



Sinopsis

Jarvis Dolan es el periodista estrella del exitoso late night radiofónico londinense “The Grim Reality” (“La cruda realidad”).

Al comienzo de su programa, unos macabros encapuchados irrumpen en el estudio, tomando el control a punta de pistola.

Están allí para sacar a la luz un escándalo que podría suponer el final de Jarvis. Obligado a continuar con el programa, en directo, siguiendo el guion de los asaltantes, la noche se convertirá en una pesadilla.

FEEDBACK

Feedback

(V.O.S.E.)

Notas del director y guionista

Me interesan los personajes que toman malas decisiones. Objetivamente malas. Por eso, me fascina trabajar con personajes que se equivocan en sus planteamientos de base, en los medios que eligen para lograr un determinado fin, en sus elecciones frente a las diatribas y sobre todo, porque me ayudan a comprender cómo, cuándo y por qué el poder corrompe.

Me gusta pensar que hemos hecho una película a la que le va la etiqueta de #elevatedhorror o que podemos calificar como un social horror thriller. Los personajes de “Feedback” son complejos, contradictorios y descarnadamente humanos. El espectro temático resuena en los titulares de cualquier medio de comunicación, en las redes sociales y las conversaciones que cualquiera de nosotros hemos podido tener esta misma mañana, pertenece a lo social, a nuestro ahora. El misterio, la intriga, la incertidumbre, el conflicto de cada personaje y las tensiones entre ellos, la búsqueda de la verdad o la justicia vienen directamente del thriller. Pero esta película es también una revisión profunda del “home invasion”, con su “monstruo sobrenatural” encarnado en dos individuos que van siempre por delante de los protagonistas, poderosos, inasequibles a la derrota, ajenos a la empatía y la moral. Y por tanto, aterradoros.

Escribí y dirigí “Feedback” con la intención de contar una historia compleja con el menor número de elementos posibles. Exponer su esqueleto y ser fiel a unas unidades dramáticas -espacio, tiempo y acción- prácticamente intactas. Mi intención ha sido explorar en la esencia de la historia, desprovista de todo artificio y redundancias, donde cada pieza de la puesta en escena tiene una función y se relaciona con las demás configurando un complejo mecanismo de relojería en el que atrapar al espectador durante 90 intensos y emocionantes minutos.

Con unos actores que cargan con el peso de la acción y las emociones, “Feedback” es austera en su lenguaje visual de manera premeditada.

Ficha técnica

Director	Pedro C. Alonso
Guionistas	Pedro C. Alonso
Productores	Beto Bussi
	Borja Pena
	Emma Lustres
	Juan Solá
	Jaume Collet-Serra
	Director de fotografía
Diseño de producción	Juan Pedro de Gaspar
Música	Sergio Moure de Oteyza
Montaje	Juan Galiñanes
Efectos digitales	Isidro Jiménez
Sonido	David Machado
	Pelayo Gutiérrez
	Mario González
Dirección de producción	Enrique Batet
Vestuario	Iria C. Alonso
Peluquería	Noé Montés
Maquillaje	Raquel Fidalgo

Ficha artística

Jarvis Dolan	Eddie Marsan
Andrew Wilde	Paul Anderson
Claire	Ivana Baquero
Brennan	Richard Brake
Alex	Oliver Coopersmith
Anthony	Alexis Rodney
Norman Burgess	Anthony Head
Julia	Alana Boden
Samuel	Nacho Aldeguer

Notas del director y guionista

No he sentido la necesidad de abandonar la atención sobre ellos y entretener al espectador con maniobras técnicas. Sin embargo, con el sonido, hemos hecho exactamente lo contrario. “Feedback” transcurre en un estudio de radio, un universo sonoro complejo y cuajado de detalles. Quizás por eso, siempre supe que en la producción del audio había una película tan relevante como en la imagen o el propio guion.

Si algo he tenido claro en este proceso, es que una vez se entra en el universo de “Feedback”, es casi imposible -como le sucede a nuestros personajes- poder escapar. La historia tiene la misión de atraparte y no soltarte, hasta que seas tú quien no lo haga. El film se desarrolla casi en tiempo real dentro de una habitación y lo que sucede fuera de ese estudio aislado de la noche londinense, da igual. Solo importa la verdad, o que la voz sea secuestrada para siempre.

Los espacios narrativos

En muchos sentidos, “Feedback” es como una película de “casa encantada”, del mismo modo que lo puede ser Alien, donde la Nostromo es un personaje más de la película. En este tipo de historias, el sitio en el que se desarrolla la acción juega un papel esencial y no puedes tratarlo simplemente como “un lugar”. Por otro lado, una película como ésta necesita funcionar como un reloj y concebir acción, tiempo y espacio a la vez ayuda a que la historia fluya. En sentido narrativo y visual, el espacio también recorre un arco de transformación, como los propios personajes. Va mutando y se nos va presentando de formas diferentes a lo largo de la historia de manera sutil y orgánica. En definitiva, yo necesitaba un espacio que me ayudase a contar la historia y hay una inversión de tiempo y trabajo análoga a la realizada con los personajes o la propia trama.

Lo primero que hice antes de afrontar la escritura del borrador de rodaje del guion fue imaginarme y levantar un 3D de la planta del edificio en el que se ubica la emisora. Necesitaba, para dar coherencia a la acción, que el espacio tuviera sentido, necesitaba creérmelo. Cuando Juan Pedro de Gaspar (Diseñador de Producción) se unió al proyecto, en lugar de tener que dedicar horas a explicarme y compartir referencias, pude enseñarle un espacio imaginado que parecía real. Y le gustó tanto, que fue lo que usamos como base para toda la creación del mundo en el que se cuenta la historia. A partir de ahí, diseñar cada uno de los espacios fue un proceso muy rico y estimulante. Juan Pedro y yo sintonizamos enseguida en cuestiones de gusto y criterio, tenemos mucho bagaje en común y a ambos nos apasiona la arquitectura. Pero sobre todo, los dos somos muy conceptuales, nos gusta trabajar con ideas y eso hace que el proceso crezca y sea muy fácil coordinarse y funcionar como una única cabeza.

Otros decorados

El control del estudio, como es habitual, es un espacio oscuro que, además, se pasa gran parte de la película con la luz apagada. Refuerza la sensación de amenaza desconocida que suponen los asaltantes hasta, más o menos, la mitad de la historia. El despacho de Norman es una oda a su ego, todos los objetos parecen escogidos por él y las obras de arte que lo rodean son de grandes artistas como Alain Urrutia o Ángela de la Cruz, mientras que en los espacios públicos de la emisora hay obras de Santiago Ydñez. Me gusta mucho como el arte amplifica las emociones de los personajes. Escogimos las obras con mucho cuidado y ha sido un regalo que los artistas colaborasen con nosotros. La escalera helicoidal que preside el distribuidor de la emisora es una escultura de acero diseñada y construida para la película, los pasillos levemente curvados dan una sensación de encierro mientras que uno de sus laterales son ventanales gigantescos a una ciudad que parece inalcanzable...

El espacio como transmisor de emociones

No hay nada en el diseño de los decorados de “Feedback” que no sea premeditado. En términos realistas, un estudio de sonido circular es una mala idea. Pero necesitaba que el espacio me ayudase a transmitir y amplificar las emociones a lo largo de la historia. “Feedback” cuenta la historia de un hombre atrapado en todos los niveles, desde el físico al emocional.

Notas del director y guionista

Y ninguna figura geométrica cuenta mejor el encierro que el círculo. Cuando llevas el círculo a tres dimensiones y le das altura, tienes un cilindro, un pozo -o, como decíamos en rodaje, la “rueda del hámster”-, en la que está atrapado Jarvis y donde, por mucho que corra, no puede sino volver una y otra vez siempre al mismo punto.

El estudio en tambor también es resultado de mi búsqueda de un espacio que se pueda mostrar de forma diferente según avanza la historia. Tenemos que tener en cuenta que nos pasamos ahí dentro el 80 por ciento del relato y estar viendo la misma esquina una y otra vez iba a ser duro para el espectador. La curva, la simetría, ayudan a desubicar y en conjunción con la luz, vemos el espacio como algo en cambio y no estático. Por otra parte, la piel del estudio es una idealización de las trampas acústicas de este tipo de espacios. Al ser bicolor y estar dispuestas con esa separación, nos permitía convertir el espacio en algo oscuro o más claro según lo que la historia necesitase en ese momento.

En definitiva, el estudio es, claramente, una extensión de la imagen pública de Jarvis. Y la degradación que ambos sufren a lo largo de la historia es paralela. Personalmente, es uno de los detalles que más me gustan de “Feedback”.

Dead room

Nada es casual, incluso que la sala anecoica sea el espacio de Julia, que es un lugar silencioso, puro, lúdico y que parece pertenecer a “otro mundo”, como ella. Es el espacio más singular de la película y, aunque no es nada frecuente en las emisoras de radio, durante el proceso de documentación para diseñar los decorados, sí que me he encontrado habitaciones como esta en delegaciones de la BBC por ejemplo, así que no es algo inverosímil. Se trata de una cámara anecoica, también llamada coloquialmente, “sala seca” o “sala muerta”. Es una habitación diseñada para minimizar la transmisión del sonido por el aire, para atraparlo. Y no solo tiene mucha entidad visual, en postproducción de sonido también diseñamos una estética acústica exclusiva para esa habitación.

Es, tal vez, el mejor ejemplo de diseño cromático de “Feedback”. Todos los espacios tienen dominantes de color, pero en este caso es radical. E irónico, la sala es blanca como la nieve, teñida de amarillo con fuentes de iluminación monofrecuencia.

Acerca del director

PEDRO C. ALONSO (Director y guionista) es un renombrado director de cine publicitario, con una amplia trayectoria en paralelo como director creativo y guionista.

Ha rodado para clientes de Holanda, Francia, Grecia, Corea, Rusia, EEUU y España, para anunciantes como Gazprom, Inditex, Bonduelle, Bayer, Danone, McDonald's, General Motors, Ford, LG Electronics, Alpha Bank o La ONCE, entre muchos otros.

Es un director versátil especializado en dirección de actores, dirección de arte, estética, animación y efectos digitales.

Su trabajo como creativo publicitario y director ha sido reconocido en numerosos certámenes internacionales, con más de 50 premios entre los que destacan los de el European Art Directors Club, LAUS, FIAP, SOL, CdeC, LUX o Graphis.

Datos de interés

Ficha nº	611
Duración	97 minutos
Nacionalidad	ESPAÑA
Idioma	INGLÉS
Género	THRILLER
Distribución	ENTERTAINMENT ONE
Fecha estreno	01.03.2019