

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



ESCISIÓN

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Yreland Shirley Angulo López

Código 20130060

Patricia del Pilar Vizcardo Cordero

Código 20132364

Lima – Perú

Octubre del 2019



ÍNDICE

RESUMEN	8
INTRODUCCIÓN	9
1. ANTECEDENTES DEL TRABAJO	10
1.1 Género de terror y sus elementos	10
1.2 Referentes del género de terror.....	12
1.3 Consumo del género de terror en el Perú	14
2. PROPUESTA DE COMUNICACIÓN	16
2.1 Sinopsis de la película	16
2.2 Concepto de la secuencia y ángulo diferencial.....	16
2.3 Perfil del personaje	18
2.4 Guión de la secuencia	19
2.5 Propuestas de cada área	20
3. SUSTENTACIÓN.....	24
3.1 Dirección	24
3.2 Dirección de arte.....	26
3.3 Dirección de fotografía.....	30
3.4 Sonido.....	33
3.5 Edición.....	35
4. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS.....	38
ANEXOS.....	39

**Dirección web de las piezas y producciones de comunicación
parte del trabajo**

<https://vimeo.com/366650167>



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1 Preferencia por género de película.....14

Tabla 1.2. Perú: Géneros de Largometrajes Regionales.....15



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 3. 1. Lluvia y empavonado de lunas del bus	27
Figura 3. 2. Suciedad de piso del bus.....	28
Figura 3. 3. Suciedad y marcas de pasos en el piso del bus.....	28
Figura 3. 4. Paleta de colores del vestuario de Daniel.....	29
Figura 3.5. Maquillaje del personaje Daniel	29
Figura 3.6. Maquillaje de la mano del chofer.....	30
Figura 3.7. Plano picado de Daniel con lente Rokinson 24mm.....	31
Figura 3.8. Plano general del bus con lente Rokinson 35mm.....	31
Figura 3.9. Puesta de iluminación de los tubos de Kino Flo	33

RESUMEN EN ESPAÑOL

Masacres, enfermedades mentales, torturas, monstruos terroríficos, zombis matando... si pensamos en estos sucesos, todos ellos nos llevan a un mismo punto: el cine de terror. Las personas que eligen este género lo hacen para sentir esa adrenalina de intranquilidad y suspenso que hace ponerte en el lugar del personaje. Pero para llegar a este mundo de lo desconocido e irreal, existe todo un proceso detrás de creación de la historia y realización. Por tal motivo, este trabajo describe y plasma los elementos del género de terror en una secuencia audiovisual, tomando en cuenta su realización y las propuestas de cada área de producción basado en los referentes de la historia de género.

Palabras clave: cine de terror, ficción, secuencia, género cinematográfico, lo desconocido.

RESUMEN EN INGLÉS

Massacres, mental illnesses, torture, terrifying monsters, zombies killing... if we think about all those events, all of them take us to the same point: horror movies. People choose this genre for the adrenaline of uneasiness and suspense that puts them in the place of the character. But to reach this unknown and unreal world, there is a whole process behind the creation of history and realization. For all those reasons, this paper describes and captures the elements of the horror movies in an audiovisual sequence, taking in consideration its production and the proposal of each production position based on the references of the history of horror genre.

Keywords: horror movie, fiction, sequence, film genre, unknown

INTRODUCCIÓN

El proyecto audiovisual “Escisión” es la secuencia de una película de terror en la que se muestra el desarrollo de su pre producción, realización y edición. No solo de manera visual sino también de forma teórica al referirnos a los diferentes elementos característicos del género de terror que se pueden encontrar.

Esta premisa nace a partir de plasmar situaciones de la vida cotidiana que pueden convertirse en las situaciones más terroríficas. El objetivo principal de la realización de esta secuencia es crear una atmósfera en la que el espectador pueda ponerse en el lugar del personaje y su problema. Además, generar emociones de adrenalina y suspenso en él.

El género de terror fue elegido por dos motivos: en primer lugar, porque el público peruano tiene una fuerte preferencia por esta clase de películas, lo cual se ve reflejada en la actual producción a nivel nacional en los últimos años (Artes, 2016); en segundo lugar, por una preferencia personal hacia este género, por lo que nos transmite a través del estilo visual y sonoro que maneja.

El documento presente consiste en cuatro capítulos divididos. En “Antecedentes”, se detalla las características fundamentales del género de terror, así como parte de su historia y sus principales referentes. En el segundo capítulo se encuentra la propuesta de comunicación, en la que mencionamos la premisa de la película y el concepto de la secuencia seleccionada, también desarrollamos las propuestas de cada área con respecto a la teoría planteada anteriormente. Como tercer capítulo, tenemos la sustentación de cada una de estas propuestas a partir de cómo se llegó a realizar el producto audiovisual final. Por último, mencionamos las recomendaciones que son sugerencias y consejos para un llevar a cabo un buen proceso de realización.

1. ANTECEDENTES DEL TRABAJO

1.1 Género de terror y sus elementos

“La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido” (Lovecraft, 1965)

“Lo desconocido” en el género de terror es una característica elemental, ya que irrumpe con el mundo real de “lo cotidiano” y apolíneo, es decir, existe una deformación de las cosas y acciones cotidianas de la vida, lo que hace que el personaje se sumerja en lo irreal y experimente una doble realidad alterada por su inconsciente, miedo, proyecciones o sueños. Esto se puede transmitir a través de tres elementos esenciales: la historia, el personaje desconocido, que funcionará como antagonista o la fuerza contraria, y la relación que mantienen ellos dos.

En efecto, eso que el espectador llama “terror” nace del enfrentamiento con sus propios deseos o pensamientos reprimidos procedentes del “ello”. En otras palabras, el espectador siente “terror” porque se ve obligado a mirar o imaginar la representación figurativa de sus propios fantasmas (Losilla, 1993).

El término *unheimlich* para Freud significa lo secreto, oculto, tenebroso. Se trata de un sentimiento familiar y conocido que otorga una sensación de extrañeza y terror para luego producir angustia y suspenso. Este último elemento es una de las claves importantes para construir la historia y generar emociones en el espectador. Además, el factor de la sorpresa y el misterio son componentes importantes en el género ya que transmiten la inseguridad e intriga de no saber qué va a suceder.

El misterio es necesario porque el terror se separa del miedo precisamente por la ambigüedad de la amenaza. El terror consiste en un peligro no ubicado, ni definido; este desconocimiento del quién y cómo es, es lo que no permite precaverse del peligro, y así se vuelva más angustioso (Espinal, 1972).

Según Bordwell y Thompson, la película de terror busca sobresaltar, causar repugnancia, en una palabra: aterrorizar. Para plasmar esta sensación de un mundo “desconocido” hacia los espectadores, Iván Butler menciona que la cámara es esencial para transmitir sensaciones del interior de uno mismo y eso se logra mediante el uso del primer plano. Además, otro elemento es el efecto hipnótico, que por su propio nombre alude a tener alucinaciones o cosas que no son reales de este mundo. Esto consiste en las formas que se ven en la oscuridad y se mueven sobre un fondo que refleja la luz. A su vez, Hitchcock y Powell también utilizaron las sombras para crear inquietud y una deformación de lo real, a través de la evolución de la historia que plasmaban.

“Una película cualquiera utiliza la cámara subjetiva en alguna de sus escenas, lo que se produce es un salto, una fisura entre el modo de visión establecido como normal, familiar y otra manera de mirar que obliga al espectador a enfrentarse a un universo que le exige un cambio radical en sus esquemas perceptivos” (Losilla, 1993).

Este género está caracterizado por un cuidadoso tratamiento visual en tema de encuadres e iluminación. También incluye locaciones típicas y cotidianas, pero siempre aisladas, sombrías y vacías para dar esa sensación de temor. Todo esto entrará en relación con los objetos de su alrededor para convertir una situación normal a una otra fuera de lo común.

“Otra de las características de las historias de Stephen King es su facilidad para alterar situaciones y elementos habituales de la vida cotidiana. En sus manos, cualquier situación normal puede convertirse en una pesadilla, y hasta el más inofensivo de los objetos puede transformarse en un mensajero del horror” (Guillot, 1997)

King menciona que también un recurso de este género es irrumpir la cotidianidad de sus personajes con un elemento extraño como las máquinas. Es decir, los objetos inanimados se convierten en herramientas asesinas o cobran vida propia para enfrentarse al personaje.

1.2 Referentes del género de terror

Al referirnos a este género, se deben mencionar los antecedentes como parte de su concepción. Es así como nos topamos con el cine fantástico de George Méliès, realizador de “La Mansión del Diablo” que, según el historiador y crítico Carlos Clarens, data como pionera de este género, ya que en los tres minutos que dura el cortometraje, podemos encontrar elementos del terror.

Posteriormente, con el movimiento del expresionismo alemán, específicamente con las películas “El gabinete del Dr. Caligari” (1919) de Robert Wiene o “Nosferatu” (1922) de Murnau se acentúan las características propias del cine de terror lo que hacía que aumentara el misterio en las películas, generando gran éxito en Europa. El gabinete del Dr. Caligari ha servido como una gran influencia en este género, esta puso en relieve los temas del poder y de «lo extraño» que destruye o afecta a una comunidad (Carreón, 2019).

Asimismo, elementos como la escenografía representaba lo no real al tener líneas oblicuas; el reflejo del pesimismo, la visión de un mundo filtrada a partir de la angustia personal, es decir, la representación distorsionada de la realidad desde el punto de vista del personaje principal o la lucha de opuestos y simbolismos, son rasgos que podemos observar hoy en día en varias de las películas de terror.

En el caso de Hollywood, optó por producir un terror ligado a monstruos sobrenaturales que remarcaban la oposición entre el bien y el mal, y la vulnerabilidad humana frente a cosas extrañas. En los años 50, el tema de los monstruos fue dejado de lado para dar pase a otro tipo de terror relacionado con la ciencia ficción, guerras e invasiones.

A medida que fue avanzando el tiempo, este género comenzó a tener mayor relevancia en el público y por ende en las industrias, ya que para el siglo XX presentaba elementos transgresores nunca antes vistos en el cine. Era uno de los primeros géneros en mostrar violencia en la pantalla grande.

Es importante mencionar que uno de los directores que cambió la visión de este género fue Alfred Hitchcock con su película “Psicosis”. Para su época, esta película fue considerada como una de las más violentas.

“En esta obra maestra, Hitchcock pone de manifiesto el *suspense* cinematográfico (uno de sus sellos particulares), término hoy utilizado cuando el público posee más información que los propios protagonistas sobre lo que va a acontecer o sobre aquellos hechos que sucedieron anteriormente en la historia; es decir, que se le da más importancia al espectador que a los personajes para crear tensión” (Cerdas, 2008).

Cabe resaltar que, en esta película, el director acentúa uno de los recursos más usados en las películas de terror: el punto de vista del antagonista llevado a cabo con un plano subjetivo. Otro de los referentes más grandes que ha tenido el cine de terror es la adaptación de la novela clásica “El Resplendor” de Stephen King. Considerada como el *filme* más controvertido del autor llevado a la pantalla grande, debido al gran impacto que tuvo en la década de los setenta (Guillot, 1997). El lenguaje visual manejado por Kubrick potenció mucho más la historia y, las actuaciones conmovieron al público, por lo cual hoy en día no se puede disuadir al actor del personaje.

Otra gran influencia del cine actual es “El Exorcista”, de William Friedkin (1973). Al observar películas como “El Conjuro” “El Rito” o “El Exorcismo de Emily Rose” encontramos elementos usados en la película antes mencionada, y que aún siguen ocasionando sobresaltos en los espectadores. El uso de una niña como símbolo de lo puro e inocente que luego es poseído por un ente “maldito” para sufrir aparatosas consecuencias, ha logrado calar en los cineastas de terror, convirtiéndose en un recurso bastante usado en los últimos años. Asimismo, el lenguaje sonoro manejado en esta película adquiere un valor semiótico, de significación, e informativo por la atmósfera que logra construir (Guzmán, El Exorcista: un estudio de su tratamiento sonoro y de su influencia en el cine de terror contemporáneo, 2016).

1.3 Consumo del género de terror en el Perú

En la actualidad, se puede observar que en nuestro país la mayoría de películas locales y extranjeras son del género comedia y/o terror, pues resultan ser los más comerciales. En una entrevista realizada por Gestión al CEO de New Century Films en Perú, afirmó que uno de los géneros que más atrae al espectador peruano es el del terror. “Los cineastas peruanos están tratando también de encontrar esa relación con el género de terror, que es uno de los más populares junto a la comedia”, destacó.

En un artículo publicado por IPSOS el 2018, se menciona que, para numerosos adolescentes y jóvenes, una película de terror se convierte en su primera opción al ir al cine. Se afirma que existe una fascinación por las películas de este género debido a la emoción que logran generar en sus espectadores. Películas como “El Exorcista” y “El Resplandor” fueron escogidas como las dos mejores cintas de terror capaces de causar adrenalina en las personas que las vean (Álvarez, 2018).

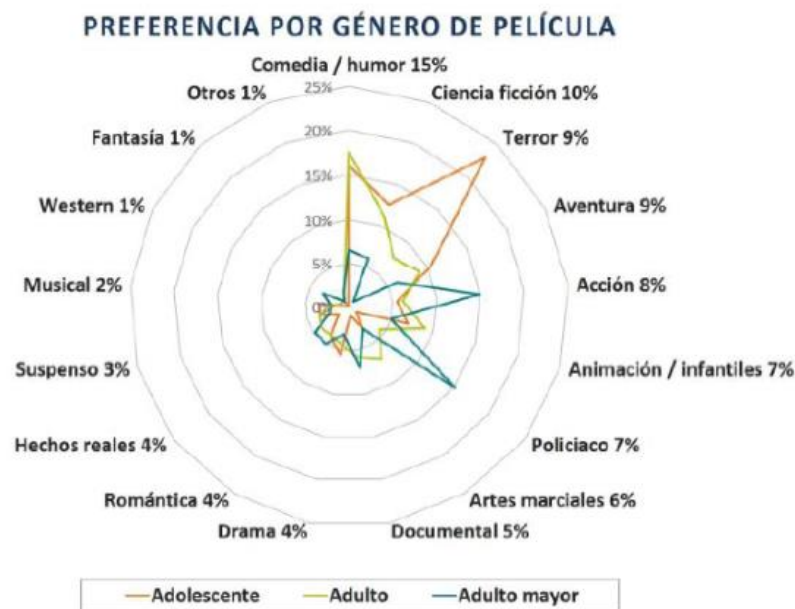
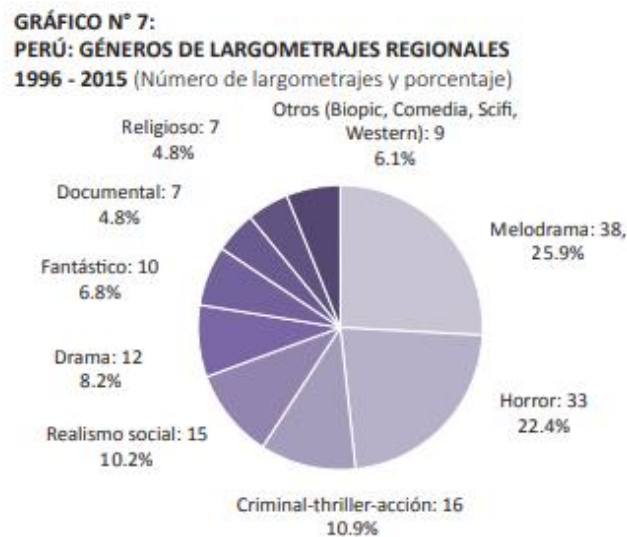


Tabla 1.1 Preferencia por género de película

En el 2016, el boletín de infoartes del Ministerio de Cultura publicó un estudio realizado por la Universidad de Lima en el que recolectaron información sobre la cantidad de películas producidas en todo el Perú desde 1996 hasta el 2015, teniendo como resultado más de trescientos largometrajes. Además, nombraron los contenidos que predominan a la hora de hacer un *film*. Descubriendo así que existe una gran cantidad de películas melodramáticas (38), de horror (33), de fusión criminal-thriller-acción (16), de realismo social (15) y drama (12). Esto demuestra que existe una gran cantidad de realizadores que producen películas de terror, ya que como se mencionó líneas arriba, suele ser uno de los géneros preferidos del público.



Fuente: Investigación en proceso de publicación desarrollada por Emilio Bustamante y Jaime Luna Victoria, Instituto de Investigación Científica - Universidad de Lima (2016).
Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes - Ministerio de Cultura.

Tabla 1.2 Perú: Géneros de Largometrajes Regionales

2. PROPUESTA DE COMUNICACIÓN

2.1 Sinopsis de la película

Daniel (20) cansado toma el bus con dirección a su casa. Al subir, se percata que aún está vacío. El reloj marca las 00:00hrs. El chofer, repentinamente, baja del bus. Daniel observa que ningún otro pasajero ha subido y decide bajarse. Sin embargo, se detiene al escuchar los pasos del chofer que ha regresado, pero aun así el bus no arranca, por lo que Daniel opta por bajarse nuevamente. Al intentar hacerlo es ignorado por el chofer, lo que ocasiona que vaya hacia adelante del bus a reclamarle. Sin embargo, al llegar al asiento se da con la sorpresa que no hay nadie, esto hace que intente salir por sus propios medios, pero le resulta difícil, porque empiezan a suceder eventos extraños que confunden de la realidad. Daniel asustado por toda la lucha que hizo al querer bajarse del bus, logra confrontar al chofer. No obstante, se da cuenta que el chofer es una persona muy mayor y niega haber bajado del bus y haber ocasionado esos eventos. Daniel confundido baja y camina hacia su casa. Al llegar, todo está en la normalidad, sus padres lo reciben sin ninguna preocupación y no notan el aspecto desaliñado que lleva. Daniel se dirige a su cuarto para terminar el día, pero de pronto escucha un grito en el primer piso, baja inmediatamente y ve que sus padres han desaparecido. Recorre toda la casa y observa en la ventana de su cocina un arañazo de sangre, el mismo que había visto en el bus anteriormente. Escucha unos pasos dentro de su casa, por lo que llama rápidamente a la policía. En el transcurso de la espera, Daniel empieza a buscar qué es lo que lo acecha. De pronto, descubre sangre y las partes del cuerpo de sus padres regados por el estacionamiento y jardín. Aterrado, empieza a desesperarse, en ese instante, escucha la sirena de la policía. Cuando se acerca para pedir ayuda, lo arrestan sin ninguna explicación. Daniel confundido reacciona y ve que toda su ropa está ensangrentada y él con un cuchillo en la mano. La policía se lo lleva declarándolo culpable del asesinato de sus padres y de la desaparición de un chófer de bus.

2.2 Concepto de la secuencia y ángulo diferencial

En la secuencia seleccionada, mostramos a Daniel (20), un joven insistente que quiere bajar del bus, pero es ignorado por el chofer y al ir a reclamarle por una respuesta, se da

cuenta que éste ha desaparecido. Por ello, Daniel busca la manera de poder salir del bus, pero en el transcurso comienza a presenciar actividades paranormales que lo acechan, tanto que llega a imaginar hechos irreales hasta llevarlo al máximo punto de su desesperación y de escapar de la realidad.

A partir de esta secuencia, el ángulo diferencial que hemos planteado es el miedo del terror, no el drama de la historia, sino ese miedo que se transforma en una emoción que puede ser experimentada por el espectador, y a su vez puede pensar que está en el lugar del personaje. Es decir, la secuencia parte de una situación cotidiana en el que se aprecia la deformación de nuestro personaje. Además, se genera en él una sensación de claustrofobia y paranoia en un bus que visualmente se ve grande para el espectador, pero para nuestro personaje es un lugar pequeño que lo hace sentir asfixiado sin tener escapatoria.

En la secuencia desarrollada, existen dos elementos que ayudan al espectador a entender el porqué de los acontecimientos: en primera instancia, la actuación de Daniel nos indica que está empezando a entrar a un mundo irreal creado por su propia mente. Esto se inicia cuando no ve al chofer y, acto seguido, escucha pasos arriba del bus. Asimismo, el recurso del plano subjetivo planteado en la escena de las manos ensangrentadas, denota una alteración de su estado mental, lo que hace que el espectador se plantee que todas las situaciones que están pasando son netamente irreales producto del mismo personaje o que posiblemente estos hechos sean reales.

Por otro lado, en la historia de la película se usó el recurso narrativo “sembrar y cosechar”. Se planteó colocar una huella de sangre en la ventana del bus como indicio de que podría existir un ente extraño que intentaba hacerle daño a Daniel. Sin embargo, a lo largo de la historia, nuevamente se muestra esta huella en la casa del protagonista y éste aparece con las manos ensangrentadas en dos ocasiones. Todo ello tiene correlación con el final al saber que él fue el causante de la muerte de sus padres y la “desaparición” del chofer. Es decir, ayuda a esclarecer los eventos ocurridos.

Otro elemento proyectado para dar una atmósfera de misterio a la historia, fue el maquillaje de la mano del chofer con un aspecto irreal y tenebroso. Además, al no presentar su rostro ni darle diálogo alguno, este personaje transmitió al espectador el miedo a “lo desconocido” y hacerlo suponer que él pudo ser el causante de todos los hechos.

2.3 Perfil del personaje

- Nombre: Daniel Gómez
- Edad: 20 años
- Características físicas: tez clara, cabello negro dócil, ojos de color marrón oscuro, estatura media
- Profesión: Estudiante universitario de diseño
- Personalidad: Daniel es una persona introvertida que sólo sale con su grupo cercano de amigos, tiende a desesperarse y pensar mucho hasta angustiarse con facilidad.
- Aptitudes y habilidades: Hábil en sus estudios y un buen dibujante.
- Hobbies: dibujar, videojuegos de acción y aventura
- Acontecimientos importantes: Daniel, cuando era niño, vivió con su tío abuelo quien lo corregía de manera drástica. Sus padres, al enterarse, cortaron todo vínculo con éste y a causa de eso, el tío abuelo falleció.

2.4 Guión de la secuencia

SECUENCIA

Escrito por: Yreland Angulo y Patricia Vizcardo

1 INT. BUS - NOCHE

Daniel (20) se encuentra en la puerta trasera de un bus tocando el timbre insistentemente.

DANIEL

(molesto)

¡Baja!

El chofer (62) lo ignora.

DANIEL

(gritando)

¡Baja oe!

No obtiene ninguna respuesta. Daniel camina con dirección al chofer. La mano misteriosa y temblorosa del chofer está agarrando la palanca de cambio. Mientras Daniel va avanzando por el pasadizo, escucha un crujido del bus. Al llegar al asiento del chofer, observa que no hay nadie.

De pronto, Daniel escucha pasos en el techo del bus de un extremo a otro, con temor, se encoge rápidamente al lado de un asiento. Los pasos del bus se dejan de escuchar. Daniel se queda en silencio mirando el techo. Se para y camina sigilosamente hacia la puerta trasera. Intenta empujarla y golpea con su pie, pero no lo logra.

Las luces empiezan a parpadear de un momento a otro, Daniel camina hacia la mitad del pasadizo extrañado. De pronto, ve un arañazo de huella de sangre en la ventana exterior. Se pasa su mano por la frente tratando de calmarse y al bajar la mirada, observa que sus manos están ensangrentadas. Daniel, asustado, vuelve a mirar la ventana, pero no ve ninguna huella de sangre, y al ver de nuevo sus manos tampoco tienen ningún rastro de sangre. Daniel entra en pánico, repentinamente las luces del bus se apagan completamente. Se dirige hacia las ventanas y las golpea con mayor fuerza intentando escapar. Daniel, respirando fuerte, deja de golpear la puerta cansado, escucha unos pasos más fuertes y pesados. Daniel retrocede, pero cuando voltea, los pasos dejan de escucharse. Atrás de él aparece una sombra, Daniel voltea atemorizado. Inesperadamente, cuando él está volteado, los pasos se escuchan mucho más rápidos hasta que lo golpea, Daniel cae al suelo. Las luces se prenden totalmente y se escucha el abrir de puertas.

Daniel se para sin pensar y corre rápido hacia la puerta trasera para bajar, pero cuando está a punto de hacerlo, se cierran las puertas. Daniel voltea a ver al inicio del pasadizo. La mano del chofer regresa nuevamente a la palanca de cambio y arranca el bus.

FIN

2.5 Propuestas de cada área

En cuanto a la propuesta de la historia, elegimos el género de terror partiendo de un listado de principales referentes usuales de este género. Así realizamos un desglose de posibles escenarios por cada tema propuesto (enfermedad mental, enfermedad física, secuestros, fobias, venganzas, suicidios, etc.), eligiendo, así como tema final un suceso cotidiano que se volvería la peor pesadilla del personaje. Para este fin, se detallará cómo se llegó a este producto audiovisual, basándose en elementos que son característicos del terror, los cuales ya han sido mencionados:

2.5.1 Dirección de arte

Uno de los elementos característicos es el factor misterio, presentado en el arte con la utilización del vestuario y maquillaje en los personajes. Darle un estilo propio a cada personaje de la historia hace que hablen por sí solos, así se les atribuye diferentes características que generan curiosidad. En primer lugar, el personaje del chofer nunca se ve completamente, ello lo vuelve misterioso y más aún con el maquillaje realizado en su mano, que le da un aspecto diferente a comparación de una persona común. Por otro lado, el vestuario y maquillaje de Daniel se transforma a lo largo de la historia, pasa de alguien tranquilo y con aspecto cansado a una persona con aspecto miedoso, transpirado y aterrado.

Asimismo, se buscó darle una personificación a los objetos inanimados como el bus, que también funcionaba como locación. En este caso, planteamos que sería un personaje adicional a la historia, pues también funciona como un obstáculo para que el personaje principal, Daniel, no logre escapar. El bus debía tener vida y hablar por sí solo con su aspecto sombrío, grande y deteriorado llegando a causar una sensación tenebrosa en el espectador, pero en el personaje genera un lugar de claustrofobia y una lucha constante con este lugar.

2.5.2 Dirección de fotografía

Tal y como se mencionó, el elemento misterio o efecto de “lo desconocido” es uno de los principales a la hora de hacer terror, debido a que interrumpe el mundo ideal y sumerge al espectador en el juego de saber qué es lo que está ocurriendo y cuál es la pronta solución. Para lograr esto, es importante contar con una dirección de fotografía que genere esta sensación. Por ello, en la propuesta se pueden notar diferentes planos cerrados que eclipsan¹ por un momento a Daniel, lo que no permite al espectador ver qué es lo que está ocurriendo más allá. Asimismo, con los planos abiertos se percibe a Daniel atrapado en un gran espacio, que a su vez le ocasiona claustrofobia. En el caso de los ángulos, se usó el aberrante en dos ocasiones, uno de ellos nos muestra el inicio de la desesperación del personaje (comienzo del quiebre) y el otro marca el final de lo que le está pasando

¹ Eclipsan: ensombrecer o deslucir

(fin del quiebre). Además, se optó por realizar varios *travellings in* y *outs*² para dar un seguimiento a Daniel y así poder dar pase al elemento sorpresa. A esto hay que sumarle la iluminación y los encuadres utilizados. Respecto a lo primero, se plantearon dos tipos: uno cuando el bus está con las luces prendidas para ver el desarrollo del problema; y el segundo, cuando están apagadas y nos encontramos en el problema, en el “*mundo extraño*” y nuestro personaje sabe que se encuentra acechado.

Además, la aparente hipnosis en la que cae nuestro protagonista queda remarcada con las tomas en plano subjetivo en el que este observa, por un momento, sus manos ensangrentadas, y en la siguiente toma ya no las tiene. Aquí se podemos percatarnos que Daniel empieza a tener alucinaciones.

Otro recurso muy usado en este género es el de las sombras que toman el rol de ente misterioso y sorpresivo que terminan asustando al protagonista. Este se acentúa más en el momento que las luces están apagadas. Recordemos que al apagarse se crea otra atmósfera que adentra mucho más al personaje a este “*mundo extraño*”.

2.5.3 Sonido

En las películas de este género, el sonido constituye una de las piezas fundamentales, ya que termina por construir el *mood* de la película o en muchas ocasiones es el que lleva al espectador a seguir pegado a la pantalla, pues sirve como guía.

“El aporte de sonido en una película de género y específicamente de terror, es más evidente. Se evidencia más porque las formas están a flor de piel. Hay elementos muy sofisticados del sonido en películas que no son del género de terror y que el público no percibe. En las películas de terror sí se perciben porque están en la epidermis.” (D. Padilla, comunicación personal, 15 de noviembre de 2015)

² Travellings in y outs²: movimiento mecánico de translación de la cámara en el espacio cuando ésta se desplaza encima de un móvil o bien sobre el hombro del operador.

En la secuencia presentada, los efectos de sonidos y la musicalización tienen gran relevancia, ya que crean la atmósfera de miedo al no tener una gran cantidad de diálogos. En este caso, los efectos de sonido buscaron la subjetivización³ por medio de la cercanía que siente el espectador con lo que Daniel escucha.

Asimismo, el famoso elemento “sorpresa” estuvo presente al tener segundos silenciosos que crearon tensión, obligando al espectador a concentrarse en la pantalla y mantenerse alerta de lo que pueda pasar, como un efecto estrepitoso que puede asustarlo.

El ritmo es otra de las características que puede notarse en la secuencia, se asociaron los ritmos visuales y sonoros, con el objetivo de entender lo que Daniel estaba viviendo.

2.5.4 Edición

En la propuesta de edición, se plasmó un ritmo adecuado desde lento a rápido de acuerdo a las acciones del personaje. En este caso, se tomó como referentes la escena de *The Shinning* “*Play with us*”, cuando hay un juego de cortes entre Danny observando a las gemelas ensangrentadas muertas, para luego verlas vivas. Ese corte dinámico, se reflejó en la escena en la que Daniel ve sus manos ensangrentadas y luego limpias. Este recurso se usó para dar una atmósfera de irrealidad en la mente del personaje, algo que hace cuestionarse qué es lo que está pasando. Otro referente que se tomó fue la escena de *Jeepers Creepers 2*, cuando los estudiantes quedan atrapados en un bus. En temas de edición, los cortes realizados otorgan dinamismo y permiten explorar el bus completamente en diferentes planos.

³Subjetivización: hecho de interpretar las cosas de manera afectiva y de transformar los fenómenos en personales y subjetivos.

3. SUSTENTACIÓN

3.1 Dirección

Al inicio del proyecto, se decidió que los cargos de dirección y producción iban a ser compuestos por las dos integrantes en simultáneo, ya que la creación de la historia se realizó en base a experiencias e ideas conjuntas, por lo que se concluyó que cada una tenía un aporte importante e interesante que sería realizado a lo largo de todo el proyecto. Durante la primera etapa del proyecto, la pre producción, la metodología de trabajo fue la siguiente:

- Paso 1: Creación de la historia narrativa

En la creación de la historia, se realizó un desglose de posibles temas y escenarios del género. Se desarrolló una investigación de productos del género como cuentos, videojuegos, películas, cortometrajes, y sobre todo experiencias propias. Finalmente, se eligieron dos posibles temas los cuales fueron desarrollados simultáneamente y probando diversos recursos del terror, además pensando también en la producción y lo factible que sería su realización.

- Paso 2: Escritura del guion y división de unidades dramáticas

Para la escritura, se comenzó por redactar todas las acciones en concreto del personaje, a su vez mientras una integrante las escribía; la otra, las recreaba para poder hacer uso de todo el espacio, en este caso el bus, e ir observando los movimientos con mayor detalle. Eso ayudaba a introducirnos en la misma historia y dividir las unidades dramáticas.

- Paso 3: Definición del equipo humano y técnico

En este paso, se tuvo en cuenta varios detalles para la selección de las posibles personas que conformarían el equipo humano: conocimiento en el área, experiencia en trabajos anteriores, disponibilidad y presupuesto. Para la búsqueda del equipo humano, se dividieron las áreas para encontrar a las personas

adecuadas. Por otro lado, la contratación de equipo técnico se definió presupuestando en varias casas de alquileres, así como personas con equipos propios.

- Paso 4: Planteamiento de propuestas por cada área

Las propuestas de cada área se realizaron desde la creación de la historia narrativa, ya que se fueron tomando elementos de la investigación previa y se iba recreando toda la historia con movimientos del personaje. En el día del scouting, se pudo aterrizar varias ideas. Además, las propuestas fueron planteadas al equipo técnico, y los aportes externos ayudaron a consolidar lo que se pensó en transmitir.

- Paso 5: Análisis de guión con el actor

Para este paso, se coordinó una reunión personal con el actor que iba a personificar a Daniel. Al inicio, en la primera lectura, se le dio libertad para que expresara lo que había sentido y entendido. Luego, se procedió a explicar con más detalle las acciones y las emociones que debía transmitir por cada unidad dramática dándole el objetivo e intención. También se le explicó cómo era su personaje y por lo que estaba pasando en ese momento.

Para la segunda etapa, el rodaje, se tuvo una diferente dinámica, ya que en la primera etapa todo el trabajo fue realizado simultáneamente por ambas. La dinámica que se optó acá fue el de intercalar los roles en las unidades dramáticas, mientras la función de una era realizar ensayos antes de cada escena y dirigir al actor; la otra, tenía la función de asistencia de dirección y realizar correctamente la puesta de arte y planos en cámara para que todo quede listo al momento de grabación, incluyendo también las funciones de producción.

La metodología que se usó en la dirección del actor fue la de Konstantín Stanislavski. Para este caso, se le proporcionó al actor diversas técnicas para lograr el objetivo y la intención de la escena. La primera de ellas, fue dar a conocer la circunstancia dada, es decir, se llevó al actor a interactuar con la locación antes de iniciar la grabación. En ese

momento, se le formuló diversas situaciones para que pudiera involucrarse y ponerse en el lugar del personaje. Luego, se le planteó la siguiente pregunta: ¿qué es lo que harías tú en este preciso momento? El actor pudo explorar el ambiente y hallarse con éste. Antes de iniciar cada escena, se trabajó el *blocking*⁴ con él para poder situarlo y que exista una coordinación en un espacio bastante reducido. Por otro lado, en las escenas con mayor carga emocional, se trabajó la memoria emotiva. Una técnica en la cual se le hizo recordar al actor su mayor miedo para que pudiera evocar verosimilitud a la escena.

3.2 Dirección de arte

La realización de los elementos que componen el arte inició con la locación. En este caso, se consiguió un bus de 49 asientos con dos puertas a los extremos. Para darle una atmósfera diferente, se transformó un bus común y corriente en una locación misteriosa y tenebrosa, entonces recurrimos a empavonar⁵ todas las ventanas con un spray llamado "*frosted glass*", una pintura en aerosol que genera un efecto esmerilado semi transparente (ver figura 3.1). Esto logró quitar la visión de afuera para adentro y viceversa, de esta manera generó "el miedo" del personaje al no ver a nadie quién pueda ayudarlo y a su vez el no saber qué está ocurriendo o qué lo acechaba. Por otro lado, también se recurrió a darle a las ventanas exteriores un aspecto que sobresalte y un mayor protagonismo en el misterio, cuando se hicieran los planos de afuera hacia adentro. Por ello optamos por gotas de lluvia, esto se realizó con una mezcla de agua y glicerina en un rociador, y lo retocábamos dependiendo de los planos (ver figura 3.1).

⁴ Blocking: movimiento de los actores y de la cámara dentro de un plano o espacio.

⁵ Empavonar: untar, pringar.



Figura 3.1

Lluvia y empavonado de lunas del bus

El aspecto que se le dio al bus también se centró en el suelo del pasillo. A este espacio, se le llenó de suciedad: se hizo una mezcla de barro con tierra y agua, y para darle un aspecto más natural pisamos el barro y se hizo un recorrido de ida y vuelta por el pasillo hasta que quedó suciedad, pisadas y hasta agua empozada (ver figura 3.2 y 3.3). Por otro lado, a los asientos se le agregó polvo para neutralizar los colores fuertes como el azul del tapiz. La atmósfera que se creó fue de un bus descuidado y abandonado. Y como se mencionó anteriormente, el bus fue personificado y a su vez se le dio vida de una especie de antagonista que jugaba en contra de Daniel, por lo que se le dio un concepto peculiar pero no llegando a lo exagerado e irreal, sino partiendo de un mundo real y natural, pero con detalles que marcaran la atmósfera de terror.



Figura 3.2
Suciedad de piso del bus

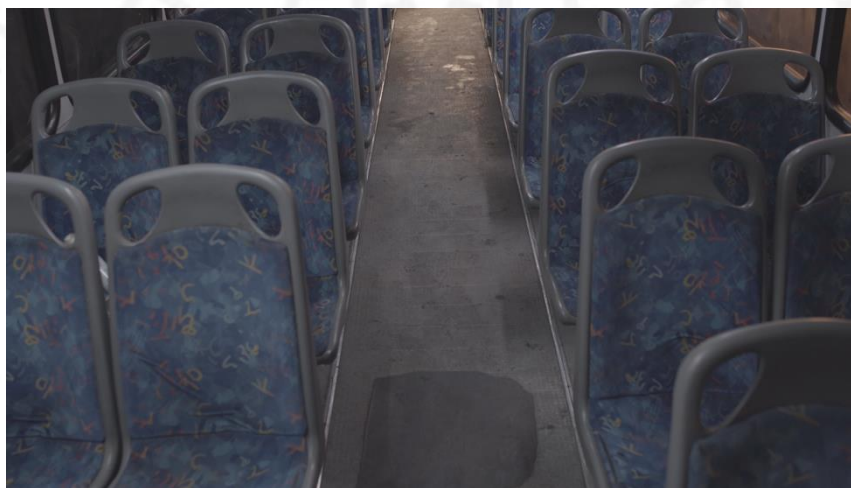


Figura 3.3
Suciedad y marcas de pasos en el piso del bus

Para el vestuario del personaje, la paleta de colores que usó Daniel fueron tonalidades tierra (ver figura 3.4). Este tipo de colores, que son asociadas al negro, transmiten suciedad, muerte y horror que atraen lo malo. Se planteó que, por la misma personalidad de Daniel, una persona introvertida, temerosa y sola, debía usar tonos oscuros y apagados para mostrar su cansancio y hasta su falta de cordura. Las prendas que usa le dan una personalidad juvenil y un estilo urbano, con el que da la sensación de estar en un mundo ajetreado y abrumado por lo que tiene que resistir el día a día con ropa cómoda. También

las tonalidades del vestuario se ponen en armonía con el tipo de colorización que se hizo para los planos de las luces apagadas.



Figura 3.4

Paleta de colores del vestuario de Daniel

En cuanto al maquillaje se propuso una degradación en el aspecto de Daniel, es decir, mientras transcurría la historia, se veía a Daniel más cansado, acalorado por tratar de escaparse y en general, con una sensación de paranoia. Esto se resolvió marcando sus ojeras y bolsas de los ojos, así como agregándole brillo en la cara. En el peinado, se desarregló su cabello haciéndolo más alborotado y sudoroso. Su aspecto físico se transformó de una persona tranquila a una persona desesperada (ver figura 3.5).



Figura 3.5

Maquillaje del personaje Daniel

En el maquillaje del chofer, buscamos un aspecto diferente y misterioso. Se decidió hacer una mano cuarteada con rasgos ásperos, manchada y vieja. Esto se pudo lograr con una

base de goma líquida y maquillaje de sombras oscuras. La identidad del chofer, en esta secuencia, no se descubre, por lo que este maquillaje fue perfecto para ocultarlo. La idea era que el espectador pensara que el chofer puede ser el que realizaba todos estos hechos paranormales por tener un aspecto tenebroso (ver figura 3.6).



Figura 3.6

Maquillaje de la mano del chofer

3.3 Dirección de fotografía

Sumergir visualmente al espectador se logró usando diferentes planos, ángulos e iluminación. Para llegar a concretar lo planteado optamos por usar la cámara Sony Alpha A 7 III, así como también distintos lentes Rokinon (24mm, 35mm, 50mm, 85mm). El desenfoco y distorsión del rostro se logró con un lente de 24 mm (ver figura 3.7). Asimismo, el uso del lente 35 mm nos permitió tener una visión más amplia del bus, aparentando ser más grande que Daniel (ver figura 3.8).



Figura 3.7

Plano picado de Daniel con lente Rokinson 24mm



Figura 3.8

Plano general del bus con lente Rokinson 35mm

Para tener un estilo visual concreto, se elaboraron planos que generaran valor, es decir, que logren transmitir lo que deseábamos contar. Por eso, se usaron primeros planos para así tener un mayor acercamiento con lo que se muestra en pantalla y mantener el misterio o sorpresa; planos subjetivos, para situarnos en la mirada de los personajes; planos generales, para hacer ver la amplitud del bus y denotar el vacío; y planos conjuntos, para ver el accionar de nuestro protagonista al intentar escapar. Es importante mencionar que

para la creación de estos se tuvo como referencias a películas como *Jeepers Creepers 2*, *4x4* y *The Shining*.

En cuestión de ángulos recurrimos al normal, aberrante⁶ y picado. Estos dos últimos en ocasiones especiales, como el inicio y fin de quiebre o para dar la sensación de que Daniel se encuentra “aplastado” por aquel misterio que lo persigue. Además, se realizaron ciertos movimientos de cámara (travelling in/out) con el objetivo de seguir al personaje en su trayecto de escape y confusión.

En cuanto a la iluminación, se decidió usar clave baja⁷ para darle un aspecto sombrío que vaya acorde con la historia. Desde un inicio, el planteamiento era tener una iluminación que se asemeje a lo natural, es decir, que se perciba como una luz diegética⁸, por ello, el espacio se encuentra con luz tenue. Asimismo, al apagarse las luces se quiso que se sintiese como si la luz proviniese de la calle, por ende, la temperatura se observa cálida (luz de postes) y las sombras no son tan marcadas. Para obtener dicho resultado, solo se iluminó el interior del bus con ocho tubos de Kino Flo⁹ gripeados¹⁰ al techo, sacando los cables por una ventana superior del bus (ver figura 3.9).

⁶ Aberrante: es un encuadre de cámara levemente inclinado de forma que lo que ocurre en la escena no es paralelo al horizonte fotográfico.

⁷ Clave baja: imágenes de clave baja se llenan de sombras y negros, y se utilizan para agregar tensión y suspenso dramático a la atmósfera de la fotografía.

⁸ Luz Diegética: luz perteneciente o relativo a la escena.

⁹ Kino Flo: aparato fluorescente fácil de ocultar y abatible 180°.

¹⁰Gripeado: conjunto de materiales, accesorios, complementos, etc. utilizados en la ejecución de un proyecto audiovisual que sirven para dar soporte y estabilización a algún equipo técnico usado.



Figura 3.9

Puesta de iluminación de los tubos de Kino Flo

En caso de la iluminación, que sirvió como luz de calle, se utilizó un joker bug¹¹ de 800w HMI para el *back*, y cuatro *open faces* que funcionaron como postes de luz.

Cabe resaltar que para cada plano se tuvo que mover la posición de las luces y usar banderas¹² o rebotadores¹³ en caso correspondía.

Finalmente, para lograr el efecto de la sombra, se empleó una polera negra que pasó delante de la cámara rápidamente. Gracias al lente y la iluminación utilizada se pudo obtener un resultado realista.

3.4 Sonido

Para crear la banda sonora del corto, se definieron dos aspectos importantes: lo real y lo irreal. En este sentido, no se usó música de *background* para que acompañe la primera parte del corto, ya que lo que se quería lograr era una atmósfera de noche realista. Por

¹¹ Joker Bug: el aparato de iluminación Joker Bug 800w HMI ofrece una temperatura de color 5600°K. Está preparado para rodajes de alta velocidad debido a que su balastro proporciona una frecuencia de entre 300 Hz a 1000Hz.

¹² Bandera: es un accesorio de iluminación que consiste en un panel rectangular opaco, por lo general de tejido de color negro para que la luz no entre en este, también usada para bloquear la luz, crear sombras.

¹³ Rebotadores: su objetivo es hacer rebotar la luz, consiguiendo así una distribución más uniforme. Nos permite tener control sobre la luz principal

eso, se utilizó un sonido ambiental de fondo para generar una sensación de soledad que complementa lo que se observaba en la imagen. Asimismo, para hacer sentir como si el personaje estuviese atrapado.

Cuando el personaje comienza a tener las alucinaciones más notorias (cuando camina en dirección a la ventana y ve la huella de sangre), se puede notar que la musicalización aparece por momentos generando incomodidad y desesperación, para luego desaparecer por unos segundos cuando se apagan las luces. Esto se hizo para marcar una alternancia entre lo que es real y no, en ese momento.

Por otro lado, se quiso acentuar la aparición de un ente extraño colocando un efecto de sonido fuerte que sea tenebroso y evoque miedo a la vez.

Además, se decidió que los sonidos derivados de la interacción del personaje con el bus se escuchen en primer plano para darle mayor relevancia a este, como si fuese un personaje. La idea era que se escuche el sonido metálico de las paredes y del techo del bus, para que el personaje se sienta más acorralado.

Solo hubo un diálogo de apertura para el personaje y en el desarrollo del corto no hubo más. Desde un inicio, se decidió que la actuación del personaje hable por sí misma sin la necesidad de darle diálogos. Se le dio más prioridad al trabajo de los gestos y movimiento corporal.

La propuesta de sonido se obtuvo a partir de diferentes registros. Se grabó el sonido directo con el fin de tener sonidos más limpios posibles. Los diálogos se mantuvieron en primer plano para que se entiendan. Los sonidos salvajes¹⁴ se grabaron en la locación para mantener la autenticidad de los mismos.

Además, los efectos que no se consiguieron al grabar los salvajes, fueron tomados de una librería de sonido. Los efectos fueron paneados¹⁵ desde la posición del personaje principal para dar la sensación de subjetividad.

¹⁴ Sonido salvaje: aquella grabación de audio que no es registrada en el momento de la grabación de la imagen sino posterior a la escena pero en el mismo lugar.

¹⁵ Paneo: movimiento de la cámara en el eje horizontal (de izquierda a derecha o viceversa) de una manera para producir una visión amplia de la escena.

3.5 Edición

La edición de la secuencia se realizó en seis días: dos para la edición general, otros dos para la sonorización, y los últimos días para la colorización. El material se grabó en 4K a 24 frames por segundo¹⁶. Esta calidad de video ayudó a una mejor edición por si se necesitaba recortar algún plano. Se mejoró la colorización en el programa *Davinci Resolve*.

En cuanto a la edición general, se construyó un ritmo lento al inicio, y conforme transcurrían los hechos, la secuencia fue tomando un ritmo más acelerado respecto a los cortes. Se tuvo mucho cuidado con la continuidad, sobre todo en las miradas y acciones del personaje, ya que como se abarcó en diferentes planos, era esencial darle varias perspectivas dentro del bus. Estos cortes otorgaron una atmósfera de locura del personaje, sobre todo con el rompimiento del eje con el que se trató de dar un estilo más dinámico.

Respecto al color, se hicieron dos propuestas de *look* para los diferentes escenarios que se crearon para acentuar la propuesta de fotografía. La primera propuesta, antes de la escena en que se apagan las luces, se trató de una imagen poco desaturada, y con tonalidades grisáceas y verdosas. Se aumentó el contraste y se niveló la exposición. La intención fue crear un aspecto desgastado del bus, es decir, crear un espacio oscuro y tenebroso a la vez para que se note que el personaje estaba solo y atrapado en un lugar con una carga negativa. Además, se manejó una tonalidad verdosa para agregarle distorsión, porque el verde es un color atípico en la realidad del urbanismo.

En la segunda propuesta, se logró una imagen con mayor contraste en zonas menos iluminadas y una presencia de tonalidad cálida que refleja la cara del personaje. Para lograr esto, las sombras y luces bajas estuvieron en sub exposición.¹⁷ Se creó un aspecto mucho más marcado en cuanto al miedo, ya que como había partes del bus totalmente oscuras, esto hacía que lo que pudiera ocurrir no se note con claridad.

¹⁶ Frames por segundo: cada una de las imágenes individuales que están impresas en la tira de celuloide. La película se sigue. Los cuadros generalmente se proyectan a una velocidad de 24 por segundo, cada dos veces, de modo que en una proyección normal se proyectan 48 imágenes por segundo.

¹⁷ Sub exposición: exposición a la luz insuficiente de un material fotográfico.

4. RECOMENDACIONES

- La clave para poder desarrollar una narrativa de este género está en indagar diversos temas relacionados al terror desde cuentos y videojuegos hasta películas y cortometrajes. Si se hace una lluvia de ideas, se puede ir pensando en posibles escenarios y problemáticas con estos temas, ir enfocándose y elegir uno. Para realizar esta historia, se llevaron a cabo varios días de investigación y de creación. Al principio, se escribieron tres caras de página y se fueron trabajando con cada área para sus avances. No obstante, al empezar a plasmar los planos en el guión técnico¹⁸, nos dimos cuenta que la historia escrita era muy extensa comparando con el número de planos propuestos. Por ende, se decidió acortar la historia a una cara de página con las características base de la anterior, y, además, se reformuló los planos justos para transmitir la sensación que se había pensado al inicio. Por lo tanto, se tuvo que trabajar nuevamente con cada área para su correcto desempeño, teniendo en cuenta los cambios realizados.
- El hecho de no contar con un tiempo adecuado para hacer una pre producción pudo jugar en contra. Para este tipo de proyectos es primordial tener una buena organización y un calendario de fechas para tener todo en orden. En el caso de la producción, hay que tener en cuenta también el presupuesto que se había determinado, ya que, en nuestro caso, una de las limitaciones que se tuvo fue conseguir el equipo adecuado para la iluminación por el corto tiempo dispuesto.
- Un factor importante en una grabación en exteriores, es la planificación de cuánto voltaje tendrás en tu equipo de iluminación y, a su vez, saber la resistencia de los puntos de luz. En este caso, optamos por no usar grupo electrógeno¹⁹, por el mismo hecho de que aumentaba el presupuesto y generaba ruido. Se optó por usar puntos de luz de una casa vecina. Lamentablemente, en pleno rodaje se cortó la luz varias veces, poniendo en riesgo el equipo y la casa del dueño. Esto hizo que

¹⁸ Guión técnico: especifica lo que se ha de ver y se ha de escuchar durante la proyección del film, y en el mismo orden en que aparecerá en la pantalla.

¹⁹ Grupo electrógeno: es una máquina que mueve un generador eléctrico a través de un motor de combustión interna.

se retrasara el plan de rodaje, pero finalmente se solucionó separando el voltaje y utilizando otro punto de luz de una casa diferente.

- Otro punto a tener en consideración, es que uno debe ser precavido con cualquier eventualidad que se presente. En pleno rodaje, en una de las acciones de nuestro personaje, debía ser muy brusco al tener que golpear las ventanas, rompiendo una de ellas lo que también ocasionó un retraso en el plan de rodaje. Felizmente, el actor no tuvo daño alguno, pero aun así teníamos un botiquín de primeros auxilios, por lo que sugerimos que es primordial tenerlo a la mano. Como consecuencia de esta eventualidad, se tuvo que hacer cambios en los planos para falsear y ocultar la ventana rota del bus.

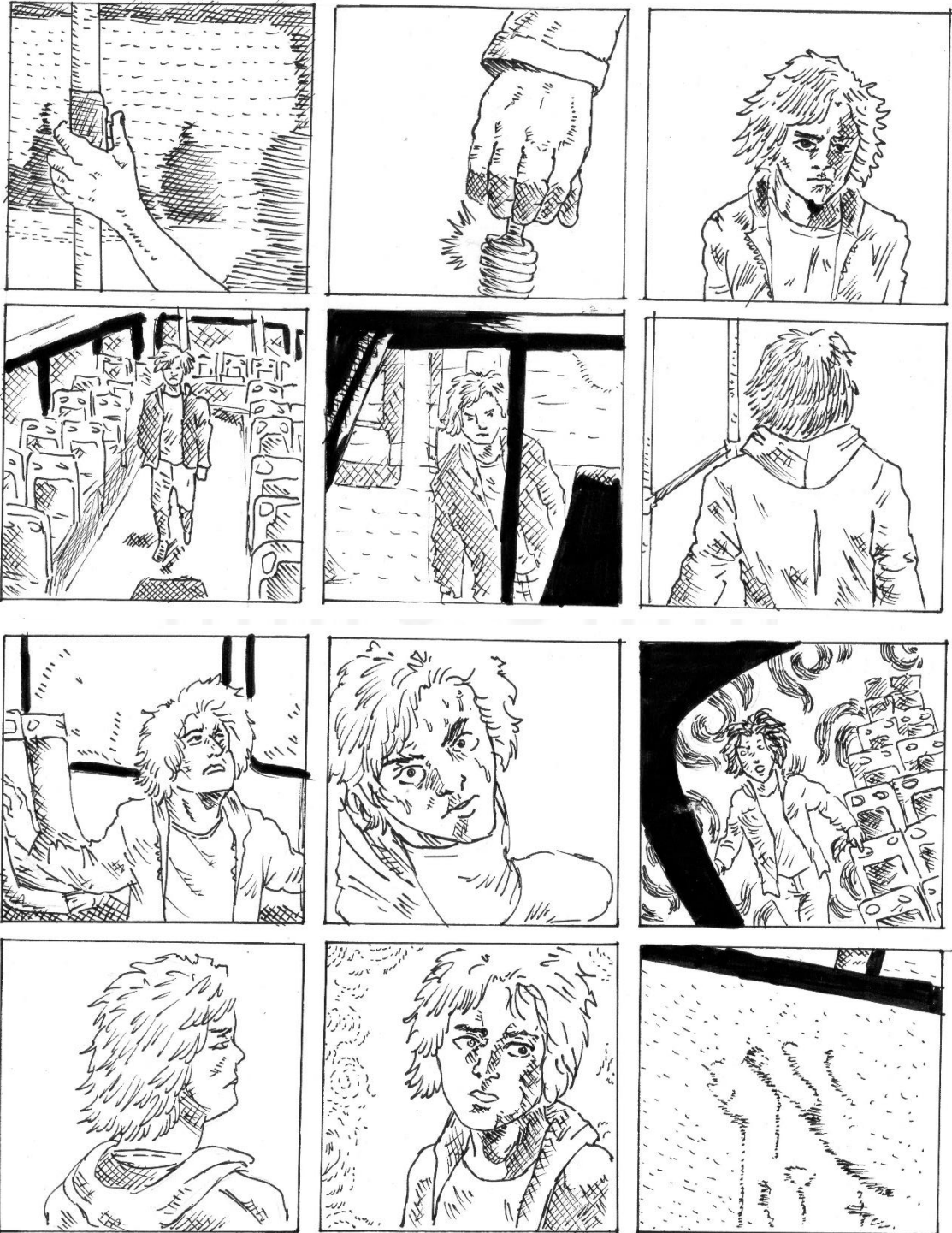


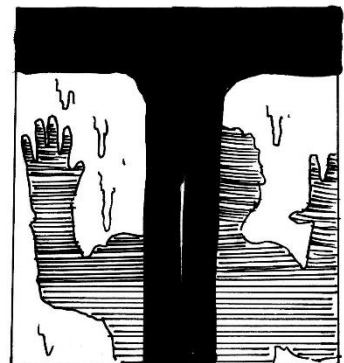
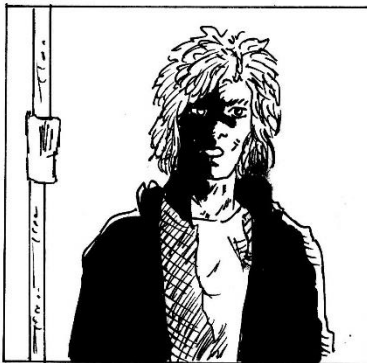
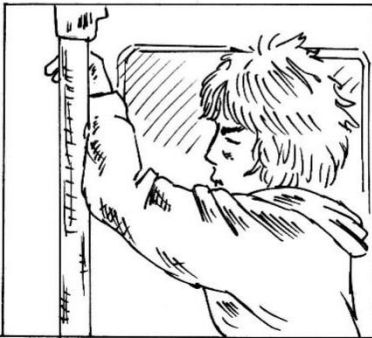
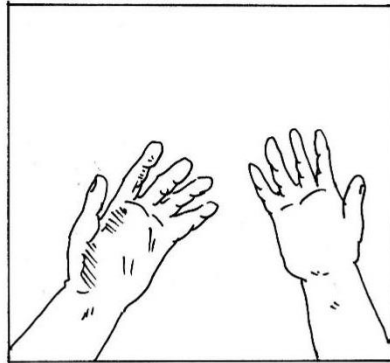
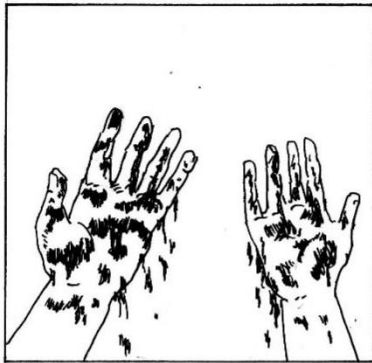
REFERENCIAS

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Álvarez, J. (marzo de 2018). *IPSOS*. Obtenido de Cuestión de Género:
<https://www.ipsos.com/es-pe/cuestion-de-genero>
- Artes, D. G. (2016). *Boletín + Infoartes - Ministerio de Cultura*. Obtenido de Informe panorámico de las artes y las industrias culturales en el Perú:
http://www.infoartes.pe/wp-content/uploads/2017/03/Boletin-Infoartes_n2_2016.pdf
- Bordwell, D. (1995). *El arte cinematográfico: Una Introducción*. Barcelona: Paidós.
- Carreón, M. D. (2019). LA ESTÉTICA Y LA INFLUENCIA DEL CINE ALEMÁN EN EL CINE FANTÁSTICO Y DE HORROR MEXICANO. *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 292.
- Cerdas, D. (2008). *Ensayos sobre la imagen - Hitchcock y "Psicosis": el acuchillamiento del Terror Clásico*. Buenos Aires, Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Guillot, E. (1997). *King, el rey: un universo de terror*. Valencia: La máscara.
- Guzmán, V. C. (noviembre de 2016). *Repositorio Institucional Universidad de Lima*. Obtenido de EL EXORCISTA: UN ESTUDIO DE SU TRATAMIENTO SONORO Y DE SU INFLUENCIA EN EL CINE DE TERROR:
http://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/3594/Robles_Guzman_Vanessa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Losilla, C. (1993). *El cine de terror: una introducción*. Barcelona: Paidós

ANEXOS

STORYBOARD





CASTING

- Nombre: Brayan Pinto
- Edad: 23 años
- Formación: egresado de la facultad de artes escénicas de la PUCP (2013 – 2018) y Grupo teatral “La Maldita Compañía” (2017 – vigente). Escuela Superior de Arte Dramático (ENSAD).
- Experiencia:
 - Entel: “Te damos lo que prometemos” (mayo 2016). Comercial.
 - Festival Sala de Parto: “Desertor” (septiembre 2016).
 - Tondero Films, comercial “YO FRESH DE GLORIA” (septiembre 2018)
 - Tunche Films, miniserie para Cineplanet “EL VISITANTE” (enero 2019)
 - La comparsa pata física: “VARIETE CHOPIN” (agosto 2019).
 - La maldita compañía: “JUDITH” (septiembre 2019)



CRONOGRAMA DE TRABAJO

septiembre de 2019

agosto '19							octubre '19						
Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Ví	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Ví	Sá
				1	2	3			1	2	3	4	5
4	5	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	11	12
11	12	13	14	15	16	17	13	14	15	16	17	18	19
18	19	20	21	22	23	24	20	21	22	23	24	25	26
25	26	27	28	29	30	31	27	28	29	30	31		

domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
1 1° GUIÓN, EQUIPO HUMANO Y ACTORES DEFINIDOS	2 CHARLA ACLARATORIA ULIMA	3	4 GUIÓN: CAMBIOS	5 REUNIÓN CON DIREC. FOTO	6 GUIÓN FINAL / REUNIÓN CON DIREC. FOTO	7 1° REUNIÓN DE EQUIPO / SCOUTING
8 REUNIÓN CON SONIDO (PROPUESTA)	9 REUNIÓN CON ACTOR	10 REUNIÓN CON DIREC. FOTO / GUIÓN TÉCNICO	11 REUNIÓN CON DIREC. FOTO / GUIÓN TÉCNICO	12 PLAN DE RODAJE	13 REUNIÓN EQUIPO FINAL	14 GRABACIÓN
PRE PRODUCCIÓN DE RODAJE Y DIREC. ARTE						
15 GRABACIÓN	16	17 EDICIÓN GENERAL	18	19 SONIDO	20	21 COLORIZACIÓN
EDICIÓN DEL PRODUCTO Y DOCUMENTO SUSTENTATORIO						
22 REVISIÓN FINAL DEL PRODUCTO Y DOCUMENTO	23 FIN DE LA PRUEBA: ENVIO DE DOCUMENTOS	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5



GUIÓN TÉCNICO

N°	PLANO	ENCUADRE	MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	LENTE	OBSERVACIONES	TIEMPO - MIN	SONIDO
1	P. Plano la mano		Paneo a la derecha con un travelling out	Daniel (20) se encuentra en la puerta trasera de un bus tocando el timbre insistentemente.	85		30	Boom
2	P. Medio			DANIEL (molesto) ¡Baja! El chofer lo ignora. DANIEL (gritando) ¡Baja, oe!	35	Se corta para separar acciones	30	Pechero + Boom
2A	P. Medio		Travelling out	Daniel camina con dirección al chofer.	35			
3	P. General (master)	Semi picado		Daniel camina con dirección al chofer.	24	Desde el asiento del chófer	30	Pechero + Boom
4-4A	P. Plano			Mano del chofer agarrando la palanca de cambio.	50		20	Boom

5	P. Americano	Lateral		Daniel atemorizado, al llegar al asiento del chofer, observa que no hay nadie.	35	Se graba fuera del bus, referencia la ventana.	15	
2B	P. Medio		Travelling out	Extrañado mira al techo.	35	Espalda de Daniel	30	Boom
6	P. Medio			Daniel, con temor, se encoge rápidamente al lado de un asiento. Daniel se queda en silencio mirando el techo. Se para sigilosamente.	24	Altura Daniel en el suelo	30	
7	P. General	Lateral aberrante		Se para y camina sigilosamente hacia la puerta trasera. Intenta empujarla y golpea con su pie, pero no lo logra.	35	Puerta trasera, referencia palo del bus y letrero de "Bajada"	30	
8	P. medio		Seguimiento a Daniel	Las luces empiezan a parpadear de un momento a otro, Daniel camina hacia la mitad del pasadizo extrañado.	35	Luces parpadean	30	
9	P. medio		Travelling out	Las luces empiezan a parpadear de un momento a otro, Daniel camina hacia la mitad del pasadizo extrañado.	35	Luces parpadean	30	

10	Primer plano a huella de sangre	Desenfoque y enfoque a Daniel adentro del bus		De pronto, ve un arañazo de huella de sangre en la ventana exterior.		Se graba fuera del bus	15	
9A	P. medio			Se pasa su mano por la frente tratando de calmarse y al bajar la mirada,		Luces parpadean	15	
11	Plano Subjetivo		Cámara en mano	observa que sus manos están ensangrentadas	35	Plano de manos, luego ventana, luego manos. En la segunda las manos están limpias al igual que la ventana	55	
	Plano Subjetivo		Paneo Izquierda a derecha	vuelve a mirar la ventana, pero no ve ninguna huella	35			
	Plano Subjetivo			al mirar de nuevo sus manos tampoco tienen sangre	35			
12	P. General (master)		Seguimiento acciones Daniel	Daniel entra en pánico, repentinamente las luces del bus se apagan completamente. Se dirige hacia las ventanas y las golpea con mayor fuerza intentando escapar.	24 -35		30	
10A	Primer Plano			Daniel está respirando fuerte mirando a todos lados.	24	Misma acción, diferente tiempo.	15	
13	Overshoulder espaldas			pero cuando Daniel voltea, los pasos dejan de escucharse.	24		30	

14	Plano americano	Referencia asientos		Atrás de él aparece una sombra, Daniel voltea atemorizado.	35	Cubrir la sombra en varios planos para encarnar una entidad omnipresente. La sombra pasa por el lado de la cámara. ROMPER EL EJE	15	
15	Plano americano	Referencia asientos		Atrás de él aparece una sombra, Daniel voltea atemorizado.			15	
16	Plano busto		Travelling in	los pasos se escuchan mucho más rápidos hasta lo golpea Daniel se cae al suelo	24	Cámara "golpea" a Daniel	20	Sonido salvaje
17	Plano general	Desde el suelo, primer término a Daniel quien cae al frente de la cámara		los pasos se escuchan mucho más rápidos hasta lo golpea Daniel se cae al suelo. Las luces se prenden totalmente y se escucha el abrir de puertas.	24		30	
18	Plano general		Travelling in	los pasos se escuchan mucho más rápidos hasta lo golpea Daniel se cae al suelo. Las luces se prenden totalmente y se escucha el abrir de puertas.	35	Daniel aparece desde abajo del encuadre y corre hacia la puerta trasera - Seguimiento cámara en mano desde el lado opuesto	20	
19	Plano americano			pero cuando está apunto de hacerlo, se cierran las puertas.	50	Se graba fuera del bus	20	Sonido salvaje
4B	Primer Plano			La mano del chofer regresa nuevamente a la palanca de cambio	50		10	

20	Primer Plano	Aberrante		Daniel voltea a ver al chofer.	50	Daniel retrocede un poco hacia la mitad del bus, voltea	20	
----	--------------	-----------	--	--------------------------------	----	---	----	--

PLAN DE RODAJE

SÁBADO 14 SETIEMBRE								
HORA	DURACIÓN	DIA / NOCHE	LUGAR	DESCRIPCIÓN	PLANO	PERSONAJE	ARTE	PRODUCCIÓN
13:00 - 14:00	1 h			Recojo de equipos				
14:00 - 15:30	1.30 h			Gestión de producción en la locación				
15:30 - 16:30	1 h			Llegada de equipo técnico y humano a la locación				
16:30 - 19:00	2h 30 min			Decoración del bus y puesta de iluminación externa				
18:30 - 19:30	1 h			Llegada actor y maquillaje				

18:45 - 19:15	30min	Noche	INT	Primer Plano	1	Daniel	Maquillaje	
19:15- 20:15	1 h	Noche	INT	Plano Medio	2 - 2A - 2B	Daniel y Chofer		
20:15 - 20:45	30 min	Noche	INT	Plano medio	3	Daniel y Chofer		
20:45 - 21:15	30 min	Cena de equipo						
21:15 - 21:30	15 min	Noche	EXT	Plano Americano	5	Daniel		
21:00- 21:20	20 min	Noche	INT	Primer Plano	4 - 4A	Chofer	Maquillaje mano	
21:20- 21:50	30 min	Noche	EXT	Plano Medio	6	Daniel		
21:50 - 22:20	30min	Noche	INT	Plano General	7	Daniel		
22:20 - 22:50	30 min	Noche	INT	Plano medio / seguimiento	8	Daniel		
22:50 - 23:35	45 min	Noche	INT	Plano medio	9 - 9A	Daniel	Huella de sangre	Escalera

23:35 - 00:05	30 min	Noche	EXT	Primer plano	10 - 10A	Daniel	Sangre	
00:05 - 01:00	55 min	Noche	INT	Plano Subjetivo	11	Daniel	Sangre/limpia	Arte limpia manos
01:00 - 01:30	30 min	Noche	INT	Plano general	12	Daniel	Ventana mojada	
01:30 - 02:00	30 min	Noche	INT	Overshoulder espaldas	13	Daniel y Chofer		Sonido Salvaje 15'
02:00 - 2:15	15 min	Noche	INT	Plano americano	14	Daniel y Chofer	Sombra	
02:15 - 02:30	15 min	Noche	INT	Plano americano	15	Daniel y Chofer	Sombra	
02.30 - 02:50	20 min	Noche	INT	Plano busto	16	Daniel		
02:50 - 03:20	30 min	Noche	INT	Plano General	17	Daniel		
03:20 - 03:40	20 min	Noche	INT	Plano general / travelling in	18	Daniel		
03:40 - 4:00	20 min	Noche	EXT	Plano americano	19	Daniel y Chofer		

04:00 - 04:10	10 min	Noche	INT	Primer Plano	4B	Chofer		
04:10 - 04:30	20 min	Noche	INT	Primer Plano (Aberrante)	20	Daniel		
04:30 - 05:30	1h	Grabación de sonidos salvajes y tomas extras						
05:30 - 06:30	1 h	GUARDADO DE EQUIPOS Y RECOJO						
06:30 - 08:30	1 h	LIMPIEZA DE BUS						

BITÁCORA: FOTOS DE RODAJE

