



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:
Ingeniero en Producción de Televisión y Multimedia

TITULO:
LA SORPRESA

TEMA:
Cortometraje de suspenso, manipulación del espectador mediante el cine.

AUTOR:
Daniel Fernando Mafla Erazo

TUTOR TÉCNICO
Msc. Esteban Celi Paredes

TUTOR METODOLÓGICO
PhD. Valeria Yarad Jeda

Quito – Ecuador
2018

Dedicatoria:

A mis padres por dejarme sentir el amor y la pasión por los sueños.

A mis hermanos y sobrinos,
que me han ayudado a seguir contando historias con imágenes.

Agradecimientos:
A mis amigos Munir y Caridad
con los que he compartido esta pasión por el audiovisual y sus lenguajes.

"Imagínese a un hombre sentado en el sofá favorito de su casa. Debajo tiene una bomba a punto de estallar. Él lo ignora, pero el público lo sabe. Esto es el suspense".

Alfred Hitchcock

Resumen

En Ecuador, el cine de suspenso no ha sido lo suficientemente explotado ni trabajado. El presente trabajo tiene como objetivo entender este género y la manera en que manipula al espectador mediante la realización de un cortometraje de ficción en el que se apliquen las reglas y conceptos que el suspenso utiliza para maximizar la potencia narrativa de la historia. Para ello, se han hecho el análisis audiovisual y de teoría fílmica en los que se observan patrones en películas de este género y se extraen los elementos más significativos en cuanto a narrativa, imagen, sonido, edición, música y más que, ayudan a entender el atractivo de estas historias para el público.

Este cortometraje titulado “*La Sorpresa*” tiene como objetivo manipular al espectador mediante la dramaturgia, el montaje y la sonorización. El guion se estructuró de forma progresiva marcando una línea narrativa en la que se intentó mantener al espectador intrigado sobre el desenlace final de los personajes.

Palabras Clave

Suspenso, Sorpresa, Manipulación, Cortometraje, Imagen, Sonido, Montaje, Cine, Dramaturgia, Expresionismo, Hitchcock, Análisis Audiovisual.

Abstract

In Ecuador, suspense has not been sufficiently exploited or worked. The following investigation has the objective of understand this genre and the way to manipulate the audience by making a short film, where the rules and concepts of suspense are applied in order to achieve maximum narrative effect in the story. In order to accomplish that, is necessary an audiovisual and film theory analysis where you can see the same patterns in movies from this genre and extract the most significant narrative, image, sound, editing and musical elements which will help to understand the attractiveness of these stories for the audience.

Key Words

Suspense, Surprise, Manipulation, Short film, Image, Sound, Film Editing, Filmmaking, Dramaturgy, Expressionism, Hitchcock, Film Analysis.

ÍNDICE

Introducción	1
Problema	1
Objetivos generales	1
Objetivos específicos	1
Justificación	2
CAPÍTULO I	3
1. Marco teórico	3
1.1. El nacimiento del cine	3
1.1.1. La primera manipulación	3
1.2. La dramaturgia y el montaje	4
1.2.1. El padre del montaje	8
1.3. El cine expresionista y el arte	9
1.4. El sonido. La fuerza de la imagen	10
1.5. Hitchcock, el maestro del suspenso	11
1.6. Suspenso contemporáneo	14
CAPÍTULO II	18
2. Marco metodológico	18
2.1. Enfoque metodológico	18
2.2. Población unidades de estudio y muestra	18

2.3.	Metodos de investigación	20
2.3.1.	Análisis audiovisual	20
2.4.	Indicadores	26
2.5.	Regularidades del diagnóstico	27
CAPITULO III		28
3.	Producto	28
3.1.	Fundamentos de la propuesta	28
3.1.1.	Tipificación del Producto Audiovisual	28
3.2.	Presentación de la propuesta	28
3.2.1.	Título	28
3.2.2.	Características del formato	28
3.2.3.	Soporte del material audiovisual	28
3.2.4.	Estrategia de difusión	29
3.2.5.	Log Line	29
3.2.6.	Sinopsis	29
3.3.	Preproducción	30
3.3.1.	Guión	30
3.3.2.	Cronograma	42
3.3.3.	Presupuesto	43
3.3.4.	Equipo humano CREW	45
3.3.5.	Casting	45

3.3.6. Locaciones	47
3.3.7. Plan de rodaje	50
3.4. Producción	51
3.4.1. Equipo técnico	51
3.5. Postproducción	52
3.5.1. Edición	52
3.5.2. Color	52
3.5.3. Sonido	52
4. CONCLUSIONES	53
5. RECOMENDACIONES	54
6. BIBLIOGRAFÍA	55
7. ANEXOS	56
7.1. Story board	56
7.2. Making off	¡Error! Marcador no definido.

Introducción

El cine de suspenso o conocido como “*thriller*” es uno de los géneros que más llama la atención de los espectadores, siendo uno de los más rentables en todo el mundo, con referentes como *Psicosis* de Alfred Hitchcock (1960), *A Quiet Place* de Krasinsky (2018), entre otros. Pese a estos antecedentes en Ecuador, la industria cinematográfica nacional no ha podido explotar este género con un éxito artístico y comercial.

Para sustentar la importancia del cortometraje de suspenso se hizo un recuento de los inicios del cine y cómo dio paso a este género. Sus precursores, sus creadores, sus aportaciones y la influencia que marcaron en las generaciones contemporáneas de cineastas. Se realizó un análisis audiovisual de las películas de suspenso para diseccionarlas y se tratará de entender por qué han sido efectivas. Por último, se produjo un cortometraje de este género con enfoque en la manipulación del espectador mediante un guion del tipo progresivo.

Problema

No todos los filmes de suspenso logran mantener empatía y angustia en el espectador lo que nos hace preguntarnos. ¿Qué toma mayor relevancia en un film de suspenso? ¿El sonido o la imagen? ¿Qué conceptos generales se aplican en este género? ¿Cuál ha sido la evolución del suspenso desde los inicios del cine y de el género?

Objetivos generales

Elaborar un cortometraje que muestre cómo funciona la manipulación en el cine de suspenso, mediante la unión de imagen y sonido.

Objetivos específicos

- Realizar un análisis filmico de tres películas de suspenso (*La Ventana Indiscreta*, 1954, *Enterrado*, 2010, *Un Lugar en Silencio*, 2018).
- Crear una narrativa cinematográfica que transmita suspenso, mediante la escritura de un guion seguido de la producción y la postproducción del mismo.
- Crear el ritmo de la película mediante el montaje y hacer que el espectador se involucre totalmente con la historia.
- Diseñar el sonido que acompañe y expanda el impacto de la imagen, optimizando su uso en los momentos más importantes de la película.

Justificación

El cine de suspenso es uno de los géneros más lucrativos en el mundo. Sin embargo, en el Ecuador no se ha explotado este género en su máximo potencial y no se tiene un registro de ¿cómo? estas historias influyen en los espectadores en ¿cómo sentir? y ¿en qué creer?. Mediante un cuidadoso manejo del sonido y la imagen, el cine de suspenso se adentra en lo profundo de la psiquis humana para sacar los miedos de cada uno. Este proyecto buscó conocer el efecto de este género en el público ecuatoriano y la atracción del mismo hacia este tipo de filmes.

CAPÍTULO I

1. Marco teórico

1.1. El nacimiento del cine

1.1.1. La primera manipulación

A diferencia de las artes tradicionales como la pintura, la música o la arquitectura, el cine por la proximidad temporal de sus orígenes nos permite un acercamiento bien documentado de su historia.

El cine es la máxima solución óptica que ofrece el siglo XIX, incrementando el realismo al que se querían aproximar las artes de la época y al que la tecnología ofrecía sus instrumentos: La fotografía y el cine, ampliaron el horizonte visual y sonoro de los individuos con la fuerza difusora de la imagen para las masas.

Según Malraux (como se citó en Gubern, 1989) “El cine no es más que el aspecto más evolucionado del realismo plástico que se inicia en el Renacimiento” (p. 11).

A los hermanos Lumiere, les corresponde históricamente el logro de haber proyectado, por primera vez públicamente, un filme mediante un aparato llamado *cinematógrafo* (del griego, *kinema*, movimiento, y *grafein*). Para Gubern (1989) esto dio por finalizadas las experiencias en laboratorio que se venían gestando para la consecución de la máquina que se accionaba por una manivela y arrastraba la película de 16 imágenes por segundo dando movimiento a las fotografías.

La proyección pública de las imágenes en movimiento del *cinematógrafo* se pactó para el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indien de París, una sala de dimensiones reducidas que convenía a los Lumière para sus fines.

Ya en la proyección, apareció ante los ojos de los pocos espectadores un haz de luz que pronto se convirtió en el tren del film llamado: “*La Llegada del Tren*” (Lumière, 1895) como podía verse, nada nuevo se presentaba en esas imágenes banales. Pero, a pesar de eso el efecto en los espectadores fue tan rotundo que algunos saltaban de las sillas tratando de evitar la embestida del tren acercándose. Al día siguiente los diarios parisinos elogiaban el gran invento y la reacción que estas imágenes provocaron en las personas que pudieron verla.

Cuando se piensa en el por qué de las reacciones del público, se razona que estaban ante la primera manipulación de la imagen en movimiento, la manipulación de la realidad mediante la tecnología. (Gubern,1989).

1.2. La dramaturgia y el montaje

Luego de un inicio sorprendente con las primeras proyecciones de los Lumière, el mismo año estrenan el film “*La Charcuterie mécanique*” (Lumière, 1895). Considerada la primera película de ciencia ficción, ya que pone la dramaturgia al servicio del cine. En el film se aprecia como un carnicero ingresa un cerdo vivo en una gran máquina donde inmediatamente, elaboran una gama de productos de cerdo listos para la venta.



Figura 1. Cerdo ingresando a maquina

Fuente: Lumière, L. (Productor). (1895). *Charcuterie mécanique* [video]. De <https://www.youtube.com/watch?v=PJlcCk6fHkA>

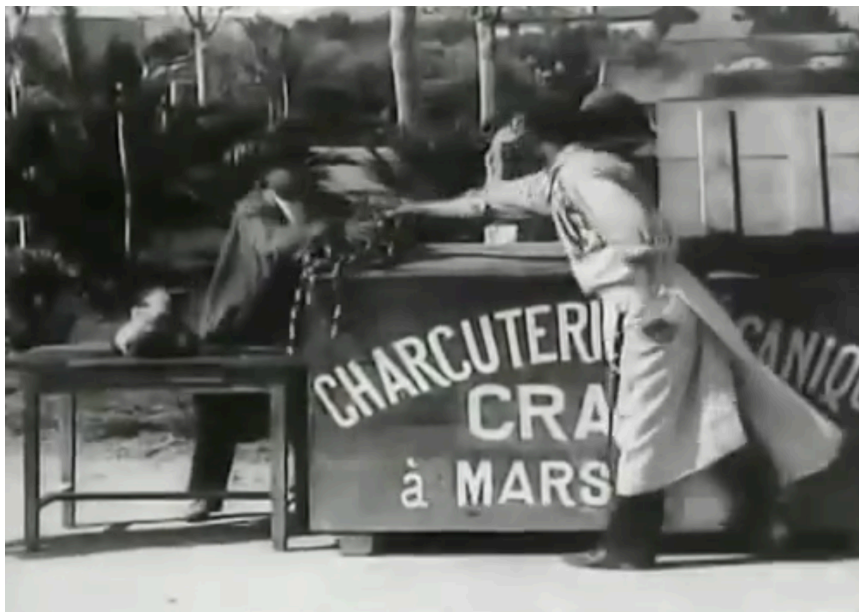


Figura 2. Productos del cerdo.

Fuente: Lumière, L. (Productor). (1895). *Charcuterie mécanique* [video]. De <https://www.youtube.com/watch?v=PJlcCk6fHkA>

El siguiente año aparece el primer trucaje en el cine con el film “*La demolición de un muro*” (Lumière, 1896). Desarrollada al revés, Louis Lumière aprovecha la circunstancia de que un muro de uno de los viejos edificios de la fábrica en la calle Saint-Maurice que va a ser demolido y retrata a varios obreros realizando el trabajo, con la inversión de la película los Lumière inauguran una de las herramientas mas potentes del cine: El montaje.



Figura 3. *Demolición.*

Fuente: Lumière, L. (Productor). (1895). *Démolition d'un mur* [video]. De https://www.youtube.com/watch?v=PI_Rxa0YFWg

Gubern (1989) refiere que los Lumière quienes contaban con una holgada posición económica no veían en el cinematógrafo la potencia y alcance comercial del cine, ellos consideraban a este invento un instrumento científico con escaso porvenir comercial orientando su producción a películas documentales cuya duración oscilaba entre uno y tres minutos, con frecuencia sus films eran interpretados por familiares o empleados de sus empresas, pero las exigencias de un público creciente en busca de nuevos contenidos los llevaron a enviar a un ejército de operadores por todo el mundo, con el fin de obtener nuevas escenas para sus proyecciones en Paris.

Gubern (1989) afirma “Abrir sus objetivos al mundo” (p.21). Fue la consigna a sus operarios de cámara de los Lumière. En 1897 habían rodado 358 títulos; India, México,

China, y Jerusalén, formaban los nuevos paisajes de tierras lejanas en el cinematógrafo dando como resultado lo que hoy llamamos noticieros o reportajes de actualidad.

Pero los Lumière no eran los únicos que estaban explotando el nuevo espectáculo. Por toda Europa se instalaban salas de proyección formando un gran circuito de exhibición, desde América, Thomas Alva Edison enviaba cintas hacia París. Liar, Phate y Melies en Francia, La Biograph en Estados Unidos y Wilian Paul en Londres comenzaban a echar los cimientos de la nueva industria que encontró en poco tiempo la atención de grandes pioneros, nuevos bríos y formas de expresión (Gubern, 1989).

Edwin S. Porter, ayudante de Edison, inventó una nueva forma de contar una historia empalmando diferentes escenas. Algunos eran escépticos en ese sentido y no estaban seguros de que el público fuera a comprender la progresión narrativa de la historia. Sin embargo, el experimento funcionó. No sólo resultó comprensible, sino que además se añadía un fuerte componente dramático, pues se podía manipular al espectador para que experimentase diferentes sensaciones dependiendo de cómo se realizara el montaje.

En “*La vida de un bombero Americano*” se utilizó por primera vez el corte entre escenas que suceden en paralelo y fue la primera película en poseer argumento, acción e, incluso, primeros planos.



Figura 4. *Escena en paralelo*

Fuente: Edison y Porter (Productores). (1903). *The Life of an American Fireman* [video]. De https://www.youtube.com/watch?v=6ym7-QW_GWo

En “*Asalto y robo de un tren*” aparece la famosa escena final de un pistolero disparando mientras apunta hacia la cámara. La película utilizó una serie de técnicas no convencionales, incluyendo edición compuesta, rodaje en locaciones y un frecuente movimiento de cámara. La película es una de las primeras en utilizar la técnica de *cross-cutting*¹. En el que se muestran dos escenas produciéndose simultáneamente, pero en lugares diferentes.



Figura 5. *Pistolero apunta a cámara.*

Fuente: Edison y Porter (Productores). (1903). *The Great Train Robbery* [video]. De <https://www.youtube.com/watch?v=Bc7wWomEGGY>

Porter dió inicio a un gran proceso que iría afianzándose en los siguientes 25 años donde quedaría establecido las reglas del montaje clásico en lo que se llamó en la época “El Montaje Transparente” donde el objetivo era pasar desapercibido y aportar dramaturgia a las escenas empalmadas (Buitron, 2008).

¹ *Cross-cutting* es una de las técnicas de edición en el cine más usadas. Que establece que una acción o más, están pasando en diferentes locaciones. La cámara corta de una acción a otra, lo cual puede sugerir que la acción sucede al mismo tiempo, aunque no siempre es el caso.

1.2.1. El padre del montaje

Sergei Eisenstein (1898-1948), cineasta soviético, hizo una de las mayores contribuciones de la industria cinematográfica esencialmente creando el lenguaje dramático que aún utilizamos en la actualidad.

Sus teorías de montaje permitieron crear películas con un valor narrativo agregado, haciendo que los espectadores se interesen y sientan las historias que estaban viendo en pantalla.

Para Eisenstein, el montaje posee gran importancia en la manera como el espectador es estimulado por la acción psicológica y sensorial a través del montaje con el fin de atrapar su atención y producirle un choque emocional, según Eisenstein (1923):

La Atracción (en nuestro diagnóstico del teatro), es todo momento agresivo en él, es decir, todo elemento que despierta en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influyen sus sensaciones, todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto; único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica. Por tanto, la forma en la que se planifica la puesta en escena, la concatenación de las imágenes, el aporte simbólico que construye el montaje en conjunto con el hilo argumental en la historia permite una sólida interpretación de la dramaturgia de la película.

En 1925, Eisenstein crea lo que muchos consideran, es su obra maestra: El Acorazado Potemkin. Esta película de propaganda soviética cuenta el motín de la tripulación de este barco que se dio en 1905 y del cual es basada la película (pg.21).

En Potemkin (1925), Eisenstein plasma su teoría de que el cine servía como motor de cambio social. En esta película se retrata al proletariado ruso como víctimas del poder zarista y busca asegurar el poder de la revolución bolchevique. Utilizando 1100 planos en tan solo 80 minutos, Eisenstein unifica el montaje formal y narrativo para contar la historia de manera potente y que sigue siendo trascendente hasta nuestros días. La escena más representativa de la película es, sin duda, La Escalinata de Odessa, en la que los civiles son brutalmente reprimidos por el ejército y que, en su desesperación por escapar, se convierten en una turba humana que pisa a cualquiera que se ponga en su camino matando a sus mismos habitantes. Tan fuerte fue el impacto de esta escena que la película estuvo prohibida por varios años en Inglaterra, Finlandia y España. Inclusive, los nazis la

estudiaron para crear sus propias películas propagandistas. Con esto, Eisenstein demostró que el montaje es el arma más potente del cine en materia de manipulación.

1.3. El cine expersionista y el arte

Alemania, había quedado en un profundo estado de indefensión luego de la primera guerra mundial. Con el fin de aplacar la ensordecedora fuerza del cine de las potencias ganadoras donde se plasmaba fuertemente ideas anti germanas, el gobierno alemán toma decisiones sobre la producción cinematográfica del país. En 1916 funda DEULIG (Deustsehe Lichtspiel Gesellschaft) juntando a las pocas asociaciones dedicadas al cine para que se encarguen de la publicidad del país. En 1917 fundan BUFA (Bild und Filmamt) como organismo gubernamental donde se producía documentales para la milicia de Alemania. En pocos años Alemania consolidó una potente industria que culminó en una nueva empresa llamada UFA (Universum Film A. G.), esta nueva organización apuntalo las carreras de grandes exponentes del cine expresionista: Friedrich Murnau, Fritz Lang y Robert Weine (Gubern, 1989).

El cine expresionista imprimió un carácter oscuro, subjetivo, pesimista y desconfiado de la realidad, heredado del movimiento expresionista pictórico. En 1920, aparece un film con una carga artística como ningún otro: *El gabinete del doctor Caligari* (Weine, 1920). Este film cuenta la tormentosa historia de Cesare, un pobre individuo que es manipulado para cometer crímenes bajo las órdenes hipnóticas del Doctor Caligari. Filmada totalmente en interiores, contaba con escenarios pintados, las imágenes eran dibujadas con distorsiones en la perspectiva, forma, dimensión y escala, creando una apariencia caótica y desquiciada.

Anton Kaes profesor alemán de cine escribió, "El estilo del expresionismo alemán permitió a los cineastas experimentar con tecnología filmica y efectos especiales y explorar el retorcido reino de los deseos reprimidos, miedos inconscientes, y trastornadas fijaciones" (Kaes, 2006, p. 57). Gracias a sus escenografías el espectador sentía una profunda ansiedad al verse sumergido en esa caótica y distorsionada realidad. Los personajes de Cesare y Caligare también compartían, al igual que la escenografía, una fuerte carga de arte expresionista. Vestuarios y maquillaje acentúan el concepto de que solo ellos pertenecen a ese mundo distorsionado.

La reacción de los críticos al film fue muy diversa pero el impacto emocional que la película causaba en el espectador era arrollador.

Más que cualquier otro film, *El gabinete del doctor Caligari* revolucionó el cine y el arte llevándolo a otro nivel visual, un nivel donde la demencia y el desequilibrio se podía transmitir mediante la dirección del arte.



Figura 6. *La distorsión de la realidad.*

Fuente: Meinert y Pommer (productores) y Wiene (director). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [cinta cinematográfica]. Alemania. UFA.

1.4. El sonido. La fuerza de la imagen

Los hermanos Warner Bros estaban al borde de la quiebra en 1926, pero hizo falta este hecho para que, aprovechándose del invento que iniciaría casi al mismo tiempo que empezó a darse vida a las imágenes con el cinematógrafo, por el 1889 y que recogía los grandes experimentos realizados por Edison, Pathé y muchos más que habían intentado la sincronización de imágenes y sonido.

Los Warner mediante el desarrollo del Vitaphone, desarrollado con la colaboración de Western Electric, se atrevieron con cierta timidez a darle sonido a una película (*Don Juan, 1926*) Dirigida por Alan Crosland para luego afinar la artillería en lo que sería considerada la primera película del cine sonoro (*El Cantante de Jazz*), se puede escuchar al actor Al Johnson decir la impactante frase “*Esperen un momento, aun no han oído nada*” dejando estupefactos a toda la platea del teatro Warner y, sin darse cuenta, del impacto a posteriori que tendría esas palabras en el cine. A partir de ese momento, el cine duplicó su público en poco tiempo y revolucionó la técnica y la expresión cinematográfica para siempre (Gubern, 1989).

Según Chion (1990) “*No se ve lo mismo cuando se oye, no se oye lo mismo cuando se ve*” (p.12). El sonido tiene la capacidad de dejarnos ver con los ojos cerrados. El sonido tiene la capacidad de advertirnos que algo se aproxima sin siquiera ver que es lo que viene. La importancia del sonido en el suspenso radica en la vibración de lo desconocido, en los crujidos extraños, en los gritos en la noche. El sonido revolucionó al género de suspenso, dotándolo de un elemento esencial para su florecimiento. Gracias a este, el género pudo contar historias en donde lo más terrorífico no era lo que veías, sino lo que escuchabas.

Una risa maligna, pasos en el corredor, puertas abriéndose y cerrándose, el sonido hizo que la audiencia se mantenga en vilo. El sonido hizo que el suspenso alcance la máxima manipulación de masas (Chion,1990).

1.5. Hitchcock, el maestro del suspenso

Alfred Hitchcock es sinónimo de suspenso. Este director británico revolucionó la forma de contar historias en este género y lo elevó a una forma de manipulación artística y popular. Aparte de dirigir varias películas con el elemento “*Whodunit*” -¿Quién lo hizo?- en películas como: El Huésped (The Lodger, 1927), La Mujer Desaparece (The Lady Vanishes, 1938) y Frenesí (Frenzy, 1972). Hitchcock perfeccionó también varios elementos narrativos como “*el hombre inocente que es acusado de algo injustamente*” en: Los 39 Escalones (The 39 Steps, 1935) e Intriga Internacional (North by Northwest, 1959). “*el hombre que se entera de algo que no debía y es perseguido*” en: El Hombre Que Sabía Demasiado (The Man Who Knew Too Much, 1934/1956) y Saboteador (Saboteur, 1942). “*el hombre bueno que tal vez esconde algo oscuro*” en: La sombra de una Duda (Shadow of a Doubt, 1943), Sospecha (Suspicion, 1941) y Ventana Indiscreta (Rear Window, 1954). “*la obsesión enfermiza*” en: Vértigo (Vertigo, 1958) y Psicosis (Psycho, 1960). “*el peligro de la naturaleza*” en: Los Pájaros, (The Birds, 1963)”; entre otros que hasta hoy en día, se utilizan en películas contemporáneas.

De acuerdo al mismo Hitchcock, su vida en el cine empezó como escritor de títulos para las películas mudas en un pequeño estudio en Islington. A partir de esa experiencia, su trabajo fue en aumento y se desarrolló como guionista, director de arte, productor y asistente de dirección. Una vez que aprendió todo esto, el dueño del estudio, Michael Balcon, le encomendó dirigir su primera película: “*El Jardín del Placer (1925)*”. La película fue hecha en co-producción con Alemania donde Hitchcock utilizó las influencias de los expresionistas alemanes como Murnau y Lang para contar sus historias (Truffaut, 1966).

Sin embargo, en la entrevista que Francois Truffaut (1974) hace a Hitchcock, de acuerdo a él, la película que sintió como su primer film realmente fue El Huésped (The Lodger). De acuerdo a Hitchcock (como se cita en Truffaut, 1974) “Esta es la primera película que fue influenciada por mi paso por Alemania... En ella pude poner por primera vez, mi estilo... De muchas formas, se podría decir que es mi primera película” (p 50).

El filme, sobre un misterioso asesino que mata mujeres rubias, implementó varios elementos que Hitchcock utilizaría para todas sus películas: Un misterio, un hombre bajo sospecha, una heroína rubia y su tradicional cameo. El Huésped cimentó la reputación de Hitchcock para contar historias donde la tensión se maneja de manera magistral y donde la audiencia es manipulada para creer o no en la inocencia del protagonista (Truffaut, 1974).

Con el advenimiento del sonido, Hitchcock lamentó la pérdida de la pureza visual que el cine mudo tenía. Pero, Hitchcock utilizó el sonido para su ventaja e hizo que el cine de suspenso adquiriera una nueva dimensión. Su primera película con sonido, Chantaje (Blackmail, 1929), utilizó técnicas sonoras que acentuaban el tumulto emocional que la protagonista sentía y ayudó a que la película tenga más resonancia emocional (Truffaut, 1974).

En materia de suspenso, Hitchcock (como se cita en Truffaut, 1974) decía que: “...es indispensable que, para que haya suspenso, la audiencia debía saber todos los detalles antes que el protagonista” (p.43). Esto quiere decir que, por ejemplo, si la audiencia sabe que si el protagonista sigue caminando por ese sendero caerá a un precipicio, la tensión aumentará exponencialmente. Para Hitchcock esa es la principal diferencia entre suspenso y sorpresa. El suspenso tiene más duración, mantiene a la audiencia en vilo mientras que la sorpresa solo se la descubre al final.

Caso de estudio: Sospecha (1941)

En la película Sospecha con Cary Grant y Joan Fontaine, la audiencia sabe que Cary Grant tal vez no es la persona buena que aparentaba. En una escena, él sube las escaleras con un vaso de leche que puede o tener veneno para dárselo a su esposa interpretada por Fontaine. Hitchcock filma la subida de las escaleras de manera metodológica para que la audiencia sienta el posible peligro que acecha a Fontaine y el suspenso de la película aumenta.



Figura 7. *Las escaleras.*

Fuente: Edington y Hitchcock (productores) y Hitchcock (director). (1941). *Suspición* [cinta cinematográfica]. USA. RKO Pictures.

Caso de estudio: *La Ventana Indiscreta* (1954)

En *La Ventana Indiscreta*, el protagonista, interpretado por James Stewart, sospecha que su vecino mató a su esposa. Su novia, interpretada por Grace Kelly, va hacia el departamento vecino para buscar pruebas. Stewart (y la audiencia) mira esto a través del telescopio que tiene el protagonista. La casa está deshabitada y Kelly busca pruebas. En ese momento, el vecino llega al departamento, pero Kelly no lo sabe y Stewart y la audiencia no pueden decírselo. La tensión aumenta ya que no sabemos si Kelly va a ser descubierta y qué va a hacer el vecino si la encuentra.



Figura 8. *La ventana*.

Fuente: Hitchcock (productor) y Hitchcock (director). (1954). *Rear Window* [cinta cinematográfica]. USA. Patron Inc.

Alfred Hitchcock es sin duda, el mejor exponente del género de suspenso. Como director, sabía cómo y cuándo manipular a la audiencia y mantenerlas al filo del asiento. Sus recursos visuales, narrativos y sonoros aún inspiran y son utilizados por las nuevas generaciones para contar historias dentro de este género. Ningún director, antes o después, ha logrado desarrollar al suspenso de la manera que Hitchcock lo hizo. Si la manipulación fuera una banda, Hitchcock sería su director de orquesta.

1.6. Suspenso contemporáneo

Los thrillers de suspenso nunca dejaron de ser relevantes. A través de los años, evolucionaron en técnicas de sonido, imagen y en las historias que contaron. Sin embargo, los cimientos que Hitchcock y otros directores establecieron siguen siendo la roca en la cual las nuevas películas se basan.

El suspenso se puede aplicar en varias películas de temáticas variadas. Ya sea el acechamiento del tiburón en *Tiburón* (Jaws, 1975), la captura de Buffalo Bill en *el Silencio de los Inocentes* (The Silence of the Lambs, 1991) o la escena de persecución en *La Habitación del Pánico* (Panic Room, 2002).

El suspenso contemporáneo se ha dedicado a tomar temas que afectan a la sociedad convirtiéndolas en espejos de lo que pasa actualmente en el mundo

(específicamente en la sociedad norteamericana). Tres películas relativamente nuevas no solo han impactado por el magistral manejo del suspenso sino por su habilidad de ser relevantes y hacer reflexionar a la sociedad.

La primera película es *No Respires* (*Don't Breathe*, 2016). Dirigida por Fede Álvarez, cuenta la historia de tres jóvenes que se meten a la casa de un veterano de guerra ciego para robarle su fortuna. El problema es que este hombre convierte este robo en un martirio para sus asaltantes, cazándolos uno a uno hasta un clímax que te deja al filo del asiento. Álvarez utiliza una sola locación (una casa) para contar esta historia lo que la vuelve completamente claustrofóbica. La audiencia se pone en el lugar de los jóvenes y cada paso en falso los hace sufrir, saltar y gritar. El sonido es manejado de manera cuidadosa, haciendo énfasis en los silencios y, como su nombre lo indica, en las respiraciones, para que la audiencia sienta el impacto de cada acción de manera intensificada. Además, *Don't Breathe* hace crítica a la sociedad de manera sutil en la que se cuestiona el estado de precariedad en la que viven muchas familias (como las de los protagonistas) y que los obliga a tomar medidas desesperadas como robar a otros.



Figura 9. Afiche *Don't Breathe*.

Fuente: Raimi y Álvarez (productor) y Álvarez (director). (2016). *Don't Breathe* [cinta cinematográfica]. USA. Ghost House Pictures.

Una de las películas que causó revuelo en el 2017 fue ¡Huye! (*Get Out*, 2017). Ganadora del Óscar a mejor guion original, la película cuenta la historia de Chris un joven afroamericano que tiene una relación con una joven blanca. Cuando su novia le dice que vayan a pasar un fin de semana en la casa de sus padres, Chris está un poco aprehensivo, pero acepta. Sus padres son muy amigables, pero ocultan un oscuro ritual del que Chris tendrá que escapar. *Get Out* fue una de las películas más habladas y discutidas por su manejo del suspenso. La atmósfera que el director, Jordan Peele, plasma en la película mantiene a la audiencia siempre en alerta de que algo va a suceder. La banda sonora y los efectos de sonido intensifican este sentimiento de tensión y pavor en la audiencia. Sin embargo, lo más impactante de la película es cómo Peele cuestiona las relaciones de raza y poder en Estados Unidos haciendo que la gente se cuestione los cánones establecidos por la sociedad.

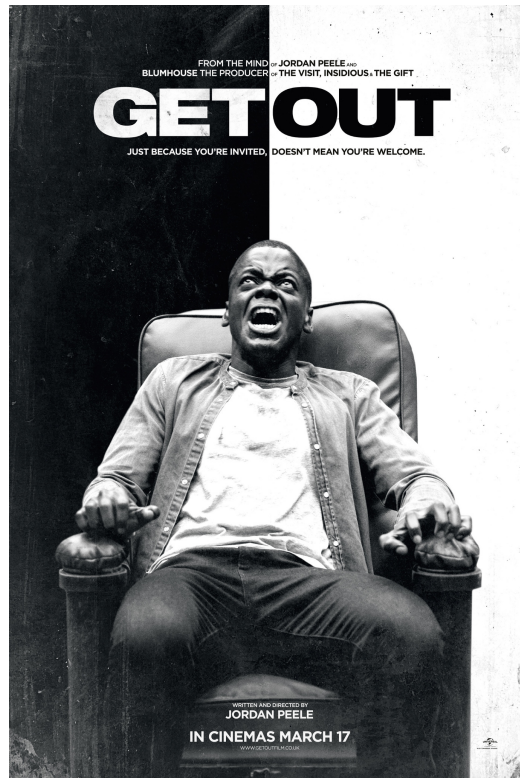


Figura 10. Afiche *Get Out*.

Fuente: McKittrick, Blum, Hamm y Peele (productor) y Peele (director). (2017). *Get Out* [cinta cinematográfica]. USA. Blumhouse Productions.

En un futuro cercano, la sociedad es destruida por criaturas que se guían por el sonido. Los pocos humanos que quedan, deben adaptarse a este nuevo orden y vivir prácticamente en absoluto silencio para sobrevivir. Dentro de este mundo post-apocalíptico, unos padres harán lo que sea para asegurar la supervivencia de sus hijos. Un Lugar en Silencio (*A Quiet Place*, 2018) fue la revelación del año especialmente por su experto manejo del suspenso mediante el sonido. El director John Krasinski cuenta una historia de suspenso empleando un uso minucioso de los sonidos y, particularmente, de los silencios.

Además, se nota que Krasinski estudió a los maestros del suspenso ya que emplea técnicas que se fueron perfeccionando en el siglo XX. Por ejemplo, en la escena donde se ve un clavo la audiencia ya sabe por anticipado que alguien se va a clavar en ese clavo. La tensión radica en ver cuando y quien lo va a hacer haciendo que la ansiedad en la sala aumente. Esto se relaciona directamente con lo que Hitchcock dijo sobre el suspenso “Hacer que la audiencia conozca todos los detalles de antemano”. *A Quiet Place* no ofrece ninguna crítica social, pero es entretenimiento puro, de primer nivel con un mensaje sobre la fuerza de los vínculos familiares frente a la adversidad.



Figura 11. *Afiche A Quiet Place.*

Fuente: Bay, Form y Fuller (productor) y Krasinski (director). (2018). *A Quiet Place* [cinta cinematográfica]. USA. Platinum Dunes.

CAPTIPULO II

2. Marco metodológico

2.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico de este proyecto será cualitativo, ya que pretende analizar ¿cómo se utiliza la narrativa, las imagen, el sonido y el montaje para realizar un corto de suspenso?.

Para ello se utilizó como técnica el análisis audiovisual de escenas de suspenso en películas de culto y contemporáneas dentro de las artes cinematográficas. Se han seleccionado tres piezas que ejemplifican lo que se busca lograr en el cortometraje.

2.2. Población unidades de estudio y muestra

Se seleccionó tres películas en las que se apoyó el análisis audiovisual, la sinopsis de los filmes se muestra a continuación.

La ventana indiscreta (1954) Rear window

Sinopsis: Un reportero fotográfico (Stewart) se ve obligado a permanecer en reposo con una pierna escayolada. A pesar de la compañía de su novia (Kelly) y de su enfermera (Ritter), procura escapar al tedio observando desde la ventana de su apartamento con unos prismáticos lo que ocurre en las viviendas de enfrente. Debido a una serie de extrañas circunstancias empieza a sospechar de un vecino cuya mujer ha desaparecido.

Mystery, Thriller

Duración: 1h 52min

Director: Alfred Hitchcock

Escrita por: John Michael Hayes

Actuación: James Stewart, L.B. 'Jeff' Jefferies, Grace Kelly, Lisa Carol Fremont,

Wendell Corey, Det. Lt. Thomas J. Doyle, Thelma Ritter Stella

Director de foto: Robert Burks

Musica por: Franz Waxman

Director de arte: J. McMillan Johnson

Montaje por: George Tomasini

Producido por: Alfred Hitchcock

Enterrado (2010) Buried

Sinopsis: Después de ser secuestrado, Paul Conroy (Ryan Reynolds), contratista civil en Irak, se despierta enterrado vivo en un viejo ataúd de madera, sin más recursos que

un teléfono móvil y un mechero. El teléfono podría ser el único medio que lo salvara de esa mortal pesadilla, pero la precariedad de la cobertura y la escasa batería parecen obstáculos insuperables en su lucha contra el tiempo: sólo dispone de 90 minutos para ser rescatado antes de que se le agote el oxígeno.

Misterio, Drama, Thriller, Suspenso

Duración 1h 35min

Director: Rodrigo Cortes.

Escrita por: Cris Sparling.

Actuación: Ryan Reynolds.

Director de arte: Carlos de la Sotilla.

Director de foto: Eduard Grau.

Música por : Víctor Reyes.

Montaje: Rodrigo Cortes.

Producido por: Adrián Guerra.

Un lugar tranquilo (2018) A Quiet Place

Sinopsis: Cuatro miembros de una familia deben vivir sus vidas en silencio debido a las misteriosas criaturas que cazan por el sonido y que amenazan su supervivencia. Si te escuchan, te cazan.

Drama, Horror, Sci-Fi

Duración: 1h 30min

Director: John Krasinski

Escrito: Bryan Woods, Scott Beck, John Krasinski.

Actuación : Emily Blunt, Evelyn Abbott, John Krasinski, Lee Abbott, Millicent Simmonds, Regan Abbott, Noah Jupe, Marcus Abbott, Cade Woodward, Beau Abbott.

Dirección de foto: Charlotte Bruus Christensen

Dirección de arte.: Sebastian Schroeder

Musica por: Marco Beltrami

Montaje por: Christopher Tellefsen

Producido por: Jeffrey Beecroft

2.3. Metodos de investigación

2.3.1. Análisis audiovisual

Cuando se mira una película, si es que es buena, se queda enganchado por los personajes, la historia y la ejecución de la misma. Al espectador promedio solo le interesa pasar un buen momento en el cine o en su casa. Mirar una película que le haga sentir algo: tristeza, alegría, adrenalina, intensidad, terror, etc. Sin embargo, no existe un ejercicio más profundo por parte del espectador de un film que el entender las decisiones narrativas, visuales y artísticas que el director implementó en el filme.

Es allí donde entra el análisis audiovisual. Su función es observar y razonar el por qué las cosas pasaron de cierta forma en la película. El análisis audiovisual puede realizarse de la película entera o de una escena en particular. Para hacer un análisis audiovisual se deben considerar varios elementos como: la narrativa, el arte, el vestuario, la fotografía, la iluminación, la actuación, el sonido y el montaje. Cada escena es un mundo particular donde el director y su equipo tomaron decisiones de acuerdo al guión para no solo dar forma a la historia sino llenarla de subtexto y enriquecerla.

Una iluminación sombría puede simbolizar la maldad del personaje. Un arte opulento puede describir un mundo de riqueza, un encuadre cerrado puede transmitir claustrofobia, una melodía puede presagiar una amenaza y un plano/contraplano puede decirnos mucho de la relación entre dos personas. Este análisis de forma da paso al análisis de fondo ¿Qué quiso decir el director con esta iluminación? ¿Por qué el personaje está vestido de esa manera? ¿Por qué se pasó de plano general a primer plano? ¿Qué simbolizan las rosas en las paredes? Todo esto hace que el disfrute de la película sea más profundo que con un simple visionado superficial. Es por eso que, utilizando el análisis audiovisual, se pretende diseccionar tres escenas de películas de suspenso y cómo éstas unieron todos estos elementos narrativos para contar historias potentes, reflexivas y relevantes.

2.3.1.1. La ventana indiscreta -Rear window- (1954)

Escena: Atrapada



Figura 12. *El anillo*.

Fuente: Hitchcock (productor) y Hitchcock (director). (1954). *Rear Window* [cinta cinematográfica]. USA. Patron Inc.

Narrativa

La escena de *Rear Window* que se va a analizar es en la que Lisa se mete al departamento de Thorwald para encontrar evidencia de que mató a su mujer. Mientras tanto, Jeff mira esto con su cámara desde la ventana del frente. En ese momento, Thorwald llega al departamento y la encuentra. Jeff llama a la policía. Thorwald le reclama a Lisa de por qué está ahí y le hace devolver las joyas que eran de su esposa. La trata con violencia.

Jeff, confinado a una silla, solo puede mirar mientras su novia es agredida. En ese momento, llega la policía y Thorwald se detiene. Lisa da excusas de por qué estaba en el departamento mientras le muestra a Jeff el aro de bodas de la mujer de Thorwald que tiene en el dedo. Jeff mira esto con satisfacción pero Thorwald se da cuenta de esto y alcanza a ver a Jeff quien apaga la luz de su departamento pero ya es tarde. Thorwald ya sabe que lo espían.

Narrativamente, la escena representa el preámbulo al clímax de la película. Aquí, el antagonista se entera de la presencia del personaje principal y esta escena desencadena una serie de hechos que llevan a la confrontación final entre los dos. Sin embargo, antes de eso,

la escena es vital en demostrar la culpabilidad del antagonista que hasta ese momento se encontraba en tela de duda. Al encontrar las joyas y el aro de matrimonio, Lisa demuestra la teoría de Jeff que Thorwald mató a su esposa. Pero, el costo de esta información es grande y casi termina en la muerte de Lisa. Hitchcock juega con la audiencia al construir la escena usando su teoría de brindar toda la información posible al espectador pero no a los personajes. En este caso, Jeff es un subrogante de la audiencia, puede mirar pero no intervenir en los hechos que están sucediendo frente a él. La impotencia que él siente al ver a Lisa ser agredida, es la misma que el espectador experimenta y el sentido de peligro se incrementa. Al final, la policía llega y Lisa se salva pero la escena termina con la sorpresa de que Thorwald se da cuenta que Jeff lo espía y esto deriva directamente al final de la película.

Imagen

Fotográficamente, Hitchcock utiliza planos generales para mostrar la lejanía que hay entre Jeff y Lisa y enseñar la acción que está ocurriendo al frente del personaje, denotando la inhabilidad de Jeff de poder intervenir de cualquier forma. Hitchcock utiliza la cámara del personaje para cerrar sus cuadros y mostrar ciertas acciones concretas. Esto hace que los personajes parezcan que están encerrados y dan un sentido de claustrofobia a la escena. De particular importancia es la es la escena donde la policía entra al departamento y se ve a Thorwald abrirla. Hitchcock encierra a Thorwald dentro de este encuadre lo que simboliza que es un hombre atrapado por sus acciones.

Sonido

Sonoramente, Hitchcock revela elementos precisos para que avancen la narrativa.

En el fondo tenemos una música de piano(tocada por un vecino músico) con un aura relajado lo que ocasiona una contraposición con el suspenso de la escena. Además, si bien el espectador (y Jeff) pueden ver lo que sucede, no escuchamos la interacción entre Lisa y Thorwald lo que aumenta el suspenso y la tensión en la misma. Al final, lo único que se escucha son los gritos desesperados de Lisa lo que supone es el punto máximo de suspenso en la escena. La cara de Jeff es nuestra cara, una mezcla de horror e impotencia al no poder hacer nada para ayudarla.

Montaje

Hitchcock emplea un montaje clásico y transparente para contar la escena. El punto de vista siempre está con Jeff (y, por ende, con la audiencia) y vemos lo que él ve. La escena entre lo que Jeff observa al frente y su reacción a lo que mira. No es necesario

introducir otros elementos del montaje (como jump cuts) ya que la fuerza de la escena está en la dramaturgia.

2.3.1.2. Enterrado -Buried- (2010)

Escena: Inicio



Figura 13. *Enterrado.*

Fuente: Guerra, Safran y Nadal (productor) y Cortéz (director). (1910). *Buried* [cinta cinematográfica]. USA. The Safran Company.

Narrativa

Paul Conroy es un camionero que trabaja en Irak. Después de un ataque terrorista, Paul es secuestrado y enterrado vivo. No tiene idea de donde está y lo único que tiene a su disposición es un celular Y un encendedor. Paul intenta pedir ayuda pero nadie lo escucha y el oxígeno dentro del ataúd se está agotando.

El inicio de *Buried* utiliza una premisa que atrapa al espectador de manera inmediata: un hombre enterrado vivo. Desde ahí, el inicio de la película sirve como punto de partida para que el espectador se enganche y no pueda dejar de mirar. La actuación de Ryan Reynolds hace que la audiencia se involucre con el personaje desde el inicio ya que comparte el sentido de desorientación y desesperación que Paul tiene. La escena es una excelente introducción a la historia y al misterio que la película encierra.

Imagen

Al ser la locación un ataúd, los planos son cerrados dando u sentido de claustrofobia al protagonista y al espectador. La única iluminación es la que proviene del celular y el encendedor lo que le da un sentido realista a lo que sucede dentro del ataúd. No

existen movimientos de cámara por el espacio reducido a retratar. Planos estáticos desde distintos ángulos revelan el espacio y las acciones del personaje oprimiendo al público.

Sonido

La película empieza con música extra diegética que ya anticipa al espectador que lo que va a ver será una experiencia intensa. Ritmos fuertes y constantes aumentan el pulso y hacen que la adrenalina del espectador suba para que esté conectado al conflicto del personaje. En primer plano la respiración del personaje es la que lleva el ritmo de la música que lo acompaña. Bajos intensos y huecos definen la situación de encierro.

Montaje

Al igual que *Rear Window*, *Buried* utiliza un montaje clásico y transparente ya que la fuerza está en la actuación y la dramaturgia de la película. En casi todo momento, estamos en el rostro del personaje viendo sus reacciones a cada obstáculo que se le presenta.

2.3.1.3. Un lugar tranquilo -A Quiet Place- (2018)

Escena: Parto



Figura 14. Parto.

Fuente: Bay, Form y Fuller (productor) y Kransinski (director). (2018). *A Quiet Place* [cinta cinematográfica]. USA. Platinum Dunes.

Narrativa

La escena empieza con Evelyn rompiendo fuente y bajando al refugio en labor de parto. Mientras baja apresuradamente, no se da cuenta que hay un clavo salido en una

grada y lo pisa con su pie descalzo. Pega un grito ahogado y saca su pie del clavo. Baja las gradas pero una de las criaturas se metió a la casa. Evelyn enciende la alarma y se oculta.

Programa una alarma para distraer a la criatura. Mientras tanto, Lee y su hijo vuelven de la expedición y se dan cuenta de la alarma encendida por Evelyn. Corren a la casa. Evelyn va al baño y se acuesta en la tina. Sangre cae de entre sus piernas. Lee le dice a su hijo que encienda los juegos artificiales. Él lo hace justo en el momento preciso en que Evelyn grita de dolor y da a luz.

Esta escena es el punto más alto de la película en cuanto a suspenso. Viene justo después de una escena en la cual se recuerda al hijo muerto y desemboca en el nacimiento de uno nuevo. Sin embargo, el peligro latente de las criaturas, el accidente de Evelyn y la labor de parto hacen que la escena se convierta en pura intensidad. Siguiendo la teoría de Hitchcock sobre el suspenso, la audiencia ya sabe que hay un clavo y que tarde o temprano, alguien se lo va a clavar. Al momento que Evelyn lo hace es un evento que ya se veía venir pero que igualmente es agonizante de ver lo que hace que el suspenso esté muy bien logrado.

Imagen

Planos generales, medios y detalle acompañados de tilts, paneos, crane y travelings componen una secuencia cambiante e intensa, las imágenes son plasmadas con puntos focales de recorrido donde la visión del espectador no puede separarse de los puntos de atención que el director indica, las imágenes nos aportan una espacialidad cambiante que aborda toda la casa donde la habilidad del director de fotografía que armónicamente superpone los ángulos y tiros de cámara para que se aprecie tres pisos de recorrido con gran facilidad en los cortes.

Sonido

Así como se utilizan varios recursos en la imagen, el sonido también implementa varios elementos para brindar atmósfera, tensión y suspenso a la escena. La música extradiegética, llena de melodías estridentes suena esporádicamente y en momentos clave (como en la parte en la que Evelyn se clava el clavo en el pie). El uso del silencio también está pensado para incrementar los momentos de tensión. La mezcla de sonido incluye follies bien logrados para que cada sonido sea particular y captar la atención del espectador de manera total.

Montaje

Esta secuencia tiene un montaje en paralelo en la que se cuenta simultáneamente la parte de Evelyn dando a luz, Lee fue a ayudarla y su hijo encendió los juegos pirotécnicos para distraer a las criaturas. El montaje dentro de las tres historias paralelas es limpio y clásico, sin cortes abruptos, pero con ritmo dinámico dando a cada momento la urgencia necesaria para aumentar la tensión.

2.4. Indicadores

Después del análisis de *La Ventana Indiscreta*, *¡Huye!* y *Un Lugar En Silencio*, se observó que el suspenso se construye de manera progresiva con una unión armoniosa entre imagen y sonido. Las acciones de los personajes, la forma en la que están iluminados y enfocados y la atmósfera que el sonido le da, provocan en el espectador la sensación de perdición y sufrimiento que estas películas quieren producir. El uso juicioso de la música, aumentando el ritmo en partes y estando en completo silencio en otras, hacen que la audiencia estén en una montaña rusa donde la emoción sube y baja de manera constante. Si bien con esto, se puede deducir que el suspenso sigue una fórmula concreta, son los detalles y minucias de cada una de estas películas las que las han permitido trascender y ponerse a la cabeza de este género.

Narrativa: Una historia o narración es una serie de acontecimientos, con un inicio desarrollo y final, que transcurren en un tiempo delimitado, de los que se hace una exposición ordenada con relaciones causa-efecto, y en el que se desarrollan situaciones, en un espacio. La narración es, la manera de distribuir la información de la historia en el argumento con el fin de lograr efectos específicos.

Imagen: El diccionario la define como "figura o representación de una cosa" y por extensión como "representación mental de alguna cosa percibida por los sentidos".

Hoy día podemos afirmar que la imagen es una forma y un proceso de conocimiento, hasta el punto de que cuando aprendemos algo nuevo la expresión común de "hacerse una idea de algo" es coloquialmente equiparable a la de "hacerse una imagen de algo".

Sonido: El sonido es un fenómeno físico que estimula el sentido del oído, también es conocido como la manera particular de sonar que tiene una determinada cosa. Y está compuesto por: el timbre, la intensidad y la duración, lo que origina que un sonido se pueda diferenciar de un sonido de otro. El timbre es la cualidad que nos permite distinguir distintos sonidos ya que no es lo mismo el sonido de una flauta con el sonido de un piano,

así como, la voz de un hombre con la voz de un niño, etcétera; la intensidad es la cantidad de energía acústica que contiene un sonido y, nos permite diferenciar si el sonido es fuerte o débil; la duración es el tiempo durante el cual se mantiene un sonido, por ende, existe sonidos largos, cortos, muy cortos, entre otros.

Montaje: El montaje es el proceso mediante el cual se ordenan los diferentes planos y secuencias de un relato, se eliminan otros y se colocan los elegidos en determinados lugares para generar una sensación de continuidad tanto narrativa, visual y sonora.

2.5. Regularidades del diagnóstico

Después del análisis de *La Ventana Indiscreta*, *¡Huye!* y *Un Lugar En Silencio*, se observa que el suspenso se construye de manera progresiva con una unión armoniosa entre imagen y sonido. Las acciones de los personajes, la forma en la que están iluminados y enfocados y la atmósfera que el sonido le da, provocan en el espectador la sensación de pérdida y sufrimiento que estas películas quieren producir.

El uso adecuado de la música, aumentando el ritmo en partes y estando en completo silencio en otras, hacen que la audiencia estén en una montaña rusa donde la emoción sube y baja de manera constante. Si bien con esto, se puede deducir que el suspenso sigue una fórmula concreta, son los detalles y minucias de cada una de estas películas las que las han permitido trascender y ponerse a la cabeza de este género.

Las películas juegan con la información que tiene el espectador, existe momentos en que el espectador tiene más información que los personajes de la historia, en esos instantes el espectador puede prever lo que va a pasar y esos momentos son los que generan tensión en el público. Por ello, el elemento diferenciador es el punto de giro en donde se logra “engañar” al espectador mediante la narrativa.

El sonido funciona como el principal elemento de apoyo para incrementar la fuerza de la narrativa junto con la imagen. El ejemplo más claro de esta sinergia entre los dos elementos (imagen y sonido) es la película *Tiburón*, galardona por mejor banda sonora, gracias al impacto que generó el sonido en una de sus escenas más recordadas por el público.

CAPITULO III

3. Producto

3.1. Fundamentos de la propuesta

La propuesta para la realización de este cortometraje cinematográfico es el resultado de la investigación que se basa en la información recolectada para el marco teórico y analizado con las respectivas técnicas en el marco metodológico.

3.1.1. Tipificación del Producto Audiovisual

El producto audiovisual, titulado La Sorpresa, es un cortometraje de ficción perteneciente al género de suspenso.

3.2. Presentación de la propuesta

3.2.1. Título

El término La Sorpresa tiene dos sentidos: el primero es el juego que el personaje principal plantea a su hijo para que él no sepa de su predicamento. El segundo, es el punto de giro inesperado que se da al final de la historia, cuando se revela que todo es un show de televisión.

3.2.2. Características del formato

El cortometraje La Sorpresa, tiene un formato cinematográfico ya que se produjo en 4K ya que fue rodado con una cámara Arri Alexa que puede ser inflada para ser proyectado en 35mm.

3.2.3. Soporte del material audiovisual

Título	La Sorpresa
Duración	10 minutos
Autor	Daniel Mafla
Año	2018
Tipo	Cortometraje ficción
Género	Suspenso
Resolución	4K
Codecs	Apple Pro Res 444

Tabla 1. Soporte audiovisual
Fuente: El autor

3.2.4. Estrategia de difusión

Ventana de Exhibición Nacional

Festival Latinoamericano de Cine de Quito (FLACQ), Festival Internacional de Cine de Guayaquil, Festival Internacional de Cine de Quito, Festival de Cine La Orquídea Cuenca.

Ventana de Exhibición Internacional

Festival de CANNES (sección cortometrajes) Clermont -Ferrant International Short Film Festival Palm Springs International Festival of Short Films Festival Internacional de cine SITGES (sección Brigadoom) Go SHort- International Short Film Festival Nijmegen Shorts México-Festival Internacional de Cortometrajes de México.

3.2.5. Log Line

Miguel, un hombre desesperado por pagar el tratamiento de su hijo, entra a un juego macabro de televisión donde debe tomar medidas extremas para evitar morir ahorcado y ganar el gran premio.

3.2.6. Sinopsis

Miguel despierta en un galpón viejo, completamente desorientado. Está parado sobre un banco de madera. Su cuerpo está atado y tiene una soga en el cuello. No recuerda cómo llegó allí. Frente a él, hay una mesa con una tablet y a un lado, un panel de herramientas. La tablet se enciende y aparece su hijo, Julián desde la cama de un hospital.

Julián no lo puede ver, solo escucharlo. Miguel debe salir de ahí sin morir ahorcado y sin asustar a su hijo. Le dice que está preparando una sorpresa para él y que muy pronto irá a verlo. Miguel divisa un cuchillo colgado en el panel. No puede alcanzarlo. Junto al banco, ve que hay un palo de madera con dos clavos. Miguel se clava uno de los clavos en el pie. Apunta el otro clavo hacia el cuchillo. Después de algunos intentos, logra coger el cuchillo con el clavo. lo acerca hacia él. El banco se tambalea. Miguel lleva sus manos hacia su pie. Casi lo tiene. El banco se vira. Miguel mueve sus pies con desesperación. Muere. Las luces se encienden y aparece un presentador de TV. Habla a la cámara y dice que Miguel falló en el reto del ahorcado y su hijo no recibirá el premio.

3.3. Preproducción

3.3.1. Guión

Se mantuvieron varias reuniones con el guionista, Munir Abedrabbo, para afinar la historia, el arco del personaje, los momentos de suspenso y el punto de giro del final. Se escribieron un total de seis borradores hasta llegar a la versión final que fue la utilizada para el rodaje.

FADE IN

INT. GALPÓN - NOCHE

MIGUEL (35) despierta desorientado. Respira fuerte. Sudor cae por su frente. Trata de mover su cabeza pero no puede. Mira hacia abajo. Su cuerpo y sus manos están atados. No las puede mover.

MIGUEL

¡Hey! ¡Alguien ayúdeme! ¡Auxilio!

Miguel mira a su alrededor. Está en un galpón viejo y espacioso. No entra mucha luz. La visión de Miguel es limitada. El lugar está semi-vacío, salvo por una mesa vieja a su lado. En la mesa está una tablet. Debajo de la mesa, apoyado en una pata hay un panel con varias herramientas. Miguel intenta moverse y se balancea. Se da cuenta que tiene una soga atada en el cuello. Está sobre un banco de madera inestable. Miguel mueve sus pies con cuidado. El banco se tambalea.

MIGUEL (CONT'D)

¡Hola! ¡Ayúdenme por favor! ¡Hola!

La tablet se enciende y aparece un niño. Está pálido y se lo ve enfermo. Es JULIAN (6), su hijo. Está en una cama de hospital. En sus manos tiene una figura de acción.

MIGUEL (CONT'D)

¿Julián?

Julián mueve la cabeza.

JULIÁN

¿Papi?

MIGUEL

¡Julián! ¿Estás bien?

JULIÁN

(mirando a su alrededor)

Si Papi, pero no te veo,

¿Dónde estás?

MIGUEL

¿Julián, me puedes ver o
solo me escuchas?

JULIÁN

Solo te escucho.

Miguel suspira aliviado.

JULIÁN

¿Qué pasa? ¿Dónde estás, papi?

MIGUEL

No pasa nada. Estoy preparando
una sorpresa para ti.

Miguel mira a su alrededor. Mueve sus manos con
desesperación. La soga no cede.

JULIÁN
¿Qué sorpresa?

MIGUEL
No te puedo decir,
sino ya no sería sorpresa, mi amor.

Miguel mira sus pies en el banco. Baja uno con cuidado
tratando de tocar el suelo. Se raspa con algo. Lo sube otra
vez. Mira hacia abajo y ve un tronco de madera con dos
clavos. Uno hacia arriba y otro lateral.

JULIÁN
Aish. Pero ya tengo sueño.
Quiero que vengas para que
me leas un cuento.

MIGUEL
(Mirando a su alrededor)
Te puedo contar uno desde aquí.

JULIÁN
¿En verdad me estás viendo?

MIGUEL
Sí.

JULIÁN

No te creo. Haber que mueca
estoy haciendo.

Julián hace una cara graciosa. Miguel se hace para adelante
para mirarlo mejor.

MIGUEL

Estás sacando la leng...

El banco se mueve. Miguel pierde el equilibrio. La sogá se
ajusta. Sus pies se mueven tratando de mantener el balance.
La respiración de Miguel se entrecorta, tose y empieza a
sudar. Sus pies se apoyan firmes en el banco. Miguel vuelve
a respirar.

JULIÁN

(alarmado)

¡Papi! ¿Qué pasó? sonó algo raro.

MIGUEL (CONT'D)

No pasa nada, Julián.

No pasa nada. Es la sorpresa.

Aún la estoy arreglando, luego ya voy.

Julián tose.

JULIÁN

Papi, ya no quiero estar solo.

MIGUEL

No estás solo. Tu papi te está viendo.

Ademas estás con el muñeco que te regalé.

JULIÁN

(abrazando al muñeco)
Sí, esta bien bonito,
pero ya ven por favor.

MIGUEL

Ya voy papito. Espérame un momento,
termino esto y ya voy.

Miguel mira sus manos nuevamente. Intenta moverlas pero el nudo es fuerte. Se lleva el nudo a su boca y lo muerde.

MIGUEL

(mientras muerde la soga)
Cuéntame cómo estuvo tu día.

JULIÁN (O.S.)

Bien. Me sacaron sangre otra vez.
Pero la doc me dio un caramelo
y ya no lloré.

La soga no cede. Miguel la vuelve a morder con más intensidad.

MIGUEL

Que bien, ¿Qué más hiciste?

JULIÁN (O.S.)

Vi tele. Y me dieron de comer una
comida horrible y una gelatina
que sí me gustó.

Miguel se lastima la boca. Escupe sangre. El nudo sigue firme. Más sudor cae por su frente.

MIGUEL
(susurrando)
Mierda.

JULIÁN
¡Papi! ¡Dijiste una mal palabra!

MIGUEL
Perdón se me escapó.
Pero no la repitas a nadie.

Julián ríe.

Miguel mira hacia arriba y ve la soga que está atada en su cuello. El techo está oscuro y no puede ver a qué está atada.

Miguel piensa un momento. Respira hondo y aprieta su cuello contra la soga. Después de un momento, respira nuevamente.

JULIÁN
¿Qué estás haciendo Papi?

MIGUEL
Terminando tu sorpresa creo que
ya mismo está.

JULIÁN
¿Y ya vienes?

MIGUEL
Sí.

Julián aplaude emocionado.

Miguel vuelve a apretar su cuello. Suena un crujido en el techo. Miguel se ahoga y tose. Su cara está roja por el esfuerzo.

JULIÁN

¡Papi! ¿Qué pasa?

MIGUEL

Solo me atoré pero ya estoy bien.

JULIÁN

Papi ya veeen.

MIGUEL

(irritado)

¡Ya voy Julián! ¡Pero me voy a demorar si no haces silencio!

Julián se asusta y se calla. Baja la cabeza. Miguel lo mira y cierra los ojos. Respira hondo.

MIGUEL

Perdón, mijo, no quería gritarte.
Solo necesito que estés en silencio
para pensar y acabar con la sorpresa
¿Ok?

Julián asiente.

Miguel mira la mesa. No hay nada más que la tablet. Mira el panel de herramientas apoyado en el piso. Colgado en el mismo está un cuchillo. Miguel trata de estirar su pie para

coger el cuchillo pero el banco se mueve y la soga lo ajusta. Miguel vuelve a poner el pie en su sitio. Mira al cuchillo con frustración. Mira el piso y ve el palo con el clavo. Miguel baja el pie y roza el clavo. Lo vuelve a subir. Miguel piensa por un momento. Mira a su hijo. Cierra los ojos. Respira hondo. Pone el pie encima del clavo. Lo hunde un poco.

MIGUEL (CONT'D)

Julián, vamos a jugar un juego.

JULIÁN

¿Cuál?

MIGUEL

Vamos a jugar a los gritos.

JULIÁN

¿Cómo se juega eso?

MIGUEL

Es fácil. El que grita más fuerte,
gana ¿Estás listo?

JULIÁN

Aish. Que juego más aburrido.

MIGUEL

Solo un ratito. Es para probar la
sorpresa.

JULIÁN

Bueno.

MIGUEL

¿Estás listo?

JULIÁN

¡Sí!

MIGUEL

Ok. a la cuenta de tres. 1, 2, 3.

Julián empieza a gritar. Miguel hunde el pie en el clavo. Gotas de sangre caen en el piso. Miguel puja. Más sangre cae de la planta del pie. La soga le empieza ajustar su cuello. Miguel sigue hundiendo el pie. No puede gritar. Se empieza a ahogar. Su cara denota un profundo dolor. Julián sigue gritando. La sangre se derrama en el piso. Miguel hunde completamente el pie. Miguel grita de dolor. Todo su cuerpo está lleno de sudor. Está temblando por el esfuerzo. Levanta el pie con el palo y lo pone en el banco. Más sangre sigue cayendo. Julián deja de gritar.

JULIÁN

¿Quién ganó papi?

MIGUEL

(débil)

T-tú, mi amor.

Julián sonríe. Miguel se enfoca en el cuchillo. Con el pie clavado en el palo, se inclina hacia adelante. Apunta al palo donde está el cuchillo e intenta meter el otro clavo en la soga de la que cuelga el cuchillo. El cuchillo se mueve. Miguel lo vuelve a intentar. Sudor cae por su frente. Más

sangre cae de su pie. Miguel se inclina más. El clavo se mete en la soga. Miguel sonríe. Con cuidado, guía su pie y el palo hacia sus manos. El banco cruje y se tambalea un poco. Miguel sigue. El cuchillo está más cerca.

JULIÁN

Papi ¿Podemos tomar helado cuándo
vengas?

MIGUEL

(pujando)

Si. Lo que tú quieras.

El banco se empieza a mover. Miguel toca el cuchillo con la mano. Casi lo tiene. El banco se vira. Se ven las piernas de Miguel moviéndose en el aire. El palo aun está clavado en su pie. Después de un momento los pies dejan de moverse.

JULIÁN

¿Papi? ¿Papi, estás ahí? ¿Papi!

La pantalla se apaga. Varias luces se encienden.

EXT. GALPÓN - NOCHE

La cámara se abre y dos personas entran donde está Miguel. Lo empiezan a desatar. Un hombre, puesto un terno entra, es el PRESENTADOR. Tiene un micrófono en sus manos. Mira al frente. Sonríe.

PRESENTADOR

¿Qué emoción amigos! Aún siento la
adrenalina en mi cuerpo. Tengo la
piel de gallina. Cuando su pie

traspasó el clavo ¡Uff! Demasiada
intensidad.

Los hombres se llevan el cadáver por detrás del presentador.

PRESENTADOR (CONT'D)

Despide al público que te está
viendo en casa, Miguel, fue un gran
esfuerzo.

El presentador le coge la mano a Miguel y mueve como
haciendo un saludo.

PRESENTADOR (CONT'D)

Desafortunadamente, el pequeño
Julián no recibirá el dinero para
su tratamiento.

(Animado)

Pero las apuestas no dejaron de
llegar. Y si ustedes apostaron que
Miguel moría ganaron un total
combinado de...

El presentador mira directamente a la cámara. Esta se
empieza a abrir.

PRESENTADOR (CONT'D)

¡\$13 millones...

INT. SALA - NOCHE

Se revela un televisor donde está el presentador y frente a
él, sentados en un sofá, están una pareja con un niño. Están
viendo la televisión absortos.

PRESENTADOR (CONT'D)

... de dólares!

La pareja se mira y saltan de alegría. Se besan. EL niño salta a su alrededor, feliz.

PRESENTADOR (O.S.)

Gracias por acompañarnos en otro programa de El Ahorcado. Ya saben, si ustedes están en una situación desesperada, postúlense en nuestra página web y si sobreviven el juego podrán ganar un millón de dólares...

EXT. PARQUE - NOCHE

Un hombre está sentado en la banca de un parque. Está viendo su celular. Su cara denota mucha preocupación.

PRESENTADOR (O.S.)

Un reto extremo, un lugar desconocido y una pastilla para limpiar su memoria ¿El precio? Su vida. Mañana es el día de "Los Quemados" donde una mujer luchará contra las llamas para pagar la operación de su madre que esta grave
¿Lo logrará?

En la pantalla del celular del hombre se lee "FICHA DE INSCRIPCIÓN" y un botón que dice "ACEPTAR".

PRESENTADOR (O.S.)
 Averígüelo mañana a la misma
 hora...

El hombre aplasta aceptar. Un signo de visto sale en la pantalla. El hombre mira al horizonte y cierra los ojos.

PRESENTADOR (O.S.)
 Buenas noches.

CRÉDITOS

ESCENA POST-CRÉDITOS

EXT. PARQUE - NOCHE

El hombre que estaba sentado en la banca se levanta. Guarda su celular. Por atrás alguien le pone una bolsa negra en la cabeza. El hombre grita.

FADE OUT

FIN

3.3.2. Cronograma

CRONOGRAMA JUL/AGO 2018								
Semana 1								
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
	16	17	18	19	20	21	22	
DIRECCIÓN		Reunión Cabezas 18:00				Casting niño 11:00 Casting presentador 12:00		
PRODUCCIÓN								
ARTE					Propuesta Arte	Producción Arte		
FOTOGRAFÍA					Propuesta Foto			
SONIDO								
MAQUILLAJE Y VESTUARIO								

Semana 2						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
23	24	25	26	27	28	29
DIRECCIÓN					10:30 Ensayo Roberto y Niño 12:00 Scouting técnico	
PRODUCCIÓN					Cierre locaciones y catering 12:00 Scouting técnico	
ARTE					12:00 Scouting técnico	
FOTOGRAFÍA						
SONIDO						
MAQUILLAJE Y VESTUARIO		Prueba de Maquillaje y Vestuario				

Semana 3						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
30	31	1	2	3	4	5
DIRECCIÓN					RODAJE	
PRODUCCIÓN						
ARTE	Producción Arte			Set y decorado		
FOTOGRAFÍA				Preiluminación		
SONIDO						
MAQUILLAJE Y VESTUARIO						

Semanas 4-7	
Agosto	
POSTPRODUCCIÓN	Edición, colorización y sonorización

Tabla 2. Cronograma

Fuente: El autor

3.3.3. Presupuesto

La Sorpresa						
PRESUPUESTO GENERAL DEL PROYECTO:						\$2.305,97
Ítem	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total	
PRODUCCIÓN						
PERSONAL DIRECCIÓN						\$200,00
Director(es)	Paquete	1	-			
Asistente de dirección	Días	2	100	200		
PERSONAL PRODUCCIÓN						\$200,00

Productor	Paquete	1	200	200	
ELENCO					\$260,00
Protagonico (Miguel)	Días	1	170	170	
Secundario (Presentador)	Días	1	40	40	
Secundario (Julián)	Días	1	50	50	
PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA					\$450,00
Director de fotografía	Paquete	1	200	200	
Luminotécnico (<i>Gaffer</i>)	Días	2	60	120	
Asistente de cámara	Seleccionar	2	65	130	
PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE					\$480,00
Director de arte	Días	1	200	200	
Asistente de arte I	Días	2	60	120	
Maquillador	Días	1	160	160	
PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO					\$-
Sonidista	Paquete	1	-	-	
EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES					\$150,00
Alquiler paquete de luces y <i>grip</i>	Días	1	150	150	
MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO					\$458,45
FX (efectos especiales en escena: disparos, explosiones, juegos pirotécnicos, vehículos, etc.)	Paquete	1	-	-	
Compras y alquileres ambientación (incluye vehículos en escena)	Paquete	1			
Compras y alquileres escenografía	Seleccionar	1		-	
Compras y alquileres utilería	Paquete	1	\$446,13	\$446,13	
Compras y alquileres vestuario	Paquete	1	-	-	
Compras y alquileres maquillaje	Paquete	1	\$12,32	\$12,32	
MATERIALES DE SONIDO					\$-
Alquiler paquete de sonido	Días	0	-	-	
LOGÍSTICA					\$35,83
Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	\$35,83	36	
Locaciones	Paquete	1	-	-	
CATERING Y DE CAMPO					\$90,67
Caja Chica	Paquete	1	\$40,67	\$40,67	
Snacks	Paquete	1	\$50,00	\$50,00	
Bebidas	Paquete	1	-	-	
TOTAL PRODUCCIÓN					\$2.324,95

Tabla 3. Presupuesto
Fuente: El autor

3.3.4. Equipo humano CREW

La selección del equipo humano que trabajó en el proceso de producción del cortometraje contó con personal especializado en cada área de la producción cinematográfica (foto, arte, sonido). Esto con la finalidad de ser efectivos en la toma de imágenes y optimizar los recursos y el tiempo de rodaje.

Crew La Sorpresa		
Dirección		
Director	Daniel Mafla	+593 98 236 7569
Guionista	Munir Abedrabbo	+593 98 030 2103
AD	Julio Cármenes	+593 98 714 0394
Script	Josdi Inca	+593 96 965 1745
Producción		
Productor de campo	Adolfo Salcedo	+593 99 870 8718
Asistente de Producción	Tochita Hurtado	+593 98 483 9120
Fotografía		
Director de Fotografía	Sebastián Benalcázar Vega	+593 99 525 3711
1 AC	Kevin Alexander	+593 99 547 5428
2 AC	Isaac Torres	+593 99 883 1261
Gaffer	David Guerrero	+593 99 291 4891
Grip	Adrian Morales	+593 99 342 9780
DIT	Alejo Molina	+593 99 706 3316
Arte		
Directora de Arte	Priscila Zumárraga	+593 99 037 6408
Asistente de Arte	Ana Gómez	+593 98 621 3090
Maquillaje	Emilia Dávila	+593 99 253 2496
Pasante de arte	Gabriel Baquero	+593 98 749 2503
Sonido		
Sonidista	Jimmy Franc	+593 99 789 1244
Operador de Boom	Alejandro Molina	+593 99 784 5124
Making Of		
Realizador	Andrea Silva	+593 99 843 9931

Tabla 4. Crew
Fuente: El autor

3.3.5. Casting

Se realizó un proceso de casting extenso para conseguir al actor indicado que personifique a Miguel. Después de cuatro sesiones, se eligió a Jorge Fegan para el rol principal. La búsqueda del niño también fue extensa hasta que se eligió a Nahel Suárez. Para el rol del presentador, se buscó a alguien con experiencia en televisión y Michel

Kammoun fue la opción aprobada. Una vez elegidos, se realizaron dos ensayos para afinar los detalles de dirección al momento del rodaje.

Fichas: Actor Principal (MIGUEL)

Nombre: Jorge Fegan

Edad: 34 años

Profesión: Actor

Estatura: 1.73 centímetros



Figura 15. *Jorge Fegan*

Fuente: El autor

Ficha: Actor Secundario (JULIAN)

Nombre: Nahel Suarez

Edad: 8 años

Estatura: 73 centímetros



Figura 16. *Nahel Suarez*

Fuente: El autor

Fichas: Actor Secundario (PRESENTADOR)

Nombre: Michel Kammoun

Edad: 28 años

Profesión: Actor/

Estatura: 1.80 centímetros



Figura 17. *Michel Kammoun*

Fuente: El autor

Fichas: Actor Secundario (JUGADOR)

Nombre: Gabriel Suarez

Edad: 30 años

Profesión: Actor

Estatura: 1.75 centímetros



Figura 18. *Gabriel Suarez*

Fuente: El autor

3.3.6. Locaciones

Se realizó una extensa búsqueda de locaciones donde se decidió grabar en el estudio zoom por su facilidad al momento de manejar equipos y porque contaba con todos los recursos estéticos requeridos para la historia. Para el hospital, se eligió al Hospital del Día De La Mano de María. Como parque se escogio el parque México. La casa de la sala de televisión se encuentra ubicada en cumbayá.

Hospital:

AMBULATORIO



Figura 19. *Ambulatorio*
Fuente: El autor

QUIROFANO



Figura 20. *Quirófano*
Fuente: El autor

ESTUDIO



Figura 21. *Estudio 1*
Fuente: El autor



Figura 22. *Estudio 2*
Fuente: El autor

3.3.7. Plan de rodaje

Se definió un plan de rodaje de dos días. El primer día se rodó 14 horas seguidas donde se cubrió la acción principal, incluyendo el punto de giro del final. En el segundo día, se rodaron seis horas seguidas con escenas complementarias para el final de la historia. Se decidió grabar en orden cronológico para mantener continuidad de la historia y que la actuación resulte más natural en cámara.

Director: Daniel Mafla 1er A.D: Julio Cármenes Productor: Adolfo Salcedo Dir. Foto: Sebastián Benalcázar			EL AHORCADO DESGLOSE DE PLANOS				Fecha: Sábado 14 de agosto de 2018 Día: 01 de 02 Llamado en Set: 17h30 Listos para Filmar: 19h00		
EMP	ESC	PLN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	HORA INICIO	SETEO	RODAR	HORA FINAL	
ESCENA 1 - INT. COBERTIZO - NOCHE									
1	#1	1 A	PPP - PG dolly out de los ojos hasta ver todo el cuerpo ahorcándose.	- Miguel.	17h30	1 hora 30 min	20 min	19h20	
2	#2	1 D	PM Miguel suspira aliviado.	- Miguel.	19h20	15 min	20 min	19h55	
3	#3	1 C	PP Miguel habla con Julián.	- Miguel.	19h55	10 min	25 min	20h30	
4	#4	1 Q	PPP Miguel metiéndose el clavo.	- Miguel.	20h30	10 min	10 min	20h50	
5	#5	1 E	PMC lateral de Miguel respirando y llevando la sog a su boca.	- Miguel.	20h50	10 min	15 min	21h15	
6	#6	1 R	PP 3/4 back de la sog a en su cuello y sudor cayendo.	- Miguel.	21h15	10 min	10 min	21h35	
7	#7	1 K	PM Senital de Miguel regresa a ver arriba.	- Miguel.	21h35	30 min	10 min	22h15	
8	#8	1 F	PD Miguel baja sus pies (mirada objetiva).	- Miguel.	22h15	10 min	10 min	22h35	
9	#9	1 H	PD del banco moviéndose y Miguel perdiendo el equilibrio.	- Miguel.	22h35	10 min	10 min	22h55	
10	#10	1 G	POV PD madera con clavo.	- N/A.	22h55	10 min	5 min	23h10	
CENA - EMPIEZA A LAS 23h10 - TERMINA A LAS 00h10									
11	#11	1 M	PD Pie se posa sobre el clavo .	- Miguel.	00h10	10 min	10 min	00h30	
12	#12	1 N	PD (más cerrado) pie con medio clavo adentro.	- Miguel.	00h30	10 min	10 min	00h50	
13	#13	1 P	PD (Más cerrado) pie con clavo ya metido.	- Miguel.	00h50	45 min	10 min	1h45	
14	#14	1 S	PM - Angular del pie clavado tratando de coger el cuchillo.	- Miguel.	1h45	10 min	10 min	02h05	
16	#15	1 T	PD el banco se vira y sus pies quedan en el aire.	- Miguel.	02h05	20 min	10 min	02h35	
15	#16	1 J	PD la sog a ajustándose en el cuello de Miguel.	- Miguel.	02h35	10 min	10 min	02h55	
17	#17	1 B	PD Tablet se prende y se ve al niño en la pantalla.	- Julián.	02h55	10 min	5 min	03h10	
18	#18	1 L	POV Paneo PD de la mesa al cuchillo.	- N/A.	03h10	10 min	5 min	03h25	
ESCENA 2 - EXT. ESCENARIO - NOCHE									
19	#1	2 A	PG de todo el espacio, se encienden las luces	- Presentador - Personal - Miguel	03h25	1 hora	10 min	04h35	
20	#2	2 B	PMC del presentador, en el fondo se ve como sacan a Miguel	- Presentador - Personal - Miguel	04h35	20 min	10 min	05h05	
21	#3	2 C	PMC del presentador girandose a ver a cámara	- Presentador	05h05	15 min	10 min	05h30	
FINAL DEL DÍA - TERMINA A LAS 05h45									

Tabla 5. Plan de rodaje

Fuente: El autor

3.4. Producción

3.4.1. Equipo técnico

3.4.1.1. Fotografía

Equipo de Cámara

Para el equipo de cámara se escogió la cámara Arri Alexa ya que se le quería dar un toque cinematográfico y el sensor 35mm ALEV III CMOS junto a la resolución 4K UHD 3840 x 2160 nos permite presentarla en salas de cine con la mayor calidad posible.

Lentes

Se utilizaron lentes fijas Arri Master Prime de Carl Zeiss con los siguientes milímetros: 25mm, 35mm, 50mm, 85mm y 100mm. Cabe recalcar que estos lentes nos permiten grandes aperturas 1.3, lo que ahorra gastos y recursos en iluminación.

Cámara	ARRI ALEXA LF Pro Camera Set with 4 x 2TB Drives
Lentes	25mm/35mm/50mm/85mm/100mm
Trípode	ARRI Plate for Sony VENICE
Dolly	Matthews Doorway Dolly with Turret
Monitor	Atomos Ninja Inferno 7" 4K HDMI Recording Monitor

Tabla 6. Equipos fotografía

Fuente: El autor

3.4.1.2. Iluminación

Se utilizaron dos fuentes de luz: el tungsteno para dar tonos naturales a la piel y kits LEDS para fondos e iluminación de escenografía.

Luces	Arri 1000 wats x2
	Ikam kit led 1000 wats x2
	Tusca kit led 6 colores 250 wats x4

Tabla 7. Equipos iluminación

Fuente: El autor

3.4.1.3. Sonido directo

Para la locación principal, se decidió hacer la grabación mediante boom ya que el autor interactuaba con elementos de la escena (soga, cuchillo, metal) y se requería capturar el sonido de esto con la mayor fidelidad posible. Para la locación del hospital, se utilizaron corbateros. Todo el sonido fue captado por un consola externa para su posterior empate con video.

Grabadora	Tascam DR-70D 4-Channel Audio Recording
Micrófono	Sennheiser ew 112P G4 Camera-Mount Wireless Microphone System
Micrófono	Sennheiser MKE 600 Shotgun Mic with Boompole

Tabla 8. Equipos sonido

Fuente: El autor

3.5. Postproducción

3.5.1. Edición

Para el proceso de edición de este material, se utilizaron proxies, debido que el material en bruto es muy pesado y difícil de procesar. Luego de la edición, el material fue exportado en alta calidad.

Editora	Mac Book Pro (last 2017) I7 (Premiere CC)
---------	---

Tabla 9. Equipos edición

Fuente: El autor

3.5.2. Color

El proceso de colometría se lo hizo en Davinci Resolve, con el material en alta calidad, dándonos como resultado gamas tonales suaves, definidas e incrementando las profundidades de campo.

Editora	Mac Book Pro (last 2017) I7 (Davinci Resolve)
---------	---

Tabla 10. Software color

Fuente: El autor

3.5.3. Sonido

El sonido se lo trabajó en Pro Tools generando una mezcla homogénea con acentos en los momentos dramáticos y una atmósfera que engloba y atrae al espectador.

Editora	Mac Book Pro (last 2017) I7 (Pro tools)
---------	---

Tabla 11. Software sonido

Fuente: El autor

4. CONCLUSIONES

Se ha cumplido el principal objetivo que pretendía este trabajo mediante la realización de un corto de suspenso titulado “La Sorpresa”, que se encuentra en proceso de postproducción.

La bibliografía analizada en este trabajo, contribuyó a entender el origen del cine, los comienzos de cine de suspenso, sus reglas, sus principales exponentes, su desarrollo a lo largo de los años y los cambios que ha tenido para mantenerse relevante en la industria. Así mismo, se hizo un análisis audiovisual de varias películas dentro del género para entender por qué funcionan a nivel narrativo, visual y sonoro.

Gracias a la investigación y a la realización del corto, se logró un mayor entendimiento de la importancia del sonido en este género. Generalmente, en el cine se prioriza la imagen pero, en el análisis que se hizo de las películas escogidas, se pudo constatar el trabajo minucioso que se hizo en el sonido para aumentar la tensión en momentos clave de la historia y es algo que se implementó en el corto desde sus inicios.

La realización del corto permitió jugar con las reglas del suspenso. Desde la etapa de escritura del guión, se experimentó con momentos y acciones para aumentar la tensión y jugar con las emociones del espectador siempre que sea útil para la historia y los personajes. Si bien el cortometraje no rompe los lineamientos establecidos por el género, sí establece un entendimiento claro de los mismos y, dentro de la historia, marca una diferencia clara entre suspenso y sorpresa.

El montaje del cortometraje va de menos a más, revelando detalles mientras avanza la historia. Tiene un ritmo rápido, diseñado para mantener el interés y la tensión del espectador. Se juega con planos cerrados para dar un ambiente claustrofóbico que va acorde a la angustia que siente el personaje y que es también transmitida a la audiencia.

La Sorpresa es un corto que por su estética, su historia y el género al que pertenece, podrá ser un referente para que más propuestas de ese estilo sean hechas en el país y que los cineastas locales se atrevan a contar nuevas historias en este formato.

5. RECOMENDACIONES

Se recomienda exhibir el cortometraje en festivales locales e internacionales con temáticas de suspenso, para llegar a las audiencias y que empiecen a hablar de este género en el ámbito nacional.

Se deben propiciar mejores lineamientos para tesis que impliquen productos audiovisuales de ficción ya que no es lo mismo que realizar un documental.

Se recomienda empezar el trabajo de titulación en noveno semestre ya que por los tiempos de creación de un cortometraje de ficción (pre producción, producción y post producción) y la realización del libro de tesis implican extensos períodos de tiempo que no se ajustan a los tiempos de un solo semestre.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Murch,W. (2003). *In the blink of an eye: A perspective on film editing*. Madrid:Ocho y Medio Ediciones.
- Chion, M. (1993) *L'audio-vision*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Gubern, R. (1989)*Historia del cine*. Madrid: Edición Lumen,S.A.
- Gubern, R. (1974)*Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Madrid: Edición Lumen,S.A.
- Truffaut, F. (1974)*Le cinema según Hitchcock*. Madrid: Edición Lumen,S.A.
- EISENSTEIN, S. M. (1999): El montaje de atracciones (1923), en *El Sentido del cine*, Edit. Siglo XXI, Madrid, p. 169.
- Hitchcock: A Definitive Study of Alfred Hitchcock por Francois Truffaut Capítulo 2.
- Lumière, L. Lumière, L. (1896) *Charcuterie mécanique* .:Paris.
- Lumière, L. Lumière, L. (1896) *Charcuterie mécanique* .:Paris.
- Lumière, L. Lumière, L. (1896) *Démolition d'un mur*.:Paris.
- Edison,T. Porter, E. (1903) *The Life of an American Fireman*.:Estados Unidos.
- Edison,T. Porter, E. (1903) *The Great Train Robbery* .: Estados Unidos.
- R, Meinert. Weine,R. (1920) *Das Cabinet des Dr. Caligari* .: Alemania.
- Edington, H. Hitchcock, A. (1941) *Suspición*. USA.
- Hitchcock, A. Hitchcock, A. (1954) *Rear Window*. USA.
- Marshall, N. Alvarez, F. (2016) *Don't Breath*. USA.
- Smith, R. Pelee, J. (2017) *Get Out*. USA.
- Beecroft, J. Kransinski, J. (2018) *A Quiet Place*. USA.

7. ANEXOS

7.1. Story board

