimérico inquilino* de 1976. [12]

Tiene por tema central un enfrentamiento mental entre los personajes donde la inteligencia y la perspicacia son elementos muy importantes. Aquí el espectador debe ir adivinando y anticipándose a lo que ocurrirá al final.

Es un género muy presente en el cine español con películas como *El maquinista* de Brad Anderson o *El niño de barro* de Jorge Algora.

Éste género también se influencia de varios escritores y se han hecho varias adaptaciones cinematográficas, como *El silencio de los corderos* de Jonathan Demme, basada en una obra del 1988 de Thomas Harris, o *Shutter Island* de Martin Scorsese, basada en una novela del escritor Dennis Lehane del 2003.

3.1.2 El género de terror

El terror es considerado un género cinematográfico que tiene la intención de asustar, crear repugnancia y incomodidad al espectador. [13]

Características:

Como argumento base suelen tener por ambiente lo sobrenatural, la oscuridad y lo desconocido. Hay personajes o cosas malignas que perturban la cotidianidad de una familia o de un pueblo. Las acciones esperadas en este tipo de films son mostrar la crueldad humana, el terror generado por apariciones, las posesiones o la aparición de criaturas inhumanas.

La iluminación juega un papel muy importante incorporando el claroscuro y las sombras. Los escenarios suelen ser cementerios, bosques, ruinas o casas abandonadas y la acción suele desarrollarse de noche. Un recurso muy utilizado es el fuera de campo, que permite al espectador no ver lo que está pasando pero sí escucharlo, y el ocultismo, ocultar al monstruo en cuestión hasta el final de la película lo que crea aún más intriga y angustia.

Evolución:

La primera película considerada de este género fue *Frankenstein* de J. Searle Dawley en 1910, película muda de 16 minutos de duración y en cámara fija, con un único plano general. Fue todo un éxito que revolucionó el cine por completo y hizo que el género se popularizara. Surgieron muchas otras películas consideradas de terror como *El Golem* de Paul Wegener del 1915, o años más tarde la famosa película *El fantasma de la ópera* de Rupert Julian del 1925. [14]

A partir de los años 30 el cine de terror se popularizó y todas las películas se guiaban por tres grandes temáticas:

- Sobrenatural: todo tipo de personajes del más allá, zombis, vampiros o extraterrestres como *Nosferatu el vampiro* (F.W.Murnau, 1922).
- Criaturas: monstruos o personajes ficticios como *King Kong* (M. C. Cooper y E. B. Schoedsack, 1933).
- Mezcla de ambas: personas convertidas en criaturas, como *Frankenstein* (J. S. Dawley, 1910).

Las adaptaciones cinematográficas de novelas de terror se puso de moda. Una de las adaptaciones escritas más conocidas y cuya película ha tenido muchos *remakes* es la adaptación de la novela de Robert Louis Stevenson, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. Hay un total de 18 adaptaciones teatrales y cinematográficas de ésta obra literaria. La obra

que se considera como la auténtica versión clásica de la obra es la de Rouben Mamoulian del 1931.

Subgéneros :

La incorporación de recursos cinematográficos e influencias de otros géneros, hizo evolucionar éste género y crear así, los subgéneros del terror.

Entre sus subgéneros más conocidos encontramos el cine *gore* y el cine *slasher*. [15]

En el cine *gore o splatter* , surgió en los años 20. El argumento giraba entorno a la violencia gráfica, exceso de sangre y mutilaciones. Se centraba en las limitaciones y la destrucción física del cuerpo humano. Es un tipo de cine que quería reflejar la vulnerabilidad humana y dejar al espectador con angustia y repulsión una vez vistas las imágenes. La primera aparición del *gore* fue con la película *Intolerancia* (D.W. Griffith, 1916). Como consecuencia de escenas tan escabrosas el *gore* quedó censurado durante casi 50 años.

En 1963 resurgió con la película de Herschell Gordon Lewis, *Blood Feast*. Aunque recaudó bastante dinero y nombre, no fue hasta el film *La noche de los muertos vivientes* (G. A. Romero, 1968), que se popularizara el género.

Algunas veces las películas *gore* tienen una parte cómica debido al exceso de violencia. A estas películas se las denomina *splatstick*. Uno de los directores que se consideran pioneros de este subgénero es Peter Jackson, con películas como *Bad Taste* del 1987 y *Braindead* del 1992.

Cuando a las imágenes de explícita agresividad se le suman imágenes sexualmente violentas hablamos de cine *gorn* (*gore + porn*). Tienen por características, desnudos, mutilaciones, sadismo y torturas. Sorprendentemente este género es uno de los más rentables y cuentan con películas que tienen muchas secuelas, como es el caso de las películas *Hostel* (Eli Roth, 2005) y *Saw* (James Wan, 2004).

En los años 70 vuelven los miedos cotidianos a la gran pantalla con el clásico de terror *Tiburón* (S. Spielberg, 1975), y resurgen los poderes paranormales como *El exorcista* (W. Friedkin, 1973). Otra película de terror de la época es *Suspiria* (D. Argento, 1977), maestro del cine de terror italiano conocido como el precursor del denominado cine *giallo*, cine amarillo. [16]

El cine *giallo* es otro subgénero del terror, característico por no darle tanta importancia a la coherencia de la trama sino en la parte visual y en la recreación de la violencia explícita, casi morbosa, de sus argumentos. Iniciado por Mario Bava con la película *La muchacha que sabía demasiado* del 1963, este género fue muy popular en los años 70.

En los años 80 aparece el denominado horror corporal. Guarda relación con el miedo a los cambios físicos o a las enfermedades. David Paul Cronenberg, director de cine conocido como el maestro de este recurso, mezcla en sus películas lo físico con lo psicológico. A Cronenberg, junto a John Carpenter y Wes Craven se les conocen como a “las 3 C” del cine de terror moderno ya que son los directores más influyentes e importantes de la época de oro del cine de terror, los años 80. [17]

En esta década aparecen películas que mezclan el terror con la ciencia ficción como *Alien* (R. Scott, 1979).

Los 80 también es la época del cine *slasher*. Es otro subgénero de terror donde el papel principal lo desarrolla un asesino que mata a adolescentes una vez las encuentra solas y desprotegidas. El asesino suele haber sufrido humillaciones de pequeño que han creado ese desequilibrio mental. Los asesinatos suelen ser rápidos y suelen emplear armas como cuchillos o hachas. Siempre acaba con alguna chica que entiende lo que está sucediendo e intenta escapar. [18]

Las primeras películas de este subgénero fueron *Halloween* (J. Carpenter, 1978), y *Viernes 13* (S. S. Cunningham, 1980). Más tarde y siguiendo la línea de esas películas se estrenaron *La matanza de Texas* (T. Hooper, 1974), y *Black Christmas* (B. Clark, 1974).

En los años 90 fue la época de oro del cine *slasher* con películas como *Scream* (W. Craven, 1996).

El subgénero más popular en esta época fue el terror psicológico. Este subgénero intenta llegar y trastornar la mente y la emotividad del espectador. El pionero de éste subgénero fue el escritor y novelista Edgar Allan Poe, conocido como el maestro del terror moderno. Muchas personajes literarios están inspirados en sus novelas. [19]

El terror psicológico tiene por objetivo crear miedo al espectador y hacerle sufrir lo mismo que el personaje a través de creencias o temores cotidianos. Normalmente van acompañados de efectos de sonidos espeluznantes para aumentar la tensión y el miedo. Entre las películas de terror psicológico más conocidas encontramos: *El sexto sentido* (M. N. Shyamalan, 1999) o *Poltergeist* (T. Hooper, 1982).

Un escritor de este subgénero, más moderno y actual, es Stephen King, conocido como el rey del terror. De él también se han adaptado novelas que se han convertido en grandes películas de terror psicológico, como la película *El resplandor* (S. Kubrick, 1980).

Actualmente las combinaciones de géneros son muy comunes. Esto provoca que la audiencia no se espere el argumento o el esquema típico del género, provocando así un final más sorprendente.

3.2 Influencias en *No regrets*:

No regrets es un thriller psicológico con influencias del cine de terror.

Sigue los esquemas básicos del thriller respecto al argumento, asesino en serie que mata por diversión y otro personaje decide impedirlo. Se incorpora el juego con la mente del espectador para crearle tensión, no miedo.

Se centra principalmente en el thriller psicológico, ya que es un personaje bipolar que ha creado dos personalidades diferentes y hay un enfrentamiento psicológico

entre hacer el bien y el mal, pero incorpora un final agri dulce, influenciado por el cine negro, donde ambos mueren por un bien común.

Del terror incorpora la parte artística con escenarios abandonados y solitarios, poca iluminación, uso de sombras y claroscuros y la acción desarrollada de noche. Se utiliza el recurso del fuera campo, imaginar lo que sucede pero no verlo, sino escucharlo. Éste recurso enfatiza esa sensación de miedo cuando sabemos lo que va a pasar pero no lo vemos, solo lo imaginamos.

Se influencia del argumento base del cine *slasher* incorporando la figura de una mujer que intenta escapar y no puede, e incorpora objetos cortantes como principales armas.

La incorporación de la sierra mecánica es un homenaje al director Sean S. Cunningham, uno de los 3 directores de las “3C” del cine de terror, por uno de sus personajes de la película *Viernes 13*, Jason Voorhees.

Los personajes también están influenciados por personajes de películas. Principalmente se inspiran en el personaje de Alex de *La naranja mecánica* (S. Kubrick, 1971). A parte, cada uno tiene detalles característicos diferentes ya que son personalidades distintas.

Eric es un personaje delgado, con la cara maquillada de color negro, vestido con un traje de color negro y lleva puesto un sombrero de copa que le cubre parte de la cara. El personaje de Eric es un personaje atormentado y una sombra que sigue las órdenes de Dylan, por ello se le atribuye el color negro, por sus remordimientos y miedos.

Dylan es un personaje delgado, con toda la cara maquillada de color blanco, va vestido con un traje de color blanco y lleva puesta una máscara de bufón. Dylan cree que está haciendo un favor a sus víctimas y que les está ayudando y haciendo el bien, por ello se le atribuye el color blanco, seguro de sí mismo y con las ideas claras.

Respecto a la actitud y al comportamiento de Dylan, la personalidad lunática se inspira en el personaje de Jack Nicholson en *El resplandor* (S. Kubrick, 1980), que

crea inseguridad al espectador respecto a su carácter. Los cambios de personalidad repentinos, se influyen del *Joker* en *El caballero oscuro* (C. Nolan, 2008), con el objetivo de crear poca fiabilidad en el personaje y por tanto, tenerle cierto miedo. La risa histérica, los bailes y los cantos son un homenaje, llevado al género del suspense, del protagonista de *Amadeus* (M. Forman, 1984), para acabar de darle una personalidad de poca cordura a Dylan. Es el personaje más inestable y por tanto el que da más juego y provoca más tensión al espectador.

Respecto al carácter de Eric, se ha hecho un homenaje a Anthony Perkins en *Psicosis*. Es un personaje que actúa como secundario y no se le da demasiada importancia al inicio, pero que al final cobra el papel protagonista. Se ha utilizado un recurso que Alfred Hitchcock utilizó en su film *Psicosis*, pintarle la cara de negro para evitar que se le vea la cara cuando mira de frente y dar más espectacularidad. Eric es la sombra de Dylan y por eso va de negro y se le aprecian poco los rasgos físicos, se centra la atención en Dylan para despistar al espectador.

4. Documentación

4.1 El guión

4.1.1 La idea:

El primer paso para la creación de un guión es tener una idea. La idea base, o idea núcleo, es la intención con la que se escribe la historia. Muchos guionistas no saben cuál es esta idea núcleo hasta que acaban el guión. [20]

Ésta idea debe tener dos aspectos, el dramático y el temático. La idea dramática suele ser la historia que estamos contando, ficticia o no, y la idea temática es lo que se quiere transmitir con ésta historia, el mensaje oculto.

La idea dramática es la historia que explicaremos con diálogo e imágenes y que sigue una estructura concreta. Es la más fácil de definir y explicar. Suele tener una línea base sencilla y posteriormente, se añaden elementos más impactantes y más acción para hacer la idea más atractiva.

La idea temática es el mensaje oculto o moraleja que la historia transmite. Se suele ir dando detalles de esta moraleja durante todo el film, pero a veces es difícil verla con claridad. Ésta idea temática revela cuál es la idea núcleo. Para poner un ejemplo, en *El acorazado Potenkin* (S. M. Eisenstein, 1925), la idea temática es la unión del pueblo que se posiciona contra el poder, y la idea dramática sería el hecho histórico de las quejas de los tripulantes de un barco por la comida podrida.

4.1.2 Estructura:

El guión cinematográfico es la primera fase y la más importante de la película. Con este guión se va a intentar vender el producto a una productora y por tanto debe tener una estructura correcta, y unos esquemas básicos. La estructura clásica del guión es la siguiente: planteamiento, nudo y desenlace. [21]

El planteamiento debe contener la presentación de los personajes. Como son, qué piensan y cómo actúan. En esta introducción de la historia debe haber un detonante que de paso a la acción de la historia. Éste detonante da pistas al espectador y le hace vislumbrar qué va a suceder en la película. Este detonante o punto de inflexión da paso al nudo o desarrollo, la acción del film.

En el segundo bloque del guión, el personaje tiene un objetivo y debe intentar cumplirlo. En algunos casos la meta es muy clara y en otros está oculta y no se deja ver claramente hasta el final de la trama. El esquema básico del nudo se centra en un personaje que debe actuar y hay algo o alguien que se interpone en su camino. Éste segundo personaje o conflicto agrava la situación del protagonista y le hace cuestionar si conseguirá o no su objetivo. Éste punto de inflexión crítico da inicio al tercer bloque del guión, el desenlace.

En el desenlace se descubre si el protagonista logra o no su meta y revela qué ha pasado con el otro personaje o cómo se ha solucionado el conflicto. Aquí entra el final inesperado o lógico según el guionista.

4.1.3 Guión literario y técnico:

El guión literario es la representación por escrito de la película. Es el documento que entrega el guionista y presenta anotaciones y sugerencias sobre la puesta en escena y sobre su planificación escrita. Se define la historia con sus diálogos, planos, situaciones, y acciones. Todos los aspectos de producción necesarios para llevar a cabo el film deben estar explicados de manera breve y clara en el guión. Es una guía para el productor y el elemento base del actor. [21]

Se escribe de manera que cualquier persona puede entender la idea con claridad y se deben respetar unos estándares audiovisuales. Se utilizan los mismos estándares que en Estados Unidos para agilizar la lectura técnica de los productores. Normalmente en una misma columna se añaden el audio y la imagen, diálogos sangrados y escenas numeradas. También existe el modelo europeo, que se diferencia del americano por contener dos columnas, la derecha para el sonido y la izquierda para la imagen. [38]

Para empezar a determinar el rodaje y la realización, se debe crear el guión técnico.

Éste guión es la máxima expresión de la planificación del rodaje. Es responsabilidad del director, aunque muchas veces el guionista le ayuda. La función de éste guión es interpretar audiovisualmente el guión literario. Plasmar plano por plano la historia.

Se detalla cada plano, cada detalle, cada movimiento y cómo se va a desarrollar cada secuencia. Debe desglosarse por secuencias y planos y debe estar tan detallado como sea posible. Algunos guiones técnicos pueden contener notas para el posterior montaje como datos de encadenados, fosas, sonidos o músicas. Éste guión es la guía para el operador de cámara, el técnico de sonido y luces y para el montador.

4.1.4 *Storyboard:*

El guión técnico va acompañado del *storyboard*. El *storyboard* es la representación gráfica de cada uno de los planos escritos en el guión técnico. Incorporan las escenas representadas por viñetas, el punto de vista de la cámara, el tipo de plano y su angulación.

Éstos gráficos ayudan a los operadores de cámara a ver qué plano se necesita para cada secuencia o escena y de qué manera se quiere expresar.

De esta manera todos tienen una guía gráfica de los encuadres que quiere el director y se hace más sencillo el rodaje y la posterior edición. [21]

4.2 La iluminación

La iluminación es un elemento a decidir una vez se tiene el guión acabado y el decorado montado. Iluminar una sala siguiendo unos patrones previamente establecidos es difícil si no se tiene el set montado ya que acaban surgiendo imprevistos y problemas. Una vez está todo montado, se empieza a medir y a analizar la luz que se va a necesitar.

En las películas clásicas, la luz era un elemento que daba mucha información a la trama. La luz jugaba un papel protagonista ya que creaba sensaciones al espectador sin que se diera cuenta. Por ejemplo, las sombras. Un elemento imprescindible para películas de terror. Se jugaba con filtros y diferentes exposiciones para resaltar elementos y obviar otros. Así se conseguía guiar al espectador por la película. [23]

Las películas modernas no iluminan con un sentido narrativo, sino para iluminar una escena, ya no tiene un papel en la trama, sino es necesario para la calidad de la imagen. El uso de las sombras como recurso de terror está cada vez en más desuso.

Actualmente la luz se estudia dependiendo de si una escena es en interior o exterior, o si es de noche o de día. Un recurso muy utilizado para rodar películas de bajo presupuesto es falsear los escenarios de exteriores en interiores para tener mejor control de la luz y utilizar diferentes temperaturas de color para recrear el día o la noche.

La iluminación permite jugar con los contrastes del blanco y el negro. En la mayoría de films de terror en blanco y negro, el negro se relaciona con lo malo y el blanco con lo bueno. Algunos directores rompieron estos esquemas sobreexponiendo luz al blanco para crear molestia y por tanto relacionarlo con lo maligno, y el negro, al verse de manera clara y fácil, se le relacionaba con lo bueno. En otras películas relacionan el color con el estado mental de los personajes, así si uno tiene la conciencia limpia se le otorgará el blanco, y al que tiene problemas o remordimientos se le relacionará con el negro. El blanco y negro es moldeable según lo que quiera transmitir el director.

4.3 El montaje

En el cine mudo, el montaje era el único medio básico de narración. [24]

Solo se utilizaban las imágenes y los tipos de planos como medio narrativo. En la sala de montaje se incorporaban dos elementos más, el tipo de corte entre imágenes y la unión entre ellas. Teniendo en cuenta éstos cuatro aspectos, los directores contaban su historia.

El corte y la unión de los planos definían el ritmo narrativo. Las imágenes por corte aceleran la acción y los encadenados y las fosas la ralentizan. Si era comedia se utilizaban imágenes separadas por corte, y si eran dramas, se utilizaban encadenados. Los encadenados ayudan a disminuir los fallos de *raccord*.

Se habla de fallo de *raccord* cuando hay un desajuste de movimientos y detalles que afectan a la continuidad de la acción entre distintos planos. [25]

El *raccord* es un elemento a tener en cuenta para una buena continuidad narrativa y visual, y la continuidad entre planos es el secreto y la verdadera clave de un buen montaje. Se denomina buen montaje a aquel que es inapreciable por el espectador, el que es capaz de mostrar una acción sin darse cuenta de que son la combinación de diferentes planos o puntos de vista.

La llegada del sonido revolucionó la industria del cine y cambió los esquemas del montaje. Se añadieron varios recursos narrativos como el diálogo, la música y los efectos de sonido. [26]

Con la incorporación del sonido, se temía restarle importancia a la narración visual. El sonido debía de complementar y ayudar, no sustituir o modificar. Algunos directores soviéticos se manifestaron para recalcar la importancia técnica frente al diálogo ya que temían que se restara calidad cinematográfica al argumento al ser más cómodo escuchar que prestar atención a los detalles.

Por una parte, el sonido ayudaba a entender mejor la historia y suprimió los diálogos escritos entre escenas y permitió incorporar música como ayuda al espectador para adentrarse más en la película.

La llegada del color fue otro aspecto muy importante en la evolución del cine y del montaje. Muchos cineastas no estaban del todo a favor del color ya que alegaban que el color era subjetivo y que a cada persona le transmitía un sentimiento y unas emociones diferentes. Por esta razón, el blanco y negro se ha continuado utilizando en varias películas, como color imparcial e igual para todos. Por ello, se prefiere el primitivo blanco y negro para el género dramático ya que el color, según dicen, resta dramatismo. [25]

4.4 Banda sonora

Tanto en películas de suspense como en las de terror, no puede faltar una banda sonora que aumente el miedo y la tensión al espectador. Es un recurso muy importante que hace cambiar totalmente el estado del espectador. Para ver la importancia de una buena banda sonora se pueden citar algunos ejemplos de películas que utilizan el *leitmotiv* musical como recurso de suspense, como en la película *Tiburón* (S. Spielberg, 1975) o la música que utilizan en la película *Psicosis* (A. Hitchcock, 1960) en la escena de la ducha. [27] , [28]

Muchas películas juegan con la música para crear falsos estados de tensión dónde el espectador al escuchar como va aumentando la música se va poniendo nervioso esperando ver algo que al final no aparece. El ritmo de una película lo marca la música.

Por tanto, la música no se adapta a las imágenes sino que son ellas las que se adaptan a la música.

5. Brífling

5.1 Estudio de mercado de otros productos:

Hay muchos cortometrajes y largometrajes de thriller psicológico en el mercado cinematográfico. Entre los largometrajes más conocidos de éste subgénero, se encuentran *Dr Jekyll y Mr Hide* (J. S. Robertson, 1920) o *El Club de la Lucha* (D. Fincher, 1999). El thriller psicológico tiene por objetivo sorprender al espectador y conseguir un final inesperado e impactante, siguiendo esta línea se pueden encontrar muchas otras películas parecidas o adaptaciones de los clásicos de terror mudo.

Con menos impacto y difusión pero no menos importantes, encontramos los cortometrajes de ésta temática. Realizados por estudiantes con bajo presupuesto o presupuesto nulo, España cuenta con más de 400 festivales de cortometrajes. Hoy en día, el primer paso que los estudiantes de cine y audiovisuales han de hacer para darse a conocer es realizar un cortometraje y presentarlo en diferentes festivales para difundirlo.

Cada día hay más certámenes, más festivales. Entre los ganadores de éstos últimos años en festivales como el *Sitges Film Festival* o el *Horror Online Art Film Festival* se encuentran tanto cortometrajes de criaturas, como *Zona de caza* (J. O. Romero, 2012), ganador de Sitges 2012 al mejor corto Brigadoon, de suspense, *La culpa* (D. Victori, 2012), ganador del *Your Film Festival* de *YouTube* del 2012 o thrillers psicológicos como *Inside* (T. Sands, 2012).

Todos ellos tienen recursos en común, como el dejar de lado el blanco y negro y utilizar el color, las imágenes oscuras con poca iluminación, el recurso del silencio para enfatizar la tensión o el terminar con un final abierto. Innovar en el thriller psicológico es muy complicado, pero sí se puede ser original y tomar como referencia los clásicos para hacer una obra más sorprendente y creativa.

5.2 Objetivo primario y posibles objetivos secundarios del producto y el cliente:

Producto

Cortometraje de 20 minutos en blanco y negro, que se influencia de los clásicos de terror mudo respecto a realización pero incorpora técnicas actuales en el montaje de imágenes y de sonido.

Trata de dos asesinos en serie que cuentan con varias víctimas detrás. Uno de ellos opta por cambiar su *Modus Operandi* e innovar tanto con el *target* de sus víctimas como con la manera de acabar con ellas. Éstas nuevas ideas no las compartirá su compañero, lo cuál creará varios problemas entre ambos.

Cliente

Éste producto es inicialmente un proyecto de final de carrera que se queda en la universidad para la posible consulta de otros estudiantes de Audiovisuales que estén interesados en estudiarlo o visionarlo. Una vez entregado y aprobado, se mirará la posibilidad de presentarlo en concursos o difundirlo.

5.3 Descripción público objetivo primario y secundario:

Público objetivo primario

Éste cortometraje es apto para mayores de 13 años ya que contiene imágenes un poco violentas. Aunque la imaginación tiene un papel más protagonista que la visualización de dichas imágenes, es recomendable que no la vean niños pequeños.

Público objetivo secundario

Profundizando más en los géneros del cine, va dirigido a los amantes del suspense y a los cinéfilos de los clásicos en blanco y negro. En éste cortometraje se pueden

apreciar varias influencias del clásicos de terror, como de *La Naranja Mecánica* (A. Hitchcock, 1971) o de *El Resplandor* (S. Kubrick, 1980).

5.4 Formatos propuestos para su difusión:

Éste producto es inicialmente un proyecto de fin de carrera, y por tanto, mayoritariamente podrán ver éste cortometraje la gente que estudie o trabaje en el Tecnocampus de Mataró. A partir de aquí se mirará de presentar en concursos y por tanto el volumen de gente que lo podrá visionar aumentará.

Los festivales de cortometrajes de Cataluña donde se pueden presentar proyectos independientes para éste año 2013, son los siguientes:

FASCURT, Festival de Cine de Masnou. Inscripciones hasta el 17 de Mayo y proyecciones del 11 al 13 de Julio. [29]

CURT FICCIONS. 16ª edición del Festival de Cortometrajes de Cataluña. Permite inscribirse hasta el 1 de Febrero y se desarrolla del 3 al 9 de Mayo. [30].

FEC, 15ª edición del Festival Europeo de Cortometrajes. Inscripciones en Septiembre y proyección de Cortometrajes en Marzo. [31].

FILMETS, 39ª edición del Festival de Cine de Badalona. Inscripciones antes de 30 de Junio. Pase de Cortometrajes del 8 al 17 de Noviembre. Cortometrajes de menos de 30 minutos. [32].

L'ALTERNATIVA, 20ª edición del Festival de Cine Independiente de Barcelona. Inscripciones hasta el 1 de Julio. El festival abre sus puertas en Noviembre de 2013. [33].

MECAL, Festival Internacional de Cortometrajes de Barcelona. Proyecciones del 4 al 24 de Abril. [34].

46ª Edición del Festival de Cine Fantástico de Cataluña, en Sitges. Primer festival de éste género a nivel mundial que cuenta con gran fama internacional. Se desarrolla del 11 al 20 de Octubre de 2013. Inscripciones aún no disponibles. [35] .

Aparte de las vías convencionales de difusión de los cortometrajes, se pretende colgar en redes sociales o *Youtube* para continuar con su difusión.

Un medio para conseguir al mismo tiempo difusión y financiación en un proyecto es la plataforma Verkami. Verkami es un portal online que permite que el público done dinero al proyecto y a cambio consigue regalos exclusivos, agradecimientos o pases para el estreno de la película o el cortometraje. Des de aportaciones de 5 a 1000 euros, y teniendo 40 días para recaudarlo, es la plataforma más usada últimamente para llevar a cabo proyectos audiovisuales. [36].

5.5 Descripción de la organización de contenidos:

El cortometraje se divide en 3 grandes bloques, Introducción, Nudo y Desenlace.

Introducción. En ésta primera parte del argumento, Dylan actúa y manda, Eric acepta y calla. Se acaba la introducción con Dylan matando a la víctima y Eric intentando parar a Dylan.

Nudo. Dylan continua con sus planes y va organizando el siguiente crimen mientras Eric se revela e intenta persuadir a Dylan para acabar con lo que están haciendo. Finalmente Eric decide acabar con su vida para ponerle fin a sus remordimientos.

Desenlace. Al desangrarse Eric empieza a desangrarse Dylan. Nos damos cuenta que estamos en la cabeza de un asesino con doble personalidad y que ambos personajes son la misma persona.

5.6 Línea gráfica:

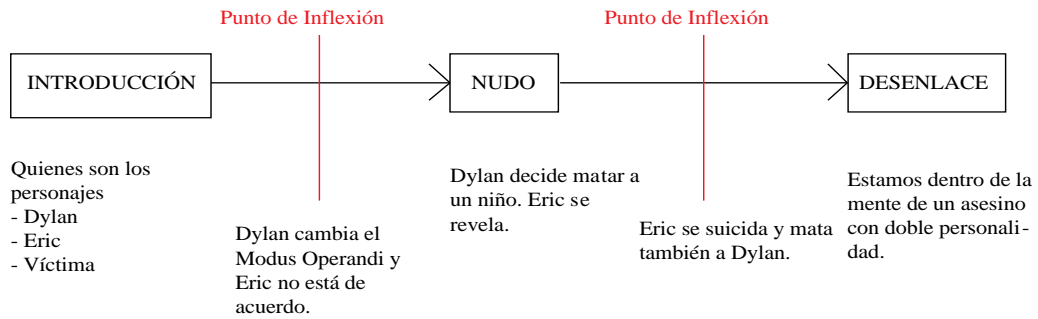


Fig. 5.1 Línea gráfica

6. Plan de trabajo

Se ha organizado cómo se debe repartir el trabajo y los pasos que se deben a seguir para tener un mayor control del proyecto. Se ha estructurado en cuatro partes. (Ver Anexo 1. Plan de trabajo).

- 1) Iniciación
- 2) Preproducción
- 3) Producción
- 4) Postproducción

6.1 Iniciación

6.1.1 Documentación:

Para escribir un *thriller psicológico* es importante entender qué es y visionar películas para entender bien el género. Para ello se debe estudiar a fondo dos grandes géneros, el thriller y el terror. Además se ha de profundizar en las diferencias entre los subgéneros thriller psicológico y terror psicológico. Como ejemplos de películas de la época en las cuales se ha inspirado para crear éste guión se encuentran *El club de la lucha* (D. Fincher, 1999), y *Las dos caras de la verdad* (G. Hoblit, 1996).

6.1.2 Idea inicial:

La mejor manera de entrar en el mundo del cine es teniendo experiencia y practicando. No se sabe qué es hacer una película sin haber dirigido o participado previamente en un cortometraje. Por ese motivo en éste trabajo se realiza uno, para demostrar que se tienen los conocimientos y se saben poner en práctica. Se ha creado un cortometraje dando la misma importancia a las imágenes que al diálogo. Se ha decidido hacer un thriller psicológico centrado en un personaje con doble personalidad. El *storyline* del film define que hay un personaje bueno y otro malo que acabarán en disputa de intereses y uno deberá hacer algo para acabar con los planes del otro. [20]

6.1.3 Definir objetivos:

El principal objetivo de *No regrets* es conseguir un final inesperado, espectacular, y mantener al espectador atento sin entender qué pasa hasta el final restando importancia al diálogo y enfatizando la narración visual y musical para transmitir una historia.

También se pretende entregar un mensaje: *es más importante luchar por los demás y conseguir un bien mayor que aceptar y resignarse por miedo a enfrentarse*. Ésta es la idea temática del cortometraje. [20]

6.1.4 Brainstorming:

Desde el principio se ha decidido que el argumento gire entorno a un asesino que tiene doble personalidad ya que es una trama que siempre da juego para un thriller. Ésta temática permite jugar con el estado psicológico de uno de los personajes haciéndole inestable y se consigue crear más tensión al espectador. Se le ha dado varias vueltas y finalmente se ha decidido engañar al espectador haciéndole pensar que son dos personajes diferentes y despistarle al final al darse cuenta de que se encuentra en la mente de un hombre con doble personalidad.

6.1.5 Visionado de películas del género thriller:

Una vez tomada la decisión de hacer un thriller psicológico, se visionaron varias películas del género para coger ideas. El guión de *No regrets* es parecido al de la película *El Club de la Lucha* (D. Fincher, 1999). Ésta película trata de un hombre que está cansado y aburrido de su vida y padece de insomnio. Un día conoce a un hombre que le convence para participar en peleas y llevar una vida mucho más violenta y arriesgada. Al final del film se descubre que el segundo personaje es producto de la imaginación y del insomnio del protagonista y éste acaba intentando suicidarse para conseguir volver a la realidad.

Éste es un ejemplo de una película con un final inesperado y sorprendente, que no deja al público indiferente. El argumento es parecido al de *No regrets* pero no se

quiere crear un *remake* de este film, sino crear una historia nueva dónde la idea base es parecida. El guión recoge influencias de varias películas, pero no se centra en una sola. Por ello se ha estudiado este film para diferenciar los argumentos. El *storyline*, personaje bueno y malo con diferentes opiniones y puntos de vista que se acaban enfrentando entre ellos; puede ser el mismo pero la historia que se cuenta es diferente.

Para conseguir una correcta distinción entre las personalidades de ambos personajes, se buscó inspiración en las siguientes películas: *Dr Jekyll y Mr Hyde* (R. Mamoulian, 1931), *Cisne Negro* (D. Aronofsky, 2010) y *Psicosis* (A. Hitchcock, 1960).

Siguiendo temáticas relacionadas con el suspense, la doble personalidad y el juego con la mente del espectador, se han visionado las siguientes películas: *American Psycho* (M. Harron, 2000), *Blade Runner* (R. Scott, 1982), *Shutter Island* (M. Scorsese, 2010) y *El maquinista* (B. Anderson, 2004).

6.1.6 Borrador guión literario:

Con la idea base clara, se ha empezado a escribir el borrador del guión literario. En éste borrador se ha definido el inicio, el desarrollo y el final del guión. Con ello ya se tiene la base del guión y por tanto, la primera versión de la trama de la historia. Se ha conseguido escribir las primeras seis páginas.

6.2 Preproducción

6.2.1 Guión literario base:

Una vez se tiene el esquema base del guión, con el planteamiento, el nudo y el desenlace, se incorporan puntos de inflexión en la trama para mantener al espectador atento y evitar que se aburra. Se ha añadido más diálogo en el medio de la trama, más comunicación entre los dos personajes para dar énfasis a sus personalidades y así se ha conseguido alargar el guión a 9 páginas. Con esto, la historia ya tiene más sentido pero aún falta añadir más suspense y terror a la acción.

6.2.2 Definir mural:

En el cortometraje se ve un mural donde se muestran todos los asesinatos que Eric y Dylan han hecho en el pasado. Aparecen fotografías, páginas de diarios, mapas y anotaciones. Para crear las fotografías se ha utilizado una cámara de fotos instantánea, parecida a la Polaroid, como lo hacen en este tipo de películas. Se ha decidido hacer fotografía instantánea en lugar de fotografía digital impresa por más espectacularidad y por attrezzo.

Se han hecho cinco asesinatos diferentes, uno por año. (Ver Anexo 2. Mural de asesinatos).

Se han pensado cinco escenarios, cinco personas y cinco crímenes diferentes. En los casos de los asesinos en serie, normalmente siguen todos un *Modus Operandi* en el cuál todas las víctimas mueren de una misma forma. No se pretende conseguir una película *gore* o demasiado explícita en sangre y por tanto, las víctimas son ahogadas. En el último momento se ha decidido hacerle a cada víctima la sonrisa del payaso ya que queda bien con la mentalidad risueña y feliz de Dylan y su mentalidad de “ayudar a las personas”.

6.2.3 Guión literario

En cine, se aproxima que una página de guión equivale a un minuto de película. Siguiendo la base de hacer un cortometraje de unos 20 minutos de duración, se ha alargado la historia a 10 páginas. Se ha incorporado la voz en Off de una presentadora al final del cortometraje para ayudar al público a entender el final de la historia y se han hecho más impactantes los puntos de inflexión del argumento.

6.2.4 Traducción al inglés del guión literario

Se ha traducido el guión literario al inglés, para una vez editado y acabado, añadir los subtítulos en inglés y tener un cortometraje que se pueda difundir en los dos idiomas. Inicialmente, se han traducido las primeras 6 páginas para que las modificaciones posteriores no afectaran al guión en inglés.

6.2.5 Guión técnico:

Se ha empezado a escribir el guión técnico del cortometraje siguiendo la pauta del guión literario base. Así se tiene la base del guión técnico y a la que se tenga el guión literario final solo se tiene que añadir planos y escenas.

6.2.6 Guión literario final:

Una vez el guión literario se ha revisado y se ha decidido no modificarlo más, se ha enviado una copia a algunos actores para que se lo miraran para la prueba de casting. Se ha dividido en tres partes para grabar las diferentes partes por separado. Primero se ha grabado la parte 1 y hasta no tenerla perfecta y las imágenes y el audio revisado y montado no se ha pasado a rodar la parte 2. (Ver Anexo 3. Guión literario).

6.2.7 Guión técnico final:

Con la base del guión técnico hecha, solo se ha tenido que añadir más escenas y planos según las modificaciones que se habían hecho. Una vez adaptado ya se tiene el guión técnico acabado. (Ver Anexo 4. Guión técnico).

6.2.8 Guión literario en Inglés:

Se ha acabado de traducir al inglés el guión literario final. Al ya tener la base, se han redactado y readaptado las partes nuevas y las modificaciones del guión. (Ver Anexo 5. Guión literario en Inglés).

6.2.9 Storyboard:

El *storyboard* se ha dibujado una vez se tenía el guión técnico. Se ha intentado que sea breve, conciso y claro. Es la guía que se sigue el día de rodaje y ayuda a los cámaras. Se ha tardado bastante tiempo en dibujarlo y se ha hecho a mano. (Ver Anexo 6. *Storyboard*).

6.2.10 Buscar localizaciones:

Al ser un cortometraje autofinanciado se ha pensado primero en los recursos con los que se disponen. Se cuenta con una masía abandonada en Barcelona que se ha podido utilizar como set de rodaje. Da una ambientación desértica, sucia y tiene varias tomas de luz. Al ser de propiedad familiar se ha decidido hacer el rodaje allí para minimizar gastos. Todo el cortometraje se desarrolla en una misma localización, así que solo se necesita un espacio amplio, vacío, con poca iluminación y sin ruidos externos.

Se ha ido a hacer fotografías y a mirar de adaptar la historia a la sala y a las habitaciones y se ha empezado a pensar en la distribución del set de rodaje. (Ver Anexo 7. Fotografías de las localizaciones).

6.2.11 Esquema de planta:

Con el set de rodaje confirmado, se ha empezado a dibujar el esquema de planta y decidir la localización del material audiovisual, la iluminación, los decorados, qué tipo de movimientos de cámara se utilizan y con qué orden se graban las escenas. (Ver Anexo 8. Esquemas de planta).

6.2.12 Escenografía y attrezzo:

Se ha realizado una lista del material de attrezzo que se necesita para el rodaje. Se necesitan los siguientes objetos de attrezzo organizados por escenas.

Rodaje 1:	
	- Bolsa o saco para la cabeza
	- Mesa metálica
	- Cortinas transparentes
	- Sierras, sierra mecánica, cuchillos, taladros...
	- Encendedor y cigarro
	- Cascos de soldador

Tabla 6.1 Attrezzo necesario para el rodaje 1

Rodaje 2:	
	- Bolsa de basura negra (cuerpo)
	- Discos de vinilo
	- Tocabiscos
	- Fotografía asesinato
	- Mesita
	- Lámpara o foco
	- Mural: fotos + mapas + recortes de periódicos
	- Periódicos, libros
	- Mesa
	- Silla reclinable

Tabla 6.2 Attrezzo necesario para el rodaje 2

Rodaje 3:	
	- Funda de lona
	- Despliegue de cuchillos y cuerdas
	- Cinta aislante, bridas, cuerdas..

Tabla 6.3 Attrezzo necesario para el rodaje 3

6.2.13 Equipo técnico:

Se ha hecho una lista del equipo técnico que se va a necesitar y se ha acordado el siguiente:

FUNCIÓN	PROFESIONAL
Director de producción	Jara Rodríguez Cuevas
Ayudante de producción	Laura Matallana Martínez
Director de casting	Jara Rodríguez Cuevas
Ayudante de casting	Laura Matallana Martínez
Director de fotografía	Jara Rodríguez Cuevas

Operador de cámara	Jara Rodríguez Cuevas Laura Matallana Martínez Fran López Carrasco
Técnicos de sonido	Adan de la Concepción Ruíz Marta Molina Piedra Joan Soler Marín
Director de attrezzo	Jara Rodríguez Cuevas
Jefe de vestuario	Asunción Sánchez Sánchez
Jefe de maquillaje	Jara Rodríguez Cuevas
Ayudante de maquillaje	Laura Matallana Martínez
Montador de imagen y sonido	Jara Rodríguez Cuevas
Extras o Meritorios	Laura Matallana Martínez Marta Molina Piedra Joan Soler Marín Enric Ventura Romero Sara Bermúdez Serrano Patricia Anaya Gordillo

Tabla 6.4 Equipo técnico

6.2.14 Casting de actores:

Para hacer el casting de actores se ha contactado con un actor que ya había participado en proyectos anteriores en la universidad y se le ha ofrecido hacer el casting para encarnar al personaje principal, Dylan. Se le ha pasado el guión y se ha decidido hacer el casting en el mismo set de rodaje, una vez montado, para facilitarle a él el personaje y al equipo de casting verle en acción con toda la ambientación. La prueba ha ido bien y se ha acordado no hacer más castings para el personaje de Dylan, y empezar a mirar disponibilidades para el rodaje.

En el caso del personaje de Eric ha sido diferente, se ha ido diciendo que se iba en busca de actores y un miembro del equipo ha recomendado a un actor que conocía. Se le ha pasado el guión, se le ha hecho la prueba de casting y se ha cogido como el actor que encarna a Eric. Con una sola prueba de casting ya se tiene a los actores que encarnan a Dylan y a Eric.

6.2.15 Material para el rodaje:

Se ha empezado a mirar qué material se dispone y qué se necesita pedir en la universidad. Se cuenta con dos cámaras Nikon que graban vídeo, y a partir de aquí se ha pedido el resto del material.

De esta manera la lista de material técnico queda así:

Vídeo:	
	- 1 Cámara Nikon D 7000
	- 1 Cámara Nikon D 600
	- 2 Trípodes Manfrotto

Tabla 6.5 Equipo de vídeo

Audio:	
	- 2 Grabadoras zoom
	- 2 Micrófonos inalámbricos

Tabla 6.6 Equipo de audio

Iluminación:	
	- 2 Packs de iluminación de 3 focos

Tabla 6.7 Equipo de iluminación

6.2.16 Vestuario y maquillaje:

De vestuario y maquillaje se ha necesitado lo siguiente:

Vestuario Dylan	
	- Traje blanco
	- Máscara bufón
	- Disfraz loro
	- Traje amarillo de plástico

Tabla 6.8 Vestuario Dylan

Vestuario Eric	
	- Traje negro
	- Sombrero

Tabla 6.9 Vestuario Eric

Maquillaje:	
	- Pintura de cara blanca y negra
	- Sangre artificial
	- Látex para simular carne
	- Pegamento para Látex
	- Polvos negros y rojos

Tabla 6.10 Maquillaje

6.2.17 Plan de rodaje:

Éste cortometraje cuenta con dos actores cada uno interpretando a un personaje. Por incompatibilidad de horarios entre ambos, algunos días el rodaje se ha realizado por la mañana con un actor y por la tarde con el otro, y otros días los actores han podido coincidir y por tanto se ha grabado la escena conjuntamente. En los rodajes por separado se ha decidido grabar el mismo día con ambos para mantener el set ya montado, así se han minimizado problemas de *raccord*. (Ver Anexo 8. Esquemas de planta y plan de rodaje).

6.3 Producción

6.3.1 Rodaje parte 1:

El primer rodaje ha tenido lugar el día Lunes 18 de Marzo por la mañana. Se ha conseguido reunir a los dos actores para introducirles en el set de rodaje y explicarles de qué manera se desarrolla la grabación. Se ha grabado la primera parte del cortometraje, que va de la página 1 del guión literario a la página 3. El rodaje ha durado 4 horas. Se ha decidido visualizar las imágenes primero y hacer un primer montaje para ver cómo ha quedado y mirar qué escenas se van a tener que repetir.

6.3.2 Visionados del rodaje parte 1:

El siguiente rodaje se ha confirmado para el día Miércoles 3 de Abril, así que durante Semana Santa se ha visionado y editado la primera parte del rodaje, tanto vídeo como audio. Las escenas han quedado bien y por tanto, se ha dado por finalizada la primera parte del cortometraje, que corresponde con los primeros 5 minutos. Se ha decidido que el próximo día de rodaje se va a grabar la segunda parte.

6.3.3 Rodaje parte 2:

El rodaje 2 no se ha podido grabar con ambos actores, así que se ha dividido en dos fases. El día 3 de Abril se ha grabado al personaje de Eric. Al ser un actor secundario en 4 horas se ha finalizado el rodaje y solo se han tenido que visualizar las imágenes para comprobar que se vieran y escucharan bien.

La parte de Dylan se ha grabado en otras dos fases por la poca disponibilidad del actor. La primera parte se ha hecho el Viernes día 5 de Abril. La segunda parte del rodaje se ha filmado el Miércoles día 10 de Abril. Se ha tardado 3 y 4 horas respectivamente.

En esta segunda fase se ha encontrado con el problema de necesitar un extra para que las imágenes parecieran más reales y simular que ambos actores están juntos en el set. El extra se ha vestido del uno de los personajes para hacer mas creíbles las imágenes y se han utilizado recursos como el Plano Escorzo para engañar al público y hacer la escena con más continuidad y coherencia. Así se han falseado escenas y parece que los actores estén juntos.

6.3.4 Visionados del rodaje parte 2:

Una vez acabado los rodajes de la parte 2 se ha pasado a editar, limpiar audio y montar provisionalmente para ver si se tenía que repetir alguna escena en concreto. Se ha decidido que en el rodaje 3 se van a repartir algunas de las escenas conjuntas

de la parte 2 para que tengan más sentido y continuidad. Una vez se ha editado la parte 2, el cortometraje ha llegado a los 14 minutos.

6.3.5 Rodaje parte 3:

La parte 3 del rodaje se ha grabado en 3 días. Se ha quedado con ambos actores para acabar el rodaje el día 18 de Abril pero el personaje de Dylan se ha lesionado la pierna y no ha podido venir al rodaje. A causa de eso se ha grabado únicamente la parte de Eric. Una semana más tarde, el 24 de Abril, se ha podido hacer la parte de Dylan. Con los dos rodajes se ha conseguido grabar la mayor parte del rodaje 3. Cada rodaje ha durado 3 horas.

La última parte del rodaje 3, la escena final, se tiene que grabar con ambos actores ya que se les tiene que ver la cara a ambos y no se puede falsear con extras. Se ha conseguido grabar el Sábado 4 de Mayo. Éste rodaje ha sido el más complicado ya que una parte se graba con ambos actores, cada uno con su respectivo traje, pero para filmar la escena final se ha tenido que partir los trajes por la mitad y coserlos en el momento. También se ha aprovechado para grabar algunas escenas conjuntas de otras partes del rodaje. En total se han invertido 5 horas en este último rodaje.

6.3.6 Visionados del rodaje parte 3:

Con todo el material a mano, se ha hecho el primer montaje provisional del cortometraje. Se han incorporado los audios, se han editado las imágenes y se ha añadido el rodaje 3 al montaje previo, el cortometraje ha llegado a los 20 minutos. A partir de aquí solo se tiene que incorporar transiciones, músicas y efectos de sonido.

6.3.7 Búsqueda de la BSO:

Para dar más continuidad sonora a la historia, se ha acompañado el cortometraje con efectos de sonido y con diferentes tipos de músicas: música de ambiente y música diegética, es decir, aquella que proviene de una fuente de sonido como en este caso un tocadiscos. [26]

Para la música diegética se ha utilizado la canción de Giuseppe Verdi, *La donna è mobile*, libre de derechos de autor.

Para los sonidos ambientes se ha buscado en librerías de música que también fueran libres de derechos de autor o que los autores permitieran su uso comercial.

Para éste tipo de cortometraje y analizando bandas sonoras de películas de suspense, se ha comprobado que se suelen utilizar músicas sin letra, interpretadas por violines y cuerdas que crean un ambiente de tensión, agonía y estrés.

6.4 Postproducción

6.4.1 Edición de vídeo:

Se ha editado el vídeo con el programa *Final Cut Pro X*.

Primero se han cogido las imágenes que se han grabado con *Go Pro* de las muertes, para realizar el mural y el recordatorio de Dylan. Se le ha aplicado un filtro llamado *Dream* para dar más sensación de recuerdo y separarlo de la realidad.

Después se ha pasado a editar las imágenes del rodaje 1. Se ha grabado con dos cámaras, así que primero se han importado todas las imágenes a la línea de tiempo, se han cortado las escenas que se han podido utilizar, se han eliminado las que no y se ha organizado según la línea argumental. Una vez todas en orden, se ha pasado a montar la realización procurando que el montaje visual sea dinámico, entretenido y con sentido.

6.4.2 Edición de audio:

El audio se ha editado también con el programa *Final Cut Pro X*. El audio está limpio de ruidos y simplemente se ha cortado y adaptado para que concordara con las

imágenes. También se cuenta con dos grabadoras, una por personaje, así que ha sido relativamente sencillo coordinar la voz con la imagen.

6.4.3 Mezcla de audio y vídeo:

La mezcla se ha ido haciendo a la vez que se edita ya que se hace la edición con el mismo programa. Se han revisado todos los audios, se han ido cortando las partes que se escuchaban bien y se han ido ajustando a las imágenes para que cuadrara la voz con las frases de los personajes.

6.4.4 Masterización:

Después de tener la mezcla de audio y vídeo acabada, se ha pasado a la masterización, es decir, acabar de incorporar las fosas, encadenados, efectos como el de *flashback*, incluir los créditos y el título del cortometraje. Con todo ya incorporado, se ha pasado a renderizar el proyecto.

6.4.5 Visionado con el equipo:

Un vez se ha acabado el montaje final del cortometraje, se ha hecho un visionado con el equipo para ver opiniones y valoraciones. Éste visionado es poco objetivo, ya que al participar en el rodaje no se tiene una mirada analítica ya que no se ven tanto los errores por tener el escenario y el attrezzo tan visto. Por ello éste visionado se ha realizado como opinión personal de técnicos y actores.

Después se han hecho varios visionados con gente ajena al rodaje. Un visionado para estudiantes de audiovisuales y otro para familiares y amigos.

Los estudiantes ayudan a ver aquellos datos técnicos que se han pasado por alto y aquellos fallos de continuidad o *raccord* que de tanto visualizar el cortometraje ya cuestan de encontrar.

Los amigos y familia ayudan a dar ese punto de vista crítico más objetivo ya que ven por primera vez el cortometraje sin vicios audiovisuales, y es la opinión que tendrá la mayor parte del público, que ve el cortometraje sin fijarse en la técnica, sino en la trama.

6.4.6 Incorporación de subtítulos en Inglés:

Para la incorporación de los subtítulos, primero se ha hecho la traducción de todo el guión literario. Después se ha comprobado, con una profesora inglesa, que la traducción es lo más acertada posible y después se ha empezado a incorporar todo el diálogo con el programa *Final Cut Pro X* como títulos y subtítulos, cuadrando cada frase con su escena correspondiente.

Ha sido un trabajo laborioso ya que la incorporación de títulos tarda en renderizar, pero por suerte el diálogo no es demasiado largo.

7. Legislaciones sobre una obra

7.1 Propiedad intelectual y derechos de autor:

La propiedad intelectual es el derecho que tiene un autor sobre su obra. En España la propiedad intelectual se rige de acuerdo con las normas establecidas en el Real Decreto 1/1996 del 12 de Abril. Este decreto determina que *“las obras audiovisuales quedan sometidas de forma general, al mismo régimen jurídico de reconocimiento y protección de los derechos de autor, cualesquiera que sea su género, duración, sistema, soporte y procedimiento de difusión pública”* [37].

El creador de una obra musical, audiovisual o el compositor de una canción, tiene derecho sobre su obra. La propiedad intelectual protege los intereses de los creadores proporcionándoles beneficios por la utilización de sus creaciones. Una categoría de ésta propiedad intelectual es el derecho de autor. [38].

Los derechos de autor son los derechos, normas y principios que regulan el derecho moral y patrimonial que se les concede a los autores respecto a sus obras. Los creadores tienen derecho a decidir qué hacer con la obra o qué deja hacer a los demás con ella. Concede o no las copias, permite o no su reproducción y accede o no a la adaptación de su obra. Cada vez que la obra se utiliza o se reproduce el autor consigue una remuneración o gratificación por ello. Esa gratificación económica la determina el derecho patrimonial. [39].

Éste derecho especifica que los autores pueden decidir la forma de difusión, pueden permitir o no la traducción de su obra y pueden decidir el formato de reproducción. Pero éste derecho es limitado. El artículo 6 de la Propiedad Intelectual reconoce que el derecho de autor *“es transmisible por actos entre vivos, y corresponderá a los adquirientes durante la vida del autor y 80 años después del fallecimiento de éste si no deja herederos forzosos, mas, si los hubiere, el derecho de los adquirientes terminará 25 años después de la muerte del autor, y pasará la propiedad a los referidos herederos forzosos por tiempo de 55 años”*.

Una vez expira, la obra pasa a ser de dominio público, y por tanto, se puede utilizar libremente, sin necesidad de pagar por la obra. [37].

El dominio público determina que las obras pueden ser explotadas siempre y cuando no incumplan los derechos morales de sus autores. El derecho moral del autor recoge que se debe especificar a quién pertenece la obra y que se debe preservar la integridad de la obra y no realizar modificaciones que puedan considerarse plagio. [40].

El derecho moral lo reconoce el Convenio de Berna. Este convenio especifica que el autor, independientemente del derecho patrimonial, tiene derecho de reivindicar la paternidad de la obra y negarse a las modificaciones y deformaciones de su obra si perjudica a su reputación o a su honor. Éste convenio está administrado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. [41].

7.2 Derechos de imagen:

Los derechos de imagen permiten a los autores la grabación de personas físicas para ser utilizadas con fines audiovisuales, televisivos o comerciales. Las personas físicas que aceptan ser grabadas, firman un acuerdo de cesión de derechos de imagen en el cual especifica el fin de dichas imágenes y acepta su reproducción. Éste acuerdo estipula si hay o no remuneración y evita futuras acciones legales. El figurante o actor expresa su conformidad y por tanto acepta todas las cláusulas escritas en dicho acuerdo utilizando su firma y su documento de identificación. [42]. (Ver Anexo 10. Cesión de derechos de imagen).

8. Estudio sobre el impacto medioambiental

8.1 El papel

Para realizar éste trabajo se ha utilizado aproximadamente los siguientes folios:

ASPECTO	Nº PÁGINAS	Nº COPIAS	TOTAL
Guión literario	11	3	33
Guión técnico	17	1	17
<i>Storyboard</i>	1	17	17
Guión literario parte 1	3	4	12
Guión literario parte 2	4	3	12
Guión literario parte 3	4	3	12
Memoria 1	18	3	54
Memoria 2	60	1	60
Memoria final	175	2	692
Plan de rodaje	3	2	6
Esquema de planta	7	3	21
Peticiones material	13	1	13
Cesiones de imagen	12	1	12
Varios	12	1	12
TOTAL			973

Tabla 8.1 Papel utilizado

8.2 El diésel

Los motores diésel emiten 2,6 kg de CO₂ por cada litro de gasóleo. Se aproxima que se gasta, normalmente, un litro por cada 100 kilómetros. [43].

Los desplazamientos que se han hecho para la realización de este cortometraje han sido los siguientes:

DESPLAZAMIENTO	KILÓMETROS	EMISIÓN CO ₂ (KG)
Mataró – Sant Just Desvern	41 Km	1'06 kg CO ₂
Mataró – Sant Joan Despí	48 Km	1'25 kg CO ₂
Sant Joan Despí – Sant Just Desvern	3'7 Km	0'09 kg CO ₂
Total	92'7 Km	2'4 kg CO₂

Tabla 8.1 Emisiones CO₂

8.3 Conclusiones

Una sola hoja de papel blanco requiere 370 cm³ de agua limpia para ser producida. Por tanto con éste trabajo de 973 hojas se han utilizado 360 litros de agua limpia. [44].

Diversos estudios afirman que los españoles imprimen anualmente unas 10 mil hojas de papel al año, aproximadamente 28 hojas al día. Contando que éste trabajo se ha realizado en aproximadamente 4 meses, las hojas impresas durante éste periodo según estudios realizados, deberían de ser 3.332 hojas y ha sido de 973. [45] , [46].

Por tanto el impacto medioambiental que implica el papel en éste trabajo es muy bajo.

De todas formas hay maneras de reducir ese impacto utilizando papel reciclado, imprimiendo a doble cara los documentos, reutilizando papel impreso por una cara como borrador, imprimiendo documentos que no son definitivos en formato borrador y utilizar el email o medios digitales para tomar apuntes y notas para evitar gastar papel y tinta. [46].

Respecto a las emisiones de CO₂ provocadas por el transporte del equipo y de las personas, se ha intentado minimizar al máximo los viajes y se han reunido en el mismo sitio a todos los actores y personas del equipo, se ha utilizado un único coche y es diésel.

El impacto medioambiental por emisiones de CO₂ que ha implicado el transporte para éste cortometraje es muy bajo.

9. Resultados

9.1 Rodaje:

Inicialmente se quería grabar las escenas con ambos actores para evitar la utilización de extras y agilizar los rodajes. A la práctica se han encontrado varios problemas de disponibilidad y por tanto el tiempo de rodaje se ha alargado y únicamente en dos ocasiones se ha contado con los dos actores a la vez. A causa de esta falta de disponibilidad el cortometraje ha llegado a casi 20 minutos y se han utilizado muchos planos cortos o escorzos con extras para minimizar fallos de *raccord* o problemas de continuidad en las escenas conjuntas. Previamente al rodaje, se ha estudiado la manera de minimizar estos problemas de la siguiente manera:

En el caso de problemas de continuidad, se decide grabar en todo momento con dos cámaras, cada una grabando un plano diferente, para evitar fallos o saltos bruscos de continuidad. La utilización de ambas cámaras proporciona variedad de planos y diversos ángulos. Esto ayuda mucho a la continuidad de la historia y al montaje rico en planos.

También se temieron posibles fallos de *raccord* por el hecho de que cada día de rodaje se montaba el set de cero y se desmontaba una vez finalizado el día por cuestión de seguridad y por devolver el material. Ante este hecho se fotografía cada vez todo el set y todos sus elementos para minimizar fallos de *raccord*. Aquí se incluye la iluminación. Con el esquema de planta se estudia previamente el espacio, las tomas de corriente para la iluminación y los movimientos de cámara de todo el cortometraje para no tener que modificar puntos de luz y no cambiar nada en el set hasta que se acabe el rodaje de todo el cortometraje.

9.2 Montaje visual:

Éste cortometraje es una historia agrí dulce que se explica combinando tanto escenas rápidas y dinámicas con un ritmo acelerado, como utilizando ritmos lentos y pausados. Se han utilizado escenas separadas por corte para agilizar la acción y acentuar la tensión cuando los personajes se pelean o discuten, y un montaje lento en las escenas donde se muestra el estado mental de los personajes.

Los cambios de ritmos según la escena ayudan a mantener al espectador alerta y hacer que no pierda ni la atención ni el interés por la trama. Así, mientras se analiza a Dylan observando como se comporta, con un ritmo lento, Eric, en fuera campo, está haciendo un cambio en su manera de pensar y se le ve cuando explota y provoca una crisis entre ambos, con ritmo acelerado en plano y en acción.

También se ha jugado con el recurso del fuera de campo. Muchas veces es peor lo que se imagina uno mismo que lo que en realidad se ve. Por ello, éste recurso se utiliza varias veces durante la trama y normalmente en escenas de ritmo rápido y mucha acción. Por ejemplo en la escena del crimen de la sierra mecánica, solo se ha jugado con el sonido y la imagen de Eric tapándose los oídos. Con esto, el espectador se imagina perfectamente la escena sin necesidad de ver lo que ocurre.

En otras partes del cortometraje se mantiene un plano cercano e imágenes estáticas largas, para ver el estado de emoción o reflexión que mantiene el personaje en el momento. Es el caso de Dylan, cuando repasa una por una las imágenes del mural. Solo con una imagen estática del trance de Dylan observando las fotografías y tocándolas ya se transmite esa seguridad, satisfacción y orgullo que siente el protagonista hacia su trabajo.

Un elemento a tener en cuenta a la hora de trabajar el montaje de éste film, ha sido la diferenciación entre la realidad y la mente del personaje.

El personaje real con doble personalidad se ha representado en color y la parte de la mente del personaje representada por dos personas físicas, se ha decidido mostrar en blanco y negro.

Con ésta dualidad cromática se consigue despistar por completo al espectador, que no entiende el por qué de la utilización del color en depende qué escenas. El color únicamente se emplea en el *flashback* de las muertes y en la escena final. En ésta última escena, el espectador debe entender el por qué de estos cambios. Como ayuda, se ha añadido la voz de la presentadora para acabar de hacer entender al público qué significa esa escena final de pocos segundos.

Se ha querido aumentar espectacularidad en el montaje, por ello se han añadido dos elementos extras a la linealidad de la trama, el *flashback* y la escena del disfraz de loro.

Por una parte, se añade un recordatorio en color, a modo de repaso, de los asesinatos que están fotografiados en el mural. En éste montaje de pocos segundos, se han editado las imágenes con un filtro de ensoñación, se ha acelerado la acción y se ha grabado con cámara subjetiva. Los asesinatos los ha cometido el personaje real y por eso las imágenes son en color y aparece con el traje amarillo para no mancharse y para acabar de despistar al espectador que se pregunta cuál de los dos personajes es el verdadero asesino.

Por otro lado se incorpora una secuencia de pocos segundo donde Eric se imagina disfrazado de loro. Al ser la parte de Eric la que lo sueña, se ve en blanco y negro ya que es parte de la mente del personaje, no de la realidad. Es un fragmento corto que desvía la atención de la trama principal para dar un toque cómico a la trama y a la vez mostrar el desequilibrio mental de Dylan.

9.3 Montaje sonoro:

En éste cortometraje se incorporan tres tipos de sonidos: el diálogo, la música y los efectos de sonido.

El diálogo, como ayuda narrativa a la historia, permite acabar de entender la mentalidad de cada personaje, qué les diferencia y qué les une. El diálogo en este cortometraje es breve y hay el suficiente para entender la historia, no es el elemento

principal, sino uno secundario ya que las imágenes hablan por sí solas sin necesidad de explicarlo con palabras. Sin diálogo ésta historia se seguiría entendiendo ya que el *storyline* del cortometraje es claro: Personaje malo que quiere continuar con lo que está haciendo y personaje bueno que planea detenerle.

La música complementa a la acción. En éste cortometraje se han utilizado dos tipos de músicas como ayuda narrativa. La música ambiente y la música que sale del tocadiscos. La incorporación de música en el cortometraje permite al espectador percibir cuándo va a pasar algo y ayuda en los cambios de ritmo de la trama. Esos cambios aumentan la atención del espectador ya que hace la historia más dinámica e interesante y complementa a la narrativa visual.

No se debe dejar de lado el recurso del silencio. Es un recurso que enfatiza el estado de miedo y tensión ya que el público no tiene ninguna pista de lo que va a pasar y acentúa la sensación de angustia. En éste cortometraje, éste recurso se utiliza de tres maneras:

La primera como conservación del estado de tensión una vez acabado el primer punto de inflexión, es el caso del silencio después de que Dylan empiece a cortar con la sierra mecánica. La segunda como símbolo del paso del tiempo, cuando Eric está sentado y el movimiento de la sombra hace entender que han pasado algunas horas. Por último, el silencio acompaña la escena final donde se descubre que Dylan y Eric son la misma persona con solo ver una imagen estática, en color y en silencio.

Lo último que se ha incorporado en el montaje han sido los efectos de sonido. Se utilizan para dar mayor continuidad acentuando los pasos de los protagonistas, dando énfasis en golpes y choques de objetos y como ayuda en la ambientación.

10. Conclusiones

Al inicio de éste trabajo se han planteado varios objetivos:

Por una parte se pretende dar tanta importancia narrativa a las imágenes como a los diálogos. Gracias al uso de dos cámaras se cuenta con variedad de planos de cada escena y por tanto, el montaje es más creativo y rico en imágenes. Esto ha ayudado a la narrativa visual y permite entender el *storyline* de la trama perfectamente. El diálogo, por otra parte, es prescindible si se quiere entender la idea base de la historia, pero necesario para entender los matices y la relación entre ambos personajes.

Lo mismo pasa con la música o los efectos de sonido. Son complementarios a las imágenes. Ayudan a la comprensión y a las sensaciones del espectador pero si fuera un cortometraje mudo la historia se seguiría entendiendo.

Otro objetivo que se quiere conseguir era un final sorprendente. Para conseguir esto, se ha pretendido guiar al espectador hacia un final previsible: Eric acaba matando a Dylan, pero provocar un giro final inesperado. En ésta historia suceden dos cosas.

Una, Eric también muere y por tanto, el final es agri dulce y pesimista. El espectador durante la trama puede haber pensado que Eric acabará matando a Dylan, pero no que suicidándose él, acabará con ambos. Aquí el espectador no entiende qué ha pasado hasta la siguiente escena.

Clímax final y segunda sorpresa, aparece un personaje en color, vestido como ambos personajes. Aquí el espectador en pocos segundos se da cuenta de que lo que ha estado viendo es la mente del personaje, no la realidad y que no son dos personajes sino uno solo con dos personalidades. Es un final corto, rápido y que puede crear cierta ambigüedad, por ello se ha incorporado la voz en Off de una presentadora para acabar de aclarar el final.

Se pretende demostrar que el cortometraje en blanco y negro sigue siendo atractivo y tiene la misma fuerza narrativa que el cine en color. Aunque actualmente está volviendo a ponerse de moda, el cine en blanco y negro ha estado relegado a un segundo plano. Además de demostrar esta igualdad narrativa, el blanco y negro da un efecto más dramático y oscuro que concuerda con la temática del cortometraje. También da un simbolismo al contraste del blanco y negro que guarda relación con la mentalidad contrastada de los dos personajes, Eric y Dylan, el bueno y el malo.

Con la combinación del blanco y negro con el color, los cambios de ritmo constantes, la utilización de efectos de sonido, los recursos como el silencio, fuera de campo y escenas extras como el *flashback* y la imaginación de Dylan, los 20 minutos del cortometraje se han montado lo más creativos y llevaderos posible y se cree que se consigue mantener la atención del espectador y hacerle participar de manera activa en el trama.

Con los resultados obtenidos se ha intentado alcanzar los objetivos inicialmente propuestos y se han cumplido de la mejor manera posible contando con los problemas e incidencias con las que se han ido encontrando.

11. Bibliografía

11.1 Documentación sobre géneros cinematográficos

- [1] http://es.wikipedia.org/wiki/Género_cinematográfico
- [2] [http://es.wikipedia.org/wiki/Suspense_\(género\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Suspense_(género))
- [3] <http://thescriptlab.com/screenplay/genre/thriller>
- [4] http://es.wikipedia.org/wiki/Edgar_Wallace
- [5] http://es.wikipedia.org/wiki/Alfred_Hitchcock
- [6] http://www.youtube.com/watch?v=tN8n6Hw0Pp4&feature=player_embedded
- [7] <http://www.slideshare.net/AgonKoshi/thriller-sub-genres>
- [8] <http://es.shvoong.com/humanities/film-and-theater-studies/218898-el-thriller/>
- [9] http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_negro
- [10] http://en.wikipedia.org/wiki/Horror_and_terror
- [11] http://es.wikipedia.org/wiki/Stephen_King
- [12] http://es.wikipedia.org/wiki/Thriller_psicológico
- [13] http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_terror
- [14] [http://es.wikipedia.org/wiki/Frankenstein_\(1910\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Frankenstein_(1910))
- [15] http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_gore
- [16] <http://es.wikipedia.org/wiki/Giallo>
- [17] <http://cineanalysis.wordpress.com/tag/horror-corporal/>
- [18] <http://es.wikipedia.org/wiki/Slasher>
- [19] http://es.wikipedia.org/wiki/Terror_psicológico

11.2 Documentación sobre el guión

- [20] Federico Fernández Díez. “El libro del guión”. Editorial: Diaz de santos.
- [21] Federico Fernández Díez. “Arte y técnica del guión”. Editorial: Edicions UPC.
- [22] José Martínez Abadía y Federico Fernández Díez. “Manual del productor audiovisual”. Editorial: UOC.

11.3 Documentación sobre la iluminación

[23] Fabrice Revault D'Allonnes. "La luz en el cine". Editorial: Cátedra.

11.4 Documentación sobre el montaje

[24] Dominique Villain. "El montaje". Editorial: Cátedra.

[25] Vicente Sánchez-Biosca. "El montaje cinematográfico". Editorial: Paidós Comunicación.

[26] Sergei M. Eisenstein. "Teoría y técnica cinematográficas". Editorial: Rialp

11.5 Documentación sobre la banda sonora

[27] Jesús Borràs i Vidal y Antoni Colomer i Puntés. "El llenguatge cinematogràfic". Editorial: UOC.

[28] Michel Chion. "La música en el cine". Editorial: Paidós Comunicación.

11.6 Bibliotecas de sonidos y músicas ambiente:

- <http://www.stereobot.com>
- <http://freemusicarchive.org>
- <http://incompetech.com/music/royalty-free/>
- <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

11.7 Documentación sobre el brífling

- [29] <http://www.fascurt.com>
- [30] <http://www.curtficcions.org/index.php/es/>
- [31] <http://www.fecfestival.com/ca/index.php>
- [32] http://www.festivalfilmets.cat/pdf/bases_2013_cat.pdf
- [33] <http://alternativa.cccb.org/2013/ct/>
- [34] <http://www.mecalbcn.org>
- [35] <http://sitgesfilmfestival.com>
- [36] <http://www.verkami.com>

11.8 Documentación sobre legislaciones

[37] Miguel Sáinz Sánchez. “El productor audiovisual”. Editorial: Síntesis.

- [38] http://es.wikipedia.org/wiki/Propiedad_intelectual
- [39] http://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor
- [40] http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_público
- [41] http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_morales
- [42] <http://www.alvafarmabogados.com/derechos-de-imagen.php>

11.9 Documentación sobre el impacto medioambiental

- [43] <http://eco.microsiervos.com/practico/que-es-emision-co2-kilometro-recorrido.html>
- [44] <http://consciencia-global.blogspot.com.es/2010/02/papel-uso-indebido-proceso.html>
- [45] <http://www.blogdemedioambiente.com/cambio-climatico/el-papel-que-consumimos/>
- [46] <http://www.terra.org/categorias/articulos/el-consumo-del-papel-de-los-espanoles>
- [47] <http://www.tecnodiva.com/2012/07/03/cada-vez-que-uses-una-hoja-de-papel-piensa-en-los-arboles/>

11.10 Filmografía

- *Inside* de Trevor Sands, <http://www.youtube.com/watch?v=Kw28LnG3-yg>
- *Terapia* de Marc Nadal, seleccionado en el XIII Concurs de curts fantàstics i de terror de Sants, <http://www.marcnadal.com/terapia>
- *B-Collectin* de Cristóbal Duran y Franco Bonometti, ganadores del Festival de Cine de Terror de Valdivia 2011, <http://www.youtube.com/watch?v=1moht6Xuea4>
- *Tanatría* de Sergio Sánchez, Premio del Festival de cine fantástico de Torremolinos 2012, <http://www.youtube.com/watch?v=tQwIO2mRpbM>
- *Leyenda* de Pau Teixidor, <http://vimeo.com/31978327>
- *La culpa* de David Victori, ganador del *Your Film Festival* de YouTube del 2012 http://www.youtube.com/watch?v=FiikS2xRSdE&feature=player_embedded
- *Oldies* de Santiago Capuz, premiado en los premios Kino de 2010 de la Universidad de Navarra http://www.youtube.com/watch?v=ZddhAcwsiwM&feature=player_embedded
- *The ten steps* de Brendan Muldowney, ganador del Festival de Sitges de 2004 http://www.youtube.com/watch?v=yY9EVnyd2t8&feature=player_embedded
- *Dirty silverware* de Steve Daniels, premio al mejor cortometraje de Sitges 2011, <http://vimeo.com/36790460>
- *Zona de caza* de J.O.Romero, premio al Mejor Cortometraje Brigadoon, <http://www.youtube.com/watch?v=GRGfVlaACtI>