



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

NÉMESIS

**CORTOMETRAJE CON ELEMENTOS DE *FASHION FILM*
INSPIRADO EN LA ESTÉTICA DE ALFRED HITCHCOCK**

COLMENÁREZ MÉNDEZ, Alexandra
FERRO RODRÍGUEZ, Angie
ZERPA CORREA, Ariana

TUTOR
SERRANO, Arturo

Caracas, abril de 2015



*“Dales placer, el mismo placer que
sienten al despertar de una pesadilla”.*

Alfred Hitchcock

AGRADECIMIENTOS

A nuestros padres, familiares y a cada una de las personas que han servido de inspiración y nos han apoyado durante este proceso. Al diseñador Nimrod Fonseca por su colaboración e inspiración. A todo el elenco y *crew* que formó parte del rodaje por siempre estar dispuestos y comprometidos con el proyecto. A la orientación y tutoría de Arturo Serrano que contribuyó con el proceso creativo. A Dios principalmente por brindarnos la fortaleza necesaria para lidiar con los momentos más difíciles. A nuestra mayor inspiración, Alfred Hitchcock, por ser fuente de conocimientos que nos guiaron para la realización del *film*.

El trabajo que hoy hemos logrado se lo debemos principalmente a ustedes. A cada uno de los aciertos y desaciertos que hemos cometido a lo largo de nuestra carrera, los cuales nos ayudaron a ser quienes somos hoy en día.

Finalmente, a nuestra casa de estudios, la Universidad Católica Andrés Bello, en donde aprendimos a ser verdaderas profesionales y en donde hemos construido el camino para poder alcanzar nuestros sueños.

ÍNDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN.....	6
II. MARCO REFERENCIAL.....	7
1. EL CINE DE ALFRED HITCHCOCK	7
1.1 La Narrativa en los <i>Thrillers</i> Psicológicos De Alfred Hitchcock.....	7
1.1.1 El suspense en el cine de Alfred Hitchcock	9
1.1.2 Conflicto interno de los personajes	11
1.2 Propuesta Visual de Alfred Hitchcock	13
1.2.1 El estilo Hitchcockiano	13
1.2.2. La Persecución	16
1.2.3 Hitchcock y la mujer	17
1.2.4 Sonido y música.....	18
1.2.5 El Montaje	20
1.2.6 Movimientos de Cámara	21
1.2.7 La iluminación	23
1.2.8 Tratamiento del Color.....	24
1.3 La moda en las películas de Alfred Hitchcock	26
2. LOS ELEMENTOS DEL FASHION FILM	29
2.1 Qué es el <i>fashion film</i> y su origen	29
2.1.1 La moda como principal elemento	31
2.2 El cortometraje como medio	33
2.3 El <i>fashion film</i> en Venezuela.....	35
3. LA HISTORIA DETRÁS DE NIMROD FONSECA	38
3.1 Inspiración, trabajo y colecciones	38
3.2 NÉMESIS: inspirado en Alfred Hitchcock	40
III. MARCO METODOLÓGICO	42
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	43
5. OBJETIVOS	44
5.1 Objetivo General	44

5.2 Objetivos Específicos	44
6. DELIMITACIÓN	44
7. JUSTIFICACIÓN	45
8. GUION	46
8.1 Idea	46
8.2 Sinopsis.....	46
8.3 Escaleta	46
8.4 Tratamiento	48
8.5 Guion Literario.....	50
8.6 Perfil psicológico de los personajes	55
9. PROPUESTA VISUAL	56
10.1 Planos y movimientos de cámara	56
10.2 Iluminación	57
10.3 Tratamiento del color	57
10.4 Montaje	58
10. PROPUESTA SONORA	58
11. DESGLOSE GENERAL	60
12. GUION TÉCNICO	71
13. STORYBOARD	74
14. PLAN DE RODAJE.....	83
15. FICHA ARTÍSTICA Y TÉCNICA.....	85
15.1 Ficha Artística	85
15.2 Ficha Técnica.....	85
16. PRESUPUESTO	86
16.1 Análisis de costos	92
17. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	93
18. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95

I. INTRODUCCIÓN

Alfred Hitchcock fue un director inglés reconocido y destacado por el uso del *suspense* y de los *thriller* psicológicos en sus películas. Cuenta con una larga trayectoria cinematográfica en la que dirigió más de cincuenta películas en seis décadas.

En cada uno de sus *films*, Hitchcock cuidaba cada detalle estético de sus protagonistas que, en su mayoría, eran mujeres. El peinado, la vestimenta, y el lenguaje corporal eran puntos clave a la hora de rodar. Es por esto que el presente trabajo de grado incluye la realización de un cortometraje con elementos de *fashion film*, tomando como referencia la estética que Alfred Hitchcock plasmó en sus películas y utilizando las piezas de un diseñador de moda venezolano emergente.

El cuerpo teórico de este proyecto incluye la definición del *fashion film*, una pieza audiovisual, en la cual la narrativa gira en torno a la vestimenta; señala sus características más importantes recopilando información desde los inicios de esta modalidad hasta la actualidad, explica cómo se ha desarrollado el *fashion film* y el por qué los diseñadores de moda en Venezuela están apelando por esta nueva opción para darse a conocer, tanto ellos como sus colecciones.

De lograr los objetivos esperados, este trabajo de grado puede ser útil para ampliar conocimientos del lector en cuanto a la trayectoria de Alfred Hitchcock y su estilo. También servir como un aporte al mundo de la moda, ya que el *fashion film* es un género que avanza lentamente en popularidad y sería un incentivo para mostrar lo que se quiere mostrar de una manera diferente e innovadora y que de este modo se realicen nuevas interpretaciones.

II. MARCO REFERENCIAL

1. EL CINE DE ALFRED HITCHCOCK

1.1 La Narrativa en los Thrillers Psicológicos De Alfred Hitchcock

Las películas de Alfred Hitchcock están basadas en ambientes cotidianos por personas corrientes que se ven afectadas de forma significativa tras un suceso insólito. Una representación de ello es “*La sombra de una duda (The Shadow of a Doubt, 1943)*, en la que un aparentemente simpático asesino de viudas acaba siendo descubierto por su sobrina.” El cine sonoro, (2012), El cine como recurso didáctico, [Página web en línea].

Existen varios casos similares, entre ellos está “*Extraños en un tren (Strangers on a Train, 1951)*, según la novela de Patricia Highsmith, en la que un encuentro casual desencadena una serie de acontecimientos imprevistos.” Sin embargo, también se comienza a generar los films psicoanalíticos. Una muestra de ello fue “*Recuerda (Spellbound, 1945)*, exposición de un paciente sometido a tratamiento de psicoanálisis y en la que usó decorados diseñados por Dalí; y *La soga (The Rope, 1948)*, estudio de la mente psicópata criminal.” A partir de allí, Hitchcock comienza a incorporar el psicoanálisis en sus obras siguientes “especialmente en *Psicosis (Psycho, 1960)* y en *Marnie, la ladrona (Marnie, 1964)*.” El cine sonoro, (2012), El cine como recurso didáctico, [Página web en línea].

Partiendo de estas ideas, es visible que los *thrillers* de Alfred Hitchcock son representativos en cuanto a la narrativa por varios factores. En primer lugar, se encuentra el *suspense*; y en segundo lugar, los conflictos internos del personaje que van de la mano con el psicoanálisis que estableció en sus obras.

Truffaut establece la relación que existe entre la narrativa y el *suspense* para las obras de Hitchcock, y a partir de ahí es donde se evidencia que ambos se

complementan en sus historias. “El *suspense* es, antes que nada, la dramatización del material narrativo de un film o, mejor aún, la presentación más intensa posible de las situaciones dramáticas”. (Truffaut, 1974, p.11)

El *suspense* es un recurso utilizado en obras narrativas el cual tiene como objeto principal contribuir a mantener al público en un estado de expectativa, atentos a lo que podría ocurrirle a los personajes. Al mismo tiempo, anima al espectador a seguir el desarrollo del conflicto en la narración de la historia.

En la narrativa, Hitchcock se enfocaba en complicar el drama y en convertir a la audiencia en partícipes de lo que está sucediendo. Así, captaba la mayor atención mientras alimentaba la historia. Como explica Truffaut, (1974): “su trabajo consiste en anudarlo cada vez más estrechamente, dándole el máximo de intensidad y de plausibilidad, antes de desenredarlo muy aprisa tras un paroxismo”. (Truffaut, 1974, p.11)

El logro de Hitchcock fue crear y preservar la emoción generando una tensión constante, de la cual él se aprovecha; no solo de momentos cumbre, sino de escenas de transición y de exposición. Hitchcock no introducía escenas de *suspense* con escenas normales, porque él admitía estar aterrado por dichas escenas. Conseguía inestabilidad e inseguridad para así reforzar la situación inminentemente dramática, como por ejemplo:

Un hombre que tiene problemas con la justicia —pero al que sabemos inocente— va a exponer su caso a un abogado. Se trata de una situación cotidiana. Tratada por Hitchcock, el abogado, desde un principio, parecerá escéptico, reticente e incluso puede que, como en *Wrong Man* (Falso culpable), no acepte llevar la causa hasta haber confesado a su futuro cliente que no está familiarizado con ese género de asuntos y que no está seguro de ser el hombre más adecuado. (Truffaut, 1974, p.12).

1.1.1 *El suspense en el cine de Alfred Hitchcock*

En primer lugar, se debe conocer qué es el *suspense*, característica determinante del cine de Alfred Hitchcock. El *suspense* es un recurso utilizado en obras narrativas, como los *thrillers* psicológicos, el cual tiene como objeto principal contribuir a mantener al público en un estado de expectativa, atentos a lo que podría ocurrirle a los personajes. Al mismo tiempo, anima al espectador a seguir el desarrollo del conflicto en la narración de la historia. Para poder lograr esto, Hitchcock se basa principalmente en el montaje, haciéndolo indudablemente explícito y manteniéndolo bajo la misma estructura de la narración. De esa manera, se consigue exaltar ciertas características psicológicas de los personajes en las películas.

Hitchcock se nombraba a sí mismo como un realizador especializado en examinar el *thriller*, con el que estuvo directamente asociado a lo largo de toda su carrera. Desde sus comienzos mantuvo constante interés en determinar los elementos característicos del *suspense* y agruparlos en señales definitorias del buen cine. También establecía que parte de su visión se da gracias a que la determinación final es poder apreciar las sensaciones que no experimentamos nosotros mismos. Eso es posible a partir de agitaciones emocionales que resultan necesarias en la vida humana.

Se establece la diferencia entre suspenso y terror que, para Hitchcock, eran muy distintos: el terror apela a sensaciones inexistentes y antinaturales para generar sensaciones extrañas. Sin embargo, el suspenso se puede generar a partir de situaciones regulares. Según Hitchcock, el terror estaba destinado al fracaso en este sentido. Es importante, a su manera de hacer cine, generar reacciones realistas y eso se logró a través del suspenso en sus películas.

Hitchcock aseguraba que el miedo en su cine era un área común “quizás un tanto dogmáticamente pero creo que con conocimiento de causa he dividido en dos grandes categorías el miedo cinematográfico: el terror y el suspenso.” Para

poder explicar mejor sus diferencias, Hitchcock hizo una comparación usando de referencia una bomba voladora y una V-2:

(...) la bomba voladora hacía un ruido como el de un motor fueraborda y el resoplido de un motor por el aire servía de aviso de su inminente llegada. Cuando el motor se detenía la bomba comenzaba su descenso para estallar poco después. Los momentos transcurridos desde que se oía el motor por primera vez, hasta la explosión final eran los momentos de suspenso. El V-2 por el contrario no hacía ningún ruido hasta el momento de su explosión. Cualquiera que haya oído la explosión del V-2 y haya sobrevivido ha experimentado el terror. (Gottlieb, 1997, p.118).

“Hay que reducir el terror para intensificar el suspenso o hay que eliminar todo el suspenso para que la sorpresa sea total y el terror sobresalte tanto al público como a los participantes de la ficción”. (Gottlieb, 1997, p.119). Bajo esta interrogante, se establece un equilibrio entre ambas. De esa forma es posible lograr la reacción esperada en el público.

Hitchcock apelaba a la resolución de los conflictos por medio del *suspense* y algunas veces, por medio del terror. Él, sin embargo, disfrutaba más del *suspense* porque significaba una experiencia continua con un punto de culminación y explosión. El terror, en cambio, para ser realmente efectivo debía presentarse de golpe y eso lo hacía más difícil de disfrutar.

(...) lo mejor es resolver la mayoría de las situaciones por la vía del suspenso y unas cuantas por las de terror. El realidad se disfruta más del suspenso que del terror, porque es una experiencia continua que llega a un punto culminante tras un ‘*crescendo*’, mientras que el terror para ser verdaderamente eficaz tiene que venir de golpe como un relámpago y es por lo tanto más difícil de saborear. (Gottlieb, 1997, p.120)

Partiendo de estas ideas, se establece el porqué de Hitchcock al momento de realizar *thrillers* de suspenso. Es mucho más natural y duradero mantener al

público sumergido en la trama si se utiliza el suspenso; por otro lado, el terror solo provocaría sorpresa tras sorpresa y al final no se definen sensaciones específicas.

Habría observado usted que un cuento raramente se deja en reposo, lo que le emparenta al film. Esta exigencia implica la necesidad de un firme desarrollo de la intriga, y la creación de situaciones punzantes que se desprenden de la propia intriga y que deben presentarse, ante todo, con habilidad visual. Esto nos conduce al suspense, que es el medio más poderoso de mantener la atención del espectador, ya sea el suspense de situación o el que incita al espectador a preguntarse: «¿Y ahora qué sucederá?» (Truffaut, 1966, p.59)

Según Barton y Boyd, (2006): “en las películas de Hitchcock, el suspenso libera a los personajes de actuar según sus propios instintos, por lo cual ciertos elementos pasan a segundo plano”. Asimismo, el arte del *suspense* es adueñarse del público haciéndole participar en los *films*. En ese momento ya no es director + película; sino, director + película + público. De ese modo, el *suspense* se apodera del público haciéndolos sentir conmovidos, partícipes, creadores y apasionados por lo que observan.

“En el cine, tal y como lo practica Hitchcock, se trata de concentrar la atención del público sobre la pantalla hasta el punto de impedir a los espectadores árabes pelar sus cacahuetes, a los italianos encender su cigarrillo (...)”. (Truffaut, 1967, p. 13).

1.1.2 *Conflicto interno de los personajes*

El psicoanálisis y los conflictos internos del personaje caracterizan las películas. Hitchcock hacía la presentación de los personajes de una forma propia. Con una sola mirada y sin ningún diálogo, era capaz de introducir el personaje de una madre terroríficamente abusiva, una de las que él se especializaba. El tema del complejo de Edipo estaba presente en varias ocasiones. En *Marnie, la ladrona*

el personaje estaba inmiscuido en que su madre era todo lo que ella necesitaba en la vida pero esa relación no era recíproca y los hombres no significaban nada para ella. En ese caso, Haeffner (2005) dice que el psicoanálisis se encuentra en dos niveles:

El primero es la novela *Psicosis* de Robert Bloch, quien explicó unos años después que al finales de los 50 las teorías de Freud eran muy populares y quiso desarrollar una historia que siguiera las líneas Freudianas (...) la segunda influencia viene del guionista Joseph Stefano, quien estaba en el análisis del guion al momento de su preparación (...) y afirma que Hitchcock estaba muy interesado en esas teorías. (Haeffner, 2005, p.84).

Otra cosa que llamaba la atención de Hitchcock al momento de caracterizar personajes eran los trastornos de doble personalidad que están presentes en varias de sus películas. En este sentido, Barton y Boyd (2006) afirman:

El punto moral clave de *Vértigo* (*Vertigo* 1958) está en el enfoque característico del sombrío *doppelgänger* (un doble fantasmagórico y malvado) del héroe, como en *Extraños en un tren* (*Stranger on a train*, 1951) (...) Opuesto y compañero de viaje al mismo tiempo, este doble representa el lado oscuro de la respetabilidad y el orden oficial. Actúa arrastrado por el deseo enérgico y compulsivo al que el protagonista hitchcockiano siempre se resiste inicialmente pero del cual es víctima finalmente de sus películas más oscuras. (Barton y Boyd, 2006, p.86).

Freud escribió igualmente un ensayo en donde explicaba que la verdadera extrañeza de estas historias es que representan los miedos y perturbaciones más ocultas y reprimidas del sentimiento humano. En este caso, se observa en *Marnie* cómo se desarrolla este miedo con color rojo, por ejemplo, que a su vez causa suspenso ya que el espectador no sabe el motivo por el que se genera.

“Hitchcock es el único cineasta que puede filmar y hacernos perceptibles a los pensamientos de uno o de varios personajes sin la ayuda del diálogo, y esto me autoriza a ver en él a un cineasta realista.” (Truffaut, 1967, p.15) Con esto, Truffaut aclara que, más allá de diálogos enriquecedores, Hitchcock era capaz de transmitir el terror, el suspenso y la desesperación de los personajes sin un diálogo que explicara cómo se sentían, solo imágenes que quedaban en la mente del espectador grabadas en un acuerdo tácito entre director y público. Lo que Hitchcock hacía tiene mucho sentido a la hora de identificar cómo se desarrolla un ambiente normal entre personas. Es cierto que existe comunicación, pero no todo lo que se lleva a palabras es lo que realmente se quiere decir. Se puede captar más información con una mirada que con una conversación larga.

1.2 Propuesta Visual de Alfred Hitchcock

1.2.1 El estilo Hitchcockiano

Alfred Hitchcock fue un director de cine quien logró promover un estilo visual único. “El resultado de la maduración y la paciente experimentación con los materiales del ocio”. (Gottlieb, 2000, p. 111) Lo llevó a ser el reconocido cineasta que es hoy en día. Pudo plasmar una nueva propuesta visual universal con nuevos términos audiovisuales creados por él mismo.

Resulta sencillo reconocer el estilo Hitchcockiano en cualquier detalle contenido en cualquiera de sus escenas, no necesariamente se debe esperar a que transcurra la escena por completo para entender que la dirección de Hitchcock estuvo involucrada allí.

Para comprobar esto no es necesario escoger una escena de suspenso; el estilo ‘hitchcockiano’ se reconocerá incluso en una escena de conversación entre dos personajes, simplemente por la calidad dramática del encuadre, por la manera realmente única de distribuir las miradas, de simplificar los

gestos, de repartir los silencios en el transcurso del diálogo, por el arte de crear en el público la sensación de que uno de los dos personajes domina al otro (o está enamorado del otro, o celoso del otro, etc.), por el de sugerir, al margen del diálogo, toda una atmósfera dramática precisa, por el arte, en fin, de conducirnos de una emoción a otra a gusto de su propia sensibilidad. (Truffaut, 2003, p.18).

Ese juego de emociones y sensibilidades transmitidas por miradas y silencios es característico del estilo de Hitchcock. El contenido de una película no tenía suma importancia. Lo que quería lograr era una reacción en el público. Es decir, que partiendo de esta suposición, no habrá contenidos “buenos o malos”, sino contenidos “bien o mal transmitidos”. Como lo explica:

Pongo en primer lugar estilo cinematográfico antes que el contenido. (...) Yo no me preocupo por lo que la película se trata. (...) No me importa, siempre y cuando el público vea a través de esa emoción. El contenido es bastante secundario para mí. (Gottlieb, 1995, p. 292).

Al hablar de la película, la define como el conjunto de fragmentos ensamblados. “Podemos tener las piezas de la película que se juntan para crear una idea, o las piezas de película que se unen para crear una emoción” (Gottlieb, 1995, p. 289). Todos los fragmentos tienen un propósito que al unirse crean una idea. No pueden ser colocadas de forma indiscriminada.

Un rasgo fundamental en sus películas, y que es característico de su estilo, es el tratamiento subjetivo, frente al tratamiento objetivo. El tratamiento subjetivo “es el primer plano de la persona y lo que ven”. (Gottlieb, 1995, p. 291) No son más que las situaciones que ve la audiencia por medio del “ojo de la mente” del personaje, es decir, forma parte del imaginario. “Es el único cineasta que puede filmar y hacernos perceptibles los pensamientos de uno de varios personajes sin la ayuda del diálogo, y eso me autoriza en él a un cineasta realista”. (Truffaut, 1966, p.15) Cuando la audiencia percibe aquello que el personaje está viendo, en su

forma y dimensión, no hace falta explicarle nada más con diálogos, basta adentrarlos en la historia con una vista subjetiva para que se hagan partícipes y conocedores de la trama.

Esto se contrapone al tratamiento objetivo que consiste en “el escenario, el teatro: son las personas que observan los personajes en la pantalla, solo los ven, no toman ningún punto de vista por más que se identifiquen con lo que sucede. (Gottlieb, 1995, p. 291)

Hitchcock diseñó un término para evadir el cliché, lo llamó *cut* y significaba plano. “Cada vez que uso la palabra *cut*, me refiero a un plano, una pieza separada de la película que sería un *cut* sería un gato negro deslizándose por la pared. (Gottlieb, 1995, p. 288) Esta técnica se utilizaba para atraer la atención del público a través de un cambio brusco e inesperado en la imagen o el sonido. “Hitchcock lo describía diciendo que es como estar oyendo los suaves violines de una orquesta y, de repente, escuchar un gran golpe de tambor”. Smash Cut, (2008), Técnica Cinematográfica, [Página web en línea]. Es esta, una de las tantas artimañas de las que se valía Hitchcock a la hora de captar la atención de su audiencia.

Las mujeres jugaban un papel muy importante en las películas de Hitchcock. Casi todos los personajes femeninos protagonizaban sus películas. Se encargaba de recalcar su belleza, sus miedos y obsesiones. Para él las mujeres rubias eran más femeninas y vulnerables.

El tipo de mujer que Hitchcock prefería: nórdica, según las llamaba. Las rubias eran las más fáciles de fotografiar en el blanco y negro, y considerada que su frialdad y elegancia marcaban un apropiado contraste para la clase de pasiones que deseaba mostrar bajo la superficie. (Spoto, 2008, p. 40)

Además de *Las Damas de Hitchcock*, como las denomina Donald Spoto en su libro, hay otros elementos que definen al estilo Hitchcockiano como lo son la importancia de emplear nuevo ángulos de cámara y efectos de iluminación con el

fin de crear y mantener el suspense. Por otro lado, la utilización del color, la imagen, los escenarios y escenografías generan una sensación de realismo. Sin dejar de una lado los innovadores movimientos de cámaras, montaje y el sonido.

Hitchcock dejó un estilo bien asentado en sus películas que hace que sea reconocido internacionalmente.

Yo creo que todavía tenemos en nuestras manos el instrumento más poderoso, el cine, que se ha conocido. (...) Me gusta el hecho de que podemos hacer, a nivel internacional, que las audiencias generen emoción, y creo que este es nuestro trabajo. (Truffaut, 1966).

1.2.2. *La Persecución*

El amor, la obsesión, la tensión, el suspenso y, por supuesto, la persecución, juegan un papel muy importante en las películas de Alfred Hitchcock. Constantemente se observa un personaje en busca de algo o de alguien.

La persecución es alguien que corre hacia un objetivo, a menudo con el movimiento complementario de alguien que huye de un perseguidor (...). Siempre que un argumento incluya una huida o una búsqueda puede ser considerado como una forma de la persecución. En muchos sentidos, la persecución constituye alrededor del sesenta por ciento de la construcción de todos los argumentos cinematográficos. (Gottlieb, 2000, p.122).

Al hacer uso de tal elemento, Hitchcock incrementaba la tensión de una manera notoria, creando un ambiente más pesado y manteniendo a su audiencia en suspenso. Aumentando la persecución, aumenta la velocidad de la trama y de la actuación de los personajes de manera intrínseca. Para llevar a cabo una persecución, el director se vale de objetos, que son tildados como “fijaciones” de los personajes, de una lucha con el propio tiempo o de otros elementos que

pueden llegar a ser cómicos en un momento determinado sin llegar a caer en una comedia y sin ridiculizar al personaje.

A veces sí que introduzco un pequeño interludio cómico dentro de una persecución. Pero no se puede hacer comedia vulgar (...). En una persecución seria, aunque es posible que tu héroe se caiga de repente en una zanja, no puede salir cubierto de barro. Puede mancharse, por supuesto, pero no debe parecer ridículo. (Gottlieb, 2000, p.127)

Para caer en una buena persecución, Hitchcock jugaba mucho con la psicología del personaje y su mundo interior, con la falta de entendimiento del personaje para consigo mismo, pero tratando de entender y de alcanzar un mundo exterior que, muchas veces, apenas comprendía con claridad.

Mientras el personaje sienta ansias de continuar con la persecución, se logrará crear más *suspense* en la escena, ya que la persecución es también una táctica perfecta en la que se sustentaba Hitchcock para generar *suspense*.

1.2.3 *Hitchcock y la mujer*

Para Hitchcock la mujer jugaba un papel fundamental en cada una de sus producciones, las conocía a cabalidad y después las adaptaba al personaje que él quería que fuese interpretado por las mismas. Siempre quiso mostrar el mundo interior de las mujeres que protagonizaban sus películas y ese desequilibrio interno en el que se veían inmersas tras varios acontecimientos que muchas veces solían ser caóticos. Cuando se trataba de elegir a sus actrices, Hitchcock tenía preferencia por las mujeres rubias y atractivas, mujeres misteriosas que no revelaran su verdadera identidad a primera vista.

Al parecer me he ganado la reputación de que prefiero a las actrices rubias para protagonizar mis películas (...) pero es importante distinguir entre la

rubia grande y pechugona y la rubia distinguida con un toque de elegancia, cuyo sexo ha de ser descubierto. (Gottlieb, 2000, p.92)

Tenía debilidad por las mujeres que además de ser atractivas, se mostrasen completamente inteligentes como para poder dominar la mente de cualquier otra persona, mantenerla a la expectativa y saber manejar un sin fin de acontecimientos que se desencadenarán a raíz de su comportamiento.

En cuanto a mí, prefiero a una mujer que no exhiba todas las armas de su sexo a la vez; una cuyos atractivos no vayan colgando por delante de ella. Me gustan las mujeres que son también damas, que se muestran lo suficientemente reservadas como para mantener intrigado a un hombre. En el cine, por ejemplo, si una mujer quiere transmitir cierto atractivo sexual, debe mantener una actitud ligeramente misteriosa. (Gottlieb, 2000, p. 91)

Las mujeres de Hitchcock solían tener fijaciones con ciertas cosas, personas o ideas, a lo largo de la película se iban mostrando tal y como eran, con sus miedos, aciertos, equivocaciones y obsesiones. Iban develando su verdadero mundo interior tras dejar a flote cada una de sus obsesiones y aquellas persecuciones en las que se veían envueltas para conseguir aquello que tanto deseaban.

1.2.4 *Sonido y música*

Para Hitchcock la música es importante pero no fundamental para darle forma a una historia ya que se vale de diferentes detalles para impactar y mover los pensamientos de las personas. Hacía uso de la música para así darle algún tipo de emoción específica a sus escenas, pero no hacía uso en exceso de la misma, ya que los silencios, las miradas y la puesta en escena también suenan y

expresan de manera intrínseca aquello que está sucediendo en ese momento sin necesidad de adornarlo más.

Hitchcock resalta siempre la importancia de la adecuada utilización de la música, no se necesita de ella en todo momento, muchas veces se necesita del silencio para transmitir mensajes que con cualquier otro elemento no se pueden transmitir.

Todas las películas deberían tener una partitura musical completa antes de iniciar la producción (...). Aunque con 'completa' no quiero decir continúa. Eso resultaría monótono. El silencio es a menudo muy eficaz y su efecto queda realzado por la utilización adecuada de la música antes y después. (Gottlieb, 2000, p.238)

Cuando Hitchcock se apoyaba en la música, era más intermitente con la insistencia de los mensajes visuales, no hace falta llamar la atención de la audiencia de dos maneras diferentes al mismo tiempo. Con un sonido que esté presente en un momento en específico, la audiencia ya va a saber asociarlo con cierto acontecimiento o sentimiento. Es importante saber alternar los usos de los elementos necesarios, tal y como lo explicaba Hitchcock:

Hay una escena con un diálogo entre un hombre y una mujer. En una escena tierna y delicada. Pero el marido de la mujer está de camino. La manera más evidente de conseguir suspense es cortando de vez en cuando para mostrar el marido que se dirige hacia la casa. En la época del cine mudo, cuando se acercaba el villano, la orquesta siempre tocaba una música más rápida. Se palpaba la amenaza. Bueno, se puede seguir haciendo eso manteniendo al mismo tiempo el sentido de la escena dialogada. Y el resultado es que no es necesario insistir visualmente en la llega del marido. (Gottlieb, 2000, p. 239)

Los sonidos transmiten emociones, la música es emoción pura, una herramienta básica en la que los *films* se apoyan para poder transmitir mensajes y

conmover a la audiencia en general. La base del atractivo del cine es emocional. “Creo que desaprovechar la música equivale a renunciar, deliberadamente o no, a una oportunidad de avance en realización cinematográfica”. (Truffaut, 1974, p.241)

Hitchcock hacía uso del recurso musical de manera intermitente y sobre todo cuando quería acentuar el suspense en alguna escena, la música significaba un apoyo para generar tensión, haciendo que la audiencia asociara alguna emoción con algún sonido en específico.

1.2.5 *El Montaje*

Existe un gran número de trucos a la hora de hacer el montaje de las imágenes de una película. Para Hitchcock “el corte de una película es como un pedazo de mosaico” (Gottlieb, 1995, p.287). Donde el cine puro son trozos de películas reunidos que por sí solos no son nada. Sino que al combinarlos se crea una idea.

Un montaje es la unión de esos fragmentos en donde se representa la idea o historia visualmente. “Cada plano de un film, de una duración de tres a diez segundos, es una información que se da al público” (Truffaut, 1966, p.14) y la unión de todos esos planos es lo que da vida a la historia. Se utiliza el ritmo cinematográfico para ensamblar las diversas piezas de la película, como los planos, para convertirlos en secuencias.

Hitchcock cuidaba cada detalle en sus películas y se dedicaba a lograr un montaje en el que cada uno de los planos que se estuviesen “ensamblando” tuviesen un sentido y una razón de ser en ese momento y en ese lugar. Tal y como lo expresa en una entrevista con Fletcher:

Nosotros le llamamos '*cutting*' (cortando). Pero no es eso exactamente. Este término es muy amplio y se usa para muchas cosas, en realidad debiera llamarse '*ensamblaje*'. Como un mosaico, un ensamblaje de cosas para crear un todo. El '*montaje*' es el ensamblaje de las piezas del film que se suceden

rápidamente para que el ojo cree una idea. Un film, principalmente, es la yuxtaposición de muchas imágenes en diversos tamaños. González. (2012, junio 17) Alfred Hitchcock, sobre montaje (El efecto Kuleshov). Entrevista con Fletcher markle, 1964 [Video en línea]. Ciudad: No Disponible. Empresa: No Disponible. Disponible: Página web.

El sonido es un elemento que va ligado del montaje. Como lo explicaba Hitchcock: “Cuando terminó el montaje de un *film*, dictó a una secretaria un verdadero guion de efectos sonoros. Contemplamos el *film* rollo a rollo y voy dictando al paso todo lo que deseo oír”. (Truffaut, 1966, p.257) Es por esto que es tan importante que todo lo que está dentro de una película, se encuentre en perfecta armonía, que exista una coherencia total entre lo que se está viendo y lo que se está escuchando para que, de esta manera, se puedan conseguir las emociones que se quieren en la audiencia en general.

El montaje forma parte esencial del sentido que tienen las películas de Alfred Hitchcock, ya que le da orden a todos esos planos, obteniendo así una lógica, una secuencia y, de esta manera, lograr el suspense que se quiere lograr en cada escena en específico.

1.2.6 Movimientos de Cámara

Alfred Hitchcock tenía todos sus movimientos de cámara previamente estudiados y organizados, cada movimiento debía tener un sentido y una razón de ser y no sólo hacer un plano general para mostrar todo el ambiente, sino adentrarse más en la historia y en los personajes. Hitchcock hacía de los movimientos de cámara un puente para conocer el mundo interior de los personajes.

“Creo en el uso del movimiento de cámara siempre que este ayude a contar la historia de forma más efectiva”. (Gottlieb, 1997, p.310)

Muchas veces Hitchcock prefería un movimiento de cámara bien logrado que un gran diálogo, si se ve lo que se tiene que ver en el momento exacto, la audiencia no va a necesitar ninguna otra explicación para poder entender lo que allí está ocurriendo.

Hitchcock acotaba que el lenguaje de la cámara, en varias oportunidades, sustituye al diálogo, que un buen movimiento de cámara no necesita de muchos otros detalles para poder transmitir lo que se quiere, si todo está en sintonía y los movimientos de cámara están bien hechos, se logran los objetivos esperados. (Truffaut, 1966, p.97)

Hitchcock utilizaba sus movimientos de cámara para transmitir un ambiente específico a sus escenas. Caracterizadas por contener suspenso, Hitchcock empleaba ciertos movimientos que ayudaban a la audiencia a identificar la narrativa de la película.

El movimiento de la cámara a través del espacio geográfico es una manera como Hitchcock le muestra al espectador que se descubrió una nueva historia. Por lo general se comienza a explorar un espacio público, atrayendo al espectador desde un punto de vista objetivo e implorando al *voyeur*. Borgus, (2010), Creating a Hitchcockian pening [Página web en línea]. (traducción libre de aurtor)

Asimismo, Hitchcock comenzaba sus escenas generalmente partiendo de lo general a lo específico. En algunas ocasiones, lo hacía de forma contraria, como se observa en *Marnie*, *La Ladrona*; cuando aparece el primer plano de la película, se ve un plano detalle de la cartera de Marnie, mientras ella continúa caminando se ve como la imagen se amplía y se devela el lugar en donde está y cómo va vestida.

Hitchcock fue el pionero de los planos secuencia, tal y como lo hizo notar en *La Soga* que fue su primera película a color y fue una sucesión de planos secuencia, cada uno con una duración de 10 minutos, que es el tiempo en el que la cámara podía grabar de manera continua, por tal motivo, se veía obligado a cortar, pero lo hacía de manera disimulada, pasando el lente de la cámara por lugares con ausencia de luz y que así pasara desapercibido ese corte sin que la audiencia lo notara.

Fue Hitchcock quien inventó el efecto que da la sensación de vértigo tal y como lo usó en su película *Vértigo* y lo logró haciendo zoom in y al mismo tiempo alejando la cámara del objetivo.

Con los movimientos de cámara, Hitchcock lograba que el público supiera algo que el personaje para ese momento ignoraba. También se enfocaba en mostrarle a la audiencia aquello que era visto por la mirada de los personajes (vista subjetiva) para así adentrar a su público en la trama y hacerlos sentir aquello que puede estar sintiendo el personaje.

1.2.7 La iluminación

La iluminación juega un papel importante en los *films*. Es una manera sutil de establecer ambientes y situaciones de una forma muy particular, que en el caso de Hitchcock, marcaba una estética muy pronunciada. “La información visual se brinda mediante el montaje y la utilización de la puesta en escena, de la elección de planos, de encuadres, de la iluminación, de los decorados, de la banda sonora que Hitchcock realiza.” Universidad de Palermo, (2006) Alfred Hitchcock, [Página web en línea].

La iluminación en las películas de Hitchcock ha pasado por cierto tipo de evolución “En los años 20, justo cuando empezó a involucrarse como cineasta, se solía iluminar con lámparas de arco tipo Klieg que reaccionan con vapor de mercurio y que, por su tamaño y peso, era necesario colocarlas desde el piso.”

(Gottlieb, 1997) Sin embargo, cuando se introdujeron al mercado los bombillos incandescentes, la iluminación comenzó a provenir desde la parte superior del set:

Colocaban lámparas desde las rejillas de los estudios y se comenzó a introducir un tipo de iluminación que se caracterizaba por emplear luces concentradas para resaltar los diferentes elementos en el set y que fue característico en la mayoría de las películas producidas masivamente en los estudios. (Gottlieb, 1997)

Hitchcock establecía que su certeza por modelar los elementos del set separándolos del fondo a través de la iluminación focalizada, se debía a que, en muchas ocasiones, se generaba a partir de ahí un efecto irreal y caracterizaba la estética del “Brillo de Hollywood” de aquella época. Sin embargo, Hitchcock se vio en la necesidad de establecer un estilo de iluminación que se viese más natural para, de esa manera, poder ser más realista al momento de contar una historia y que la audiencia pudiese sentir que era real lo que dentro de la pantalla estaba sucediendo.

De igual forma Hitchcock plantea que existe otra forma de lograr la separación del sujeto del fondo y es a través de la utilización de la profundidad de campo, que permite enfocar la atención del espectador en el elemento en foco y es especialmente útil en los primeros planos. (Gottlieb, 1997)

1.2.8 *Tratamiento del Color*

Hitchcock hizo uso del blanco y negro para su película *Psycho*. “La única razón por la cual no hice Psicosis a color fue por la sangre, con toda la sangre en esta bañera, sabía que me podían cortar toda esa escena de la película”. Sostuvo que no era necesario el uso del blanco y negro para lograr ciertas emociones en

los espectadores, que con los colores grises y opacos resaltando el color de la cara de los personajes también se pueden lograr. (Gottlieb 1997, p.311)

La primera vez que Alfred Hitchcock trabajó con una película a color fue con *La Soga*, pasando por una serie de dificultades con respecto al cambio en la luz del día y teniendo que repetir la toma para poder lograr los objetivos que, finalmente, fueron alcanzados. “La soga es la primera película de Hitchcock rodada a color. Para ello utilizó una cámara *Technicolor* (eran extremadamente grandes y pesadas). Y de esta manera los movimientos de cámara se complicaban más de lo habitual”. Artesanos del cine: Hitchcock (*La soga*), (2013), Neoteo, [Página web en línea].

Hitchcock era bien conocido por involucrarse en todos los procesos de las películas que dirigía. Para él era importante, no solo la trama, sino cómo lograba generar los procesos para que sus películas tuvieran su estilo. El color siempre fue bastante relevante. En “*Vértigo*” (*Vertigo*, 1958) el color tiene una importancia simbólica que determina ciertos momentos. En la película, juegan un papel especial el color rojo y el verde. En este sentido, ambos colores “relatan el mundo irreal y onírico en donde nos sumerge la acción”. Feliu. (2012, 12, 13) Análisis de *Vértigo*-Alfred Hitchcock [Video]. Ciudad: No Disponible. Empresa: No Disponible. Disponible: Página web.

Hitchcock lograba que su audiencia asociara un color con una emoción en específico, que sintieran lo que al mostrar ese color, el personaje podía llegar a experimentar, que entendieran, a través de un color y de la puesta en escena, la tónica a la cual estaba haciéndose referencia en ese preciso momento.

El tratamiento del color utilizado en “*Vértigo*” (*Vertigo*, 1958) fue el *Technicolor* que empezaba a estar en decadencia porque el sistema era muy costoso. El *technicolor* se servía del sistema tricolor (rojo, verde y azul) ya que dentro de la cámara

había tres películas. Cada una de ellas con un color primario. La filmación se daba rodando las tres a la vez, luego pasaban por el proceso de tinte, luego se extraía una copia que al ser proyectada en pantalla simulaban los colores de la vida real. Es por eso que en *Vertigo* predominan colores monocromáticos con tonos más brillantes y saturados que la vida real. Feliu. (2012, 12, 13) Análisis de Vértigo- Alfred Hitchcock [Video]. Ciudad: No Disponible. Empresa: No Disponible. Disponible: Página web.

Lo mismo pasa en *Marnie*, Hitchcock distorsionaba las imágenes y las adaptaba a la sensación que quería expresar a partir de las mismas, sin comunicarlo de ninguna otra manera que mediante imágenes y colores previamente estudiados.

En "*Marnie*" (*Marnie*, 1964) también hay una relación de color con el rojo importante. Cada vez que el personaje se ve sometido al contacto del color rojo, la pantalla comienza a distorsionarse y aparece, repetitivamente, ese color. En este caso preciso, el rojo representa miedos no expresados de Marnie. Es una forma de comunicar al que observa el *film* de que el personaje no se encuentra del todo bien y cada vez que el color aparece, es una forma de replantear los traumas de Marnie que aún nadie sabe de qué se tratan pero sí que existen gracias al manejo de ese elemento en la película. Feliu. (2012, 12, 13) Análisis de Vértigo- Alfred Hitchcock [Video]. Ciudad: No Disponible. Empresa: No Disponible. Disponible: Página web.

1.3 La moda en las películas de Alfred Hitchcock

Alfred Hitchcock siempre estuvo relacionado con todo el proceso de realización de sus películas. Desde la iluminación, el montaje, el guion, sus protagonistas femeninas y el vestuario que ellas utilizaban.

Grace Kelly, Kim Novak, Tippi Hedren, Jean Fontaine e Ingrid Bergman fueron mujeres que se convirtieron en íconos de la moda gracias al maestro del *suspense*. El director logró configurar, a lo largo de su carrera como director, una imagen de mujer rubia distante, fría y elegante. Como él mismo lo expresaba: "quiero damas de mundo capaces de transformarse en prostitutas en el dormitorio". Torán, (2013), Nosotras, [Página web en línea]. Hitchcock siempre apoyó el uso de trajes que realzaran la figura femenina; sin embargo, que no interfirieran con su papel protagónico en un *film* de *suspense*.

En toda su trayectoria, Hitchcock hizo aportes al mundo de la moda sin siquiera notarlo. Poco a poco, sus mujeres protagonistas fueron marcando un estilo exclusivo que más adelante se convertiría en el ideal de mujer sofisticada y elegante de los años 50. "De todas las actrices, Grace Kelly ha sido la más icónica. Su estilo elegante y glamuroso y su belleza clásica hicieron que las firmas más exclusivas de moda se volvieran locas por vestirla." Diario de Caracas, (2013), La elegancia fría de las mujeres de Hitchcock, [Página web en línea].

Algunas de las tendencias que Hitchcock reflejó en sus películas siguen estando vigentes en la época actual.

Vestidos y trajes de chaqueta de lana gruesa con faldas tubo y talles ajustados al cuerpo, era la propuesta de vestuario para 'Vértigo', cinta que protagonizaba otra de las rubias de Hitchcock, Kim Novak. Dicen que se negó a llevar zapatos negros en la película 'Vértigo'. Este conjunto en blanco y negro no sólo refleja la sencilla elegancia de la protagonista, sino que también sugiere su doble personalidad. Diario de Caracas, (2013), La elegancia fría de las mujeres de Hitchcock, [Página web en línea].

Sus musas conocieron a profundidad cada una de las facetas por las cuales Hitchcock pasó, y a su vez fueron el reflejo de las damas con las que él deseaba estar. Siempre procuraba que sus protagonistas tuvieran una melena platinada. Sin embargo, no todas sus actrices eran iguales. Joan Fontaine, Tallulah

Bankhead, Marlene Dietrich y Julie Andrews brindaron a sus películas una apariencia nueva e implementaron nuevos elementos que le daban igualmente vida a una mujer elegante y fría. Las actrices eran capaces de atravesar por momentos complicados en el *film*, todo esto sin arrugar sus vestidos y sin despeinarse. Una de las tomas más acertadas, probablemente perfecta para un *fashion film* sería la de la primera escena de *Marnie* en donde al principio, se observa un plano detalle de una cartera que poco a poco va develando el vestuario completo de la actriz. Sin embargo, para establecer una comparación válida, es importante conocer qué es un *fashion film*.

2. LOS ELEMENTOS DEL FASHION FILM

2.1 *Qué es el fashion film y su origen*

El *fashion film* es producto visual que recientemente se ha popularizado en el mundo de la moda. Consiste “en una breve pieza audiovisual que puede valerse de una narrativa o no y en el cual el argumento es la vestimenta. La historia y forma de contarla gira en torno a la ropa u accesorios, concepto y estilo del propio diseñador”. Ribas, (2013), El Fortín de Guayana, [Página web en línea].

Es por ello, que los *fashion films* son un género nuevo e inexplorado que ha llevado la estética visual a un nivel completamente innovador. Reyero, (2013) afirma que “el nuevo soporte en el que ha encontrado su acogida, internet, le permite una nueva versatilidad, lo ha ayudado a convertirse en pequeñas obras de arte, pequeñas piezas de autor”. Lo que hace que su notoriedad traspase sus propias fronteras. Reyero, (2013), Laura Reyero, [Página web en línea].

Para muchos, la película de moda o *fashion film* es un género reciente; sin embargo, esta modalidad nace desde los inicios del cine. Ampliando este tema, encontramos que:

Si nos remontamos a los orígenes de esta pieza y hacemos un breve recorrido histórico fue seguramente *The Serpentine Dance* (1899), de los hermanos Lumière el primer *fashion film* de la historia. En él se ve a una mujer haciendo volar su vestido que cambia de color mientras ella gira sin parar como una peonza. Melier, (2013), MAG Más Allá del Gallumbo, [Página web en línea].

Tanto en *The Serpentine Dance* (1899) como *Danse du Papillon* (1900) se muestra una estética narrativa utilizando la moda y el vestuario como recurso.

Con la ascensión de la realización de películas de Hollywood y la transición al sonido, muchos diseñadores de gran moda 'de autor' se fusionaron con los directores 'de autor' para abrir una narración a la vida a través del traje y de la moda. Chan, (2011) Portable.tv, [Página web en línea].

Al surgir la televisión a color en 1950, las casas de moda comenzaron a exhibir sus productos en la película ya que esto les ofrecía una forma de llegar a un mercado de masas a través de la vista y el sonido. El fenómeno comenzó cuando las casas de moda contrataban a los directores de cine para que dirigieran sus películas de moda. Chan, (2011) Portable.tv, [Página web en línea].

En este sentido, se podría decir que la película de moda nace al mismo tiempo que el cine. Ambos han evolucionado convirtiéndose en formas diferentes de proyectar ideas. Asimismo, las marcas de moda comenzaron a utilizar las películas cortas para promocionar sus productos. Uno de los principales ejemplos, fueron las marcas de moda con las fragancias. En ellas era notable la estética trabajada para que la mujer representara a quiénes estaba diseñado el perfume, muchas veces utilizando el amor y la seducción como hilos conductores de la historia. Sin embargo, más allá de poseer una historia y narrativa definida, debían limitarse a los treinta segundos de spot publicitario.

Los *fashion films* contienen una rica estética visual heredada de la fotografía de moda, el video musical, el spot publicitario y el corto de ficción. Reyero, (2013). Están caracterizados por planos cargados de dirección de arte y de fotografía que marcan la diferencia en la manera en que los diseñadores de moda venden tendencias. Son conocidos por su dinamismo, su estética poco convencional y el vestuario que utilizan los diseñadores para darle vida a sus piezas.

Es así como desde el 2009 se marcó un punto de inflexión en relación moda-*film*/-arte comercial en donde se ha visto,

la proliferación de películas de moda que se han apoderado de videos para convertirse en el nuevo vehículo para la realización de películas de autor. Hasta nuevos directores se sienten atraídos por este género, ya que les permite más libertad que el video musical. Chan, (2011), Portable.tv, [Página web en línea].

2.1.1 *La moda como principal elemento*

Aunque la moda siempre se ha caracterizado por ser un trabajo más cercano al mundo fotográfico; el dinamismo y movimiento que un *film* puede ofrecer resulta bastante atractivo. Bajo esta descripción Barboza asegura que:

El manejo del *fashion* no tiene nada que decir en palabras, sino mostrar, y mostrarlo de una forma atractiva para que el espectador disfrute. Pero no solamente eso, sino que además genere una conexión con la marca. Es así como se conecta con las técnicas empleadas en los videoclips musicales. Barboza, (2013) citado por Borjas, Idrogo, Contreras, Díaz, Someso (2013). Realización del cortometraje fashion film “Versus” para la marca Constanza Oquendo Caracas. Universidad Monteávila.

La moda y el cine han conseguido un lugar común en donde desarrollarse valiéndose del otro para generar elementos nuevos. En este sentido, el portal de MAG afirma que la relación cine-moda es muy estrecha puesto que:

Cada vez son más los directores de cine que han sido fichados por marcas para realizar cortos de moda, desde Guy Ritchie (H&M, Dior) a Wes Anderson (Prada) pasando por David Lynch (Dior) o Jean Pierre Jeunet (Channel). Algunos de ellos han llegado incluso a estrenarse en festivales de cine, como es el caso del corto A Therapy que realizó Roman Polanski para Prada y que vio la luz en el

Festival de Cannes. Melier, (2013), MAG Más Allá del Gallumbo, [Página web en línea].

El *fashion film* ha ido adquiriendo progresivamente mayor importancia en la actualidad, convirtiéndose en un género relevante para las casas de moda que han optado por las películas, grandes directores, reconocidos actores, entre otros.

Hoy en día el fenómeno de los *fashion films* se encuentra en plena ebullición, el culpable del florecimiento que vivimos desde hace algunos años fue sin duda el gigante sueco H&M. Sus colecciones mostradas mediante cápsula en colaboración con grandes diseñadores como Versace o Lanvin empezaron a presentarse a través de originales y llamativos *fashion films*, a veces dirigidos por un cineasta destacado. Melier, (2013) MAG más allá del Gallumbo, (2013), [Página web en línea].

Es ahora cuando comienza a desarrollarse como una pieza importante en el mundo audiovisual. Un género que discretamente ha estado en crecimiento y, que a pesar de su novedad, se ha venido trabajando desde sus inicios en el cine. Queenie Chan, (2011) afirma que tanto el director como el diseñador deben trabajar para explorar, capturar y transmitir la energía de una colección.

La película de moda ya no es sólo acerca de exhibir el producto del diseñador porque se basa en la visión del director, no sólo para utilizar el medio de la película para salir de imágenes fijas, pero también ofrecer un concepto fuerte para la marca. Se mantiene el espíritu del autor con vida, pero es la moda que ofrece la inspiración. Chan, (2011), Portable.tv, [Página web en línea].

2.2 El cortometraje como medio

El cortometraje es una forma audiovisual que se utiliza para contar una historia con un inicio, un desarrollo y un final, y que no debe tener una duración mayor a los 30 minutos. Es una producción audiovisual o cinematográfica, que se distingue de una película de producción normal por su duración. Las películas entre 30 y 60 minutos son consideradas medimetrajes y las que van a partir de una hora en adelante son llamadas largometrajes. Debido a que los costos son menores que en las películas con mayor duración, los géneros dentro de los cortometrajes son los mismos que los usados en otras producciones, pero suelen abarcar temas menos comerciales o enfocados más hacia la libertad creativa del autor. Qué es un cortometraje, (2007), slideshare, [Página web en línea].

Cooper y Dancyger, (1998) afirman que tanto los cortometrajes como los largometrajes contienen una misma exposición visual, pero que aun así difieren en algunos aspectos:

La simplicidad radica en el número de personajes y en el nivel de la trama. El cortometraje suele utilizar pocos personajes, casi nunca más de tres o cuatro, y la propia trama está poderosamente simplificada en relación con el nivel de elaboración que alcanza un largometraje. Esto no significa que el personaje principal del cortometraje tenga que ser simple, sino que ha de emplearse una cierta economía de estilo al crear ese personaje. El protagonista puede ser complejo, pero necesariamente se nos ha de revelar en la acción, en el desarrollo del argumento. En el cortometraje no hay tiempo para el tipo de pausas, tan a menudo utilizadas en el largometraje, para la construcción y desarrollo del protagonista. (Cooper y Dancyger, 1998, p.13)

Existe una libertad mayor en la narrativa de las historias de los cortometrajes que en la de los largometrajes. Según Cooper y Dancyger, (1998)

esta libertad radica en la manera en cómo se presenta la narrativa, bien sea mediante el uso de metáforas u otros recursos literarios para relatar la historia.

Dentro del mundo de los cortometrajes hay ciertos detalles que hay que cuidar, sin embargo no hay normas muy preestablecidas a seguir. El autor puede jugar mucho con su creatividad y es tanta la libertad a la hora de su realización, que no existen cánones establecidos, sino que se instruye por sus propios medios. Es entonces cuando surge un nuevo medio para el desarrollo de los nuevos cánones visuales, a través de los llamados “cortos”, en donde se ponen a prueba las normas básicas del cine. Qué es un cortometraje, (2007), slideshare, [Página web en línea].

Según Cooper y Dancyger, (1998) en la actualidad el uso de los cortometrajes como una manera de enseñar constituye una de las formas principales de utilización de este formato puesto que se caracteriza por ser económico y viable para los realizadores con menor experiencia.

Bajo estas características, los cortometrajes se tratan también de un medio de transporte para la realización de *fashion films*, ya que comparten la misma narrativa y su fin es contar una historia con total claridad. En estos últimos se dan los tres actos que debe tener cualquier guion de cortometraje: inicio, desarrollo y cierre; y la mayoría no son hablados.

Tanto los cortometrajes como los *fashion films*, poseen características compartidas que deben cumplirse para lograr el éxito de la pieza audiovisual. El trabajo de cualquier autor de una pieza audiovisual es captar la atención del espectador y lo logra enfocándose en ciertos elementos que son claves para el desarrollo de la historia.

En la mayoría de los casos las características de los cortometrajes no difieren de las del *fashion film*, porque ambos constituyen una estética visual y caracterización que para la representación de historias es una ilusión de realidad inherente a del cine, por lo tanto “el cortometraje [y el *fashion film*] procede de una manera más simplificada y es potencialmente más libre” (Cooper y Dancyger, 1998, p.13)

2.3 El *fashion film* en Venezuela

La nueva modalidad del *fashion film* llega a Venezuela a partir del 2012. Su crecimiento ha sido muy amplio ya que cada día son más los diseñadores y las marcas que apuestan a este formato. Es un género que brinda una plataforma donde los diseñadores pueden mostrar sus colecciones a un público mayor y más diverso a través del Internet. Lo que hace que los realizadores tengan una ventana para representar su creatividad en la Web 2.0.

“La industria de la moda en Venezuela no es grande, pero hace sus esfuerzos por promoverse bien”, afirma la *fashion blogger* Nohemí Dicurú. Los *fashion films* llegaron para quedarse, (2013), Disenia, [Página web en línea]. La prueba de ello está en la gran cantidad de *fashion films* que se han realizado en los últimos años.

El primer *fashion film* que abrió las puertas del género en Venezuela fue *La Casa del Dr. Redphone*, bajo la dirección de la *fashion blogger* Valerie Lollet, mejor conocida como Madame Fedora, y con el apoyo de Carlos Pierucci. Protagonizado por Eglantina Zingg, en el papel de Irina, cuenta la vida de “una mujer que siempre lo ha tenido todo, pero en un momento de su vida se deprime y busca auxilio en una casa donde recibirá un tratamiento particular. Y sola tendrá que descubrir cómo utilizarlo para mejorarse”. Eglantina Zingg deslumbra en la Casa del Dr. Redphone. Caras Online, [Página web en línea].

Lollet se inspiró en los años 50`s recreando escenarios idóneos para los siete trajes, que van de la mano de las siete situaciones y además de los siete estados de ánimo que atraviesa la modelo, entre los que se pueden apreciar las piezas de Alexander McQueen, Dior y Jean Paul Gaultier.

En *La Casa del Dr. Redphone*, la vestimenta pone el ritmo narrativo donde “los vestidos y el maquillaje soportan la historia, editada al ritmo de los estados de ánimo de la protagonista”. Gonzalo, Pop-sesivo, [Página web en línea].

Los diseñadores también utilizan este formato para reimpulsar su marca, como lo es el caso de la venezolana Valentina Wolfermann, reconocida por haber

participado en el *reality Proyect Runway Latinoamérica* 2011. Su primera pieza audiovisual, titulada *Blondie* y dirigida por Marcos Luger, se inspiró en Debbie Harry destacando en su película de moda un estilo retro y roquero generando prendas frescas y con un toque *vintage*, característicos de su estilo. “La pieza muestra claramente el concepto de la diseñadora a través de prendas muy femeninas llenas de estampados y colores llamativos”. Ribas, (2013), El Fortín de Guayana, [Página web en línea].

De la misma manera, la diseñadora caraqueña Helena Gil, creadora de la marca Perinola HG, lanzó su colección Primavera/Verano 2013. Convirtiéndose en su segunda pieza audiovisual, *Do it yourself* relata la manera de cómo utilizando la creatividad y objetos del hogar se pueden hacer nuevas cosas. Helena “aplicó la muestra de sus piezas de manera cotidiana, nos adentró al día a día de una chica relajada pero apasionada, claramente, por la moda. Mostrando por medio de las imágenes, diversas maneras de vestir sus prendas”. Disfrute la Colección de Helena Gil diseñadora venezolana, (2013), Radio Mundial, [Página web en línea].

Por otro lado, *Versus* se titula el *fashion film* de la reconocida diseñadora Constanza Oquendo. En él se muestra su colección por medio de una lucha interna entre las modelos protagonistas, Mayra Fernández y Claudia Oláiz, quienes le dan vida a la historia que gira entorno a:

Una chica que entrena arduamente: corre a lo largo de una costa, recorre un bosque montañoso, cruza ríos y cascadas y realiza estiramientos con mucha determinación. Poco a poco va perdiendo la concentración; comienza a sentir la presencia de alguien que cada vez se va acercando más a ella hasta el punto de que la presión psicológica pasa a ser física. Cuando intenta liberarse se da cuenta que siempre estuvo sola, o tal vez no. La duda alimentará este miedo, sin embargo, cuando finalmente lo identifica terminará por enfrentarlo. Borjas et al, (2013), Realización del cortometraje *fashion film* “Versus” para la marca Constanza Oquendo Caracas. Universidad Monteávila.

Cada vez se producen más y más *fashion films* en Venezuela debido a su facilidad de difusión y su receptividad por parte del público. Esta nueva tendencia ha cobrado vida en la era 2.0 puesto que la moda ahora quiere moverse en fotogramas a todo color para acercarse a sus consumidores.

Es válido resaltar que este género se ha convertido en un formato que cuenta con festivales en las grandes capitales de diseño del mundo, como el Berlin Fashion Film Fest, que abre sus puertas cada año para que los *fashion films* más destacados hagan presencia.

Estas pequeñas piezas cinematográficas caracterizadas por su puesta de arte y fotografía, no son solo usadas por las grandes marcas. Los diseñadores emergentes se desenvuelven en el mundo del *fashion film* para mostrar sus novedades y sus creaciones en movimiento, musicalizadas y con la sutileza que los caracteriza cautivando enormemente a la audiencia.

3. LA HISTORIA DETRÁS DE NIMROD FONSECA

Aunque las condiciones a las que están sometidos los diseñadores venezolanos no son las mejores, aun así hay talentos venezolanos emergentes. Como lo es Nimrod Fonseca, un diseñador que radica en la ciudad de Caracas, es el creador de la marca que lleva su mismo nombre, Nimrod. Este director creativo se ha dado a conocer a través de sus redes sociales, donde frecuenta publicar sus más recientes colecciones. Siendo otro de los medios que usa para la difusión de sus campañas, los medios de comunicación como la prensa, radio y televisión por medio de notas de prensa.

Nimrod comienza a confeccionar piezas y diseños a partir del 2011. El estilo de su marca es completamente Cosmopolitan “de una ciudad actual y que está en constante movimiento” como lo define. (Fonseca, Comunicación Personal, Abril 05, 2015).

Desde sus inicios, Nimrod, ha obtenido un posicionamiento que lo ha convertido en el *must* de los *vestier* de las mujeres caraqueñas, quien plantea un estilo original, fresco y dinámico.

3.1 *Inspiración, trabajo y colecciones*

Su trabajo es realmente creativo e innovador. Viene dado por su inspiración en las novelas escritas y películas. El objetivo de Nimrod Fonseca es enfocarse y diseñar para las personas que habitan en las grandes ciudades. Malavé, (2014), Wear and Walk. [Página web en línea].

En su colección pasada, *Kázimir*, para la temporada primavera-verano 2014, inspirada en el movimiento artístico del suprematismo, presenta 8 looks *ready-to-wear*, con la característica de personalidad metropolitana de Nimrod INC. “Esta vez se emplea sutiles puntos focales en referencia a la corriente de arte concebida en el siglo XX por el ruso Kazimir Malévich. La abstracción geométrica fue el punto de partida.” Malavé, (2014), Wear and Walk. [Página web en línea].

En *Kázimir* se expone un nuevo *pantone* distinto al de los trabajos anteriores del diseñador. El verde y el rojo se adueñan de esta colección, brindando una propuesta llena de color. A diferencia de su colección anterior *Helium* del año 2013. “Compuesta por 22 looks, con una paleta de colores neutros como el *nude*, blanco, negro, gris y azul oscuro.” *Helium* por Nimrod Fonseca, (2013), Pasarela 360, [Página web en línea].

En la búsqueda de los valores absolutos del diseño, Nimrod decide plasmar una línea bastante delicada pero a la vez casual, con una variedad de diseños que van desde faldas, vestidos, abrigos y chaquetas donde predominan los colores grises y negros y con una sutileza de colores rosa y azul oscuro. El cuero, los cuadros y el patente son también protagonistas de esta colección. Mediante líneas muy rectas y elegantes el diseñador propone su propio estilo. Gracias a esta colección, que fue publicada por internet, fue que Nimrod se dio a conocer.

Además de ser conocido en el ámbito nacional, este diseñador venezolano emergente, también lo es en el internacional. Su trabajo ha llegado a la capital de la moda más importante del mundo, Nueva York. Como representante de Venezuela, Nimrod Fonseca, participó en la exhibición *THE SKIN Art x Fashion Series* el 4 de febrero del 2014. El motivo fue mostrar una serie de bolsos diseñados por nuevos creadores de diferentes países.

El diseñador venezolano dio vida a cinco carteras confeccionadas en cuero cuyas siluetas y combinación de materiales siguieron la inspiración central de la exhibición, explorar las profundidades de la piel y la identidad. De tal manera, cada uno de estos cinco bolsos llevará los códigos que ya definen la estética característica de NIMROD INC. Saim, (2014), DressCode. [Página web en línea].

Los diseños de Nimrod son clásicos y al mismo tiempo elegantes, lo que hace que se adapte fácilmente al vestuario en las películas de Hitchcock, puesto que sus vestidos se caracterizan por su sencillez y colores muy marcados. La

marca Nimrod INC tiene una propuesta visual bastante acorde a lo que propuso Edith Gil, diseñadora del vestuario en las películas de Hitchcock.

3.2 *NÉMESIS: inspirado en Alfred Hitchcock*

Nimrod, basándose en el guion del cortometraje de dicho trabajo de grado, realizó una investigación de las películas *Vertigo*, *Marnie* y *The Birds*, en donde se enfocó en traducir la vestimenta de los personajes de esos films para crear una nueva colección dando como resultado la revelación de *NÉMESIS*, en la que fusionó el espíritu de su marca y la estética que Hitchcock plasmó en sus *thrillers* psicológicos.

Nimrod siempre sintió una fijación especial por las películas de Hitchcock, por las emociones y las sensaciones que se derivan de las mismas, afirmando que, “Hitchcock ha sido una inspiración para mí y sus películas y estilo siempre me han parecido interesantes”. (Fonseca, Comunicación Personal, Abril 05, 2015)

La palabra *NÉMESIS* “se utiliza para significar lo opuesto a uno, lo que a uno le hace frente y se opone de manera completa.” Definición de Némesis, Definición ABC, [Página web en línea]. Según Nimrod, *NÉMESIS* surge al pensar en dualidades, en personalidades dobles, en lo que realmente se lleva por dentro de la persona y lo que se aparenta llevar. Surge también al pensar en el proceso de redescubrirse.

Al leer el guion que proponían, se me ocurrió enfocarme en el personaje de *Marnie*, con todo su proceso basado en el psicoanálisis de saber cuál era realmente su identidad. Eso me llamó la atención y decidí participar en el *fashion film*. (Fonseca, Comunicación Personal, Abril 05, 2015).

Dentro de esta colección, *NÉMESIS*, se apreciarán 12 *looks*, los cuales consistirán en una línea que está fuera del *project work* que ha manejado su marca Nimrod INC, estarán conformados por “piezas múltiples desde pantalones,

vestidos, *coat*, blusas y faldas que eran un fetiche importante para las mujeres de las películas de Hitchcock”. (Fonseca, Comunicación Personal, Abril 05, 2015). La colección cuenta con una variedad de 12 prensas, haciendo uso de tres de las mismas para la realización del cortometraje con características de *fashion film*.

Siento que hacer un *fashion film* representa una parte importante dentro de la marca porque en cierto modo resulta ser una campaña de tu trabajo y a nivel audiovisual es mucho más fácil llegarle al público con una idea concreta de lo que se trata el trabajo cuando lo están viendo directamente en una pantalla. Es mucho más fácil de digerir y lo considero un género importante y mucho más práctico. (Fonseca, Comunicación Personal, Abril 05, 2015).

III. MARCO METODOLÓGICO

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El *fashion film* en Venezuela es una modalidad del cortometraje relativamente nueva. Quienes se han sumergido en este fascinante mundo del *fashion film*, ven en él un terreno fértil para hacer germinar nuevas ideas y planteamientos en cuanto a sus características, estructura y estética.

Hasta ahora en Venezuela se han desarrollado *fashion films* en los que se hace énfasis en diferentes elementos tales como la música y el *casting*. Esto lleva a considerar que hasta los momentos no se han abordado nuevas temáticas o estéticas que diversifiquen, enriquezcan y fortalezcan el *fashion film* como medio comunicacional versátil y directo. Es por esto que el trabajo de grado aborda la generación de una estética distinta a las ya planteadas, concretamente intenta desarrollar una estética basada en el *thriller* psicológico y el género *suspense*, desarrollado por Alfred Hitchcock. En el que además, la mujer constituye el centro y desarrollo de la trama.

Alfred Hitchcock es conocido por su gran trayectoria y por sus incontables contribuciones al cine moderno. Desarrolló un estilo particular en el cual identificó los elementos necesarios para el género *suspense*, se involucró en todos los aspectos referentes a guion, iluminación, sonido y montaje que generaron en conjunto un planteamiento universal. También, Hitchcock daba gran importancia a las mujeres que protagonizaban sus películas, teniendo como primera opción mujeres rubias, de aspecto misterioso, que no develaran a la primera sus verdaderas intenciones.

Con base a estos elementos se plantea crear una historia original que permita representar la narrativa del *thriller* psicológico de Alfred Hitchcock a través de un lenguaje estético en un *fashion film*, representando de esa forma el carácter universal de los planteamientos de Alfred Hitchcock, y a su vez, generar un entorno nuevo para la modalidad del *fashion film*.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, es importante aclarar que el resultado final no busca una imitación de lo planteado por Alfred Hitchcock. Se

inspirará en dichos elementos y se creará a partir de ellos. Sin embargo, estará concebido desde la interpretación artística de las autoras y codificado de forma tal que pueda ser llevado al género del *fashion film*.

5. OBJETIVOS

5.1 *Objetivo General*

Aportar elementos al desarrollo del *fashion film* en Venezuela a partir de la realización de un cortometraje inspirado en la estética que Alfred Hitchcock plasmó en sus *thrillers* psicológicos utilizando las piezas de un diseñador de moda venezolano emergente.

5.2 *Objetivos Específicos*

- Analizar la estética y narrativa de los thriller psicológicos de Alfred Hitchcock.
- Estudiar la importancia de la moda en el *fashion film* y su relación con las películas de Alfred Hitchcock.
- Definir qué es un *fashion film* y sus características.
- Elaborar una producción audiovisual con características de *fashion film* utilizando piezas del diseñador de moda Nimrod Fonseca.
- Presentar de manera pública el producto realizado.

6. DELIMITACIÓN

Para la realización de este trabajo se analiza la estética que el cineasta inglés, Alfred Hitchcock, reflejó en sus *thrillers* psicológicos, resaltando los elementos visuales y narrativos. Todos estos, serán extraídos de las películas: *Marnie*, *La Ladróna* (1964), *Vértigo* (1958) y *Los Pájaros* (1963).

Se busca recopilar la información referente a los inicios del *fashion film* en el mundo y cómo se ha desarrollado esta nueva modalidad en los diseñadores de moda en Venezuela. Por ello se indaga en la marca del diseñador de moda Nimrod Fonseca quien reside en la ciudad de Caracas y cuenta con piezas adaptadas a la estética que se desarrollará en el trabajo de grado.

7. JUSTIFICACIÓN

Los *fashion films* son plataformas innovadoras que configuran un espacio abierto a nuevas propuestas tanto estéticas, como de guion, narrativa y montaje. No obstante, es un terreno inexplorado en cuanto a estéticas definidas particularmente del cine. En Venezuela, no existe una estructura establecida ni una clasificación en cuanto a las posibles temáticas de desarrollo dentro de lo que es el *fashion film*. Es un género que poco a poco avanza en popularidad, sin embargo, no obedece a normas o pautas establecidas, lo cual lo hace un trabajo muy versátil.

Una de las razones de ser de este proyecto precisamente tiene que ver con el aporte de nuevas temáticas y nuevas estéticas que de alguna u otra manera enriquecerán el desarrollo de esta plataforma, contribuyendo así a nuevas interpretaciones. La investigación significa un aporte importante al mundo de la moda y a los realizadores de *fashion films* en Venezuela, las prendas que utilizan los personajes y que configuran la trama del corto es producto de un diseñador de modas; en este caso, servirá además como promoción y difusión de su obra artística, por un medio audiovisual.

De igual forma, el proyecto servirá como el proceso de cierre de la carrera, en donde se evidenciarán los conocimientos adquiridos a lo largo de los años de estudio.

Finalmente, las personas interesadas en seguir investigando y profundizando en la temática de la estética y de los *thrillers* psicológicos de Alfred Hitchcock, encontrarán esta investigación como referencia. Asimismo, las

personas que deseen explorar sobre los *fashion films* en Venezuela y sus diferentes planteamientos, siendo esta una modalidad nueva e inexplorada que continúa creciendo.

8. GUION

8.1 *Idea*

Sophia es una joven obsesionada por las prendas de vestir. Su fijación y visión de “mujer perfecta”, reflejada en Eva, logra apoderarse de ella y llevarla a un estado de desequilibrio mental.

8.2 *Sinopsis*

Sophia es una mujer perfeccionista que cuida cada detalle, su ambición por alcanzar su prenda de vestir ideal la lleva a recrear su alter ego, dándole vida a Eva, una mujer maliciosa con el único objetivo de alterar la estabilidad mental de Sophia a través de los sueños.

8.3 *Escaleta*

ESC. 1 - EXT - PARQUE, CAMINERÍA - DÍA.

SOPHIA camina hacia un banco para sentarse con los billetes

ESC. 2 - EXT - PARQUE, BANQUITO – DÍA.

Sophia registra dentro de su cartera, fuma un cigarro y cambia su identificación

ESC. 3 - INT - LOBBY HOTEL - DÍA.

EVA está observando a través de la ventana del lobby del hotel a Sophia. Se queda fijamente mirándola.

ESC. 4 - EXT - PARQUE, BANQUITO – DÍA

Sophia continúa fumando su cigarro mientras se siente vigilada. Unos pájaros la asustan.

ESC. 5 - EXT - ENTRADA HOTEL - DÍA.

Sophia sube corriendo las escaleras del hotel y abre la puerta.

ESC. 6 - INT - RECEPCION HOTEL - DÍA.

Sophia entra a la recepción del hotel mientras observa el lugar.

ESC. 7 - INT - LOBBY HOTEL - DÍA.

Sophia observa en el lobby a Eva. Al mismo tiempo, Eva observa un cuadro de ella misma.

ESC. 8 - INT - ESCALERAS HOTEL - TARDE.

Sophia sube las escaleras persiguiendo a Eva.

ESC. 9 - INT - PASILLO HOTEL - TARDE.

Sophia camina por el pasillo del hotel. Abre una puerta y entra en la habitación.

ESC. 10 - INT - HABITACIÓN HOTEL - TARDE.

Sophia entra a la habitación. Comienza a registrar el armario y luego se da cuenta de que Eva está en la habitación también.

ESC. 11 - INT - CUARTO DE SOPHIA - NOCHE.

Sophia se despierta de una pesadilla.

8.4 *Tratamiento*

Sophia, una mujer hermosa de 29 años que acaba de robar una tienda. Camina apresurada hasta conseguir un lugar donde pueda sentarse a descansar. Cuando lo consigue, se sienta acelerada. Saca de su cartera un cigarrillo y un *zip*po y se dispone a encenderlo. Lo disfruta mientras comienza a explorar a su alrededor, tiene miedo de ser descubierta. Después de varias inhaladas, comienza a contar los billetes que ha robado y cambia su identificación por otra falsa ya que tiene miedo a ser descubierta.

En ese momento, mientras fuma su cigarro, comienza a sentirse vigilada. No le presta mucha atención al principio y continúa contando. Al cabo de varios segundos vuelve a sentir que la vigilan, mientras tanto, se van aglomerando pájaros encima de ella, casi como si estuvieran observándola.

Sophia comienza a sentirse ansiosa e incómoda. Apresurada, guarda todo en su cartera, apaga el cigarro y se dirige a un viejo hotel. Curiosa abre sus puertas y comienza a detallar el lugar. Ve hacia los lados y nota que en la recepción no hay nadie que pueda atenderla. Toca la campanilla una vez mientras sus ojos exploran el lugar. La toca de nuevo y mientras espera, se acerca sigilosa y curiosa al *lobby* del hotel en donde ve a Eva, una dama rubia y misteriosa que está sentada observando un cuadro. El gusto exquisito de aquella mujer capta inmediatamente su atención y se siente hipnotizada. En ese momento suena el teléfono de la recepción y Sophia deja caer su cartera del susto. La recoge, se devuelve y lo atiende. Escucha el tono del teléfono cortado y lo cuelga. Se dirige nuevamente a donde está la dama rubia, y la observa de lejos.

Obsesionada, Sophia toca su vestido como si deseara poder lucir el de la dama, en ese momento, no cabe duda para ella que debe adueñarse de aquellas prendas como sea. En ese momento, mientras la observa, escucha un ruido afuera y se dirige rápidamente a la ventana. Cuando se asoma ve un montón de pájaros revoloteando que vuelan en dirección a ella. Atemorizada, se asusta.

En ese momento, Eva voltea, se levanta y sigue su camino. Cuando Sophia se percata, Eva ya no está. Se dirige hacia el cuadro y cae en cuenta que es un retrato de Eva usando las mismas prendas. Lo observa, quiere adueñarse de aquel vestido. Rápidamente camina hacia la sombra de Eva.

Cuando está subiendo por las escaleras, ve hacia abajo y siente vértigo. Sin embargo, no le presta tanta atención y continúa subiendo como puede. Al llegar al pasillo, comienza a sentir más curiosidad, observa el número de cada habitación, intentando encontrar a Eva y su vestido. Al final del pasillo, ve una puerta que se ha dejado abierta y decide entrar.

Cuando entra a la habitación está fascinada. Comienza a registrar el closet y ve varios vestidos. Escoge uno y se dirige al espejo. No le convence mucho y camina de nuevo al closet por otro. Este le gusta más, los pantalones se parecen a la falda de Eva. Va rápidamente al baño a probárselo y la habitación queda sola. En ese momento, Eva entra a la habitación y se sienta en una silla al fondo mientras espera.

Cuando termina, Sophia sale y comienza a verse en el espejo. Sin embargo, siente que le falta algo y comienza a registrar en el closet y en las gavetas. Hasta que consigue un brazalete. Se lo coloca y se ve al espejo, se siente bien, realizada. En ese momento ve en el espejo que no está sola y que la figura de Eva está detrás de ella. Se asusta y comienza a caminar hacia atrás mientras grita aterrorizada. Continúa caminando hacia atrás hasta que tropieza con la ventada y se cae.

Continúa cayendo hasta que repentinamente despierta de un sueño.

8.5 *Guion Literario*

NÉMESIS

FADE IN

ESC. 1 - EXT - PARQUE, CAMINERÍA - DÍA.

2.

En negro se escuchan los pasos de SOPHIA. Se cae su cartera al piso. Se agacha para recogerla junto con unos billetes que se salieron de su cartera al caerse. Camina con su cartera a un costado y guantes en las manos. A lo lejos del parque, ve un banquito y se dirige hacia él.

CORTE A

ESC. 2 - EXT - PARQUE, BANQUITO - DÍA.

Sophia está sentada en el banquito, saca de su cartera un cigarrillo y un encendedor. Prende el cigarrillo y, con placer, inhala la primera aspirada. Sophia busca adentro de su cartera y saca una paca de dinero. Comienza a contar los billetes. Luego saca su tarjeta de identificación y la sustituye por otra con un nombre distinto. En ese momento, siente que es vigilada y voltea su cabeza sutilmente sobre su hombro.

CORTE A

ESC. 3 - INT - LOBBY HOTEL - DÍA.

EVA está observando a través de la ventana del lobby del hotel a Sophia. Se queda fijamente mirándola.

CORTE A

ESC. 4 - EXT - PARQUE, BANQUITO - DÍA

Las PALOMAS empiezan a revolotear en el cielo. Sophia continúa fumando el cigarrillo y volteando hacia los lados. Se levanta del banquito. Se detiene y voltea rápidamente. Observa asustada a las palomas revoloteando en el cielo. Lanza el cigarrillo al piso, lo apaga con su zapato de tacón y comienza a caminar.

CORTE A

ESC. 5 - EXT - ENTRADA HOTEL - DÍA.

3.

Sophia sube corriendo las escaleras del hotel y abre la puerta.

CORTE A

ESC. 6 - INT - RECEPCION HOTEL - DÍA.

Sophia entra al hotel y se detiene a observar el lugar. Se acerca al mostrador y toca la campanilla dos veces. Espera un rato mientras se quita los guantes y los guarda en su cartera. Se asoma al lobby y nota que hay alguien sentada frente a un cuadro. Se acerca muy sutilmente a detallarla. De repente suena el teléfono de la recepción. Asustada deja caer su cartera. La recoge del piso y se devuelve al mostrador a contestar el teléfono. Sophia atiende el teléfono. No escucha nada, sino el sonido de un teléfono colgado. Cuelga y comienza a caminar a lobby.

CORTE A

ESC. 7 - INT - LOBBY HOTEL - DÍA.

Sophia no quita la mirada de Eva. Observa con detenimiento el cuadro. De repente escucha un ruido afuera (palomas revoloteando). Se dirige a la ventana. Abre la cortina y se asoma. Eva se levanta y camina hacia las escaleras. Sophia toma un suspiro de tranquilidad. Se da cuenta de que no hay nadie sentada en el lobby. Se acerca al cuadro de Eva y comienza a detallar su vestido y accesorios. Se toca su vestido con cara de deseo y obsesión. Escucha unos pasos que se van alejando. Se dispone a perseguir la figura sombría de Eva.

CORTE A

ESC. 8 - INT - ESCALERAS HOTEL - TARDE.

4.

Sophia sube las escaleras persiguiendo a Eva. Se agarra de la baranda y ve hacia abajo. Nota la distancia que hay. Respira y coloca sus manos sobre su cuello y su cuerpo. Continúa subiendo las escaleras.

CORTE A

ESC. 9 - INT - PASILLO HOTEL - TARDE.

Sophia camina por el pasillo del hotel. Pasa por muchas puertas cerradas a su alrededor. Al final del pasillo se da cuenta que hay una puerta abierta. Se dirige hacia ella. La abre y entra en la habitación dejando la puerta abierta.

CORTE A

ESC. 10 - INT - HABITACIÓN HOTEL - TARDE.

Sophia entra a la habitación. Se asombra de todo lo que ve. Se dirige clóset y saca un vestido. Rápidamente se mira en el espejo y comienza a modelarlo con una sonrisa. Regresa al clóset en búsqueda de otra pieza. La consigue y se vuelve a mirar en el espejo. Sophia va al baño a cambiarse el vestido. Eva entra a la habitación y se sienta en un sillón al lado de la cama. Sophia sale del baño. Busca en el clóset y luego en las gavetas de la peinadora hasta encontrar el brazalete que necesitaba. Aún no ha notado la presencia de Eva. Sophia se ve en el espejo de la peinadora. De repente nota que hay alguien más. Queda paralizada y voltea muy suave hacia donde está Eva.

(CONTINUED)

5.

(CONTINUED)

Eva se levanta y camina hacia Sophia. Sophia camina hacia atrás. Sophia grita desesperada y camina hacia atrás, mientras Eva se aproxima a ella. Sophia se tropieza con la ventana y cae. Eva se acerca a la ventana, se asoma y cierra las cortinas.

CORTE A

ESC. 11 - INT - CUARTO DE SOPHIA - NOCHE.

Sophia duerme. Mueve su cabeza de un lado a otro. Sophia cae en un precipicio. Se mezclan imágenes de colores y figuras abstractas sobre un precipicio. Se levanta asustada. Los labios de Sophia se acercan al lente de la cámara hasta llegar a su ojo.

FADE TO BLACK

FIN

Al final, sobre el mismo plano del ojo se hace una animación de letras que devela el nombre del corto y los créditos finales.

8.6 Perfil psicológico de los personajes

SOPHIA:

Mujer de 29 años, bella y compulsiva. Obsesionada con las prendas de vestir y con un ideal de mujer que no consigue alcanzar y por esto se siente muy frustrada. Se perturba fácilmente. Se muestra bastante intranquila en todo momento, tanto que se dedica a robar para así poder alcanzar esa “perfección” de mujer con la que tanto sueña. Se siente perseguida constantemente y fuma para calmar sus ansias. Es muy detallista y perfeccionista.

EVA:

Mujer de 29 años, se ve hermosa e inalcanzable. Misteriosa y destructiva. Es tan perfecta que parece ser irreal, una invención de la mente de Sophia. Impecable. Seria. Rígida. De expresiones fuertes y marcadas. Su objetivo es atormentar y desestabilizar la tranquilidad de Sophia. Es sigilosa.

9. PROPUESTA VISUAL

10.1 *Planos y movimientos de cámara*

Según Hitchcock, lo esencial de una escena no está contenido en el diálogo, sino en hacer saber al público los pensamientos de los personajes a través de imágenes. En este cortometraje, no existe diálogo. Por lo tanto, es imprescindible un buen manejo de movimientos de cámara y planos para transmitir a la audiencia lo que se quiere.

Se emplearán planos Tipo Americano y Medio Corto. También el plano subjetivo es muy importante, ya que hará sentir al espectador de qué forma el personaje percibe las situaciones.

El cortometraje comienza con la introducción del personaje sin develar de lleno su rostro y su verdadera identidad con el fin de generar intriga y suspenso en la audiencia.

Los planos cerrados resultan de suma importancia en este caso, ya que permiten visualizar la expresión de los personajes; y en ese sentido, ubicar mejor al espectador en la situación desde la perspectiva de ambas mujeres. Los planos detalle del teléfono, la cartera de Sophia, la tarjeta de identificación, la mano llena de anillos de Eva, el cuadro de la sala y la vestimenta aportan pistas al espectador con relación a lo que realmente está sucediendo y de esta manera contribuir a un ambiente de suspenso, ya que el espectador sabrá algo que el personaje aún no tiene claro.

Para introducir locaciones y personajes se apelará por el uso de *dolly in*, *dolly out* y *till up* como recursos utilizados por Alfred Hitchcock.

10.2 Iluminación

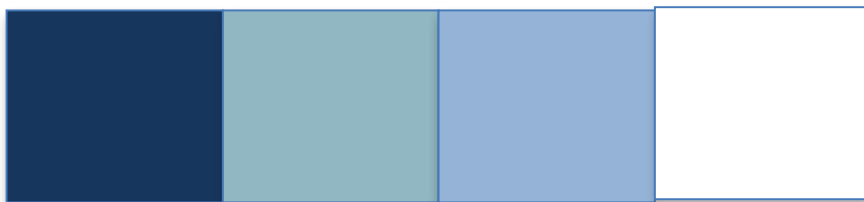
La historia de este cortometraje se desarrolla en distintas locaciones, tanto en exteriores como en interiores. La iluminación en exteriores simplemente estará dirigida a lograr que el personaje se vea de forma muy limpia, sin sombras ni destellos. Mientras que la iluminación en interiores generará un ambiente sombrío, con puntos de luz muy específicos que crean una naturaleza bidimensional, separando al personaje del fondo, y al mismo tiempo, van de la mano con la historia. En interiores se empleará el uso de luces de tres puntos y en algunas situaciones, se utilizarán luces en forma cenital para producir un ambiente de suspenso a los personajes. La iluminación en general será tenue.

10.3 Tratamiento del color

El color en este caso establece, en sus distintas etapas, básicamente todo lo que el personaje vive. En general, un ambiente cálido es lo que se va a emplear. Sin embargo, en ciertos momentos, la situación cambia y con ello el uso del color rojo, el cual nos ayuda a reforzar los trastornos que tiene Sophia. Se va a generar un ambiente más tétrico y frío cuando Sophia se comienza a acercar a Eva. Estableciendo así importancia en detalles claves que, a medida que avanza la historia, van generando más suspenso en el espectador.

Paleta de colores:

Exteriores



Interiores



10.4 Montaje

Para poder incrementar la sensación de suspenso en el espectador, se utilizará la estructura del montaje paralelo. De esta forma, el espectador podrá ser consciente de cosas que están pasando de las cuáles el personaje no tiene idea. En este sentido, el suspenso irá incrementando. Para Hitchcock, el montaje era una herramienta importante para juntar varias imágenes de una forma determinada y así transmitir un mensaje o idea específica.

10. PROPUESTA SONORA

En la propuesta sonora de este cortometraje con características de *fashion film*, se utilizará la misma música que Alfred Hitchcock plasmó en sus *thrillers* psicológicos con un especial énfasis en el *soundtrack* de la película *Vertigo*, *Marnie* y *The Birds* para recrear situaciones de tensión cruciales dentro de la historia, acentuando el sentimiento de incertidumbre y empatía por el personaje principal.

Se tomó en cuenta la música de la película *Psycho* para enfatizar la amenaza en la que se ve inmersa Sophia al encontrarse con Eva. Además se extraerán los mismos efectos sonoros usados en los *thrillers* psicológicos para hacer referencia a escenas dentro del guion como: el grito de *Marnie*, en *Marnie*, *La Ladrona*, y los sonidos del abucheo de los pájaros, en *The Birds*.

Se mantendrá el estilo musical y melancólico estado de ánimo del compositor estadounidense Bernard Herrmann, quien desarrolló los temas principales de la obras. Su música incorpora patrones de sonidos cortos y repetitivos que Hitchcock tomaba al momento de dirigir sus piezas. Logrando así crear una atmósfera de tensión en los espectadores, aspecto fundamental dentro del género *suspense*.

En casos específicos, para generar atención en el público, se recurrirá al uso de los silencios en las escenas; los cuales serán interrumpidos por efectos musicales.

Originalmente se usará la música con sello de autor. Debido a que son temas que tienen muchos años y autores que han muerto se hace difícil la búsqueda del derecho de autor. Pero, posteriormente para la difusión masiva de la pieza audiovisual se contactará a un productor musical para que realice los arreglos musicales pertinentes y poder reproducir el *fashion film* por los medios de comunicación, especialmente en las redes sociales.

11. DESGLOSE GENERAL

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 1			PAG: 1		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: PARQUE/CAMINERÍA		DIA x	NOCH E	EXT x	IN T	VIDE O x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia se agacha para recoger la cartera junto con unos billetes que se salieron al caerse. Camina con su cartera a un costado y guantes en las manos. A lo lejos del parque, ve un banquito y se dirige hacia él.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años)		Cartera Billetes Guantes Zapatos		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO			EFX ESPECIALES		
Parque, árboles		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.					
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL			OBSERVACIONES (Notas de producción):		
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.		Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación					

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 2			PAG: 2		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: PARQUE/BANQUITO		DIA x	NOCHE	EXT x	INT	VIDEO x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia está sentada en el banquito, saca de su cartera un cigarrillo y un encendedor. Prende el cigarrillo y, con placer, inhala la primera aspirada. Sophia busca adentro de su cartera y saca una paca de dinero. Comienza a contar los billetes. Luego saca su tarjeta de identificación y la sustituye por otra con un nombre distinto. En ese momento, siente que es vigilada y voltea su cabeza sutilmente sobre su hombro.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años)		Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES			
Parque, árboles		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.					
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL		OBSERVACIONES (Notas de producción):			
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.		Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación					

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 3			PAG: 3		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: HOTEL/LOBBY		DIA x	NOCH E	EXT	IN T x	VIDE O x	FILM
DESCRIPCIÓN: EVA está observando a través de la ventana del lobby del hotel a Sophia. Se queda fijamente mirándola.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
EVA (29 años)				Eva: vestido de color azul con una falda estampada. Zapatos de tacón. Collar ajustado al cuello y anillos.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO			EFX ESPECIALES		
Lobby de un hotel		Peinado: Cabello corto, muy ajustado y con un leve copete. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores fuertes. Labios color vinotinto.					
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL			OBSERVACIONES (Notas de producción):		
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.		Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación					

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 4			PAG: 4		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: PARQUE/BANQUITO		DIA X	NOCH E	EXT x	IN T	VIDE O x	FILM
DESCRIPCIÓN: Las PALOMAS empiezan a revolotear en el cielo. Sophia continúa fumando el cigarrillo y volteando hacia los lados. Se levanta del banquito. Se detiene y voltea rápidamente. Observa asustada a las palomas revoloteando en el cielo. Lanza el cigarrillo al piso, lo apaga con su zapato de tacón y comienza a camina.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años)		Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES			
Parque, árboles	PALOMAS (15)	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.		Imágenes de las palomas con efecto retenlizado.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		OBSERVACIONES (Notas de producción):				
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación		El cigarrillo debe estar consumido para la toma final.				

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 5				PAG: 5	
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: ENTRADA HOTEL		DIA x	NOCH E	EXT x	IN T	VIDE O x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia sube corriendo las escaleras del hotel y abre la puerta.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)			VESTUARIO		
SOPHIA (29 años)		Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor			Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.		
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO			EFX ESPECIALES		
Hotel		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.					
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL			OBSERVACIONES (Notas de producción):		
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.		Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación					

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 6			PAG: 6		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: RECEPCIÓN HOTEL		DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia entra al hotel y se detiene a observar el lugar. Se acerca al mostrador y toca la campanilla dos veces. Espera un rato mientras se quita los guantes y los guarda en su cartera. Se asoma al lobby y nota que hay alguien sentada frente a un cuadro. Se acerca muy sutilmente a detallarla. De repente suena el teléfono de la recepción. Asustada deja caer su cartera. La recoge del piso y se devuelve al mostrador a contestar el teléfono. Sophia atiende el teléfono. No escucha nada, sino el sonido de un teléfono colgado. Cuelga y comienza a cominar a lobby.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años)		Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor Campanilla hotel		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES			
Recepción hotel -Lámpara de piso -Máquina de escribir -Libro de recepción -Perchero -Abrigo -Teléfono antiguo		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.					
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		OBSERVACIONES (Notas de producción):				
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación						

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 7			PAG: 7		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: LOBBY HOTEL				DIA x	NOCHE	EXT	INT x
						VIDEO x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia no quita la mirada de Eva. Observa con detenimiento el cuadro. De repente escucha un ruido afuera (palomas revoloteando). Se dirige a la ventana. Abre la cortina y se asoma. Eva se levanta y camina hacia las escaleras. Se da cuenta de que no hay nadie sentada en el lobby. Se acerca al cuadro de Eva y comienza a detallar su vestido y accesorios. Se toca su vestido con cara de deseo y obsesión. Escucha unos pasos que se van alejando. Se dispone a perseguir la figura sombría de Eva.							
TALENTO		EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO	
SOPHIA (29 años) EVA (29 años)				Cuadro de Eva		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado. Eva: vestido de color azul con una falda estampada. Zapatos de tacón. Collar ajustado al cuello y anillos.	
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN		AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES	
Lobby hotel: -Muebles - Lámparas -Revistas -Maletas -Tazas de café		PALOMAS		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa. Peinado: Cabello corto, muy ajustado y con un leve copete. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores fuertes. Labios color vinotinto.		Palomas sobre croma verde. Imágenes del cielo en movimiento.	
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL				OBSERVACIONES (Notas de producción):	
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.		Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación					

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 8			PAG: 8		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: ESCALERAS HOTEL		DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia sube las escaleras persiguiendo a Eva. Se agarra de la baranda y ve hacia abajo. Nota la distancia que hay. Respira y coloca sus manos sobre su cuello y su cuerpo. Continúa subiendo las escaleras.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años)				Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO			EFX ESPECIALES		
Escaleras con alfombra		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.			Efecto traveling out, dolly in		
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL			OBSERVACIONES (Notas de producción):		
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.		Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación					

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 9			PAG: 9		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: PASILLO HOTEL		DIA x	NOCH E	EXT	IN T x	VIDE O x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia camina por el pasillos del hotel. Pasa por muchas puertas cerradas a su alrededor. Al final del pasillo se da cuenta que hay una puerta abierta. Se dirige hacia ella. La abre y entra en la habitación dejando la puerta abierta.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años)				Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES			
Pasillo con alfombra		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.					
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL			OBSERVACIONES (Notas de producción):			
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación						

FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 10			PAG: 10		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: HABITACIÓN HOTEL		DIA x	NOCHE	EXT	INT x	VIDEO x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia entra a la habitación. Se asombra de todo lo que ve. Se dirige clóset y saca un vestido. Regresa al clóset en búsqueda de otra pieza. La consigue y se vuelve a mirar en el espejo. Sophia va al baño a cambiarse el vestido. Eva entra a la habitación y se sienta en un sillón al lado de la cama. Sophia sale del baño. Busca en el clóset y luego en las gavetas de la peinadora hasta encontrar el brazalete que necesitaba. Aún no ha notado la presencia de Eva. Sophia se ve en el espejo de la peinadora. De repente nota que hay alguien más. Queda paralizada y voltea muy suave hacia donde está Eva. Eva se levanta y camina hacia Sophia. Sophia camina hacia atrás. Sophia grita desesperada y camina hacia atrás, mientras Eva se aproxima a ella. Sophia se tropieza con la ventana y cae. Eva se acerca a la ventana, se asoma y cierra las cortinas.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años) EVA (29 años)		Brazaleta dorado. Maletas. Vestido Rosado. Pantalón estampado y camisa blanca.		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado. Eva: vestido de color azul con una falda estampada. Zapatos de tacón. Collar ajustado al cuello y anillos.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO					
Habitación: -Cama -Sábanas blancas -Peinadora -Llave de la habitación -Perchero -Teléfono antiguo -Lámparas -Vestidos -Perchas		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.		Peinado: Cabello corto, muy ajustado y con un leve copete. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores fuertes. Labios color vinotinto.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL			OBSERVACIONES (Notas de producción):			
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación						

FECHA: FECHA: 10/03/2015		ESCENA: 11			PAG: 11		
DESGLOSE GENERAL							
LOCACIÓN: CUARTO SOPHIA		DIA	NOCH E x	EXT	IN T x	VIDE O x	FILM
DESCRIPCIÓN: Sophia duerme. Mueve su cabeza de un lado a otro. Sophia cae en un precipicio. Se mezclan imágenes de colores y figuras abstractas sobre un precipicio. Se levanta asustada. Los labios de Sophia se acercan al lente de la cámara hasta llegar a su ojo.							
TALENTO	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
SOPHIA (29 años)				Sophia: pijama color pastel con un bata.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES			
Cuarto: Portaretratos Lámpara Libros Perfume Sábanas blancas Cama Clóset		Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: maquillaje natural con un poco de base.		Croma de Sophia cayendo en un precipicio. Imágenes en esperial en forma de tunel.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL			OBSERVACIONES (Notas de producción):			
Sonido directo de ambiente. Música suspenso.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación						

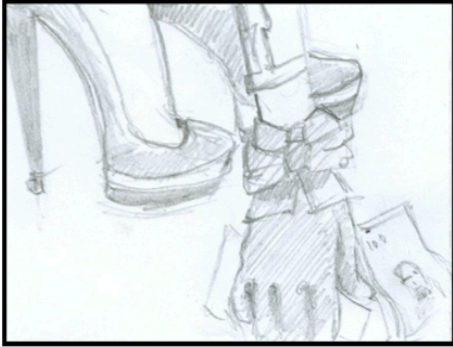
12. GUION TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO						
ESCENAS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11						
1	01	EXT	D	PARQUE	-----	En negro se escuchan los pasos de SOPHIA. Se cae su cartera
1	02	EXT	D	PARQUE	PD/VL/AN/50mm/DOLLY/GRUA	En el piso están los billetes que se cayeron de la cartera de SOPHIA. Se agacha a recogerlos
1	03	EXT	D	PARQUE	PG/PE/V ¼ - T/AP/14MM-28MM/DOLLY/GRUA	SOPHIA caminado hacia el banco (de espalda)
1	04	EXT	D	PARQUE	PD/VL/AN/50MM/DOLLY/GRUA	SOPHIA camina con su cartera a un costado y guantes en las mano
1	05	EXT	D	PARQUE	PM/V ¼ /AP/35MM/DOLLY/GRUA	SOPHIA a lo lejos del parque, ve un banquito y se dirige hacia él.
2	01	EXT	D	BANQUITO	PG/VF/AN/50MM/DOLLY	SOPHIA está sentada en el banco. Saca de su cartera un cigarrillo y un encendedor. Prende el cigarrillo y, con placer, inhala la primera aspirada. Busca adentro de su cartera y saca una paca de dinero. Comienza a contar los billetes. Saca su tarjeta de identificación y la sustituye por otra. Siente que es vigilada y voltea su cabeza sutilmente sobre su hombro.
						Sophia se levanta del Banquito. Se detiene, voltea rápidamente y observa asustada a las palomas. Lanza el cigarrillo al piso. Lo apaga con sus zapatos de tacón. Continúa caminando.
2	02	EXT	D	BANQUITO	PMC/V ¼ F/AN/35MM/DOLLY	SOPHIA está sentada en el banco. Saca de su cartera un cigarrillo y un encendedor. Prende el cigarrillo y, con placer, inhala la primera aspirada. Busca adentro de su cartera y saca una paca de dinero. Comienza a contar los billetes. Saca su tarjeta de identificación y la sustituye por otra. Siente que es vigilada y voltea su cabeza sutilmente sobre su hombro.
						Sophia se levanta del Banquito. Se detiene, voltea rápidamente y observa asustada a las palomas. Lanza el cigarrillo al piso. Lo apaga con sus zapatos de tacón. Continúa caminando.
2	03	EXT	D	BANQUITO	PD/AP/V ¼ T/35MM/50MM	SOPHIA comienza a contar los billetes. Sustituye una tarjeta de identificación por otra.
2	04	EXT	D	BANQUITO	PG/V ¼ T/AP/19-28/GRUA	SOPHIA cuenta unos billetes.
3	01	EXT	D	LOBBY	PA/VF/ACP/+85MM/TRIPODE	EVA está observando a través de la ventana del lobby del hotel a SOPHIA.
3	02	EXT	D	LOBBY	PD/V ¼ /AN/50MM /85MM	EVA se queda fijamente mirándola.
4	01	EXT	D	BANQUITO	PG/VF/AP/50MM	Se van juntando un grupo de PALOMAS en el parque. Las PALOMAS empiezan a revolotear en el cielo.

4	02	EXT	D	BANQUITO	PP/V 3/4/AC/50MM	SOPHIA Continúa volteando su cabeza hacia la ventana.
4	03	EXT	D	BANQUITO	PMC/AC/VF/50MM	SOPHIA se detiene, voltea rápidamente y las observa asustada.
4	04	EXT	D	BANQUITO	PD/VL/AN/50MM	SOPHIA lanza el cigarrillo al piso. Lo apaga con sus zapatos de tacón.
5	01	EXT	D	ENTRADA HOTEL	PD/VT/AN/14MM/STEADY	SOPHIA sube las escaleras de la entrada del hotel
6	01	INT	D	RECEPCION	PE/VL/AC/14-28MM/DOLLY	SOPHIA entra al hotel. Se detiene a observar el lugar. Se acerca al mostrador. Toca la campanilla dos veces. Se quita los guantes y los guarda en su cartera. Se asoma al salón. Se acerca muy sutilmente a detallar a EVA. Suena el teléfono de la recepción. SOPHIA asustada deja caer su cartera. Se devuelve al mostrador a contestar el teléfono. Atiende el teléfono y cuelga. Sophia se dispone a ir al mostrador. Se da cuenta de que no hay nadie sentada en el lobby. Voltea.
6	02	INT	D	RECEPCION	PD/AP/V ¼ T/50MM	SOPHIA toca la campanilla dos veces. Suena el teléfono de la recepción.
6	03	INT	D	RECEPCION	PM/AC/V ¼ /35MM	SOPHIA se acerca al mostrador. Se quita los guantes y los guarda en su cartera. Se devuelve al mostrador a contestar el teléfono. Atiende el teléfono y cuelga.
7	01	INT	D	LOBBY	PG/AC/VF ¼ /28 MM	SOPHIA regresa al lobby.
7	02	INT	D	LOBBY	PE/AP/VT ¼ /35MM/50MM PP/AC/V ¼ /50MM/85MM	SOPHIA no quita la mirada de Eva. Observa con detenimiento el cuadro. De repente escucha un ruido afuera (palomas revoloteando). Se dirige a la ventana. Abre la cortina y se asoma. Eva se levanta y camina hacia las escaleras. Sophia toma un suspiro de tranquilidad. Se da cuenta de que no hay nadie sentada en el lobby. Se acerca al cuadro de Eva y comienza a detallar su vestido y accesorios. Se toca su vestido con cara de deseo y obsesión. Escucha unos pasos que se van alejando. Se dispone a perseguir la figura sombría de Eva.
7	03	INT	D	LOBBY	PE/VT/AC/28MM	SOPHIA se dirige a la ventana
7	04	INT	D	LOBBY	PP-PE-PP/AN/VL/V ¼ /50MM PG/VT/AN/35MM	SOPHIA se asoma por la ventana. EVA camina hacia las escaleras. Eva subiendo las escaleras. (ULTIMO PIE)
7	05	INT	D	LOBBY	PE/AC/SE VALE TODO/50MM	SOPHIA comienza a perseguir la figura sombría de EVA.
8	01	INT	T	ESCALERAS	PG/ACENTUAL/VF/24MM/70MM/GRUA	SOPHIA agarrada de la baranda ve hacia abajo y

						nota la distancia que hay. SOPHIA respira, coloca sus manos sobre su cuello y su cuerpo.
9	01	INT	T	PASILLO	PE/VT/AC/14MM/DOLLY IN	SOPHIA camina por el pasillos del hotel. Pasa por muchas puertas cerradas a su alrededor. Al final del pasillo se da cuenta que hay una puerta abierta. Se dirige hacia ella. La abre y entra en la habitación dejando la puerta abierta.
9	02	INT	T	PASILLO	PE/VT/AC/14MM/DOLLY BACK	SOPHIA camina por el pasillos del hotel. Pasa por muchas puertas cerradas a su alrededor. Al final del pasillo se da cuenta que hay una puerta abierta. Se dirige hacia ella. La abre y entra en la habitación dejando la puerta abierta.
10	01	INT	T	HABITACION	3PG/AN/28MM/14MM	SOPHIA entra a la habitación. Se asombra de todo lo que ve. Se dirige clóset y saca un vestido. Rápidamente se mira en el espejo y comienza a modelarlo con una sonrisa. Regresa al clóset en búsqueda de otra pieza. La consigue y se vuelve a mirar en el espejo. Sophia va al baño a cambiarse el vestido. Eva entra a la habitación y se sienta en un sillón al lado de la cama.
						Sophia sale del baño. Busca en el clóset y luego en las gavetas de la peinadora hasta encontrar el brazalete que necesitaba. Aún no ha notado la presencia de Eva. Sophia se ve en el espejo de la peinadora. De repente nota que hay alguien más. Queda paralizada y voltea muy suave hacia donde está Eva.
10	02	INT	T	HABITACION	PE/ V ¼ /AN/ 50MM/35MM	SOPHIA comienza a modelarlos con una sonrisa en el rostro.
10	03	INT	T	HABITACION	PMC/ V ¼ /AN/28MM	EVA que entra a la habitación y se sienta.
10	04	INT	T	HABITACION	PA/VF/AC/35MM	SOPHIA sale del baño.
10	05	INT	T	HABITACION	PE/V ¼ /AN/ 35MM/50MM	SOPHIA se ve en el espejo de la peinadora. De repente nota que hay alguien más. Queda paralizada y voltea muy suave hacia donde está Eva.
10	06	INT	T	HABITACIÓN	PM/AN/PANEO/50MM/TRIPODE	SOPHIA camina hacia atrás. EVA la persigue.
10	07	INT	T	HABITACION	PM/AN/STEADY/35MM,28MM	SOPHIA camina hacia atrás.
10	08	INT	T	HABITACION	PM/AN/STEADY/ V ¼ F/35MM, 28MM	EVA la persigue.
10	09	INT	T	HABITACIÓN	PP/AN/VF/50MM/STEADY	SOPHIA se tropieza con la ventana y se cae.
10	10	INT	T	HABITACIÓN	PMC/AN/VF/TRIPODE/50MM	EVA se acerca a la ventana, se asoma y cierra las cortinas.
11	01	INT	N	CUARTO	PE/VF/AN/50MM/TRIPODE	SOPHIA cayendo se mezcla sobre un precipicio de colores y figuras abstractas.
11	02	INT	N	CUARTO	PMC/VF/AN/TRIPODE/50MM	SOPHIA se levanta asustada.
11	03	INT	N	CUARTO	PPP/VF/AN/STEADY/50MM	Los labios de SOPHIA se acercan al lente de la cámara hasta llegar a su ojo.

13. STORYBOARD



2. SOPHIA recoge los billetes



1. SOPHIA camina por el parque



4. SOPHIA camina por el parque



3. SOPHIA camina de espalda por el parque



6. SOPHIA ve un banco para sentarse



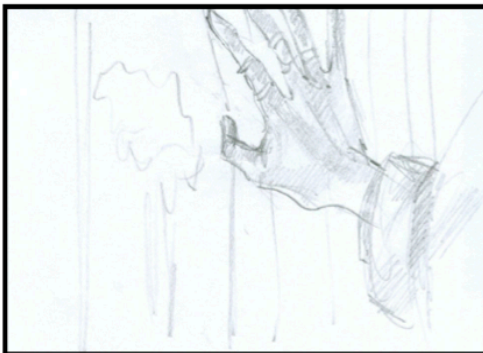
5. SOPHIA registra su cartera



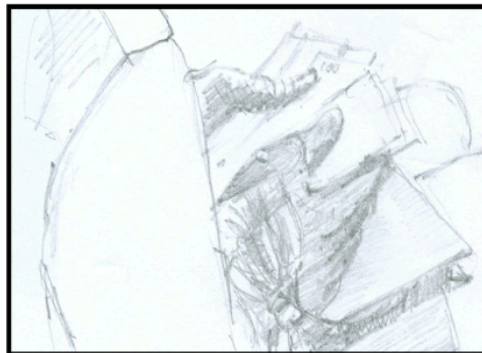
7. SOPHIA prende su cigarrillo y lo aspira



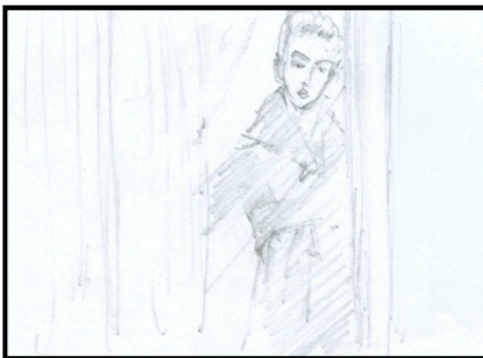
8. LOS PÁJAROS comienzan a reunirse en los árboles



9. EVA mueve la cortina para ver



10. SOPHIA cuenta los billetes



11. EVA observa por la ventana



12. SOPHIA cambia su identificación



13. EVA observa a SOPHIA desde la ventana



14. EVA observa a SOPHIA desde la ventana



15. SOPHIA se asusta



16. SOPHIA tira su cigarrillo al suelo y lo pisa con sus tacones



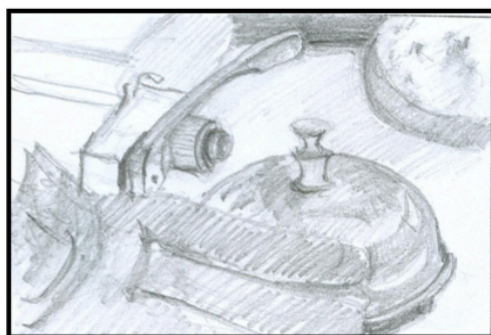
17. SOPHIA camina hacia la puerta de entrada



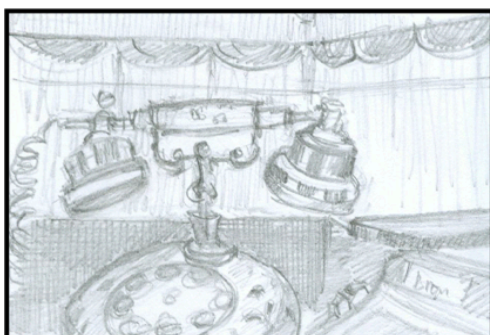
18. Recepción del hotel



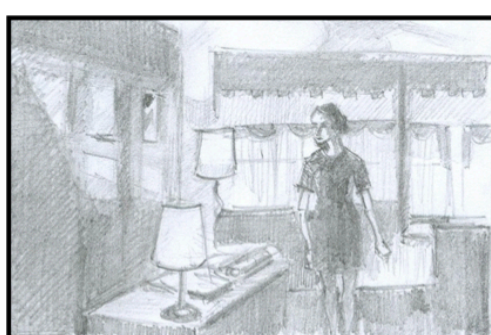
19. SOPHIA observa el lugar



20. SOPHIA toca la campanilla dos veces



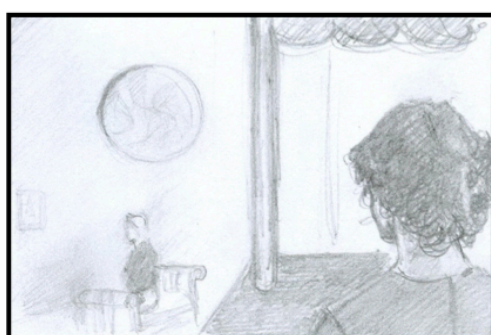
21. El teléfono de la recepción suena



22. SOPHIA se asusta y se devuelve a contestar



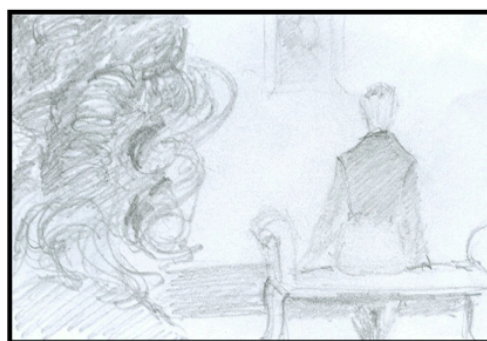
23. SOPHIA atiende el teléfono y no hay sonido



24. SOPHIA se asoma al Lobby y ve a EVA



25. EVA observa el cuadro



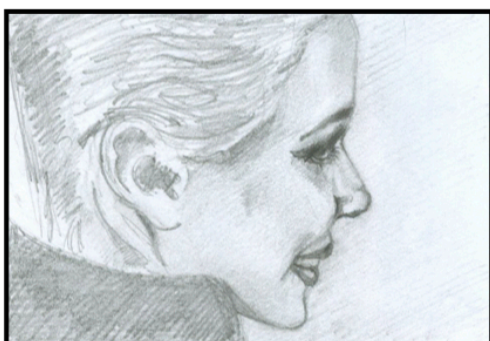
26. SOPHIA observa a EVA



27. SOPHIA abre la ventana y se asusta



28. LOS PÁJAROS vuelan hacia la ventana



29. EVA observa a SOPHIA y se rie



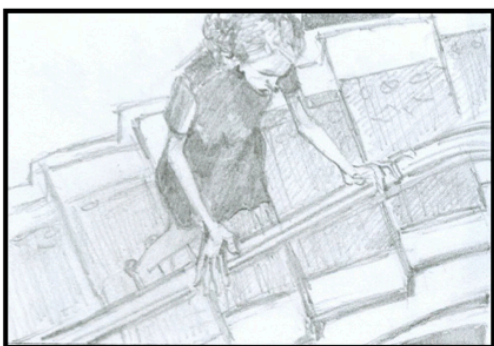
30. EVA se va del Lobby



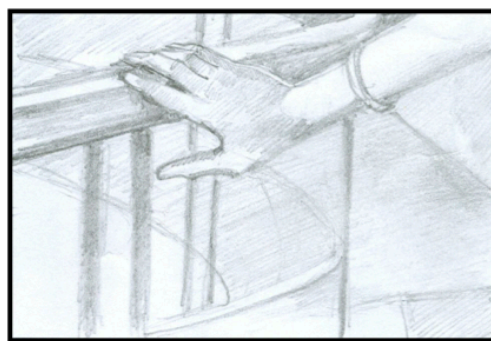
31. EVA sube las escaleras



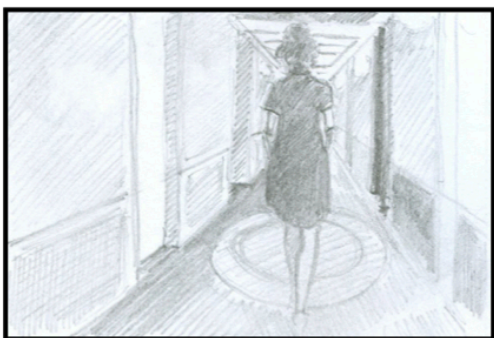
32. SOPHIA observa el cuadro



33. SOPHIA sube las escaleras



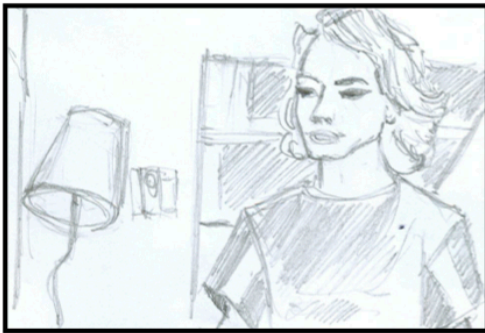
34. SOPHIA se sostiene de las barandas



35. SOPHIA recorre el pasillo del hotel



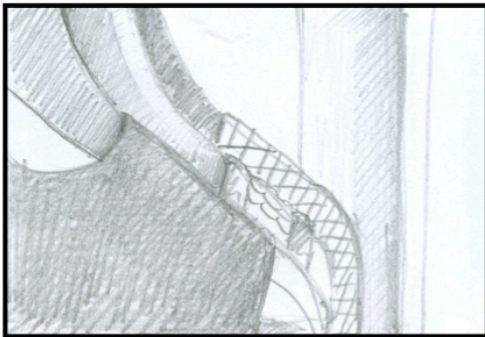
36. SOPHIA entra a la habitación



37. SOPHIA observa la habitación



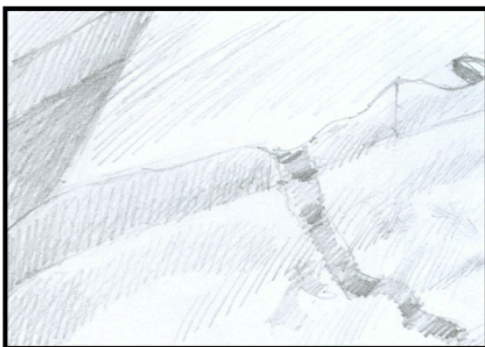
38. SOPHIA está encantada se el descubrimiento que ha hecho



39. el closet de la habitación



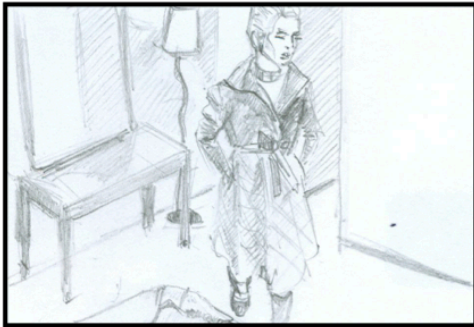
40. SOPHIA se prueba la ropa del closet



41. SOPHIA coloca el vestido en la cama



42. SOPHIA se prueba un conjunto del closet



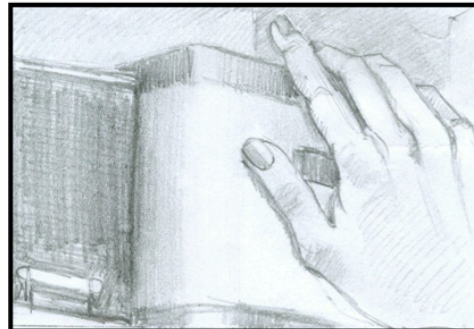
43. EVA entra a la habitación mientras SOPHIA se cambia en el baño



44. EVA aguarda por SOPHIA mientras se sienta en la habitación



45. SOPHIA sale del baño y comienza a verse en el espejo encantada



46. SOPHIA registra de nuevo el closet en busca de otra cosa para ponerse



47. SOPHIA sigue registrando las gavetas de la peinadora



48. SOPHIA se observa en el espejo fascinada



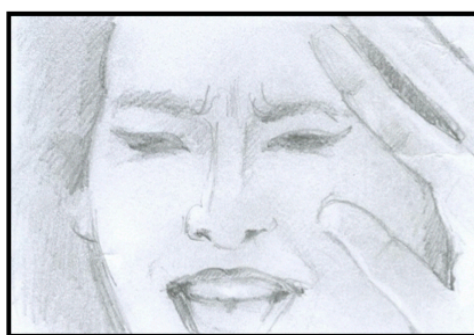
49. SOPHIA se asusta cuando ve que EVA está sentada en la habitación



50. SOPHIA comienza a caminar hacia atrás mientras EVA la persigue



51. SOPHIA grita asustada



52. SOPHIA cae por un precipicio



53. SOPHIA se cae gritando



54. SOPHIA se despierta de una pesadilla

14. PLAN DE RODAJE

Formato: Canon 70D
DÍA 1

Plano	Producción	Maquillaje / Peinado	Arte	Utilería (Atrezzo)	Vestuario	Talento	Observaciones
Esc. 10. INT - HABITACIÓN HOTEL - Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa. Peinado: Cabello corto, muy ajustado y con un leve copete. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores fuertes. Labios color vinotinto.	Habitación: -Cama -Sábanas blancas -Peinadora -Llave de la habitación -Perchero -Teléfono antiguo -Lámparas -Vestidos -Perchas	Brazalete dorado. Maletas. Vestido Rosado. Pantalón estampado y camisa blanca.	Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado. Eva: vestido de color azul con una falda estampada. Zapatos de tacón. Collar ajustado al cuello y anillos.	SOPHIA (29 años) EVA (29 años)	
Esc. 9. INT – PASILLO . Día	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.	Pasillo con alfombra		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.	SOPHIA (29 años)	

Formato: Canon 70D
DÍA 2

Plano	Producción	Maquillaje / Peinado	Arte	Utilería (Atrezzo)	Vestuario	Talento	Observaciones
Esc. 1. EXT – PARQUE/CAMI NERÍA. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.	Parque, árboles	Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor	Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.	SOPHIA (29 años)	
Esc. 2. EXT – PARQUE/BAN QUITO. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.	Parque, árboles	Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor	Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.	SOPHIA (29 años)	
Esc. 4. EXT – PARQUE/BAN QUITO. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción PALOMAS	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.	Parque, árboles	Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor	Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.	SOPHIA (29 años)	PALOMAS El cigarrillo debe estar consumido para la toma final.

Plano	Producción	Maquillaje / Peinado	Arte	Utilería (Atrezzo)	Vestuario	Talento	Observaciones
Esc. 3. INT – LOBBY. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello corto, muy ajustado y con un leve copete. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores fuertes. Labios color vinotinto.			Eva: vestido de color azul con una falda estampada. Zapatos de tacón. Collar ajustado al cuello y anillos.	EVA (29 años)	
Esc. 5 EXT – ENTRADA Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.		Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor	Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.	SOPHIA (29 años)	
Esc. 6. INT – RECEPCIÓN. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.	Recepción hotel - Lámpara de piso - Máquina de escribir - Libro de recepción - Perchero - Abrigo - Teléfono ..	Cartera Billetes Guantes Zapatos Cigarrillo Encendedor Campanilla hotel	Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.	SOPHIA (29 años)	
Esc. 7. INT – LOBBY. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa. Peinado: Cabello corto, muy ajustado y con un leve copete. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores fuertes. Labios color vinotinto.	Lobby hotel: - Muebles - Lámparas - Revistas - Maletas - Tazas de café		Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado. Eva: vestido de color azul con una falda estampada. Zapatos de tacón. Collar ajustado al cuello y anillos.	SOPHIA (29 años) EVA (29 años)	Palomas sobre croma verde. Imágenes del cielo en movimiento.
Esc. 8. INT – ESCALERAS. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: ojos muy marcados y con colores pasteles. Labios color rosa.			Sophia: vestido de color azul con mangas de cuero negro. Zapatos de tacón. Guantes, cartera y brazalete plateado.	SOPHIA (29 años)	
Esc. 11. INT – CUARTO. Día.	Dolly Steady Cam Grúa Extensiones. Iluminación Agua Refrigerio Caja de producción	Peinado: Cabello suelto y con ondas. Maquillaje: maquillaje natural con un poco de base.	Cuarto: Portarretratos Lámpara Libros Perfume Sábanas blancas Cama Clóset		Sophia: pijama color pastel con un bata.	SOPHIA (29 años)	Croma de Sophia cayendo en un precipio. Imágenes en espectral en forma de tunel.

15. FICHA ARTÍSTICA Y TÉCNICA

15.1 Ficha Artística

Sophia: Catherine Petersen

Eva: Valeria Valle

15.2 Ficha Técnica

Nombre: Némesis

Duración: 9 minutos

Género: Suspenso

Formato: Digital

Idioma: Español

Fecha Producción: Marzo 2015

Guion: Ariana Zerpa

Dirección: Alexandra Colmenarez, Angie Ferro y Ariana Zerpa

Producción: Alexandra Colmenarez, Angie Ferro y Ariana Zerpa

Dirección de Fotografía: Jonas Cordero

Dirección de Arte: Alexandra Colmenarez, Angie Ferro y Ariana Zerpa

Dirección de Casting: Angie Ferro

Edición y Montaje: Alexandra Colmenarez

Vestuario/Estilismo: Nimrod Fonseca

Sonido de Campo: Paul Rondón

Voz en Off: Miguel Arias

16. PRESUPUESTO

NOMBRE DEL PROYECTO	Némesis
DIRECTOR	Alexandra C., Ariana Z. y Angie F.
FORMATO	Digital
DÍAS DE RODAJE	3
DURACIÓN	9 min

1. COSTOS DE GUIÓN	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
1.1 DERECHOS DE AUTOR	N/A	N/A	
1.2 ADAPTACIÓN LITERARIA	N/A	N/A	
1.3 ADAPTACIÓN GUION	N/A	N/A	
1.4 GUION LITERARIO	N/A	N/A	
1.5 GUION TÉCNICO	N/A	N/A	
1.6 TRADUCCIONES	N/A	N/A	
1.7 COPIAS	N/A	N/A	
1.8 REGISTRO	N/A	N/A	
1.9 FOTOCOPIAS	N/A	N/A	
1.10 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			0

2. EQUIPO DE REALIZACIÓN	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
2.1 DIRECTOR	N/A	N/A	
2.2 1er ASISTENTE DE DIRECCIÓN	N/A	N/A	
2.3 2do ASISTENTE DE DIRECCIÓN	N/A	N/A	
2.4 PRODUCTOR	N/A	N/A	
2.5 1er ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	N/A	N/A	
2.6 2do ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	N/A	N/A	
2.7 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	N/A	N/A	
2.8 DIRECTOR DE ARTE	N/A	N/A	
2.9 DIRECTOR DE CASTING	N/A	N/A	
2.10 SCRIPT	N/A	N/A	
2.11 OPERADORES DE CÁMARA 1	N/A	N/A	
2.12 OPERADORES DE CÁMARA 2	N/A	N/A	
2.13 ASISTENTE DE CÁMARA	2000	3	6000

2.14 HORAS ADICIONALES ASISTENCIA	400	2	1200
2.15 ELECTRICISTA	N/A	N/A	
2.16 JEFE DE MÁQUINA	N/A	N/A	
2.17 VIDEO ASSIT	N/A	N/A	
2.18 SONIDITAS	2000	3	6000
2.19 FOTO FIJA	N/A	N/A	
2.20 DISEÑADOR DE VESTUARIO	N/A	N/A	
2.21 MAQUILLADOR	N/A	N/A	
2.22 PELUQUERO	N/A	N/A	
2.23 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			13.200

3. PRODUCCIÓN EJECUTIVA	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
3.1 PRODUCTOR EJECUTIVO	N/A	N/A	
3.2 GERENTE DE PRODUCCIÓN	N/A	N/A	
3.3 ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN EJE 1	N/A	N/A	
3.4 ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN EJE 2	N/A	N/A	
3.5 CONTADOR	N/A	N/A	
3.6 SECRETARIA	N/A	N/A	
3.7 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			0

4. COSTOS DE PRODUCCIÓN	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
4.1 TIRRO	390	1	390
4.2 BOTELLÓN DE AGUA	80	2	160
4.3 ESTACIONAMIENTO 1	645	1	645
4.4 ESTACIONAMIENTO 2	160	1	160
4.5 MERIENDA 1	210	1	210
4.6 MERIENDA 2	382	1	382
4.7 MERIENDA 3	230	1	230
4.8 MERIENDA 4	700	1	700
4.9 IMPRESIÓN TABLOIDE	100	1	100
TOTAL EN BOLÍVARES			2.977

5. EQUIPO TÉCNICO	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
5.1 CÁMARA 35 MM	N/A	N/A	
5.2 CÁMARA 16 MM	N/A	N/A	
5.3 CÁMARA DV	N/A	N/A	
5.4 CÁMARA OTRO FORMATO	N/A	N/A	
5.5 MALETA DE ÓPTICA VINTAGE	2100	3	6300
5.6 MONITOR IKAN	560	3	1680
5.7 LUCES Y GRIP	N/A	N/A	
5.8 GELATINAS Y FILTROS	N/A	N/A	
5.9 PLANTA ELÉCTRICA	N/A	N/A	
5.10 DOLLY-GRÚA	N/A	N/A	
5.11 STEADY CAM	N/A	N/A	
5.12 MONTURAS ESPECIALES	N/A	N/A	
5.13 VIDEO ASSIT	N/A	N/A	
5.14 ACCESORIOS DE SONIDO	N/A	N/A	
5.15 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			7980

6. LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
6.1 BÚSQUEDA DE LOCACIONES	N/A	N/A	
6.2 ALQUILER DE LOCACIONES	N/A	N/A	
6.3 ALQUILER DE ESTUDIO	N/A	N/A	
6.4 DISEÑO ESCENOGRÁFICO	N/A	N/A	
6.5 ASISTENCIA DE ESCENOGRAFÍA	N/A	N/A	
6.6 PERMISOS	N/A	N/A	
6.7 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			0

7. UTILERÍA Y VESTUARIO	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
7.1 UTILERÍA COMPRADA	N/A	N/A	
7.2 UTILERÍA AQUILADA	N/A	N/A	
7.3 VESTUARIO	N/A	N/A	
7.4 EFECTOS ESPECIALES	N/A	N/A	
7.5 VEHÍCULOS	N/A	N/A	
7.6 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			0

8. TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
8.1 TRANSPORTE PRE-PRODUCCIÓN	N/A	N/A	
8.2 TRANSPORTE RODAJE	3000	1	3000
8.3 HOTEL Y VIÁTICOS	N/A	N/A	
8.4 PASEJE AÉREOS	N/A	N/A	
8.5 TASAS ADUANALES	N/A	N/A	
8.6 ESTADÍA POR DÍAS	N/A	N/A	
8.7 ALIMENTACIÓN Y RODAJE	N/A	N/A	
8.8 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			3000

9. REPARTO Y MAQUILLAJE	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
9.1 PRINCIPALES	N/A	N/A	
9.2 SECUNDARIOS	N/A	N/A	
9.3 EXTRAS	N/A	N/A	
9.4 MAQUILLAJE	N/A	N/A	
9.5 ANIMALES	N/A	N/A	3000
9.6 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			3000

10. POST-PRODUCCIÓN	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
10.1 REVELADO 35MM	N/A	N/A	
10.2 REVELADO 16 MM	N/A	N/A	
10.3 TELECINE	N/A	N/A	
10.4 MASTER	N/A	N/A	
10.5 PRIMERA COPIA	N/A	N/A	
10.6 COPIAS ADICIONALES	N/A	N/A	
10.7 EDICIÓN OFF LINE	N/A	N/A	
10.8 EDICIÓN ON LINE	N/A	N/A	
10.9 ANIMACIÓN Y COLOR	3000	1	3000
10.10 COPIA A VIDEO	N/A	N/A	
10.11 OTROS	N/A	N/A	
	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			3000

11. SONIDO	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
10.1 ADAPTACIÓN	N/A	N/A	
10.2 ESTUDIO DE GRABACIÓN	N/A	N/A	
10.3 DERECHOS MUSICALES	N/A	N/A	
10.4 MUSICALIZACIÓN	N/A	N/A	
10.5 MEZCLA FINAL	4000	1	4000
10.6 LOCUTORES	N/A	N/A	
10.7 MÚSICA CON DERECHOS	N/A	N/A	
10.8 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			4000

12. SEGURO E IMPREVISTOS	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
12.1 SEGURO EQUIPOS	N/A	N/A	
12.2 SEGURO PERSONAL	N/A	N/A	
12.3 IMPREVISTOS	1250	1	1250
12.4 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			1250

13. VARIOS	MONTO	CANT	TOTAL BS.F
13.1 TELÉFONO Y FAX	N/A	N/A	
13.2 CORREO	N/A	N/A	
13.3 SHOOTING	N/A	N/A	
13.4 JEFE DE PRENSA	N/A	N/A	
13.5 GASTOS DE OFICINA	4000	1	4000
13.6 OTROS	N/A	N/A	
TOTAL EN BOLÍVARES			4000

RESUMEN DE PRESUPUESTO	TOTAL
1. COSTOS DE GUIÓN	
2. EQUIPO DE REALIZACIÓN	13200
3. PRODUCCIÓN EJECUTIVA	0
4. COSTOS DE PRODUCCIÓN	2977
5. EQUIPO TÉCNICO	7980
6. LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	0
7. UTILERÍA Y VESTUARIO	0
8. TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	3000
9. REPARTO Y MAQUILLAJE	3000
10. POST-PRODUCCIÓN	3000
11. SONIDO	4000
12. SEGURO E IMPREVISTOS	1250
13. VARIOS	4000
TOTAL GENERAL	42.407

16.1 Análisis de costos

Para la realización de este cortometraje se consultaron dos presupuestos de alquileres de equipos en: Cine Materiales C.A y Rubik C.A durante el mes de febrero/marzo 2015. Los gastos en los que se refleja no aplica (N/A) fueron adquiridos a través de convenios con las empresas, como el patrocinio.

No se requirió el pago de honorarios en el caso de guion, ya que la idea fue concebida por las tesoreras. De igual manera que en los cargos de producción, dirección y arte que fueron desempeñados por las mismas.

Sin embargo, fue necesaria la contratación de un técnico que le sirviera de apoyo al director de fotografía, un sonidista, que captara el audio necesario que iba a ser utilizado en la mezcla de sonido y un colorizador para simular el estilo Hitchcockiano.

El resto de los ítems identificados como (N/A) que se encuentran en la tabla de presupuesto, se refieren a que no hubo gastos en ellos ya que no era necesario para la realización del cortometraje, puesto que se consiguieron por otros medios que no fueron monetarios.

17. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el presente trabajo de grado se logró indagar a fondo sobre la estética de los *thrillers* psicológicos que Alfred Hitchcock aplicaba al momento de hacer sus películas, elementos clave que sirvieron de guía para poder llevar a cabo el rodaje de “NÉMESIS”.

Para obtener los resultados esperados, se realizó una ardua preproducción, que comenzó justo al momento en el que se pensó en la idea de realizar un cortometraje con características de *fashion film*. Una vez que se tuvo la idea clara y se logró escribir el guion para darle vida a la historia, se hizo un plan de rodaje, un guion técnico y un desglose con todas las cosas necesarias de producción, se comenzaron a buscar locaciones, actrices, equipos y el *crew* en general que iba a formar parte del proyecto.

Esa preproducción meticulosa facilitó mucho las cosas al momento de la producción, ya que todo estaba previamente organizado y con diferentes alternativas para el momento en el que surgiera cualquier imprevisto.

En la postproducción, se eligieron las tomas que quedarían para posteriormente realizar el montaje, la animación, el color y la mezcla de sonido, elementos que ya estaban estipulados, en cuanto a tiempo y gastos se refiere, al momento de la preproducción.

Este proyecto se enfocó en analizar la estética y narrativa utilizada por Alfred Hitchcock, generando una propuesta audiovisual en la que se resaltara más la parte estética y dándole vida así a un cortometraje con características de *fashion film*.

En este trabajo de grado se aportaron elementos básicos para el desarrollo del *fashion film* en Venezuela, contribuyendo así a la inspiración de nuevas interpretaciones y cumpliendo, de esta manera, con los objetivos planteados.

Además de cumplir a cabalidad con lo previamente estipulado, se ampliaron nuevos conocimientos en cuanto a la estética que Alfred Hitchcock, plasmaba en

cada una de sus películas, ayudando así a realizar la pieza audiovisual de manera eficiente.

Para lograr tener una buena pieza audiovisual, es estrictamente necesario un buen proceso de preproducción, cuidar cada detalle, por mínimo que sea, prever siempre cualquier tipo de imprevisto, tener segundas opciones y trabajar en armonía.

Al momento de realizar un *fashion film* es esencial tener un guion que posea una narrativa capaz de enriquecer la historia. Asimismo, una propuesta estética que sea innovadora y que dé lugar a nuevos elementos, aún inexplorados, con el fin de seguir apoyando la evolución de este nuevo género. Es así como se cumple con los parámetros preestablecidos que debe tener toda pieza audiovisual.

18. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Artesanos del cine: Hitchcock (La saga), (2013). Recuperado en febrero 8, 2014, de <http://www.neoteo.com/artesanos-del-cine-hitchcock-la-soga/>

Barton, R. y Boyd, D. (2006). *Alfred Hitchcock Influence Imitation and Hypertextuality*. Texas. University of Texas Press

Bays, J. *Creating a Hitchcockian Opening*. Recuperado en febrero 8, 2014, de <http://borgus.com/hitch/openings.htm>

Borjas, Idrogo, Contreras, Díaz, Somoza, (2013). Realización del cortometraje fashion film “Versus” para la marca Constanza Oquendo Caracas, Universidad Monteávila.

Casero, C. (2015). *Las mujeres de Hitchcock*. Recuperado marzo, 30, 2015, de <http://www.vogue.es/moda/tendencias/nostalgia/articulos/repasamos-las-actrices-preferidas-del-director-alfred-hitchcock/18503>

Chan, Q. (2011). *What is a fashion film*. Recuperado en febrero 10, 2015, de <http://portable.tv/fashion/post/what-is-a-fashion-film/>

Cooper, P. y Dancyger, K. (1998). *El guion de cortometraje*. Madrid. Editorial Instituto Oficial de Radio y Televisión

Díaz, L. (2013). *El primer fashion film festival*. Recuperado junio, 11, 2014, de <http://makingcoolture.blogspot.com/2013/11/el-primer-fashion-film-festival-de.html>

Disfrute la Colección de Helena Gil diseñadora venezolana, (2013). Recuperado en enero 10, 2015, de <http://www.radiomundial.com.ve/article/disfrute-la-colecci%C3%B3n-de-helena-gil-dise%C3%B1adora-venezolana-video>

Eglantina Zingg deslumbra en la Casa del Dr. Redphone. Recuperado en febrero 10, 2015, de <http://www.carasonline.net/estilo/protagonistas/393482/eglantina-zingg-deslumbra->

El cine como recurso didáctico. Recuperado julio 2, 2014, de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m3_1/alfred_hitchcock.htm
I

Feliu, J. (2012). *Análisis de Vértigo - Alfred Hitchcock*. Recuperado en enero 16, 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=kJgFm35cscE>

Fonseca, N, (enero de 2015). *Diseñador de la marca Nimrod INC*. (A, Colmenarez, A, Ferro & A, Zerpa, entrevistadores)

González, F. (2012). *Alfred Hitchcock, montaje*. Recuperado en enero 16, 2014, de https://www.youtube.com/watch?v=h3bpc_DvN4s

Gottlieb, S. (1995). *Hitchcock on Hitchcock*. EE.UU. Faber and Faber

Gottlieb, S. (1997) *Hitchcock on Hitchcock*. EE.UU. Faber and Faber

Gottlieb, S. (2000). *Adolph Gottlieb and the West*. Faber and Faber

Haeffner, N. (2005). *Alfred Hitchcock*. Londres. Pearson Education Limits.

“Helium” por Nimrod Fonseca, (2013). Recuperado en enero 10, 2015, de <http://www.pasarela360.com/helium-por-nimrod-fonseca/>

Jiménez, G. *Fashion film*. Recuperado en febrero 10, 2015, de <http://www.revistadominical.com.ve/noticias/firmas/fashion-film.aspx>

Los Fashion Films llegaron para quedarse en Venezuela, (2013). Recuperado febrero 12, 2015, de <https://diseniaco.wordpress.com/2013/04/26/los-fashion-films-llegaron-para-quedarse-en-venezuela/>

Malavé, J, (2014), Nimrod INC manifiesta la atracción geométrica. Recuperado en febrero 12 , 2015, de <http://walker-report.com/2014/06/02/nimrod-inc-manifiesta-la-atraccion-geometrica/>

Melier, A. (2013). *La era del fashion film*. Recuperado en febrero 10, 2015, de <https://masalladelgallumbo.wordpress.com/2013/12/23/la-era-del-fashion-film/>

Qué es un cortometraje (2007). Recuperado en febrero 13, 2015, de <http://es.slideshare.net/davidsc/que-es-un-cortometraje>

Ramos, S. (2013). *Moda en el cine: Alfred Hitchcock*. Recuperado marzo, 26, 2015, de <http://www.trendipia.com/moda-en-el-cine-alfred-hitchcock>

Reinaldo, Rigel, Vicente, (2012), *Comprometidos cortometraje basado en la narrativa de suspenso de Alfred Hitchcock*, UCAB.

Reyero, L. (2013). *Fashion Film, un género todavía en probeta*. Recuperado en febrero 10, 2015, de <http://www.laurareyero.com/blog/fashion-film-un-genero-todavia-en-probeta/>

Ribas, F. (2013). *Fashion Films de la Moda Venezolana*. Recuperado en febrero 10, 2015, de <http://elfortindeguayana.com/13445-fashion-films-de-la-moda-venezolana/>

Saim, A. (2014), *NIMROD INC*. Recuperado en febrero 12, 2015, de <http://dresscodemag.com/2014/01/moda-nuevos-disenadores-venezolanos-mas-nuevos-que-roberi/>

Smash Cut (2008). Recuperado en febrero 8, 2014, de <http://tecnicacinematografica.blogspot.com/2008/04/cambio-brutal-de-escala.html>

Spoto, D. (2008). *Las damas de Hitchcock*. Barcelona. Editorial Lumen.

Torán, K. (2013), *Mujeres Hitchcock: Cuando Alfred encontró a sus musas*. Recuperado en marzo 10, 2015, de <http://www.nosotras.com/actualidad/cuando-hitchcock-encontro-a-sus-musas-357486>

Truffaut, F. (1966). *Hitchcock-Truffaut*. Madrid. AKAL

Truffaut, F. (1974) *El cine según Hitchcock*. Madrid. Alianza

Truffaut, F. (1991). *Hitchcock sobre Hitchcock*. Madrid. Akal

Truffaut, F. (2003). *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza Editorial Madrid.

ANEXOS

CARTA DE PERMISO PARA GRABAR EN LOCACIÓN



Caracas, 06 de marzo de 2015

Atención:

Sres. Hotel InterContinental Tamanaco Caracas

Ante todo reciban un cordial y afectuoso saludo de parte del equipo de producción del *Fashion Film* inspirado en el director de cine, Alfred Hitchcock.

FASHION FILM, es un proyecto que está avalado y respaldado por la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Andrés Bello y bajo la tutoría del profesor Arturo Serrano. Corresponde al trabajo de grado para culminar la carrera.

Acudimos a ustedes, muy respetuosamente, con el fin de solicitar la autorización para grabar unas escenas en alguna de las habitaciones y pasillos que se encuentran en el Hotel, lugar ideal para enmarcarnos en la estética que Hitchcock plasmó en sus películas. Las escenas que se rodaran en el Hotel Tamanaco pertenecen a una parte de la historia que se desarrolla en la película "Vertigo", y se asemeja a lo que queremos mostrar en nuestro *Fashion Film*. En este sentido, nos dirigimos a ustedes para solicitarles apoyo en la cesión de sus espacios, de acuerdo a lo que se adapte a las especificaciones del guión, para grabar en su locación, con el firme compromiso de culminar la tesis.

La grabación la tenemos pautada para el MES DE MARZO DEL AÑO EN CURSO, en un horario comprendido DESDE LAS 8:00 a.m. HASTA 8:00 p.m. TENTATIVAMENTE.

Lugar: HOTEL TAMANACO

Fecha: Sábado 20 de Marzo de 2015

Hora: de 8:00 am a 8:00 pm

Nuestro equipo esta conformado por unas 15 personas aproximadamente que incluyen equipo técnico y actuarial, además de los camiones y vehículos de transportan equipos de luces, maquina, arte, producción, cámara y planta eléctrica.

El FASHION FILM, transcurre en la vida de Marnie, una chica independiente que disfruta de los buenos lujos de la vida. Sin embargo, la ambición por conseguir la prenda ideal la lleva a caer en un hueco de no retorno, en donde su personaje idealizado de “mujer perfecta” se trastorna mentalmente en sus sueños, haciendo de éstos un ciclo interminable. Finalmente, Marnie continúa teniendo pesadillas de donde es lanzada a un precipicio por una figura sombría que es dueña de todas las prendas que ella ansía.

Señores **Hotel InterContinental Tamanaco Caracas**, su apoyo es invaluable en este proyecto, es por ello que agradecemos su atención y colaboración para la realización de esta gran proyecto.

Sin más a que hacer referencia, se despide,

Atentamente,

Alexandra Colmenarez M

Tlf: +58 414-5286000

e-mail: alexandracolmenarez.m@gmail.com

AUTORIZACIÓN PARA GRABAR EN LOCACIÓN

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA DEFENSA
COMANDO ESTRATÉGICO OPERACIONAL
REGION ESTRATÉGICA DE DEFENSA INTEGRAL
ZONA OPERATIVA DE DEFENSA INTEGRAL 41 CAPITAL

- (1) ZODI CAPITAL 41.
(2) INTELIGENCIA.

Lugar y Fecha: Caracas; 05 MAR 2015	
Data: 204° Independencia y 156° Federación.	
Al contestar, referirse a: Z-2	
N° Arch: 523330000/300	N° Serial: 00637
Dependencia: División Inteligencia.	

CIUDADANA:

ANGIE FERRO
PRODUCTORA Y DIRECTORA UNIVERSIDAD
CATOLICA ANDRÉS BELLO

Asunto:

ACUSE DE RECIBO Y AUTORIZACIÓN

Caracas Distrito Capital.

Oficio sin Número de fecha 02MAR15.

Me es grato dirigirme a usted, en la oportunidad de expresarle un cordial saludo Patriota, Socialista, Revolucionario y Antiimperialista, en nombre del personal militar y civil que labora en esta Zona Operativa de Defensa Integral 41 Capital.

Es propicia la ocasión para acusar recibo a su comunicación citada en referencia, a través de la cual solicita autorización para que la Ciudadana: **Angie Ferro, C.I. 19.561.553**, estudiante de la Universidad Católica "Andrés Bello", realice preproducción cortometrajes relacionados con su tesis Fashion Film, basado en la estética en el Inmortal Paseo de los Próceres, el día viernes 20 de Marzo de 2015. En referencia a su comunicación informole este comando autoriza dicha actividad.

Así mismo estimole tomar todas las medidas de seguridad durante la grabación del mencionado cortometraje a fin de preservar y mantener dichas instalaciones en atención a que las misma pertenecen al conjunto de obras públicas consideradas Patrimonio Cultural de la Nación.

Acuse de recibo y autorización que hago a usted, para su conocimiento y demás fines.

DIOS Y FEDERACIÓN

SIMÓN ADRIÁN NOGUERA GONZÁLEZ
GENERAL DE DIVISIÓN

COMANDANTE DE LA ZONA OPERATIVA DE DEFENSA INTEGRAL 41 CAPITAL

"CHÁVEZ VIVE....LA PATRIA SIGUE"
¡INDEPENDENCIA Y PATRIA SOCIALISTAVIVIREMOS Y VENCEREMOS!

SANGUIN/SM/JMS/ys.
05MAR15

ENTREVISTA AL DISEÑADOR NIMROD FONCESA

- **¿Cuánto tiempo tienes confeccionando y creando piezas?**
 - A partir de finales del 2011 exactamente.
- **¿Cuál es tu mayor inspiración?**
 - Las cosas en las que baso mi trabajo son básicamente novelas escritas y películas. Aunque muchas veces la música alimenta mucho a la creatividad.
- **¿Cómo definirías tu estilo?**
 - Más allá de definirlo pudiese decir de qué se trata mi trabajo porque eso llevaría a la marca. El estilo de la marca es completamente Cosmopolitan, de una ciudad actual y que esta en constante movimiento. Cosmopolitan, dinámico y fresco son las frases que lo definen.
- **¿A través de qué medios das a conocer tus colecciones?**
 - Cuando empecé fue a través de las redes sociales. Hoy en día que la marca tiene cierto ritmo, lo que hago es a nivel de medios de comunicación como la prensa escrita, la radio y televisión a través de notas de prensa o lanzamientos cuando hay una colección nueva.
- **¿Consideras que los *fashion films* pueden llegar a ser un medio de difusión para tu marca?**
 - Siento que hacer un *fashion film* representa una parte importante en tu marca porque en cierto modo resulta ser una campaña de tu trabajo y a nivel audiovisual es mucho más fácil llegarle al público como una idea concreta de lo que se trata el trabajo cuando lo están viendo directamente en una pantalla. Es mucho más fácil de digerir y lo considero un género importante y mucho práctico.
- **¿Por qué te interesó hacer un *fashion film*?**

- Creo que siempre tuve un interés en hacer uno. Tuve varios intentos fallidos pero ninguno obtuvo los resultados óptimos y decidí colgar lo guantes y esperar a recaudar el suficiente fondos. Sin embargo, el proyecto que me propusieron me interesó e inmediatamente hubo un *feedback* y por cómo se dio decidí que era el momento de hacerlo.

- **Némesis, ¿de dónde viene?, ¿cómo se te ocurrió y en qué te inspiraste?**
 - Es un poco el tema sobre la dualidad de las personalidades. El tema de cómo somos realmente y qué es lo que aparentamos. Es un poco ese trabajo de saber cómo redescubrirnos y de ahí me basé para hacer lo que será "*Némesis*". Al leer el guión que proponían, se me ocurrió enfocarme en el personaje de *Marnie* con todo su proceso basado en el psicoanálisis de saber cual era realmente su identidad. Eso me llamó muchísimo la atención y decidí participar en él.
 - **¿Cuántos *looks* veremos?** En la colección de "*Némesis*" van a ver 12 *looks*. Es una línea que viene a hacer un poco fuera del *project work* que ha manejado la marca. Va un poco de piezas múltiples desde pantalones, vestidos, *coat*, blusas y faldas que eran un fetiche importante en las mujeres de las películas de Hitchcock.

- **¿Crees qué Némesis se aplica al estilo Hitchcockiano?**
 - Hitchcock es una inspiración para mí. Sus películas y su estilo siempre me han parecido interesantes. Es como tocar ciertos aspectos sin caer en una interpretación directa de lo que son sus *looks* en sus películas. Era más que todo el espíritu de lo que se hacía en sus películas no era volver a reeditar lo que él hacía. Pero en mi caso la identidad está presente en las piezas que yo hago, sin embargo esta la inspiración de Hitchcock. Más allá de lo estético es el espíritu de lo que él transmitía en las emociones y la puesta en escena.

MODELO REALEASE

Fecha: Caracas, 07 de abril 2015

Proyecto:

NÉMESIS

CORTOMETRAJE CON ELEMENTOS DE *FASHION FILM* INSPIRADO EN LA ESTÉTICA DE
ALFRED HITCHCOCK

RELEASE

Yo, Catherine Teresa Paulina Petersen Ch, venezolano, mayor de edad, titular de la cédula de identidad N° 21177640, autorizo a las tesistas Alexandra Colmenarez, Angie Ferro y Ariana Zerpa, a utilizar mi imagen en el contenido audiovisual de la pieza para la marca NIMROD.INC. Esto incluye el uso de mi imagen en las distintas plataformas utilizadas por dicho anunciante para la difusión de este *Fashion Film*, sin más vínculo contractual que la colaboración bajo concepto de talento que devengue la pauta de rodaje.

Por: Tesistas

Nombre: Alexandra Colmenarez

Cédula: 20.669.480

Firma: Alexandra Colmenarez

Nombre: Ariana Zerpa

Cédula: 20.746.712

Firma: Ariana Zerpa

Nombre: Angie Ferro

Cédula: 19.561.553

Firma: Angie Ferro

Por: Colaborador

Nombre: Catherine Petersen

Cédula: 21177640

Firma: Catherine Petersen

COTIZACIÓN RENTAL RUBIK

www.rubikos.com



COTIZACIÓN 0591

Caracas 18 de marzo de 2015

Estudiante_UCAB
Alexandra Colmenares
C.I. 20 669 480
Productora de La Mega 107.3 fm
alexandracolmenarez.m@gmail.com
0414-5286000

Alquiler de Equipos Audiovisuales. Pauta: **Jueves 19, Viernes 20 y Sábado 21 De Marzo.**

Cantidad	Pautas	Descripción	Precio x día	Total
1	3	Maleta ópticas Vintage: 14mm 2.8f, 28mm 2.8f, 24-70mm 2.8f, 55mm 1.4f, 85mm 1.4f, 135mm 2.8f + kit de limpieza + Parasoles 30%	2100	6300
1	3	Monitor Ikan 7" VK7 HDMI, 2 baterías, cargador, adapt. toma corriente, cables HDMI, brazo de fricción variable 30%	560	1680
1	3	Asistente de Ópticas 20% DE DESCUENTO	2000	6000
SUBTOTAL				13980
IVA 12%				1677,6
TOTAL Bs.				15657,6

PRESUPUESTO SUJETO A CAMBIO SIN PREVIO AVISO
CONDICIONES DE PAGO_100% ANTICIPO
nota: se requiere que se envíe por correo una sinopsis del proyecto o guión

Asesor
Diana Maiuri
0412 6083286
Productora

COTIZACIÓN CINE MATERIALES

CIMASE, C.A.

CMS RIF.J-30649285-2

Teléfonos: 0212-284.41.44 / 284-82.60 Fax: 284.46.10

N° Cotización C-15-00235
CARACAS, 08/04/2015

Nombre 0000001450 - ALEXANDRA CAROLINA COLMENAREZ
MENDEZ
Dirección 1ERA AV EDIF VEMITAL PISO 5 APTO 31 LOS PALOS GRANDES
Ciudad CARACAS
Atención
Vendedor 00001 - OFICINA
Envía

N° RIF V020669480
N° N.I.T.
Telf. 0414-5286000
Fax
Nombre de Producción: S/FECHA
Fecha de Producción: CORTO U

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
BRA001	1,00	BRAZO PORTA JIB TIPO GRUA CON ACC	UNIDADES	3.750,00	3.750,00
KITS	1,00	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	UNIDADES	4.500,00	4.500,00
BUT0202	1,00	BUTTERFLY 3X3, C/MARCO. CHROMA KEY DUAL 3X3	UNIDADES	1.125,00	1.125,00
GRIP	1,00	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	UNIDADES	3.660,00	3.660,00

Observaciones
PAUTA 1 DIA S/FECHA PROD CORTO U

Total Renglones		13.035,00
% Descuento	0,00	0,00
Sub Total		13.035,00
IVA 12,00 %	13.035,00	1.564,20
Total a Pagar	Bs	14.599,20

SON: Catorce mil quinientos noventa y nueve Bolívars con 20/100

PRESUPUESTO ALQUILER AGENCIA DE FESTEJO



www.eventosbaraka.com

Calle El Convento Edificio El Samán - Local A,
Valle Abajo-Caracas

+58-0212-6411750
+58-0412-9950257+58-0416-6057144
e-mail:
info@eventosbaraka.com



facebook/EventosBarakaCA



@EventosBarakaCA

PRESUPUESTO No. 1790

Cliente: Arianna Zerpa	Fecha Solicitud: 11/03/2015
C.I / R.I.F.:	Fecha Evento: 20-mar
Persona Contacto:	Horario Evento: 10:00 am-6:00pm
Teléfono:	Dirección del Evento: Los Proceres
Correo-e:	Evento: Grabación
Participantes:	

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
1	<u>Mesas y Mesones Tradicionales</u> Mesones con mantelería / estándar - Servicio	Bs 345,37	Bs 345,37
4	<u>Sillas de Festejos:</u> Sillas Tiffany s/lazo (doradas)	Bs 57,00	Bs 228,00
1	<u>Toldos Convencionales:</u> 3x4 / 3 mts altura /O	Bs 6.500,00	Bs 6.500,00
1	<u>Transporte:</u> Transporte estándar diurno a partir de	Bs 2.200,00	Bs 2.200,00
1	Recargo Nocturno	Bs 1.500,00	Bs 1.500,00
<u>Condiciones de Contratación:</u> - Este presupuesto no representa derecho de reserva hasta que el cliente abone el 50% del monto total del servicio y confirme la fecha del evento. El saldo pendiente deberá pagarse 3 días antes del evento. - En caso de no efectuarse el evento por causas no imputables a La Empresa el valor abonado quedará a favor de la Empresa como indemnización. - Queda entendido y así lo acepta El Cliente que el material arriba indicado es su responsabilidad desde el momento que lo recibe, hasta el momento que La Empresa lo retire del lugar. - En caso de pérdida o deterioro del material alquilado por El cliente, éste se compromete a pagar a La Empresa, el valor total o parcial del material afectado, según sea el caso. - El Cliente deberá entregar un cheque como Depósito de seguridad (RETORNABLE) del 20% del monto total del presupuesto, si éste es igual o mayor a BsF. 5.000,00		Sub-Total	Bs 10.773,37
		Iva (12%)	Bs 1.292,80
		Total	Bs 12.066,17
		Dpto.Seg (20%)	Bs 2.413,23
<u>Condiciones Especiales:</u> - Horario de despacho y montaje: Lun a Sab: 8:00 am - 5:00 p.m después del horario ordinario tendrá un incremento. - Montaje y desmontaje fuera de los parámetros del nivel de la calle tendrán un incremento: al trasladar el mobiliario, toldos y tarimas en pisos superiores de edificios, eventos en parques, playas, montañas, escaleras y terrazas. - Las horas nocturnas, los días domingos y feriados, tendrán recargos.			

Este presupuesto es válido hasta el: 26/03/2015

GRACIAS POR SU PREFERENCIA

HOJAS DE LLAMADO

JUEVES/19/2015	Día de Rodaje	Jornada	Total de personas
	1	7:30am 4:00pm	12

Director: Ariana Zerpa
Productora: Alexandra Colmenarez

Fotografía: Jonas Cordero
Arte: Angie Ferro

LOCACIÓN					HOTEL TAMANACO				
Equipo Técnico		Punto de Encuentro	Llegada	Estilismo	RODAJE	Desayuno	Almuerzo	Salida	
Dirección	Ariana	Hotel Tamanaco	6:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Producción	Alexandra	Hotel Tamanaco	6:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Dirección de Arte	Angie	Hotel Tamanaco	6:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Dirección de Fotografía	Jonas	Hotel Tamanaco	6:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Cámara	Isamir	Hotel Tamanaco	7:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Sonidista	Paul	Hotel Tamanaco	7:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Estilismo	Nimrod	Hotel Tamanaco	7:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Peinado y Maquillaje	Cesar, Jesus	Hotel Tamanaco	7:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Catering		Hotel Tamanaco	12:00AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Actores	Personaje								
Catherina	Sophia	Hotel Tamanaco	7:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	4:00PM	
Valeria	Eva	Hotel Tamanaco	7:30AM	8:00AM	9:00AM	8:30AM	12:30PM	2:30PM	

Escenas	Efecto	Locación	Planos	Personajes	Vestuario
10	Int/Día	Hotel Tamanaco	16	Sophia, Eva	Eva: Vestido azul con una falda estampada. Collar y anillos. Zapatos de Tacón
9	Int/Día	Hotel Tamanaco	2	Sophia	Sohia: Vestido azul con guantes y un brazalete plateado. Lleva un cartera y zapatos de tacón
2	Int/Día	Hotel Tamanaco	1		

Observaciones
No comer en las áreas del hotel. Se dispondrá de una habitación exclusiva para producción

HOJAS DE LLAMADO

VIERNES20/15 Día de Rodaje Jornada Total de personas
2 8:00am 4:00pm 15

Director: Alexandra Colmenarez Fotografía: Jonas Cordero
Productora: Angie Ferro Asist. producción: Ariana Zerpa

LOCACIÓN					LOS PROCERES				
Equipo Técnico		Punto de Encue	Llegada		RODAJE	Desayuno	Almuerzo		Salida
Dirección	Alexandra	Los Próceres	8:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Producción	Angie	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Dirección de Arte	Ariana	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Dirección de Fotografía	Jonas	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Técnico	Isamir	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Asist. Fotografía	Edwin	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Asist. Fotografía	Montero	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Script	Silvia	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Claqueta	Sara	Los Próceres	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Sonidista	Paul	Los Próceres	8:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Estilismo	Nimrod	Altamira	7:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Peinado	Cesar	Altamira	7:00AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Maquillaje	Palencia	Altamira	7:00AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Mankinf Of	Marvin	Los Próceres	8:00PM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Catering	Elba	Los Próceres	8:00PM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM
Traslado	Carlos	Altamira	6:30AM		9:00AM	8:30AM	12:30PM		4:00PM

Actores	Personaje								
Catherina	Sophia		Altamira						

Escenas				Vestuario			
Escenas	Efecto	Locación	Planos	Personajes			
1	Ext/Día	PARQUE	5	Sophia	vestido azul con guantes y un brazalete plateado. Lleva un cartera y zapatos de tacón		
2	Ext/Día	BANQUITO	4	Sophia			
4	Int/Día	PARQUE	3	Sophia			

Observaciones	
Producción llevar 1000 bs en efectivo Llevar gorra, protector solar y lentes El estacionamiento será en el centro comercial IPSFA en la parte del EPA	

HOJAS DE LLAMADO

LUNES/23/2015

Día de Rodaje

3

Jornada

8:00am 4:00pm

Total de personas

12

Director: Angie Ferro
Productora: Ariana Zepa

Fotografía: Jonas Cordero
Arte: Alexandra Colmenarez

LOCACIÓN				HOTEL TAMANACO			
Equipo Técnico		Punto de Encuen	Llegada	RODAJE	Desayuno	Almuerzo	Salida
Dirección	Angie	San Antonio	8:00AM		9:30AM	1:30PM	5:00PM
Producción	Ariana	San Antonio	7:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Dirección de Arte	Alexandra	San Antonio	9:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Asistencia de Arte	Luisa	San Antonio	9:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Dirección de Fotografía	Jonas	San Antonio	8:00AM	9:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Asistencia de Fotografía	Ulises	San Antonio	12:30PM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Asistencia de Fotografía		San Antonio	8:00AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Técnico	Yelson	San Antonio	8:00AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Sonidista	Paul	San Antonio	9:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Script	Alexandra	San Antonio	9:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Claqueta	Paula	San Antonio	7:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Estilismo	Nimrod	San Antonio	7:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Maquillaje	Jesus	San Antonio	7:00AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Peinado	Cesar	San Antonio	7:00AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
Catering	Sandra y Carlos	San Antonio	9:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM

Actores	Personaje						
Catherina	Sophia						
Valeria	Eva	San Antonio	9:30AM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM
		San Antonio	12:30PM	10:00AM	9:30AM	1:30PM	5:00PM

Escenas	Efecto	Locación	Planos	Personajes	Vestuario
3	Int/Dia	Habitacion/lobby		Eva	Vestido azul con una falda estamada. Collar y anillos. Zapatos de Tacón
5	Ext/Dia	Entrada		Sophia	Vestido azul con guantes negros y brazaletes plateado. Cartera negra y zapatos de tacon
6	Int/Dia	Recepcion		Sophia, Eva	
7	Int/Dia	Lobby		Sophia, Eva	
8	Int/Dia	Escalera		Sophia	Vestido azul y brazaletes plateado. Zapatos de tacon
11	Int/Dia	Cuarto		Sophia	Pijama de seda

Observaciones

Les pido extramada puntualidad para esta locación. Es un locación nos queda lejos a la gran mayoría. Porfa necesito que cumplan el llamado. Hay que ser más responsables con los horarios. Estamos haciendo una inversión tanto monetaria como de esfuerzo físico e intelectual. Es nuestro último día de rodaje y hay que sacarle el mayor de los provechos. Somos un grupo muy talentoso, así que vamos a demostrarlo creando una pieza de calidad.

ARTWORK BY

CIRO ZERPA

