

# Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA

**Grado en Medios Audiovisuales**

***Recut trailer: la relación entre los géneros cinematográficos y el lenguaje  
audiovisual***

**Nombre: Francisco José Valdivia Clavijo**

**Tutor: Jordi Codó**

Primavera 2018



**TecnoCampus  
Mataró-Maresme**



## **Resumen**

“*Recut trailer*: la relación entre los géneros cinematográficos y el lenguaje audiovisual” es un proyecto teórico práctico cuyo objetivo es demostrar cómo los elementos del lenguaje audiovisual intervienen en la comprensión de los géneros cinematográficos. El cambio de género de una película, mediante un *recut trailer*, demuestra el objeto de estudio del proyecto.

## **Resum**

“*Recut trailer*: la relación entre los géneros cinematográficos y el lenguaje audiovisual” és un projecte teòric-pràctic que té l’objectiu de demostrar com el llenguatge audiovisual intervé en la comprensió dels gèneres cinematogràfics. El canvi de gènere d’una pel·lícula, mitjançant un *recut trailer*, demostra l’objecte d’estudi del projecte.

## **Abstract**

“*Recut trailer*: la relación entre los géneros cinematográficos y el lenguaje audiovisual” is a theoretical-practical project whose objective is to demonstrate how the elements of audiovisual language intervene in the understanding of film genres. The change of genre of a film, through a *recut trailer*, demonstrates the object of study of the project.



# Índice

1.	Introducción .....	1
2.	Definición de los objetivos y alcance .....	3
2.1	Objetivos Generales .....	3
2.2	Objetivos específicos .....	3
2.3	Alcance .....	3
3.	Marco teórico .....	5
3.1	El Género cinematográfico .....	5
3.1.1	El reconocimiento de un género como tal .....	6
3.1.2	Clasificación de géneros cinematográficos .....	7
3.1.3	El género de Terror.....	8
3.2	Elementos del lenguaje cinematográfico .....	10
3.2.1	Códigos visuales: El cuadro, la iluminación y el color .....	11
3.2.2	Códigos sonoros: la voz, los efectos sonoros y la música.....	14
3.2.3	Códigos sintácticos: El montaje .....	17
3.2.4	El movimiento .....	21
3.2.5	La narración.....	22
3.2.6	La puesta en escena .....	23
3.3	El tráiler .....	24
3.3.1	La estructura del tráiler cinematográfico.....	29

3.3.2	Historia del tráiler en EEUU .....	30
3.3.3	El recut trailer .....	34
4.	Análisis de referentes.....	37
4.1	Análisis de tráileres .....	38
4.1.1	Tráiler de <i>It</i> (Benjamin Wallfisch, 2017).....	38
4.1.2	Tráiler de <i>Annabelle</i> (John R. Leonetti, 2014).....	41
4.1.3	Tráiler de <i>Insidious: The last key</i> (Adam Robitel, 2018).....	44
4.1.4	Tráiler de <i>Nunca apagues la luz</i> (David F. Sandberg, 2016).....	47
4.1.5	Conclusión del análisis de tráileres .....	50
4.2	Análisis de <i>recut trailers</i> .....	51
4.2.1	<i>Titanic recut horror trailer</i> (MrJosephSlaughter, 2012).....	52
4.2.2	<i>Disney's Frozen trailer</i> (Trailer Troll, 2014).....	54
4.2.3	Conclusión del análisis de <i>recut trailers</i> .....	56
5.	Metodología.....	57
5.1	Procedimiento de la investigación .....	57
5.2	Procedimiento para la creación.....	57
5.3	Propuesta estética .....	58
6.	Desarrollo .....	61
6.1	El Marco teórico .....	61
6.2	La elaboración del <i>recut trailer</i> .....	61
6.2.1	Selección de la película .....	61

6.2.2	Selección de imágenes y creación del argumento .....	62
6.2.3	El montaje.....	62
6.2.4	Los títulos .....	63
6.2.5	La corrección de color y los efectos especiales .....	65
6.2.6	El sonido.....	68
6.2.7	Explicación del <i>recut trailer</i> del proyecto.....	69
6.2.8	Encuesta de confirmación.....	71
7.	Análisis de la viabilidad.....	73
7.1	Presupuesto y recursos.....	73
7.2	Planificación inicial .....	74
7.3	Planificación final .....	74
7.4	Aspectos legales.....	75
7.4.1	Legalidad en el uso de material no propio.....	76
8.	Conclusiones.....	77
9.	Bibliografía .....	79
10.	Videografía .....	83



## Índice de figuras

Figura 3.1 Ejemplo retórica de género Nunca apagues la luz (David F. Sandberg, 2016) .....	26
Figura 3.2 Retórica de las historias, Insidious: The last key (Adam Robitel, 2018).....	27
Figura 3.3 Ejemplo de Retórica del estrellato en Nunca apagues la luz (David F. Sandberg, 2016)	28
Figura 3.4 Ejemplo parodia Harry Potter (Harry pajoter y la parodia filosofal, hdub, 2016).....	35
Figura 4.1 La puesta en escena de It (Benjamin Wallfisch, 2017).....	38
Figura 4.2 Ejemplo retórica del estrellato en <i>It</i> (Benjamin Wallfisch, 2017) .....	40
Figura 4.3 Ejemplo de tipo de fuente en <i>It</i> (Benjamin Wallfisch, 2017) .....	41
Figura 4.4 Ejemplo de puesta en escena de Anabelle (John R. Leonetti, 2014) .....	42
Figura 4.5 Ejemplo de título de Anabelle (John R. Leonetti, 2014) .....	44
Figura 4.6 Iluminación en <i>Insidious: The last Key</i> (Adam Robitel, 2018).....	44
Figura 4.7 Ejemplo de modificación del color de los logos en <i>Insidious: The last Key</i> (Adam Robitel, 2018).....	45
Figura 4.8 Títulos de <i>Insidious: The last Key</i> (Adam Robitel, 2018).....	47
Figura 4.9 Ejemplo del contraluz en <i>Nunca apagues la luz</i> (David F. Sandberg, 2016).....	48
Figura 4.10 Muestra del título <i>Nunca apagues la luz</i> (David F. Sandberg, 2016) .....	50
Figura 4.11Fotograma trailer <i>Titánic</i> (3D) (James Cameron, 1993).....	53
Figura 4.12 Fotograma de <i>Titanic</i> recut horror trailer (MrJosephSlaughter, 2012).....	53
Figura 4.13 Título de <i>Titanic</i> (en 3D) (James Cameron, 1993) .....	53
Figura 4.14 Título de <i>Titanic</i> recut horror trailer (MrJosephSlaughter, 2012).....	53

Figura 4.15 Fotograma Original de Frozen (Jennifer Lee y Chris Buck, 2013).....	55
Figura 4.16 Ejemplo iluminación de Disney’s Frozen trailer (Trailer Troll, 2014).....	55
Figura 4.17 Fotograma Original del título de Frozen (Jennifer Lee y Chris Buck, 2013) .....	55
Figura 4.18 Modificación del título en el recut de Disney’s Frozen trailer (Trailer Troll, 2014) ....	55
Figura 5.1 Ejemplo de portada de <i>El exorcista</i> (William Friedkin, 1975) .....	59
Figura 5.2 Ejemplo de portada de <i>Insidious</i> .(James Wan, 2010).....	59
Figura 6.1 Muestra de fuente y textura del título del recut trailer .....	64
Figura 6.2 Textura usada en los títulos.....	64
Figura 6.3 Creación título en After Effects .....	65
Figura 6.4 Fotograma original de Papá Noel de Solo en casa 2 (Chris Columbus, 1992) .....	66
Figura 6.5 Fotograma Papa Noel modificado para el recut trailer .....	66
Figura 6.6 Fotograma original de un payaso de Solo en casa 2 (Chris Columbus, 1992).....	66
Figura 6.7 Fotograma del payaso modificado para el recut trailer .....	66
Figura 6.8 Fotograma original de mujer desmayándose de Solo en casa 2 (Chris Columbus, 1992) .....	67
Figura 6.9 Fotograma de la mujer desmayándose, modificado para el recut trailer.....	67
Figura 6.10 Fotograma original de un hombre electrocutado de Solo en casa 2 (Chris Columbus, 1992).....	67
Figura 6.11 Fotograma de un hombre electrocutado, modificado para el recut trailer .....	67
Figura 6.12 Fotograma original de una mujer de Solo en casa 2 (Chris Columbus, 1992).....	68
Figura 6.13 Fotograma de una mujer modificado para el trailer recut .....	68
Figura 6.14 Título modificado a rojo en el recut trailer de terror de Solo en Casa 2 .....	69

## Índice de tablas

Tabla 6.1 Presupuesto de material.....	73
Tabla 6.2 Planificación inicial.....	74
Tabla 6.3 Planificación final .....	74



## Glosario de términos

Fotograma	Imagen fotográfica, el conjunto de ellas pueden formar una animación en vídeo.
Biblioteca	Espacio de trabajo en un programa concreto donde se guardan los archivos audiovisuales, para poder recurrir a ellos fácilmente.
Línea de tiempo	Espacio de trabajo donde se destina, se ordena en el tiempo, el material audiovisual final que compone el vídeo.
Web	Espacio virtual configurado en forma de página donde se ofrece algún tipo de contenido subido y visionado en internet.
PNG	<i>Portable Network Graphics</i> , tipo de formato de imagen de compresión sin pérdida. Se ha escogido este tipo de imagen ya que permite usar el canal alfa (transparente).
Diegético	Es todo aquello que se encuentra en el espacio de la historia narrada.
<i>Target</i>	Término que se refiere a un grupo específico de gente que comparten unas características.
Contraste	Es la diferencia entre los tonos más oscuros y más claros de la fotografía.
Brillo	Es la cantidad de luminosidad emitida en una imagen.
Saturación	Es la intensidad o pureza en la que se presenta un color.



# 1. Introducción

“Género no es una palabra que aparezca en cualquier conversación sobre cine, pero la idea se encuentra detrás de toda película y detrás de cualquier percepción se pueda tener de ella. Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos, el western, la comedia, el musical.... Y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual”. (Jameson, 1994 en Altman, 2000, p.33)

Jameson habla de una imagen mental sobre los géneros, asociando cada película a grupos o familias, esto sucede en cualquier contexto que se hable de cine, por ejemplo: a la hora de escoger una película para ver con alguien, se suele cuestionar qué tipo de películas le gustan a la otra persona; siempre se recibe una respuesta en referente a un género cinematográfico (terror, comedia, drama, etc.). Al usar uno de estos términos, se está dando una gran información sobre las expectativas que se tiene al elegir la película.

La finalidad del proyecto es investigar sobre cómo los elementos del lenguaje audiovisual intervienen en la comprensión de los géneros cinematográficos. Qué significado aporta ese lenguaje y a qué se debe.

Para ello, se crea un *recut tráiler* de terror, de una película originalmente de comedia; este cambio de género se consigue experimentando con los elementos audiovisuales, que influyen directamente en la comprensión de los géneros cinematográficos. Mediante la variación de ciertos aspectos del lenguaje cinematográfico, como el montaje, elementos sonoros (voz en *off*, música, ...) y visuales (iluminación, encuadre, cromática, etc.), se consigue cambiar completamente la percepción del tipo de película que se va a visualizar.

Este proyecto consta de dos partes:

- El marco teórico, que está dividido en tres partes: Se explica el fenómeno de los géneros cinematográficos, dando respuesta a qué los define, por qué se clasifican, por qué se tienen unas expectativas sobre los géneros, qué utilidad tienen; después una parte en la que, una vez identificados los elementos que definen los géneros, estos se analizan y se explica el significado que aportan al lenguaje del cine. Para

finalizar, se da a conocer qué es un tráiler, cómo ha evolucionado a ser lo que es hoy en día, así como sus características y estructura que lo componen para poder identificarlo como tal.

- La parte teórico-práctica compuesta por el *recut tráiler*, pone a prueba y demuestra los conceptos teóricos mostrados en el apartado anterior. Además, para reforzar estos argumentos, también está compuesta por el análisis de *tráileres* y *recuts* del género de terror que define una estética para el *recut tráiler* creado.

Por lo tanto, el proyecto hace una reflexión sobre la comprensión de los géneros cinematográficos, el lenguaje audiovisual del cine y el uso de los elementos para definir estos géneros; mediante la creación del *recut tráiler*, se pone a prueba las conclusiones extraídas, experimentando con los elementos definitorios del género cinematográfico.

De esta manera, se consigue establecer que, para conseguir cambiarle el género a un tráiler cinematográfico, se debe modificar radicalmente los elementos estructurales y definitorios de ese género.

## 2. Definición de los objetivos y alcance

### 2.1 Objetivos Generales

El objetivo principal del proyecto es investigar cómo el lenguaje audiovisual influye en la comprensión de los géneros cinematográficos y demostrarlo. Para ello, se experimenta con la realización de un *recut trailer* de terror, a partir de las imágenes de una película de comedia, Solo en casa 2. A través del cambio de género, mediante el uso del lenguaje audiovisual, en la elaboración de este tráiler, se demuestran las hipótesis y los conceptos expuestos en el marco teórico.

Para darle forma al *recut trailer*, se investiga la estructura y carácter del tráiler, así como su evolución histórica para entenderlo como lo conocemos hoy en día.

### 2.2 Objetivos específicos

- Realizar una investigación sobre los géneros cinematográficos para: conocer cómo se identifican, qué expectativas producen y que interviene en la comprensión del género.
- Definir y conocer los elementos audiovisuales del lenguaje cinematográfico que intervienen en la comprensión de los géneros. Posteriormente, se toman como parámetros a tener en cuenta en el análisis de tráileres y *recuts* de terror, para averiguar cómo intervienen y se utilizan. Con ello, se define una propuesta estética del género de terror, para aplicarla en el proceso de cambio de género en el *recut trailer* y así, demostrar la certeza de los conceptos trabajados.
- Investigar y analizar la forma y características de los tráileres para determinar una posible estructura del *recut trailer* que sirve de guía para realizarlo.

### 2.3 Alcance

El marco teórico del proyecto estudia los conceptos necesarios para crear un *recut trailer* de una película y cambiarle el género cinematográfico. Para la comprensión de los géneros cinematográficos hay factores como la cultura y el contexto histórico que los condicionan.

La teoría de este proyecto está basada en referentes que estudian el cine americano de Hollywood y los parámetros estéticos están basados en la cultura actual occidental.

Los recursos audiovisuales que se estudian en el proyecto son aquellos que las referencias estudiadas en el proyecto indican como factores que actúan en la comprensión y creación de los géneros.

### 3. Marco teórico

El marco teórico de este proyecto está compuesto por tres bloques: El primero está dedicado a los géneros cinematográficos, el segundo a los elementos del lenguaje del cine y el tercero al tráiler.

El primer apartado del marco teórico define los géneros cinematográficos: esclarece qué utilidad tienen, qué géneros hay y cómo se reconocen. La comprensión de estos géneros es debida a una serie de factores, propuestos por Altman (2000): la cultura, las emociones humanas y el significado que aporta el lenguaje cinematográfico.

El segundo apartado define esos elementos del lenguaje cinematográfico que intervienen en la comprensión de los géneros propuestos por Altman (2000). Siguiendo la clasificación de estos elementos, aportada por Sánchez (2002), se explica el significado que pueden aportar a las películas. Por último, se establece la estética que describe el género de terror para ser aplicada en el *recut trailer*.

El tercer apartado del marco teórico trata sobre los tráileres: da a conocer su evolución en la historia para comprender cómo son hoy en día, define los tipos que existen y qué características y estructura los forman. Además, se define el *recut trailer* para entenderlo y finalmente, usar los conceptos definidos para crearlo.

Los conceptos propuestos en cada apartado permiten experimentar el cambio de género de una película a través de un *recut trailer*. Asimismo, es una comprobación de cómo el lenguaje audiovisual interviene activamente en cómo el espectador entiende el género cinematográfico de una película.

#### 3.1 El Género cinematográfico

Este apartado muestra la teoría de los géneros cinematográficos. Explica qué son, la razón por la que existen, qué factores intervienen en su identificación y comprensión y por qué el espectador los identifica automáticamente.

Según Ryall (en Altman, 2000) los géneros cinematográficos son la clasificación de un conjunto de características y patrones agrupados por similitudes, que sirven para dar

expectativas al espectador del tipo de película que va a visionar. Esta clasificación, según Kernan (2004) es muy útil para que la industria del cine encasille los tipos de películas según las expectativas que pueden infundir. Asimismo, según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011), el género es para la industria, una forma de etiquetar y posicionar un producto en el mercado y una forma de dirigir un tipo de película, a un tipo de público específico.

Según Altman (2000) coincidiendo con Kernan (2004), los géneros cinematográficos, además de crear expectativas al espectador, construyen mundos con unos límites establecidos donde cada recurso empleado puede ser correcto en un tipo de películas y ridículos en otros. Estos mundos genéricos evolucionan en el tiempo, encontrando películas características de cada periodo. Al inicio del género, son experimentales y finalmente, a través de la evolución del tiempo, llegan a estar tan definidos que resultan muy previsibles.

### **3.1.1 El reconocimiento de un género como tal**

Según Altman (2000), los géneros cinematográficos tienen identidades definidas por la estructura, la percepción, las sensaciones, los recursos empleados y la herencia de la historia del cine y crean una guía de producción compuesta por una estructura definida y unas etiquetas reconocidas que aseguran una comprensión por el público. Estas identidades deben ser bien definidas para poder crear un producto claro y de fácil entendimiento, pudiendo cada género mezclarse con otro y crear un género híbrido.

Según Sánchez (2002), estas características esenciales que los identifican, se representan en lugares y ambientes simbólicos específicos de cada género; vienen muy definidos por la cultura y los estados emocionales del ser humano: la felicidad en la comedia, la tristeza en el drama, etc. Estos ambientes producidos por cada género simbolizan según Kernan (2004) un mundo donde el espectador quiere ir una y otra vez.

Pinel (2009) coincide con Sánchez (2002) en esta frase: “el cine es un espejo de la sociedad, que arrastra en su caudal el sustrato de las formas de pensar, de la escritura convencional, de los códigos en vigor, de las formas y del lenguaje establecido por cada época” (p.11).

Además de la cultura y el contexto histórico, según Altman (2000) los géneros cinematográficos también están definidos por otros factores que engloban términos

generales compartidos entre creadores y espectadores. Altman (2000) formula cinco hipótesis que contribuyen a la identificación de estos factores.

Acorde con Sánchez (2002) una de ellas es la encarnación de las necesidades humanas: El amor se relaciona con el romance, el miedo con el terror, la felicidad con la comedia, la tristeza con el drama etc.

Además de las necesidades humanas, existen otras dos hipótesis que hacen referencia al uso repetido de patrones del lenguaje cinematográfico. Una de ellas se refiere a los elementos semánticos del cine y la otra, a los sintácticos. El uso simultáneo de los dos tipos de elementos crea la cuarta hipótesis, que según Altman (2000), define mejor al género gracias a la suma de los significados.

Distanciándose de las anteriores, la quinta hipótesis es la influencia de las instituciones (críticos, productoras, exhibidores) sobre los géneros, estos pueden variar según la duración, el lugar de exhibición, etc.

Como se ha indicado anteriormente, Altman (2000) habla de los factores semánticos y sintácticos. Los semánticos se componen por tipos de escenas, temas y tramas en común, objetos familiares y planos y sonidos reconocibles. Los sintácticos se refieren a la estructura, el papel de los personajes y el montaje de imagen y sonido.

Algunas de estas características según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) se han establecido durante el paso del tiempo, a causa del uso repetido de diversos recursos, y se han convertido en códigos y patrones. Coincidiendo con ellos, Altman (2000) aporta que, gracias a la clasificación por códigos y patrones de las películas creadas, existen las referencias para identificar un género.

### **3.1.2 Clasificación de géneros cinematográficos**

De acuerdo con Sánchez (2002, pp.100-101) los géneros cinematográficos existentes son:

- Drama (Melodrama, romance, histórico, político, social, judicial, de investigación, biográfico, religioso)
- Comedia (Burlesco, comedia romántica, humor absurdo, humor negro, intelectual, picaresca)

- Western (Histórico, psicológico, pro indios, crepuscular, *spaghetti western*)
- Musical (Comedia musical, melodrama con canciones, cine con cantante)
- Terror (Licantropía, vampirismo, satanismo, gore, sucesos paranormales)
- Fantástico (Fantasías históricas, héroes animales mitológicos, metáforas futurísticas)
- Aventuras y acción (acción espectacular, piratas y aventuras marinas...)
- Criminal (cine negro, suspense, cine de gánsteres policiaco)
- Bélico (Drama bélico, misio militar, pacifista, comedia militar)

Los géneros pueden mezclarse entre sí y crear un género híbrido. Algunos de estos podrían ser la comedia romántica y la tragicomedia.

### **3.1.3 El género de Terror**

“Tanto en un plano intratextual como intertextual, las películas de género emplean una y otra vez unos mismos materiales. Vista una vista todas”. (Altman, 2000 p.48) Acorde con Altman, este apartado identifica y analiza esos materiales que se repiten una y otra vez en el género de terror, qué posibles sensaciones evocan dentro del contexto de este género y cómo se usan esos recursos audiovisuales para infundir esas sensaciones al espectador. Estos factores están basados en los parámetros sintácticos y semánticos propuestos por Altman (2000).

Como se indica anteriormente, Pinel (1993) define el cine como un espejo de la sociedad y de sus formas de pensar, lo que explica que, la estética del terror depende de las sensaciones que experimenta el espectador y sus convicciones. Esas sensaciones, según Sánchez (2002), son los sustos, la angustia, la preocupación, la aceleración cardíaca y el miedo. El miedo es la sensación básica del género, según Pinedo (2015) es una pregunta de lo desconocido e incomprensible compuesto por unos motivos universales y unos ambientes amenazadores y enigmáticos.

Acorde a los ambientes que describe Pinedo (20015) suelen ser, según Sánchez (2002), espacios o escenarios característicos: la noche, escenarios oscuros, casas encantadas,

cementerios, lugares abandonados, etc. Estos están creados con una fotografía contrastada y con poca luz, abusando de la oscuridad. Acorde con la fotografía, Borràs i Colomer (2010) habla de crear luces duras, con sombras oscuras contrastadas típicas del terror. Asimismo, Pinedo (2015) habla de la gran importancia de las sombras en el terror. Estas, pueden avanzar un motivo, ocultar un rostro, ejercer una acción sin revelar identidad etc. Esta oscuridad de la que se habla, según Marimón (2014) es el pilar del género de terror.

De la misma forma que el espacio y la fotografía crean ese ambiente, el sonido es una parte importante de la ambientación, según Sánchez (2002) la banda sonora suele ser misteriosa, con altibajos de volumen, acompañados de los efectos de sonido y el silencio. Coincidiendo con Sánchez (2002) Borràs i Colomer (2010) también hablan del contraste que produce el silencio y el sonido a alto nivel, generando esos momentos típicos de susto del cine de terror.

Sánchez (2002) propone algunas temáticas que se suelen tratar en este género, estas tienen que ver con el Mal, las leyendas, personajes que provoquen miedo, crímenes etc. Además, comenta que existen personajes típicos protagonistas en esas temáticas, Pinel (2009) pone como ejemplos algunos: La invasión de cualquier fuerza maligna, el diablo, las brujas, seres que están entre la vida y la muerte, los vampiros y los zombis, los mutantes y los personajes criminales en contextos terroríficos, entre otras opciones. Marimón (2014) habla de la importancia de que el espectador empaticé con el protagonista y se meta en el papel, para sentir las sensaciones del personaje en primera persona.

Además del escenario y los personajes, Pinedo (2015) comenta la importancia del decorado. Habla de cómo las telarañas dotan el espacio de un carácter más antiguo, de los espejos simbolizando el abismo y sus numerosas utilidades como mostrar a alguien por la espalda, descubrir un vampiro que no se refleja en él, etc.

Del mismo modo, Borràs i Colomer (2010), hablan sobre algunos significados que los elementos sintácticos pueden aportar al film. Explican cómo los movimientos de cámara, las panorámicas y los zooms rápidos aportan una violencia al cambio de dimensionado, o cómo un zoom lento dirige la atención del espectador. Acorde al montaje, (Marimón, 2014) habla de formas de producir terror con el montaje: el contraste rítmico del montaje, de la lentitud al clímax; la falsa alarma, emitir sonidos sin aparecer un susto para que el espectador no pueda prever cuando este surgirá y la sorpresa utilizando el silencio y los contrastes para crear sustos.

Acorde a los recursos audiovisuales comentados, Sánchez (2002) y Borràs i Colomer (2010), dicen que dependen cada uno del otro y tienen relación para poder ser comprendidos por el espectador, coincidiendo así, con la hipótesis del uso de elementos semánticos y sintácticos del lenguaje audiovisual aportada por Altman (2000).

### **3.1.3.1 Colores vinculados al género de terror**

Este apartado tiene la finalidad de dar a conocer las sensaciones que los colores pueden generar relacionadas con el género de terror. Los colores que Heller (2008) asocia con las sensaciones del terror, junto a los identificados en el análisis de los tráileres de este género, son los que se usan mayormente, en la estética del color del *recut tráiler* de este proyecto.

En el estudio de los colores de Heller (2008) se nombran varios colores que evocan sentimientos relacionados con el género de terror. Heller (2008) indica que cada color puede expresar sentimientos totalmente distintos, dependiendo el contexto y el color con el que se combine. Relacionados con el miedo los siguientes colores expresan:

- El rojo, puede recordar a la sangre o en un concepto religioso, ser relacionado con la maldad y el diablo. El rojo junto al negro evoca brutalidad y agresividad.
- El negro es el color relacionado con la oscuridad, el final, la muerte, el luto, el odio, el misterio, la mala suerte etc.
- El blanco, por separado, puede evocar el color del mundo de los espíritus y Dios.
- El marrón, antigüedad y mezclado con el gris y el negro, maldad.
- El gris evoca crueldad, inhumanidad y algo olvidado.

## **3.2 Elementos del lenguaje cinematográfico**

“Una vez somos conscientes de las cualidades cinematográficas podemos pasar a comprender sus posibles funciones dentro de la película”. (Bordwell y Thompson, 1993 p. 239)

Este apartado nombra los factores del lenguaje cinematográfico que pueden intervenir en la comprensión del espectador sobre el género según, Altman (2000), siguiendo la clasificación que propone Sánchez (2002). Como se ha indicado anteriormente, Altman (2000), habla de dos tipos de factores: los semánticos y los sintácticos.

Los semánticos se componen por temas y tramas, tipos de escenas, objetos familiares, planos y sonidos reconocibles. Los sintácticos se refieren a la estructura, el papel de los personajes y el montaje de imagen y sonido. Sánchez (2002) clasifica estos factores en: Códigos visuales, sonoros, sintácticos, movimiento, narración y puesta en escena. Asimismo, el apartado define estos elementos del lenguaje cinematográfico, y describe posibles significados que pueden aportar.

### **3.2.1 Códigos visuales: El cuadro, la iluminación y el color**

#### **3.2.1.1 El cuadro y el plano**

Sánchez (2002) define el cuadro como el espacio iluminado que se ve en la pantalla y que muestra la parte de la escenografía y caracterización que se desea mostrar al espectador. El cuadro crea una realidad ficticia dentro del marco. Cuando el cuadro se relaciona con el tamaño del personaje, la continuidad en un plano grabado y la colocación de los objetos frente a la cámara, sucede el plano.

Según Eisenstein (en Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2011), el plano es la unidad básica de una película. Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) indican que tiene significado propio y este puede variar dependiendo del contexto y la edición. Este significado también viene definido según las propiedades que lo componen respecto a la cámara. Estas son: la distancia con el personaje, la altura, el ángulo, la profundidad de campo y el movimiento.

Según Sánchez (2002), teniendo en cuenta el cuadro en relación al personaje se establecen los siguientes tipos de plano:

- El plano general se produce cuando, en el encuadre aparecen paisajes o grupos de personas y sirven para dar información sobre el tiempo y el espacio. Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) comentan que este plano es muy usado en películas musicales y de acción ya que los personajes se distinguen bien y se le da importancia al fondo. El plano entero o figura, encuadra al personaje completamente de pies a cabeza.
- En el plano americano, el personaje aparece hasta la rodilla, se usa para darle la misma importancia al espacio y al personaje. Se utiliza mucho en los *westerns*.

- El plano medio se compone por la parte media superior del cuerpo, se utiliza para el diálogo entre personajes y su presentación. Bordwell y Thompson (1993) indican que favorece a la visibilidad de las expresiones.
- El primer plano, es el encuadre de un rostro u objeto de cerca, es un plano muy expresivo. Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) dicen que se usan habitualmente para llamar la atención del espectador en pequeños detalles, expresiones, objetos importantes, etc. El primerísimo primer plano, es el que encuadra fragmentos del rostro o de objetos queriendo destacar detalles. Según Bordwell y Thompson (1993) este tipo de plano agranda los detalles pequeños.
- El fuera de campo, hace intuir el plano mediante acciones que no pasan en el cuadro, pueden usarse sombras, sonidos...

Marimón (2014) aporta que cuanto el personaje se ve más lejos de la cámara el plano suele tener una función más informativa y cuando está más cerca, más emotiva.

Según la posición de la cámara, Sánchez (2002) indica que se produce la perspectiva gracias al ángulo de la cámara que aporta información de la escena.

- El ángulo cenital, se crea cuando la cámara está perpendicular al suelo. Este ángulo provoca que el personaje se vea inferior.
- Para producir un ángulo picado la cámara debe estar por encima del personaje y mira hacia abajo. Este tipo de ángulo provoca un efecto menos exagerado que el cenital. Según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) puede sugerir inferioridad del personaje o una escena de alguien espiando.
- El ángulo recto es el más usado porque simula la visión humana. Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) lo asemejan a una visión parecida a la que se tendría en una obra de teatro.
- El ángulo contrapicado es cuando la cámara está por debajo del personaje y mira hacia arriba. Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) indican que este plano puede emplearse para evocar superioridad y poder.
- El plano Nadir, es el plano contrario al cenital.
- El plano subjetivo, simula la visión del personaje. Sirve para sumergir al espectador en la piel del actor y crear más tensión dramática y ritmo visual. En este plano se usan los diversos ángulos para simular la dirección de la mirada del personaje.

Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) comentan que los significados atribuidos a cada ángulo, son los que más se suelen usar, pero estos pueden variar a gusto del director.

Además del ángulo, el plano puede aportar significado dependiendo de la altura a la que está posicionada la cámara. (Bordwell y Thomson, 1993)

### 3.2.1.2 La iluminación y el color

Sánchez (2002) afirma que la luz tiene valor expresivo. La iluminación debe estar bien integrada y justificada en el espacio según los objetos luminosos que lo componen, o por la luz natural. Puede dar el papel de suavizar una figura o contrastarla, aportándole un significado según la escena. Además de estas funciones según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011), la iluminación aporta profundidad a la imagen, creándole un efecto tridimensional.

Bordwell y Thompson (1993) también comentan el significado de la iluminación. Este puede dirigir la atención del espectador, pueden definir texturas, esconder rostros. La luz crea reflejos y sombras que ayudan a construir la sensación de un espacio fílmico. Además, la iluminación manipula la forma en que el espectador percibe las cosas y describe los espacios. Bordwell y Thompson (1993) determinan las características de la iluminación en el cine: la cualidad, la dirección, la fuente y el color.

- La cualidad se refiere a la intensidad de luz, esta puede provocar una luz dura o suave. La dura, crea sombras, texturas y contornos claros, mientras que la suave, hace que todo sea más difuso.
- La dirección de la luz indica de dónde proviene. Se habla de luz frontal cuando viene de frente, evita sombras y provoca un aspecto uniforme. La luz lateral indica el lado del que proviene la luz y puede resaltar determinados elementos. En el contraluz, la luz viene de detrás y provoca una silueta. La luz contrapicada proviene de debajo de la figura, si es muy marcada, puede provocar deformación de la silueta. Esta técnica es muy utilizada en el terror. Si la luz cenital proviene de arriba, puede hacer resaltar la cara del personaje.
- La fuente de la luz, indica si es natural o artificial y el motivo por el cual existe.
- El color se puede usar de modo diegético o que no forme parte de la historia. Puede aportar un significado realista, por ejemplo, un filtro naranja para simular la luz de

una vela o un significado adicional, en *Iván el Terrible* (1977), Eisenstein usa una luz azul sobre un actor para crear miedo e incertidumbre sobre el personaje.

Sánchez (2002) afirma que el musical, la comedia, la fantasía y el cine de aventura son los géneros que más usan el recurso del color. Cada color aporta una sensación al film: los colores cálidos resaltan más y los fríos evocan más tranquilidad y serenidad. Según Heller (2008) el significado del color, depende del contexto en el que se encuentre. Según ese contexto, un color puede producir sensaciones negativas o positivas. Por ejemplo, Bordwell y Thompson (1993) hablan del color para teñir el fotograma y dar una sensación concreta, hablan de un color rojizo para infundir calor en una escena donde aparece un volcán, o color azulado, para apoyar a un ambiente frío o de noche.

Jugando con todas estas características de la iluminación y el color, el director puede manipular el significado del plano y crear una experiencia adicional al espectador.

### **3.2.2 Códigos sonoros: la voz, los efectos sonoros y la música**

Según Sánchez (2002) en los códigos sonoros del cine se incluye la voz, los ruidos o efectos sonoros y la música. Además, Bordwell y Thompson (1993) comentan que el uso del sonido dota de significado al silencio.

Dependiendo de dónde proceda el sonido, Bordwell y Thompson (1993) coincidiendo con Sánchez (2002) y Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011), clasifican el sonido en diegético y no diegético.

El diegético es cuando el sonido proviene dentro del espacio de la historia, es un sonido realista, si sucede dentro del encuadro de la película, se le llama *in* y si ocurre fuera, se le llama *off*. Borràs i Colomer (2010) ponen como ejemplo, una radio que se encuentra en el espacio y está sonando.

El no diegético es el que suena y no está reproducido en la historia Según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011), son las voces en *off*, los efectos sonoros no realistas y la banda sonora, por ejemplo, una melodía en que los personajes no son conscientes de ella.

Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) en contradicción con Sánchez (2002), clasifican la voz en *off* como un sonido no diegético, esto depende si el sonido proviene del espacio de la

historia, como indica Sánchez (2002). Por ejemplo, según Bordwell y Thompson (1993) la narración en *off* de *Deux o trois choses que je sais d'elle* (Jean-Luc Godard, 1967), aparece en forma diegética.

“El sonido puede crear una ilusión de 360 grados “(Edgar-Hunt, Marland y Rawle ,2011, p.166). Según Bordwell y Thompson (1993), condiciona la forma de entender las imágenes. Una secuencia igual con diferentes tipos de sonido puede cambiar totalmente el sentido de ella.

Sánchez (2002) atribuye al sonido el papel de crear una ambientación dramática del espacio mediante; la intensidad, el volumen y el tono. Coincidiendo con Bordwell y Thompson (1993), Sánchez (2002), nombra otras capacidades: orientar al espectador hacia los puntos que desee el director, anticipar situaciones, crear situaciones imaginarias y ofrecer información adicional sobre objetos.

Bordwell y Thompson (1993) apoyado por Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) nombran siete cualidades del sonido y explican cómo pueden influir en su interpretación. Las dividen en características acústicas: El nivel, el tono y el timbre y en magnitudes del sonido: el ritmo, la fidelidad, el espacio y el tiempo.

El nivel es el volumen o sensación de amplitud del sonido. El nivel del sonido se manipula dando prioridad a lo que se quiere exponer. Por ejemplo, la disminución del ruido de ambiente cuando se producen diálogos. El nivel también expresa la distancia, cuanto más fuerte suena, más cercano se percibe el objeto y al revés. El cambio de nivel, de bajo a muy alto, puede producir un susto, una técnica muy usada en las películas de terror. (Borwell y Thompson, 1993)

El tono es la cualidad del sonido que indica si es más grave o más agudo. El tono puede sugerir las propiedades de un objeto o las características de un personaje.

El timbre describe la textura y color del sonido, ayuda a diferenciar los tipos de instrumentos y voces. Por ejemplo, un timbre dulce puede aportar inocencia a un personaje o uno muy grave puede denotar seriedad. (Borwell y Thompson, 1993)

El ritmo es la velocidad y el acento del sonido. Las imágenes tienen ritmo por sí mismas y el montaje también adquiere un ritmo. Es el cineasta es quien decide cómo aplicarlo,

sincronizándolos o haciéndolos dispares. Lo común es crear un ritmo cooperativo que refuerce el sentido de las imágenes gracias al sonido. (Borwell y Thompson, 1993)

La fidelidad se refiere, según Bordwell y Thompson (1993), a la relación del efecto sonoro con la realidad. Por ejemplo, si se muestra un perro ladrando, el sonido que el público espera es el de un ladrido y no de un maullido. Las expectativas del espectador a la fidelidad del sonido hacen que, un sonido que no se asemeje a la realidad, pueda resultar cómico. Por ejemplo, un personaje femenino dulce y tierno, doblado con una voz de hombre con un timbre fuerte y grave.

La dimensión espacial del sonido, según Bordwell y Thompson (1993) sucede cuando procede de elementos que hacen referencia al espacio. Estas interpretaciones dependen de las experiencias y convicciones del espectador. Por ejemplo, el plano puede mostrar una habitación cerrada con alguien durmiendo y el sonido nos puede dar la situación espacial del exterior. Un grito de gallo puede significar que es de día, unos grillos pueden significar que es una escena en la noche. Además, según el altavoz donde suene el sonido y su volumen, se puede averiguar de dónde procede el objeto que lo genera.

Bordwell y Thompson (1993) explican que el sonido se puede insertar de diferentes modos en el tiempo, en sincronía con la imagen, antes o después. En el caso de ser introducido antes o después de la imagen, se puede producir un sonido asincrónico con las imágenes, que puede ser producido por un fallo técnico o para dar un significado inquietante. También se puede producir un sonido no simultáneo. Por ejemplo, un cambio de escena donde aún sigue el diálogo anterior o un *flashback* sonoro, donde alguien está pensando en un diálogo pasado. Català (2001) habla de la importancia del uso del sonido no sincrónico y los efectos no naturales para crear un film más dinámico y descriptivo donde el sonido tenga un papel significativo y emotivo.

La voz es el arma expresiva del actor junto a sus gestos, aporta gran información sobre la estética del film, la época y el personaje: origen, edad, estado de ánimo, clase, etc. Asimismo, los diálogos asumen una gran importancia en el significado. (Sánchez, 2002) Según Bordwell y Thompson (1993) muchas de estas informaciones son descritas por el timbre y el tono de la voz.

Sánchez (2002) indica que los ruidos o efectos sonoros, son todos aquellos sonidos de las acciones que se producen en la acción de la película aportándole veracidad. Los ruidos representan en el film, el sonido que sucedería en la realidad y pueden tener una función expresiva según se manipulen. Por ejemplo, el sonido de unos pasos en una casa oscura puede simbolizar la intrusión de un personaje maligno. Según Pérez (2014), estos efectos de sonido suelen crearse artificialmente, aunque también se pueden grabar en directo. El espectador suele estar acostumbrado a los sonidos creados y estos suelen parecer más reales en el contexto cinematográfico que los grabados en directo.

La música, según Sánchez (2002), aporta gran expresión emotiva y significativa a la película, ayuda a la conexión entre escenas, nombrado por Eisenstein en (Bordwell y Thompson, 1993, p.293), “la sincronización de los sentidos”. Sánchez (2002) también atribuye a la música la capacidad de apoyar a las acciones de los personajes y de introducirlos sin aparecer físicamente en escena, concepto llamado *leitmotiv*. Por ejemplo, la banda sonora del film *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) el espectador sabe que el animal llega sin que aparezca en el encuadre, sólo porque lo asocia con la melodía.

### 3.2.3 Códigos sintácticos: El montaje

“El montaje es el arte de expresar y de significar mediante la relación de dos planos yuxtapuestos, de forma que esta yuxtaposición haga nacer una idea o exprese alguna cosa que no esté contenida en ninguno de los dos planos tomados por separados. El conjunto es superior a la suma de sus partes.” (Eisenstein en Sánchez, 2002, p. 26)

Eisenstein indica que el montaje aporta un sentido y un valor entre planos, que separados, no tienen. Este sentido según, Català (2001) es la creación de un espacio, tiempo y significado virtuales escondiendo las técnicas empleadas. Esta creación de espacio, tiempo y significado es debida a que según Pérez (2014), el montaje aporta continuidad a las imágenes. Marimón (2014) dice que esa continuidad produce la unidad espacial creada por la relación de planos y sonidos. Sánchez (2002) define más detalladamente el montaje y Bordwell y Thompson (1993) explican estas relaciones entre planos, en qué consisten y cómo se producen.

Sánchez (2002) describe el montaje como el proceso en el que se ordenan las imágenes, los sonidos y los efectos dando como resultado final, el producto audiovisual. Está formado por

partes compuestas por fragmentos, que se diferencian cada uno, por englobar un tema distinto dentro del montaje. Estos fragmentos, se dividen más concretamente en secuencias que incluyen el conjunto de planos sobre una unidad temática.

Los planos pueden formar un montaje continuo, según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011), este tipo de montaje, cuenta la historia manteniendo una coherencia espacial, una continuidad temporal y se mantienen las relaciones visuales y rítmicas haciendo que el montaje pase desapercibido. Alternativo a este tipo de construcción del film, se pueden aplicar otras formas de contar la historia mediante un montaje discontinuo, Bordwell y Thompson (1993) hablan de dos tipos diferentes de discontinuidades, la temporal y la espacial.

En la discontinuidad espacial, se presentan diversos lugares intercalados pudiendo aportar una conexión emocional y conceptual.

En la temporal se produce mediante acciones que pasan en paralelo, en otro momento en el tiempo o a causa los saltos temporales.

Además, Bordwell y Thompson (1993) coincidiendo con Eisenstein (en Sánchez, 2002), también definen el montaje como una relación entre planos y añaden que esta puede ser gráfica, rítmica, espacial y temporal.

Bordwell y Thompson (1993) Afirman que la relación gráfica ocurre mediante el contraste o la continuidad de los elementos pertenecientes a la puesta de escena: la posición de un personaje en el encuadre, la continuidad del color, etc.

Todo plano tiene una duración determinada, según Browell y Thompson (1993) su duración produce una la relación rítmica. Esta, sirve para darle acento, compás y tempo al montaje. Jugando con el tiempo y factores de la puesta en escena, como el movimiento y el sonido, se determina el ritmo del montaje. Este ritmo puede utilizarse para crear sentidos. Bordwell y Thompson (1993) mencionan una secuencia de *Mad Max II* (George Miller, 1981) donde un personaje se da un golpe fuerte en la cabeza, para enfatizar esto, se añaden varios fotogramas en blanco simulando un destello. O en el film *En busca del arca perdida* (Steven Spielberg, 1981), Indiana Jones dispara al espadachín, tras esto, el director decide poner varios segundos de cola para calmar al público.

Bordwell y Thompson (1993) explican la continuidad espacial como mediante, la similitud, la diferencia o el desarrollo de varios planos, se puede construir un espacio fílmico. Por ejemplo, explican que cuando hay un plano de un cañón disparando y otro plano donde la bala alcanza el objetivo, deja pensar que la bala salió de ese cañón. Otro caso que exponen es la creación de un espacio que no existe. Por ejemplo, un personaje sube por unas escaleras a un desván que, en realidad, no pertenece a esa casa. En este caso, la aparición de las mismas escaleras en los dos planos denota que hay una continuidad, que el siguiente plano es la parte de arriba de la casa.

La última relación entre planos de la que hablan Bordwell y Thompson (1993) es la temporal. Esta sucede en el orden, la duración y la frecuencia del tiempo de la historia del film. Alterando el orden de los hechos se pueden conseguir los *flashbacks*, cuando se presenta el pasado previamente, o el *flashforward* cuando lo hacen con el futuro. También se puede jugar con la duración, saltando un periodo de tiempo en la historia, que no corresponde al tiempo del film, este fenómeno es la elipsis temporal. Por ejemplo, una mujer que se ha quedado embarazada y en la siguiente escena está dando a luz. Otro ejemplo es la que ocurre en *Odisea en el espacio* (2001), que pasan del hueso del primate, haciendo referencia a una época donde el ser humano aún no había evolucionado, hasta un satélite espacial, haciendo que, en poco tiempo, pasen miles de años. Català (2001) indica que se producen dos tipos de relaciones temporales en un montaje, el tiempo entre escenas y entre secuencias. Ambos tiempos pueden coincidir.

Concluyendo, las funciones del montaje según Bordwell y Thompson (1993) apoyado por Sánchez (2002) son:

La función narrativa, producida por la creación de sentido a un grupo de imágenes, sonidos y músicas mediante su edición y ordenación, construyendo una historia.

La función rítmica producida por la mezcla de planos, junto a la manipulación duración, el movimiento y sus transiciones generan el ritmo de producto final.

La función de creación de sentido se produce por utilizar la relación de los planos y sonidos estratégicamente para crear un sentido totalmente distinto, por ejemplo, elipsis temporales, metáforas etc.

### 3.2.3.1 Las transiciones

Entre planos, se pueden usar cortes y transiciones que son significativas para el montaje. Según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) aportan una concordancia visual al pase entre planos, pueden suavizarlo, marcarlo o crear un sentido adicional como una elipsis temporal.

Según (González, 2015), se suelen utilizar mayormente las siguientes transiciones:

- El corte es el paso directo al siguiente plano, este puede no tener relación ni significado o puede relacionar un plano con otro mediante recursos como la música, la repetición del personaje u objeto encontrado en el plano previo. Puede aportar sentido al plano planeando el momento en el que se produce el corte. Por ejemplo, cortando el plano tras un largo espacio de tiempo puede crear intriga. (González, 2015)
- La entrada y salida de campo es el corte producido por la salida y entrada de personajes en el plano. Se pueden crear elipsis temporales y espaciales. (González, 2015)
- El fundido es el paso de la imagen a algún color. Normalmente negros o blancos. Pueden aportar diversos significados como un viaje al pasado, despertar, etc. (González, 2015). Según Pérez (2014) El fundido a negro puede imitar el cerrar los ojos y a la inversa. Además, Marimón (2014) relaciona los fundidos con la intención de separar un bloque temático.
- El encadenado se produce cuando dos imágenes se mezclan, un apareciendo y otra desapareciendo. Cuando estas dos imágenes tienen la misma visibilidad se produce la sobreimpresión. Los encadenados pueden significar recuerdos, elipsis de tiempo etc. (González, 2015)
- El enfoque se produce cuando la imagen se convierte de borrosa a nítida progresivamente y el desenfoco cuando la imagen pierde la nitidez. Pueden significar: *flashback* o *flashforward*, cambio de espacio, un sueño en un plano subjetivo o un desmayo entre otros. (González, 2015)
- La cortinilla se produce cuando entra en el encuadre una imagen desplazando a la otra. Se puede producir en la totalidad de la pantalla o parcial. Una aplicación podría ser las acciones paralelas por ejemplo una conversación telefónica. (González, 2015)

- Los barridos suceden cuando la cámara o imagen se desplaza rápidamente solo pudiendo definir la imagen al principio y/o final de la transición. Puede significar un cambio de tiempo o espacio. (González, 2015). Según Marimón (2014) estos también pueden utilizarse para dar dinamismo y como efecto visual producido en la grabación del plano.

### 3.2.4 El movimiento

Según Sánchez (2002) el movimiento aporta significado y dinamismo al plano y tienen una función descriptiva y expresiva. Hay dos tipos de movimiento, el que se produce dentro del plano o el que hace la cámara. Según Bordwell y Thompson (1993), los movimientos de cámara ayudan a crear dinamismo a la escena, crean efectos, cambian los objetos que se muestran en el plano, guían la atención, pueden imitar el movimiento humano y crean diferentes concepciones de un espacio. Sánchez (2002) explica los movimientos de cámara establecidos:

- El movimiento por *zoom* es el que se produce mediante el acercamiento o alejamiento de la lente focal, sin mover la cámara del lugar. Es un movimiento poco natural que se usa para abrir o cerrar planos.
- La panorámica se produce cuando la cámara fija en un punto, gira sobre su propio eje, de arriba abajo, se produce una vertical y de izquierda a derecha o viceversa, se produce una horizontal. Se usan para describir espacios, seguir personajes, relacionar planos etc.
- El *travelling* es cuando la cámara se desplaza en el espacio. El vertical sucede cuando la cámara, se desplaza de arriba abajo o viceversa, el horizontal sucede cuando la cámara, se desplaza de izquierda a derecha y viceversa y el circular cuando se desplaza alrededor de un personaje en círculo. El travelling horizontal es muy utilizado en persecuciones y el circular en escenas románticas de besos. (Sánchez, 2002) Marimón

Estos son los movimientos de cámara más comunes en el cine según Bordwell y Thompson (1993), pero se pueden encontrar otros tipos de movimientos menos definidos, como un movimiento circular sin dirección concreta para expresar un mareo.

Estos movimientos que propone Sánchez (2002), pueden ser realizados con otras técnicas de grabación aportando características adicionales. Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) hablan del *Steadycam*, que aporta un movimiento más ligero y una sensación de flotación. Otra técnica es la cámara al hombro, con las propiedades del *Steadycam*, pero añadiendo un temblor a la imagen, muy usado en planos subjetivos. La última que nombra es la grúa, que hace los movimientos de cámara, con una visión aérea desde una gran amplitud de altura.

En relación a los movimientos en los encuadres, Bordwell y Thompson (1993) exponen otros factores que aportan sentido al movimiento:

El encuadre móvil en el espacio, este, por ejemplo, sucede en un travelling acercándose, puede dirigir la atención y en otro alejándose, puede mostrar nuevos objetos que aporten sentido.

Y por último el encuadre móvil en el tiempo, se refiere a cómo, la duración y la velocidad del movimiento, pueden sugerir diferentes significados. Una panorámica lenta puede describir un paisaje y una rápida puede significar un cambio brusco de sentido.

### **3.2.5 La narración**

Altman (2000) indica que el tema y la trama son elementos importantes en la comprensión del género. El consumidor de cine espera que cada género, lo lleve a un tipo de experiencia donde el tema y la trama tienen mucho que aportar. Bordwell y Thompson (1993) coincidiendo con Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) también consideran el argumento y la historia partes de la narración.

Bordwell y Thompson (1993) definen la narración como una forma de contar algo, con su causa y efecto, en un tiempo y espacio concreto. Esta, según Barthes (en Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2011) puede ser explicada verbalmente, a través de la escritura y visualmente. Estas tres formas de contar la narración forman parte del lenguaje del cine, cada diálogo, imagen, objeto y título forma parte del sentido de la narración.

El argumento comprende los hechos específicos que muestra la narrativa sin ninguna interpretación adicional. Forman parte del argumento los elementos no diegéticos. La historia, al igual que el argumento, cuenta los hechos de la narración, pero también comprende toda la deducción que se hace sobre el argumento. (Bordwell y Thompson, 1993)

La trama según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011) explica la causa y efecto de la historia. E.N. Foster en (Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2011) expone un ejemplo “El rey murió, luego la reina murió, es una historia. El rey murió, luego la reina también murió de pena, es una trama”

El tema se refiere al concepto general de lo que trata la película (amor, odio, muerte) (Paez, 2001)

### 3.2.6 La puesta en escena

En este proyecto, la puesta en escena viene dada por el film original, pero es conveniente conocer el papel que tiene dentro del film, para poder escoger planos compatibles con el género de terror para el *recut trailer*.

La puesta en escena, según Edgar-Hunt, Marland y Rawle (2011), es la forma en que los objetos están colocados en el espacio que se sitúa dentro del espacio del encuadre. Los elementos que la componen son: la iluminación, el vestuario, el decorado, el atrezzo y la colocación de los actores en el espacio.

Bordwell y Thompson (1993) explican que los elementos de la puesta en escena proporcionan información adicional. Una casa llena de motivos religiosos, puede aportar información sobre la religión de la persona que habita en ese lugar. También pueden tener un papel propio en la historia, como la cortina de la ducha en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), que es utilizada para ocultar a la chica del espectador y posteriormente, de envoltorio para el cuerpo de la víctima.

En cuanto al vestuario y el maquillaje, Bordwell y Thompson (1993) comentan que mayormente tienen relación con el decorado y el espacio. Muchos accesorios del vestuario se pueden convertir en elementos de atrezzo. Por ejemplo, mencionan, el reconocimiento de Drácula mediante una capa. Estos elementos también nos dan información del personaje, cultura, estatus social, método de vida etc.

El espacio según Bordwell y Thompson (1993) es la composición de la puesta en escena y su disposición en el encuadre. El director juega con los aspectos en los que la visión fija la atención: movimiento, diferencias de color, equilibrio de los componentes y variaciones de tamaño.

En cuanto al tiempo, el director decide la duración de cada plano que, junto al movimiento, genera el ritmo del plano y del montaje. (Bordwell y Thompson, 1993)

Estos elementos crean el significado de la película, ayudando al director a crear la historia, el ambiente y a apoyar la información importante a resaltar. (Borwell y Thompson, 1993)

### **3.3 El tráiler**

Dornaletche (2007) define el tráiler como una pieza audiovisual publicitaria de corta duración que da a conocer y promociona un film. Kernan (2004) también se refiere al tráiler como un tipo de publicidad que expone la narrativa promocional de la película y muestra las mejores partes de ella asegurando al público una gran experiencia. Añade que, tiene un carácter anticipatorio, dejando entrever lo que el espectador podría experimentar en un futuro y responden a unos deseos de la sociedad, que supuestamente, serán cumplidos al ver la película.

Gil (2010) explica que el tráiler da a conocer al espectador toda aquella información que aporte valor a la película: la temática, su estilo, el género, la fecha del estreno, los cargos más influyentes, el nombre de la productora y distribuidora, etc.

Dornaletche (2007) afirma que los tráileres están contruidos a partir de varios recursos claves de una película que, ordenados estratégicamente, sirven para captar la atención del espectador y generar una necesidad de verla. Estos suelen seguir la narración de la película que publicitan. No obstante, Gil (2010) comenta que el tráiler, también puede tener un mundo ficticio propio que no pertenezca a la película.

Gil (2010) enumera los recursos audiovisuales claves y característicos, usados en los tráileres: la narración en off, los sonidos superpuestos, el uso de la música, las inserciones de textos, los títulos, el uso del montaje con un ritmo acelerado, todos ellos enfocados a llamar la atención del consumidor. Estos recursos se emplean de una forma menos cinematográfica y más publicitaria con el objetivo de atraer al espectador. Además del carácter publicitario, la estética de los tráileres está definida por cada género cinematográfico, Kernan (2004), se refiere a ello como la retórica de los géneros.

Según Gil (2010) el montaje del tráiler es atemporal, dinámico y acelerado, con efectos visuales y sonoros y se abusa de los cortes. Se usan las imágenes cortadas

independientemente del orden del film, creando así un orden estratégico para captar la atención del espectador. Además del montaje, otro elemento esencial del modelo comunicativo de los tráileres es el sonido. Como se explica anteriormente, según Sánchez (2002), estos son: los diálogos, los ruidos y la música. Cada uno aporta un significado al tráiler.

Los diálogos dan información sobre el film, sobre la historia y el conflicto. Los ruidos representan acciones o efectos y refuerzan la imagen y finalmente, la música hace de hilo conductor en toda la pieza, además de aportar significado a la ambientación junto a las imágenes. Se suele usar la música del film, aunque no es una regla, ya que pueden usar otro tipo de música que intensifique el tráiler o aún no se haya finalizado la banda sonora. (Gil, 2010)

Acorde al carácter publicitario que comentan Dornaletche (2007) y Gil (2010), Kernan (2004) estudia y propone tres retóricas utilizadas en los tráileres para conseguir el éxito mediante la persuasión del público, generando expectativas y deseos. Estas tres retóricas son la de los géneros, la de las historias y la del estrellato.

“A través de la iconografía, la hipérbole y la generalización, la repetición, las ecuaciones y la autorreferencia, la retórica del género utiliza suposiciones sobre los deseos de la audiencia de espacios genéricos familiares para mejorar sus deseos de algo nuevo” (Kernan, 2004, p.53). Estas características son compartidas entre cineasta y espectador, según dice Altman (2000), debido a la experiencia adquirida, las sensaciones y emociones del público o por la repetición de las características de un mismo grupo de obras.

La retórica de los géneros se refiere a la estrategia que se beneficia de las expectativas, los deseos y emociones de la gente relativas al género cinematográfico. Están basadas en la diferenciación y la similitud entre los tipos de género que utilizan unos patrones definidos. Kernan (2004) atribuye el éxito de los géneros por la facilidad que ofrece al público a crear expectativas sobre un film, habla del estado de ánimo de la gente para ver un tipo u otro de película (hoy no estoy de ánimos para ver un drama, pero sí para pasarlo bien con una comedia).

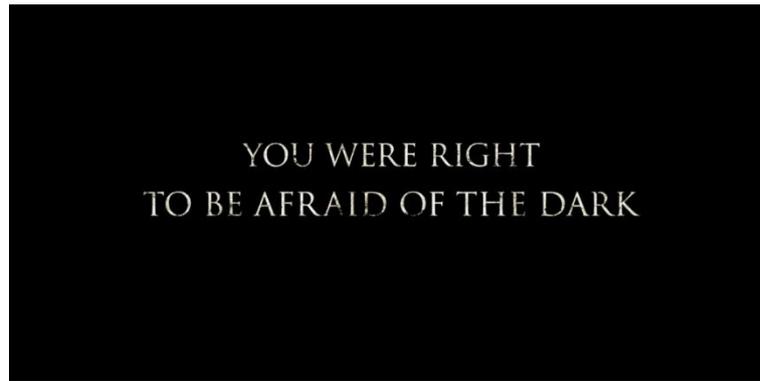


Figura 3.1 Ejemplo retórica de género *Nunca apagues la luz* (David F. Sandberg, 2016)

Los títulos del tráiler de *Nunca apagues la luz* (David F. Sandberg, 2016) avisan al público con la frase “estabas en lo cierto en tener miedo a la oscuridad”, como se puede ver en la Fig. 3.1. El tráiler está informando al público de que va a pasar miedo, sobre todo cuando no haya luz, en este caso se está usando la retórica del género, ya que, se crean expectativas sobre las sensaciones que el espectador va a vivir relacionadas con el miedo. Además, en el tráiler se usan los recursos típicos del género del terror: se producen sustos, se usa una fotografía muy oscura, etc.

La retórica de las historias se basa en mostrar al espectador el mundo narrativo en el que está construido la película y hace intuir al espectador los tipos de experiencias que vivirá viendo el film, como se puede ver en la Fig. 3.2. Esta puede provocar interés en el espectador en la trama y su resolución, la vida de los personajes, la creación de enigmas que serán resueltos en la película, la identificación con el personaje, etc. El planteamiento de estas historias en el tráiler promete al público el cumplimiento de unas expectativas o deseos. (Kernan, 2004)

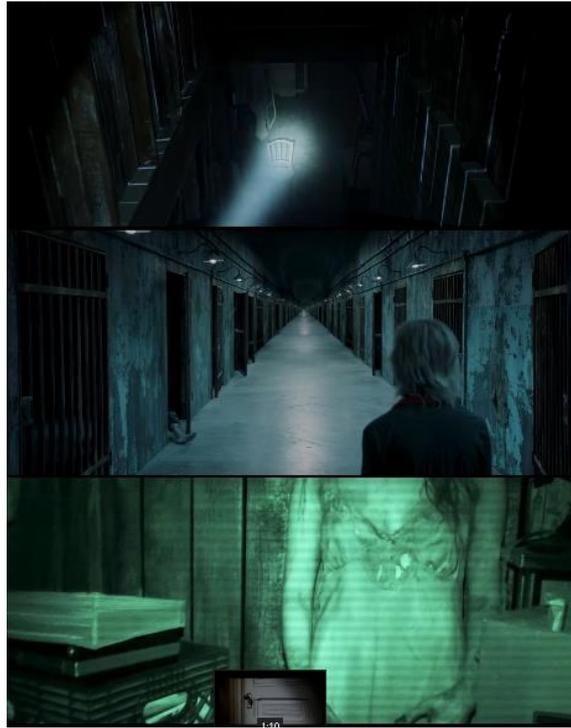


Figura 3.2 Retórica de las historias, *Insidious: The last key* (Adam Robitel, 2018)

En estos fotogramas de *Insidious: The last key* (Adam Robitel, 2018) se podría decir también, que pertenece a la retórica del género, pero va más relacionado con todo lo que va pasando en el tráiler, la ambientación que producen, el sentido que aportan a la historia. El tráiler muestra una casa a oscuras que representa el infierno y cuando sales de ella, parece que se esté a salvo. Muestra sustos y gritos estratégicamente ya que avanza al espectador, el tipo de experiencia que va a vivir cuando vaya a verla.

La última retórica que propone Kernan (2004) es la retórica de las estrellas, que trata de promocionar la película a través de las personas que tienen una influencia en el público. Atrae al espectador por las características del actor, como el atractivo físico o la profesionalidad. Estas personas suelen ser referencia de otras películas y el mundo de Hollywood los suele tener encasillados, por lo que, si una película de esa persona es buena, conlleva a pensar que la que se está anunciando también lo será. Este encasillamiento también hace intuir el tipo de película y género que se tratará. Además del actor, la retórica del estrellato sucede con otros cargos como directores, actores, guionistas, escritores, etc. Otra de las oportunidades de esta retórica es la fascinación del público con el actor y su identificación personal con él. Como se ve puede ver en la Fig. 3.3, los títulos hacen

referencia al director de otra película de terror. Con esto se da el mensaje de que, si la otra película fue buena, esta también lo será.



Figura 3.3 Ejemplo de Retórica del estrellato en *Nunca apagues la luz* (David F. Sandberg, 2016)

Según Dornaletche (2007) los tráileres se pueden dividir en varios tipos según su forma: los *teasers*, los *creative trailers*, los clips, los cinematográficos, los televisivos, los de videojuegos y los *behind the scenes*.

- Los *teasers* son la primera pieza audiovisual que se muestra al público, con una duración entre 40 y 80 segundos. Puede mostrar pequeñas muestras de la película (*standard teaser*), no mostrar ninguna imagen sobre ella (*creative teaser*) o mostrar una escena corta (*Clip teaser*). Su objetivo es crear un primer contacto con el espectador para atraer su interés.
- Los *creative trailers* no muestran material de la película, no son muy comunes ya que se prefiere hacer el *teaser* con menor duración.
- Los clips son los que contienen un fragmento completo del film.
- Los tráileres cinematográficos son considerados el modelo estándar para ser mostrado en el cine. Estos suelen tener un montaje no lineal y muestran imágenes de la película. Su duración es de aproximadamente, de dos a dos minutos y medio.
- Los tráileres televisivos son aquellos que están destinados a ocupar un espacio en televisión. Muestran los momentos más representativos del tráiler y se adaptan al

tiempo cedido por la cadena lo que condiciona su duración máxima a 30 segundos.

- Los *behind the scenes* son piezas de unos 3 o 4 minutos que explican el rodaje de la película. Incluyen escenas de cómo se ha rodado y entrevista con el personal. Se suelen utilizar en entrevistas sobre la película y material adicional.

Además, Dornaletche (2007) también los clasifica según la fecha que lo distancia del estreno de la película y el lugar de emisión:

- Un año previo al estreno, suelen usarse los tráileres creativos de una duración de 50 segundos, sin usar imágenes de las películas
- Seis meses antes, aparecen los primeros *teasers*, con algunas imágenes de la película y una duración menor a la del tráiler convencional.
- Tres meses antes del estreno se potencian los tráileres cinematográficos en los cines.
- Un mes antes y durante la semana del estreno, se potencian los tráileres televisivos sin dejar atrás los tráileres en la red y en el cine.
- Durante el estreno y meses después, se usa todo tipo de tráileres destacando los *behind the scene* y los televisivos.

Este proyecto se centra en crear un *recut* en formato de tráiler cinematográfico. Se escoge este formato ya que, según Dornaletche (2009), es el estándar y el más común para ser colgado a internet. Otra razón por la que se usa este formato es por la duración, de dos minutos, es la más óptima para poder mostrar la teoría de los géneros y el lenguaje cinematográfico aplicada al *recut*. En este margen de tiempo, se puede crear una historia, modificar y manipular escenas para crear un mundo de terror distanciado del género original de la película. El contenido y estructura de los *behind the scenes*, los clips y los tráileres creativos, no son adecuados para poner en práctica el proyecto.

### 3.3.1 La estructura del tráiler cinematográfico

Dornateleche (2007) expone, como se ha visto anteriormente, que hay mucha variedad de tráileres y estos evolucionan a lo largo del tiempo. La siguiente estructura propuesta por Neves (en Gil, 2000), es la más común en el análisis de tráileres del estudio de Gil. Esta, sirve de guía para conocer qué partes suelen aparecer en un tráiler. Tras el análisis de tráileres

de este proyecto, se concluye que esta estructura puede variar en orden, por lo que la estructura general del *recut trailer* aparecen las partes, pero no en un orden concreto.

Según Neves (en Gil, 2000), se pueden definir tres géneros del discurso extraídos de la retórica aristotélica en Aristóteles (1999), el judicial, el demostrativo y el deliberativo, este último es al cual pertenece el tráiler, ya que su función es convencer. Este género debe contener una serie de partes, que Gil (2010) asemeja a la estructura del tráiler: una introducción, una exposición, una argumentación y una conclusión.

- La Introducción es donde se exponen las primeras imágenes, se introduce el tema, se introducen los títulos y normalmente las imágenes de la productora para empezar a captar la atención.
- En la exposición se desarrolla la acción definiendo claramente el tema de la película, el espacio, los conflictos principales y se conocen a los personajes. En esta parte se intenta despertar el interés del espectador.
- La argumentación muestra aquellos recursos que avanzan que la película va a ser un éxito, los personajes más valorados, los premios adquiridos por parte del equipo, un director reconocido etc.
- La conclusión expone los últimos recursos para captar al público y se incluyen los créditos.

### **3.3.2 Historia del tráiler en EEUU**

En 1910, el concepto de cine era muy diferente, estos solo tenían una sala y la película se repetía continuamente. El espectador era libre de quedarse por tiempo ilimitado, esto llevó a las salas de cine y productoras a ingeniar ideas para que el público marchara al acabar la película y pudieran acceder nuevos clientes. Esa idea fue el tráiler, inicialmente creado por las mismas salas de cine (Hess, 2014). Los productores y propietarios de las salas tardaron poco en darse cuenta de la potencia del tráiler y fueron implementando características persuasivas (Lois, 2015).

Según Dornaletche (2009) existen dos expertos en la historia del tráiler: Heriger y Kernan. Heriger (en Dornaletche, 2009) afirma que el primer tráiler de la historia fue *Qué pasó con Mary* (Charles Brabin, 1912), no obstante, Kernan (2004) explica que el primer tráiler fue en 1914 con la serie, *Las aventuras de Kathlyn* (Francis J. Grandon, 1914). Cualquiera de los

dos datos son suficientes para localizar el punto de inicio de los tráileres y su primera estética. Sobre este último tráiler, explica Hess (2014) que William Selig, consciente del gran éxito de la publicidad impresa en periódicos, decidió contar con el periódico *Chicago Tribune*, para crear una adaptación cinematográfica de la publicidad impresa para esta serie. Esta consistía en, un cartel que anunciaba con letras, el próximo episodio para la siguiente semana, así fue como se creó el tráiler de la serie *Las aventuras de Kathlyn* (Francis J. Grandon, 1914).

Según Dornaletche (2009), la estética de los primeros tráileres hereda los diseños y formas de la cartelería y publicidad gráfica de entonces, posteriormente, se fueron añadiendo las escenas más importantes de las películas y creando una narrativa en el mismo tráiler. Lois (2015) comenta que, en el 1916 los tráileres apenas mostraban los actores, el título de la película y alguna escena.

La productora *Paramount* fue la primera en crear un departamento destinado a la publicidad en 1916. Más tarde en 1919 la *National Screen Service (NSS)* inició la producción y distribución de tráileres. “La idea detrás del NSS era la de simplificar el proceso para los exhibidores a la hora de obtener el material publicitario –desde trailers, hasta posters lo que en su día llamábamos “accesorios”–. Y todo esto desde un único punto de venta llamado NSS.” (Harnell en Dornaletche , 2009, p. 166) Esta acabó monopolizando gradualmente del 1920 al 1940 la creación y distribución de tráileres hasta los años 70.

Todo este tiempo llevó a crear un estilo propio llamado por Kernan (2004), *Era clásica del tráiler*. A partir de la aparición de la NSS los tráileres empezaron a reproducirse delante de las películas ya que eran más efectivos (Dornaletche, 2009). En esta fase según Kernan (2004), el *target* era bastante indiferente solo se dividían las audiencias por clase social, edad y sexo.

Dornaletche (2009) describe estos tráileres producidos en esa época como grandilocuentes, exagerados, glamurosos y sofisticados, tan diferentes a los actuales que actualmente resultan muy dramáticos y empalagosos. Según Lois (2015), eran carteles publicitarios mostrando el título, el nombre de la estrella y el género. A partir del 1927, con la llegada del sonido, este se implementó también en los tráileres y se añadieron narraciones que intentaban atraer al público explicando detalles del argumento y características del film.

Posteriormente, en 1948, se dictó un decreto para evitar el monopolio, el *Decreto de otorgamiento de la Paramount* llevó al surgimiento de nuevas pequeñas empresas que se alejaron de la estética clásica del tráiler, los modernizaron y los acercaron más al público. (Dornaletche, 2009)

La producción de películas en aquella época era más avanzada que la del tráiler, que seguía con los métodos del pasado, fue entre mediados de los años 50 y 70 que Bass, Ferro y Kuehn arrancaron el cambio y la modernización de los tráileres en la ciudad de Nueva York. Bass innovó en los títulos gráficos, era un estilo que conectaba mejor con el actual público de la época e inspiró a otros diseñadores a crear títulos que conectaran con el sentido de la película. Ferro destacó por su ritmo rápido en el estilo de montaje, lo que le llevó a participar en el considerado primer tráiler de la edad moderna, *Dr. Strangelove* (Stanley Kubrick, 1964). Kuehn destacó por introducir diálogos entre personajes, mostrando la historia en el tráiler, cambiando la locución de un anunciante por la de un actor y por la utilización de un montaje con ritmo rápido junto a una banda sonora impactante. (Dornaletche, 2009). La época de los años 50 a los 70, es la *Era de transición*, destacada por el crecimiento del estudio del público y del mercado y por la creación de nuevas formas de persuasión. (Dornaletche, 2009).

Según Kernan (2004), este creciente interés por el estudio de mercado creó una diversificación del contenido para cada público, cada vez más específico, lo que produjo la aparición de numerosos estilos en los tráileres, algunos de estos, aún eran difusos, por su intención a innovar intentando encajar el estilo clásico anterior y por la falta de conocimiento sobre la audiencia. En cuanto a los géneros cinematográficos, los promotores vieron la necesidad de definirlos más concretamente, ya que a veces, no conocían el límite entre uno y otro, estos se definirán más concretamente hasta llegar a la era contemporánea. En esta época se deja de marcar la división por clases y razas.

Avanzando en el tiempo, en 1971 la productora Warner Bros, fue denunciada por la mala distribución de la película *Billy Jack* (Tom Laughlin, 1971), esta se vio obligada a promocionarla de nuevo en otros espacios publicitarios como la televisión. Los resultados fueron inesperados, pasando de 2 millones de dólares, a 22 millones recaudados en la segunda promoción. Este hecho provocó el interés de las productoras en la inversión en publicidad en televisión. (Dornaletche, 2009)

Pocos años después, en 1975, empieza la *Era blockbuster*, con *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) que recaudó más de 100 millones de dólares. En esta época se hacían grandes inversiones en campañas publicitarias, los tráileres se adaptaban al tiempo establecido en televisión y se caracterizaba por las grandes superproducciones y la concienciación de los inversores en la importancia del tráiler y su poco coste, comparado con la recaudación. (Dornaletche, 2009). Lois (2015) habla de las nuevas formas de consumo de películas entre los años 70 y 80, con el home video y la televisión, los espectadores podrían repetir el visionado de películas, esto conlleva a que, la información del tráiler, sea mucho más detallada.

Posteriormente, en 1988, el montaje evoluciona a ser no lineal lo que facilitaba grandes posibilidades de montaje, jugar con la aportación de significado, una reducción de capital humano y una mejora del ritmo del tráiler. (Dornaletche, 2009) En esta época Kernan (2004), define la evolución del tráiler más como más sólida y con una definición más concreta de la retórica de los géneros. Se establecen parámetros culturales y económicos más homogéneos, con un acceso universal al cine. Se consigue un conocimiento más sólido en cumplir con los supuestos deseos de la audiencia.

Actualmente los tráileres han evolucionado, y se han ido adecuando a la actualidad, han surgido nuevos canales de distribución como internet, explotando todas sus oportunidades para llegar al espectador. Según el canal, el tiempo y el tipo de película se crean diversos tipos de tráileres. Según Lois (2015) la distribución del tráiler ha evolucionado y se ha diversificado en distintos canales. Gracias a internet, el tráiler se ha convertido en un producto accesible a todos y de fácil distribución, gracias a las actuales tecnologías el espectador puede usarlo y modificarlo a su antojo, tanto que se han creado concursos para crear *recut trailers* de películas que no existen etc.

Internet, ha comportado que el espectador pase de recibir el tráiler, a poder acceder a él y escoger que quiere ver. Además de pasar de una audiencia masiva, a una individual (Johnston, en Delmar, 2012). Esto según Delmar (2012), comporta que el espectador sea distribuidor en red del tráiler, por ejemplo, que se comparta en alguna plataforma como *Instagram* o *Facebook*, lo que permite además de la distribución, una valoración sobre el producto.

### 3.3.3 El recut trailer

Este apartado ofrece una visión general del *recut trailer*, explica sus posibles utilidades en la red. Estas utilidades son prácticas para saber el uso social que le da la gente.

Según (Landman, 2012) Los *recut video*, son mezclas de fragmentos de productos audiovisuales ya creados, que componen una nueva pieza audiovisual. Este proyecto se centra en un *recut trailer*, lo que aplica a un avance de una película. Estos productos audiovisuales pueden ser utilizados para diferentes fines.

#### 3.3.3.1 Finalidades del recut trailer

Según Aufderheide y Jaszi (2008) la *American University's Program on Information Justice and Intellectual Property (PIJIP)* y el *Center for Social Media (CSM)* han elaborado un estudio sobre la finalidad de elaborar un vídeo, a partir de productos audiovisuales ya creados. Entre ellos, se encuentran los *recut trailers* que han sido clasificados en nueve tipos: parodia y sátira, crítica negativa, crítica positiva, incitación a debates, ilustración o ejemplo, uso accidental, reportaje personal, archivo de materiales reveladores y collage.

La categoría de comedia o parodia, según Aufderheide y Jaszi (2008) es la más popular en la red y suele ser utilizada para subir las visitas de una web o canal y es la mejor valorada. Estos *recut trailers* se utilizan para: entretener, divertir y hacer reír al público, criticar y satirizar diversos temas como, por ejemplo, la política. El vídeo colgado en la plataforma de *Youtube*, *Harry pajoter* y *la parodia filosofal*, con casi 5 millones de visitas, demuestra que su finalidad es conseguir seguidores y entretener al público para tener su aceptación. A los pocos segundos de empezar, en el título de *Metro Goldwyn Mayer* como se ve en la Fig. 3.4, cambian el león por uno de los personajes principales de la película rugiendo, aportando un toque cómico. También, doblan el audio de las imágenes con palabras coloquiales y tabú. Además, también usan recursos como los efectos especiales, los efectos sonoros y la música, transformando una película de fantasía en una sucesión de escenas cómicas muy alejadas del material original.



Figura 3.4 Ejemplo parodia Harry Potter (*Harry pajoter y la parodia filosofal, hdub, 2016*)

El *recut trailer* trabajado en este proyecto no se encuentra en una finalidad definida anteriormente. El objetivo es académico: experimentar y demostrar cómo el lenguaje audiovisual del cine, afecta a la comprensión de los géneros cinematográficos. Este producto sin contexto académico, subido a internet, podría encasillarse en una finalidad de debate o parodia, podría presentarse como un motivo para generar un debate sobre el lenguaje y los géneros cinematográficos.



## 4. Análisis de referentes

Los referentes en la creación del proyecto son los tráileres de terror y los *recut trailers*, concretamente aquellos que cambian el género cinematográfico original de una película. Mediante la visualización de estos, en los canales que ofrecen ese tipo de contenido en internet, se extrae la idea general de lo qué son y para qué sirven. El análisis de estos referentes, teniendo en cuenta el marco teórico, aportan ideas para la propuesta estética utilizada posteriormente en la creación del *recut trailer* del proyecto.

Más allá de su conocimiento, este apartado analiza los *recut trailer* para comprobar cómo se manipulan los elementos audiovisuales para elaborar, concretamente, los *recut trailer* de terror. El *recut trailer* no deja de ser un tipo de tráiler, en sus características narrativas y estructura, por eso, este análisis se extiende también en los tráileres de terror para extraer conclusiones sobre la estética que ofrecen.

Para definir esta estética, se tienen en cuenta los elementos audiovisuales del lenguaje cinematográfico propuestos en el marco teórico. Estos son los elementos que aporta Sánchez (2002), que coinciden con los que propone Altman (2000): la iluminación y el color, el montaje y sus propiedades, el sonido, los movimientos, la narración, los títulos y la puesta en escena.

El análisis sobre el tráiler corrobora la aparición de las partes pertenecientes a la estructura que propone Neves (en Gil, 2010): la introducción, la exposición, la argumentación y la conclusión. Al igual que la estructura, se demuestra la aparición de las retóricas del tráiler que describe Kernan: La de las historias, del estrellato y de los géneros. Además de comprobar la certeza de los conceptos propuestos en el marco teórico, se determina la estética que ofrecen los elementos del lenguaje audiovisual relacionados con el género de terror, para ser aplicada posteriormente, en el *recut trailer* de terror de *Solo en casa 2*. Mediante la experimentación, el resultado del *recut* y la comprensión del cambio de género, se demuestra como el lenguaje audiovisual interviene en la comprensión de los géneros.

## 4.1 Análisis de tráileres

Se han escogido diversos tráileres actuales para analizar su estructura y estética y ver en qué se asemejan o se diferencian. La preferencia por estos tráileres es debida a que, son películas actuales y por lo tanto ofrecen una visión y estética actual del cine de terror. Se han elegido tráileres con una duración comprendida entre dos y dos minutos y medio, que son los que Dornaletche (2007) clasifica como formato estándar de los tráileres que se muestran en el cine y en la red y es el formato elegido para el recut trailer del proyecto como se indica anteriormente.

La interpretación del color está relacionada con las sensaciones que propone Heller (2004).

### 4.1.1 Tráiler de *It* (Benjamin Wallfisch, 2017)

En relación a la puesta en escena de este tráiler suelen aparecer: lugares antiguos, casas abandonadas, alcantarillas, espacios solitarios o con poca gente, etc. La fotografía de todo el tráiler es bastante oscura, incluso en los exteriores con luz, el brillo y el color son tenues, se muestran contraluces y contrastes entre la luz y la oscuridad, tal como se ve en la Fig. 4.1



Figura 4.1 La puesta en escena de *It* (Benjamin Wallfisch, 2017)

El inicio corresponde con la Introducción, propuesta por Neves en (Gil, 2010) del tráiler se muestran el nombre de la productora, *New Line Cinema* y de la distribuidora, *Warner Bros*. Seguidamente, aparecen dos niños haciendo un barco de papel, el más pequeño se va a la

calle a jugar con él. El fondo musical es una melodía de carácter misterioso. Hasta el segundo cuarenta se muestra como el niño sigue al barco de papel hasta caer por una alcantarilla, justo cuando el barco cae, la melodía que sonaba desaparece y tras unos pocos segundos después, aparece un payaso junto a un efecto de sonido de alto volumen, contrastando la tranquilidad sonora que había. Con un fundido a negro, aparecen seguidamente los títulos, “de la novela más aterradora de Stephen King”, tal y como se ven en la Fig. 4.2. Estos títulos se podrían considerar un elemento de la estructura, la argumentación, ya que ofrece un motivo para ver la película. Seguidamente se escucha una voz en *off*, acompañada de una melodía tenue, explicando la numerosa desaparición de niños en el pueblo. La voz está apoyada por planos generales mostrando la villa, la escuela, los personajes e imágenes de desaparecidos que concuerdan con lo que va diciendo la voz en *off*. La voz en *off* acaba cuando un niño ve un globo en la escuela y se pasa a negro junto a un efecto de sonido agresivo y contrastante. En el minuto y cuatro segundos se pasa la imagen a negro, se escucha una voz misteriosa diciendo, “aquí abajo todos flotamos”. Aquí acaba la introducción y empieza la exposición.

La imagen vuelve unos segundos después, a la vez que se enciende la luz de una linterna acompañado de otro efecto de sonido. En esta parte destaca el ritmo del montaje, que anteriormente, era más lento y descriptivo. Durante esta parte se deja ver que el payaso es el causante del conflicto del film. A partir de ahí, investigan dónde vive y en ese momento, las imágenes empiezan a tener una variación de movimiento y luz que aporta el proyector cambiando imágenes, aumentando la velocidad progresivamente, apoyado del incremento del nivel e intensidad del sonido. Finalmente, un niño grita y se pasa a todo a negro y silencio. Seguidamente del fondo negro, aparece un título que intercalado entre imágenes va formando una frase, “Este año ¿A qué tienes miedo?”, el ritmo de las imágenes se acelera y se incluyen golpes de sonido al cambio título. Esto se puede considerar otra parte de la argumentación ya que está usando la sensación del miedo para generar necesidad de ver la película.

Al acabar la frase con la palabra “miedo”, casi a los dos minutos, empieza la conclusión del tráiler. En este aparecen los dos niños del principio en un lugar oscuro, y el más pequeño empieza a decir locamente “también flotarás”, frase que reitera varias veces mientras la música empieza a ascender. Seguidamente, aparece el payaso gritando a un volumen más elevado, acompañado de un efecto de sonido agresivo. Este empieza a correr hacia el otro

niño y se pasa a negro. Finalmente, aparece el título de la película seguido de, “próximamente” y los títulos de los creadores.

En este tráiler, aparecen las tres retóricas de las que habla Kernan (2004). Se puede ver la retórica del estrellato al inicio del tráiler, en los títulos que hacen referencia a *Stephen King*, como se puede ver en la Fig. 4.2.

La retórica de las historias también aparece en el tráiler, todo el trailer, promete llevar al espectador a un mundo de terror, las casas viejas y abandonadas, los lugares oscuros y tenebrosos. Además de la ambientación, también crea intriga sobre aspectos del argumento que quedan por resolver. Por ejemplo: ¿Qué le pasa al niño cuando aparece el payaso en la alcantarilla?

En el tráiler, se identifica perfectamente el género de terror y hace referencia a la sensación del miedo explícitamente. El uso de la estética correspondiente a la del terror y la creación de sensaciones acordes demuestra el uso de la retórica de los géneros.



Figura 4.2 Ejemplo retórica del estrellato en *It* (Benjamin Wallfisch, 2017)

Por último, se encuentran dos tipos de títulos: los que aparecen durante el todo el tráiler y el del nombre de la película. Los primeros son títulos con una tipografía fácil de leer y un color entre marrón y blanco que pueden evocar, antigüedad o maldad, véase en Fig. 4.2. Contrariamente, el del nombre, es un título más elaborado, con una tipografía menos estándar que sugiere una herida producida por unas garras. Apoyando a la forma, el color es

rojo con el fondo negro, lo que puede hacer referencia a la sangre o bien a algo maligno, como se puede ver en la Fig. 4.3.



Figura 4.3 Ejemplo de tipo de fuente en *It* (Benjamin Wallfisch, 2017)

#### 4.1.2 Tráiler de *Annabelle* (John R. Leonetti, 2014)

La fotografía de este tráiler es semejante a la de *It* (Benjamin Wallfisch, 2017), oscura y con el color poco saturado. La puesta en escena está compuesta por algunos lugares oscuros que parecen hostiles, la casa y la muñeca. La casa es algo antigua, pero por sí sola, no ofrece ningún tipo de interpretación, es cuando se coloca la muñeca, que todo empieza a parecer más tétrico, como se puede ver en la Fig. 4.4. A parte de la muñeca, aparecen otros fantasmas que ayudan a crear una imagen de la casa como un espacio hostil.

El tráiler empieza con una escena exterior, sin música de ambiente, con dos personajes que intentan averiguar de dónde proviene un ruido. El hombre sale de una casa sangriento y asustado, junto a un golpe de sonido muy agresivo contrastando el silencio. El movimiento del cuadro y cámara se acelera hasta que aparece una mujer misteriosa, en contraluz, con una muñeca. Seguidamente se pasa todo el cuadro a negro y se escucha una voz que dice: “me gustan tus muñecas”. Tras ese negro, aparecen varios planos con un efecto que pasa a blanco rápidamente y reiteradas veces mientras se ven imágenes violentas y con gritos. El último pase a blanco es más lento e introduce otro ritmo de montaje más tranquilo, con varios planos que muestran la mujer misteriosa y la muñeca, apoyado de sonido ascendiente que desaparece al introducir los títulos de la productora y distribuidora, ya transcurridos treinta

segundos de tráiler. Tras los títulos, aparecen unos planos, con voces no simultáneas, explicando que lo que ha pasado les debe hacer fuertes. Seguidamente, abriendo cajas, posiblemente debido a una mudanza, encuentran la muñeca y la colocan en la habitación de la niña. Este fragmento acaba con el plano oscuro sugerente que va enfocando cada vez, de más cerca, a la muñeca colocada en la habitación acogedora que posteriormente, se muestra oscura y tétrica. Seguidamente, a partir del segundo cincuenta se introduce, el título, “del productor *James Wan*”. Aparecen planos nocturnos en los que suceden actividades paranormales y se muestra a la muñeca en la oscuridad, seguidos de otro título, “antes de *Expediente Warren*”, continuado por otros planos con un fantasma andando por la casa y una música de fondo. En el momento en el que el fantasma se acerca al bebe, aparece un sonido de terror sugerente y otro título, “estuvo *Anabelle*”, seguido de unos planos en los que pasan más sucesos para anormales. En uno de esos planos, la mujer se cae y a la vez disminuye el volumen de la música. Seguidamente, la mujer es arrastrada por una fuerza invisible junto a un grito y un fuerte efecto sonoro, contrastando el poco nivel de sonido. Aquí se introduce la exposición ya que se ha presentado el problema y se intenta solucionar seguidamente.



Figura 4.4 Ejemplo de puesta en escena de *Anabelle* (John R. Leonetti, 2014)

La exposición empieza con un título que indica “en octubre”. Seguidamente empieza la intención de resolver el conflicto, mediante planos, se muestra como conversan y deciden acudir a una iglesia. Estos planos tienen una música de fondo que evoca inquietud y peligro. En el suceso de planos, se va explicando la posible historia creando misterios y preguntas al

espectador. Este fragmento acaba cuando la mujer mira por debajo de una puerta a su bebe y cae, junto a fuerte efecto de sonido, la muñeca en un primer plano, pudiendo así producir un susto. Tras esto aparecen otros títulos que invitan al espectador a resolver el misterio. Seguidamente van mostrando diferentes personajes que ofrecen posibles explicaciones a lo que está ocurriendo y más sucesos paranormales.

La conclusión empieza en la progresión de estos planos, donde se empieza a acelerar el ritmo del montaje junto al sonido típico de una caja sonora. Seguidamente, el ritmo del montaje para, a la vez que el sonido de la caja sonora, y se muestra una escena con la mujer mirando a una niña que empieza a correr hacia ella. Finalmente, la niña se transforma en la mujer misteriosa y atrapa a la otra mujer junto a un grito y un efecto de sonido fuerte y agresivo. Seguidamente, aparecen los títulos seguido de los creadores y un “próximamente”.

La argumentación en este tráiler está muy presente, ya que, invita al espectador a resolver el problema de la historia directamente. Además, con los títulos de, “antes de *Expediente Warren*, fue *Anabelle*”, se está usando las retóricas de la historia y del estrellato para atraer al público al cine. Los títulos muestran que esas dos películas está relacionadas, por lo que es posible que aporte contenido relacionado con la otra película, además, en el caso de la retórica del estrellato, está diciendo que, si la anterior película fue un éxito, esta también lo será.

Además de estas dos retóricas mencionadas, se presenta la retórica del género ya que como es evidente, se usan los recursos del lenguaje audiovisual para provocar miedo y sensaciones relacionadas con el género de terror.

Los títulos de este tráiler son diferentes entre el nombre de la película y los que van apareciendo durante el tráiler. Los que se van mostrando son grises, con una fuente estándar y seria, apoyado del color gris que le da un toque de soledad y misterio. El formato del título del nombre de la película es un texto en tres dimensiones, con sombras y la textura de la pared del fondo, que coincide en todos los títulos. Si bien la fuente no aporta mucho sentido, la textura sí lo hace. El fondo que compone la textura de la letra corresponde a un papel de pintura usado en las casas, lo que puede hacer referencia a la habitación. La fotografía es oscura, azulada y grisácea y la pared tiene trozos rasgados, como se ve en la Fig. 4.5, lo que el conjunto, aporta una sensación de abandono, soledad, frialdad, misterio, maldad, antigüedad, etc.



Figura 4.5 Ejemplo de título de *Anabelle* (John R. Leonetti, 2014)

#### 4.1.3 Tráiler de *Insidious: The last key* (Adam Robitel, 2018)

La fotografía de este tráiler aporta los colores poco saturados y en cuanto a la iluminación se divide en el exterior, que es una luz natural y en la casa dónde está todo muy oscuro, como se puede ver en la Fig. 4.6.



Figura 4.6 Iluminación en *Insidious: The last Key* (Adam Robitel, 2018)

Los elementos de la puesta en escena, además de la casa que simboliza el espacio donde se encuentra el mal, aparece una cárcel con personajes tétricos, fantasmas, desvanes, y escenas grabadas en visión nocturna, entre otros. Esto aporta esa sensación de misterio y terror apoyado por las imágenes ocultando los posibles peligros que pueden asustar manteniendo al espectador en tensión.

Los primeros veinte segundos de tráiler se muestran unas escenas en la casa con un hombre asustado diciendo “está en mi cabeza” hasta que algo se le cae encima y se muestran los títulos de la productora y distribuidora. Estos títulos varían de los originales en que son totalmente en rojo y tienen un sonido tétrico, provocando así un efecto de maldad y evocar la sangre, como se puede ver en la Fig. 4.7.



Figura 4.7 Ejemplo de modificación del color de los logos en *Insidious: The last Key*  
(Adam Robitel, 2018)

Seguidamente se muestra una escena de una señora que recibe una llamada del hombre del principio pidiéndole ayuda. Esta voz hace de hilo conductor durante toda la introducción explicando que pasa y dónde vive, con el apoyo de una sucesión de planos descriptivos. En los cambios de escena, suena el mismo sonido tétrico que en los títulos provocando tensión. A los cuarenta segundos la señora llega a la casa y se descubre que es la casa donde ella vivía de pequeña. Seguidamente, se muestra una niña pequeña, respirando fuertemente, sin música que la acompaña y aparece otra mujer que de repente, sale disparada hacia el techo junto a un efecto de sonido fuerte, provocando un susto. Se muestra una transición elaborada con varios planos que suceden en menos de un segundo y se muestra como la señora empieza

a preguntar sobre los sucesos, hasta que finalmente, acaba la introducción diciendo que ella ve espíritus al igual que una chica que habita en la casa. Así se expone el problema, los espíritus y empieza la exposición.

Esta parte empieza con la chica convulsionando, la fotografía es muy oscura y la música de fondo es muy tenue, contrariamente a los efectos de sonido que están en abundancia y en un alto volumen. De repente, mientras la chica está en el armario aparece una mano que la agarra junto a un efecto sonoro agresivo y a gran volumen y da paso a un título que relaciona la película con el director de otras dos. Seguidamente, se muestra a la señora junto a una voz que dice, “hay alguien delante de ti”, pero no se ve nada. El siguiente plano simula algún aparato que pueda ver espectros y aparece una mujer tenebrosa, todo en silencio. Tras este plano, se vuelve a la señora en visión normal, mayormente oscuridad, y junto a un fuerte rugido monstruoso aparece un ente detrás de ella. A partir de aquí, el montaje acelera y se escucha una música con carácter tenebroso, hasta aparecer un título que vuelve a hacer referencia a los directores de otra película. Tras el título, aparecen unas escenas de un lugar tétrico parecido a una cárcel seguido de un plano de un hombre diciendo, “alguien tiene que ir a buscarlas” seguido de la chica diciendo que puede ayudar. Tras estos planos, aparecen otros títulos haciendo referencia junto a otros efectos de sonido a la vez que van apareciendo y con la música subiendo de nivel progresivamente.

Seguido de los títulos parece llegar la conclusión, los últimos segundos para convencer al espectador. En este momento el montaje empieza a acelerar progresivamente. Aparecen varios planos de lugares tenebrosos y en uno aparece uno de los hombres diciendo “ten cuidado”. Las imágenes empiezan a ofrecer sustos y efectos de sonidos además de los que se aplican al cambio de plano, aquí a una velocidad más rápida. Esto acaba en un plano en silencio con la chica tumbada y una voz en *off* diciendo “estas apariciones pueden ser aterradoras” a la vez que se ve como algo le introduce una llave en la garganta. Esta escena está apoyada con un efecto sonoro brusco y fuerte y muestra a la chica gritando hasta que el ente mete la llave en la garganta y la enmudece. Seguidamente, aparece junto a un sonido brusco y fuerte, el título de la película y el “próximamente”.

En este tráiler se vuelve a presentar la estructura que propone Neves (en Gil, 2010) y la argumentación vuelve a salir dispersada en diversas partes del tráiler. La referencia a los directores y las otras películas es la más clara.

De nuevo, aparecen las retóricas del tráiler que propone Kernan (2004). La del género está clara, ya que, el tráiler está basado mayormente en la oscuridad y los efectos especiales producen constantemente pequeños sustos o alteraciones. En cuanto a la retórica de las historias, la creación del ambiente hostil de la casa en diferencia al espacio exterior es un gran ejemplo de ello. Finalmente, la retórica del estrellato se reitera durante todo el tráiler haciendo referencia a otros cineastas que comparten este film y otros anteriores.

En cuanto a los títulos, como se ve en la Fig. 4.8, comparten los colores rojo, blanco y negro. Estos colores simbolizan los espíritus, la muerte, el mal, la sangre, etc.

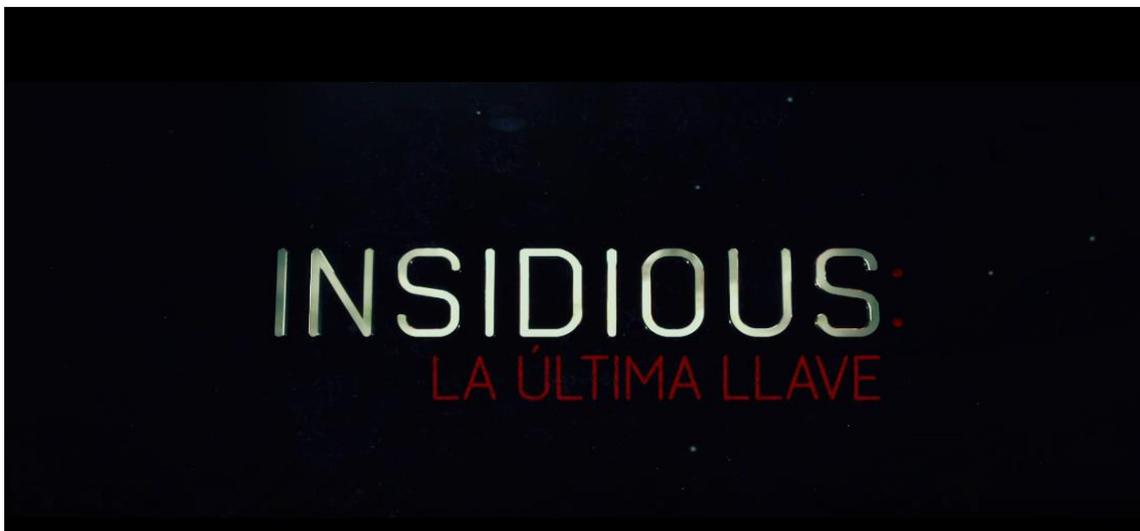


Figura 4.8 Títulos de *Insidious: The last Key* (Adam Robitel, 2018)

#### 4.1.4 Tráiler de *Nunca apagues la luz* (David F. Sandberg, 2016)

En este tráiler los colores están más saturados que en los anteriores, pero la atención de la imagen está focalizada en la iluminación. En este tráiler la iluminación forma parte de la historia; tiene un papel dentro de la película. La luz representa la tranquilidad y la seguridad en cambio la oscuridad, representa el peligro y la muerte. El trailer muestra contraluces e imágenes contrastadas entre luz y oscuridad, como se puede ver en la Fig. 4.9. Se puede decir que el elemento principal de este tráiler es la oscuridad y las sombras.



Figura 4.9 Ejemplo del contraluz en *Nunca apagues la luz* (David F. Sandberg, 2016)

El primer plano del tráiler es el título de la distribuidora, en un tono más oscuro de lo normal, junto a un pequeño efecto de terror, seguido por el de la distribuidora, este no modificado. A continuación, aparece una nave industrial y en el interior, un seguido de escenas todas en silencio. Una señora, aparece y apaga la luz y en ese momento, aparece un efecto de sonido de terror y una silueta en contraluz en la oscuridad. Tras encender y apagar la luz varias veces, la silueta aparece más cerca, como se puede ver en la Fig. 4.9, y se produce un efecto de sonido fuerte y brusco. Seguidamente, aparece un título haciendo referencia a un productor y empieza una locución en *off* de un niño a la vez que el plano. Otro título indica que el productor, es el director de otra película de terror.

Después del plano el niño sigue explicando que ve alguien en las sombras y la chica con la que habla le dice que también. Seguidamente, se ve a la chica en una habitación con una luz de neón que se enciende y se apaga, en el momento que la luz se apaga, se ve la silueta del principio del tráiler. Al volverse a apagar la luz, la sombra se lanza a la chica, pero desaparece al volver a encenderse el neón. En este momento, la luz se convierte en la salvadora y la oscuridad, en el peligro. Seguidamente, una voz en *off* de mujer, cuenta que están sufriendo el acoso de la sombra. Mientras lo explica, suceden un seguido de planos entrelazados por transición a negro. Cada vez que surge una transición se reproduce un efecto de sonido misterioso. A continuación, el niño va a la habitación de su madre preocupado, ella está sola y le pregunta si le han despertado, en plural. El niño se extraña y acaba la introducción del tráiler.

Tras el final de la introducción, la voz en *off* de la madre explica la historia sobre una amiga a la que le pasó algo horrible, las escenas que se muestran en ese momento apoyan la historia de la madre. En este fragmento, aparece música y efectos de sonido que apoyan algunos cambios de escena y efectos de imagen. Seguidamente, otra voz en *off* femenina indica que todo el mundo tiene miedo a la oscuridad y que “ella se alimenta de eso”, junto a unos planos de unos policías en una casa oscura. De repente, junto a un efecto de sonido contrastado y fuerte, uno de los policías es atrapado. A continuación, aparecen títulos entrelazados de planos con efectos de sonidos en las transiciones y gritos en las imágenes. Aquí llega la conclusión, con los títulos que dicen, “este año, harás bien en tener miedo a la oscuridad”. Tras este fragmento, el ritmo del montaje acelera progresivamente con transiciones que pasan a negro, en cada una de ellas se escucha un efecto de sonido de pase de diapositiva. A continuación, aparece una casa donde se apaga la luz y una voz diciendo, “no, tenemos que encontrar más luz”. Después del sonido, aparece la chica encendiendo un neón y adentrándose en un sótano, todo en silencio. En un momento inesperado, una mano sale y le coge el brazo junto a un fuerte grito y efecto de sonido. Finalmente, aparece el título del nombre de la película, con una voz diciendo, “no encendáis y luz”, seguido de próximamente y los títulos de los creadores.

La argumentación vuelve a aparecer intercalada entre secciones de la estructura del tráiler. Se puede en la referencia de que el productor y director de otras películas de éxito participa en esta. Además de los títulos que se refieren al espectador como el de, “este año, harás bien en tener miedo a la oscuridad” ya que está creando expectativa al espectador de que va a pasar unos momentos escalofriantes viendo la película.

La retórica de los géneros, el estrellato y las historias vuelve a aparecer en este tráiler, normalmente coinciden con la parte de la estructura que se refiere a la argumentación ya que la finalidad es crear interés, en el espectador, sobre la película. Al igual que en los otros tráileres, la retórica del género se ve claramente ya que, se usan la estética del terror y se hace referencia a sus sensaciones como el miedo. La retórica de las historias está muy marcada porque algunos motivos de la ambientación del tráiler forman parte de la trama activamente, la oscuridad y la luz. La retórica del estrellato se muestra en la referencia a la participación de los creadores de otras películas.

Los títulos, como se ven en la Fig. 4.10, muestran los colores que se han ido mostrando en los otros tráileres, el negro, el blanco y el rojo. En este caso, el rojo apenas muestra un poco de sangre. Lo original en este título es la inserción de un interruptor viejo y su tipo de fuente que simula una escritura a mano. El fondo simula una pared agrietada y manchada y el blanco tiene un tono envejecido. Lo que el conjunto provoca sensaciones de descuido, abandono, misterioso y tenebroso.

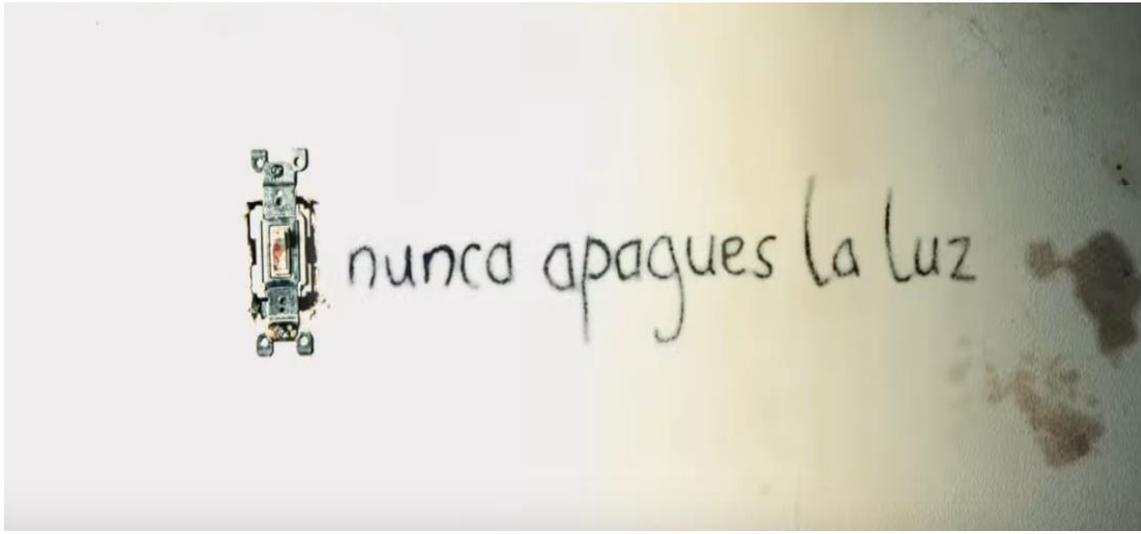


Figura 4.10 Muestra del título *Nunca apagues la luz* (David F. Sandberg, 2016)

#### **4.1.5 Conclusión del análisis de tráileres**

Después del análisis de los tráileres anteriores se pueden concluir varios factores presentes en ellos. En cuanto al argumento, todos tienen un antagonista que quiere hacer daño a los personajes, en estos casos son todos seres malignos imaginarios. Todos tienen en común la presencia de la muerte y el peligro de la vida. Referente al argumento, en el *recut* del proyecto, no se puede crear libremente, ya que se dependen de las imágenes ya realizadas.

El sonido, juega un papel esencial en este tipo de tráileres igual que el silencio, además de darle el carácter misterioso y terrorífico, está aporta el sentimiento de intriga, angustia, desesperación y en el clímax suelen dar un susto utilizando el contraste de silencio y sonido. Se le otorga un gran papel al silencio: intriga, tensión y ayuda al contraste sonoro para crear

los sustos. La música va muy relacionada con el montaje que lo acompaña en cuanto a nivel y ritmo y se usan muchos efectos en los cambios de escenas.

Estos tráileres siguen la estructura aportada por Neves (en Gil, 2010), con una introducción, una exposición, una argumentación y una conclusión. Aunque sigan los puntos de introducción, exposición, argumentación y conclusión, estos no tienen por qué aparecer en orden, en este caso se ha visto siempre alterada en el orden es la argumentación, donde se exponen los motivos y se intenta convencer al espectador. Se puede destacar de la introducción, su carácter tranquilo, informativo y descriptivo, aunque no siempre, y de la conclusión, la aceleración del montaje junto a la música y el contenido, hasta llegar a un clímax final y finalmente un silencio y susto.

En cuanto al color, son los colores poco saturados, con contrastes en los blancos y negros y la iluminación es oscura. La oscuridad parece ser el recurso más usado para engendrar terror ya que las escenas oscuras, abarcan la mayoría de él. Los títulos huyen de ser coloridos y usan poca gama de colores: rojos, negros, blancos y grises. Estos contienen elementos que recuerden a escenas de terror misterio, como se ha explicado en los análisis correspondientes.

En todos los tráileres analizados se encuentran las retóricas que propone Kernan (2004) en su estudio, muestran un seguido de patrones pertenecientes a un género, generan unas expectativas a partir de la historia y hacen referencia a directores y películas de éxito. Estas retóricas tienen el objetivo de ser una forma de atraer al público y suelen coincidir con la argumentación del tráiler.

## **4.2 Análisis de *recut trailers***

Este apartado tiene el objetivo de mostrar y entender cómo están modificados los elementos del lenguaje audiovisual y cómo afectan a la comprensión del género.

El análisis del *recut Titanic Horror Trailer* (MrJosephSlaughter, 2012) y *Disney's Frozen trailer* (Trailer Troll, 2014), tiene la finalidad de extraer ideas de cómo se ha usado el lenguaje audiovisual para cambiar la concepción del tráiler y que este haya modificado su género cinematográfico. Para ello, los trailer recut se comparan con imágenes de la película original y su tráiler.

A diferencia del análisis de tráileres, solo se analizan los elementos audiovisuales que aportan significado al cambio de género propuestos por Altman (2000): la narración, el montaje, los sonidos y la puesta en escena incluyendo la luz y el color.

#### **4.2.1 *Titanic recut horror trailer* (MrJosephSlaughter, 2012)**

El argumento del *recut trailer* deja claro que algo malo en el barco va a pasar y provocará una pesadilla. A diferencia del tráiler original, este se centra solo en las desgracias y pesadillas y no en el amor y la aventura.

El tráiler empieza mostrando los títulos de la *Paramount* junto a un sonido de terror similar al de una campana y un fondo musical misterioso. Se presenta el barco y aparecen los primeros títulos. “Se suponía que los sueños se harían realidad”, suena una voz en off mientras se muestran planos de personajes y del barco. Otro título advierte que “que esos sueños se volverán una pesadilla”. A partir de este momento, el *recut trailer* coge un ritmo de montaje más rápido, una puesta en escena más oscura usando además como recurso las escenas de noche y de hundimiento del barco. Surgen dos ráfagas muy rápidas de planos acompañados de unos efectos de sonido al cambio de imagen. Estos muestran escenas del hundimiento, disparos y gente corriendo. Finalmente, se muestra un plano general del barco hundiéndose junto a un efecto de sonido, al momento en el que se apagan las luces del barco el plano se cambia al título de la película.

El ritmo del montaje en el *recut trailer*, es primeramente más tranquilo y al final más agresivo con la ráfaga de planos rápidos típico del género de terror.

La melodía de fondo es misteriosa, se aportan sonidos de terror: campanas, efectos agresivos y gritos etc. Estos efectos de sonido, acompañan a la transición de imágenes, dándole al ritmo de montaje, un toque más dinámico y un carácter más terrorífico. Contrariamente en el original se usa una banda sonora romántica y el montaje tiene un carácter más tranquilo.

La fotografía es parecida a la original, a veces más oscura contrastada cuando el tráiler empieza a acelerar, tras los títulos que contienen “pesadilla”. Apoyando a la fotografía el color también aporta sentido, en los títulos, usando el rojo y en algunas imágenes de las ráfagas se usa el blanco y negro, como se ve en las Fig. 4.11 y Fig. 4.12. En el momento que ocurren todas las desgracias, se utilizan mayormente las escenas oscuras y nocturnas.



Figura 4.11 Fotograma trailer *Titanic* (3D)  
(James Cameron, 1993)



Figura 4.12 Fotograma de *Titanic recut horror trailer* (MrJosephSlaughter, 2012)

El movimiento de las imágenes también evoluciona durante el *recut trailer*, al principio son imágenes más tranquilas y al final apoyando el ritmo del montaje, tienen más movimiento y actividad. También se incluyen algunos efectos de imagen que aportan más dinamismo y velocidad. A diferencia del recut, el tráiler original mantiene un ritmo bastante uniforme, excepto el final que acelera suavemente describiendo imágenes emotivas que van acorde a la banda sonora.

Los títulos van acompañados de sonido característico del terror lo que refuerza la atribución del conjunto a este género, las letras son de una tipografía estándar y seria y el fondo es una niebla roja evocando maldad y sangre, como se ve en la comparación del título original y el elaborado en el recut, en la Fig. 4.13 y la Fig. 4.14.



Figura 4.13 Título de *Titanic* (en 3D)  
(James Cameron, 1993)



Figura 4.14 Título de *Titanic recut horror trailer* (MrJosephSlaughter, 2012)

En el título del *recut trailer*, se mantiene la fuente, pero donde ocurre la diferencia es en el fondo de niebla roja, evocando maldad y muerte, y el color y textura del texto. En el original, se puede ver el uso del plateado y el dorado dándole un toque que simboliza el valor de esos

materiales, riqueza, nobleza, importancia, de gran magnitud etc. El brillo hace que coja relieve y textura. Otra diferencia de los títulos es el mensaje que aportan. Por ejemplo, en el original, uno dice “enamórate”, está haciendo referencia a un sentimiento perteneciente a un género de drama o amor, en cambio en el *recut*, habla de pesadillas.

#### **4.2.2 *Disney’s Frozen trailer (Trailer Troll, 2014)***

La historia que cuenta el tráiler es poco precisa, se puede interpretar que dos personas van a buscar a alguien perdido en las montañas, y que esa persona utiliza la magia. Mediante la manipulación del orden de las escenas, parece que “Elsa”, la supuesta bruja o maga negra, haya matado a los padres. También parece que pierda el control de sus poderes y haga daño a la gente.

El *recut trailer* empieza con el logo de *Disney*, ya marcando la diferencia por estar modificado en el color e iluminación. Tras el logo, con la voz en *off* que luego se relaciona a un personaje, se explica que alguien se ha ido a las montañas, quizás para estar en soledad, esto acompañado de una melodía misteriosa. Tras unos planos en las montañas, una chica llega a un castillo abandonado y se produce un efecto sonoro inquietante. Se cambia de plano y se muestra un castillo de noche, y un padre y una madre pidiendo ayuda por su hija. Seguidamente, se muestra una niña diciendo a alguien si quiere construir un muñeco de hielo, tras esto, se muestra con un efecto sonoro fuerte, un pie pisando y congelando el suelo. Una voz en *off* suena diciendo que se recomienda que la magia sea segura, junto a una escena que se muestran libros y finalmente uno de magia con un espectro, al mostrarlo, se produce un efecto fuerte de sonido. A continuación, se muestra una imagen en casi todo en blanco y negro de alguien, tapando el cuadro de los padres, como se puede ver en la Fig. 4.16, se da a entrever la muerte de ellos y el blanco y negro puede simbolizar el luto.

A partir de este punto, el montaje va acelerando, los planos contienen escenas de acción y oscuridad. Junto a este paso de escenas, se escucha reiteradamente una voz en *off* terrorífica que simula a la niña con carácter fantasmagórico. Finalmente, el sonido crece hasta el último plano donde “Elsa” envía un ataque de hielo a la chica del principio del tráiler y se muestran los títulos. Al aparecer el título el sonido que había disminuye y se escucha otro más tenue.

El mayor cambio además del sonido en el *recut trailer* es la fotografía. Todo el tráiler usa una iluminación baja y un color tan poco saturado que muchos planos parecen que estén en blanco y negro, como se puede ver en la comparación de la Fig. 15 y la Fig. 16.



Figura 4.15 Fotograma Original de *Frozen* (Jennifer Lee y Chris Buck, 2013)



Figura 4.16 Ejemplo iluminación de *Disney's Frozen trailer* (Trailer Troll, 2014)

La puesta en escena está muy bien escogida porque aprovecha momentos de la película que, mediante esa manipulación del color y el sonido, suman en sentido. Un ejemplo es cuando la niña dice, “¿quieres construir un muñeco de nieve?”, le pone un eco y junto al contexto de las imágenes parece que no se tenga otra opción, una amenaza. Los efectos de sonido y música son terroríficos con una banda sonora misteriosa, al contrario que el original donde todo evoca alegría, diversión y felicidad.

El título que se refiere al nombre de la película cambia en la saturación y el tono de color y tiene una capa helada de fondo. Se le ha dado menos saturación y un color más cálido, apareciendo tonos rojos, como se puede ver en la comparación de las Fig. 4.17 y Fig. 4.18, que simbolizan el mal y el infierno.



Figura 4.17 Fotograma Original del título de *Frozen* (Jennifer Lee y Chris Buck, 2013)



Figura 4.18 Modificación del título en el recut de *Disney's Frozen trailer* (Trailer Troll, 2014)

### **4.2.3 Conclusión del análisis de *recut trailers***

Este apartado muestra las técnicas y conceptos estéticos concluidos del análisis anterior. La finalidad de este apartado es aportar estas ideas para posteriormente definir la propuesta estética del *recut trailer* de este proyecto.

Como se ha mencionado anteriormente concluyen los elementos que Altman (2000) atribuye a la comprensión de los géneros cinematográficos.

En cuanto a la puesta en escena, se intentan mostrar aquellas imágenes que tienen personajes, o acciones que pueden aportar algo relacionado con el terror. Por ejemplo, en el *Disney's Frozen trailer* (Trailer Troll, 2014), se muestra ataques con el hielo, el luto a los padres, etc.

Además de los personajes, los espacios que se suelen ver en los planos, son espacios oscuros, nocturnos, castillos, lugares desérticos, el barco hundiéndose, etc. En resumen, se buscan espacios que puedan encajar dentro del género de terror.

La iluminación general del recut suele ser oscura, con colores poco saturados. Los colores más utilizados son el negro, el rojo, el blanco y los grises.

El montaje, suele ser más descriptivo en la introducción del tráiler, contando la historia y rápido en la conclusión. La conclusión suele estar compuesta por un resumen de planos de acción y terror que progresivamente se van mostrando en un ritmo acelerado hasta llegar al título de la película.

En cuanto al sonido, la banda sonora es de carácter misterioso y provoca tensión. Los efectos de sonido suelen jugar con el contraste del silencio y el volumen alto, produciendo sustos y son muy usados en las transiciones de plano. El silencio tiene un papel importante que provoca tensión y suele introducir un suceso inminente.

Los movimientos en los planos suelen reforzar las imágenes que pretenden dar ritmo al montaje, creando así un ritmo de montaje acorde con el sonido y el pase de planos.

## 5. Metodología

### 5.1 Procedimiento de la investigación

Como se menciona anteriormente, el proyecto crea un *recut trailer* de terror que cambia el género cinematográfico de la película original. El objetivo de este cambio es experimentar con los recursos audiovisuales del género cinematográfico y conocer el resultado que aportan.

Para ello, primeramente, se define el género cinematográfico y cómo se identifica. Según Altman (2000) es por la cultura, la relación por lo sentimientos humanos y por el uso repetido de patrones del lenguaje audiovisual. Una vez entendido que es un género, se definen los componentes audiovisuales que influyen en el reconocimiento de un género cinematográfico, concretamente el de terror, y se identifican sus posibles aportaciones de significado. Esto tiene el fin de establecer unos parámetros y estéticas que definan el género de terror. Ya definidos los conceptos audiovisuales y sus aportaciones, los géneros y como se componen, se define la forma del *recut trailer*.

Para definir el *recut trailer*, se explica en qué consisten y cómo se utilizan. Estos *recuts*, son tráileres con imágenes ya existentes, por eso, para su creación, se da investiga la estructura, carácter y evolución del trailer.

Para definir la propuesta estética del *recut trailer*, junto a los conceptos investigados en el marco teórico, se analizan los factores implicados en la comprensión de los géneros, según Altman (2000), siguiendo la clasificación que propone Sánchez (2002): los códigos visuales, los sonoros, los sintácticos, el movimiento, la narración y la puesta en escena.

Las sumas de todos estos conceptos, definen la estructura, el carácter y la propuesta estética del trailer recut y demuestran las teorías e hipótesis expuestas en el marco teórico.

### 5.2 Procedimiento para la creación

Para la creación del *recut trailer* se utilizan los conocimientos recogidos en la investigación. Estos conocimientos incluyen: el conocimiento del tráiler, su estructura y características, el

conocimiento de los géneros y cómo se definen y el conocimiento del lenguaje audiovisual y el significado que aportan a la comprensión de los géneros.

La metodología en este punto se diferencia de un proyecto audiovisual estándar donde sus partes son la preproducción, la producción y la postproducción. En este trabajo se inicia el proceso a partir de la película, que condiciona todo el proyecto. Hay que partir de la puesta en escena que ofrece la película y ser conscientes de las limitaciones que estas ofrecen.

El primer paso es el visionado de la película y extracción de escenas, seguidamente se ordenan las escenas más capacitadas para crear un posible argumento de terror. Como se comenta anteriormente, al acabar la introducción del trailer, empiezan a surgir claramente los motivos que lo transforman en un tráiler de terror. Esta parte, al no disponer de un compositor musical, se ha subordinado toda la imagen y ritmo del proyecto a una pieza de música adecuada a la estructura definida en el análisis de tráileres. Por lo tanto, se ha empezado a crear esa parte del montaje a partir de una pieza principal de audio que marca los clímax del tráiler. Con las escenas clasificadas se crea un orden que explique una historia. Después de la creación de la historia se añaden escenas modificadas para generar más contenido y efectos de terror que complementan las que ya existían. Finalmente, los efectos de sonido y la corrección de color adecuada ayudan a darle la estética audiovisual concreta deseada.

### **5.3 Propuesta estética**

La propuesta estética viene determinada por los patrones comunes propios del género de terror extraídos del análisis de referentes y los conceptos del marco teórico. Estos patrones pertenecen al lenguaje audiovisual como afirman Altman (2000) y Sánchez (2002).

La estructura del *recut trailer* usada es la que propone Neves (en Gil, 2010) alterando el orden en la argumentación.

Para la comprensión del color se han seguido las teorías que propone Heller (2004). Todos estos conceptos son los que se han tenido en cuenta en la propuesta estética además del análisis propio de los tráileres y *recuts*, demostrando los conceptos expuestos en el marco teórico.

Siguiendo las conclusiones de análisis de tráileres y *recuts* relacionado con los conceptos mencionados anteriormente se define la siguiente propuesta estética:

La puesta en escena, aunque ya venga dada por el film original, debe ser compatible con la concepción del cine de terror. Los personajes que aparecen, los lugares oscuros, los paisajes de noche, etc. La iluminación suele ser oscura, con muchas sombras y contrastada entre luz y oscuridad. El color suele ser poco saturado, abusando del negro, el rojo, el blanco y el gris que suelen evocar: el negro, la muerte, la oscuridad y el misterio; el rojo, la brutalidad, la sangre y el Mal; el blanco, recuerda a los espíritus y sirve para contrastar al negro; el gris, hace referencia al olvido. Estos colores mezclados también muestran sensaciones relacionadas con el terror. En cuanto a los títulos, como se puede ver en las Fig. 5.1 y Fig. 5.2, sus colores coinciden con los propuestos.

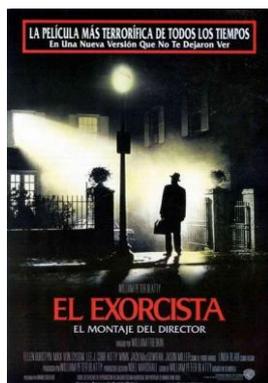


Figura 5.1 Ejemplo de portada de *El exorcista* (William Friedkin, 1975)



Figura 5.2 Ejemplo de portada de *Insidious*.(James Wan, 2010)

El montaje en el tráiler es de carácter rápido, aunque en la introducción el ritmo suele ser más lento con imágenes más descriptivas. Conforme el tráiler va llegando a su final, el montaje acelera, apoyado por efectos de sonidos en las transiciones etc.

El sonido es de carácter terrorífico y misterioso y juega con el contraste del silencio y el alto volumen. Al final de los tráileres suele haber una progresión de intensidad y velocidad junto al ritmo del montaje. Se crean sustos, combinado con las imágenes.

Los movimientos que surgen, en este proyecto, vienen dados por la película original, pero las persecuciones, los planos con movimiento rápido ayudan a crear una sensación de tensión, en momentos clave del montaje de terror, como el clímax final.

En la narración se esperan temas que traten la muerte, el crimen, el miedo y los argumentos con personajes malignos, antagonistas, brujas, demonios, etc. El objetivo de la narración en los tráileres de terror es crear expectativa de miedo al público. Por otro lado, la narración de los tráileres también se basa en crear la necesidad de ver la película al público, para ello se usan las retóricas que propone Kernan (2004), la del estrellato, la del género y la de las historias.

El objetivo general de todos estos recursos es sumar para crear las sensaciones típicas del género de terror de acuerdo con Sánchez (2002): intriga, miedo, aceleración del pulso, inquietud, etc. En resumen, la estética del *recut* se basa en intentar crear algunos de estas sensaciones, utilizando los recursos expuestos anteriormente.

## 6. Desarrollo

### 6.1 El Marco teórico

La propuesta de hacer un *recut trailer* que cambie el género cinematográfico de una película lleva a la pregunta de ¿qué son los géneros cinematográficos? ¿cómo se identifican? ¿cómo se puede cambiar el género?, a partir de ahí se propone el apartado de los géneros que contesta todas estas preguntas.

Tras descubrir que los géneros se entienden a través de la cultura, los sentimientos y el lenguaje audiovisual, se añade otro apartado que define los conceptos que Altman (2000) propone como los factores que intervienen en la comprensión de los géneros cinematográficos.

Una vez conocida la teoría de los géneros, los patrones que intervienen en su comprensión y sus posibles significados, se busca dar la forma de tráiler al *recut*. Para ello, el apartado sobre los tráileres, define qué son, cómo están compuestos y muestra su evolución a lo largo del tiempo para entender como son hoy en día. También se muestran las nociones de los *recut trailer* en concreto.

Finalmente, con todos estos conceptos, se efectúan análisis audiovisuales en diferentes tráileres y *recuts* para comprender su estética y cómo el lenguaje audiovisual está empleado en cada caso. Posteriormente, estas conclusiones estéticas son las que se aplican en el *recut trailer* del proyecto.

### 6.2 La elaboración del *recut trailer*

#### 6.2.1 Selección de la película

El problema principal al escoger la película ha sido que las imágenes pudieran formar un argumento para una película de terror.

Por eso, *Solo en Casa 2* (Chris Columbus, 1992), ha sido escogida para el proyecto porque da la libertad de crear una trama de terror en el *recut*. Esto es debido a que hay escenas con la puesta en escena que puede encajar en la película. Estas pretenden durante un momento

determinado de la película, crear un ambiente hostil de la ciudad. La idea es que esas escenas colaboren a generar un ambiente de terror al montaje, con la ayuda de la iluminación y el sonido.

### **6.2.2 Selección de imágenes y creación del argumento**

Tras ver la película, y haber anotado los tiempos de cada escena, se ha importado al programa *Adobe Premiere Pro*. Las escenas anotadas primeramente han sido aquellas en las que aparecían: lugares oscuros, personajes desagradables, persecuciones, desmayos, escenas donde apareciese el niño, y posibles escenas para explicar una introducción, el niño, la familia, el aeropuerto y los aviones.

Una vez importada la película, se han buscado las escenas marcadas y se han creado sub-clips para tenerlos guardados en la biblioteca multimedia y agregarlos posteriormente a la línea de tiempo.

Una vez recopilado los clips, se ha creado la narrativa del tráiler, en este caso el argumento trata de un niño que no está de acuerdo en irse con su familia a pasar las vacaciones a Florida y coge como destino Nueva York sin que sus padres se den cuenta. Los padres, llegando a Miami, se dan cuenta que su hijo pequeño no ha subido al avión y lo reportan. El niño empieza su ruta turística en Nueva York, pero al llegar la media noche la ciudad esconde unos secretos malvados que le harán pasar una pesadilla.

### **6.2.3 El montaje**

Primeramente, se elaboró un montaje con una estructura pensada a partir de las conclusiones extraídas del análisis de tráileres. Esta estructura se compone por una introducción tranquila que muestra el problema, seguidamente, una exposición donde se produce la acción contrastado de la primera con un toque más terrorífico, seguido de la conclusión con una aceleración de ritmo y subida del nivel del sonido. La argumentación aparece en los títulos.

A partir de esa estructura y el ritmo creado, se ha acompañado con música y efectos de sonido. El inconveniente fue que el audio, al estar ya creado, no concordaba del todo bien con las imágenes. En consecuencia, la opción escogida para el proyecto ha sido buscar un audio con un ritmo y estructura comentada anteriormente y a partir de ahí, crear la relación de imágenes y el montaje en sí.

En la estructura del montaje se presentan las secciones que propone Neves (en Gil, 2010). La introducción, los personajes y desvela el conflicto: El niño coge otro avión y se pierde en una ciudad. En esta parte el audio es calmado y misterioso, sin altibajos. El montaje lento y explicativo, seguidamente, a partir del título de la distribuidora, se usan todas las técnicas para transformar la historia en una de terror.

En esta parte se describe mejor el conflicto: el niño perdido en la ciudad y por la noche esa ciudad se vuelve una pesadilla. En esta parte, la estética del tráiler contiene los recursos para hacer de las imágenes, una historia de terror. Ritmo más acelerado, efectos de sonido misteriosos y agresivos, fondo musical intrigante y misterioso, etc. La puesta en escena de esas imágenes es más oscura, con personajes y objetos que infunden terror, etc.

La parte final muestra la aceleración del montaje y efectos contrastados de sonido y finalmente una calma que es perturbada por un personaje que ataca al niño y le hace gritar. Mediante la sucesión de planos, se muestran unos títulos que dicen “no puedes escapar” crear expectativas de terror al público. Finalmente, se muestra el nombre de la película y el “próximamente”.

Entre estas tres partes de la estructura mencionadas, en los títulos, se va mostrando la parte de la argumentación.

#### **6.2.4 Los títulos**

Los títulos están elaborados con *Photoshop* y *After Effects*. Se ha buscado una tipología de fuente, en una página web que las ofrece gratuitas. La tipología escogida al principio, se llama *You Murderer BB*. Por temas de comprensión lectora y ritmo del montaje, se prescinde de ella y se aplica otra fuente más estándar a los títulos largos. En los otros títulos, incluidos el nombre de la película se incluye una fuente más elaborada pero mejor legible que la anterior, como se ve en la Fig. 6.1.

Para elaborar la textura, en *Photoshop* se importa una imagen de sangre y mediante la herramienta de texto máscara, se extrae el título con la textura incluida, como se puede ver en la Fig. 6.2. Finalmente se ha pegado en una capa con fondo transparente y se ha exportado en PNG.

# SOLO EN CASA 2

Figura 6.1 Muestra de fuente y textura del título del recut trailer

Una vez creado el título se ha importado a *After Effects* y se ha animado. Se ha optado por un efecto sencillo en el que el texto va apareciendo, como si se manchara de sangre, con el efecto de bordes rigurosos. Además, en algún título se ha licuado el texto para que diera el efecto de que la sangre se derrama.



Figura 6.2 Textura usada en los títulos

Depende el momento del tráiler se ha optado por poner una velocidad, fondo y sonido distinto. En título el que hace referencia a un film anterior, se ha dejado un fondo de luna para introducir la noche y el texto aparece gradualmente. El “no puedes escapar”, aparece por palabras separadas intercalado con imágenes y rápido para darle un efecto más impactante, la animación que tiene simula la sangre cayendo, gracias al efecto de licuado. Finalmente, el título final con el nombre de la película aparece con los efectos comentados anteriormente, en un fondo que parece una pared vieja, sucia y muy oscura, simulando un muro antiguo, como se ve en la Fig. 6.3. El título aparece junto a un efecto sonoro a alto volumen y agresivo. Seguidamente aparece de golpe un “próximamente” con la cara del niño gritando de fondo, en blanco y negro y a baja opacidad.

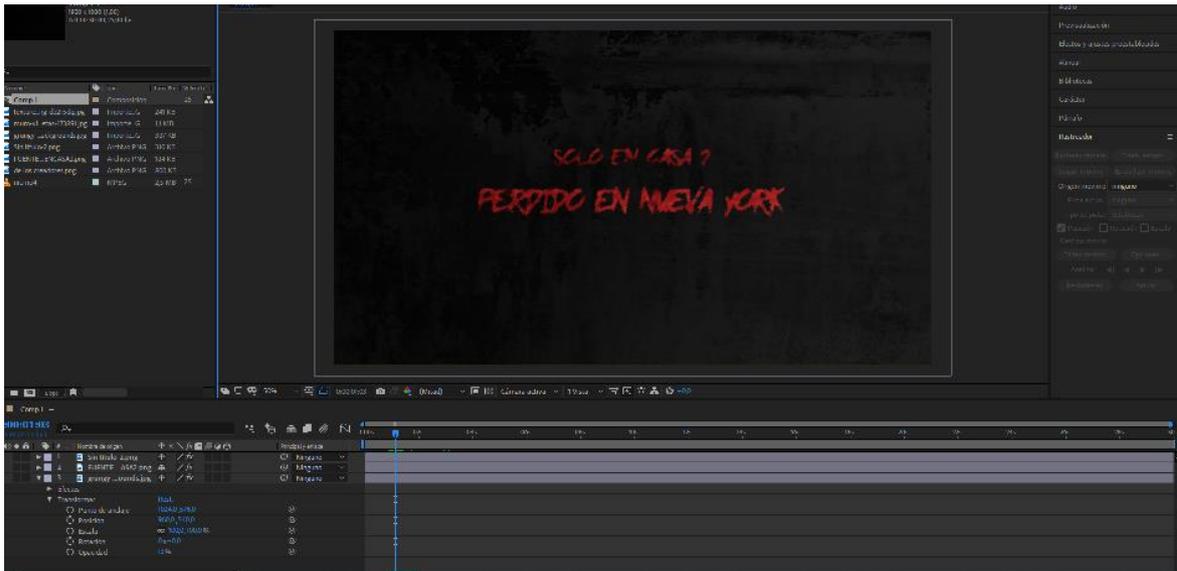


Figura 6.3 Creación título en *After Effects*

### 6.2.5 La corrección de color y los efectos especiales

La corrección de color se ha usado para generar espacios más oscuros y contrastados. Generalmente se ha bajado el brillo y saturación y subido el contraste para acentuar sombras y crear un ambiente más misterioso. En algún caso se ha modificado el tono y la luminancia para deformar la imagen y parezca algo totalmente diferente. Algunos de estas modificaciones en el color y la luz han creado efectos especiales. Seguidamente, se exponen algunos ejemplos de la manipulación de las imágenes aplicadas en el *recut trailer*.

Tal y como se ve en la Fig. 6.5, es el resultado de sustituir colores a negro, aumentar el contraste y la saturación del plano y reducir el brillo y la luminosidad. En este plano, que pasa muy rápidamente en el tráiler, se crea un monstruo a partir de un Papá Noel, un personaje navideño como se ven en la Fig. 6.4. Este es un ejemplo de como la oscuridad y las sombras cambian totalmente la percepción del personaje y la sensación que puede producir.



Figura 6.4 Fotograma original de Papá Noel de *Solo en casa 2* (Chris Columbus, 1992)

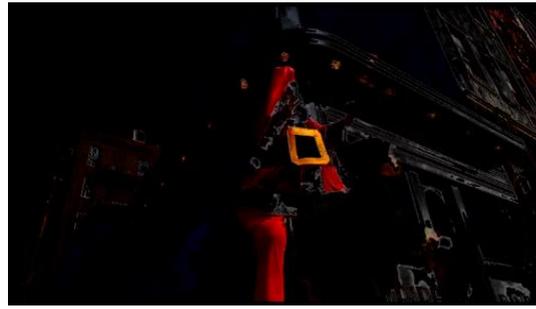


Figura 6.5 Fotograma Papá Noel modificado para el *recut trailer*

Este es otro plano que, mediante la reducción del brillo, la subida de contraste y la sustitución del color del fondo a negro, se pasa de un plano de un muñeco de un payaso, a otro más sugerente donde el este puede infundir terror, como se puede ver en la Fig. 6.6 en relación con la Fig. 6.7.



Figura 6.6 Fotograma original de un payaso de *Solo en casa 2* (Chris Columbus, 1992)



Figura 6.7 Fotograma del payaso modificado para el *recut trailer*

La manipulación del siguiente plano, como se puede ver en la Fig.6.8, relacionada con la Fig. 6.9, transforma una mujer que se desmaya, en un ser fantasmagórico que aparece en la escena y grita inesperadamente. Este plano suma el significado del movimiento, el color, la luz y el sonido. En cuando a la iluminación y el color, se sustituyen varios colores presentes en el plano, por el negro y se disminuye la luminancia, el brillo y el contraste. También se modifica el tono a frío azulado. Con esto se consigue que la madre parezca un fantasma. Además, la inversión de la velocidad del clip consigue que la mujer en vez de caer, se levante

en pantalla. Por último, se añade un efecto de sonido de una mujer que grita. La suma de todos estos recursos cambia por completo el significado del plano.



Figura 6.8 Fotograma original de mujer desmayándose de *Solo en casa 2* (Chris Columbus, 1992)



Figura 6.9 Fotograma de la mujer desmayándose, modificado para el *recut trailer*

En este se baja el brillo, se sube el contraste y se enfría el tono, provocando así, la ocultación del rostro mediante las sombras, como se puede ver en la Fig. 8, relacionada con la Fig. 6.9. Esto consigue transformar una escena, que originalmente es de comedia, a un posible ser maligno que se mueve extrañamente. Para enfatizar esto, se le atribuye un efecto de sonido.



Figura 6.10 Fotograma original de un hombre electrocutado de *Solo en casa 2* (Chris Columbus, 1992)



Figura 6.11 Fotograma de un hombre electrocutado, modificado para el *recut trailer*

En este caso, además de la luz, se le aplican modificaciones a la forma de la imagen. Esta está oscurecida mediante la subida de contraste y la bajada de brillo. La zona de los ojos también se ha oscurecido para ocultarlos. Por último, el personaje tiene una deformación en la boca, producida con la herramienta de licuar, así reforzando la posibilidad de ser un ser maligno, como se puede ver en la Fig. 6.12 relacionada con la Fig. 6.13



Figura 6.12 Fotograma original de una mujer de *Solo en casa 2* (Chris Columbus, 1992)



Figura 6.13 Fotograma de una mujer modificado para el *trailer recut*

### 6.2.6 El sonido

El sonido se ha obtenido de bancos de sonidos de internet. Como se ha comentado antes, hay cuatro partes en el tráiler de las cuales una es la introducción y las otras son bastante diferentes.

La primera parte, la introducción, el sonido es misterioso pero suave, más que usar los recursos para infundir terror, se presenta el conflicto: hay sonidos de recursos, diálogos, pero no efectos agresivos ni sustos. Para dar más información de la historia y mantener un ritmo y un tiempo de tráiler adecuado se introducen los diálogos, acortando las escenas y poniendo otras que aporten más información. Por ejemplo, el diálogo se muestra en voz en *off*, además de con el personaje, mientras surgen otras escenas explicativas.

En la exposición del conflicto y el final, empiezan otras pistas más misteriosas que va progresando en nivel de volumen y velocidad progresivamente, junto a los efectos de sonido. Además, se añaden efectos de sonido para momentos clave del tráiler: cuando aparecen las personas de terror, las imágenes sucesivas, las transiciones, los títulos, etc. En muchos de estos se usa los efectos agresivos y de alto nivel típicos, como se expresa en el análisis de trailer. Tras la escena donde salen dos personas sangrientas atrapando al niño hay un momento de relajación y luego vuelve a progresar hasta el final con un grito y un efecto de sonido fuerte. Finalmente, con otro sonido de alto nivel aparece el título. Al “próximamente” también le acompaña otro efecto de sonido brusco.

### 6.2.7 Explicación del *recut trailer* del proyecto

El tráiler se compone por las 4 partes que menciona Gil referenciando a Neves en su artículo: la introducción, exposición, argumentación y la conclusión. Además, se han añadido las retóricas que indica Kernan en su libro: la de los géneros, la de las estrellas y la de las historias, siendo la de los géneros la más destacada.

La introducción abarca desde el principio hasta el segundo 50. Ahí se explica la historia y se expone el conflicto, el montaje es más lento y descriptivo. Se aprovecha la voz en *off* no simultánea para narrar la historia a la vez que se presentan hechos con las imágenes. La fotografía es poco saturada sin cambios en el brillo y el contraste. En cuanto al sonido, la música es misteriosa en nivel bajo y no se presentan efectos de sonidos agresivos ni contrastados. Esta parte narra como un niño coge otro avión, distinto al de su familia, y acaba en la ciudad de Nueva York solo. El montaje muestra varios planos de su visita a la ciudad y hasta que se hace de noche, ahí se desarrolla el conflicto, en la exposición.

A partir del segundo 50, la estética del tráiler cambia y se empieza a usar una atmosfera de terror. El primer cambio que se ve es el título de la *20th Century Fox* aparecer en otro color diferente al original, en rojo, como se ve en la Fig. 6.14, junto a un efecto de sonido incómodo y contrastado con la tranquilidad anterior.



Figura 6.14 Título modificado a rojo en el *recut trailer* de terror de *Solo en Casa 2*

Seguidamente en un fondo para introducir la noche, se presenta la retórica del estrellato de Kernan, con un título que relaciona esta película con un éxito anterior, (en este caso el título es inventado). La intención de atraer al público, mediante un éxito pasado, hace que este título forme parte de la argumentación del tráiler ya que expone argumentos para ir a ver el film. Seguidamente salen unas escenas de la ciudad de noche y unos relojes marcando las doce de la noche. Para reforzar la idea un título pone a medianoche, seguidamente se apagan las luces de la ciudad, y otro título que sugiere que la ciudad no es segura. A continuación, el niño camina solo por la ciudad de noche y empieza a sufrir un seguido de acontecimientos terroríficos. La música empieza a tener más intensidad y ritmo, surgen los efectos de sonido, para dar carácter maléfico a personajes y para contrastar el sonido del montaje junto a las transiciones. Seguidamente, empiezan a surgir escenas rápidas con efectos de sonido fuertes y se vuelve a calmar el montaje mediante otras escenas de terror. Estas escenas son con una iluminación oscura, personajes terroríficos y la música es tenebrosa. Tras los pequeños segundos de calma, se introduce la conclusión, vuelve a acelerar el montaje y se introducen unos títulos intercalados, junto a unos efectos de sonido bruscos que dicen: “No puedes escapar”, usándolos para atraer al público creando la expectativa de peligro y miedo. Seguidamente, se presenta otra ráfaga de planos similar a la anterior y frena en una escena donde unos hombres atrapan al niño. Tras esto la imagen pasa a negro junto a un efecto de sonido brusco. Seguidamente se ve el niño corriendo, unas palomas van hasta el niño, y él grita. Seguido de un cambio brusco de imagen y sonido al título de la película y la información de que estará disponible próximamente.

La estética que se produce a partir de los títulos en rojo de la *Twentieth Century Fox*, está compuesta por una fotografía más oscura, contrastada y el color poco saturado. El sonido se presenta con una melodía misteriosa de fondo que se suma a otras para darle intensidad en ciertas partes del montaje. Los efectos de sonido son contrastados, agresivos y misteriosos. La puesta en escena se presentan personajes que dan miedo, se les oculta el rostro, se les añaden efectos de sonido para cambiar su significado y la localización sucede en la ciudad oscura que es peligrosa por la noche.

Con el uso de los recursos audiovisuales se demuestra con este *recut trailer* como de una película de comedia se puede manipular todo para que parezca de terror.

### **6.2.8 Encuesta de confirmación**

Este apartado muestra una encuesta elaborada a 15 personas. Aunque no tiene un gran alcance, a nivel personal, sirve para comprobar el éxito del experimento del recut mediante la interpretación de gente ajena al proyecto. La opinión externa ha influido en algunos cambios que se indican posteriormente.

Se ha elaborado una encuesta con las siguientes preguntas:

- Tras visionar el tráiler, ¿en qué género cinematográfico lo clasificarías?
- ¿Crees que está bien conseguido el cambio de comedia a terror?
- ¿Alguna mejora para qué se entienda mejor el tráiler?

En la primera pregunta planteada el 100% de la gente ha indicado que era un género de terror o película de miedo. Todos han coincidido en qué se entiende el género.

Todos han respondido afirmativamente a la película, han hecho referencia a la música de terror, las escenas terroríficas, la iluminación y el gran cambio del título del nombre de la película al original.

En la tercera pregunta, la mayoría de gente detecta que los títulos no se leían correctamente y han propuesto cambiar la fuente, por eso, como se explica anteriormente, se ha escogido una fuente más sencilla en los textos largos y otra mejor legible para el título de la película.



## 7. Análisis de la viabilidad

### 7.1 Presupuesto y recursos

El proyecto no necesita gastos monetarios, pero requiere un material mínimo para ser realizado. Seguidamente se expone el material utilizado y el precio que supondría si no se dispusiera de ello.

Material	Precio	Precio real
Ordenador + pantalla	1000€	0€
Periféricos	120€	0€
<i>Adobe Premiere</i>	60€ al año	0€
<i>Adobe Photoshop</i>	60€ al año	0€
<i>Adobe After Effects</i>	60€ al año	0€
Total	1300	0€

Tabla 7.1 Presupuesto de material

El material utilizado en este proyecto es: un ordenador con pantalla, un teclado, un ratón y los altavoces. Además, se han utilizado programas de edición de *Adobe*. Otros gastos que podrían reflejarse en el caso de no disponer de ello sería, el servicio de conexión a internet, la electricidad y la mano de obra. Al ser un proyecto personal académico, la mano de obra no se remunera.

## 7.2 Planificación inicial

Mes	Enero		Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
Semana	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Memoria																						
Recut																						
Búsqueda film																						
Propuesta de historia																						
Recopilación																						
Modificaciones																						
Entrega																						
Presentación																						
Teoría																						
Desarrollo																						

Tabla 7.2 Planificación inicial

La planificación inicial, se ha planteado en el anteproyecto y en las primeras semanas del proyecto, no ha sido posible seguirla a causa de motivos laborales que han impedido dedicar las horas necesarias al proyecto, por eso, se ha optado por la extensión de la entrega en septiembre.

## 7.3 Planificación final

Mes	Enero		Feb		Mar		Abril		Mayo		Junio		Julio		Agosto				Septiembre				Octubre	
Semanas	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	2	3	4	1	2	3	4	3	4
Memoria																								
Recut																								
Búsqueda film																								
Historia																								
Recopilación																								
Modificaciones																								
Entrega																								
Presentación																								
Teoría																								

Tabla 7.3 Planificación final

El periodo de trabajo se divide entre enero y principios septiembre, siendo el último mes, mayormente, para aplicar correcciones y mejoras en el *recut* y la memoria. El proyecto se divide en dos bloques la memoria teórica y el tráiler práctico.

La memoria es la parte del proyecto que más tiempo implica, contiene una parte de investigación y otra de explicación del proyecto. La primera fase del proyecto es la

investigación y recolectar toda esa información para utilizarla en las siguientes partes. Una vez hecho el tráiler, se elabora la parte del desarrollo del proyecto, por eso la memoria ocupa todo el tiempo disponible en la tabla, además de todas las correcciones y mejoras que se añaden antes de la entrega.

El desarrollo del *recut trailer* ha empezado tras el análisis de referentes que ha aportado ideas para elaborarlo. Para ello, primeramente, se busca una película que tenga material para poder crear un tráiler de otra temática. Esto es a causa de que un factor importante es el argumento y la puesta en escena de las imágenes, deben poder montar una historia apta para un film de terror. Esta parte lleva bastante tiempo porque resulta difícil encontrar películas de otro género con imágenes adecuadas que puedan encajar en un tráiler de terror. Una vez encontrada esa película, se extrae el tiempo de cada escena apta y se crea una posible historia. Una vez obtenidas las imágenes se buscan tipografías de terror, texturas para los títulos, música de fondo y los efectos de sonido. Finalmente, el último mes se destina para las modificaciones, correcciones y ampliaciones oportunas.

El *recut* se empieza a producir a partir de junio, utilizando los conceptos teóricos y las conclusiones de los análisis. La mayoría de la recopilación del material necesario como la película y los sonidos han sido conseguidos al principio del tráiler, pero durante el tiempo, se han ido recopilando y aplicando otros, según se adecuasen mejor.

La parte de teoría se refiere a la recopilación de referentes y conceptos que se han ido añadiendo para aportar y apoyar conceptos.

## 7.4 Aspectos legales

El proyecto se ampara bajo la licencia de *Creative Commons* de carácter no comercial y con libertad de compartir en la misma condición de licencia, ya que nos permite mayor flexibilidad y no es para un fin comercial, sino, para uno educativo. El producto puede ser editado, copiado, distribuido o desarrollado dentro de los límites de la ley de propiedad intelectual y reconociendo al autor del original.

El proyecto no puede tener carácter comercial ya que estará compuesto por obras de terceros y eso podría entrar en un conflicto legal.

### **7.4.1 Legalidad en el uso de material no propio**

Según la Sección 107 de la *Copyright Act*, el uso de material de terceros es legal si pertenece a una razón amparada por el *Uso justo*. Según la *Copyright Act* “el uso leal de una obra protegida por derechos de autor, incluido dicho uso por reproducción en copias o grabaciones fonográficas o por cualquier otro medio especificado en esa sección, para fines tales como crítica, comentario, informe de noticias, enseñanza (incluido copias múltiples para uso en el aula), beca o investigación, no es una infracción de los derechos de autor.” También cita resoluciones de los tribunales a diferentes actividades: “el uso de pasajes en una reseña o crítica para los propósitos de ilustración o comentario; trozos de pasajes cortos en una obra técnica o en el campo académico para la ilustración o aclaración de las observaciones del autor; uso en una parodia de algún contenido de la obra parodiada; resumen de un domicilio o artículo con citas breves en un reportaje de noticias; reproducción por una biblioteca de una porción de una obra para reemplazar parte de una copia dañada; reproducción por un profesor o estudiante de una parte pequeña de una obra para ilustrar una clase; reproducción de una obra en procedimientos legislativos o judiciales o reportes; reproducción incidental y fortuita en un noticiero o emisión de una obra localizada en el lugar en cual el evento se está reportando.” Los factores que se valoran para determinar el *Uso justo* son: El propósito del uso, el tipo de derecho de autor, la cantidad de obra utilizada y el efecto sobre que el producto puede generar en el valor o el mercado.

Para los casos menos evidentes, *Copyright* recomienda pedir permiso al autor o pedir asesoría legal a un abogado.

## 8. Conclusiones

En el presente proyecto se demuestra que el lenguaje audiovisual está muy implicado en la comprensión de los géneros cinematográficos. Además, la comprensión de este lenguaje viene definida por la repetición de patrones en el tiempo, la cultura y las sensaciones y sentimientos humanos. De este modo, para comprender un género cinematográfico, se deben cumplir las expectativas que se han creado durante la historia del cine y se comparten entre cineasta y espectador.

También se concluye que los elementos audiovisuales implicados en la comprensión de los géneros: los elementos visuales, los sonoros, los sintácticos, los movimientos, la puesta en escena y la narración; están definidos también por la experiencia del ser humano y su cultura. Para crear esas sensaciones cada elemento audiovisual debe tener un parámetro o unas características que lo definan y se relacione con esa sensación. Por ejemplo, el contraste del sonido y el silencio que, provocan sustos en el espectador o una fotografía oscura con rostros ocultos evoca miedo o misterio. Acorde a lo mencionado, una posible extensión del proyecto podría ser un estudio sobre la psicología y la cultura y cómo estos conceptos podrían tener un papel clave definiendo el lenguaje audiovisual.

Otra conclusión que se puede extraer del presente proyecto es el gran carácter publicitario que encierra un tráiler. De cara al espectador, parece una pieza meramente informativa. Sin embargo, elementos como los planos seleccionados, los títulos o los sonidos están pensados para crear expectativas en el espectador y provocar su interés en el film.

Mediante el análisis de tráileres y de *recuts*, se ha podido conocer la forma en la que el lenguaje audiovisual actúa para definir el género; esas técnicas características de cada género que le dan forma. Concretamente, se ha podido conocer como el género de terror abusa de las sensaciones que aceleran el ritmo cardíaco como el miedo, la intriga, la angustia, los sustos, etc. Además, se ha comprobado que, aplicando los recursos que se muestran en el marco teórico y los concluidos en los análisis de tráileres, el *trailer recut* de terror ha cambiado el género de la película exitosamente. El éxito de esa comprensión ha sido apoyado por un grupo de personas que han sido encuestadas.

Para llegar a estas conclusiones se ha necesitado el estudio teórico de los géneros, el lenguaje cinematográfico y los tráileres y su experimentación que finalmente demuestra la hipótesis de que el lenguaje audiovisual define la comprensión de los géneros y estos dependen de los sentimientos de la gente la cultura y la experiencia.

En cuanto al *recut trailer*, se podrían mejorar aspectos del sonido ya que no se ha dispuesto de un experto en creación musical. En este campo se podría hacer una ampliación sobre la psicología del sonido y la música, explicando qué conceptos musicales aportan unas sensaciones u otras y como se relaciona con la comprensión de los géneros cinematográficos.

En resumen, el proyecto ha cumplido los objetivos descritos anteriormente, se han demostrado mediante el *recut tráiler*, el éxito de la comprensión de los géneros a través de la manipulación del lenguaje audiovisual y relacionándolo con los sentimientos y la cultura. Además, se ha demostrado como en los tráileres aparecen las partes de la estructura que se proponen: la introducción, la exposición, la argumentación, la conclusión y las retóricas del estrellato, los géneros y las historias.

## 9. Bibliografía

- Altman, R., (2000). *Los géneros cinematográficos* (1ª Edición en Castellano). Barcelona: Paidós Ibérica.
- Aufderheide, P., Jaszi, P. (2008). *Code of best practices in Fair Use for online video*. Recuperado de [https://digitalcommons.wcl.american.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.es/&httpsredir=1&article=1000&context=pijip\\_copyright](https://digitalcommons.wcl.american.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.es/&httpsredir=1&article=1000&context=pijip_copyright)
- Aufderheide, P., Jaszi, P. (2008). *Recut, reframe, recycle: Quoting copyrighted material in user-generated video*. Recuperado de <http://cmsimpact.org/resource/recut-reframe-recycle/>
- Borràs, J. y Colomer, A., (2010). *El llenguatge cinematogràfic: Tot el que s'ha de saber per realitzar un film de ficció*. (1ª edición) Barcelona: Editorial UOC
- Bordwell, D., Thompson, K., (1993). *En el arte cinematográfico*. (1ª edición en castellano). Paidós Ibérica.
- Creative Commons (s.f). *Licencias Creative Commons*. Recuperado de [https://creativecommons.org/licenses/?lang=es\\_ES](https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES)
- Delmar, J. (2012). Transformaciones comunicativas en el consumo del tráiler cinematográfico en internet. Recuperado de [http://web.archive.org/web/20130829002942/http://www.maecei.es/pdf/n17/articulos/A6\\_Transformaciones\\_comunicativas\\_en\\_el\\_consumo\\_del\\_trailer\\_cinematografico\\_en\\_internet.pdf](http://web.archive.org/web/20130829002942/http://www.maecei.es/pdf/n17/articulos/A6_Transformaciones_comunicativas_en_el_consumo_del_trailer_cinematografico_en_internet.pdf)
- Dornaletche, J. (2007). Definición y naturaleza del tráiler. *Pensar la Publicidad*. 1(2), 99-116. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/view/PEPU0707220099A>
- Dornaletche, J. (2009). El tráiler cinematográfico: Historia de un género publicitario en EEUU. *Pensar la Publicidad*. 3(1), 163-180. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/view/PEPU0909120163A>

- Edgar-Hunt, R., Marland, J., Rawle, S., (2011) *El lenguaje cinematográfico*. (1ª edición en castellano). Barcelona: Parramón Audiovisual.
- Gil Pons, E. (2010). La narrativa del tráiler cinematográfico. En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/57516>
- González, R (2010). *Tipos de transiciones audiovisuales (I) (II)*. Recuperado de: <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/tipos-de-transiciones-audiovisuales-i/>
- Heller, E (2004). *Psicología del color: Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. (1ª edición) Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Kernan, L. (2004). *Comming attractions: Reading American movie trailer*. (1ª edición) Austin: University of Texas press.
- Landmand, C. (2012). *Mash-up trailers and YouTube: "birth" of a new media object*. Recuperado de: <https://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2012/09/13/mash-up-trailers-and-youtube-birth-of-a-new-media-object/>
- Lois, M. (2015). *Las Alas de Ícaro: El trailer cinematográfico, un tejido artístico de sueños* (Tesis doctoral). Recuperado de <http://docplayer.es/54839241-Las-alas-de-icaro-el-trailer-cinematografico-un-tejido-artistico-de-suenos.html>
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico del guion a la pantalla*. Barcelona: Publicacions i edicions de la Universitat de Barcelona.
- Paez, E. (2001). *Escribir: Manual de técnicas narrativas*. (1ª Edición) Madrid: Ediciones SM.
- Pinedo, C (2015). *La arquitectura del miedo* (1ª Edición) Madrid: Punto de Vista Editores.
- Pinel, S. (2009). *Los géneros cinematográficos: Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. (Edición en Castellano) Barcelona: Ediciones Robinbook s.l.
- Sánchez Noriega, J.L. (2002) *Historia del Cine*. (1ª edición) Madrid: Alianza Editorial

Universidad de Cartagena (s.f) *Licencias Creative Commons*. Recuperado de <http://www.bib.upct.es/las-licencias-creative-commons>



## 10. Videografía

Buck, C. y Lee, J. (septiembre 2013) Frozen: el reino de hielo, nuevo tráiler oficial, Disney oficial [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QTvcYow0Z5U>

Cameron, J. (diciembre 2014) Titanic 3D, Tráiler en español [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=FiRVcExwBVA>

Hdub. (octubre 2015) Harry pajotter y la parodia filosofal [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zKNqpblZfGo>

Hess, J. (marzo 2011). Coming soon: The history of movie trailer [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=oytYLM1OTcM>

Leonetti, J. (agosto 2014). Tráiler de Annabelle [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=8kmLHwKH31M>

MrJosephSlaughter. (noviembre 2012). Titanic recut horror trailer [Vídeo]. Recuperado <https://www.youtube.com/watch?v=FztU3Kndrxk>

Robitel, A. (abril 2017) Tráiler de Insidious: The last key [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IUwaosQZkHU>

Sandberg, D. (marzo 2016). Tráiler de Nunca apagues la luz [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=w1VXHtIqrYU&t=1s>

Sensacine (2012) Portada del metraje *El exorcista* [Imagen]. Recuperado el 8 de febrero de <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula125262/fotos/detalle/?cmediafile=20166197>

Sensacine (2014) Portada del metraje *El orfanato* [Imagen]. Recuperado el 8 de febrero de <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula128364/fotos/detalle/?cmediafile=21093752>

*Solo en casa 2.* (1992). [vídeo] Estados Unidos: New Line Cinema

Trailertroll. (mayo 2014). *Disney's Frozen Trailer* (Horror recut) [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=y4Mvqioxw88>

Wallfisch, B. (abril 2017) Tráiler de It [Vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_oBZ\\_zTz0Nw&t=35s](https://www.youtube.com/watch?v=_oBZ_zTz0Nw&t=35s)