



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
“TRABAJO DE GRADO”

“MÍA”
REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN
BASADO EN EL ESTILO DE DAVID FINCHER

HERNÁNDEZ BERMÚDEZ, Yessenia Isabel
PARDO MENDIRI, José Ignacio

Tutor:
GARCÍA DOLANDE, Julio

Caracas, 5 de septiembre de 2012

Formato G:***Planilla de evaluación***

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

_____	_____	_____
Presidente del Jurado	Tutor	Jurado

Firma:

_____	_____	_____
Presidente del Jurado	Tutor	Jurado

Para los que nunca duermen, los tercos,
masoquistas, artistas y soñadores que están tan
locos por el cine como nosotros.

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá, María Isabel, por ser mi mejor amiga y compañera en todo este recorrido. A mi papá, Omar, por entenderme y ser mi apoyo incondicional. Gracias a ambos por los trasnochos compartidos, la dedicación, por estar conmigo a cada momento y ser mi inspiración día a día.

Al profesor Alex Méndez por su amistad, sus regaños, consejos y la paciencia infinita. Gracias por motivarnos a ser mejores y a que sí es posible lograr lo que queremos.

A personas como Gabriel Brener, Yasmín Centeno, Elisa Martínez y Julio García por acompañarnos en este camino y responder las mil preguntas que siempre teníamos para ustedes.

A los señores Pablo Cova, Cristian Abarca y la familia Prado Villalba por creer en nuestro proyecto y apoyarnos con el patrocinio de sus empresas.

A la familia Pardo: Julieta y Pepe por todo su apoyo y cariño.

A todos y cada uno de los integrantes de nuestro equipo por la paciencia, esfuerzo y entusiasmo que pusieron en este cortometraje, por creer y embarcarse en esta aventura junto a nosotros.

Y, finalmente, a mi compañero de tesis, mejor amigo y director favorito en el mundo: José Ignacio Pardo. Gracias por tu apoyo, amistad incondicional y por motivarme a cada momento. ¡Lo logramos!

Yessi

La realización de esta tesis no hubiese sido posible sin la motivación de mis padres, desde lo más simple: mi madre buscando locaciones y preparando café para los técnicos durante el rodaje; como en lo complicado: mi padre invirtiendo en un cortometraje y aconsejándome cómo manejar tanto un equipo como un proyecto en el aspecto económico y ético.

Gracias a la paciencia y crítica escasamente optimista del gran profesor Alexis Méndez. Admiro todo lo que me enseñaste tanto del cine como de la vida, y me debes todo lo que no.

Gracias a los increíbles consejos del Maestro Raoul Held, quien me exigía lo que yo no sabía que podía lograr y que siempre encontraba una manera para persuadirme y lograr que me cuestionara a diario, que no me limitara y que me arriesgara a contar una nueva perspectiva.

Gracias a la gran fe que tuvo el Señor Pablo Cova por ayudarnos con los equipos que nos dio Cinemateriales y apoyarnos con mucha emoción desde la primera versión del guión.

Por último, la infinita valentía, dedicación y amistad de mi amiga Yessenia Hernández, por ignorar a todas las personas que nos dijeron que era imposible realizar nuestro cortometraje al nivel que lo queríamos hacer. Por motivarme en cada paso de este proyecto como en mi vida. Por ser la mejor productora y amiga que alguien podría tener. Gracias.

José Ignacio

ÍNDICE GENERAL

Aprobación del Jurado	
Dedicatoria	
Agradecimientos	
Índice General	i
Índice de Tablas y Figuras	iii
Introducción	9
Capítulo I: EL CORTOMETRAJE	10
1. Definición del cortometraje	10
2. Características del cortometraje	11
2.1 Tipos de cortometraje	13
2.2 Función del cortometraje	16
3. Antecedentes del cortometraje	17
4. El cortometraje de ficción	24
5. Los cortometrajes más importantes de la historia	26
Capítulo II: EL ESTILO DE DAVID FINCHER	29
1. Biografía	29
2. Inicios en su carrera	31
3. Filmografía	32
3.1 Documental (como director)	29
3.2 Cortometrajes (como productor o productor ejecutivo)	29
3.3 Cortometrajes (como director)	29
3.4 Largometrajes (otros créditos)	29
3.5 Comerciales	30
3.6 Videos de música	30
4. Largometrajes	36
4.1 Alien 3	36
4.2 Seven	40
4.3 The Game	43
4.4 Fight Club	46
4.5 Panic Room	50
4.6 Zodiac	52
4.7 The Curious Case of Benjamin Button	55
4.8 The Social Network	59
4.9 The Girl with the Dragon Tattoo	65

Capítulo III: MARCO METODOLÓGICO	69
1. Planteamiento del Problema	69
2. Objetivos General y Específicos	70
3. Justificación	71
4. Delimitación del Problema	71
5. Recursos y Factibilidad	72
6. Guión	73
7. Escaleta	74
8. Tratamiento	75
9. Guión Literario	77
10. Propuesta Visual	85
11. Propuesta Sonora	92
12. Equipos	93
13. Casting	94
14. Desglose General de la Producción	96
15. Desglose de Producción Específico por Escena	96
16. Plan de Rodaje	104
17. Guión Técnico	108
18. Ficha Técnica	127
19. Presupuesto	128
20. Análisis de Costos	133
Conclusiones	135
Recomendaciones	135
Bibliografía	136
Glosario	141
Anexos	144

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Figura 1	Estructura de un Cortometraje	12
Tabla 1	Arte	87
Tabla 2	Personajes	96
Tabla 3	Vestuario	97
Tabla 4	Atrezzo	98
Tabla 5	Locaciones / Escenografía	98
Tabla 6	Utilería	99
Tabla 7	Vehículo	99
Tabla 8	Maquillaje	99
Tabla 9	Escena 1	100
Tabla 10	Escena 2	101
Tabla 11	Escena 3	102
Tabla 12	Escena 4	103
Tabla 13	Análisis de Costos	133

INTRODUCCIÓN

“Mi idea de profesionalismo es, probablemente, lo que la mayoría de las personas llamarían obsesión” – David Fincher.

El presente trabajo de grado tiene como objetivo la realización de un cortometraje de ficción basado en el estilo del director norteamericano David Fincher, responsable de cintas que han marcado pauta en el mundo cinematográfico tales como *Seven*, *The Game*, *Fight Club*, *Panic Room*, *Zodiac*, *The curious case of Benjamin Button* y, más recientemente, *The Social Network* y *The girl with the Dragon Tattoo*. Su trabajo resulta inspirador por su perfeccionismo y constante participación en todos los departamentos, involucrándose hasta en el más mínimo detalle, lo cual lo convierte en un realizador multifacético que sabe exactamente lo que quiere reflejar en la gran pantalla. Sus películas, además de la calidad técnica, siempre sorprenden a la audiencia por sus twists inesperados y el efecto agri dulce y casi incómodo que causan las historias, personajes y conflictos que maneja. Su estilo en cuanto al arte, la fotografía, el sonido, los encuadres, movimientos de cámara y música inspiraron a los realizadores de este proyecto a investigar y aprender sobre su particular manera de hacer cine y a crear un producto audiovisual de corta duración que reflejara su espíritu como director.

Este largo camino comenzó desde lo general hasta lo particular, con una exhaustiva búsqueda sobre los orígenes, la estructura y tipos de cortometraje, para luego iniciar con la investigación alrededor de Fincher y su estilo; lo que, finalmente, y a partir de los conocimientos adquiridos, concluyó con la creación de una obra propia.

A continuación se presenta un recorrido por las diversas etapas que hicieron posible este proyecto: desde las primeras investigaciones hasta la postproducción, clasificadas en tres capítulos que componen el marco teórico y el metodológico de este trabajo.

En este punto, luego de un año persiguiendo la pasión compartida hacia el cine y la ambición personal por hacer realidad este proyecto, concluye este largo camino que hoy se puede ver materializado en este cortometraje llamado *Mía*.

CAPÍTULO I

EL CORTOMETRAJE

1. *Definición de cortometraje*

Existen muchas definiciones sobre lo que es un cortometraje, especialmente dependiendo del lugar en el que se desarrolle.

En Norteamérica, *The Academy of Motion Picture Arts and Sciences* lo define como: “Una película original que posee una duración de 40 minutos o menos, incluyendo los créditos” (Rule Nineteen: Short Films Awards, 2011). Asimismo, los autores Cooper, P. y Dancyger, K. (1998) señalan que “el cortometraje es una película que dura treinta minutos o menos, y cuya narración puede estar basada en el género dramático, documental o experimental, utilizando actores o dibujos animados”.

Por otra parte, en Europa, se encuentran varios razonamientos sobre el mismo que varían de acuerdo al festival:

El *British Academy of Film and Television Arts* BAFTA (2012) concuerda con la primera definición, ya que también delimita al cortometraje como: “una película cuya duración no debe ser mayor a los 40 minutos”. (Short Film & Short Animation Awards, 2011).

Sin embargo, el *Court Métrage Festival de Cannes* lo limita a un tiempo más corto con “no mayor a 35 minutos”. (Regulations for the Short Film Corner Registration, 2012).

De igual forma, los autores europeos desarrollan sus propias definiciones del cortometraje:

El español Rodrigo, P. (1967) los identifica como toda película de tipo documental o artístico cuya duración sea menor a los treinta minutos.

En este sentido, los autores Ramos, J. y Marimón, J. coinciden también en esta definición. Sin embargo, la Legislación Española, desde 1971, también considera como cortometrajes a todas las películas que tengan una duración inferior a los sesenta minutos.

2. *Características del cortometraje*

Las características del cortometraje, así como sus definiciones, pueden ser muy variadas dependiendo del autor que desarrolle sus propias conclusiones sobre el mismo. Factores como su duración, estructura y géneros resultan fundamentales para conocer sus limitaciones, sus ventajas y su función en las artes audiovisuales.

Los cortos pueden ser fácilmente encasillados como un género dentro del mundo cinematográfico, al igual que sucede con los largometrajes. No obstante, los autores Ramos, J. y Marimón, J. (2002) explican:

El cortometraje no es un género porque la denominación se refiere a la duración, aunque el factor temporal obliga a un tipo determinado de narración que permite abordar temas y géneros que solo son posibles dentro del campo del corto. (p. 148).

Por otra parte, con respecto a los personajes, Cooper, P. y Dancyger, K. (2005) comentan que los cortometrajes se limitan a pocos, usualmente de dos a tres, debido al poco tiempo que se maneja para desarrollar los distintos perfiles. Por esta misma razón, la historia es bastante simple con un conflicto básico que espera ser resuelto en poco tiempo. De la misma manera, Alex Méndez, cineasta y profesor de Cine de la Universidad Católica Andrés Bello, señala: "Los cortometrajes son cuentos muy cortos, y como tal no permiten un desarrollo muy profundo de los personajes (...) por lo que tener un final fuerte e inesperado, lo hace más

memorable. Se necesita un final sorprendente". (A. Méndez, comunicaciones personales, Noviembre 21, 2011).

En lo que se refiere al guión, Ramos, J. y Marimón, J. (2002) establecen que la estructura puede ser de dos tipos: clásica o alternativa. Entre las clásicas puede darse la estructura propia de una escena en el planteamiento, desarrollo, clímax y desenlace, el cual maneja Field, S. (1979) en su paradigma, señalado como: “un modelo, un ejemplo, un esquema conceptual del aspecto que tiene un guión. Es un todo que está formado por tres partes (...) un principio, un medio y un final” (p. 23). Traducidos como el Acto I, el Acto II y el Acto III, respectivamente, todo esto referente a la estructura de un largometraje, según se muestra a continuación:

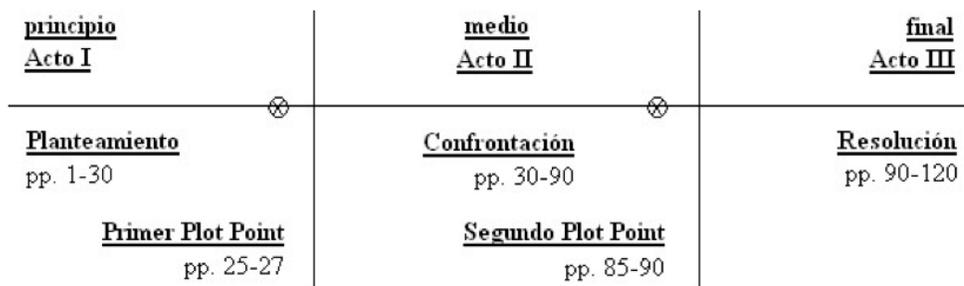


Figura 1

Estructura de un cortometraje

Fuente: Ramos, J. y Marimón, J. 2002, p. 148)

El primer acto es la unidad de acción dramática que abarca el planteamiento en el que se empieza a introducir y planear la historia. Esto constituye las treinta primeras páginas del guión. Según Syd Field, en este punto, se presentan los personajes principales, se establece la premisa dramática, se crea la situación y se disponen escenas y secuencias que elaboren y desarrollen la información sobre la historia (1979).

El segundo acto constituye el bloque de acción dramática en el que ocurre la confrontación de la historia: “el protagonista se enfrenta y supera o no todos los obstáculos para satisfacer sus necesidades dramáticas” (p. 24). Este abarca las siguientes sesenta páginas del guión.

“El tercer acto es una unidad de treinta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución” (p. 25). Éste envuelve todo lo relacionado con la solución del conflicto y el final de la historia.

Cada uno de estos tres actos está separado por un plot point, definido como: “un incidente, episodio o acontecimiento que se *engancha* a la acción y lo hace tomar otra *dirección*, entendiendo por dirección una *línea de desarrollo*” (p. 25).

Por supuesto, este paradigma no puede ser aplicado al pie de la letra al formato de cortometraje ya que se ve limitado por el factor tiempo. Tal y como afirman, C Cooper, P. y Dancyger, K. (2005) para aplicar esta misma estructura, los dos primeros actos tendrían que ser muy cortos, dejándole el protagonismo al tercero. Por ello, lo recomendado es que se utilice de uno a dos actos en el guión de todo corto.

Asimismo, Ramos, J. y Marimón, J. (2002) resaltan algunos ejemplos importantes de cortometrajes que utilizan la estructura clásica de una escena: *El monje y el pez* (1994) de Michael Dudok de Wit; *L'arranché* (1998) de Christopher Smith; *Ernest y la luz* (1996) de Tomás Neivelt; y *La Habitación* (1992) de Jeff Balsmeyer.

“El público infantil agradece especialmente el cortometraje de construcción clásica porque se parece al cuento. El público adulto puede ser más receptivo a la estructura alternativa, a la vanguardia y la experimentación” (Ramos, J. y Marimón, J., 2002, p. 149).

2.1 Tipos de cortometraje

De la misma manera, el cortometraje puede tener distintos géneros que abarcan: el dramático, el documental, el experimental y el animado, tal y como señalan Cooper, P. y Dancyger, K. (2005).

En sus inicios, el cortometraje dramático se vio influenciado por los cortometrajes documentales, lo cuales inspiraban una nueva perspectiva en los realizadores franceses.

A los comienzos de la Segunda Guerra Mundial, una nueva ola de cinematógrafos emergió en Francia. Una fuerte tradición documental empujó a estos nuevos realizadores hacia una expresión fresca y artística en los cortos documentales. Los dispositivos estilizados del documental —rodaje en locación, sonido directo, trabajo con cámara en mano— influenciaron aún más sus trabajos narrativos. Algunos líderes de este movimiento incluyeron a Alain Resnais (*Night and Fog*, 1955), Chris Marker (*La Jetée*, 1962), Jean-Luc Godard (*All the Boys Are Called Patrick*, 1959), y François Truffaut (*Antoine and Colette*, 1962). (Rea, P.W, Irving, D.K. 2010).

“El documental, que había sido reducido a cintas sobre viajes, tomó su auge como género con *Nanook of the North* de Robert Flaherty (1922), cuyo trabajo dio legitimidad a la forma documental y empezó una importante tradición artística". (Rea, P.W, Irving, D.K. 2010, p. 338).

Según lo indicado en su libro *Writing the Short Film*, los cortos del género experimental desafían las convenciones narrativas, tal y como lo hizo *Un perro andaluz*, de Salvador Dalí y Luis Buñuel, que tuvo la audacia de fomentar la relación entre el film y las artes visuales. Esto se ha convertido en una fuente continua en los cortometrajes y otras áreas, desde el trabajo de artistas como Man Ray (fotógrafo moderno) y Maya Deren (directora, coreógrafa, bailarina y escritora), hasta la labor de unos más contemporáneos tales como Stan Brakhage (director experimental), Michael Snow (artista plástico y escritor) y Joyce Wieland (director experimental). "El cortometraje es una posibilidad para experimentar con la imagen, a pesar de que no todos los cortometrajes son experimentales pero permiten hacer ejercicios..." (Alex Méndez, comunicaciones personales, Noviembre 21, 2011).

Muchas de las primeras piezas experimentales dependían, aparentemente, en imágenes al azar, sin ninguna historia aparente o expectativas narrativas para enganchar a la audiencia. Estos realizadores empleaban trucos visuales al medio,

lidiando así con fantasías surrealistas. Estos luego incorporarían a sus largometrajes muchas de estas ideas fílmicas exploradas en sus cortos experimentales. (Rea, P.W, Irving, D.K. 2010, p. 339).

En último lugar se encuentra el cortometraje animado. Los autores Rea, P.W y Irving, D.K. (2010) comentan que la animación se ha convertido en un segmento muy amplio e importante en la industria cinematográfica. Sin embargo, la animación no puede ser considerada como un género en sí misma aún cuando es empleada por muchos, tales como comerciales, programas para niños, videoartes, largometrajes, entre otros.

La animación se ha convertido en una parte de la cultura visual y popular desde el inicio del siglo XX, primordialmente en el formato de comiquita: Hanna-Barbera, Disney, Fleischer y Chuck Jones son autores que representan un cuerpo de trabajo creativo sobresaliente.

El hecho de que la mayor parte de las películas de animación sean cortometrajes se debe a una cuestión rítmica: el dibujo animado se caracteriza por uno de los tiempos más rápidos del audiovisual. Los más conocidos forman parte de series con un argumento cerrado o bien formados por capítulos de argumento independientes protagonizados por un personaje (Ramos, J. y Marimón, J. 2002, p. 148).

Los principios para la producción de estos son similares a aquellos cortometrajes de acción en vivo: de película y video. La diferencia radica en que, en vez de utilizar actores, un animador emplea personajes y/o diseños que son creados desde cero: dibujar en papel, moldear arcilla o generar imágenes en una computadora son algunas de las numerosas técnicas que traen a la vida a los personajes animados, gráficos y a los efectos especiales generados en pantalla (Rea, P.W, Irving, D.K. 2010).

Los animadores Norman McLaren, John y Faith Hubley, y Frank y Caroline Mouris desarrollaron con gran éxito un estilo diferente al empleado por Disney. La animación con

arcilla, perfeccionada por Will Vinton y otros, ha sido incorporada al entretenimiento comercial. Sin embargo, el cortometraje no se limita específicamente a esta clasificación.

Aunque no se consideren cortometrajes lo son también los spots publicitarios, en el sentido de que cuentan una historia en menos de un minuto, los trailers, que pueden durar hasta dos o tres minutos, o los videoclips, cuya duración tipificada está en torno a los tres minutos (Ramos, J. y Marimón, J., 2002, p. 148).

2.2 Función del cortometraje

Cooper, P. y Dancyger, K. (2005) señalan que, en Norteamérica, las limitaciones económicas y la gran inversión que significa producir un largometraje han llevado a los estudiantes de esta área y a los profesionales novatos a inclinarse hacia la realización de cortometrajes como medio de iniciación y práctica. Sin embargo, al final, la gran mayoría termina trabajando en formatos largos. "La accesibilidad del film al público permitió que cada vez más personas jóvenes se involucraran en la cinematografía. Escuelas de cine empezaron a aparecer a lo largo de los Estados Unidos y el mundo" (Rea, P.W, Irving, D.K. 2010, p. 338). También, la introducción de los formatos de 8 y 16 milímetros hizo al film más accesible y económico para los mismos.

Muchos cortometrajes clásicos fueron producidos durante este tiempo, incluyendo: *The Fat and the Lean* (1961) un corto de Roman Polanski y Jean-Pierre Rensseau`s, y *An Occurance at Owl Creek Bridge* (1962) de Robert Enrico.

De la misma manera, en Europa, el cortometraje trabaja como un trampolín para los aspirantes a cineastas, aunque también se mantiene como fin último de expresión, debido a que cuentan con el apoyo económico de los Ministerios Culturales, así como de distintas revistas, festivales y escuelas de cine. "Aunque el cortometraje puede ser un paso previo al largometraje, no necesariamente lo es. Hay cortometrajistas cuya misión es realizar cortometrajes sin pretensión de hacer largometrajes". (Méndez, A. comunicaciones personales,

noviembre 21, 2011).

Sin embargo, una de las promesas del cortometraje es que la unión de tres o más de ellos pueden generar un producto que puede ser vendido como una película. Un ejemplo actual es el caso de *New York, I love you* y *Paris Je t' aime*; esta última fue inspirada por el largometraje *Seis en Paris*, que estuvo conformada por seis cortos de diferentes directores incluyendo a Godard, Chabrol y Rouch. Por supuesto, la unión de varios cortometrajes en un solo producto de exposición tiende a tener un mismo tema en común.

Un cortometraje será bueno cuando proponga una nueva perspectiva sobre el medio en sí mismo y sobre las posibilidades y capacidades narrativas del cine: tomando en cuenta la historia, la imagen y el lenguaje audiovisual. De la misma manera, debe permitir que su director crezca como realizador y se convierta en una carta de presentación de sus capacidades artísticas (Méndez, A. comunicaciones personales, Noviembre 21, 2011).

De la misma manera, el formato del cortometraje representa una promesa para las próximas generaciones que se dediquen al cine: "con el continuo crecimiento de las escuelas de cine y la proliferación de la tecnología del video, el formato corto probablemente continuará en el futuro" (Rea, P.W, Irving, D.K. 2010. p. 338).

3. *Antecedentes del cortometraje*

Al nacer el cine, nace el cortometraje. Por esto es preciso delinear los antecedentes del cine y así, en consecuencia, los antecedentes del corto.

El primer antecedente, comenta Pedro Rodrigo en *La Enciclopedia de Cine* (1967), data de hace 15.000 años con las pinturas rupestres del Paleolítico en las que un dibujante se interesaría por representar con pintura el movimiento de una imagen en las paredes de la Cueva de Altamira en España, descubiertas en 1879.

Entre los distintos dibujos, se observa un jabalí polícromo con la particularidad de tener ocho patas que llamó la atención de los expedicionistas. Román Gubern (2001) explica esta curiosidad en su *Historia del Cine*:

La realidad que le rodeaba no era estática, sino que se movía, cambiaba. Entonces el artista decidió fijar en la piedra otros dos pares de patas, como actitudes sucesivas de las extremidades del animal en movimiento. Esto, ciertamente, no es cine, pero sí es pintura con vocación cinematográfica que trata de asir el movimiento. (p. 13).

De la misma manera, Rodrigo, P. hace referencia a la motivación del hombre primitivo:

(...) quiso dar a sus contemporáneos y, natural e involuntariamente, a las generaciones posteriores, una idea plástica de la acción, del movimiento (...) Es decir, nuestro precursor cinematográfico dibujó la pata del animal en sus diversas fases de desplazamiento, pero correspondiendo a una misma figura. (p. 11 y 12).

Esta necesidad de representar el movimiento nace como expresión propia de la naturaleza de todo ser humano, así como lo señala Gubern, R. (2001): “Resulta evidente que al artista primitivo se le presentó la exigencia de apresar, en términos gráficos, el dinamismo de los seres y las cosas que se movían en su derredor o bullían en su interior” (p. 14).

De esta forma, indicó que dicha inquietud también se vio representada posteriormente en la cultura egipcia cuando el Faraón Ramsés ordenó que se dibujaran las fases sucesivas de una figura en movimiento a las afueras de un Templo, de modo de que las imágenes parecieran cobrar vida al ser observadas por alguien avanzando rápidamente. Asimismo, las muestras van haciéndose cada vez más abundantes a lo largo de la historia:

(...) la historia de Teseo descrita a través de diversas escenas en una cerámica cretense; la espiral de la columna trajana en Roma que, cual una película de piedra, describe las proezas del emperador; la escenas de la vida de Cristo, pintadas por

Giotto; y *El Martirio de San Mauricio* del Greco o *Embarque para Citerea* de Watteau que repiten personajes en el lienzo, en escenas y actitudes diferentes. (Gubern, R. 2001, p. 14)

Aunque durante las siguientes décadas, importantes científicos e inventores se interesarían por la búsqueda de representar el movimiento de las imágenes, no fue sino hasta principios del siglo XIX que nacerían inventos importantes y trascendentes que permitieron que, al final de esa época, se haya inventado el cine.

Rodrigo, P. (1967) citó al cineasta Cecil B. de Mille quien señaló que el verdadero precursor del cine fue el alemán Anastasio Kircher, que inventó la *linterna mágica* a mediados del siglo XVII. El autor describe la linterna mágica como: “un artefacto óptico con el cual, por medio de lentes, hace aparecer amplificadas sobre un papel, lienzo o pared, figuras pintadas en tiras de vidrio e intensamente iluminadas.” (p. 15). Y aunque este artefacto fue presentado en Roma en 1645, no sería sino dos siglos después cuando éste sería usado como base de futuros inventos.

La fotografía es claramente el elemento básico de lo que sería el cine. Al fin y al cabo, “el cine es imagen en movimiento, pero esa imagen es captada fotográficamente” (Rodrigo, P. 1967, p. 14). Por esto, cuando se habla de cine se tiene que mencionar al inventor de la fotografía en 1823, el físico francés Joseph Nicéphore Niépce.

El primer juguete óptico sería inventado en 1816 por el físico escocés David Brewster, quien creó un tubo cilíndrico con tres espejos que formaban un prisma y que denominó *caleidoscopio*. Al ser girado el tubo, las imágenes se veían multiplicadas simétricamente.

En 1826, el inglés John Ayrton Paris inventa el *taumatropo*, que consta de un disco con dos imágenes diferentes en cada lado que, al ser volteadas por dos hilos que están a sus extremidades, producen dos imágenes simultáneas que parecen superpuestas una encima de la otra, dando la ilusión de la creación de una nueva imagen estática o en movimiento. Éste es el primer juguete que explota la persistencia de la imagen sobre la retina. (Martínez, E y

Sánchez, S., 1997).

El descubrimiento de la persistencia retiniana se remonta a siglos antes: “Newton y otros sabios la habían estudiado atentamente, pero conocida en tiempos de Tolomeo y que, en el siglo IX, había definido el astrónomo y óptico Alhazan, inventor de los espejuelos” (Rodrigo, P. 1967, p. 15).

En 1824, el médico inglés Peter Mark Roget fue el primero en estudiar científicamente este fenómeno sobre bases fisiológicas en su tesis sobre la persistencia retiniana que presentó ante la *Royal Society* de Londres (Gubern, R. 2001).

Sin embargo, ésta fue definida realmente por el físico belga Joseph Plateau, en 1829, en su trabajo *Efecto de la persistencia de las imágenes sobre la retina*. Él concluía que una impresión luminosa recibida sobre la retina persiste en ésta una fracción de segundo después de la desaparición de la imagen. Así, se puede percibir en objetos estáticos la ilusión de movimiento, siempre y cuando “las imágenes registradas por el ojo sucedan a razón de 10 por segundo”. (Jeanne, R., Ford, C. 1993, p. 14).

Los autores señalaron que, para demostrar esta teoría, Plateau recompone el movimiento con su *fenakistiscopio*: un disco en que estaban 8 imágenes ligeramente diferentes y repartidas como las horas en un reloj, al igual que ocho agujeros. Al girar el disco frente a un espejo, se podía percibir una imagen en movimiento a través de uno de los agujeros.

Simultáneamente, el inventor austriaco Simon von Stampfer crea el *estroboscopio*. Este instrumento está formado por una lámpara de descarga gaseosa que, al ser prendida y apagada encima de un objeto en movimiento, es percibido como inmóvil; al ser encendida con mayor continuidad, el movimiento es percibido como lento; y mientras más rápido sea disparada la luz sobre el objeto, el movimiento del objeto será percibido como más rápido hasta ser visto en su velocidad normal: este fenómeno es lo que se conoce como efecto estroboscópico.

En 1832, el Dr. Lake crea el *fantascopio*. Dos años después, el inglés William George

Hörner crea el *zoótropo* o *tambor mágico* (Martínez, E y Sánchez, S., 1997). "Este instrumento es un *fenakistiscopio* de forma cilíndrica con dibujos hechos sobre una banda y mostrando las diversas fases del movimiento que, al ser observados por las ranuras del cilindro, cuando giran, dan la sensación auténtica de movimiento" (Jeanne, R., Ford, C. 1993, p. 16).

En 1866, L. S. Beale inventa el *corotoscopio*, transparencia que le permite a la linterna mágica proyectar dibujos animados y, en 1870, Henry Renno Heyl inventa el *fasmatropeo*, el cual proyecta imágenes fotográficas en movimiento.

De igual forma, los autores anteriores mencionan que el fotógrafo Edward James Muybridge, entre 1873 y 1878, crea un método para dividir los movimientos de un caballo. Este consistía en colocar a lo largo de una pista de carreras, veinticuatro cámaras fotográficas con su correspondiente operador. De cada cámara se extendían a lo ancho de la pista un hilo el cual estaba conectado cada uno a un disparador de cámara. De esta manera, al pasar el caballo corriendo y rompiendo los hilos, se dispararían sucesivamente las cámaras. El resultado era la impresión de un movimiento en cada una de sus diferentes fases.

El fisiólogo J. E. Marey también estaba interesado en representar el movimiento de los animales y los humanos por lo que, en 1882, inventa el *fusil fotográfico*, perfeccionando así el *revólver fotográfico* que había construido el astrónomo Jansen, en 1876 (Jeanne, R., Ford, C. 1993). Este instrumento tenía la capacidad de registrar 12 imágenes en una sola placa fotográfica con una exposición de un doceavo de segundo.

Por otra parte, el investigador norteamericano George Eastman brinda "el film, la cinta, la película fotográfica, transparente y sensible, que va a hacer posible lo que todos buscan" (Jeanne, R., Ford, C. 1993, p. 16).

No obstante, estos autores les otorgan mayor importancia y reconocimiento a tres hombres que, con ligeras diferencias de tiempo y detalle en los aparatos, dieron con el artefacto que hoy en día se utiliza en las salas de proyección cinematográficas, que son: el norteamericano Thomas A. Edison, el alemán Max Skaladanowsky y el francés Louis

Lumière.

"La primera etapa del cine, basada en la descomposición fotográfica del movimiento, era ya una realidad. Faltaba tan solo conseguir la segunda: la *síntesis* del movimiento, mediante la proyección sucesiva de dichas fotografías sobre una pantalla" (Gubern, R. 2001, p. 18).

Tal como señala Gronemeyer, A. (1998), el primero en proyectar cortos animados fue el francés Emile Reynaud, gracias a su invento de 1877 llamado el *praxinoscopio*. Con esto se dio lugar:

(...) al teatro óptico presentado en el Museo Grévin en el que gracias a una ingeniosa combinación de una linterna mágica perfeccionada y un juego de espejos, se proyectan sobre una pantalla pequeñas cintas de dibujos que daban la ilusión de movimiento" (Jeanne, R., Ford, C. 1993, p. 17).

Gracias a esto, también se llevó el crédito de haber introducido la pantalla.

Gubern menciona que el inventor norteamericano Thomas Alva Edison "le cupo el honor de introducir la *película de celuloide* con perforaciones para su arrastre, soporte de 35 milímetros de anchura que reunía los requisitos de ser *flexible, resistente y transparente*" (Gubern, R. 2001, p. 18). Éste también construyó en 1890 el *Black María*, un laboratorio cerca de West Orange (Nueva Jersey), que se convirtió en el lugar donde realizaba sus experimentos sobre imágenes en movimiento y el primer estudio de cine del mundo. El cine que producía era más teatral: números circenses, bailarinas y actores dramáticos que actuaban para las cámaras.

Edison es considerado por algunos como el diseñador de la primera máquina de cine: el *kinetoscopio*, el cual patentó en 1891 con la ayuda de Dickson. Este instrumento era una especie de caja grande que tenía cerca de 15 metros de película enrollada por dentro y que era arrastrada por un mecanismo de ruedas que el espectador tenía que ver a través de un visor (Valdivieso, L. 2002).

Del trabajo de los hermanos franceses Augusto y Louis Lumière, siguiendo todos los inventos y novedades de la época en el campo fotográfico en Norteamérica y Europa, nace en

1894 su invento conocido como el *cinematógrafo*. "El aparato de Lumière era el más simple y perfecto de los construidos hasta la fecha: servía indistintamente de tomavistas, de proyector y para tirar copias" (Gubern, R. 2001, p. 19) y, a diferencia de lo establecido por Plateau en su fenómeno de la persistencia retiniana, los Lumière fijaron en 16 el número de imágenes que su aparato debía registrar por segundo para dar la ilusión de movimiento continuo.

El 28 de diciembre de 1895, en el Salón Indien del Grand Café, se presentaron públicamente las obras de los Lumière mediante el cinematógrafo. El espectáculo duró 20 minutos y se proyectaron en total 10 cintas, de 16 metros cada una: *La salida de los obreros de la fábrica Lumière*, *Riña de niños*, *La fuente de las Tullerías*, *La llegada de un tren*, *El regimiento*, *El herrero*, *La partida de naipes*, *Destrucción de las malas hierbas*, *Derribo de un muro* y *El mar*.

Cuando se piensa en las razones por las que el público quedó fascinado con aquel invento resulta inevitable sentir cierta sorpresa. No fueron los temas. No fue la salida de una fábrica o la llegada de un tren lo que llamó la atención de los espectadores (...) sino sus *imágenes*, sus fidelísimas reproducciones gráficas que, aunque reducidas a las dos dimensiones de la pantalla, conservaban su movimiento real. La maravillosa capacidad de aquel artefacto para reproducir la realidad en movimiento fue la que provocó el asombro y la perplejidad de los espectadores parisinos. (Gubern, R., 2001, p. 24).

Sin embargo, para entonces, los Lumière no se imaginarían el impacto que tendría en la historia la escogencia de uno de los temas de la proyección, como indica Gubern (2001).

Las imágenes de la puerta de la fábrica abriéndose para dar paso a una riada de obreros están cargadas de significación histórica y social, pues por vez primera aparece en la pantalla como protagonista el público potencial de este espectáculo que está naciendo y que Jaurès definirá como el "teatro del proletariado" (p. 25).

A partir de esa fecha, los hermanos Lumière, especialmente Louis, han quedado como los iniciadores de la historia del cine: "más que nada, porque la expansión del nuevo arte fue posible gracias a él. Su actividad hizo que llegara pronto a conocimiento del público,

industrializando y comercializando la invención" (Gubern, R., 2001, p. 14).

Para ellos, el cinematógrafo era un instrumento de laboratorio que debía permitir al investigador registrar los fenómenos de la naturaleza en movimiento y facilitar observaciones por la proyección de las imágenes. Por esa razón, se limitaban a dirigir su objetivo hacia los cuadros que ofrecía la vida cotidiana: documentos. (Jeanne, R., Ford, C. 1993). Aquí nacería el cine documental.

La gran mayoría de sus producciones fueron de género documental lo cual, con el tiempo, han generado gran valor como documento social.

Por otra parte, de la mano de Los Lumière llegó “*El regador regado*: el primer film cómico y el más célebre de la historia del cine” (Jeanne, R., Ford, C. 1993, p. 17).

4. *Cortometraje de ficción*

George Méliès fue un ilusionista francés que en 1896, influenciado por el trabajo de los hermanos Lumière, se percató de que el instrumento cinematográfico podía utilizarse de formas muy distintas que no solo reproducen lo real sino también lo irreal (Jeanne, R., Ford, C. 1993). “Se dio cuenta de que con este nuevo medio mágico, se podían cambiar los hechos, se podían narrar historias, captar el arte e incluso crearlo” (Valdivieso, L. 2002, p. 34). Con él nace verdaderamente el cine de ficción.

Según el autor, Méliès produjo aproximadamente 4.000 películas desde 1896 a 1912, entre las que destacan: *Cartas Animadas* (1896), *La Cueva Maldita* (1898), *El Hombre Orquesta* (1900), *Cenicienta* (1900), *El Hombre de la Cabeza de Caucho* (1902), *El Melómano* (1903), *El Reino de las Hadas* (1903), *Viaje a través de lo Imposible* (1904), *Diez Mil Leguas de Viaje Submarino* (1907) y *La Conquista del Polo* (1912).

En 1899, rodó su primer gran film: *El caso Dreyfus* en un estudio en París cuya proyección duró cerca de quince minutos. A Méliès se le recuerda por sus ingeniosas fantasías como *Viaje a la Luna* (1902), que es considerada el primer film de ciencia ficción, y también

por *Alucinaciones del Barón de Münchhausen*, en las que experimentaba con trucos de cámara. Era considerado un ilusionista porque realizó los primeros trucos cinematográficos: al detener la cámara entre tomas y recolocando los objetos podía, por ejemplo, hacerlos desaparecer. De esta forma, retrocediendo la película y continuando la grabación sobre lo ya filmado, podía hacer disoluciones, superposiciones y exposiciones dobles.

Meliés fue un ilusionista, inventor, técnico y artista: “el primero en utilizar luz artificial, en darles color a las películas —pintándolas a mano—, en utilizar las proyecciones hacia atrás, maniqués para las caídas peligrosas y hasta escribir guiones” (Valdivieso, L. 2002, p. 34).

El inventor estadounidense Edwin S. Porter es considerado por muchos el padre del cine de ficción puesto a que desarrolló el género iniciado por Meliès. Trabajando en el estudio de Edison, Porter produjo la primera película estadounidense *Asalto y Robo de un Tren* en 1903. Esta película, de 8 minutos, incluía innovaciones como el montaje de escenas filmadas en diferentes momentos y lugares para componer una unidad narrativa. El último plano en el que el asaltante dispara de frente a la cámara también fue de suma importancia para los espectadores, ya que no sólo los hacía sentirse involucrados en la película, sino que también los involucraba en la trama como si fueran una víctima más.

Porter sentó las bases del montaje como el proceso en el que diferentes fragmentos elegidos de las diversas tomas realizadas se ordenan para conseguir un conjunto coherente: una técnica, hoy en día, fundamental para la cinematografía. De esta manera, al descubrir el importante valor de los planos, fue el primero en utilizar el *intercutting* o acción paralela. (Valdivieso, L. 2002, p. 38).

El público se entusiasmó: por fin se veía acción, movimiento, escenarios naturales. El cine comenzaba a crear un lenguaje propio. La técnica había mejorado, pero lo más trascendental fue la evolución en el ritmo, el juego con los tiempos y el espacio, los movimientos de cámara y la utilización de planos diferentes para contar la historia (Valdivieso, L. 2002).

Sin embargo, el cineasta más influyente del período mudo en los Estados Unidos fue el productor y director D. W. Griffith, que en 1908 desarrolló la producción desde los estudios

Biograph, en Nueva York, y perfeccionó los elementos para hacer cine. Desarrolló muchas innovaciones como dar a los planos un sentido narrativo funcional, comenzándolos sólo cuando había en la acción elementos significativos que mostrar y terminando en cuanto la acción concluía. También acercó la cámara a los actores para conseguir más fuerza emocional mediante el uso del primer plano. (Valdivieso, L. 2002).

Además, hizo también evolucionar la puesta en escena, y formó y dirigió su propia compañía de actores hacia un modo de interpretación más naturalista. Igualmente, experimentó con cierta libertad en la iluminación, los ángulos de cámara y el uso de filtros sobre los objetivos para conseguir efectos únicos. Descompuso las escenas en una serie de planos diferentes, midiendo la duración de cada uno de ellos para conseguir una intensidad emocional en aumento.

Griffith demostró que la base de la expresión fílmica es el montaje, y que la unidad de montaje es el plano y no la escena, como antes se tenía por entendido (Valdivieso, L. 2002).

5. *Los cortometrajes más importantes de la historia*

Delimitar cuáles cortometrajes son los más importantes tiende a ser más una cuestión de opinión que una ciencia exacta. Sin embargo, varios autores expertos coinciden en que existen algunos que han marcado una diferencia significativa en la historia del cine. Así, se habla especialmente de cortos que han influido sobre otros.

Cooper y Dancyger mencionan tres cortometrajes considerados clásicos: *Incident at Owl Creek* (Robert Enrico, 1962), *Two Men and a Wardrobe* (Roman Polanski, 1957) y *The Red Balloon* (Albert Lamorisse, 1956). “Cada uno usa poco o nada de diálogo, sin narrador aunque la musicalización juega un papel importante en establecer el tono y estado de ánimo” (Cooper, P, Dancyger, K. 2005).

Los autores Ramos, J. y Marimón, J. (2002) establecen una clasificación sobre los cortometrajes más importantes de la historia, entre los que destacan, en orden cronológico:

Desde 1897 hasta 1935:

Riña en un café (1897) de Fructuós Gelabert.
Viaje a la Luna (1902) de Georges Méliès.
El Hotel eléctrico (1908) de Segundo de Chomón.
La Conquista del Polo (1911) de Georges Méliès.
The playhouse (1921) de Buster Keaton y Eddie Cline.
Entracte y Paris Qui dort (1924) de René Clair.
Ballet mécanique (1924) de Ferdinand Léger.
Hyas et les Sténorinques (1929) de Jean Painlevé.
El clérigo y la concha (1928) de Germaine Dulac.
Un perro andaluz (1929) de Luis Buñuel.
A propos de Nice (1929) de Jean Vigo.
Regen (1929) de Joris Ivens.
Ojo por ojo (1929) de James Horne.
Industrial Britain (1933) de Robert Flaherty.
Colour box (1935) de Len Lye.

Desde 1947 hasta 1960:

Canario tamaño extra (1947) de Tex Avery.
Gente del Po (1947) de Michelangelo Antonioni.
Begone dull care (1949) de Norman McLaren.
Canción de amor (1950) de Jean Genet.
Portadores de piedras (1952) de Florestano Vancini.
Aguaespejo granadino (1952-1955) de José Valdelomar.
Les mistons (1957) de François Truffaut.
Tire die (1958) de Fernando Birri.
Tous les garçons s'appellent Patrick (1959) de Jean Luc Godard.
Fuego en Castilla (1960) de José Valdelomar.

Desde 1960 hasta 1987:

La Colilla (1961) de Jordi Bringué.

La jetée (1962) de Chris Marker.

Scorpio Rising (1964) de Kenneth Anger.

Film (1965) de Alan Scheneider.

Notas sobre el circo (1966) de Jonas Mekas.

The big shave (1966) de Martin Scorsesse.

Nueve variaciones sobre un tema de danza (1967) de Hilary Harris.

Pas-à-deux (1967) de Norman McLaren.

Potencias de diez (1968) de Charles y Ray Eames.

La cabina (1972) de Antonio Mercero.

Transition de phase dans les critaux liquides (1976) de Jean Painlevé.

Tango (1980) de Zbigniew Rybcynski.

El mundo desaparecido de los guantes (1983) de Jiri Barta.

Vincent (1983) de Tim Burton.

El hombre que plantaba árboles (1986) de Frederick Back.

Steps (1987) de Zbigniew Rybcynski.

Foutaises (1989) de Jeunet y Caro.

CAPÍTULO II

EL ESTILO DE DAVID FINCHER

1. *Biografía*

En una entrevista realizada en el Festival de Cine de Nueva York, David Fincher mencionó varios detalles sobre su infancia:

El director nació el 28 de agosto de 1962 en Denver, Colorado, Estados Unidos. En 1965 se mudó para San Anselmo Marin County en San Francisco y vivió allí hasta 1976, fecha en la que se mudó a Ashland, Oregon. (Directors Dialogue, 2010).

James Swallow (2003), autor del libro *The Films of David Fincher*, describe la infancia del director como llena de interés por las artes tales como la pintura, la fotografía y la escultura:

Pasaba horas en mi cuarto dibujando. Nunca podía conseguir que mis manos hicieran exactamente lo que veía en mi cabeza. Siempre solía decir que algún día tendría la habilidad de dibujar exactamente lo que veo en mi cabeza y podría mostrárselo a todo el mundo (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 11).

El autor también resalta que el realizador iba al cine todos los fines de semana con su padre, quien intentaba explicarle cómo se hacían las animaciones, y sobre otros conceptos básicos tales como la persistencia retiniana. Veían películas como *Singing in the Rain*, *The Exterminating Angel*, *Robin Hood*, *Gunga Din*, e incluso cuando tenía siete años vio *2001: A Space Odyssey*. Esto despertó inicialmente su interés por la realización cinematográfica. Sin embargo, fue en 1969 con la película *Butch Cassidy and the Sundance Kid* y un documental sobre ésta, las cuales mostraron a Fincher el verdadero proceso de cómo se realizaba una película (2003).

En su ciudad, se vio rodeado de películas que estaban siendo filmadas como *THX 1138*, *El Padrino*, *Invasion of the Body Snatchers*, *The Candidate*, *Down Hill Racer* y *The Conversation*. Recordó en la entrevista que todas las personas en su vecindario querían ser directores. "George Lucas era mi vecino. Literalmente". *Directors Dialogue* (2010).

Asimismo, Swallow mencionó que a los nueve años, los padres de Fincher le regalaron una cámara Súper 8mm, la cual usó para grabar con sus amigos sus propias versiones de películas como *The Six Million Dollar Man*, *I-Spy* y *It Takes a Thief* (2003).

Desde tercer a sexto grado, Fincher tomó clases de cine. En bachillerato, por haberse mudado a Ashland, no pudo tomarlas de nuevo así que trabajó en un cine y en una estación de televisión, hizo obras de teatro, construyó sets, realizó iluminación, tomó la materia de fotografía, y así se creó un currículum.

Al graduarse del colegio, volvió a San Anselmo y trabajó de 6 a 7 meses en una sala oscura para la compañía de John Korty llamada *Korty Films*, la cual estaba realizando una película animada que fue financiada por George Lucas. Después se trasladó al departamento de animación en donde trabajó como asistente de producción y en el verano asistió a un curso de cine en *Berkeley Film Institute*.

Asimismo, comentó por qué decidió no estudiar cine al graduarse del colegio en una entrevista hecha por Maximilian Potter de la revista *Premiere*, tal como reseñó James Swallow en su libro:

Dirigir no es hacer un dibujo bonito y mostrárselo al encargado de la cámara. Yo no quería estudiar cine porque no sabía cuál era el punto de hacerlo. El hecho es que uno no sabe lo que es dirigir hasta que el sol se está poniendo, tienes que hacer cinco tomas y solo vas a poder hacer dos. Los conductores de los camiones de producción te dicen: 'nos vamos de acá, estamos en horas extra', y el productor de campo te dice: 'tienes que parar, no hay más dinero' (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 15).

2. *Inicios de su carrera*

Trabajó en *Light & Magic*, la compañía de George Lucas, de 1981 a 1984. Estuvo como asistente de cámara en miniatura de la unidad de efectos ópticos en la película *Star Wars: The Return of the Jedi*, en el departamento de fotografía de la película *Never Ending Story* y en *Indiana Jones and the Temple of Doom*. En esta compañía llegó a trabajar con sus héroes de aquel momento: Phil Tippett, Tom Santamon, Joe Johnson y Dennis Mirren (Swallow, J. 2003).

Se mudó a Los Ángeles con la meta de hacer comerciales y videos musicales pero esperando que, eventualmente, pudiese hacer películas. Como señaló en la entrevista: "Los videos de música fueron para mí como una escuela de cine. Fue como si alguien me fuese a pagar para que yo jugara: pagarme por jugar". (Directors Dialogue, 2010).

Estando en San Francisco, se reunió con varios de sus amigos y se dirigieron a la *Sociedad de Cáncer Americana* a la que ofrecieron hacer un comercial por muy bajo precio. La idea consistía en colocar la imagen de un feto fumando dentro de un útero, la cual fue aceptada inmediatamente por la asociación junto con siete mil dólares para llevarla a cabo. Este comercial despertaría la atención de muchos productores. Fincher recuerda: "Algunas personas lo vieron y me llamaron para ir a Los Ángeles porque querían hablar sobre hacer videos musicales" (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 18).

Después de esto, Fincher se mudó a Westwood en L.A y —como no consiguió hacer comerciales— se dedicó a grabar un documental llamado *The Beat of the Live Drum* en 1985, y luego a dirigir los videos *Shame* y *Shock* para la banda The Motels.

Desde ese momento, su trabajo giró alrededor de la dirección de videos musicales hasta 1992, fecha en la que incorporó comerciales a su carrera. Realizó videos de música para artistas como Madonna, Aerosmith, Michael Jackson, Billy Idol, George Michael, Iggy Pop, The Rolling Stones, entre otros. "Los videos musicales son probablemente la realización cinematográfica más creativa que se hace hoy en día. También son lo más cercano a la

verdadera dirección creando contexto para el entendimiento de una idea" (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 21).

Fincher también señaló su satisfacción por haber explorado este género:

Los videos musicales son divertidos. No hay nada más gratificante que grabar, cortar, componer y mezclar una escena que funciona. Tiene un inicio, un medio y un final. Es impresionante cuando ves esa escena con una audiencia y ellos reaccionan a ella. Los has capturado, los has tocado. (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 22).

Con respecto a los comerciales, destacan los que realizó para las marcas Chanel, Coca Cola, Nike, Honda, Addidas y Levis, entre otras.

Asimismo, Fincher fundó *Propaganda Films* en 1983 con los productores Steve Golin y Sigurjón, y con los directores Nigel Dick, Greg Gold y Dominic Sena. "Si íbamos a hacer esto, lo íbamos a hacer en gran escala. En eso se convirtió *Propaganda*, y salió bien". (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 20).

Sin embargo, se retiró de la empresa para filmar la película *Alien 3*, por la que estuvo luchando dos años para realizarla bajo su visión. Decepcionado con el resultado, al terminar el film, retornó a su trabajo en la compañía para dirigir videos y comerciales, por primera vez desde 1984. "Pensé que prefería morir de cáncer de colon antes que hacer otra película" (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 22).

3. *Filmografía*

James Swallow enumera en su libro *The Films of David Fincher* la siguiente lista de trabajos audiovisuales realizados por el director:

3.1 Documental (como director):

The Beat of the Live Drum (1985)

3.2 Cortometrajes (como productor o productor ejecutivo)

Ambush (2001)

Chosen (2001)

The Follow (2001)

Star (2001)

Powder Keg (2001)

The Car Thief and the Hit Man (2001)

The Investigator and the Man in the Tan jacket (2001)

The Man in the Tan Jacket and the Motel Maid (2001)

The Motel Maid and the Package (2001)

3.3 Cortometrajes (como director)

The Hire: Driving Techniques (2001)

The Making of The Hire (2001)

3.4 Largometrajes (otros créditos)

Twice Upon a Time (1983) (Efectos fotográficos especiales)

Return of the Jedi (1983) (Asistente de la unidad de cámara, miniaturas y efectos ópticos)

The Never Ending Story (1984) (Asistente de fotografía matte)

Indiana Jones and the Temple of Doom (1984) (Fotografía matte)

Being John Malkovich (1999) (Christopher Bing, rol no acreditado)

Full Frontal (2002) (Él mismo)

3.5 Comerciales

'Smoking Foetus', *The American Cancer Society* (1984)
 'Barclay on Broadway', *Nike* (1992)
 'The Director', *Chanel* (1992)
 'BladeRoller', *Coca-Cola Japan* (1993)
 'Children', *Nike* (1993)
 'Ginger or Marianne?' aka 'Pool Hall', *Budweiser* (1993)
 'Instant Karma', *Nike* (1993)
 'The Ref', *Nike* (1993)
 'Find Something', *Nike* (1993)
 'Temple of Flight' *Nike* (1993)
 'Young Miss' aka 'Demolition', *YM Magazine* (1993)
 'Magazine Wars', *Nike Tennis* (1994)
 'Restaurant', *Levis Japan* (1994)
 'Escape', *Honda* (1995)
 'You Will', *AT&T* (1995)
 'Chase', *Levis* (1996)
 'Reason #259' aka 'Rivet', *Levis* (1998)
 'Invincible', *Nike* (2000)
 'Mechanical legs', *Adidas* (2002)
 'Real', *Coca-Cola* (2002)

3.6 Videos de Música

'Shame', *The Motels* (1985)
 'Shock', *The Motels* (1985)
 'All the Love in the World', *The Outfield* (1986)
 'Everytime You Cry', *The Outfield* (1986)
 'Don't tell Me the Time', *Martha Davis* (1987)
 'Downtown Train', *Patti Smith* (1987)

'Endless Nights', Eddie Money (1987)
'Englishman in New York', Sting (1987)
'Get Rhythm', Ry Cooder (1987)
'Johnny B', The Hooters (1987)
'No Surrender', The Outfield (1987)
'Notorious', Loverboy (1987)
'She Comes On', Wire Train (1987)
'Storybook', Mark Knopfler (1987)
'Heart of Gold', Johnny Hates Jazz (1988)
'(It's Just) The Way That You Love Me (version 2)', Paula Abdul (1988)
'Roll With It', Steve Winwood (1988)
'Shattered Dreams' (US version), Johnny Hates Hazz (1988)
'Cold Hearted', Paula Abdul (1989)
'The End of Innocence', Don Henley (1989)
'Express Yourself', Madonna (1989)
'Forever Your Girl', Paula Abdul (1989, no terminado)
'Janie's Got a Gun', Aerosmith (1989)
'Real Love', Jody Watley (1989)
'Straight Up', Paula Abdul (1989)
'Cradle of Love', Billy Idol (1990)
'Freedom '90', George Michael (1990)
'Home', Iggy Pop (1990)
'LA Woman', Billy Idol (1990, sin terminar)
'Oh Father', Madonna (1990)
'Vogue', Madonna (1990)
'whos Is It (version 2 Break-up Dangerous Story)', Michael Jackson (1992)
'Bad Girl', Madonna (1993)
'6th Avenue Heartache', The Wallflowers (1996)
'Judith', A Perfect Circle (2000)
'Only', Nine Inch Nails (2005)

4. *Largometrajes*

Hasta la fecha, Fincher ha realizado un total de nueve largometrajes, comenzando con *Alien 3*, la cual dirigió en 1992, hasta *The Girl with the Dragon Tattoo* en el 2011.

4.1 **Alien 3**

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Gordon Carroll, David Giler y Walter Hill.
- Guión de David Giler, Walter Hill y Larry Ferguson.
- Dirección de Fotografía por Alex Thomson.
- Diseño de Producción por Norman Reynolds y Michael White.
- Montaje por Terry Rawlings.
- Musicalización de Elliot Goldenthal.

Casting: Sigourney Weaver, Charles S. Dutton, Charles Dance, Paul McGann, Lance Henriksen y Pete Postlethwaite.

La tercera parte de esta saga, protagonizada por Sigourney Weaver, gira alrededor del personaje de la teniente Ellen Ripley que, luego de escapar con Newt y Bishop del planeta *Alien*, resulta ser la única sobreviviente del accidente de su nave en el oscuro planeta *Fiorina 161*: una cárcel en la que sus habitantes están totalmente abandonados a su propia suerte. Con la ayuda del doctor Clemens —interpretado por Charles Dance— y Dillon —bajo la actuación de Charles S. Dutton—, Ripley tendrá que volver a luchar, al igual que en las entregas anteriores, contra la amenazante especie de alienígenas (Swallow, J. 2003, p. 63, 64 y 65).

James Swallow (2003) comenta en su libro *The Films of David Fincher* el extenso y complicado camino que tuvo que recorrer el realizador para grabar su primer film, en el que se

vio inmerso en una larga batalla contra los productores, los inversionistas y el estudio responsable del rodaje.

El génesis de este largometraje comenzó casi cinco años antes de que Fincher figurara como posible director. Las dos películas anteriores de la saga habían constituido un paso importante para las carreras de Ridley Scott y James Cameron, respectivamente, y los productores de esta nueva entrega estaban dispuestos a llevar a un nuevo talento emergente al escenario.

Sin embargo, desde el principio, Fincher no estuvo de acuerdo con las decisiones de sus antecesores con respecto a la historia. La visión que tenía para la tercera parte de la saga —un gran y costoso concepto— era una opción imposible para un estudio que ya contaba con un presupuesto de ocho cifras. Aún así, Fincher se sumó a una larga ronda de discusiones y argumentos con los productores y ejecutivos de Fox para que le permitieran ejecutar su punto de vista, mientras el estudio trataba de exprimir hasta el último centavo del guión.

Cuando te involucras en este negocio desde afuera, es difícil entender sus políticas y mecánica. Se asume que las películas cuestan tanto por la creencia de que los cineastas siempre sobrepasan el presupuesto. Se cree que éste se obtiene de un proceso en el que las personas que financian la película saben exactamente cuáles son las trampas del asunto. Crees que hacen lo mejor para que el film suceda y que la principal meta es hacerlo bien cuando, en realidad, no es así. (David Fincher citado por Swallow, D. 2003, p.45).

Swallow (2003) señala que un total de diez guionistas trabajaron en varias versiones de *Alien 3*. La última, llevada a cabo por David Giler, Walter Hill y Larry Ferguson, fue re-escrita numerosas veces. Finalmente, luego de ganarse el apoyo de los productores, Fincher tuvo que enfrentarse a las constantes presiones del productor ejecutivo de Fox, Jon Landau, quien medía rigurosamente cada escena por su costo y presionó constantemente al director para evitar que grabara durante demasiado tiempo. Fincher tenía la reputación de buscar la

imagen perfecta: “no hay razón en tratar de forzarla antes de que esté lista” (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 46).

A raíz de tantos conflictos, Landau tomó la decisión de cerrar la producción en Pinewood cuando Fincher se negó a cumplir con las exigencias de Fox. El realizador comentó que, a pesar de que la historia y el cómo ejecutarla eran interesantes, los estudios no saben tolerar las dificultades, los actores difíciles o los directores difíciles: “la verdad es que nada bueno puede salir de un equipo feliz. No puedes esculpir sin fricción” (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 47).

Se necesitaba urgentemente un recorte de presupuesto y un incremento en las horas diarias de grabación que, al final, se convirtieron en una tarea irrealizable debido a la ausencia de un guión final que estuviese aprobado por el estudio.

Swallow (2003) indica que, finalmente, luego de que Fincher lograra el consentimiento para el desenlace que quería para su película, un nuevo conflicto surgió cuando Landau apareció en el set de grabación para hacer recortes radicales de producción. Luego de pasadas dos semanas del supuesto final de rodaje estipulado desde un principio, el productor ejecutivo canceló la filmación y el equipo regresó a los Estados Unidos sin saber qué sucedería con *Alien 3*.

Luego de numerosas conversaciones y negociaciones sobre el destino del largometraje, se construyeron nuevas locaciones y se le concedieron a Fincher ocho días extra de grabación para terminar la película, de un total de seis semanas que había pedido inicialmente.

A pesar de las dificultades, para finales de diciembre de 1992, casi un año después de que las cámaras habían empezado a grabar en Inglaterra, *Alien 3* estaba terminada y Fincher había logrado hacer su mejor esfuerzo para arrastrar al estudio hacia la visión que tenía para su primer largometraje.

El autor recalca que una película como ésta se levanta o se cae dependiendo de la fuerza de sus efectos especiales, por lo que el director estaba determinado a aplicar sus estándares en la postproducción.

Una vez terminada, Fincher no estaba contento con el resultado final. Sin embargo, la lección aprendida era que, en sus palabras, no se puede estar en una posición en la que la película le importe más al director que a los ejecutivos. “Al menos que estés preparado para no lograrlo, nunca vas a hacer la película exactamente a tu manera” (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 55).

Incluso hoy en día —y muchos años de experiencia posteriores— Fincher siente que él sí era el indicado para dirigir este largometraje, solo que con el guión y el estudio equivocado (Swallow, J. 2003).

La película, por tratarse del final de una saga exitosa y a raíz de los rumorados conflictos en el set de filmación, obtuvo mucha atención por parte de los críticos que dieron su propia perspectiva sobre su ejecución.

Reseñas

Por una parte, James Berardinelli (2011), de *Reelviews*, señala que el largometraje no fue ciertamente lo que los fanáticos esperaban ya que el guión y la dirección, más allá de las actuaciones, fueron las que más decepcionaron. Según su visión, abundan las inconsistencias en la trama, además del choque emocional que proporcionó la muerte de la hija adoptiva de Ripley: un personaje importante en las anteriores entregas.

De la misma manera, indica que los guionistas no lograron armar una historia coherente y entretenida para el público. Con un argumento general sin sentido y acciones injustificadas en los distintos personajes —con la excepción de una o dos sorpresas— afirma que no hay mucho que valga la pena. Señala que la lucha por matar a la criatura —el alien—, antes de que

acabe con la población, constituye, en muchos sentidos, una imitación de alta tecnología de la primera película.

Berardinelli (2012) señala que la combinación desarticulada en cuanto a la dirección, edición y la cámara no tiene otro fin que desorientar y confundir al espectador. Igualmente, muestra su descontento con los personajes carentes de tridimensionalidad, precisamente por tratarse de muchos. Debido a la poca profundidad en el desenvolvimiento de cada uno, se desarrolla una incapacidad de conexión del público con ellos, una falta de suspenso y emoción.

Asimismo, basándose en los antecedentes del director en el mundo de la música, alega que no es ninguna sorpresa que la película se vea como un video musical y haya palidecido en comparación con el trabajo entusiasta de James Horner para *Aliens*. Asegura que el film como la ciencia ficción o el cine de terror es apenas pasable pero, en comparación con sus dos predecesores, es un triste fin para la trilogía.

Por otra parte, el crítico Vincent Canby (1992) de *New York Times* señala que, a diferencia de *Alien* (1979) y *Aliens* (1986), la nueva película no pone gran énfasis en la tecnología futurista lo cual la identifica, más bien, a la rama del cómic de fantasía. Afirma que el guión es divertido, a veces intencionalmente, y que la producción es molestosamente atractiva, con una débil iluminación que recuerda, a grandes rasgos, a las mazmorras de la Edad Media.

Finalmente, Owen Gleiberman (1992) de *Entertainment Weekly* concluye que la película resucita los miedos más oscuros de un modo silencioso y endeble.

4.2 Seven

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.

- Producida por Arnold Kopelson y Phyllis Carlyle.
- Guión de Andrew Kevin Walker.
- Dirección de Fotografía de Darius Khondji.
- Diseño de Producción de Arthur Max.
- Montaje por Richard Francis-Bruce.
- Musicalización de Howard Shore.

Casting: Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltrow y Kevin Spacey.

Reseñas

James Berardinelli, (2011) crítico de *Reelviews*, resume la historia en dos protagonistas que se encuentran en puntos extremos de sus carreras. David Mills es nuevo en el trabajo, lleno de energía, ideales, y listo para marcar la diferencia por la captura de los delincuentes. Por otra parte, William Somerset, colmado de estudios y experiencia en la escena del crimen, se encuentra en su última semana laboral. El asesino en serie, perseguido por ambos, elige a cada una de sus víctimas en función del pecado capital violado más evidentemente. De esta manera, convierte a la muerte en una forma de sermón retorcido. En su búsqueda para poner fin a esta ola sangrienta, la combinación de los dos policías construye al detective perfecto.

Jonathan Rosenbaum, del *Chicago Reader* (2007), considera esta cinta como una verdadera obra de arte que sorprende al espectador desde los mismos créditos de apertura. Más allá del parentesco entre el asesino en serie y la policía, la película muestra una verdadera preocupación hacia la conexión del homicidio con la creación artística.

Esta historia gira alrededor de dos detectives que tratan de resolver una serie de asesinatos sobre la base de los siete pecados capitales, la putrefacción pura y la decadencia de la ciudad sin nombre que los rodea.

Roger Ebert, del diario *Chicago Sun-times* (2011), señala que el tema policial es elevado por la evocación de la mitología y el simbolismo de terror ya que realmente no es una película

muy profunda, sino que proporciona esa ilusión al espectador, con el objetivo principal de brindar un entretenimiento que pretende fascinar y aterrar al mismo tiempo.

Asimismo, Ebert la considera como una de las películas más oscuras y despiadadas hechas en la corriente principal de Hollywood, siendo ésta, ciertamente, la más sombría en toda la filmografía del director hasta el momento.

El crítico reconoce a Fincher como un realizador que disfruta de marcar un tono característico en cada una de sus producciones, con un gusto saturado por los colores oscuros y la iluminación débil o casi inexistente.

De la misma manera, el tema de la fotografía llamó la atención de otros críticos tales como Desson Howe (1995), del *Washington Post*, quien agrega que la película es, ciertamente, espeluznante. Además del característico estilo del cineasta, Darius Khondji —el director de fotografía del largometraje— trabaja con un contraste suave en los colores produciendo el efecto de que las cosas parezcan aterciopeladas, oscuras e intensas.

Igualmente, Howe indicó su agrado por la manera en la que Fincher les permite a los personajes desarrollar desde tonos pausados significativos hasta toques cómicos ocasionales. Las buenas actuaciones, según su perspectiva, constituyen un punto a favor para el film.

Sin embargo, señala que el final de la película constituye un acto de traición contra el espectador ya que, según el crítico, se deshace la fe limitada que se ha invertido en la historia desde el comienzo.

Por otra parte, James Berardinelli (2011) de *Reelviews* califica la actuación de Pitt como frenada y opacada por Freeman, así como lamenta que Gwyneth Paltrow sea sub-utilizada para el papel de la esposa de Mills.

Por otra parte, considera que el misterio que engancha a la audiencia no es el hecho de quién es el asesino, sino el juego —más inteligente y menos predecible— que no insulta la inteligencia del espectador.

En términos generales, Berardinelli define a *Seven* como innecesariamente larga y sangrienta. De la misma forma, indica que el tema en los que la secuencia de asesinatos revela sorpresivamente al culpable no es más que una tradición que se repite en varias películas cada año.

4.3 The Game

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Ceán Chaffin y Steve Golin.
- Guión de John D. Brancato y Michael Ferris.
- Dirección de Fotografía por Harris Savides.
- Diseño de Producción de Jeffrey Beecroft.
- Montaje de James Haygood.
- Musicalización de Howard Shore.

Casting: Michael Douglas, Sean Penn, Deborah Kara Unger, James Rebhorn, Peter Donat y Carroll Baker.

Este largometraje cuenta la historia de Nicholas Van Orton, un perspicaz e influyente hombre de negocios —interpretado por Michael Douglas— acostumbrado a controlar absolutamente todos los aspectos de su vida. Sin embargo, sufre una dramática transformación cuando su hermano Conrad —con la actuación de Sean Penn— le hace un regalo de cumpleaños que tendrá consecuencias devastadoras: el ingreso a un club capaz de diseñar, a su

medida, pasatiempos exclusivos. Cuando el protagonista se percata de las reglas del juego, ya es demasiado tarde para volver atrás.

Fincher dejó claro qué tipo de historia era y la razón por la cual la realizó, mencionando el efecto que debe tener en el espectador:

Esta no es una gran película de acción, es más como de intriga. No hay grandes accidentes de aviones. Si este film trata sobre algo es sobre la pérdida del control. El propósito de *The Game* es tomar tu gran miedo, ponerlo muy cerca de tu cara y recordarte que sigues vivo (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 91).

El realizador compara en parte este film a la película de *The Wizard of Oz*, ya que se inspiró en esta última para el diseño de un escenario:

Así como el comienzo de Yellow Brick Road en la película *The Wizard of Oz* (1939), la oficina CRS en *The Game* está construida en forma de espiral de modo que el personaje de Michael Douglas sea llevado al camino de este juego de la misma manera en la que Dorothy comienza su viaje hacia Emerald City (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p. 95).

Algunos observadores compararon el film con los *thrillers* de Alfred Hitchcock como *North by Northwest*; las revistas *Empire* y *Sight & Sound* lo etiquetaron como un remake post-moderno de *Vertigo* (Swallow, J. 2003).

Sobre cómo dirige a sus actores, Fincher comentó que él deja que ellos propaguen su dirección.

Esto no trata de cómo se ve, trata sobre si uno cree que estas personas te están mintiendo, así que contrata a las mejores personas que puedas y preséntalo lo más sencillo que se pueda. Es sobre crear un lugar para que estos personajes simplemente te cuenten sus historias. Mi trabajo fue decir: `me creo esa toma`.

Solo contrata al mejor actor que puedas y salte del camino (David Fincher citado por Swallow, J. 2003, p.99).

Reseñas

Janet Maslin (1997), de *The New York Times*, considera que Fincher logró darle un nuevo prestigio al juego del gato y el ratón. Tanto su dirección como las actuaciones constituyen una muestra de la delicadeza en el juego de la paranoia de estos tiempos.

Temas como el rechazo, la impotencia, la violación de la intimidad y la pobreza temporal se llevan a cabo con momentos tan discretos como con muchos otros insensatos, con los cuales logra un estilo muy genuino para contar esta historia comparable, por su impulso constante, con un videojuego.

Con respecto a la fotografía, Maslin señala que mantiene el atractivo visual en varios niveles. Además, resalta la interpretación de Douglas que encaja perfectamente en el rol.

De la misma manera, Desson Thomson (1997) de *The Washington Post* señala que la película es formulista, pero arriesgada; predecible, pero llena de sorpresas. Asimismo, indica que Fincher está entregado al placer visual en este film: desde sus esquemas de color, buen sentido de la decoración y capacidad para sostener el suspenso durante largos períodos de tiempo, hasta su característico sentido del humor.

Por otra parte, el crítico de *Variety*, Tom McCarthy (1997), compara el montaje de esta cinta con el estilo de Stanley Kubrick, tanto por su dominio técnico como por la desencantada visión del mundo de ambos realizadores en las que se conjuga el servicio de una historia similar a un rompecabezas intelectual con una narración fascinante.

El guión, escrito por John Brancato y Michael Ferris, se basa en la provocación al espectador al igual que, inevitablemente, al personaje de Nicholas. La película en sí está

limitada por la naturaleza de un ejercicio inteligente y por su estrecho enfoque al mejor estilo de un rompecabezas.

Independientemente del ambiguo final que podría seguir infinitamente, McCarthy considera que, técnicamente, la película es impecable: con el sentido casi clínico de precisión Fincher, los elegantes lentes de Harris Savides, el rico diseño de producción de Jeffrey Beecroft, la compleja edición de James Haygood, y un impecable trabajo de sonido que se conjugan para elaborar una obra calculada, cuidadosamente, hasta en el más mínimo detalle (1997).

4.4 **Fight Club**

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Art Linson, Cean Chaffin y Ross Grayson Bell.
- Escrita por Jim Uhls. Basada en la novela *Fight Club* escrita por Chuck Palahniuk.
- Dirección de fotografía por Jeff Cronenweth.
- Diseño de Producción por Alex McDowell.
- Montaje por James Haygood.
- Música por The Dust Brothers.

Casting: Brad Pitt, Edward Norton, Helena Bonham Carter, Meat Loaf y Jared Leto.

La historia gira alrededor de un joven sin ilusiones que lucha contra su insomnio, resultado de su rutinaria vida. En uno de sus viajes conoce a Tyler Durden, un carismático vendedor de jabones que sostiene una filosofía muy particular basada en que el perfeccionismo caracteriza a los débiles; mientras que la autodestrucción es lo único que hace que, realmente, la vida valga la pena. Ambos deciden entonces formar un club secreto

de pelea en el que descargar su ira y frustraciones que tendrá un gran éxito entre los hombres similares a ellos (Filmaffinity, 1999).

Fincher menciona que la secuencia al principio de la película en la que la cámara baja del edificio y atraviesa paredes y calles rápidamente, hecha en su mayoría por computadora, sirvió para representar visualmente cómo piensa el protagonista. La secuencia del catálogo de FURNI muestra cómo las cosas que escoge uno, no solo la ropa y el carro, sino también la mueblería, forman una especie de armadura que muestra a los demás quién es uno. Fincher, D. (director). (1999). *Fight Club*. [Largometraje]. USA: 20th Century Fox.

El director comenta en el DVD que la escena en la que el narrador y Tyler hablan sentados en la mesa de un bar, se filmó con dos cámaras al mismo tiempo: una apuntada al protagonista y otra a Tyler, ya que tan sólo usando lo escrito en el guión no se lograba que se entendiera la filosofía de Tyler. Por esto, se hizo en 38 tomas y usó 40.000 pies de película.

Con respecto al aspecto visual que tendría el largometraje, Fincher comparó diferentes películas con el director de fotografía, ya que ellos querían una aproximación naturalista. El film *American Graffiti* fue una referencia muy importante porque, aunque sus escenas de noche en exteriores no son consideradas como espectaculares, Fincher sí las considera como tal por su carácter verdadero y real que hacen que el espectador sienta que está allí en la escena: por esto, *Fight Club* tenía que usar un estilo real y cohesivo en las escenas de noche en exteriores.

Fincher explicó en el DVD que se empezó con la idea de que solo se vería a Tyler en tomas en las que estaría solo, no acompañado, al menos que estuviera también el protagonista. Sin embargo, renunciaron a esta idea porque no resultó necesaria.

El realizador quería que el film encarnara lo que él considera que son las dos únicas constantes: la entropía, representada por Tyler; y el caos, representado por Marla.

El cineasta resalta en el material que equivocarse es una buena forma de hacer películas. Por eso, menciona que la manera en la que trabaja el director Woody Allen es la ideal, ya que este último filma por 6 semanas, edita por 6 semanas y luego vuelve a filmar otra vez por 6 semanas, lo que le permite corregir o cambiar lo que filmó anteriormente.

Reseñas

Por otra parte, David Rooney (1999), de la revista *Variety*, describió que raramente una película ha sido tan clave para su tiempo. De un lado es una reflexión del malestar del nihilismo dominante de la sociedad en contra de una urgente necesidad de creer en algo; del otro, apunta a Hollywood por el impacto que tiene la violencia cinematográfica en la sociedad y en la juventud en específico.

Desde *Alien 3*, *Seven* y *The Game*, Fincher siempre ha estado atraído por el material oscuro y, con la ayuda del guión escrito por Jim Uhls, el realizador encontró el perfecto complemento para balancear su usual estilo frío y distante.

Rooney menciona que el guión de Jim Uhls explora temas existenciales de manera articulada y accesible, desahogando una corriente constante de humor, diálogos cortantes, referencias de la cultura pop y comentarios irónicos sobre el consumismo, la cultura de corporaciones y el capitalismo: estas cualidades sirven para atenuar la brutalidad de la historia.

El crítico menciona que el film también contiene pronunciadas sub-corrientes homosexuales que están presentes en un nivel superficial en los cuerpos musculosos y, especialmente, en la manera en la que el personaje de Pitt está vestido. También está presente en una manera menos superficial en los temas del amor personal, en la atracción magnética del narrador a Tyler, su casi resentimiento celoso a Marla que invade su casa y la cama de Tyler, y después a los seguidores que comprometen su status, causando que arremeta destruyendo el rostro del personaje de Jared Leto.

Rooney resalta también que el editor, James Haygood, contribuye con Fincher para establecer el ritmo acelerado. Como siempre con el trabajo de este director, los aspectos

visuales son consistentemente impresionantes: desde la elaborada dirección de arte llevada a cabo por Alex McDowell, hasta los agotados y negativos tonos de verde y el uso de lentes *widescreen* extremadamente movibles del director de fotografía: Jeff Cronenweth. También es notable el complejo diseño de sonido y el uso de una música electrónica de manera sutil como banda sonora por parte de The Dust Brothers (1999).

Wesley Morris (1999), de la revista *Examiner*, también resalta la técnica usada por el director de fotografía, Jeff Cronenweth, en las escenas de pelea que graba en tiempo real usando solo bombillos de color frío, sin la ópera fundamental que Martin Scorsese hizo del boxeo en la película *Raging Bull*. Sin embargo, el inquietante sonido de los golpes está unido a las maniobras de *drum'n'bass* realizadas por los compositores The Dust Brothers que corroboran la esquizofrenia del film.

Morris resalta que la comodidad de Fincher tiene tantos toques salvajes de lo hipérbole y lo surreal que, a veces, complican el mensaje de la película. El film no tiene como idea resolver su ideología. Sin embargo, aunque las soluciones que proponen Fincher y el escritor de la novela, Palahniuk, son muy glamorosas, las preguntas que hacen son profundas y desgarrantes.

Andrew O'Hehir (1999), de la revista *Salon*, la compara con otra película estrenada ese mismo año llamada *American Beauty*, ya que ambas narran con *voice over* y en un *flashback* la historia de un hombre llevado al extremo, cuyo destino no es revelado sino hasta el final de la película. También, ambos protagonistas se revelan a la conformidad que someten sus vidas al darse cuenta de que sólo son pequeñas ruedas del gran motor del consumismo.

Al igual que la película *Seven*, O'Heir señala que este film se desarrolla en una ciudad sin nombre y le debe más al *film noir*, a la película *Blade Runner* y a la decadencia urbana de los inicios de los años 80 que a la realidad contemporánea. La visión de América por parte del director es un mundo imaginario sin suburbios, centros comerciales o mujeres reales.

Fincher opinó que la recepción del film fue otra de la que él esperaba. Él pensó que las personas entenderían que era una sátira. Sin embargo, las personas que estaban encargadas de

vender la película sintieron que ésta no era cómica, sino tan solo un largometraje de pelea, nada más. Fincher, D. (Director). (2010). Film 2011 with Claudia Winkleman [Televisión] Londres, Reino Unido: BBC One.

4.5 Panic Room

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Ceán Chaffin, Judy Hofflund, David Koepp y Gavin Polone.
- Guión de David Koepp.
- Dirección de Fotografía por Conrad W. Hall y Darius Khondji.
- Diseño de Producción por Arthur Max.
- Montaje de James Haygood y Angus Wall.
- Musicalización de Howard Shore.

Casting: Jodie Foster, Kristen Stewart, Forest Whitaker, Jared Leto y Dwight Yoakam.

Reseñas

A.O. Scott (2002), crítico de *The New York Times*, señala que esta entrega gira alrededor de Meg Altman, una madre soltera con una hija diabética preadolescente de nombre Sarah. El personaje de Meg está atravesando un duro divorcio que las obliga a trasladarse a un nuevo hogar en Nueva York. Sin embargo, esta residencia presenta una característica inusual: una habitación del pánico. Con una puerta de acero, sistemas separados de ventilación, comunicaciones y monitores de video, el cuarto es una fortaleza inquebrantable. Ante el asalto de un trío de ladrones: Junior, Burnham y Raoul; ambas logran encerrarse en la habitación antes de que los raptores lleguen a ellas: una batalla con mucho ingenio en la que la protagonista toma ventaja sobre los captores durante una larga noche en la que la salud de su hija se disipa.

El crítico señala que *Panic Room* pertenece, junto con películas como *Rosemary's Baby* y *Single White Female*, a un pequeño y apropiadamente exclusivo subgénero: la novela de suspenso de las lujosas propiedades inmobiliarias de Manhattan.

Según el punto de vista de Scott, este tipo de films apelan a las emociones universales y complementarias de la envidia y la vanidad con imágenes que incitan el resentimiento social y lo calman. En el caso de este largometraje, observar al personaje de Foster batallar con el caos y el terror en una noche en su nueva propiedad, le dan a la audiencia una nueva apreciación de su propio hogar.

Por otra parte, Mick LaSalle (2002), de *San Francisco Chronicle*, sugiere que Fincher tiene una oportunidad que habría hecho sentirse orgulloso a Hitchcock: esto refiriéndose a su trabajo con la cámara que, en este largometraje, le otorga personalidad propia, estilo y placer evidente para mostrar las distintas escenas, en las que coloca al espectador en ventaja porque sabe cosas que los personajes desconocen.

Del mismo modo, Paul Clinton (2002), del portal *CNN*, considera que Fincher es un genio en la construcción de la tensión dramática y que, en esta oportunidad, le proporciona al espectador un sutil presagio que le permite, poco a poco, juntar las piezas del rompecabezas en un mundo que cada vez se vuelve más claustrofóbico y terrorífico.

Con respecto a la historia, Clinton sugiere que el guión está lleno de giros psicológicos y sub-tramas muy bien dibujadas que permiten un desarrollo creíble de los distintos personajes.

Asimismo, se muestra complacido por el trabajo de los directores de fotografía que crean la ilusión de una casa bien ventilada y que luego transforman en una tumba de alta seguridad que se hace más pequeña y oscura con cada fotograma.

Igualmente, el crítico indica que el set creado por Arthur Max en un escenario de Los Ángeles permite la realización de *travellings* y *zooms* que acercan al espectador al centro de la acción y al núcleo del terror, lo cual convierte a *Panic Room* en un thriller elegante (2002).

4.6 Zodiac

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Ceán Chaffin, Brad Fischer, Mike Medavoy, Arnold Messer y James Vanderbilt.
- Escrita por James Vanderbilt (basado en el libro “Zodiac” de Robert Graysmith).
- Dirección de Fotografía por Harris Savides.
- Diseño de producción por Donald Graham Burt.
- Edición por Angus Wall.
- Música por David Shire.
- Efectos Visuales supervisados por Eric Barba.

Casting: Jake Gyllenhal, Mark Ruffalo, Robert Downey Jr, Anthony Edwards, Biran Cox y John Carrol Lynch.

La historia se desenvuelve alrededor del famoso asesino de Zodiac, un asesino en serie que, entre los años 1966 y 1978, mató a numerosas personas en la ciudad de San Francisco, al mismo tiempo que enviaba a los medios de comunicación cartas con pistas y mensajes codificados. La acción se centra en las largas investigaciones de dos detectives: William Armstrong y David Toschi, que intentaron capturarlo y en las investigaciones de dos periodistas: Robert Graysmith y Paul Avery, que trataron de averiguar su verdadera identidad (Filmaffinity, 2007).

Brad Fischer, uno de los productores del film, describe que lo interesante del asesino de Zodiac fue que era un objeto de miedo en la región. Tanto la imaginación del público como la manera en la que el asesino usó a los medios de comunicación para venderse, lo convirtieron en una estrella. Fischer, B. (productor). (2007). Zodiac. [Largometraje]. USA: Paramount.

El productor concluye que la historia trata en muchas maneras sobre qué ocurre cuando una persona obsesionada anda desesperada por el cierre de una parte de su vida, pero no lo puede lograr.

El guionista y productor de la película, James Vanderbilt, expresa en el DVD que la meta de este tipo de largometrajes no era convencer a la audiencia de una premisa: la meta era contar lo que fue la historia de los personajes Robert y Toschi, y cómo estos últimos llegaron a la conclusión de que el personaje de Arthur Leigh Allen era el asesino. Esto no significa que sea la verdad en la que los realizadores creen, sino que es la verdad en la que los personajes creen.

Eric Barba, el supervisor de los efectos especiales, explicó en el mismo material que como al director le gusta hacer muchas tomas, éste no utiliza sangre artificial, de modo que toda la sangre tuvo que ser recreada digitalmente. También, con lo mucho que ha cambiado la ciudad de San Francisco, tuvieron que crear varias tomas aéreas de la ciudad en los años sesenta y vecindarios completos de esa época ya que Fincher quería grabar precisamente en los lugares en que ocurrieron los asesinatos en la vida real. Para esto, se grabaron partes con un *croma key* azul de fondo que luego fue reemplazado en postproducción por el vecindario de la época respectiva.

Reseñas

Según Berardinelli (2011), de *Reelviews*, destaca que la larga duración y el ritmo desigual de la película constituyen las piedras de tropiezo con las que debe enfrentarse la audiencia, debido a que la estructura del guión constituye, principalmente, el problema del film: durante su primera hora, *Zodiac* se desarrolla a lo largo de tres trayectorias paralelas: la del asesino, los detectives y los periodistas. Luego, un poco más allá de un tercio del camino, el juego del asesino del zodiaco se detiene y la película narra la caza obsesiva de Graysmith para descubrir su identidad.

Si bien en la primera mitad, mientras el asesino está activo y la investigación policial está en pleno apogeo, no hay tensión; en la segunda, la película cambia a un punto muerto en el que se hace muy lento el desenlace de la historia. Los intentos de Fincher para crear tensión tienen un bajo nivel de intensidad y su deseo de reconstruir tan minuciosamente la investigación lo pone en riesgo de perder la atención del público. A pesar de las numerosas secuencias dramáticas que componen la segunda mitad, hay muchos períodos de estancamiento: *Zodiac* resulta más una quemadura lenta que una explosión.

Por otra parte, el crítico se muestra complacido con las actuaciones, las cuales califica como competentes y con la fotografía digital que, a pesar de ser fuerte, no resulta extraordinaria desde su punto de vista.

Mick La Salle (2007), de *San Francisco Chronicle*, menciona que el largometraje carece de sensacionalismo: sus fortalezas, al igual que sus debilidades, son los de la autenticidad, pues no ofrece ni la ilusión de una solución completa, ni la idealización de los hechos.

Probablemente, mientras más se conozcan los detalles del caso del zodiaco, más se disfrutará de la película, por su adhesión a los registros históricos y la atmósfera de la época. Sin embargo, al final, éstas son las virtudes propias de un documental y, de la misma manera a como ocurre en el teatro, hay algo extrañamente plano y excitante sobre la imagen, según el crítico.

Según Roger Ebert (2007), del *Chicago Sun-Times*, *Zodiac* es el *All the President's men* (Todos los hombres del Presidente) de las películas de asesinos en serie, con Woodward y Bernstein interpretados por un policía y un caricaturista. Para el crítico, el arte y la manera de representar con tal exactitud la oficina de un periódico y su funcionamiento es uno de los puntos fuertes del film. Por otro lado, señala que la autenticidad que la caracteriza reposa en la forma en la que evita las persecuciones, tiroteos, grandilocuencia y falsos clímax en la historia, ya que se limita a seguir el progreso metódico del trabajo de la policía en el caso.

De la misma manera, el crítico indica que Fincher es un estilista elegante que parece tener una reacción contraria al estilo de *slice-and-dice* (rebana y corta) que caracteriza a las películas modernas sobre crímenes. Asimismo, la composición y edición del material se inclina a un estilo más clásico.

4.7 The Curious Case of Benjamin Button

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Kathleen Kennedy, Frank Marshall y Cean Chaffin.
- Escrita por Eric Roth (basada en la historia corta “The Curious Case of Benjamin Button” de F. Scott Fitzgerald).
- Dirección de Fotografía por Claudio Miranda.
- Diseño de producción por Donald Graham Burt.
- Edición por Kirk Baxter y Angus Wall.
- Música por Alexandre Desplat.
- Efectos Visuales supervisados por Eric Barba.

Casting: Brad Pitt, Cate Blanchett, Taraji P. Henson, Julia Ormon, Jason Flemyng, Elias Koteas, Tilda Swinton y Jared Harris.

La historia se basa en un relato corto de F. Scott Fitzgerald sobre un hombre llamado Benjamin Button que nace con el aspecto de un anciano que va rejuveneciendo a medida que pasan los años. Abandonado por su padre al nacer, Button es criado en un ancianato en el que hace amistad con los residentes, intentando tener una vida lo más normal posible dentro de las circunstancias. Su vida se desarrollará como la de cualquier otro hombre de la época, a pesar de su enfermedad, conociendo a distintas personas, entablando amistades, viviendo romances y participando, de un modo u otro, en la Segunda Guerra Mundial. Daisy, su primer amor desde pequeño, será el eje sobre el cual gire su vida y la que, en parte, marque su destino y su

forma de vivir (Filmaffinity, 2008).

El productor Frank Marshall explica que, ya que el film trata sobre toda la vida de un personaje, 4 a 5 actores tendrían que representar al personaje principal a lo largo de la película, lo que significaba un gran problema porque éste no sería un rol de sólo una estrella de cine, sino de varias, y esa propuesta atraía a pocos actores famosos. Marshall, F (productor). (2008). *The Curious Case of Benjamin Button*. [Largometraje]. USA: Criterion.

La primera versión del guión fue escrita por Robin Swicard en 1990 y pasó por 7 revisiones hasta 1997. En 1990, se esperaba que Steven Spielberg y Tom Cruise realizaran el film; incluso la película fue ofrecida a Fincher en 1991, pero no tenía idea de cómo llevarla a cabo.

Kathleen Kennedy resume que el film luego pasa por dos directores: Ron Howard en 1998 y Spike Jonze en el 2000, quienes no logran realizar el proyecto. Finalmente, en el año 2001, el guionista Eric Roth es contratado para re-escribirlo y un año más tarde entrega el nuevo guión.

Fincher resalta en los comentarios del DVD que uno de los mayores impedimentos para la realización del largometraje fue que la tecnología necesaria no estuvo lista sino hasta el año 2005, de modo que él retoma el guión ese mismo año y les muestra una prueba de la animación digital a los ejecutivos de Paramount. Sin embargo, estos deciden que es mucho dinero para un solo proyecto, así que el director se va a filmar *Zodiac*.

Aunque la historia pasaba en Baltimore, el escritor empezó a adaptarla a Nueva Orleans en el 2005 ya que, por cuestiones de impuestos, saldría mucho más económica.

Fincher sintetiza en el *Making Off* del film que la producción de la cinta empezó en octubre del 2006 y terminó en mayo del 2007. En total fueron 145 días de producción: 126 días en locaciones (con 200 lugares diferentes) y 27 días en set.

Después se trabajó por 8 días en la captura digital del rostro de Brad Pitt, para que luego fuera insertado en el cuerpo de Benjamin Button cuando éste está viejo, ya que por cuestiones de estatura y aspecto físico, el cuerpo del personaje era, en realidad, representado por distintos extras y no por el actor.

El director de fotografía, Claudio Miranda, explica en el mismo material que hicieron pruebas con otras cámaras como la *Dalsa* que, aunque todavía estaba bajo desarrollo, ofrecía un archivo de mayor capacidad que estaba entre 3k y 4k, como también un sensor más grande. Sin embargo, se escogió la cámara *Viper* ya que Fincher tenía mucha experiencia con ésta debido a que la usó para grabar muchos comerciales, así como también para la mayor parte de *Zodiac*.

El diseñador de producción, Donald Graham Burt, reitera que Fincher es muy detallista. Mientras la mayoría de los directores solo se preocupa por el proyecto en general, Fincher piensa en cada objeto: desde qué está escrito en cualquier cuaderno de la escena, hasta la función de la paleta de colores.

El compositor de la banda sonora, Alexandre Desplat, señaló en el DVD que la música no debería resaltar por su misma satisfacción, sino en servicio de la historia. Describió que, en cuestiones musicales, menos es más y que puede ser muy simple, y aún así ser muy fuerte y mover a las personas. Por esto es que su estilo es muy transparente: se puede apreciar cada instrumento de manera muy clara.

Reseñas

Por otra parte, según James Berardinelli (2011), crítico de cine de *Reelviews*, la historia está estructurada en tres grandes segmentos: el primero representa la niñez de Benjamin, con su desbaratada apariencia física que es contrarrestada con su agilidad mental. La segunda ocurre justo antes, durante y después de la Segunda Guerra Mundial. Y la tercera parte sigue a Benjamin desde su adultez a su juventud, donde aprende algunas cosas sobre el sacrificio, la vida y la felicidad.

Ian Freer (2009), de la revista *Empire*, escribió que, aunque existían inmensas similitudes entre este film y *Forrest Gump*, principalmente por la utilización de un personaje para documentar diferentes etapas de la historia americana y porque ambos guiones fueron escritos por Eric Roth, este largo tiene más en común con *Titanic*.

Freer señala que las dos son historias de amor épicas desarrolladas a lo largo de saltos en el tiempo, narradas por una mujer vieja que constantemente recuerda el hecho de que la muerte siempre está presente. Ambas también ponen efectos visuales innovadores al servicio de historias profundamente humanas. Sin embargo, a diferencia de James Cameron, Fincher jamás se va por el lado sentimentalmente explotable.

El crítico indica que tanto como esta película trata sobre las relaciones íntimas, Fincher las desarrolla contra un enorme lienzo. Temporalmente, empezando desde la Primera Guerra Mundial y llegando al siglo XXI, y saltando desde Nueva Orleans a Murmansk y luego a India, pasando por momentos grandes e importantes. Las imágenes de Fincher son pequeñas y reconocibles, el tipo de tomas que se encontrarían en un álbum de fotos familiar.

Freer realza las técnicas digitales y de efectos especiales utilizados para hacer que Benjamin pase de ser muy viejo a muy joven, las que considera impresionantes, sin distraer de la historia.

Richard Corliss (2008), de la revista *Times*, escribió que la película dice, entre muchas cosas, que todas las personas son, a la vez, padres e hijos de sus propios amantes. *Benjamin Button* es una de las pocas películas americanas que dan una pequeña visión de todas las vidas que alteran las propias. En una película sin villanos, Benjamin es el héroe por virtud de su inocencia constante y su interés por el punto de vista de los demás.

A.O. Scott (2008), del periódico *New York Times*, hace referencia a que la condición del espíritu del protagonista le debe más al escritor Jorge Luis Borges que a Fitzgerald.

Scott destaca que, aunque la progresión de Benjamin por su vida es lo que mueve la narrativa, su curioso caso, como el título lo sugiere, es lo que despierta el interés. Él es más un objeto de contemplación que un candidato para la empatía, pero el centro de gravedad emocional, el personaje que sufre, cambia y siente, es Daisy.

4.8 The Social Network

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Michael De Luca, Scott Rudin y Kevin Spacey.
- Guión de Aaron Sorkin (basado en el libro “The Accidental Billionaires” por Ben Mezrich).
- Dirección de Fotografía por Jeff Cronenweth.
- Diseño de Producción elaborado por Donald Graham Burt.
- Montaje por Kirk Baxter y Angus Wall.
- Musicalización de Trent Reznor y Atticus Ross.

Casting: Jesse Eisenberg, Andrew Garfield, Justin Timberlake, Brenda Song, Rashida Jones, Max Minghella y Rooney Mara.

Este film narra la historia de los jóvenes fundadores de la popular red social *Facebook*, especialmente de su creador más conocido: Mark Zuckerberg, quien es un alumno de Harvard con grandes conocimientos en programación que, en otoño del 2003, se sienta delante de su computadora para empezar a desarrollar una red social que sería exclusiva para la gente de su universidad pero que, luego de un gran auge, se expande al resto del mundo. Más allá del éxito, la historia gira alrededor de las demandas y problemas personales que surgen como consecuencia de su creación, especialmente por parte de su mejor amigo y co-fundador, Eduardo Saverin (Filmaffinity, 2010).

Fincher menciona que, inicialmente, pensaba en no tener un estilo visual particular para este largometraje, sino que fuera muy simple. Las escenas no tomaron más de 20 minutos para ser iluminadas. Fincher, D. (director). (2011). *The Social Network*. [Largometraje]. USA: Sony Pictures.

En el DVD, el director de fotografía, Jeff Cronenweth, mencionó que el mayor reto que se presentó fue gracias al guión, pues está tan llevado por el diálogo que tenían que dejar que las palabras, y no las imágenes, fueran el verdadero héroe de la historia. De esta manera, el estilo visual fue manejado para que solo subrayara la importancia del diálogo, y se iluminaba resaltando las texturas de los escenarios para mantener intrigado al espectador de lo que sería vivir esa experiencia.

También mencionó que el film fue grabado en video digital usando la cámara *Red One* con el nuevo *Mystirium X chip* que permitió un mayor rango de color en el espectro y su latitud fue aumentada ligeramente, dejando que las zonas más iluminadas no se quemaran. También se usaron una serie de lentes *Master Primes* que permitían una apertura de 1.3 durante toda la película. Incluso en las escenas en exteriores se usaron bastantes filtros ND para mantener esta apertura, la cual permite que siempre se tenga la opción de manipular la profundidad de campo.

Cronenweth recalcó que una de las maravillas de grabar la película en video digital es que una lámpara puede servir como accesorio y, a la vez, funcionar como la fuente de luz principal en una escena. Es funcional y se vuelve parte del estilo visual de la historia.

En lo referente a la postproducción, Kirk Baxter, uno de los dos editores, describió en el DVD el trabajo del director como agresivo y con una especie de calidad moderna, aunque Fincher siempre se rige por normas muy estrictas al estilo de las reglas de Hitchcock en las que nunca se saltan el eje o cortan para dentro en la misma toma. Y, aunque el cineasta siempre hace bastantes puestas de cámara dejando que el editor pueda escoger dónde quiere estar en cualquier momento, siempre se rige por las leyes básicas del cine, sólo que empleadas rápidamente. Así, el editor nunca está arreglando algo, sino que

está ayudando a lograr algo. También informó que, con Fincher, nunca nada está realmente terminado, pues el realizador los presiona a arriesgarse y buscar oportunidades.

Angus Wall, el otro editor, indicó en el mismo DVD que el director grabó cerca de 268 horas de material. En su trabajo, señala que se les da una dirección general al principio de cómo se debería sentir cada escena y de qué tratan. Sin embargo, todo lo que se hace va en servicio de la historia. La meta es que la audiencia esté inmersa en el film y no haya artificios.

Ren Klyce, el diseñador de sonido, explicó que fue un reto para ellos el hecho de que Fincher pudiera escoger una toma que visualmente le gustara, pero queriendo usar el audio de otra. Incluso, dentro de la toma de audio, el director quería usar diferentes palabras de distintas tomas que él pensó que eran las mejores actuaciones: así se armaron muchas escenas. Fincher, D. (director). (2011). *The Social Network*. [Largometraje]. USA: Sony Pictures.

También, en lo que respecta a los efectos de sonido, se decidió por usar siempre lo realista ya que, por el tipo de película que es, el escuchar otro tipo de efectos arruinaría la credibilidad de la audiencia. De modo que todos los sonidos específicos fueron moldeados para crear un sentido de tiempo y de lugar.

Klyce describió en el material que Fincher siempre quería mantener, a lo largo del film, un sentido de estar en el ambiente. Así como quería escuchar cada sílaba del diálogo, también era esencial que todo esto pasara en un lugar con ruido para crear un sentido de juventud. La escena en el bar con la que empieza la película es un buen ejemplo de lo que se representaría a lo largo de la historia.

Reseñas

Kirk Honeycutt (2010), crítico de *The Hollywood Reporter*, señala que la película trata sobre cómo un adolescente al que le importa poco el dinero, se convierte en el

billonario más joven del mundo mientras que pierde a su único y verdadero amigo. La historia se convierte en un cuento de poder, fama, traición, venganza y responsabilidad. La hipnótica y repetitiva banda sonora, la fluida cinematografía y el preciso diseño de producción mantienen al espectador inmerso en la historia.

Por otra parte, René Rodríguez (2010), del *Miami Herald*, opina que la película captura la manera en cómo la sociedad etiqueta a personas en roles que son, la mayoría del tiempo, difíciles o casi imposibles de escapar sin una acción radical. Harvard es representada como otro mundo con una serie de rígidas delimitaciones sociales y de clases que reflejan aquellas del mundo real.

De la misma manera, Carrie Rickey (2010), del *Philadelphia Inquirer*, indica que el protagonista del film es el arquetipo usado por Sorkin como un involucrado, el cual está frustrado con las demás personas porque no le pueden seguir la marcha, como también es el arquetipo usado por Fincher como un desconocido, envidioso de lo que se está perdiendo. El crítico distingue que la cinematografía permite que se presente a Harvard como un nido lleno de sombras y la tensa banda sonora simula el zumbido de sus abejas.

Mick Lasalle (2010), crítico del *San Francisco Chronicle*, señala que Fincher y Sorkin dicen algo poderoso, pero terrible: desde el día en que se creó *Facebook*, la mayor parte del mundo social se configuró alrededor de la neurosis del protagonista del film. De esta forma, presenta la idea de que el film, de manera implícita, muestra que lo que se estaba creando no tenía un beneficio para la humanidad sino que era algo inútil, haciendo referencia a aspectos triviales y oscuros de la naturaleza humana como el narcisismo y el deseo de ser tomado en cuenta.

Asimismo, Ann Hornaday (2010), del *Washington Post*, menciona que la narrativa parece tallada cercanamente a los clásicos cuentos americanos de ambición, ingenuidad, competencia y traición. Ha sido comparada con el film *Citizen Kane*, en su representación de un hombre que dobla su deseo en una tecnología emergente para cambiar a la sociedad. La historia también evoca al escritor Fitzgerald en su tono más nostálgico y elegíaco: un

Gatsby moderno. El protagonista encarna todas esas eternas contradicciones y manías del momento que hacen a un clásico antihéroe literario.

Peter Travers (2010), de la revista *Rolling Stone*, menciona que Sorkin, además de utilizar investigaciones copiladas por el periodista Ben Mezrich que usó para escribir su libro *The Accidental Billionaires*, fue a los juicios de deposición de Zuckerberg, Saverin y los Winklevi para así crear una estructura basada en hechos que le permite que la historia sea representada desde múltiples puntos de vista, como ocurre con el largometraje *Rashomon* de Akira Kurosawa.

Justin Chang (2010), de la revista *Variety*, declara que esta moderna historia inspira un estudio clásico del ego, la avaricia y de la borrosa naturaleza de las empresas americanas, como también continúa la transición de Fincher desde un extraordinario realizador de géneros a un cronista indeleble de estos tiempos.

El crítico destaca que el estilo de Fincher en el film no está lejos del rigor de procedimiento representado en su largo *Zodiac*. Sin embargo, la sensibilidad cínica y la rapidez del diálogo de *The Social Network* recuerda a las películas verbalmente dominantes de Howard Hawks y Paddy Chayefsky.

Chang compara que, mientras la película se alterna entre las escenas de las demandas y las descritas por los testimonios, éstas hacen un retrato de las verdaderas fuerzas enfrentadas: el forastero contra el establecimiento, el contenido contra la publicidad y el deseo de crear contra el impulso de sabotear.

Éste concluye que la dirección de Fincher es un modelo de coherencia y disciplina por depender de los valores tradicionales sobre el posicionamiento de la cámara, la edición de la historia y jamás recurriendo a algún truco estilizado que el tema de la historia podría invitar.

Joe Morgenstern (2010), del *Wall Street Journal*, describe que Fincher no hace una distinción entre la acción o la exposición, entre la confrontación en una sala de conferencias o una *regatta* inglesa. Éste monta cada momento con una energía audaz y un toque firme, convirtiendo el diálogo de Sorkin en una esgrima verbal.

David Denby (2010), de *The New Yorker*, reflexionó que el personaje de Zuckerberg actuado en la película ha debido ser producto de una tensión alegre, incluso una oposición, entre los dos hombres: Fincher con su animada apreciación de un forastero que cambia el orden social y Sorkin con su humanismo conservador y su desagrado por el mundo de emociones virtuales y amigos cibernéticos. El escritor creó un hombre cerrado y emocionalmente limitado y Fincher sacó algo conmovedor del mismo.

El crítico hace homenaje a que el director es un maestro de la amenaza y de la violencia convulsiva a la vez, que adora crear un aura de lo mágico y lo extraño. Sin embargo, en esta cinta, la violencia tratada no es física, como es en el caso de *Fight Club*, sino emocional. Por esto, el realizador trata con extrema delicadeza y precisión las situaciones reales en el guión de Sorkin. Fincher siempre se ha obsesionado con forasteros y rebeldes, pero ahora ha transferido esa obsesión a una forma más sutil con implicaciones cómicas y trágicas.

Damon Wise (2010), de la revista *Empire*, señala que la dirección de Fincher —a excepción de la escena de la competencia de remos en el Henley Regatta— generalmente apunta por claridad y buen control. Su paleta de colores es vital para esto: es cálida, a veces soleada e incluso acogedora en la oscuridad. Esto resulta especialmente importante cuando la historia salta muchas veces entre dos líneas de tiempo y dos distintos casos de tribunal.

David Edelstein (2010), del *New York Magazine*, escribe que Fincher ha unido la trayectoria emocional de *The Social Network* al film *Citizen Kane* ya que su protagonista se convierte simultáneamente en más exitoso y más solitario. Sin embargo, su dirección es tan deshumanizante que la historia no tiene un peso emocional.

Dana Stevens (2010), de la revista *Slate*, también compara al film con *Citizen Kane* mencionando que sí tienen mucho en común en la parte de la temática y en lo estructural: ambos largometrajes siguen el progresivo aislamiento de un empresario joven, brillante y arrogante. También, los dos tienen una compleja estructura temporal que corta entre tres y cuatro líneas de tiempo diferentes.

4.9 The Girl with the Dragon Tattoo

Ficha Técnica (disponible en la página web IMDB)

- Dirigida por David Fincher.
- Producida por Scott Rudin, Ole Sondberg, Soren Staermose y Cean Chaffin.
- Guión escrito por Steven Zaillian (basado en el libro de Stieg Larsson).
- Dirección de Fotografía por Jeff Cronenweth.
- Diseño de Producción por Donald Graham Burt.
- Montaje por Kirk Baxter y Angus Wall.
- Musicalización de Trent Reznor y Atticus Ross.

Casting: Daniel Craig, Rooney Mara, Christopher Plummer, Stellan Skarsgard, Steven Berkoff, Robin Wright, Yorick van Wageningen, Joely Richardson, Geraldine James, Goran Visnjic, Donald Sumpter y Ulf Friberg.

El film trata sobre el periodista Mikael Blomkvist que, esperando poder distanciarse de una acusación de difamación, se traslada a una isla al norte de Suecia en la que un hombre mayor y poderoso lo contrata para que investigue el asesinato de su sobrina, ocurrido hace 40 años. Alojado en una cabaña de la isla en la que está rodeado de posibles sospechosos del crimen, su investigación le lleva a descubrir los secretos y mentiras de esta rica familia con el apoyo de una extraña aliada: la rebelde, hacker y tatuada, Lisbeth Salander (FilmAffinity, 2010).

Reseñas

James Berardinelli (2011), crítico de *Reelviews*, mencionó que este film está basado en la primera novela de la trilogía *Millenium* del sueco Stieg Larsson. En el 2009, se hizo una adaptación sueca de la primera novela dirigida por Niels Arden, y posteriormente de las otras dos restantes. Sin embargo, esta adaptación fue originalmente una mini serie para la televisión de Suecia que, después de quitarle 28 minutos de sus originales 180, se convirtió en un largometraje. También analizó que la película de Fincher se diferencia de la otra en dos elementos: la estética y la manera en la que los personajes son representados.

Berardinelli explica que la estética de la adaptación americana tiene mucho que ver con que fue grabada con un mayor presupuesto y con el hecho de que tiene a un autor detrás de la cámara, por lo que el film está cubierto de una oscuridad fría e inhóspita. Todo: desde el escenario de invierno, los interiores sombríos y de la manera en que están fotografiadas las escenas, realza este aspecto. El estilo de Oplevs fue más directo y no tan seguro.

En lo que respecta a la representación de los personajes, el crítico determina que Fincher busca la ambigüedad, suaviza sus esquinas y los representa como individuos más emocionalmente complejos; a diferencia de Oplevs quien enfatiza las características individuales de los personajes: incluso algunos son un poco más que caricaturas.

Si esta película representa la perspectiva de Fincher sobre la naturaleza humana, ésta lo pone al lado del director David Lynch como alguien que cree que la sociedad se reproduce en una podrida y escondida corrupción.

Owenn Gleiberman (2012), de *Entertainment Weekly*, menciona que Fincher convierte a la audiencia en adictos de lo prohibido que buscan lo enfermo y las cosas retorcidas que no pueden ver.

Gleiberman plantea que los créditos mostrados al principio al estilo de un video de música con efectos de animación y el *cover* de Karen O sobre la canción *Immigrants Song* de

Led Zeppelin, establece el ambiente de la maldad bañada en aceite negro.

David Denby (2011), de *The New Yorker*, señala que Fincher hace que este film se mueva más rápido que en *Zodiac* ya que, en esta última, cada pedazo de evidencia se esconde apenas sale a la mirada. Este film es una expresión del trauma filosófico de que la verdad nunca podrá ser conocida. Sin embargo, *The Girl With The Dragon Tattoo* dice lo contrario: ésta celebra la deducción y el buen trabajo del detective.

A.O. Scott (2011), del periódico *The New York Times*, menciona que Fincher siempre ha resaltado por ser capaz de evocar terrores invisibles que acechan justo por debajo del reino de lo visible. La ciudad de San Francisco en *Zodiac* estaba acechada no tanto por un asesino, sino por el principio fantasmal de la violencia que estaba en todas partes y, a la vez, en ninguna, que constituía una señal de aquellos tiempos y un elemento del clima. Y el Harvard de *The Social Network*, con la madera y los ladrillos oscuros de su ambiente, parecía más una colmena furiosa y llena de paranoia y alienación que un dominio de caballeros e intelectuales.

Justin Chang (2011), de la revista *Variety*, refleja que con la ayuda de la dirección de fotografía como con el diseño de producción, Fincher presenta la visión cínica de Larsson como un mundo gris y gráficamente escalofriante, logrando oficinas modernas, propiedades adineradas, apartamentos miserables y casas de campo rústicas: la maldad se esconde a plena vista y cualquier lugar puede convertirse en una sala de torturas.

El crítico hace referencia a que la banda sonora mezcla el terror con el momento impulsor, estableciendo un ambiente rico pero incómodo con disonancias recurrentes, repiques espeluznantes de viento y efectos vibrantes.

Todd McCarthy (2011), de *The Hollywood Reporter*, menciona superficialmente que ésta es sin duda una película de Fincher: lo duro y afilado de la parte visual, el immaculado diseño, el truco innato de unir sonido y música, el frío y la amenaza evocada por las ciudades modernas y el campo, y las hermosas personas marcadas por defectos y cicatrices profundas.

Peter Travers (2011), de la revista *The Rolling Stone*, resalta que el trabajo de edición de cortar entre la investigación del personaje de Lisbeth y el de Mikael es muy efectivo. Sin embargo, cuando los dos tienen una relación en la cabaña de Mikael, la chispa sexual o emocional entre ellos nunca se materializa. Señala que el film está gloriosamente hecho pero es demasiado impersonal como para dejar una marca en la audiencia.

Dana Stevens (2011), de la revista *Slate*, compara las escenas en las que Mikael, buscando al asesino, analiza y conecta una serie de fotografías con las escenas de la película *Blow-Up* de Michelangelo Antonioni. Sin embargo, cuando se descubre al asesino, la verdad parece morbosa y no particularmente sorprendente.

Damon Wise (2011), de *Empire Magazine*, concluye que este film resultó de la unión de la mayoría de sus películas anteriores: la secuencia de los créditos sugiere una consciente subversión al estilo de *Fight Club*, del personaje de Daniel Craig en sus películas de James Bond; la incómoda relación parental entre el representante legal y su hija recuerda a la poesía melancólica de *Benjamin Button*; la necesidad de Vanger para un cierre es muy parecida al personaje de Robert Graysmith en *Zodiac*; el heroísmo casual y a veces cómico del cyberpunk hace un buen contrapunto a la sátira escéptica de *The Social Network*, y toda la película está invadida con la dura brutalidad de *Seven*.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del Problema

¿Se puede realizar un cortometraje de ficción basándose en el estilo de David Fincher?

La decisión de escoger este formato audiovisual se debe a la necesidad del estudiante de adaptar la producción del mismo a sus propias limitaciones, tanto técnicas como económicas, lo cual constituye una ventaja en ambos aspectos. Sin embargo, uno de los mayores retos de realizarlo está principalmente en contar una historia en un corto período de tiempo, lo que representa una dificultad a la hora de plantear y resolver el conflicto, a diferencia de las flexibilidades que puede prestar el largometraje, o incluso el medimetraje. Mientras menos tiempo se tiene para relatar una historia, más difícil es presentarla. Cuando se cuenta con un mayor espacio de tiempo, se pueden desarrollar mejor los personajes y sus distintos roles dentro de la trama, su tridimensionalidad e intenciones. Lo mismo sucede con las escenas que deben estar cuidadosamente construidas y deben mantener un ritmo acelerado, con pocas oportunidades para profundizar en los detalles.

Por ello, para el presente trabajo de grado, se considera al cortometraje como una película de ficción, animación o documental que cuenta una historia original o adaptada la cual ha sido registrada en formatos audiovisuales de una duración de treinta minutos como máximo.

La elección en particular del director David Fincher se debe a que es un perfeccionista en cada uno de los departamentos de sus producciones y se mantiene involucrado hasta en el más mínimo detalle. Debido a sus inicios en comerciales y videos musicales, se enfoca principalmente en la parte visual de sus películas: composiciones, fotografía, movimientos de cámara, arte y edición. Asimismo, le otorga gran valor al aspecto sonoro: la mayoría de sus

comerciales y videos de música no tenían diálogo por lo que Fincher se empeñó en darle gran valor a este aspecto. Por otra parte, se muestra también muy involucrado en el desarrollo del guión, aportando sus propias ideas para la escritura del mismo; por lo general, se destaca por tratar temas oscuros y ofrecer una mirada cínica de lo emocional con una crítica social. De la misma manera, muestra una actitud progresista en cuanto a la utilización del video y nuevas tecnologías, recurre a los efectos visuales digitales en la mayoría de sus películas como herramienta para contar la historia; sin embargo, no depende de ellos.

Tomar como inspiración el trabajo de Fincher representa un reto, especialmente por el hecho de que nunca haya realizado un cortometraje de ficción anteriormente en su carrera cinematográfica; por lo que llevar a cabo este proyecto resulta ambicioso por la meta de que el producto final parezca dirigido por él. Para lograr este objetivo, se partió del análisis de sus films, comerciales, videos de música y comentarios añadidos a los DVD tanto de él, como de su equipo de trabajo, el detrás de cámaras de sus películas, libros, críticas y acotaciones disponibles en la red.

2. *Objetivos de la Investigación*

Objetivo general

Realizar un cortometraje de ficción basado en el estilo de David Fincher.

Objetivos específicos

1. Investigar sobre los orígenes, estructura y tipos de cortometrajes.
2. Investigar sobre los temas, géneros e historias tratadas en las películas de David Fincher.
3. Investigar sobre el estilo visual y sonoro utilizado en cada una de las películas de David Fincher.

3. *Justificación*

Un corto puede ser tan enriquecedor como una película. Este proyecto busca mejorar la calidad técnica y dramática que tienen aquellos realizados a nivel estudiantil, con la meta de alcanzar un nivel profesional reducido a menos de 30 minutos. De la misma manera, pretende generar un interés particular en las personas por ver cortometrajes, sea en el cine, en la televisión o en el internet. Se quiere despertar esta demanda, separando los del interés académico para llevarlos a un nivel de entretenimiento profesional de calidad.

Este cortometraje tiene como meta criticar y plantear una duda en las concepciones de la sociedad sobre lo que es bueno y malo, los límites de la valentía, el valor de la cobardía y la moral. El hecho de no contar con un final feliz tiene un propósito basado en el deseo de romper con las convenciones de que todo va a estar bien. Se busca que la historia sea relevante para el público y que, al salir de la proyección, se vayan con una interrogante y no con una respuesta. Por otra parte, su realización persigue una ambición compartida por poseer un proyecto propio y la elaboración de una carta de presentación como profesionales que demuestre la capacidad de asumir una producción como ésta.

4. *Delimitación del Problema*

Este proyecto fue realizado en el transcurso de 10 meses, desde el mes de octubre del año 2011 hasta el mes de septiembre del año 2012, en Caracas, Venezuela. Está dirigido a hombres y mujeres, mayores de 18 años, pertenecientes a los estratos sociales A, B y C.

En el aspecto visual fueron tomadas en cuenta la fotografía y la dirección de arte de *Seven*, *Panic Room* y *The Girl with the Dragon Tattoo*. En lo que respecta al diseño de sonido, también sirvieron de referencia estas tres películas. Con respecto a la música, *The Social Network* y *The Girl with the Dragon Tattoo* fueron punto de referencia: ambas bandas sonoras compuestas por los músicos Trent Reznor y Atticus Ross.

Por otra parte, para la escritura del guión, fue tomado en cuenta el tipo de género suspenso y el estilo de historias oscuras que caracterizan a los films de Fincher, con sus famosos twists que identifican largometrajes como *Seven*, *The Game*, *Fight Club* y *The Girl with the Dragon Tattoo*.

5. *Recursos y Factibilidad*

Para su realización se contó con el apoyo financiero familiar de ambos realizadores, así como con la ayuda profesional de contactos en el medio cinematográfico, tanto en la asesoría como en parte del *staff*. Las personas ATL y BTL involucradas en el proyecto trabajaron *ad honorem* o con un pago simbólico por tratarse de un cortometraje estudiantil.

Con respecto a los equipos, se obtuvo el patrocinio de las empresas Cinemateriales y David & Joseph que prestaron sus luces, cámara, grúas, microfonía y otros elementos para la grabación. De la misma manera, el restaurant El Budare se encargó de la preparación del catering para los tres días de rodaje. Esto fue logrado mediante una alianza comercial de intercambio por publicidad para las empresas patrocinantes del proyecto.

La idea de realizar el presente cortometraje entre dos personas fue para compartir responsabilidades, prestar un mayor cuidado a los detalles y ser un apoyo mutuo en cuanto a las múltiples tareas que conllevan la realización de dicho producto audiovisual.

Para ello, el alumno Pardo asumió la labor de dirección debido a que cuenta con la experiencia de varios cursos realizados, tanto en el país como en el extranjero, que le han permitido ampliar sus conocimientos y adquirir nuevas técnicas como realizador audiovisual. Entre ellos: un curso de producción y dirección con una duración de tres meses en Bolívar Films; un curso de dirección, con dos meses de duración, en New York Film Academy (NYFA) de Los Ángeles en el que fue director, escritor, editor y productor de cuatro cortos; y otro de guión, de dos meses de duración, en NYFA de Nueva York, con el que escribió el guión de una película. Además, dirigió, escribió, fotografió y editó un total de 11 cortos

durante la mención de la carrera. Y, en el mes de junio del año 2011, viajó a Los Ángeles por dos meses a estudiar dos materias en *USC* durante el primer mes y después otras dos en *UCLA* durante el segundo mes, todas pertinentes al cine y a lo audiovisual.

Por otra parte, la alumna Hernández llevó a cabo la labor de producción, debido a su experiencia como productora en varios medios nacionales tales como *Hot 94.1 fm*, *RCTV*, *Televen*, *Planeta Urbe* y *Canal I*. Además de la realización de varios cursos de producción, fotografía, escritura de guión cinematográfico y dirección actoral en distintas academias del país.

Siendo dos integrantes, se tuvo la responsabilidad de ejecutar múltiples tareas delegando y complementándose en los diversos roles desempeñados —tales como la elaboración del guión, llevar a cabo los castings, asistencias en los distintos departamentos, realización de diligencias, reuniones y ensayos, construcción de escenarios, edición y elaboración del tomo— con lo cual esperan obtener un producto audiovisual excepcional, en el que el trabajo en equipo constituyó la clave del éxito.

6. *Guión*

Idea

Un vigilante se da cuenta de que han secuestrado a su hija y, en el intento de rescatarla, se percata de que se trata de otra mujer.

Sinopsis

Tomás es un hombre mayor que trabaja como vigilante en un lugar tranquilo y casi abandonado. Una noche es testigo de cómo una joven es metida dentro del lugar a la fuerza para ser interrogada y golpeada por Equis y Zeta: los hombres para los que trabaja. Por un accesorio que deja caer, Tomás piensa que se trata de su hija Ángela. En el intento desesperado por salvarla y salvarse a sí mismo, mata a ambos hombres y se hiere para ejecutar el plan improvisado que ideó para el rescate. Al final, descubre que se trata de otra mujer y que todo fue producto de una venganza.

7. *Escaleta*

ESCENA 1. Interior. Caseta de Vigilancia. - Noche

Tomás se está quedando dormido cuando llega un carro al lugar. Se escuchan gritos provenientes de la maleta.

ESCENA 2. Exterior. Entrada de la Casa. - Noche

Equis se baja del carro y saca a una mujer de la maleta. Tomás se acerca y se esconde para ver lo que sucede. Equis monta a la mujer sobre sus hombros. Zeta le abre la puerta y lo deja pasar. La mujer deja caer una pulsera. Tomás piensa que se trata de su hija, voltea hacia la caseta de vigilancia y decide entrar a la casa.

ESCENA 3. Interior. Pasillo. - Noche.

Tomás camina por el pasillo con un cuchillo en la mano, escucha gritos y golpes provenientes de un cuarto cerrado al final. Se acerca a la puerta para escuchar mejor y hace ruido. Equis se aproxima a la puerta. Tomás se clava el cuchillo en el abdomen.

ESCENA 4. Interior. Cuarto. - Noche

Tomás les explica a Equis y Zeta que le dispararon afuera. Zeta sale de la casa. Tomás le clava el cuchillo a Equis y le quita el revólver. Equis muere.

ESCENA 4a. Interior. Cuarto. - Noche

Tomás se acerca a su hija y le quita la bolsa de la cabeza. Descubre que es otra mujer. Zeta entra de nuevo al cuarto y ve el cuerpo de Equis. Tomás le dispara, persuadido por La Mujer y la libera.

ESCENA 4b. Interior. Cuarto. - Noche

Tomás se apoya de una de las paredes mientras se toca la herida. La Mujer hace una llamada del celular de Zeta. Tomás habla con Ángela, su verdadera hija. La Mujer revela su plan de venganza y se retira. Tomás queda tirado en el piso viendo su reflejo en un espejo roto.

8. *Tratamiento*

Tomás es un vigilante de 62 años que trabaja cuidando un terreno casi abandonado y con acceso restringido en el que operan, en labores sospechosas, dos hombres: Equis y Zeta. Por su carácter nervioso y sumiso ante ambos, no le interesa meterse más allá de su trabajo, por lo que se mantiene al margen de cualquier situación que pueda observar. Parece un individuo solitario y sin rastro de tener familia, con la única excepción de una fotografía con su hija, de nombre Ángela, que carga en su billetera. La foto luce vieja y arrugada: resalta una extraña sonrisa en su rostro, casi de mueca, y una expresión tediosa e incómoda en la cara de su hija, en ese entonces, adolescente. La imagen llama la atención, especialmente, porque resalta una pulsera muy particular en la mano derecha de la chica. Tomás mantiene muy presente esta fotografía que observa en sus ratos libres en el trabajo.

Una noche, somnoliento en la caseta de vigilancia, es sorprendido por Equis, que pasa rápidamente con su carro, tocando la corneta y apurado por detenerse frente a la única casa del terreno. Se escuchan gritos y forcejeos provenientes de la maleta del vehículo y con una voz femenina que pide ayuda. Tomás, dejando atrás la pereza y movido por la curiosidad, se esconde tras unas matas y materiales de construcción abandonados en el lugar para observar más de cerca lo que está pasando. Desde allí, ve cómo Equis saca a una joven de la maleta del vehículo que está amarrada y que tiene una especie de bolsa en la cabeza. Zeta, el mayor de ambos hombres y la figura de autoridad, sale de la casa y deja pasar a Equis, quien ya había montado a la chica sobre sus hombros. Éste, en una posición de control y superioridad observa alrededor para asegurarse de que no hubiera nadie observando, entra al recinto y cierra la puerta. Ambos están armados; sin embargo, un objeto particular que dejó caer la chica en el forcejeo llama la atención del vigilante que se acerca a las escaleras de la entrada para recogerlo: una pulsera idéntica a la que él le regaló a su hija años atrás (la de la foto). Tomás, ante la sospecha de que se trata de Ángela, voltea hacia la vigilancia para buscar un arma y decide entrar al lugar a rescatarla.

Con tan solo un cuchillo, entra a la casa y camina sigilosamente por el pasillo de la entrada escuchando el interrogatorio que los hombres le hacen a su hija sobre un personaje

llamado “El jefe”. Se oyen gritos y golpes que lo desesperan y llevan a pararse frente a la puerta para abrirla. Al notar la presencia de alguien, Equis sale y ve a Tomás de pie frente al cuarto con una herida que él mismo se hizo en el abdomen, como parte de un plan improvisado para rescatar a su hija. El vigilante hace creerles que unos hombres lo hirieron afuera y que están rodeados, para distraer su atención. Zeta sale a constatar por sí mismo lo que está ocurriendo: un momento que Tomás aprovecha para apuñalar a Equis y quitarle el revólver que carga en el pantalón. Equis muere sin entender el comportamiento del vigilante y pensando que éste es El Jefe, el pseudónimo de un personaje incógnito por el que estaban interrogando a La Mujer. Sin perder tiempo, el hombre se acerca a su supuesta hija para liberarla pero, al quitarle la bolsa, se da cuenta de que se trata de otra mujer.

Sin entender lo que está pasando, Tomás le pregunta la chica por su hija y por qué tiene su pulsera. La Mujer se identifica ante él como amiga de Ángela y culpa a Zeta de su muerte. En un impulso entre el dolor, los nervios, la confusión y la presión psicológica de la chica, el vigilante le dispara a Zeta cuando éste vuelve a entrar al cuarto y se encuentra con el cuerpo de su amigo.

Finalmente, luego de liberarla, sorprendido por los sucesos de la noche y agonizando por la herida que él mismo se causó, Tomás se deja caer por una de las paredes del cuarto cuando es enfrentado por La Mujer. Ella se acerca al cuerpo de Zeta y le quita su celular para hacer una llamada telefónica a la verdadera hija del vigilante: en la conversación, Ángela le revela a Tomás su plan de venganza por haberla violado en la adolescencia: una estrategia elaborada junto con su compañera sentimental que ejecutó el procedimiento.

La Mujer, a pesar de querer asesinarlo ella misma por los deseos de su pareja, deja a Tomás tirado en el suelo y se retira sin tocarlo; pues, para ella, el peor castigo que tendrá no será morir, sino el de vivir como un monstruo.

Tomás queda tirado en el piso viendo su reflejo en el espejo con la pulsera en sus manos.

9. *Guión literario*

FADE IN

ESCENA 1 -INTERIOR. CASETA DE VIGILANCIA -NOCHE

TOMÁS, un hombre de 62 años, está recostado de una mesa, a punto de quedarse dormido. Él es flaco, de cabello blanco y está vestido de vigilante.

La caseta es gris por dentro y bastante pequeña. Las paredes están sucias y con la pintura cayéndose. Hay un televisor viejo y pequeño encima de la mesa, un *tupperware* con un tenedor y un cuchillo. Hay una billetera abierta y volteada hacia la cara de Tomás, que tiene adentro una FOTO de Tomás abrazado de un brazo con una mujer joven, de cabello negro y liso.

Se escucha que llega un carro viejo al portón y toca dos veces la corneta sin detenerse. Tomás levanta la cabeza y observa el carro mientras pasa en frente de la vigilancia. Tomás escucha un ruido parecido a un grito proveniente del carro, se levanta y se para en la puerta de la caseta observando el carro. Éste se aleja y Tomás voltea a ver la foto de la billetera.

ESCENA 2 -EXTERIOR. ENTRADA DE LA CASA -NOCHE

La casa está a 50 metros de la vigilancia. Es vieja, no terminada de construir, de un piso y de ladrillos. Parece abandonada desde hace muchos años.

El carro se estaciona frente a la casa. Tomás camina a escondidas y se oculta detrás de un montón de ladrillos, cemento y materiales de construcción mientras observa el carro.

EQUIS, un hombre grande y fuerte de 34 años, sale del carro, se acerca a la maleta y la abre. Monta en sus hombros a una MUJER amarrada de las manos y con una bolsa negra en la cabeza. Tomás ve que Equis tiene un revolver en la parte de atrás de su pantalón.

INSERT - LA PULSERA

Solo Tomás nota que la pulsera en la mano derecha de La Mujer se cae al suelo cuando Equis la monta en sus hombros.

REGRESO A ESCENA 2

(CONTINUED)

Equis cierra la maleta y la lleva a la puerta de la casa. ZETA, un hombre de 46 años, flaco y más bajo que Equis, abre la puerta desde adentro y lo deja pasar con La Mujer. Equis entra y Zeta se queda de pie mirando hacia fuera por unos segundos. Cerrando la puerta, Tomás nota que Zeta tiene una pistola debajo de la chaqueta. Zeta entra.

Apenas se cierra, Tomás corre hacia la pulsera y la agarra.

INSERT -LA PULSERA

Tomás la observa detenidamente. La pulsera es dorada y tiene tallada un par de alas. Es la misma que tiene puesta la joven que sale con él en la foto de su billetera.

REGRESO A ESCENA 2

Tomás guarda la pulsera y voltea hacia la caseta de vigilancia.

ESCENA 3 -INTERIOR DEL PASILLO -NOCHE

Tomás entra a la casa y cierra la puerta con cuidado de no hacer ruido.

Es un pasillo largo, estrecho y tiene poca luz proveniente de tres bombillos a lo largo del techo. Aparte de la puerta principal, hay otra puerta cerca del final de pasillo que parece estar cerrada. Se escuchan voces provenientes de esta última puerta.

Tomás camina lentamente por el pasillo con un cuchillo en su mano derecha. Mientras más se va acercando a la puerta, las voces se vuelven más claras.

ZETA (O.S)

¿Quién es El Jefe?

Se escuchan golpes. La Mujer grita.

EQUIS (O.S)

¿Quién es El Jefe? ¡Dinos!

La luz del pasillo se apaga por un segundo. Tomás se queda inmóvil.

EQUIS

Qué peo con la luz en este cuarto. A que no vuelve.

(CONTINUED)

Tomás sigue caminando, cada vez está más nervioso. Llega a la puerta, se acerca lentamente y coloca su oído sobre ésta.

ZETA (O.S)

(a Ángela)

¡Habla! ¿Quién es El Jefe?

La Mujer vuelve a gritar.

TOMÁS

Hija...

Tomás se apoya más en la puerta y ésta se abre un poco haciendo ruido. La cierra rápidamente y se echa para atrás asustado.

Silencio. Se escuchan unos pasos dentro del cuarto que caminan hacia él. Tomás entra en pánico y observa su cuchillo. Equis abre la puerta y Tomás entra al cuarto, sangrando del abdomen.

ESCENA 4 -INTERIOR DEL CUARTO -NOCHE

El cuarto es grande, tiene solo una ventana con el vidrio pintado de negro y una puerta.

Dos bombillos alumbran la habitación: uno sobre La Mujer y otro cerca de la puerta. La Mujer está casi en el medio del cuarto, amarrada a una silla de hierro por las manos y todavía con la bolsa negra en la cabeza. A su derecha está Zeta. Hay gotas de sangre en el piso.

Equis se mueve para atrás.

EQUIS

¿Qué te pasó? ¿Qué carajo
haces acá?

TOMÁS

Me dispararon. Están afuera.

EQUIS

¿Quiénes?

Zeta se acerca a Tomás.

TOMÁS

No sé.

EQUIS

El Jefe...

(CONTINUED)

ZETA

(a Equis)

Imbécil, ¿te siguieron?

Zeta mira por el pasillo y cierra la puerta del cuarto. Tomás observa disimuladamente a La Mujer y que sus manos están amarradas a la silla.

Equis sube sus manos a la cabeza sin saber qué hacer.

TOMÁS

Yo creo-

EQUIS

(a Tomás)

¡Cállate!

(A Zeta)

¿Llamamos a los demás?

ZETA

Cuando lleguen, ya
estaremos muertos.

Zeta camina hacia la puerta.

EQUIS

¿Qué vas a hacer?

ZETA

Lo que pueda.

Zeta saca la pistola y sale por la puerta. Se escuchan sus pasos alejándose por el pasillo. Equis y Tomás se miran. Silencio.

Equis observa la herida de Tomás, nota que tiene un cuchillo sangriento en su mano y se acerca a él. Los pasos de Zeta llegan a la puerta principal, sale de la casa.

EQUIS

¿Cuántos dijiste que eran?

Al escuchar la puerta cerrarse, Tomás se lanza encima de Equis clavándole el cuchillo en el estómago.

EQUIS

¿Qué ca-?

Equis trata de dispararle con el revólver pero Tomás intenta quitárselo. Los dos caen al suelo.

(CONTINUED)

EQUIS

¡Maldito!

Tomás logra quitarle el revólver y se levanta apuntando a Equis. Equis se agarra la herida.

EQUIS

(Moribundo)

Imbécil, ¿qué estás haciendo?

TOMÁS

Ella es mi hija.

EQUIS

(Observa a La Mujer)

¿Tu hija?

(Una pausa)

¿Tú eres El Jefe?

Equis deja de respirar. Tomás voltea hacia La Mujer y corre hacia ella, quien permanece inmóvil.

ESCENA 4A- INTERIOR. CUARTO -NOCHE

TOMÁS

Ángela... Por favor...
Mi vida, despierta.

Se pone frente a ella.

TOMÁS

Hija, mi amor.

Le quita la bolsa negra.

TOMÁS

Ánge-

Tomás se echa para atrás.

La Mujer tiene el pelo castaño, enrulado y es físicamente muy diferente a la joven que sale en la FOTO que está en su billetera. Tiene la cara golpeada y ligeramente ensangrentada.

TOMÁS

¿Quién eres tú?

La Mujer abre los ojos.

(CONTINUED)

TOMÁS

¿Dónde está mi hija? ¿Por qué
tenias su pulsera?

MUJER

Soy su amiga. Por favor,
sácame de acá.

TOMÁS

¿Dónde está mi hija?

MUJER

Ellos la mataron.

Tomás observa a Equis tirado en el piso y se echa para atrás recostándose de la pared. La puerta principal de la casa se abre y se cierra. Se empiezan a escuchar unos pasos a lo largo del pasillo.

MUJER

(Voz baja)

¡Quítame esta vaina!

Tomás no reacciona y se le cae el cuchillo al suelo. Los bombillos del cuarto empiezan a apagarse por unos segundos. La Mujer nota que Tomás tiene un revólver en su mano e intenta alcanzar el cuchillo con su pie.

Los pasos llegan hasta la puerta del cuarto. Los bombillos del cuarto se apagan. El cuarto queda completamente oscuro.

Zeta abre la puerta cuidadosamente y entra apuntando la pistola por todo el cuarto. La luz del pasillo ilumina hasta dos metros desde la puerta.

Zeta ve un cuerpo en el suelo, se acerca, se arrodilla, saca su celular y lo alumbra con éste reconociendo a Equis. No deja de apuntar hacia el cuarto. Le toma la tensión y sigue apuntando impacientemente, intentando adivinar dónde está La Mujer.

ZETA

¿Tomás?

Tomás no responde.

ZETA

¿Tú eres El Jefe?

Silencio. La Mujer no logra alcanzar el cuchillo con su pie.

MUJER

(A Tomás)

¡Él mató a tu hija!

(CONTINUED)

La luz del cuarto se prende. Zeta ve a Tomás y lo apunta rápidamente con la pistola.

MUJER

¡Tomás!

Tomás reacciona y dispara una vez a Zeta, matándolo. Zeta cae al piso. Tomás suelta el revólver.

MUJER

Gracias.

Tomás agarra el cuchillo y corta la cuerda que amarra las manos de La Mujer a la silla.

La Mujer toma el revólver que soltó Tomás y camina hacia Zeta. Se agacha y agarra su celular.

ESCENA 4B- INTERIOR. CUARTO -NOCHE

Tomás se agarra la herida, se agacha y recuesta de la pared. La Mujer se arrodilla frente a él y lo mira en silencio.

MUJER

¡Qué estúpido eres!

Tomás sigue sin reaccionar.

La Mujer saca el celular y marca un número.

MUJER

Mi vida, ¿cómo te sientes?
Sí, estoy bien. Se creyeron lo
de El Jefe.

(Ve a Tomás)

No, éste los mató.

(Una pausa)

Está en frente de mí. ¿Quieres
decirle algo?

La Mujer le acerca el celular a Tomás y se lo pone en el oído.

ÁNGELA (V.O)

(Tosiendo y débil)
Maldito enfermo.

TOMÁS

¿Hija?

(CONTINUED)

ÁNGELA (V.O)

(Tosiendo y débil)

Cállate. Nunca me volverás a
tocar viejo pervertido. Me das
asco.

La Mujer le quita el celular y la pulsera que cae del bolsillo de Tomás.

MUJER

(A Ángela)

Tengo tu pulsera.

Tranca el celular y apunta el revólver a la cabeza de Tomás.

MUJER

¿Sabes cuántos años nos costó
encontrarte?

(Mostrándole la pulsera)

Esto era lo único que
teníamos.

La Mujer suelta la pulsera y cae al piso. Presiona el revólver a la cabeza de Tomás.

MUJER

Tu hija cree que tu castigo es
morir.

(una pausa)

No. Tu castigo es vivir.

La Mujer baja el revólver.

MUJER

Violador y asesino. Monstruo.

La Mujer se levanta y sale del cuarto.

Tomás, reclinado de la pared, mira a Zeta y a Equis.

Tomás observa la pulsera en el piso. La agarra.

Un rayo de luz rebota en un pedazo de espejo roto que está en la esquina del cuarto y reclinado sobre la pared. Tomás voltea hacia éste y observa su reflejo con la pulsera en la mano.

Voltea hacia su mano con la pulsera y la deja caer al piso.

Tomás está sólo en el cuarto.

FADE TO BLACK

10. Propuesta Visual

Todo el aspecto visual y sonoro estuvo basado en el estilo de cine americano tradicional, con especial énfasis en el que lleva a cabo David Fincher en cada uno de sus largometrajes, con un estilo único y particular que ha sabido destacar en todas sus producciones con respecto a los temas que trabaja y modo particular de desenvolverse en la pantalla en los distintos departamentos.

Para la óptima comprensión de este aspecto, se desarrollarán cómo fueron llevados a cabo los planos y encuadres, la fotografía, el arte y el montaje del proyecto, siguiendo a cabalidad el estilo del director norteamericano.

Planos y encuadres

Los encuadres fueron compuestos basándose en la *Ley de los Tercios* y obedeciendo los tradicionales. Se respetó la *Ley de los Treinta Grados* para el posicionamiento de la cámara, no se saltó el eje en ningún momento, así como tampoco se utilizaron *zooms* o *cortes in o out* durante el mismo plano.

Se utilizaron muchos planos generales y planos medios para generar un distanciamiento entre Tomás y sus dos antagonistas: Equis y Zeta, con bastante profundidad de campo mediante el uso de gran angulares. Por el contrario, entre Tomás y La Mujer fueron usados más planos medios y primeros planos para generar una mayor intimidad entre ellos, con poca profundidad de campo y lentes telephoto. Asimismo, se tomaron planos detalles a los objetos más importantes de la escena en los que se desea captar especial atención del espectador.

De la misma manera, se utilizaron *dollies*, *steadycams*, *paneos*, *tilts* y trípode para lograr estabilidad en los desplazamientos y crear la sensación de cercanía y movimiento, tal como si el público formara parte de la historia. Al igual que David Fincher, el uso de la cámara en

mano fue limitado para pocos planos a lo largo del cortometraje con el único objetivo de lograr una mayor intimidad con el protagonista.

Fotografía

El proyecto fue grabado con una cámara profesional de video HD: la Red One, que tiene muy buena capacidad para trabajar con poca luz y que presenta una gran calidad de imagen. Para complementar sus funciones, fueron utilizadas luces prácticas y lentes Ultra Prime. Básicamente, la iluminación fue hecha con una luz suave y muchas sombras, de modo de que la imagen siempre estuviera compuesta y rodeada de oscuridad.

Con respecto a la temperatura de la luz, se manejaron ambas para distinguir y contrastar los ambientes en los que se desarrolla la historia: con una temperatura de color fría en los exteriores y cálida en los interiores.

Arte

La paleta estuvo compuesta por colores desaturados con un dominio del negro, el marrón, el verde, gris, azul y púrpura, en sus tonos más oscuros y opacos. El rojo solo estuvo presente en las escenas con sangre, para causar un mayor impacto visual en contraste con el resto del ambiente.

El vestuario fue sencillo y de tipo casual para todos los personajes, a los que se les asignó un color característico para distinguirse de los otros. El maquillaje fue natural o de tipo casting, con aplicación única de base y polvo traslúcido para los hombres y rímel para las mujeres. Para explicar más ampliamente cómo fueron administrados ambos recursos se tomará cada personaje de manera individual en el siguiente cuadro:

Tabla 1

ARTE

Personaje	Color Característico	Vestuario	Maquillaje	Referencia
Tomás	Azul.	Traje de vigilante: camisa manga corta azul clara, pantalón azul oscuro, zapatos negros. Correa y reloj de plástico de color negro.	Natural: base y polvo traslúcido.	Imagen 1
Equis	Beige/Marrón	Franela beige con bordes marrones. Jeans y zapatos de goma.	Natural: base y polvo traslúcido.	Imagen 2
Zeta	Verde oliva.	Guayabera de color verde oliva. Chaqueta de cuero marrón y pantalón gris. Zapatos de suela oscuros.	Natural: base y polvo traslúcido.	Imagen 3
La Mujer	Morado	Suéter morado manga larga, jeans y botas marrón claro. Bolsa en la cabeza. <u>Nota:</u> lleva el cabello recogido en una clineja.	Tipo casting: con sombras claras y rímel para resaltar los ojos y notar el maquillaje corrido por el llanto y los golpes.	Imagen 4
Ángela (Foto)	Negro	Suéter negro manga larga que resalta la pulsera.	Natural con un poco de rímel.	-----



Imagen 1: Tomás



Imagen 2: Zeta (izquierda) y Equis (derecha)



Imagen 3: La Mujer

El maquillaje de efectos especiales fue un recurso utilizado para recrear la sangre y las heridas causadas por el cuchillo y las armas de fuego, las cuales fueron logradas con variedad de sombras, cosméticos, pega, papel toilette, colorantes artificiales y otros materiales variados.

Por otra parte, el diseño de la escenografía fue uno de los aspectos más retadores en la realización del cortometraje, debido a la complicación por conseguir una locación apropiada con la descrita en el guión, se procedió a construir los interiores dentro de dos cuartos amplios. Tanto el pasillo como la habitación en la que se lleva a cabo la historia fueron cimentados con backings, pintados y decorados y llenados con escombros, tierra, ladrillos y vidrios rotos para dar la sensación de abandono, suciedad y descuido de un lugar que, supuestamente, está inhóspito: todo esto erigido dentro del gimnasio y depósito de un conjunto residencial.

La transformación del ambiente duró, aproximadamente, una semana con plena dedicación del departamento de arte para recrear, con el mayor realismo posible, la visión del director y guionista. Este aspecto resultó de vital importancia debido a que sin el ambiente apropiado, la historia pierde sentido y los actores no podrían aprovechar el espacio característico para la construcción de sus personajes y emociones dentro de la ficción.

De la misma manera, la utilería fue fundamental para darle mayor realismo a los escenarios. Se propuso que tanto el espejo como la silla en la que estaba amarrada La Mujer estuvieran rotos para dar un aspecto más miserable. Los bombillos que decoran y, a la vez, alumbran el cuarto y el pasillo colgaron de cables en el techo. Incluso el automóvil fue manchado para envejecerlo y crear la sensación de descuido. Todos estos detalles fueron muy cuidados para ir en sintonía con la historia y el estilo de Fincher.

Montaje

El montaje fue hecho de manera tradicional: respetando la continuidad en una historia lineal y sin flashbacks. Estuvo presente el recurso de la *voz en off* en una llamada telefónica y el uso de diversos planos para una misma escena de modo de dar al espectador una visión de 360 grados de todos los escenarios.

11. Propuesta Sonora

El sonido fue registrado por un operador y dos asistentes utilizando una consola conectada a un boom y balitas para todos los personajes, de manera de captar con el mayor cuidado las voces de los actores y el sonido de ambiente presente en el lugar, para darle más realismo y dramatismo a la historia.

De la misma manera, se utilizaron algunos efectos de sonido para involucrar al público con lo que está sucediendo en pantalla: todo en relación con el contexto y sin exagerar la realidad.

Con respecto a la banda sonora, para la entrega del DVD en la Escuela de Comunicación Social y por motivos de tiempo, se utilizaron algunas canciones originales de *The Girl with the Dragon Tattoo*, última película del director, por tener gran similitud con el efecto buscado en el presente cortometraje.

Sin embargo, el proyecto tendrá su música original, compuesta por Roberto Tarzieris, tomando como base la música creada por Trent Reznor y Atticus Ross para los largometrajes *The Social Network* y *The Girl with the Dragon Tattoo*. El estilo que se busca para el proyecto se compone por instrumentos electrónicos como sintetizadores y guitarras, con muchos efectos, una exhaustiva edición y masterización. La música creará el clima en el que se desarrolla la historia, como también expresará los sentimientos de Tomás: la angustia, el estrés, el miedo, la desesperación y la impotencia. Tendrá un tono oscuro y discordante, que exprese el mundo interno del personaje, sin caer en un estilo de música épica o demasiado emocional.

De la misma manera, así como el *soundtrack* es fundamental, el silencio es también muy importante. Éste fue usado para incrementar la tensión en las distintas escenas, para recalcar sobre la realidad e inmediatez de lo que está pasando y recordarle a la audiencia que la historia se desarrolla en un lugar lejano y abandonado.

12. Equipos

Para crear toda esta atmósfera característica de David Fincher, y gracias al patrocinio de las empresas Cinemateriales y David & Joseph, se usaron los siguientes equipos técnicos:

Cámara: Red One con su óptica de lentes Prime de 18, 25, 35, 50, 85, 135 y macro de 60 o 100mm.

Luces: 1 Hmi fresnel de 1.2 Kw. 1 Hmi fresnel de 575 W. 1 maleta arri de 300 W (con 4 faroles). 1 maleta de mini Flo (2 tubos). 1 maleta de Kino Flo 4 x 2. 1 maleta de Kino Flo 4 x 4. Bombillos de 25, 40 y 100 volteos.

Gelatinas: Cto y Ctb 1/4 -1/2.

Difusor: Opal – 216.

Filtros: Polar, ND 3 -6 y ND grad/clear 3-6-9.

Máquina: Dolly Cameleon con tres rieles rectos y dos curvos.

Gripería: Estándar.

Accesorios extra: Cinefoil y Butterfly.

Audio: 4 balitas Sennheiser ew-100 eng g2. 1 interface de audio Focusrite saffire pro 40. 1. Boom y micrófono. MacBook pro para monitorear.

Nota: Todos los equipos fueron proporcionados de manera gratuita por los patrocinantes.

13. Casting

Fincher se caracteriza por ser muy exigente a la hora de escoger a los actores que dan vida a los distintos personajes en sus películas; por lo que el presente proyecto debía aplicar la misma técnica en el casting para seleccionar a los talentos venezolanos que interpretarían a los héroes de la historia.

El mayor reto fue conseguir al protagonista: Tomás, debido al limitado repertorio de actores maduros en Venezuela. Se entrevistó a Miguel Ángel Landa, Daniel Alvarado, Dimas González y Antonio Cuevas, entre otros, pero, finalmente, se seleccionó a Marcos Moreno por cumplir con todas las características buscadas para el personaje.

De la misma manera, gracias a la asesoría de la actriz Emma Rabbe, se pudo entrevistar a los actores José Medina y Nelio de Abreu que, luego de la primera lectura de guión, quedaron seleccionados de inmediato para dar vida a Equis y Zeta, respectivamente.

Por otra parte, el segundo reto fue conseguir a una actriz tan versátil que pudiera convertirse de víctima en villana y de villana en heroína. Se contactaron a muchas jóvenes, entre ellas, Prakriti Maduro que, posteriormente, tuvo que cancelar su participación por motivos ajenos.

Luego de una exhaustiva búsqueda, se dio con Carla Mariña Díaz, una joven promesa de la actuación que caló con el personaje y lo que se estaba buscando en ella desde el primer momento. Ya con todo el casting conformado, se arrancaron con los ensayos.

Inicialmente, las reuniones consistieron en lecturas relajadas que poco a poco fueron adquiriendo tonalidades, intensidad y evolución en los distintos personajes. Luego de que los actores memorizaron sus líneas y se sintieron cómodos con el guión y sus parlamentos, se iniciaron debates con propuestas actorales entre ellos y lo que el director quería, logrando un perfecto equilibrio entre ambas expresiones.

Actores seleccionados



Marcos Moreno como Tomás.



Carla Mariña Díaz como La Mujer.



Nelio de Abreu como Zeta.



José Medina como Equis.

14. *Desglose General de Producción*

Toda producción está llena de detalles por cuanto es necesario realizar un desglose de modo de tener un mayor control en los distintos aspectos y departamentos. En el caso del presente proyecto, se elaboró una lista general distinguiendo los personajes, el vestuario, las locaciones y su escenografía, la utilería, atrezzo, vehículos, maquillaje de efectos especiales y material de oficina requerido para el cortometraje en general. De esta manera, se elaboraron cuadros con especificaciones sobre cada elemento necesitado para el rodaje en distintas categorías, dentro de un desglose general y uno específico por escena.

Tabla 2
PERSONAJES

Personajes	Descripción física
Tomás	Protagonista de la historia. Hombre de 62 años de edad. Trigueño, delgado, de estatura media y cabello blanco.
Equis	Hombre fuerte y musculoso de 34 años.
Zeta	Hombre de 46 años, más delgado que Equis.
La Mujer	Delgada, de mediana estatura y cabello castaño rizado.
Ángela	Mujer de baja estatura, trigueña clara y de cabello liso negro.

Tabla 3
VESTUARIO

Personajes	Número de vestuario	Descripción del Vestuario
Tomás	Vestuario 1	Camisa azul clara. Pantalón azul oscuro. Zapatos negros. Correa negra. Reloj negro de plástico.
Equis	Vestuario 2	Franela beige con bordes marrones. Jeans. Zapatos de goma.
Zeta	Vestuario 3	Chaqueta de cuero marrón. Guayabera verde oliva. Pantalón gris. Zapatos de suela oscuros. Correa.
La Mujer	Vestuario 4	Suéter manga larga morado oscuro. Jeans. Botas marrones.
Ángela (Fotografía)	Vestuario 5	Camisa manga larga negra.

Tabla 4
ATREZZO

Personajes	Atrezzo
Tomás	Billetera con la fotografía de él y su hija. Cuchillo.
La Mujer	Bolsa (para la cabeza). Cuerda que amarra sus manos. Pulsera.
Equis	Revólver.
Zeta	Pistola.

Tabla 5
LOCACIONES / ESCENOGRAFÍA

Locaciones	Descripción
Caseta de vigilancia	Es gris por dentro y bastante pequeña. Las paredes están sucias y con la pintura cayéndose.
Casa	Es vieja, no terminada de construir, de un piso y de ladrillos. Parece abandonada, rodeada de matorrales y escombros.
Pasillo	Largo, estrecho, sin ventanas, con poca luz que proviene únicamente de tres bombillos que cuelgan del techo. Conduce a una puerta al final del mismo.
Cuarto grande	Lleno de escombros, con polvo y mucha tierra en el suelo, paredes manchadas, piedras y vidrios rotos.

Tabla 6
UTILERÍA

Locaciones	Utilería
Caseta de vigilancia	Mesa. Silla de plástico. Televisor pequeño. Lista para anotar. <i>Tupperware</i> con tenedor y restos de comida.
Cuarto	Silla de hierro.

Tabla 7
VEHÍCULO

Vehículo	Descripción
Toyota Corolla.	Viejo, con los vidrios ahumados, sucio y de color gris.

Tabla 8
MAQUILLAJE

Tipo de maquillaje	Materiales requeridos
Talentos masculinos	Base y polvo traslúcido.
Talento femenino	Base, polvo traslúcido, rímel, rubor y delineador.
Efectos especiales	Rociador con agua para simular sudor. Cacao, azúcar y colorante artificial rojo para la sangre. Papel toilette y toallitas húmedas. Sombra morada, roja, verde y azul para crear golpes.

15. Desglose de Producción Específico por Escena

Tabla 9

ESCENA 1			
Locación	Caseta de vigilancia	Fecha	24/08/12
Descripción de la Escena	Tomás ve pasar el carro de Equis.	Int/Ext	Exterior
		Día/Noche	Noche
Personajes	Vestuario	Maquillaje	
Tomás	Vestuario 1	Base y polvo traslúcido.	
Utilería	Atrezzo	Equipo técnico	
Mesa. Silla de plástico. Televisor pequeño. Lista para anotar. <i>Tupperware</i> con tenedor y restos de comida.	Billetera con la fotografía de él y su hija. Cuchillo.	Cámara Red One con sus lentes y maletas de luces solicitadas por el Director de Fotografía.	
Escenografía	Sonido	Material de oficina	
	Interface de audio, una balita, micrófono, boom y MacBook Pro.	Bolígrafos. Hojas de papel blanco. Tirro.	
Vehículo	Efectos especiales	Autorizaciones	
Toyota Corolla.	No.	Requirió autorización del Padre Daniel Inacio. Se puede conseguir el permiso en los Anexos.	
Observaciones			
Grabado en la Iglesia “María madre del Salvador” frente a la Universidad Nuevas Esparta de los Naranjos. Requirió autorización. Se solicitó previamente la compañía de una patrulla de la policía de El Hatillo para darle mayor seguridad al equipo por tratarse de una grabación nocturna y en exteriores.			

Tabla 10

ESCENA 2			
Exterior de la casa.		Fecha	24/08/12
Descripción de la Escena	Equis baja a la Mujer que lleva en la maleta del carro. Zeta lo recibe y los tres entran a la casa, mientras Tomás observa todo.	Int/Ext	Exterior
		Día/Noche	Noche
Personajes	Vestuario	Maquillaje	
Tomás.	Vestuario 1	Base y polvo traslúcido.	
Zeta.	Vestuario 2		
Equis.	Vestuario 3		
La Mujer	Vestuario 4		
Utilería	Atrezzo	Equipo técnico	
Matorrales y escombros para ambientar.	Pulsera de La Mujer. Bolsa para cubrir la cabeza de La Mujer. Revólver de Equis. Pistola de Zeta.	Cámara Red One con sus lentes y maletas de luces solicitadas por el Director de Fotografía.	
Escenografía	Sonido	Material de oficina	
	Interface de audio, cuatro balitas, micrófono, boom y MacBook Pro.	Bolígrafos. Hojas de papel blanco. Tirro.	
Vehículo	Efectos especiales	Autorizaciones	
Toyota Corolla.	No.	Requirió autorización del Padre de la parroquia, Daniel Inacio. Se puede conseguir el permiso en los Anexos.	
Observaciones			
Grabado en la Iglesia “María madre del Salvador” frente a la Universidad Nuevas Esparta de los Naranjos. Requirió autorización. Se solicitó previamente la compañía de una patrulla de la policía de El Hatillo para darle mayor seguridad al equipo por tratarse de una grabación nocturna y en exteriores.			

Tabla 11

ESCENA 3			
Locación	Pasillo de la casa.	Fecha	22/08/12
Descripción de la Escena	Tomás entra a rescatar a su hija. Escucha a Equis y Zeta interrogando a la chica. Se hiere con el cuchillo.	Int/Ext	Interior.
		Día/Noche	Noche
Personajes	Vestuario	Maquillaje	
Tomás	Vestuario 1	Base y polvo traslúcido	
Utilería	Atrezzo	Equipo técnico	
Tres bombillos que cuelgan del techo.	Cuchillo.	Cámara Red One con sus lentes y maletas de luces solicitadas por el Director de Fotografía. Dolly.	
Escenografía	Sonido	Material de oficina	
Backings para construir el pasillo, previamente pintados y envejecidos. Dos puertas para simular entrada de la casa y del cuarto.	Interface de audio, una balita, micrófono, boom y MacBook Pro. Ojo: voz en off de Zeta, Equis y La Mujer.	Bolígrafos. Hojas de papel blanco. Tirro	
Vehículo	Efectos especiales	Autorizaciones	
No.	Maquillaje: crear herida de arma blanca y sangre.	No.	
Observaciones			
Voces en off de Equis, Zeta y La Mujer.			

Tabla 12

ESCENA 4			
Locación	Cuarto.	Fecha	22 y 23/08/12
Descripción de la Escena	Tomás entra al cuarto, herido, para rescatar a su hija. Ejecuta su plan improvisado para salvarla.	Int/Ext	Interior.
		Día/Noche	Noche.
Personajes	Vestuario	Maquillaje	
Tomás Zeta Equis La Mujer	Vestuario 1 Vestuario 2 Vestuario 3 Vestuario 4	Polvo traslúcido y base para los personajes masculinos. La chica usa, además, rímel y delineador para resaltar la mirada.	
Utilería	Atrezzo	Equipo técnico	
Silla de hierro. Dos bombillos. Escombros. Tierra. Vidrios rotos. Espejo roto.	Cuchillo. Revólver. Pistola. Bolsa para la cabeza. Pulsera.	Cámara Red One con sus lentes y maletas de luces solicitadas por el Director de Fotografía. Dolly y Butterfly.	
Escenografía	Sonido	Material de oficina	
Backings para construir el cuarto, previamente pintados, envejecidos y manchados. Una puerta para simular la entrada del cuarto.	Interface de audio, cuatros balitas, micrófono, boom y MacBook Pro.	Bolígrafos. Hojas de papel blanco. Tirro.	
Vehículo	Efectos especiales	Autorizaciones	
No.	Maquillaje: crear herida de arma blanca, arma de fuego y sangre. En postproducción: efecto del disparo.	No.	
Observaciones			
Voz en off de Ángela.			

16. Plan de Rodaje

DÍA MIÉRCOLES 22 DE AGOSTO DE 2012

a) Pasillo Interior-Noche

ESCENA 3

1. Plano detalle del cuchillo en la mano de Tomás.
2. Cámara en mano: primer plano de Tomás avanzando por el pasillo.
3. Primer plano de Tomás frente a la puerta.
4. Plano general del pasillo y Tomás acercándose (Máster).
5. Dolly back de plano medio corto en contrapicado de Tomás (O cámara en mano).

Orden de grabación:

Plano: 4, 3, 5, 2, 1.

Total: 5 planos.

b) Cuarto Interior-Noche

ESCENA 4

1. Plano general 1a, 1b y 1c. (Todos son Máster)..
 - 1a: de la habitación, se ve la puerta que se abre, entra Tomás, se encuentra con Equis, se ve a Zeta, sale Zeta.
 - 1b: Tomás y Equis en el cuarto, Tomas mata a Equis, Tomás agarra el revólver y camina hacia Ángela saliendo de cuadro.
 - 1c: Zeta entra, ve a Equis, se prende la luz, Tomás lo mata, Zeta cae al piso muerto. (Plano 9 de **Escena 4a**)
2. Cámara en mano: plano medio de Tomás recostándose de la pared herido (Mini máster).
3. Cámara en mano: plano medio de Equis cerca de la puerta. Zeta entra a cuadro y se convierte en two shot. (Mini máster)

4. Plano entero de La Mujer sentada en la silla.
5. Cámara en mano: primer plano de Zeta que sale del cuarto
6. Cámara en mano: primer plano de Equis que ve a Tomas herido con el cuchillo. (Mini máster).
7. Detalle del cuchillo y la herida de Tomás.
8. Cámara en mano: primer plano de Tomas que ve el revólver de Equis (Mini máster)
9. Detalle del revólver en la mano de Equis.
10. Cámara en mano: two shot de Equis peleando con Tomás, lo acuchilla.
11. Plano americano picado de Tomás con el cuchillo, ve a Equis tirado en el piso.
12. Plano medio de Tomás en contrapicado. Se ve el cuchillo sangriento en su mano.
13. Primer plano picado de Equis, muere.

Orden de grabación:

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle).

Total: 19 planos

DÍA JUEVES 23 DE AGOSTO DE 2012

a) Cuarto 2 Interior-Noche

ESCENA 4a:

1. Plano general de Tomás que entra a cuadro, se acerca a La Mujer hasta que sale del cuadro para recostarse de la otra pared (Máster).
2. Primer plano de La Mujer con la bolsa en la cabeza (Mini máster).
3. Plano por encima del hombro de La Mujer, cuando Tomás se acerca y le quita la bolsa.
4. Primer plano de Tomás que le quita la bolsa (Mini máster).
5. Plano detalle del revólver de Tomás.

6. Two shot en plano medio de La Mujer y Tomás que hablan, se cae el cuchillo. (Mini máster).
7. Plano detalle del cuchillo cayendo en el piso y de La Mujer tratando de alcanzarlo con el pie.
8. Plano General de Zeta abriendo la puerta (Máster).
9. Primer plano de La Mujer, voltea hacia Zeta (Mini máster).
10. Plano medio de Zeta, ve a Equis en el piso.
11. Primer plano de Zeta que apunta a Tomás.
12. Primer plano de Tomás que reacciona y dispara (Mini máster).
13. Plano detalle del revólver que tiene Tomás, mientras está disparando.
14. Plano medio de Zeta al ras del piso, cayendo muerto.
15. Plano detalle de Tomás agarrándose la herida.
16. Primer plano de Tomás agarrándose con dolor la herida.
17. Plano por encima del hombro de La Mujer con plano medio de Tomás caminando fuera de cuadro (mismo que plano 3).

Orden de grabación:

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10, primer plano de mujer; 8 y 5 planos detalle). Faltaría incluir el plano 4 de la **Escena 4**.

Total: 12 planos.

ESCENA 4b:

1. Plano general de Tomás y La Mujer, éste le desamarra las manos y se recuesta en la otra pared. Ella se levanta, va hacia la puerta y toma el celular de Zeta, va hacia Tomás (Mini máster).
2. Two shot de Tomás y La Mujer, que hablan (Máster).
3. Close up de La Mujer se arrodilla frente a Tomas.
4. Contraplano, CU de Tomás (Máster).
5. Plano detalle de la pulsera en el piso. Tomás la agarra.

6. Dolly in: primer plano de Tomás viendo el espejo.
7. Dolly in: primer plano de Tomás viéndose en el espejo.
8. Primer plano de Equis muerto en el piso.
9. Primer plano de Zeta muerto en el piso.
10. Dolly back de Tomás recostado de la pared.

Orden de grabación:

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de **Escena 4b**. 5, 8, 14,16 de la **Escena 4a**).

Total: 12 planos.

DÍA VIERNES 24 DE AGOSTO DE 2012

Casa Exterior-Noche

ESCENA 2

1. Plano por encima del hombro de Tomás viendo a Equis. (Máster).
2. Primer plano de Tomás reaccionando.
3. Plano medio de Equis montando a La Mujer en sus hombros.
4. Primer plano de la pulsera cayéndose.
5. Plano detalle de la pulsera en el piso.
6. Plano entero de Zeta junto a la puerta, esperando a que Equis entre.
7. Plano entero de Tomás acercándose a la pulsera y recogéndola.
8. Plano detalle de la pulsera en las manos de Tomás.
9. Primer plano de Tomás volteando hacia la caseta.

Orden de grabación:

Planos: 1, 3, 4, 6, (7, 9, 2, 8, 5).

Total: 9 planos.

ESCENA 1

1. Plano general de la vigilancia.
2. Plano medio en picado de Tomás acostado en la vigilancia.
3. Primer plano de Tomás recostado de la mesa.
4. Plano detalle de la foto en la billetera.
5. Plano detalle del dedo de Tomás tocando la foto.
6. Paneo de plano medio del carro pasando. Plano subjetivo de Tomás.
7. Plano medio de Tomás abriendo la puerta, escondiéndose detrás de la puerta y volteando hacia la foto.
8. Plano por encima del hombro de Tomás viendo la foto.
9. Plano medio del carro yéndose.

Orden de grabación:

Planos: 1, 9, 7, 8, 6, 2, 3, 4, 5.

Total: 9 planos.

Este plan de rodaje fue realizado en forma de *shot list* para facilitar su ejecución durante la grabación. Fueron necesarios dos días enteros de grabación para las escenas en interiores y una noche para los exteriores con un total de tres días de rodaje para el cortometraje en general. Las voces en off fueron grabadas en un estudio de radio dispuesto por el circuito FM Center.

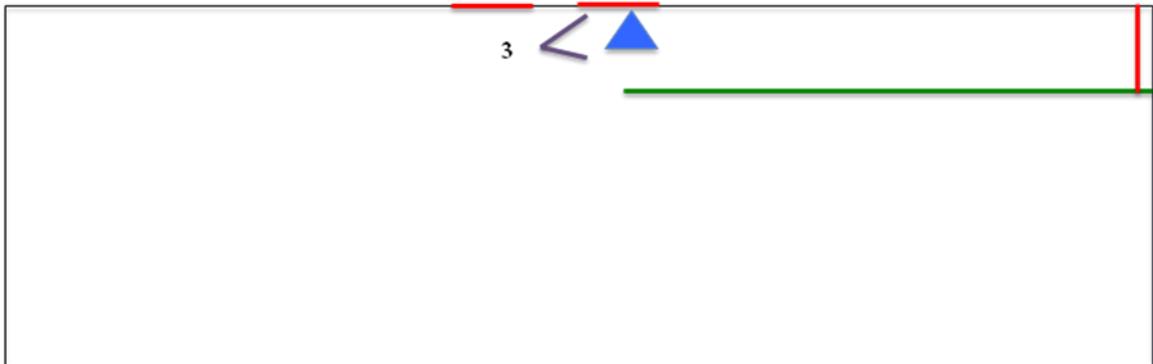
17. *Guión Técnico*

Por motivos de practicidad y para tener una visión más clara y exacta del ángulo de la cámara, los personajes y su línea de acción, se diseñó un guión técnico con forma de plan de piso cenital, con su leyenda y la explicación de los planos que se realizarían desde esa posición. En los siguientes cuadros, se puede apreciar por orden de grabación (de acuerdo al plan de rodaje) cada uno de los planos tomados en cuenta por el director para grabar.

ESC 3 / Pasillo Int-Noc

Plano: 4, 3, 5, 2, (1)

Total: 5 planos



3

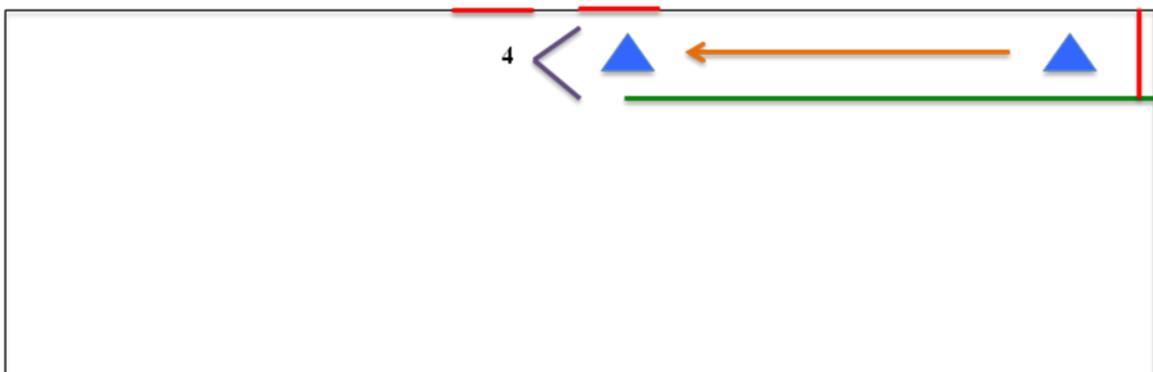
P.P de Tomás frente a la puerta.
Lente: 25 o 35mm

LEYENDA
 TOMÁS

 Ángulo de la cámara
ESC 3 / Pasillo Int-Noc

Plano: 4, 3, 5, 2, (1)

Total: 5 planos



4

PG. del pasillo y Tomás acercándose (Máster)
Lente: 35 mm.

Luz se apaga cuando Tomás va por la mitad del pasillo.

LEYENDA
 TOMÁS

 Ángulo de la cámara

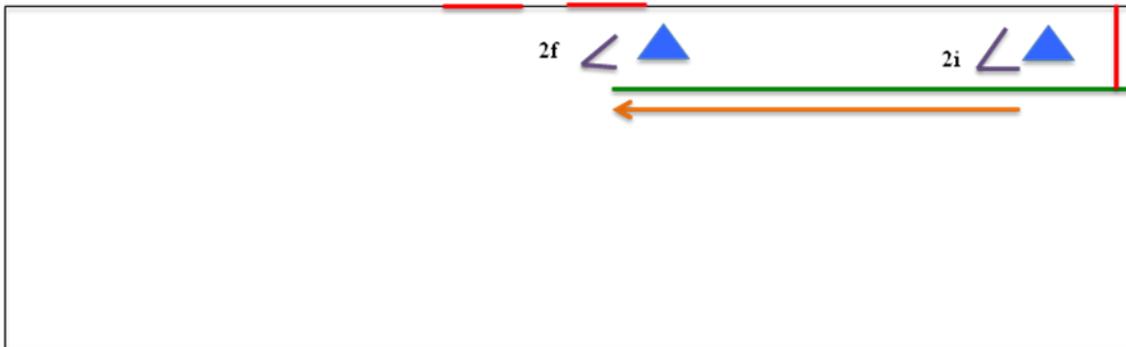
 Acción del personaje en esa dirección

 Rieles

ESC 3 / Pasillo Int-Noc

Plano: 4, 3, 5, 2, (1)

Total: 5 planos



2

Cámara en mano P.P. de Tomás avanzando por pasillo. Luz se apaga a la mitad del pasillo. Lente: 25 o 35mm

2i: Posición inicial de cámara. 2f: Posición final de cámara.

LEYENDA

TOMÁS

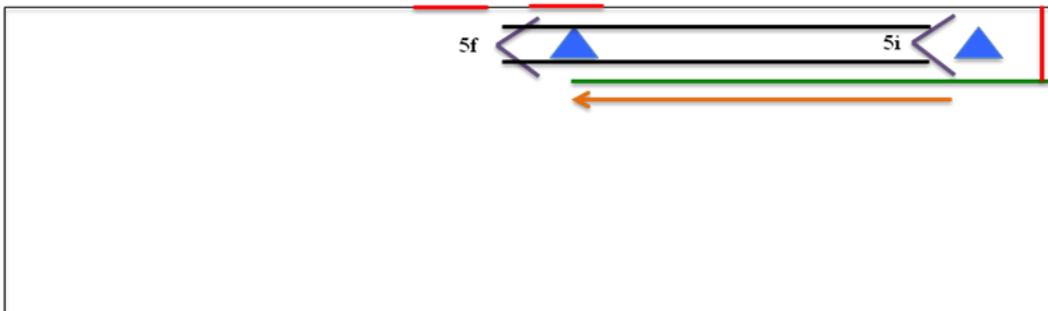
Ángulo de la cámara

Acción del personaje y de la cámara en esa dirección

ESC 3 / Pasillo Int-Noc

Plano: 4, 3, 5, 2, (1)

Total: 5 planos



5

Dolly back de Plano medio corto en contrapicado de Tomás (O cámara en mano). Luz se apaga a la mitad del pasillo. Lente: 25 o 35mm

5i: Posición inicial de cámara. 5f: Posición final de cámara.

LEYENDA

TOMÁS

Ángulo de la cámara

Dolly y acción del personaje en esa dirección

Rieles

ESC 3 / Pasillo Int-Noc

Plano: 4, 3, 5, 2, (1)
Total: 5 planos



1

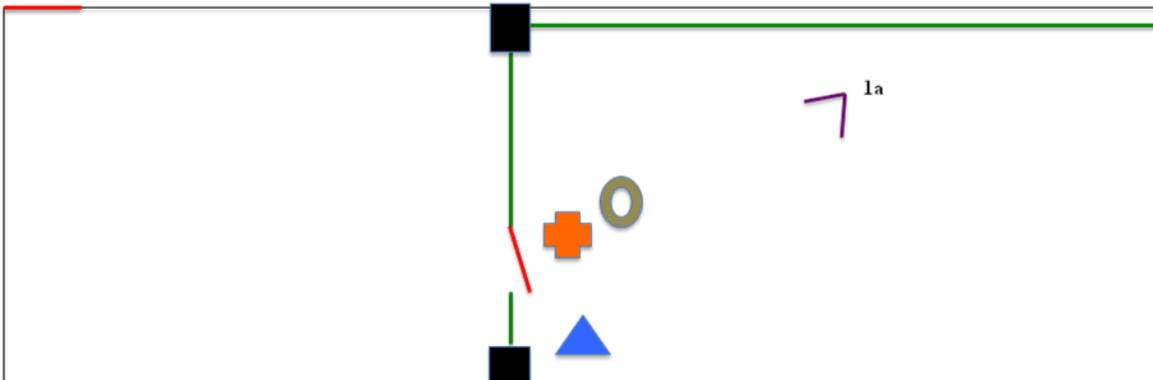
LEYENDA

Plano Detalle del cuchillo en la mano de Tomás.
La mano entra a cuadro con el cuchillo y luego
Tomás camina hacia adelante. Lente: 85 o 100mm.

 TOMÁS

 Ángulo de la cámara
ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la Escena 4a; planos 10 y 9 de la Escena 4b; y 11, 12 de la Escena 4a] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



1a
(Master)

Equis abre la puerta, entra Tomás, se encuentra
con Equis, vemos a Zeta, hablan los tres y sale Zeta.
Lente: 18mm.

Zeta entra al cuadro con la pistola en la mano derecha.

LEYENDA
 ZETA

 EQUIS

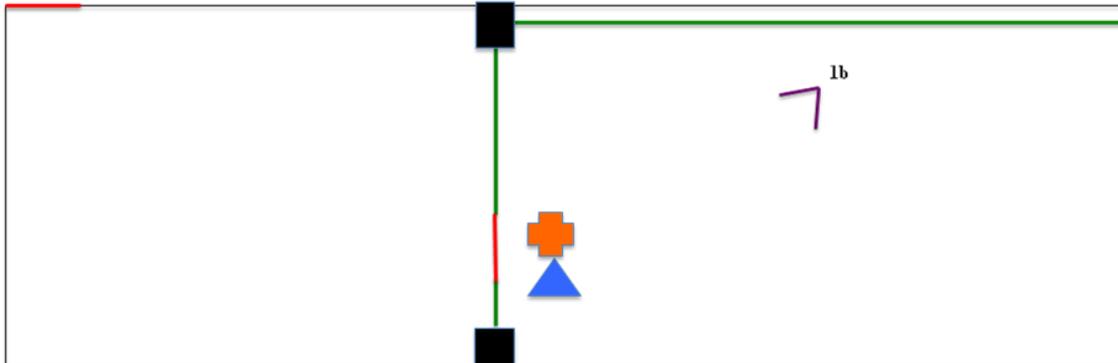
 LA MUJER

 TOMÁS

 Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



1b
(Master)

Tomás y Equis están solos, se miran, Tomás pelea con Equis, Equis cae, Tomás habla con Equis, Equis muere. Tomás agarra el revólver y camina hacia Ángela saliendo de cuadro. Lente: 18mm.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

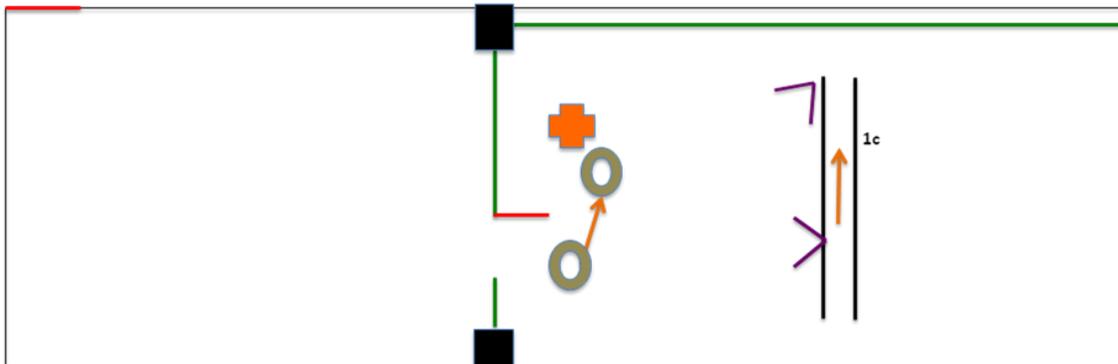
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



1c
(Master)

Zeta entra al cuarto, ve a Equis en el piso, le dice algo a Tomás, se prende la luz, Tomás le dispara, Zeta cae muerto al piso. Lente: 18mm.

El dolly se mueve con Zeta, cuando se acerca a Equis. La luz se prende al final. Hacer un ligero flash con la pistola.

Dolly y acción del personaje en esa dirección

LEYENDA

ZETA

EQUIS

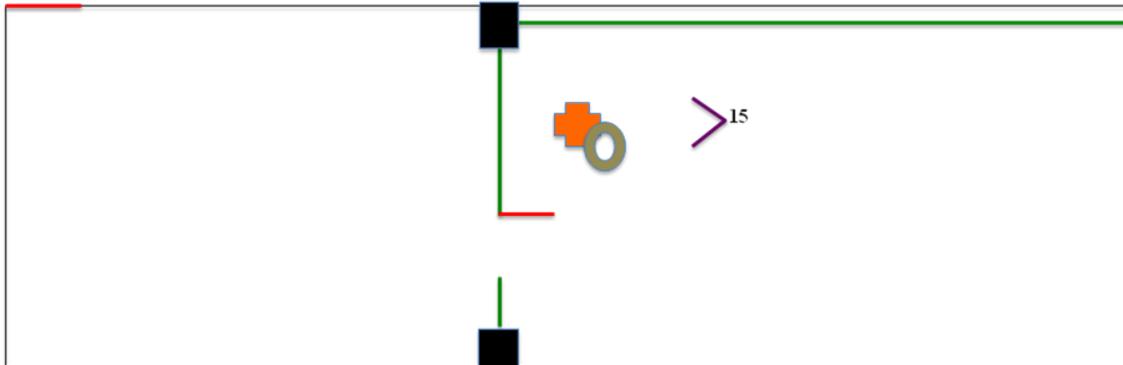
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la Escena 4a; planos 10 y 9 de la Escena 4b; y 11, 12 de la Escena 4a] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



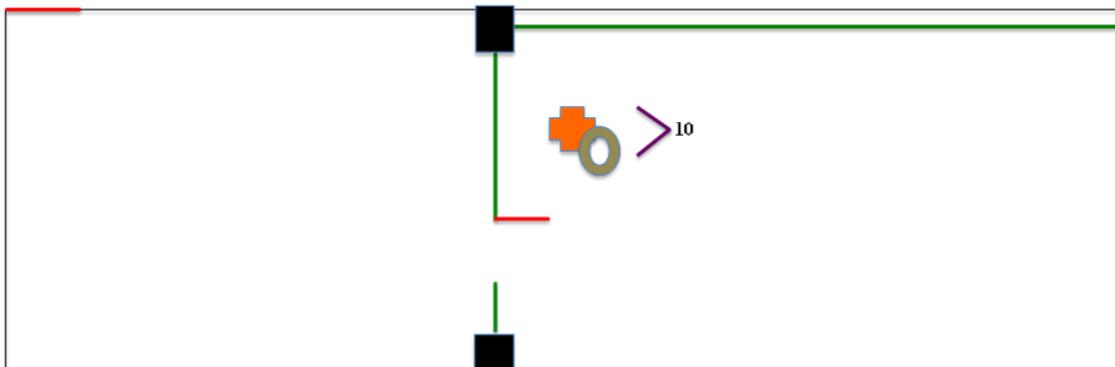
15

Plano medio de Zeta cayendo al piso. Cámara al ras del piso. Equis también está en el plano, detrás de Zeta.

Luz prendida.

LEYENDA**ESC 4b / Cuarto Int-Noc**

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la Escena 4a; planos 10 y 9 de la Escena 4b; y 11, 12 de la Escena 4a] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



10

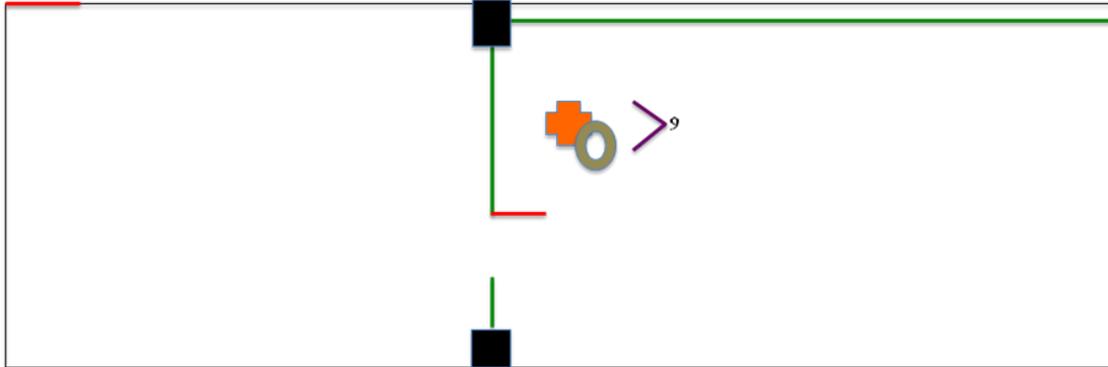
Primer plano de Zeta muerto en el piso.

Luz prendida.

LEYENDA

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



9

Primer plano de Equis muerto en el piso.

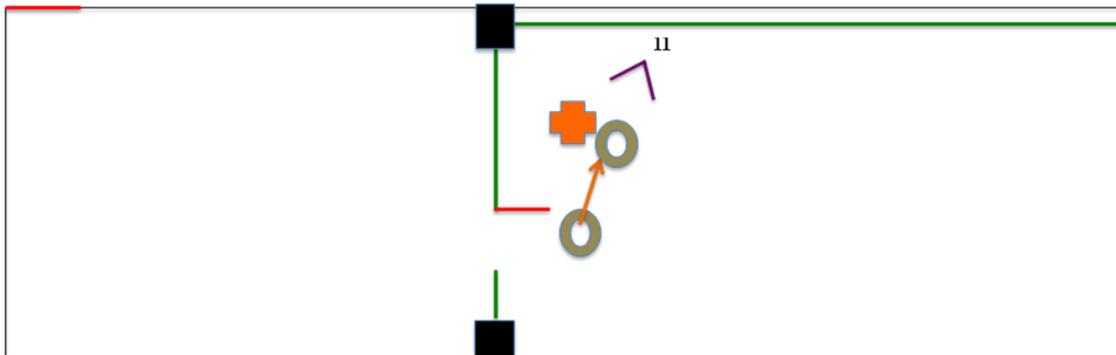
Luz prendida.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



11

Contrapicado de Plano medio de Zeta, ve a Equis muerto en el piso y se arrodilla al lado de él.

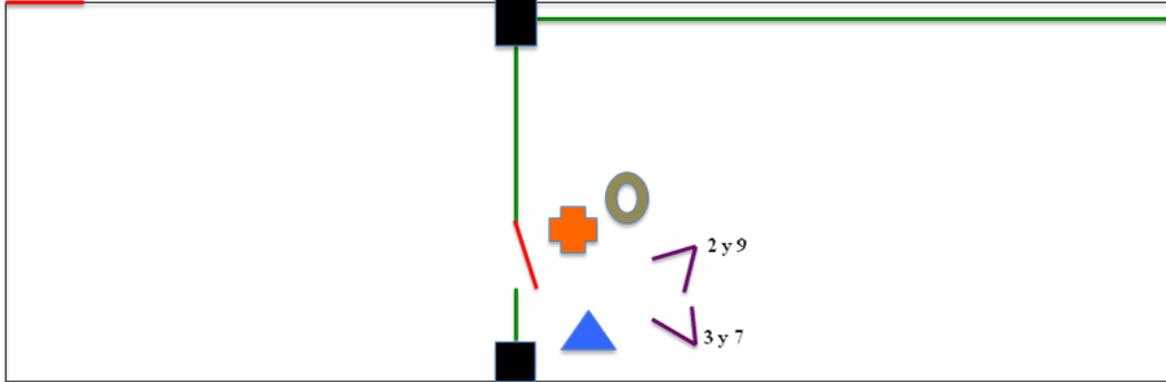
Luz se prende al final.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



(Mini máster)

2
Cámara en mano. Plano Medio de Tomás recostándose de la pared herido.

9
Cámara en mano. Primer Plano de Tomas que ve el revólver de Equis.

(Mini máster)

3
Cámara en mano. Plano Medio de Equis cerca de la puerta. Zeta entra a cuadro y se convierte en two shot.

7
Cámara en mano. Primer plano de Equis que ve a Tomas herido. Detalle del cuchillo.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

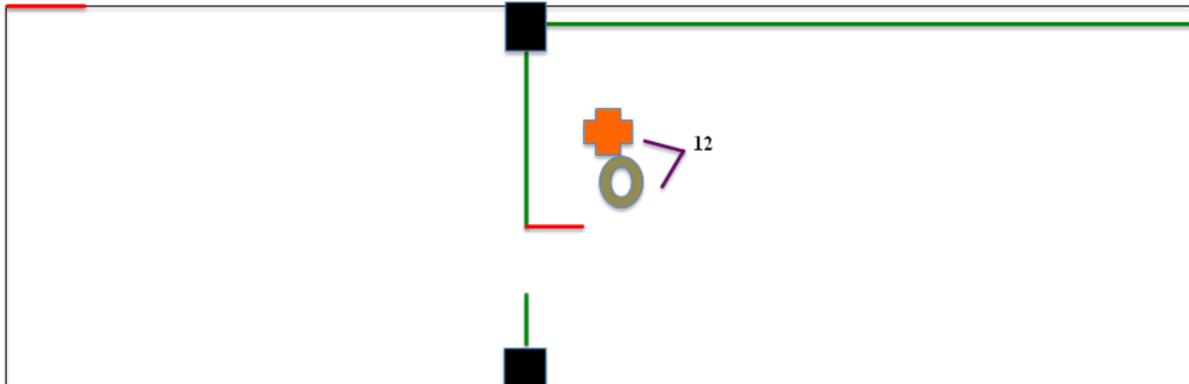
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



12

Primer plano de Zeta que apunta a Tomas.

Luz se prende al final.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

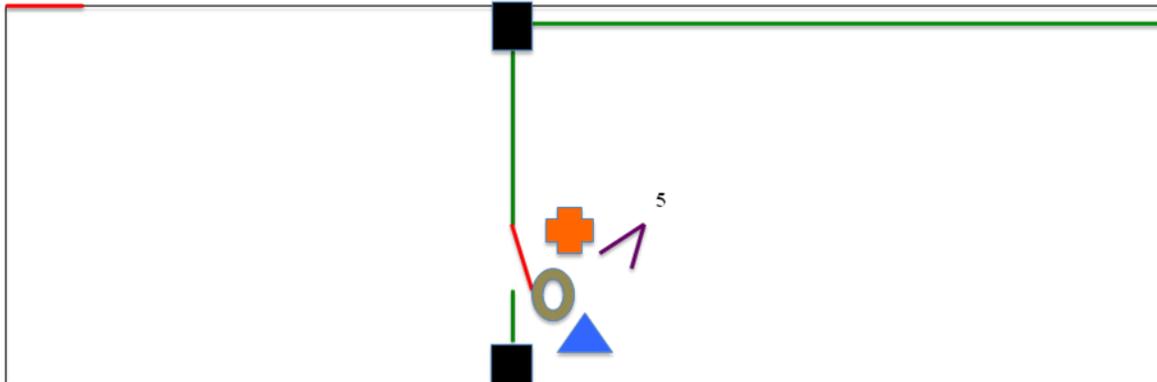
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



5

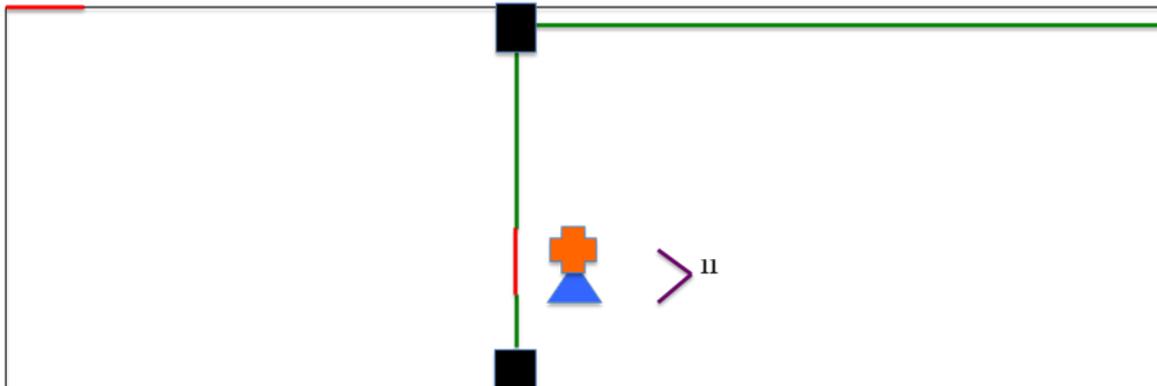
Cámara en mano. Primer plano de Zeta que sale del cuarto y cierra la puerta.
Aquí también se hace cuando Zeta se asoma por el pasillo y cierra la puerta.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



11

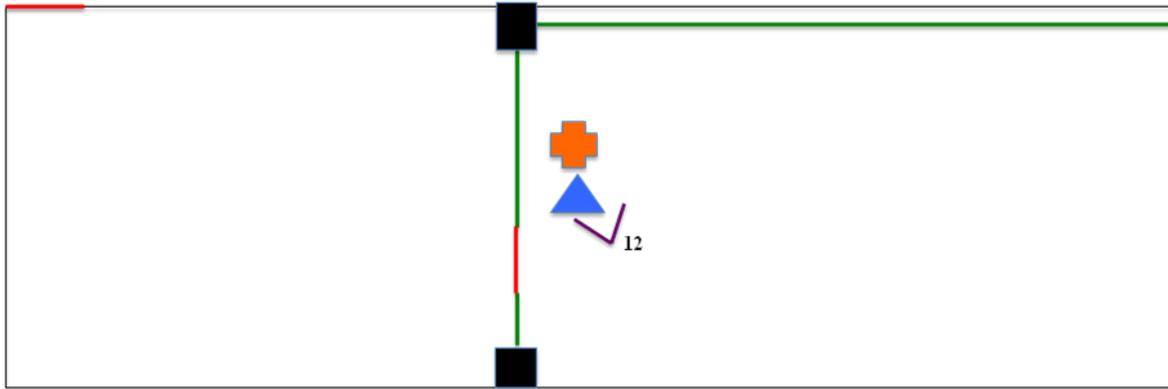
Cámara en mano en Two shot de Equis peleando con Tomás, lo acuchilla.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



12

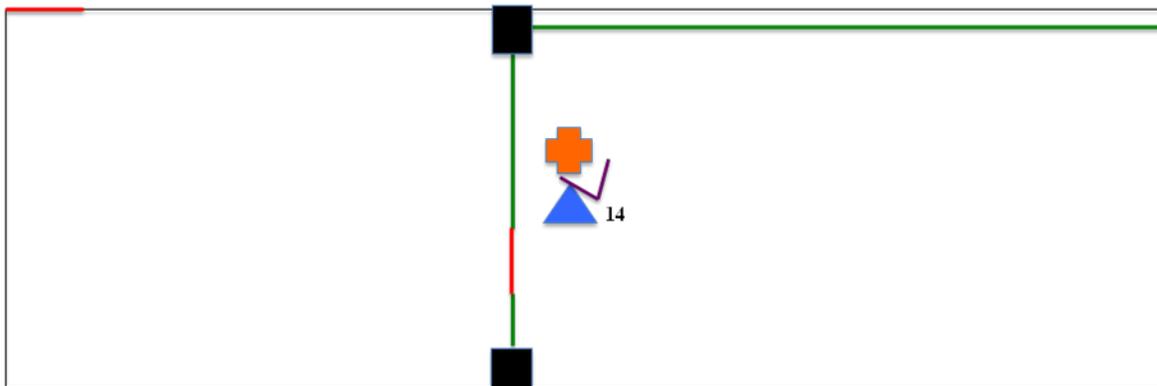
Plano americano picado de Tomás con el cuchillo en la mano, ve a Equis tirado en el piso.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



14

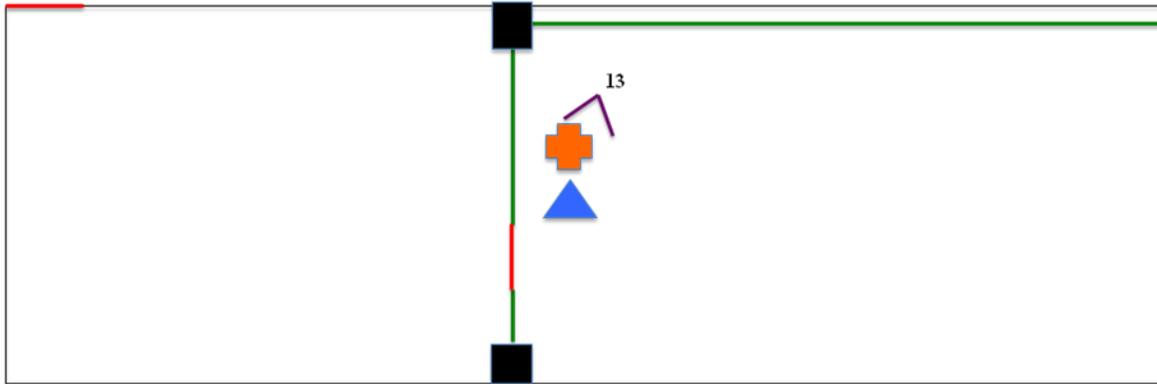
Primer plano picado de Equis, dice todo su diálogo y muere.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



13

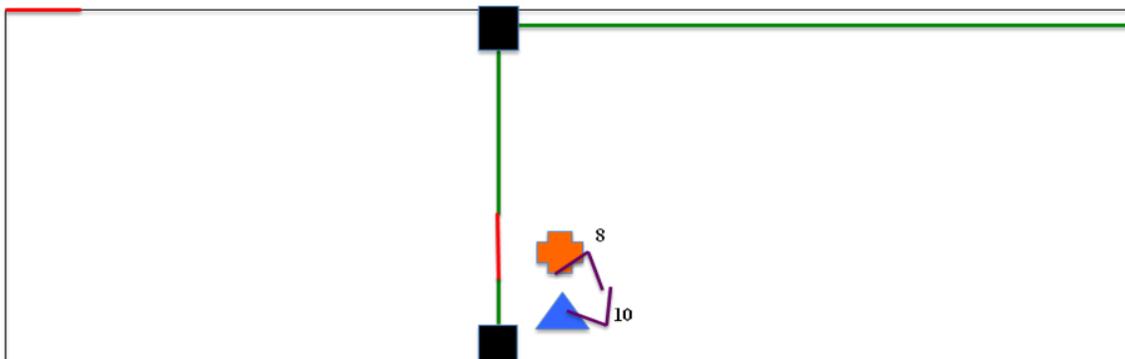
Plano medio de Tomás en contrapicado. Se ve el cuchillo sangriento en su mano.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la **Escena 4a**; planos 10 y 9 de la **Escena 4b**; y 11, 12 de la **Escena 4a**] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



8

Detalle del cuchillo y la herida de Tomás.

10

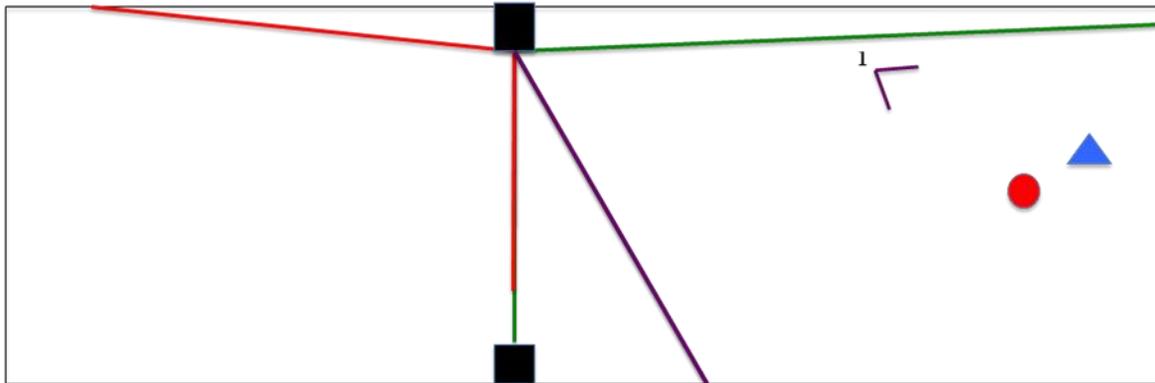
Detalle del revólver en la mano de Equis.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10 pp de mujer; 8 y 5 planos detalle). Faltaría meter el plano 4 de la Escena 4. Total: 12 planos



(Máster)
1

Plano General de Tomás que entra a cuadro, se acerca a la mujer, le quita el gorro, se apagan las luces, dispara a Zeta, libera a La mujer y camina hacia la pared donde se recuesta del piso.

La luz se prende al final.

((Antes de empezar a grabar la escena, se graban 10 segundos de La Mujer sentada en la silla.)).

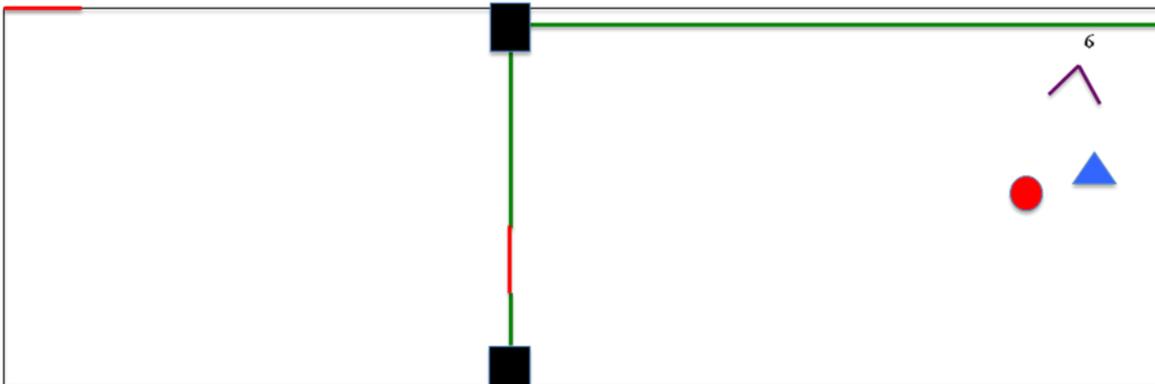
LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10 pp de mujer; 8 y 5 planos detalle). Faltaría meter el plano 4 de la Escena 4. Total: 12 planos



6
(Master)

Two shot en plano medio de La Mujer y Tomás que hablan, se cae el cuchillo. Esto se graba desde que entra Tomás a quitarle el cuchillo hasta que Tomás camina hacia la otra pared a recostarse. La luz se prende al final.

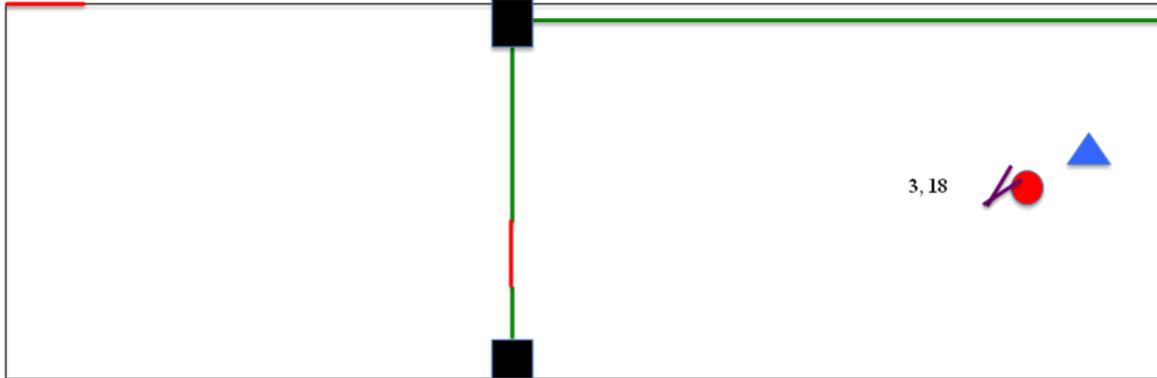
LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10 pp de mujer; 8 y 5 planos detalle). Faltaría meter el plano 4 de la Escena 4. Total: 12 planos



3

Plano por encima del hombro de La Mujer, cuando Tomás se acerca y le quita la bolsa.

18

Éste también se hace para el final cuando Tomás se agarra la herida y camina fuera de cuadro. La luz está prendida.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

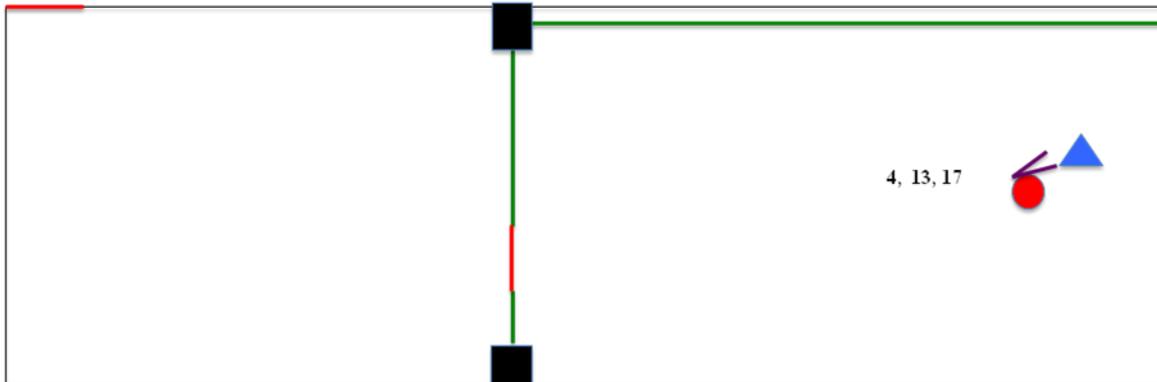
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10 pp de mujer; 8 y 5 planos detalle). Faltaría meter el plano 4 de la Escena 4. Total: 12 planos



(mini master)

4

Primer plano de Tomás que le quita la bolsa

13

Primer plano de Tomás que reacciona y dispara. Luz prendida.

17

Primer plano de Tomás agarrándose con dolor la herida. Luz prendida.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

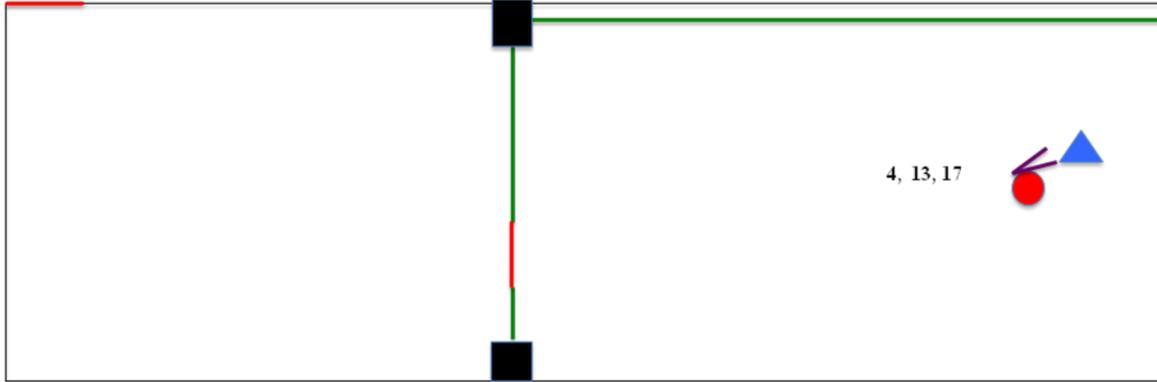
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10 pp de mujer, 8 y 5 planos detalle). Faltaría meter el plano 4 de la Escena 4. Total: 12 planos



(mini master)

4

Primer plano de Tomás que le quita la bolsa

13

Primer plano de Tomás que reacciona y dispara. Luz prendida.

17

Primer plano de Tomás agarrándose con dolor la herida. Luz prendida.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

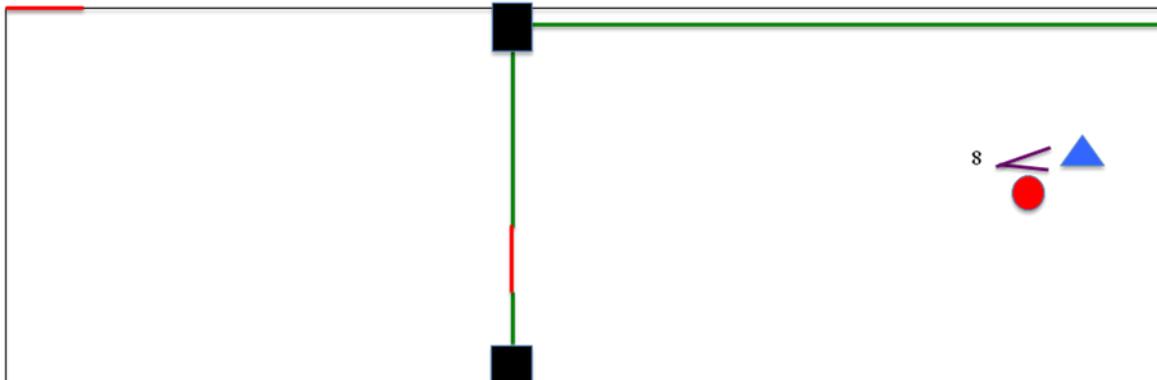
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10 pp de mujer, 8 y 5 planos detalle). Faltaría meter el plano 4 de la Escena 4. Total: 12 planos



8

Plano Detalle del cuchillo cayendo al piso y la mujer tratando de alcanzarlo con su pie.

Este plano detalle se hace con las luces del cuarto apagándose y cuando están apagadas y solo hay la luz del pasillo que pasa a través de la puerta. En este último caso, solo se hace la parte en que ella trata de alcanzar el cuchillo con su pie.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

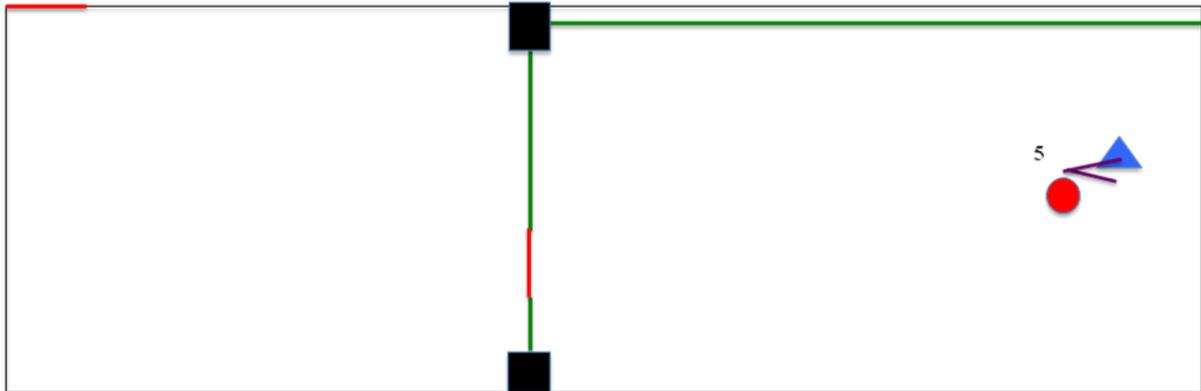
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4a / Cuarto Int-Noc

Planos: 1, 6, 3 y 18, 4 y 13 y 17, (2 y 10 pp de mujer; 8 y 5 planos detalle). Faltaría meter el plano 4 de la Escena 4. Total: 12 planos



5

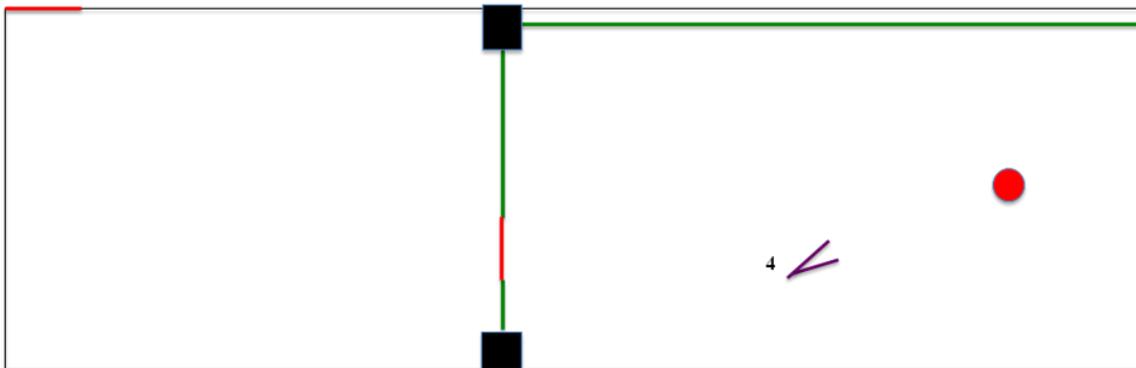
Plano Detalle del revólver de Tomás.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4 / Cuarto Int-Noc

Planos: 1a, 1b, 1c, [15 de la Escena 4^a; planos 10 y 9 de la Escena 4b; y 11, 12 de la Escena 4a] 2 y 9, 3 y 7, 5, 11, 12, 14, 13 (8 y 10 planos detalle). Total: 19 planos



4

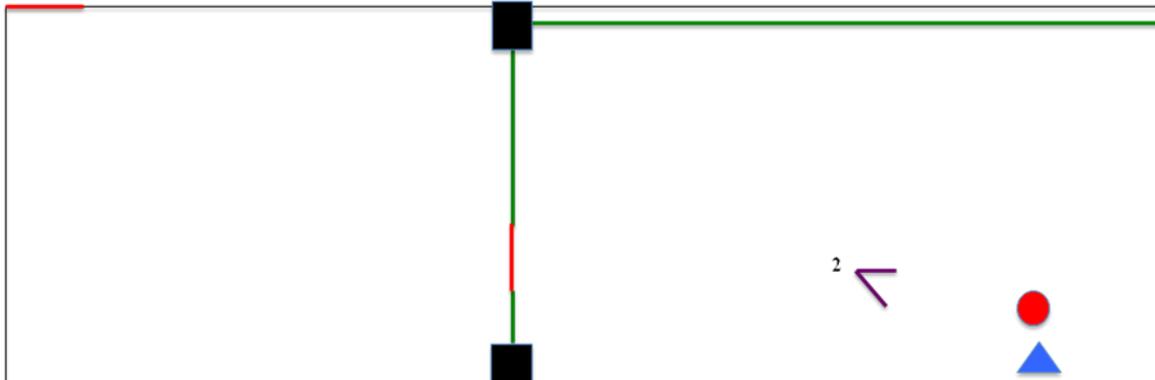
Plano entero de La Mujer sentada en la silla, sola.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos



2

(Míni máster)

Plano general de Tomás y La Mujer, él le quita la cuerda y se recuesta de la pared. Ella se levanta, va hacia la puerta y toma el celular. Tomás se desliza por la pared y cae al piso. La Mujer se arrodilla frente a él.

La Mujer ve, al final de la escena, a Tomás durante unos segundos.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

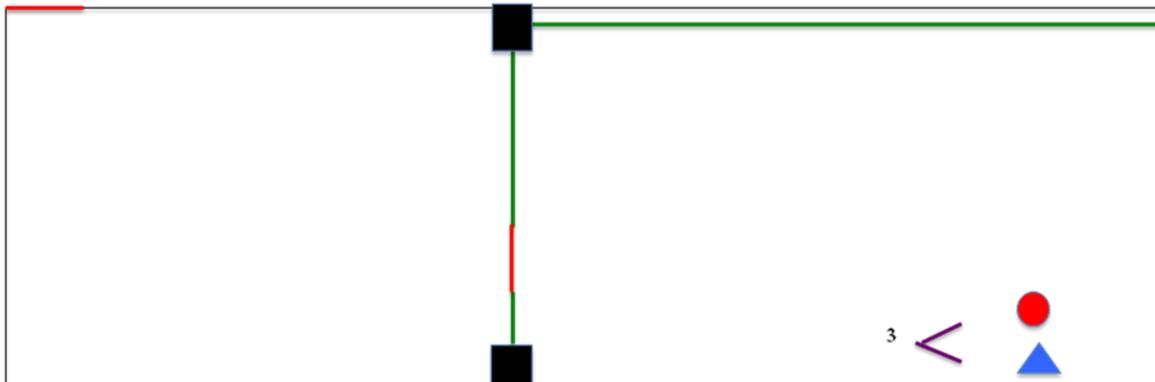
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos



3

(Máster)

Two shot de La Mujer que se arrodilla frente a Tomás. Hablan, la Mujer lo deja solo y sale del cuadro, Tomás se ve en el espejo y suelta la pulsera.

LEYENDA

ZETA

EQUIS

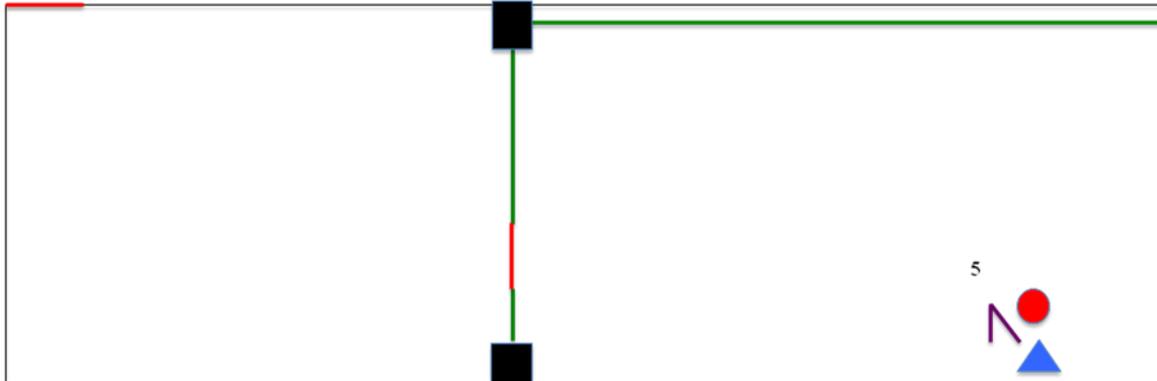
LA MUJER

TOMÁS

Ángulo de la cámara

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos



5

(Mini máster)
Contraplano. Close up de Tomás

LEYENDA



ZETA



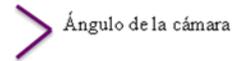
EQUIS



LA MUJER



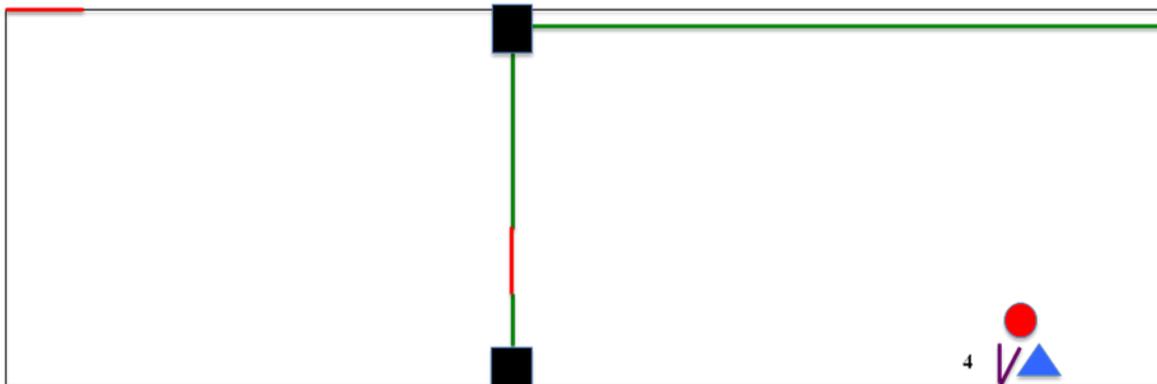
TOMÁS



Ángulo de la cámara

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos



4

(Mini máster)
Close up de La Mujer que se arrodilla frente a Tomás, habla por teléfono. Suelta la pulsera, lo apunta con el revólver, habla con él, se para y se va.

LEYENDA



ZETA



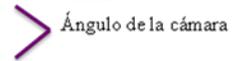
EQUIS



LA MUJER



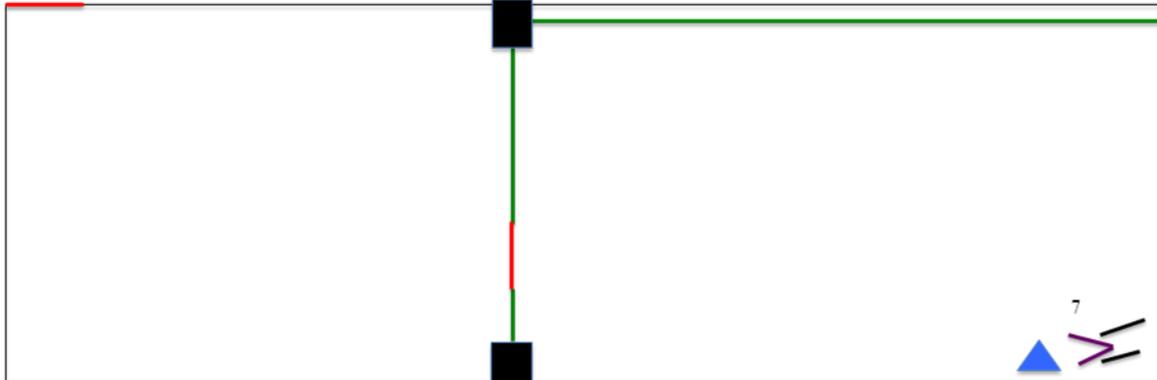
TOMÁS



Ángulo de la cámara

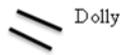
ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos



7

Dolly in de Primer plano de Tomás viendo el espejo.



Dolly

LEYENDA



ZETA



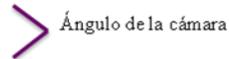
EQUIS



LA MUJER



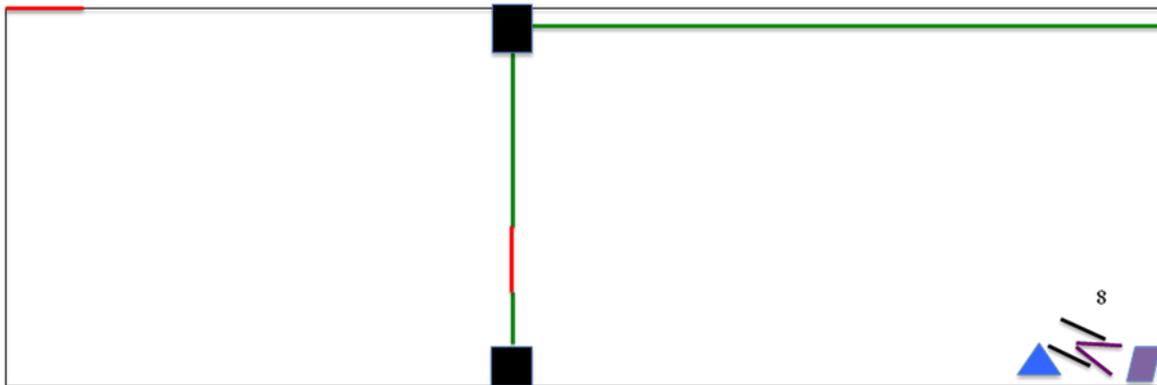
TOMÁS



Ángulo de la cámara

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos

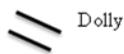


8

Dolly in de Primer plano de Tomás viéndose en el espejo.



Espejo



Dolly

LEYENDA



ZETA



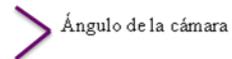
EQUIS



LA MUJER



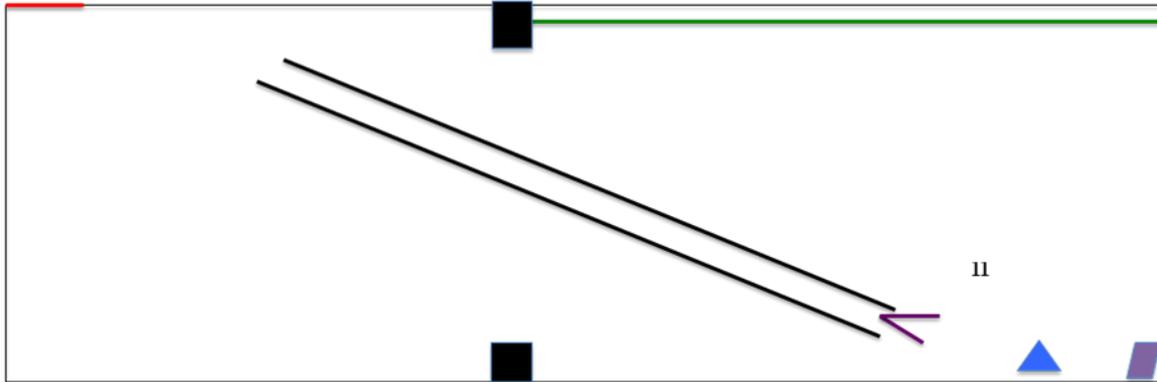
TOMÁS



Ángulo de la cámara

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos



11

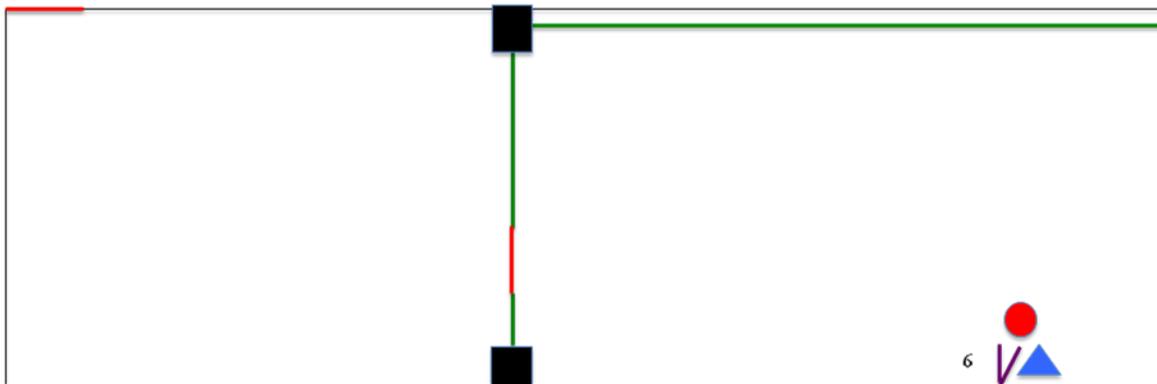
Dolly back de Tomás recostado de la pared.

LEYENDA

-  Espejo
-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

ESC 4b / Cuarto Int-Noc

Planos: 2, 3, 5, 4, 7, 8, 11 (Detalles de 6 de Escena 4b. 5, 8, 14,16 de la Escena 4a). Total: 12 planos



6

Plano detalle de la pulsera que cae al piso, Tomás la agarra y la suelta.

LEYENDA

-  ZETA
-  EQUIS
-  LA MUJER
-  TOMÁS
-  Ángulo de la cámara

18. Ficha técnica

Dirección ----- José Ignacio Pardo.
 Producción General ----- Yessenia Hernández.
 Dirección de Fotografía ----- Raoul Held.
 Dirección de Arte ----- Stefania Straga Perroni y Francisco Young.
 Producción de Campo ----- Anabella Mellior.
 Escenografía ----- Francisco Young.
 Vestuario ----- Stefania Straga Perroni.
 Maquillaje ----- Graziela Da Silva.
 Script ----- Orangel Lugo.
 Guión ----- José Ignacio Pardo.
 Edición ----- José Luis Abrego.

Asistencias:

Asistencia de dirección ----- María Milagros Sánchez.
 Asistencia de arte ----- Carolina Trujillo.
 Gaffer 1 ----- Pedro Villalba.
 Gaffer 2 ----- Claudio Pérez.
 Gaffer 3 ----- Luis Ramón Duque.

Técnicos:

Operador de cámara ----- Denis Nieves.
 Asistente de cámara ----- David Hernández.
 Foquista ----- Carlos Cuenca.
 Media Manager ----- Anabella Mellior.
 Operador de maquinaria ----- Denis Nieves.
 Electricista 1 ----- Pedro Villalba.
 Electricista 2 ----- Claudio Pérez.
 Electricista 3 ----- Luis Ramón Duque.

Casting:

Tomás ----- Marcos Moreno.
 Equis ----- José Medina.
 Zeta ----- Nelio de Abreu.
 La Mujer ----- Carla Mariña Díaz.
 Ángela (fotografía) ----- Eugenia Stevenson.
 Ángela (voz en off) ----- Fabiola Ferrero.

19. Presupuesto

Para la elaboración del presupuesto del presente proyecto fueron consultadas las casas productoras venezolanas: *Demoor Movie* y *El Living* que, de acuerdo a la cantidad de talentos, equipo técnico, personal, días de grabación y viáticos, hicieron un cálculo de los costos reales de esta producción en el mercado audiovisual.

Demoor Movie es una productora fundada en el año 1.996 que cuenta con un amplio equipo de trabajo, talentos y alianzas con compañías internacionales y se ha consolidado como una de las empresas más influyentes en el país. La gestión del presupuesto, hecha a través de una de sus productoras: Mayte Calzacorta, dio un total de 561 millones como costo aproximado del presente cortometraje.

Por otra parte, El Living es una empresa dedicada a la producción de servicios de comunicación, especialmente en el área de comerciales para cine y televisión, con una especial inclinación hacia las artes y el diseño. Su productor ejecutivo, Rafael Ponce, realizó un cálculo basado en los mismos ítems, lo cual dio un total de 600 millones como inversión final en la pre, pro y postproducción del proyecto.

Con un margen de diferencia aproximado de 7,5 millones entre ambas casas productoras y un cálculo basado en las mismas variables, sin incluir el IVA, se determinó el valor de cada equipo, persona y objeto presente durante la preproducción, el rodaje y la edición.

A continuación, en las siguientes páginas, se puede observar el desglose de los gastos deducidos por ambas empresas, comenzando por Demoor Movie y seguida por El Living.

Contactos:

Demoor Movie: Centro Comercial Los Samanes, piso 4. Oficina 401-b. Teléfonos: 9432769 y 9451219.

El Living: Centro Comercial Automercado. Nivel Mezanina. Oficina A-2. Las Mercedes. Teléfonos: 9931984 y 9934407.



Cliente	Cortometraje UCAB Tesis
Atención	
Producto	
Versión(es)	
Duración	1 DE 20 SG.
Fecha	28/08/2012
Revisión #	1

Presupuesto	9070
Archivo	
Estudio	
Locación	3 DÍAS
Total de días	3 DÍAS
Formato film.	RED
Formato Post-	BETACAM
Director	

AFILIADO A LA CAMARA DE LA INDUSTRIA DE CINE Y EL VIDEOTAPE

A.- PRE-PRODUCCION

A.1	Búsqueda de locaciones	Bs F	1.500,00
A.2	Pruebas fotográficas / video	Bs F	NO INCLUYE
A.3	Movilización / viáticos	Bs F	2.500,00
A.4	Story board / shooting	Bs F	3.000,00
A.5	Casting	Bs F	5.000,00
A.6	Gastos de pre-producción	Bs F	3.500,00
A.7	Pago de talentos	Bs F	22.500,00
	Sub-total Pre-Producción	Bs F	38.000,00

B.- HONORARIOS

B. 1	Director	Bs F	60.000,00
B. 2	Asistente de dirección	Bs F	16.500,00
B. 3	Coordinador de producción	Bs F	5.500,00
B. 4	Director de fotografía	Bs F	25.500,00
B. 5	Director de arte	Bs F	51.000,00
B. 6	Productor General	Bs F	21.000,00
B. 7	Asistente(s) de producción (1)	Bs F	NO INCLUYE
B. 8	Vestuarista	Bs F	12.000,00
B.9	Maquillaje	Bs F	9.000,00
B.10	Utilero	Bs F	9.000,00
B.11	Director de postproducción	Bs F	5.500,00
B.12	Maquillador de alimentos	Bs F	NO INCLUYE
B.13	Personal técnico	Bs F	31.500,00
B.14	Sonidista	Bs F	10.500,00
	Sub-total Honorarios	Bs F	261.500,00



Cliente	Cortometraje UCAB Tesis
Atención	
Producto	
Versión(es)	
Duración	1 DE 20 SG.
Fecha	28/08/2012
Revisión #	1

Presupuesto	9070
Archivo	
Estudio	
Locación	3 DÍAS
Total de días	3 DÍAS
Formato film.	RED
Formato Post-	BETACAM
Director	

C.- PRODUCCION

C.1	Alquiler de locaciones / Permisología	Bs F	20.000,00
C.2	Alquiler de estudio (1 Día)	Bs F	NO INCLUYE
C.3	Escenografía Montaje y Desmontaje	Bs F	18.000,00
C.4	Alquiler de Utilería	Bs F	10.000,00
C.5	Efectos Especiales	Bs F	NO INCLUYE
C.6	Dummies o Artes especiales	Bs F	NO INCLUYE
C.7	Alquiler de vestuario	Bs F	6.000,00
C.8	Movilización/estacionamientos	Bs F	3.500,00
C.9	Pasajes y Hospedajes	Bs F	NO INCLUYE
C.10	Comidas y atención en el set	Bs F	49.500,00
C.11	Cámara y acces	Bs F	24.000,00
C.12	Dollies y/o Gruas 1 día	Bs F	4.500, 00
C.13	Equipos de Iluminación	Bs F	45.000,00
C.14	Sonido Directo	Bs F	NO INCLUYE
C.15	Seguros Personal y Equipo	Bs F	NO INCLUYE
C.16	Planta eléctrica (1 día)	Bs F	6.000,00
C.17	** Material Virgen XXXX pies	Bs F	NO INCLUYE
C.18	Misc. de producción y lentes adic.	Bs F	NO INCLUYE
C.19	Motor-home x Día	Bs F	NO INCLUYE
Sub-total Producción		Bs F	182.000,00



Cliente	Cortometraje UCAB Tesis
Atención	
Producto	
Versión(es)	
Duración	1 DE 20 SG.
Fecha	28/08/2012
Revisión #	1

Presupuesto	9070
Archivo	
Estudio	
Locación	3 DÍAS
Total de días	3 DÍAS
Formato film.	RED
Formato Post-Director	BETACAM

D.- POST-PRODUCCION

D-1	**	Laboratorio	Bs F	NO INCLUYE
D-2	**	Scratch	Bs F	NO INCLUYE
D-3		Edicion Off-line	Bs F	2.500,00
D-4		Post-Produccion On-line	Bs F	3.000,00
D-5		Ilustracion Electronica	Bs F	NO INCLUYE
D-6		Animacion 2-D	Bs F	NO INCLUYE
D-7		Animacion 3-D	Bs F	NO INCLUYE
D-8	**	Preparación del material	Bs F	NO INCLUYE
D-9		Música y locución x 1 año	Bs F	NO INCLUYE
D-10		Copias Video 1 betacam	Bs F	850,00
D-11		Copias Cine	Bs F	NO INCLUYE
D-12		FOTO FIJA	Bs F	NO INCLUYE
Sub-total Post-Producción			Bs F	6.350,00

SUB-TOTAL	Bs F	487.850,00
MARK-UP	Bs F	73.177,50
GRAN TOTAL	Bs F	561.027,50

IVA

NO INCLUYE



Actividad	Costo diario	Días	Num de personas	Total en Bs.
Preproducción				
Elaboración del guión	No aplica	No aplica	No aplica	5.000,00
Storyboard	No aplica	No aplica	No aplica	10.000,00
Visita de locaciones	No aplica	No aplica	No aplica	3.000,00
Casting	No aplica	No aplica	No aplica	8.000,00
Viáticos	No aplica	No aplica	No aplica	4.000,00
Gastos de preproducción	No aplica	No aplica	No aplica	2.500,00
Subtotal de preproducción				32.500,00
Producción				
Director	15.000,00	3	1	45.000,00
Productor	8.000,00	3	1	24.000,00
Productor de campo	6.000,00	3	1	18.000,00
Director de arte	7.500,00	3	2	45.000,00
Director de fotografía	10.000,00	3	1	30.000,00
Técnicos/Camarógrafo	3.000,00	3	6	54.000,00
Sonidista	5.000,00	3	1	15.000,00
Asistentes por departamento	4.000,00	3	3	36.000,00
Vestuarista	5.000,00	3	1	15.000,00
Maquillaje	5.000,00	3	1	15.000,00
Construcción escenografía	15.000,00	No aplica	No aplica	15.000,00
Utilero	4.000,00	3	1	12.000,00
Viáticos	15.000,00	3	No aplica	15.000,00
Alquiler de cámara	8.000,00	3	No aplica	24.000,00
Alquiler de luces	15.000,00	3	No aplica	45.000,00
Alquiler de maquinaria	5.000,00	3	No aplica	15.000,00
Alquiler de locaciones	12.500,00	3	No aplica	37.500,00
Permisología	3.500,00	No aplica	No aplica	3.500,00
Gastos varios	15.000,00	No aplica	No aplica	15.000,00
Subtotal de producción				479.000,00
Postproducción				
Edición	20.000,00	No aplica	1	20.000,00
Colorización	8.000,00	No aplica	1	8.000,00
Musicalización	10.000,00	No aplica	1	10.000,00
Gastos de materiales	4.000,00	No aplica	No aplica	4.000,00
Subtotal de postproducción				42.000,00
TOTAL				553.500,00

20. Análisis de costos

El costo real del presente proyecto en el mercado hubiese sido imposible de cubrir por parte de sus dos realizadores; afortunadamente, gracias al patrocinio de las empresas Cinemateriales (Anexo A), David & Joseph (Anexo B) y El Budare (Anexo C) en cuanto a los equipos y el catering; además del trabajo ad honorem de la mayoría del equipo técnico o el cobro simbólico por parte de algunos miembros, el costo real del cortometraje fue considerablemente menor a las cifras suministradas por las casas productoras Demoor Movie y El Living con un total de 57.200 Bolívares invertidos en su realización: esto, tomando en cuenta las tres etapas de preproducción, producción y postproducción, incluyendo los gastos de impresión, empastado y encuadernación del tomo.

El ahorro en cuanto a la exoneración del pago de los equipos y la comida fue de un total de 75.000 Bolívares por cifras suministradas por las empresas patrocinantes, divididas de esta manera: Cinemateriales con un aporte de 45.000 Bs en cuanto a la cámara, luces, maquinaria y transporte de los equipos a la locación; David&Joseph con 10.000 Bs. con el préstamo de la microfónica usada en la grabación y, finalmente, El Budare con 15.000 Bs. invertidos en tres comidas para todo el equipo de producción, durante los tres días de rodaje.

En el siguiente cuadro, se presenta el desglose de costos reales que llevó el proyecto:

Tabla 13
Análisis de Costos

Etapa	Actividades	Costo total
Preproducción	Gastos de transporte	300,00
	Reuniones	200,00
	Vestuario y accesorios	1.700,00
	Escenografía	6.000,00
	Materiales varios	300,00
Sub-total de preproducción		8.500,00
	Alquiler de cámara	Exonerado
	Alquiler de luces	Exonerado
	Alquiler de maquinaria	Exonerado

Producción	Alquiler de microfonía	Exonerado
	Alquiler de locación	700,00
	Catering	Exonerado
	Viáticos de transporte	2.500,00
	Bebidas y alimentos varios	5.000,00
	Gastos extra	1.500,00
Sub-total de producción		9.700,00
Honorarios de producción	Director	Exonerado
	Asistente de dirección	Exonerado
	Productor	Exonerado
	Productor de campo	Exonerado
	Guionista	Exonerado
	Directores de arte	1.000,00
	Asistente de dirección de arte	Exonerado
	Vestuarista	Exonerado
	Escenógrafo	1.000,00
	Director de fotografía	Exonerado
	Gaffer y electricistas (3)	6.000,00
	Sonidista (3)	2.000,00
	Operador de cámara y maquinaria (2)	4.000,00
	Asistente de cámara: foquista	2.000,00
	Media Manager	Exonerado
	Script	Exonerado
Maquilladora	5.700,00	
Talento principal	6.000,00	
Talentos secundarios	Exonerado	
Sub-total de honorarios de la producción		27.700,00
Postproducción	Edición	10.000,00
	Colorización	Exonerado
	Gastos varios	200,00
Sub-total de postproducción		10.200,00
Realización del tomo	Impresión	800,00
	Encuadernación y empastado	400,00
	Gastos varios	100,00
Sub-total de la realización del tomo		1.300,00
TOTAL		57.200,00

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El presente trabajo de grado constituye el fin de una etapa y el inicio de otra. Como estudiantes, representa la finalización del período universitario; y como profesionales, el inicio de la carrera como licenciados en Comunicación Social, mención Artes Audiovisuales de la Universidad Católica Andrés Bello.

El reto de grabar un cortometraje de ficción basado en el estilo del director norteamericano David Fincher, quien se caracteriza entre otros aspectos, por su nivel de detalles y buscar la perfección en sus películas, es un proyecto difícil de alcanzar; además de las limitaciones de tiempo y lo costoso que resulta su realización; pero gracias a los conocimientos adquiridos, el apoyo invaluable de profesores, amigos, personas del medio y empresas decididas a apoyar a los nuevos talentos, se ha podido cristalizar este sueño que muchos no creían posible. La clave está en tener una buena organización, perseverancia y muy especialmente el trabajo en equipo: factores que constituyen la fórmula del éxito.

“Mía” es una meta alcanzada que representa los primeros pasos de sus realizadores en el mundo cinematográfico: un camino apasionante lleno de aprendizajes y tropiezos que fue recorrido a lo largo de este último año de carrera.

A los futuros tesistas: “querer es poder”. A veces, la terquedad resulta un aspecto favorable a la hora de lograr los objetivos, dar siempre lo mejor de sí mismos y creer, aun cuando nadie más lo haga, en su talento y futuro proyecto, no solo a nivel universitario sino en la vida en general.

BIBLIOGRAFÍA

- BBC One (2011, 9 de diciembre). *David Fincher Interview - Film 2011 With Claudia Winkleman* [video en línea] Recuperado el día 20 de diciembre de 2011 de <http://www.youtube.com/watch?v=7ITrWku8Qn4>.
- Berardinelli, J. (2011). *Aliens 3*. [Homepage de Reelviews]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de http://www.reelviews.net/php_review_template.php?identifier=396
- Berardinelli, J. (2011). *Seven*. [Homepage de Reelviews]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de http://www.reelviews.net/php_review_template.php?identifier=740
- Berardinelli, J. (2011). *The Curious Case of Benjamin Button*. [Homepage de Reelviews]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de http://www.reelviews.net/php_review_template.php?identifier=1430
- Berardinelli, J. (2011). *Zodiac*. [Homepage de Reelviews]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de http://www.reelviews.net/php_review_template.php?identifier=494
- Berardinelli, J. (2011, 20 de diciembre). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de Reelviews]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de http://www.reelviews.net/php_review_template.php?identifier=2398
- British Academy of Film and Television Arts. BAFTA. (2012, 1 de julio) Short Film & Short Animation Awards, 2011) . [Homepage]. Recuperado el día 20 de julio de 2012 de <https://www.bafta.org/film/awards/short-film-short-animation,2338,BA.html>
- Denby, D. (2011). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de The New Yorker]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de http://www.newyorker.com/arts/reviews/film/the_girl_with_the_dragon_tattoo_fincher
- Directors Dialogue. (2010, 17 de octubre). *The Social Network - David Fincher Interview Part 1*. [video en línea] Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://www.youtube.com/watch?v=zqU4IEkNokk>.
- Canby, V. (1992, 22 de mayo). *Aliens 3*. [Homepage de New York Times]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9E0CEFD9173EF931A15756C0A964958260>
- Chang, J. (2010, 21 de septiembre). *The Social Network*. [Homepage de Variety]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.variety.com/review/VE1117943655?refcatid=31>

- Chang, J. (2011, 13 de diciembre). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de Variety]. Recuperado el día 22 de diciembre de 2011 de <http://www.variety.com/review/VE1117946739/>
- Clinton, P. (2002, 29 de marzo). *Panic Room*. [Homepage de CNN]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de http://articles.cnn.com/2002-03-29/entertainment/review.panic.room_1_meg-altman-arthur-max-panic-room?_s=PM:SHOWBIZ
- Cooper, P. y Dancyger, K. (1998). *El Guión de Cortometraje*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Segunda Edición. Editorial Fundación Antonio de Nebrija. Madrid España.
- Corliss, R. (2008, 24 de diciembre). *The Curious Case of Benjamin Button*. [Homepage de la revista Times]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1868288_1868293_1868401,00.html
- Court Métrage Festival de Cannes. (2012, 26 de mayo) *Regulations for the Short Film Corner Registration, 2012*. [Homepage]. Recuperado el día 30 de mayo de 2012 de <http://www.cannescourtmetrage.com/en/reglement>
- Denby, D. (2010). *The Social Network*. [Homepage de The New Yorker]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de http://www.newyorker.com/arts/reviews/film/the_social_network_fincher
- Ebert, R. (2011, 18 de julio). *Seven*. [Homepage del diario Chicago Sun-times]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19950922/REVIEWS/509220305/1023>
- Ebert, R. (2007, 24 de agosto). *Panic Room*. [Homepage del diario Chicago Sun-Times]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070823/REVIEWS/708230308>
- Edelstein, D. (2010, 1 de octubre). *The Social Network*. [Homepage del New York Magazine]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://nymag.com/movies/reviews/68725/>
- Filmaffinity. (2010). *The Social Network*. [Homepage]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.filmaffinity.com/es/film577699.html>
- Filmaffinity. (2007) *Panic Room*. [Homepage]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de <http://www.filmaffinity.com/es/film300908.html>
- Freer, I. (2009, 16 de febrero) *The Curious Case Of Benjamin Button*. [Homepage de la revista Empire]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.empireonline.com/reviews/ReviewComplete.asp?FID=10606&page=3>

- Gleiberman, O. (1992, 29 de mayo). *Aliens 3* [Homepage de Entertainment Weekly]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://www.ew.com/ew/article/0,,310619,00.html>
- Gleiberman, O. (2012, 3 de enero). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de Entertainment Weekly]. Recuperado el día 22 de enero de 2012 de http://www.ew.com/ew/article/0,,20483133_20518628,00.html
- Gubern, R. (2001), *Historia del Cine*. Primera Edición. Editorial Lumen. Barcelona, España.
- Honeycutt, K. (2010, 10 de diciembre). *The Social Network*. [Homepage de The Hollywood Reporter]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.hollywoodreporter.com/review/social-network-film-review-6050>
- Hornaday, A. (2010, 1 de octubre). *The Social Network*. [Homepage del Washington Post]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.washingtonpost.com/gog/movies/the-social-network,1159821/critic-review.html>
- Howe, D. (1995, 22 de septiembre). *Seven*. [Homepage del Washington Post]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/sevenrhowe_c02e6b.htm
- Irving, D. y Rea, P. (2010). *Cortos en Cine y Vídeo. Producción y Dirección*. Ediciones Omega, S.A. Barcelona, España.
- Jeanne, R. y Ford, Ch. (1993) *Historia Ilustrada del Cine*. Sexta Edición. Alianza Editorial. Madrid, España.
- LaSalle, M. (2002, 29 de marzo). *Panic Room*. [Homepage The Daily San Francisco Chronicle]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de <http://www.sfgate.com/movies/article/Panic-attack-Foster-at-her-best-in-mindless-2860032.php>
- LaSalle, M. (2010, 1 de octubre). *The Social Network*. [Homepage The Daily San Francisco Chronicle]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.sfgate.com/movies/article/Review-The-Social-Network-3172465.php>
- Martinez, E y Sánchez, S. (1997). *El cine antes del cine. Los antecedentes del cine*. [Homepage]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cineprecine.htm>
- Maslin, J. (1997, 12 de septiembre). *The Game*. [Homepage de The New York Times.]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9E06E3D71339F931A2575AC0A961958260>

- McCarthy, T. (1997). *The Game*. [Homepage de Variety]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://www.variety.com/search/?key=Tom%20McCarthy%20by%20the%20game%201997>
- McCarthy, T. (2011, 13 de diciembre). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de The Hollywood Reporter]. Recuperado el día 22 de diciembre de 2011 de <http://www.hollywoodreporter.com/review/girl-with-the-dragon-tattoo-rooney-mara-daniel-craig-david-fincher-272649>
- Morgenstern, J. (2010, 30 de septiembre). *The Social Network*. [Homepage del Wall Street Journal]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://online.wsj.com/article/SB10001424052748704483004575523822326312414.html>
- Morris, W. (1999, 4 de junio). *Fight Club*. [Homepage The Daily San Francisco Chronicle]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de <http://www.sfgate.com/news /article /Going-ape-3081067.php>
- O'Hehir, A. (1999, 15 de octubre). *Fight Club*. [Homepage de la revista Salon]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de http://www.salon.com/1999/10/15/fight_club_2/
- Ramos, J. y Marimón, J. (2002). *Diccionario del Guión Audiovisual*. Editorial Océano S.A. Barcelona, España.
- Rickey, C. (2010, 26 de diciembre). *The Social Network*. [Homepage del Philadelphia Inquirer]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de http://articles.philly.com/2010-12-26/entertainment/26356698_1_scott-pilgrim-bening-and-julianne-moore-modern-romance
- Rodrigo, P. (1967). *Enciclopedia del Cine*. Primera Edición. De Gasso Hnos. Editores. Barcelona, España.
- Rodríguez, R. (2010, 29 de septiembre). *The Social Network*. [Homepage del Miami Herald]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.miami.com/039the-social-network039-pg-13-article-0>
- Rooney, D. (1999, 12 de septiembre). *Fight Club*. [Homepage de Variety]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de <http://www.variety.com/review/ VE1117752116/>
- Rosenbaum, J. (2007, 2 de septiembre). *Seven*. [Homepage del Chicago Reader]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://www.chicagoreader.com/chicago/seven/Film?oid=1068157>
- Swallow, J. (2003). *Dark Eye The Films of David Fincher*. Reynolds & Hearn Ltd. Londres. Inglaterra.

- Scott, A. (2002, 29 de marzo). *Panic Room*. [Homepage de The New York Times]. Recuperado el día 21 de octubre de 2011 de <http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9905E1D91E3BF93AA15750C0A9649C8B63>
- Scott, A. (2011, 19 de diciembre). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de The New York Times]. Recuperado el día 22 de diciembre de 2011 de <http://movies.nytimes.com/2011/12/20/movies/the-girl-with-dragon-tattoo-movie-review.html>
- Stevens, D. (2010, 30 de septiembre). *The Social Network*. [Homepage de la revista Slate]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de http://www.slate.com/articles/arts/movies/2010/09/joyless_dweeb.html
- Stevens, D. (2011, 20 de diciembre). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de la revista Slate]. Recuperado el día 22 de diciembre de 2011 de http://www.slate.com/articles/arts/movies/2011/12/the_girl_with_the_dragon_tattoo_2001_david_fincher_s_voyeuristic_shallow_adaptation_fails_to_transcend_its_source_material_.html
- The Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (2011) *Reglas Especiales para los Premios del Cine Corto*. (Rule Nineteen: Short Films Awards) Definición de cortometraje. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/85aa_shorts_entry_form.pdf
- Thomson, D. (1997, 12 de septiembre). *The Game*. [Homepage de The Washington Post]. Recuperado el día 20 de octubre de 2011 de <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/review97/gamehowe.htm>
- Travers, P. (2010, 30 de septiembre). *The Social Network*. [Homepage de la revista Rolling Stone]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.rollingstone.com/movies/reviews/the-social-network-20100930>
- Travers, P. (2011, 22 de diciembre). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de la revista Rolling Stone]. Recuperado el día 22 de diciembre de 2011 de <http://www.rollingstone.com/movies/reviews/the-girl-with-the-dragon-tattoo-20111222>
- Valdivieso, L. (2002). Guía de Artes Audiovisuales. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas.
- Wise, D. (2010, 28 de octubre). *The Social Network*. [Homepage de Empire Magazine]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.empireonline.com.au/reviews/films/2010/10/social-network,-the/review/>
- Wise, D. (2011). *Girl with the Dragon Tattoo*. [Homepage de Empire Magazine]. Recuperado el día 22 de octubre de 2011 de <http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?FID=137111>

GLOSARIO

ATL: Sobre la línea (*above the line*) se refiere, en cuanto al equipo de producción de un proyecto audiovisual, al director, productor, guionista, directores de arte, fotografía y los talentos principales. Se le conoce por la expresión “donde está el dinero” (*where the money is*) por lo que se refiere al personal artístico de una obra audiovisual, los creadores de la idea y la visión que se verá reflejada en la pantalla.

BTL: Por debajo de la línea (*below the line*). En esta categoría se encuentra el resto del equipo técnico: electricistas, lumineros, operadores, utileros y extras. Se refiere a la parte del personal que ejecuta la visión de los ATL.

Corte In: corte que muestra específicamente un detalle. Puede ser usado como un truco de edición o para generar una determinada emoción dentro de una escena.

Corte Out: corte para hacer una transición de una escena a otra.

Croma Key: (en inglés *Chroma Key*) es una técnica que consiste en extraer un color de la imagen (por lo general, verde o azul) y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen, con la ayuda de un equipo especializado. Esto se realiza cuando la grabación en el espacio real que se quiere resulta muy difícil de construir o demasiado costosa.

Dolly: (en inglés *Camera Dolly*) es un equipo especializado y diseñado para crear movimientos y desplazamientos suaves de cámara. La cámara es montada sobre el dolly y el operador, foquista o asistente, por lo general, se montan en el aparato para manejarlo.

Drum 'n' bass: (En inglés, contracción de *Drum and bass*) es un tipo de música electrónica que surgió en Inglaterra a principios de los años 1990. El género se caracteriza por los breaks acelerados combinados con poderosas líneas de bajo.

Flashback: Salto atrás en el tiempo. Es una técnica que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando con momentos distintos y trasladando la acción al pasado. Se utiliza para

añadir suspenso a una historia, para aclarar un evento o para desarrollar más profundamente el carácter de un personaje.

Film Noir: es un género cinematográfico que se desarrolló en Estados Unidos durante la década de 1940 y 1950. Caracterizado por presentar una sociedad violenta, cínica y corrupta que amenaza a los personajes dentro de un ambiente de pesimismo fatalista. Los finales suelen ser agrídulces cuando no presentan directamente el fracaso del protagonista. Otro punto característico es la presencia de la *femme fatale*, la mujer fatal que, aparentemente inofensiva, puede conducir a sus víctimas al peligro o a la muerte.

Intercutting: (Conocido también como *intercut* o intercorte) Sirve para entrecortar dos o más escenas entre sí sin necesidad de escribir un nuevo encabezamiento para las mismas. Normalmente se usa al escribir, en el guión, una llamada telefónica. Por ejemplo, dos personajes mantienen una conversación, y sin necesidad de describir constantemente las localizaciones en las que se encuentra cada uno, se usa el intercorte para dar a entender que ambas irán intercalándose.

Paneo: es el movimiento más simple de lograr. La cámara no se mueve: sujeta a un trípode realiza un movimiento de rotación sobre su eje de manera horizontal. Su función es generalmente descriptiva.

Plot Point: Punto de giro. En guión, se refiere a cuando un acontecimiento cambia radicalmente la situación para sus personajes.

Shot List: lista dada al equipo de producción que indica la secuencia de las escenas que se grabarán durante el día.

Soundtrack: es la banda sonora del proyecto audiovisual. Desde un punto de vista musical, se entiende como aquella música tanto vocal como instrumental compuesta expresamente para una película, cumpliendo con la función de potenciar aquellas emociones que las imágenes por sí solas no son capaces de expresar.

Staff: Grupo de personas o empleados de un proyecto o empresa.

Steadycam: es el nombre comercial del primer estabilizador de cámara, consistente en un sistema de suspensión y brazo recto con soporte para la cámara y sistema de contrapesos. Compensa los movimientos del operador, mostrando imágenes similares al punto de vista subjetivo del personaje

Thriller: género cinematográfico de suspenso. El término inglés *thriller* deriva del verbo *thrill*: asustar, estremecer, emocionar. Una película de suspenso es básicamente una historia de intriga que se caracteriza por tener ritmo rápido, acción, héroes ingeniosos y villanos poderosos e influyentes

Tilt: técnica cinematográfica en la que una cámara estacionaria rota de manera vertical.

Travelling: desplazamiento que se realiza frecuentemente sobre un pequeño vagón que rueda sobre unas vías, a fin de asegurar la máxima suavidad de movimiento. A menudo, se desplaza la cámara con las manos y andando, para conferir una impresión más realista a las imágenes.

Twist: giro en el argumento de una historia literaria o cinematográfica en el que se presenta un vuelco abrupto e inesperado en la situación descrita. Se presenta con más frecuencia cerca del final de la obra, pero también puede encontrarse hacia la mitad. Estos giros cambian dramáticamente el objetivo de los personajes.

Widescreen: (pantalla panorámica o pantalla ancha) cualquier formato de imagen con relación de aspecto mayor que 4:3, estándar de la academia utilizado por la televisión analógica estándar.

Zoom: es la función o utilidad que permite acercar o alejar una imagen.