

# TFG

---

## ENROCADOS I DIRECCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

Presentado por Sergi LLàcer Sánchez

Tutor: Josep Prósper

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Con este trabajo pretendemos desarrollar una web serie donde aplicar todos los conocimientos, artísticos, narrativos y técnicos que hemos ido adquiriendo a lo largo del grado. BBA es un grado donde convergen muchas dinámicas creativas y esto nos permite encarar o realizar un trabajo, en este caso una webserie, donde es necesario utilizar todos los conocimientos; desde aplicar técnicas artísticas (dirección de arte, fotografía...) hasta técnicas de dirección cinematográfica (realización audiovisual...).

En el tema de la webserie queremos resaltar la falta de futuro laboral de nuestra generación haciendo uso de la comedia. Para ello empleamos un lenguaje cinematográfico rico en referencias artísticas, tanto del cine como de la historia del arte. El ajedrez es el tema que unifica la historia, y que empleamos como metáfora para criticar aspectos de la cultura contemporánea.

Nos decantamos por la webserie como medio de expresión por diversos motivos. En primer lugar la webserie te ofrece unas posibilidades de difusión potencialmente enormes. Además es un formato que se presta a trabajar con bajo presupuesto ya que la audiencia de internet no exige lo mismo que si se tratase de una serie o un largometraje.

Palabras clave: Webserie, Ajedrez, Cine, Audiovisual, Sitcom.

With this work we intend to develop a web series where we can apply all the artistic, narrative and technical knowledge that we have been acquiring throughout the degree. Fine arts is a degree where many creative dynamics converge and this allows us to face or perform a work (web series) where it is necessary to use all that skills, from applying artistic techniques (art direction, photography...) to cinematographic directing techniques (audiovisual production...).

We want to show the lack of future work of our generation making use of comedy. For this, we use a cinematographic language rich in artistic references, especially cinema but also history of art. Chess is the theme that connect the story, and we use it as a metaphor to criticize aspects of contemporary culture.

We decided make use of webserie as a means of expression for various reasons. First of all, the webserie offers many possibilities of diffusion. It is also a format that allows working with low budget because the Internet audience does not demand the same as if it were a series or a film.

Keywords: Webserie, Chess, Movie, Audiovisual, Sitcom.

## AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas del equipo que nos han regalado su tiempo para que pudiésemos terminar este proyecto: Pablo Escrig, Laura Rueda, Edu Gómez, Fran J. Díaz, Tader Olivares, Roberto A. Pallás, Armando Ribera, Maria Ciocnadi, Javi López, Carolina Fernández, Aurora Orts y Miquel Alexandre Corell.

También a nuestro tutor Josep Prósper, que nos ha animado a ser ambiciosos.

Y por supuesto a mis queridos compañeros de TFG Pau Gimeno y Enrique Arnau.

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	<b>4-5</b>
<b>2.OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
<b>3.METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>3.1.PREPRODUCCIÓN</b>	
<b>3.1.1. Primeras ideas</b>	
<b>3.1.2. Escritura del guion</b>	
<b>3.1.3. Búsqueda del equipo de rodaje</b>	<b>8</b>
<b>3.1.4. Casting</b>	
<b>3.1.5. Localizaciones</b>	
<b>3.1.6. Desglose en planta</b>	<b>9</b>
3.1.6.1. Desglose de acciones	
3.1.6.2. Dibujo en planta	
<b>3.1.7. Storyboard</b>	<b>10</b>
<b>3.1.8. Plan de rodaje</b>	
<b>3.1.9. Ensayos</b>	<b>11</b>
<b>3.2. REALIZACIÓN</b>	
<b>3.3. POSTPRODUCCIÓN</b>	
<b>3.3.1. Revisión</b>	<b>12</b>
<b>3.3.2. Montaje</b>	
<b>3.3.3. Corrección de color y etalonaje</b>	
<b>3.3.4. Difusión</b>	<b>13</b>
<b>4. REFERENTES</b>	<b>14</b>
<b>4.1. EL FIN DE LA COMEDIA</b>	
<b>4.2. COMMUNITY</b>	
<b>4.3. SPACED</b>	<b>15</b>
<b>4.4. MALVIVIENDO</b>	
<b>4.5. CABANYAL Z</b>	
<b>4.6. EL GRAN LEBOWSKY</b>	
<b>4.7. KIDDING</b>	
<b>5. POR QUÉ UNA WEBSERIE</b>	<b>16</b>
<b>5.1. PRECEDENTES</b>	<b>17</b>
<b>5.1.1. Malviviendo y Different</b>	<b>18</b>
<b>6. DIRECCIÓN</b>	<b>19</b>
<b>6.1. DIRECCIÓN CINEMATOGRAFICA</b>	<b>20</b>
<b>6.2. DIRECCIÓN DE ACTORES</b>	<b>21-23</b>

<b>7. POSTPRODUCCIÓN</b>	<b>24</b>
7.1. EL MONTAJE	
7.1.1 <i>Montaje para internet</i>	25
7.1.2 <i>Director montador</i>	26-27
7.2. CORRECCIÓN DE COLOR	28
7.3. ETALONAJE	29-30
<b>8. CONCLUSIONES</b>	<b>31</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>32</b>
9.1 WEBGRAFÍA	33
9.2 TRABAJOS DE FIN DE GRADO	
<b>10. ANEXOS</b>	<b>34</b>

# 1.INTRODUCCIÓN

Para contextualizar este trabajo hay que mencionar que desde muy joven siempre me había interesado por el mundo audiovisual, y siempre me había querido embarcar en un proyecto de estas características. Por su ambición, este trabajo se nos presentó desde el primer momento como un reto tanto personal como profesional.

Hemos trabajado con más de 20 extras, 9 actores y 9 localizaciones durante muchas más horas de las exigidas para este tipo de trabajo. No solo con la intención de aprobar, sino desde la perspectiva de crear unas dinámicas de rodaje fluidas y eficientes, en pos de desarrollar un equipo de trabajo para poder así, en un futuro, seguir realizando proyectos de esta y más envergadura, ya que en realidad esto no es más que un ensayo general.

La idea es continuar trabajando juntos para sacar adelante una productora audiovisual en los años venideros, así que esto en realidad no es más que el punto de partida de algo mucho más grande.

# 2.OBJETIVOS

Como objetivo principal hay que mencionar que este proyecto nos lo hemos tomado como una probeta de ensayos que nos permita interiorizar las fases que debe atravesar un trabajo audiovisual de calidad y ver de qué somos capaces. Aunque el trabajo en cuestión es una exigencia para aprobar los créditos de nuestro grado, para nosotros es mucho más, la idea que perseguimos es la de no detenernos aquí. En primer lugar queríamos por supuesto realizar un proyecto propio y de calidad, pasando por todas y cada una de sus fases, desde la preproducción hasta la realización y la postproducción, para así poder aplicar en él todos los conocimientos teóricos y prácticos asimilados a lo largo de los cuatro años de grado.

Pero más allá de eso hemos querido intentar formar un equipo, con unas dinámicas de rodaje fluidas y eficientes que nos permitieran seguir planificando proyectos cuanto menos igual de ambiciosos en vistas de poder profesionalizarnos.

Así podemos asegurar que uno de nuestros objetivos principales siempre ha sido llevar este trabajo un paso más allá y que esto diera pie a montar una pequeña productora audiovisual.

Por otro lado, además de intentar sacar crédito profesional de esto también era nuestro objetivo intentar transmitir un mensaje con nuestra obra. La situación actual de la mayoría de estudiantes es bastante mediocre. La falta de oportunidades laborales abocan a la gente joven a una realidad precaria, donde la falta de estabilidad económica condiciona la vida de estos y les obli-

ga a ser casi totalmente dependientes de los padres hasta edades bastante avanzadas.

Con nuestra historia hemos querido intentar hacer reflexionar al espectador sobre esto, y sobre como el compañerismo y la amistad es la única manera que tenemos de, pese a nuestras diferencias, salir adelante y vencer esta situación.

Por último, este trabajo tenía también como objetivo reflexionar sobre el propio género de la comedia. Plantearnos cómo tratar este tipo de temas relativamente serios desde la perspectiva del humor y salir airosos.

## 3.METODOLOGÍA

Puesto que este trabajo no deja de ser una producción audiovisual, para llegar al resultado final hemos tenido que seguir los mismos pasos que cualquier proyecto de este tipo, preproducción, realización y postproducción. Dividiéndose a su vez cada uno de estos grandes bloques en otros más pequeños que explicaremos más detalladamente en este apartado.

La primera fase del proyecto, la preproducción nos ha ocupado más de 4 meses de reuniones, la parte de realización otros tres meses y el apartado de posproducción nos ha llevado mes y medio, no habiéndose concluido aún por motivos que más adelante se explicarán.

### 3.1.PREPRODUCCIÓN

Esta primera fase posiblemente sea la que más relevancia tenga para el resultado final, dado que es la que va a sentar las bases de un trabajo bien hecho, no hay una buena producción que no se base en una buena preproducción, y es por ello que quizás sea la fase más tediosa del proyecto, dado que aún no tiene forma.

#### 3.1.1. Primeras ideas

En esta fase del proyecto aún no hay nada cerrado. Es el momento de empezar a darle forma a todo. Buscamos referentes en series, películas, webseries... En este apartado todavía no hay nada concreto por lo que lo usual es escribir varios esbozos de una misma idea intentando abarcarla desde distintos puntos de vista.

#### 3.1.2. Escritura del guion

Es en esta parte del desarrollo donde se termina de concretar y aglutinar todas las ideas que se han tenido en la fase anterior. Desde el número de personajes, hasta la descripción de las localizaciones donde se va a desarrollar la historia, los diálogos... Todo debe concretarse y quedar especificado en el guión. Si bien es cierto que la primera versión de ese guion no será más que

fondo de la clase esta sentado el profesor encima de una mesa con una actitud jovial.

GONZAGA

En un primer momento quise centrarme en las enfermedades mentales y lo invisibilizadas que están en la sociedad actual. El único problema era que me provocaba mucha ansiedad reflexionar en ello. Pero claro, si lo piensas, es beneficioso para el desarrollo de mi trabajo, ya que la ansiedad en sí misma es la gran enfermedad del siglo XXI. ¿Verdad?

Contraplano de la clase ignorándole. Un alumno explota una pompa de chicle. El profesor chista al alumno del chicle y con un gesto en la mano le da pie a GONZAGA para que siga.

Y bueno como medio para expresar esa ansiedad he querido utilizar ¡Luces de colores!

(cambia de diapositiva)

Los objetivos del trabajos son: 1. Profundizar en el dispositivo técnico: La cámara. (aclarando a clase moviendo la mano circularmente para hacerse entender) Sus parámetros, sus botoncitos, sus baterías...

Elaborar un portafolio fotográfico profesional. Que pueda utilizar en un futuro. Porque claro, todo lo que tiene que ver con las tecnologías ya prácticamente te garantiza, no? acceso a unas oportunidades que la encáustica por ejemplo no te ofrece, no?

Contraplano de la clase, un chaval con un portátil en primera fila asiente reiteradamente.

Y bueno como objetivo final, no? pues me propuse desarrollar combinaciones de color armónicas como por ejemplo el azul, el rojo... bueno no os adelanto más vale? sin más dilación le doy al play.

ESCENA 8 EL PLAN INT. DÍA

ARTURO sube la persiana de la habitación bruscamente. Entra una luz intensa que da de lleno en la cara a GONZAGA. ARTURO viste con la camiseta del día anterior y calzoncillos.

GONZAGA

Aaaaaaaaaah

ARTURO

Ya es mañana.

GONZAGA

(desorientado empieza a mirar el espacio) ¿Pero de donde has sacado tanto corcho?

Planos detalle del espacio donde se presenta el plan. El espacio esta lleno de hojas de apuntes pintadas y escritas por encima. La voz en off de ARTURO nos explica lo que te ofrece la universidad si aceptan subvencionar tu asociación. Dinero y un local.

ARTURO

La universidad promueve la cultura. La cultura beneficia a la universidad. ¡Simbiosis! Pero cómo se benefician los alumnos de todo esto? Qué podría obtener alguien de tener que aguantar a otra gente? Es algo desinteresado? A mí me huele a chamusquina...

GONZAGA

Espera, esos son mis apuntes?

ARTURO

No nos desviemos, sabes cuanto cuestan los trajes de la terna universitaria? (Eñeñando un papel con una captura de pantalla de una web de venta de trajes de terno):360 Euros!:50 euros más con cervantino!Y un 20% más en caso de estar gordo! Acaso son ricos los tunos??

GONZAGA

Creo que ese tipo de asociaciones las financia la universidad, de hecho juraría que les dan hasta un local.



3. fotografía del equipo de rodaje.

un borrador. En el caso de una producción profesional, el guión debe pasar el revisionado de productores, directores e incluso en algunos casos de los actores. En nuestro caso hemos tenido que revisar el guion en multitud de ocasiones estando en fases avanzadas de la realización, para adaptarnos a las necesidades de los actores y la disponibilidad de las localizaciones.

### **3.1.3. Búsqueda del equipo de rodaje**

Cualquier producción de carácter audiovisual precisa de gente en la que delegar determinadas funciones en los rodajes. Es imposible que una o dos personas puedan ellos solos estar presentes y supervisar todos los aspectos de este tipo de proyectos. Con esto en mente decidimos buscar a gente a la que delegar tareas específicas y poder así repartirnos mejor los principales roles durante el rodaje.

Así pues, consultamos los portfolios de varias personas que conocíamos hasta dar con las dos personas en las que delegamos las tareas de dirección de fotografía y dirección de arte:

Miquel Alexandre Corell y Tronchoni, un conocido nuestro cuya obra anterior nos pareció muy competente acabó encargándose de la dirección de fotografía.

La dirección artística pasó a estar en manos de Pau María Gimeno Cordellat, que ya había trabajado en proyectos cinematográficos y cuya capacidad organizativa y pragmática nos gustó desde el primer momento.

Dicho esto es necesario concretar que en diversos puntos de la producción hemos recibido ayuda de más personas, aunque ha tenido un carácter más puntual. En todo caso quedará detallada en los créditos de los episodios.

### **3.1.4. Casting**

Esta parte de la reproducción es en muchas ocasiones la más costosa, dado que los actores deben encajar muy bien en cada uno de los personajes, pero además establecer una química entre ellos. A la hora de escoger el elenco han habido dos factores que nos han sido de gran utilidad: el primero ha sido mi formación teatral en el taller universitario de teatro desde hace cuatro años, gracias a la cual ya conocía a gran parte de los actores y actrices. El otro factor ha sido nuestro bagaje previo en proyectos audiovisuales por lo que en mi agenda ya disponía de un par de contactos en los que confiaba plenamente.

### **3.1.5. Localizaciones**

Llegados a este punto, debíamos ya ir mirando las localizaciones en las que se desarrollaría el rodaje de las diferentes escenas, siendo de vital importancia en esta fase intentar tener mano derecha para tratar con la gente, debido a la falta de recursos económicos que pudieran convencer a los pro-

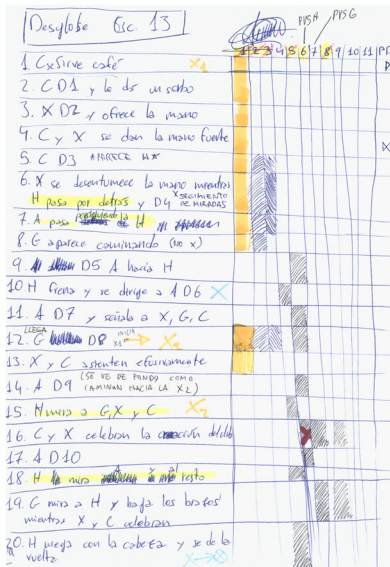


4. Fotografía del set de rodaje.



pietarios de los lugares.

Por suerte nuestra ficción no necesitaba ningún escenario excesivamente espectacular ni ningún tipo de permiso del ayuntamiento para rodarse, dado el carácter académico de la producción y su bajo número de participantes para los rodajes.



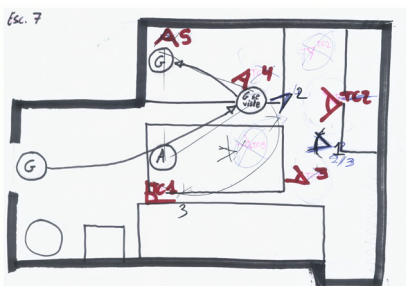
**3.1.6. Desglose en planta**

En este punto del proyecto es donde quizás nos desviemos un poco de las metodologías canónicas de producción audiovisual, dado que muchas producciones pasan directamente a realizar un storyboard, es decir, un dibujo plano a plano de la escena. Nosotros pensamos que no es estrictamente necesario para determinadas escenas. Esto es debido a que la mayoría de las escenas se pueden grabar con un esquema de grabación clásicos a tres cámaras; plano general y dos planos medios de los protagonistas enfrentados.

Sin embargo reducir a estos esquemas la utilidad del desglose en planta no hace honor a la verdad, lo cierto es que te permite un control exacto del espacio y las acciones que deben filmarse, así como también determina el orden de manera clara eficiente y ordenada.

**3.1.6.1. Desglose de acciones**

La metodología empleada en esta fase consiste en leer detenidamente el guion y separar cada uno de los movimientos, miradas o diálogos que quieres mostrar en la escena. Todas estas acciones se numeran y se colocan en el eje Y de una tabla cuyo eje X rellenaremos en el siguiente paso.



**3.1.6.2. Dibujo en planta**

Con las acciones a mostrar bien separadas y numeradas se pasa a rellenar el eje X. Para ello, dibujaremos una planta de la localización, seguida de cada uno de los personajes y los movimientos que realizarán por el set a lo largo de la escena. Después planificamos en función de esto los diferentes “tiros de cámara”, es decir, los puntos de vista que asumirá el operador de cámara a la hora de realizar el encuadre dentro de dicha localización.

Por último, en el eje X de la tabla que hemos creado anteriormente se colocan, numerados según el orden en que se vayan a grabar, los tiros de cámara.

Una vez hecho esto marcamos con colores los tiros de cámara desde los que se va a grabar cada acción, asegurando así una rápida comprensión visual de cada una de las acciones desde por lo menos uno o dos puntos de vista, teniendo así organizado casi todo el rodaje.

Por si esto fuera poco, al planificar los tiros de cámara también se planifica la distancia focal y la angulación de cada uno de ellos, quedando así muy poquitos factores por concretar.

5 y 6. Desglose de acciones y dibujo en planta



7. Fragmento de Storyboard

### 3.1.7. Storyboard

En las escenas en las que no nos fué posible utilizar el dibujo en planta debido a su naturaleza más dinámica y creativa, utilizamos el clásico storyboard, siendo necesario para ellas dibujar cada uno de los planos de la escena en cuestión, así como reflejando en los dibujos los principales movimientos de cámara y la angulación.

### 3.1.8. Plan de rodaje

Con todo lo anterior ya planificado era el momento de planificar el rodaje de las diferentes escenas. Para empezar era importante saber la disponibilidad de los actores y las personas del equipo de rodaje. Dado que esto es una producción low-cost no podíamos exigir a nadie que viniese todo el día, así que nos teníamos que adaptar a los horarios de trabajo de cada uno y la disponibilidad de las localizaciones, en las que muchas veces teníamos solamente unas pocas horas para poder grabar.

Con esto en mente empezamos a organizar unas tablas, con las fechas en las que todo el mundo podía grabar y con las fechas en las que teníamos disponibles las localizaciones. Al cruzar esta información nos daba los días en los que había que grabar sí o sí. Pero esos días no eran suficientes para grabar todas las escenas, por lo que tuvimos que organizar días en los que si alguien trabajaba o estudiaba hasta determinada hora, luego podría venir. O días en los que ocurría al contrario, que alguien podía grabar pero sólo hasta determinado momento y luego debía marcharse.

Debido a estos desajustes se dieron situaciones tales como días en los que tuvimos que llamar a algún actor o actriz una o dos horas antes para grabar todos los planos en los que aparecía para que luego se fuese y poder terminar la grabación sin esa persona.

Otro aspecto a planificar en esta fase del proyecto es el orden de rodaje de los diferentes planos, que ya se pudo haber previsto en el dibujo en planta, pero que ahora había que adaptar a la disponibilidad del elenco y el equipo, así como de las localizaciones. En general, los días que nos venía bien grabar a todos se solía planificar el rodaje de los planos de lo más general a lo más particular, es decir, de los planos generales a los planos detalle, pero como ya se ha comentado antes, esto no siempre ha podido ser así y a veces debíamos ser resolutivos por las circunstancias.

PERSONAJE	ACTOR	ESCENA
ARTURO	PABLO	1-2-3-4-5-6-7-8-10-11-12-13
GONZAGA	EDU	2-3-4-7-8-10-11-13
HELENA	LAURA	1-4-11-12-13
CHUSO	JAVI	11-13
CARLA LATORRE	CAROL	11-13
AMIGA HELENA	MARÍA	4
DUENO DISCO	SERGI	1
TUNOS	MIEMBROS TUNA UPV	1
EXTRAS DISCO	-IRRELEVANTE-	1
PROFESOR	ARMANDO	2
EXTRAS CLASE	-IRRELEVANTE-	2
ALUMNO 1	MIQUEL	2
JUGADOR PETANCA	SERGI	4
EXTRAS BAR	-IRRELEVANTE-	4
COMPANERO PISO ARTURO (SÓLO VOZI)	-IRRELEVANTE-	5
EXTRAS PETANCA	-IRRELEVANTE-	9
MADRE GONZAGA (SÓLO VOZI)	-IRRELEVANTE-	8

LOCALIZACIÓN SERIE	LOCALIZACIÓN REAL	ESCENA
EXTERIOR DISCO	PUB VIVORA	1
INTERIOR DISCO	BAR PEDRALBA	1
BAR	BAR PEDRALBA	4
HABITACIÓN GONZAGA	HABITACIÓN SERGI	7-10
ESPACIO DONDE SE PRESENTA EL PLAN	HABITACIÓN SERGI	8
RELLANO ARTURO	RELLANO ENRIQUE	5
CAMPUS	CAMPUS UPV	3
SALA DE CÁSTING	PROJECT ROOM (UPV)	11
CLASE	B-0-3 (BBAA, UPV)	2
BANCO DE LA CALLE	CALLE NECLA	6
CANCHA PETANCA	PARQUE MISIATA	9
HABITACIÓN HELENA	PUERTA HABITACIÓN SERGI	12
ESPACIO MÁQUINA DE CAFÉ	SALA AZUL (BBAA - UPV)	13

8. Esquemas del plan de Rodaje

ESC	PLANO	TOMA	VID	COMEN	QUEA
X	1B	1	54		X
X	1B	1	55		X
X	2BI	1	58		X
X	2BO	1	59		X
X	3BI	1	60		X
X	3BI	2	61		X
X	3BI	3	62		X
X	3BI	4	63		X
X	3BI	5	64		X
X	1CI	1	66		X
X	1CO	1	68		X
X	1CE	2	68		X
1	3CF	1			X
3	3CF	1			X

9. Hoja de Script



10, 11 y 12. Imágenes de rodaje

### 3.1.9. Ensayos

Con todo ya planificado es la hora de reunirse con los actores e intentar guiarlos en su interpretación. En muchas ocasiones lo que el actor y el director tienen en mente no es lo mismo, y hay que ponerlo en común.

Más adelante explicaré más en profundidad en el apartado de dirección lo que he intentado conseguir con los actores.

### 3.2. REALIZACIÓN

Con toda la parte de preproducción ya realizada solo queda empezar a grabar. Una vez en el set cada miembro del equipo debía tener su rol bien asimilado y saber lo que hacer en todo momento. Yo como director debía dar las indicaciones necesarias al director de fotografía y la directora de arte para garantizar la unidad del relato, así como indicar a los actores qué es lo que quería de ellos, recordándoles los ensayos pero también abriéndome a posibles variaciones..

Enrique hacía de ayudante de dirección, organizando el orden de las escenas y registrando cada uno de los clips que se grababan. Miquel asumió el papel de director de fotografía iluminando la escena y de operador de cámara, y Pau ejercía las labores de dirección artística, asegurándose de que el set estuviese siempre limpio de elementos externos a aquellos estrictamente necesarios, y que el vestuario de los actores estuviese en buenas condiciones en todo momento.

Sin embargo dicho reparto dejaba vacíos muy grandes en la producción, como por ejemplo el técnico de sonido o el pertiguista, roles que normalmente conseguíamos cubrir con una compañera, pero que en multitud de ocasiones tuvimos que asumir todos exceptuando Miquel dado que el se encontraba manipulando la cámara en todo momento.

Así, con todos estos roles bien repartidos ya solo quedaba margen para errar en cosas que no hubiésemos previsto: unas baterías que se descargan sin remedio antes de lo previsto, un vecino molesto que se asoma al balcón, el tráfico, el viento... En este tipo de situaciones lo ideal es rodearse de personas en el equipo que tengan una gran capacidad resolutoria dado que repetir un día de rodaje representa una pérdida de tiempo brutal y un duro golpe para la moral del equipo. En ese sentido nuestro equipo estuvo a la altura de las circunstancias sin lugar a dudas.

### 3.3. POSTPRODUCCIÓN

Con todo el material ya grabado y organizado debíamos empezar a hacer uno de los apartados más tranquilos (o al menos lo sería de no ser por los plazos de entrega): la postproducción.

Aquí, pese a que en un principio pudiera parecer que no, se toman decisiones bastante importantes. En esta fase del proyecto se tiene que compro-

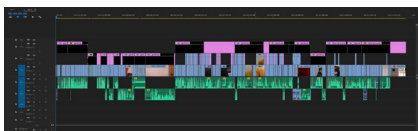
bar que todo lo que habías imaginado funciona. Que los chistes tienen gracia, que las escenas tienen ritmo, que todo aporta algo a la trama... cada uno de estos puntos se tienen que comprobar en este momento y si no funcionan tener el valor de descartarlo.

La metodología empleada en posproducción se divide a su vez en cuatro fases, revisionado, montaje, talonado y la obligada campaña de marketing y visibilización en redes sociales.

### 3.3.1. *Revisionado*

El revisionado es la fase en la que se visualizan uno a uno todos los clips grabados, que el ayudante de dirección clasificó en la hoja de script durante el rodaje. Si el ayudante de dirección lo hizo bien, el montador lo tiene mucho más fácil dado que en los comentarios de cada clip se puede apuntar lo que vale y lo que no del mismo, así como si la toma es buena y todo ha salido como debería.

Sin embargo no todos los errores quedan documentados, y es necesaria una posterior revisión que pueda sacar a la luz tanto aciertos inesperados pasados por alto como errores en tomas aparentemente buenas, como la falta de ritmo, algún fallo de coherencia en los diálogos o problemas técnicos como la sobreexposición o la falta de luz en algún plano en particular.



13. Línea de tiempo de edición del segundo episodio

### 3.3.2. *Montaje*

El montaje es una de las partes más complejas y decisivas de la postproducción. Y no es para menos, es en el montaje donde se deben arreglar ciertos fallos estructurales que hasta ese momento no han salido a la luz.

Todos estos errores se deben solventar mediante la realización de diversos montajes alternativos que puedan funcionar sorteándolos. Pero además debe respetar una serie de normas gramaticales cinematográficas que más tarde pasaré a desarrollar en el apartado específico que le dedico al montaje.

### 3.3.3. *Corrección de color y etalonaje*

La corrección de color y el etalonaje son una parte primordial a la hora de aplicarle un aspecto profesional a cualquier producción audiovisual. El primero consiste en corregir todos los planos de la producción de forma que todos tengan un acabado y aspecto homogéneo. El etalonaje consiste en modificar una serie de parámetros visuales para poder añadirle matices cromáticos y tonales al video con finalidades artísticas.



14 y 15. Fotogramas etalonados

Básicamente esto se consigue mediante la interfaz de corrección de color del programa de edición que utilices para montar. En nuestro caso utilizamos el Adobe Premiere Pro, cuya interfaz se llama Lumetri. Pese a no ser un

software empleado en producciones de cine de alto presupuesto, te permite hacer unas modificaciones bastante competentes y es ampliamente utilizado en el sector audiovisual.

La corrección de color en nuestro caso ha sido sumamente importante, dado que grabamos con tres cámaras diferentes y eso se notaba (no tanto por los ajustes internos de la cámara, los cuales siempre hemos intentado que estuviesen a la par, sino por las diferencias de sensores entre Canon y Nikon), una gran parte del proceso ha sido igualar los tonos y el contraste de las tres cámaras.

#### **3.3.4. Difusión**

La difusión es la fase en la que, antes siquiera de estrenar la serie intentas generar una leve expectativa y una especie de aceptación previa del público. La idea inicial para esta fase del proyecto era tenerlo subido a youtube antes de entregar el trabajo escrito, para poder así incluir una sección al respecto en la memoria de este proyecto. Pero después de pensarlo un poco decidimos que no era una buena idea. Las audiencias que consumen contenido audiovisual fluctúan muchísimo de forma estacional, siendo el verano la época del año que menor audiencia disponible existe.

Para ejemplo de esto cabe analizar los datos del que ha sido el medio de difusión audiovisual más potente hasta la irrupción de internet. Según el último estudio Barlovento (Empresa de Consultoría audiovisual con más de 20 años de experiencia) el consumo de televisión desciende drásticamente en el mes de agosto con una bajada de más del 20% de media con respecto al resto del año.

En realidad estos datos no se ajustan específicamente al tipo de audiencia que buscamos, dado que nuestro proyecto está orientado para la red, sin embargo estos mismos datos de bajada de audiencia también son extrapolables al contenido de internet. Si analizamos la producción de youtubers de éxito también detectamos ese descenso en el contenido en los meses de julio y agosto.

Esto se debe, principalmente, a que con la llegada del buen tiempo y el calor, la gente tiende a hacer planes fuera de casa. Todos hemos experimentado esto, llegan las vacaciones y vamos a la piscina, la playa, el río, salimos a comer, a cenar... en definitiva, no pasamos apenas tiempo dentro de casa y esto implica que nuestro tiempo libre, el cual normalmente dedicamos a consumir contenido audiovisual, lo pasamos a llenar con otras formas de ocio más orientadas a socializar al aire libre.

Por otra parte, tampoco vimos necesario realizar un estreno nada más acabar la producción, dado que como hemos dicho anteriormente todavía quedaba crear en el público cierta expectativa previa que solo podemos conseguir con una adecuada campaña de marketing enfocada a redes sociales. Con esta idea en la cabeza decidimos que esta campaña se realizaría durante el verano, integrándola en la campaña que debemos llevar a cabo para visibilizar nuestra futura productora (la cual si todo va bien abrirá en septiembre de 2019 gracias a los proyectos para emprendedores de StartUPV).

De esta forma, y con la oportunidad de realizar ese estreno que deseábamos en verano y así sin renunciar a explicar al tribunal toda esta campaña de visibilización, decidimos que unas semanas antes de la defensa de este proyecto estrenaremos “oficialmente” la serie con una proyección abierta al público en el entorno de la facultad. En ella, insistiremos a los asistentes en la difusión por redes sociales del enlace a la misma y a partir de ahí pasaremos a realizar una campaña de publicidad que nos permita hacer un análisis sobre aciertos y errores de la misma al defender nuestro trabajo.

## 4. REFERENTES

De manera consciente o inconsciente todo artista se ve abocado a crear a partir de ideas que proceden de su experiencia y de su entorno. A la hora de escribir el guión de estos dos episodios de la web serie, ha sido de gran ayuda establecer comparaciones a todo tipo de contenido audiovisual, ya que sirve muy bien para ejemplificar a través de algo existente las ideas que queríamos transmitirnos Enrique Arnau y yo.

No solo a la hora de escribir la web serie, a través de los referentes he podido comunicarme mejor con el resto del equipo del rodaje y lo que es mas importante todavía, de preveer si aquello que tengo en mente puede funcionar o no, y cómo podría hacerlo.



16. Fotogramas de *El fin de la comedia*.



17. Cartel de la serie *Community*

### 4.1. EL FIN DE LA COMEDIA, Ignatius Farray (2014)

Esta serie muestra de un modo pausado y cinematográfico la vida de un cómico, el cual hace reír a las masas sobre el escenario, pero en su vida privada no deja de ser un pobre desgraciado. De esta serie extraemos las escenas nocturnas, la figura del antihéroe y su sentido del humor.

### 4.2. COMMUNITY, Dan Harmon (2009)

La sitcom universitaria por autonomasia, no es nada complicado establecer una comparación entre *Community* y *Enrocados*. La premisa de esta serie es la creación un grupo de estudio fraudulento que acabará formando un grupo de amigos. Escrita por el mismo creador de Rick y Morty, una serie plagada de humor absurdo escrito de manera inteligente y de personajes

extremos.

#### 4.3. SPACED, Edgar Wright (1999)

En el caso de *Spaced*, el referente no es solo narrativo (si bien comparte personajes jóvenes y temática humorística) sino más bien referente estilístico. Se trata de una serie que emplea de manera creativa y original el lenguaje cinematográfico en pos de conseguir *gags* cómicos. Su comedia no se basa únicamente en los diálogos y las interpretaciones, que ya de por sí son excelentes, su comedia se sustenta sobre el montaje y la planificación.

#### 4.4. MALVIVIENDO, David Sainz (2008)

Se trata de una web serie histórica. Hay que verla y conocerla. Las circunstancias de su rodaje fueron excepcionales así como la progresión cualitativa de su equipo humano y de sus recursos técnicos a lo largo de la serie. Otro dato curioso es la duración de sus episodios, que a lo largo de la tercera temporada oscilan entre los 30min a 1h de duración.

#### 4.5. CABANYAL Z, Joan Alamar y Gerardo J. Núñez (2012)

Ejemplo de producción Low cost para internet en nuestra propia ciudad. Un proyecto admirable por su ambición, dado el elevado número de actores que intervienen en la serie y la necesidad de adaptar las localizaciones para generar una atmósfera post-apocalíptica, en muchos casos haciendo uso de efectos especiales.

#### 4.6. EL GRAN LEBOWSKY, Hermanos Cohen (1998)

Recuerdo el momento en que vi por primera vez *El gran Lebowski* siendo un adolescente, el efecto que causó en mí fue absolutamente revelador: me permitió ver, o más bien intuir, por primera vez que detrás de una película hay algo mucho más complejo que una historia. Desde entonces esta película me ha acompañado como una guía de la dirección cinematográfica y del montaje. No podía faltar de ninguna manera el homenaje en el segundo episodio cuando se muestra al club de petanca, en honor al personaje de Jesús Quintana.

#### 4.7. KIDDING, Dave Holstein (2018)

A lo largo de la escritura del guión Enrique y yo seguimos esta gran serie y estoy seguro de que de algún modo nos influenció: sentido del humor, grandes interpretaciones, una excelente dirección y un protagonista antihéroe son puntos importantes que he mantenido conmigo a la hora de crear nuestro proyecto.



18. Fotograma de la serie *Spaced*



19. Cartel promocional de la serie *Malviviendo*



20. Fotograma de *Cabanyal Z*



21. Fotograma de *El Gran Lebowski*



22. Fotograma de *Kidding*

## 5. POR QUÉ UNA WEBSERIE

Lo cierto es que hay multitud de motivos para responder a esa pregunta, pero me gustaría empezar esta sección contextualizando un poco este formato que tanto se ha desarrollado en los últimos años.

En primer lugar cabe hablar de internet, y de cómo este ha cambiado por completo toda la estructura de producción audiovisual global. Antes de internet, si querías consumir este tipo de productos solo tenías unas pocas vías, podías ver la televisión, ir al videoclub o ir al cine. La forma más extendida de consumo audiovisual en la era pre-internet era sin duda alguna la televisión, dado que el desarrollo de la tecnología y el abaratamiento de costes de producción había conseguido que todo el mundo tuviese una en casa y una vez comprada ya no tenías que pagar por consumir lo que se producía.

Otra forma de acceder a este tipo de contenido era ir al videoclub más cercano, con lo que podías acceder a producciones que ya se habían emitido en televisión o en los cines hacía tiempo, con el valor añadido de controlar totalmente su reproducción.

Por último estaba el cine, el cual hace unas décadas estaba muchísimo más frecuentado que hoy en día y que ofrecía una calidad de imagen con la que era muy difícil competir por parte de las televisiones y las cintas VHS.

<sup>1</sup>*“De esta manera se establece un círculo completo: cineasta (emisor)-Película (mensaje connotado)-espectador(receptor)-sociedad(contexto)-cineasta; es lo que denomino “el círculo de la comunicación”.”*

Pero entonces surgió internet, y plataformas como Youtube ya empezaron a dejar entrever lo que serían las nuevas formas de consumo audiovisual. Internet ofrecía lo mejor de cada una de las formas de acceder a contenido que había anteriormente. Si bien es cierto que al principio nada cambió demasiado, dado que la mayoría de videos que se subían a la red no tenían, ni de lejos, la calidad de una producción audiovisual tan siquiera mediocre hay quien se fija en la tendencia del mercado y le intenta sacar provecho. Es el caso de Netflix.

Netflix fué una de las primeras productoras en ofrecer contenido en línea en el año 2007, cuando Youtube ya llevaba funcionando desde 2005. En un primer momento estaban un poco limitados, puesto que la única forma de acceder a su contenido en línea era a través de un ordenador, pero esto cambió en 2008. A partir de ese año se podía acceder a Netflix desde reproductores blu-ray y desde la consola X-Box, y en los años venideros empezó a

<sup>1</sup>CAPARRÓS LERA, José María, *Guía del espectador de cine*, (2007)



pactar con empresas como apple y nintendo para ampliar la gama de dispositivos desde los que acceder. Había nacido una nueva forma de consumo audiovisual.

Eso al menos en lo que respecta a producción profesional, a partir de Netflix se subirían al carro multitud de empresas y productoras (incluso Amazon ha acabado sacando su propia distribuidora online). Pero algo cambió también con internet en la gente que amaba el cine y las producciones audiovisuales. Internet permitió que cualquiera pudiera subir y exponer su obra sin necesidad de una gran distribuidora. Esto unido al hecho de que las cámaras y los diferentes materiales técnicos para grabar y editar video no habían sido nunca tan baratos hizo que muchas personas intentaran hacerse un hueco en este nuevo nicho de mercado.

### 5.1. PRECEDENTES

Como ya he mencionado anteriormente internet abrió las puertas a una gran cantidad de gente que sin disfrutar de unos presupuestos a la altura de grandes producciones profesionales creyeron que también tenían algo que aportar. De esta manera empezaron a producirse series, películas y cortometrajes exclusivamente para internet.

A nivel nacional, por ejemplo, una de las primeras webserie que saltó a la fama fue *Cálico electrónico*, las aventuras animadas del anti héroe arquetípico, una serie que basaba su chispa en hacer gags sin censura del folclore español de la época.

No podemos dejar pasar sin mencionar a *Qué vida más triste*, de Borja Pérez, una webserie cuya producción era de lo más sencillo del mundo, ya que se basaba en un único plano fijo en el que el protagonista y su mejor amigo hablaban directamente a la cámara en formato videoblog.

Ambas producciones fueron más tarde llevadas a la televisión de la mano de TVE y la sexta respectivamente, ese fue el punto de inflexión para que este tipo de producciones se tomaran en serio. El hecho de que no contaran con grandes presupuestos ni materiales técnicos no les restaba ningún tipo de calidad a las historias que contaban, es más se veían obligados por ello a ser extremadamente resolutivos y muy conscientes de sus propias limitaciones.

No podemos pasar por alto tampoco la serie *Vincent Finch: Diario de un ego*, cuya crítica ácida y sin censura al auge de la cultura hipster, así como sus guiones llenos de faltas de respeto y sus habituales cameos de gente famosa dentro del panorama audiovisual hicieron que fuera una de las webseries de mayor éxito en Youtube España. Si bien por su contenido no era fácilmente



23. Cartel promocional de la serie *Malviviendo*

adaptable a televisión, fue suficiente para catapultar al éxito a su creador, el cómico David Suárez, que no ha parado de tener cabida en los medios de comunicación nacionales desde que la serie se dejase de emitir en 2013.



24. Logotipo de la productora *Different*, lanzada por los creadores de *Malviviendo*

### 5.1.1. *Malviviendo y different*

Pero la webserie que más destacó sin duda alguna entre todas estas producciones sin necesidad de ser absorbida por ningún canal de televisión fue *Malviviendo*. Esta obra maestra de las producciones de bajo presupuesto ha sido capaz de tener una repercusión internacional sin parangón en el mundo audiovisual. La serie empezó siendo el proyecto personal de David Sainz, un canario afincado en Sevilla cuya pasión por lo audiovisual le llevó, junto a un elenco escueto a iniciar un proyecto cuyo impacto ni siquiera podía llegar a imaginar.

El primer capítulo “Me dicen negro” tiene más de cinco millones de visualizaciones en Youtube, poniéndola así al nivel de cualquier producción televisiva que se emita en prime time y sea un rotundo éxito. Pero lo verdaderamente loable de este éxito es la capacidad que tuvieron para realizar esto sin ningún tipo de financiación ni recurso, al menos en lo que respecta al primer capítulo.

En un principio era solo la obra de unos parados que decidieron intentar hacer un proyecto innovador en un nuevo medio, pero pronto se convertiría en un referente para otras muchas personas que vieron como si se gestiona bien cualquier proyecto puede salir adelante. Y es que si algo hicieron bien fue gestionar los recursos disponibles. Como ya he mencionado el primer episodio no contaba con ningún tipo de financiación, se apañaron con los recursos de los que disponían para hacerlo, pero cuando la serie fue avanzando necesitaron, como es lógico, una fuente de recursos.

Es aquí cuando se empezó a conseguir ser una producción seria. Obviamente no iban a seguir invirtiendo horas a no ser que tuviesen algún tipo de recurso económico, así que empezaron a barajar posibilidades. Abrieron una página web donde ponían la información necesaria para realizar microdonaciones y desde el primer momento la gente respondió.

Además de este crowdfunding también realizaron estrenos en directo en la mayoría de capitales de provincias, donde se hacía un pase en el que participaba todo el elenco mencionando cuáles habían sido los principales problemas para grabar cada episodio antes de proyectarlo.

Por otra parte también empezaron a tener ofertas de patrocinio por parte de empresas privadas. Utilizaban el emplazamiento de producto como medio habitual de financiación y así, poco a poco pudieron llegar a grabar tres temporadas de algo que en principio era el proyecto personal de un grupo de amigos.

Cabe destacar que el equipo que grabó *malviviendo* no se estancó únicamente en esa producción. Fundaron su propia productora llamada Different y empezaron a recibir encargos que incluso fueron llevados a la televisión, como *El viaje de Petter Mcdowel*, que fué emitida en andalucía televisión o Flaman, que fue producida por Los Morancos.

En este sentido Different es nuestro mejor referente, dado que nuestra intención es exactamente la misma, no estancarnos, evolucionar, seguir creando y es por ello que *malviviendo* es el espejo donde nos gustaría vernos reflejados.

## 6. DIRECCIÓN

Si algo he aprendido en estos últimos años en la facultad de BBAA en los que he escogido la mayoría de mis asignaturas optativas en conocimientos de realización audiovisual e historia del cine, es que no hay una única manera de hacer cine. Cada director afronta la resolución del film con sus propias estrategias y métodos, sin embargo todos tienen que llegar al mismo punto en común: hacer una película y lograr que esta sea un éxito, en términos de calidad y beneficios.

<sup>2</sup>*“El Cine es también un lenguaje; el lenguaje del siglo XX y del tercer milenio, pues todo arte, es evidente, posee su propio lenguaje.”*

Por desgracia no siempre se pueden conseguir esos objetivos, incluso en directores reputados y experimentados hay ocasiones en que el proyecto se va de las manos y el resultado final de la película acaba siendo un fracaso. Evidentemente en el caso de los directores nóveles esto es más frecuente. El resultado de una película no depende completamente del director, sería injusto decir eso, pero siempre va a ser responsabilidad suya el hecho de que sea o no la mejor versión de sí misma.

El director es la persona encargada de tomar las decisiones para que la película se lleve a cabo, pero eso no significa que vaya a hacer la película el solo, dado que para hacerla necesitamos de un equipo técnico y artístico. El director por tanto debe asegurarse de que todos los departamentos tengan coherencia entre sí, que la fotografía, el arte, el montaje, las interpretaciones, y todo lo restante, tenga un tono. Una sensación de unidad.

<sup>2</sup>CAPARRÓS LERA, José María, *Guía del espectador de cine*, (2007)

### 6.1. DIRECCIÓN CINEMATOGRÁFICA

Como ya he mencionado anteriormente, el papel del director es tomar una serie de decisiones que otorgue a la obra una coherencia interna, y esto pasa en muchas ocasiones por implementar una estética determinada.

<sup>3</sup>*“Un director tiene que hacer frente a un sin fin de pequeñas decisiones creativas que en mayor o menor medida, serán perceptibles en la pantalla”*

*En este sentido la función del director es clave a la hora de valerse del lenguaje audiovisual para intentar transmitir lo que uno quiere. Es decir, saber qué mostrar y de qué manera en cada uno de los planos del proyecto. El lenguaje audiovisual es muy rico, con un léxico y una serie de normas gramaticales que si bien no tenemos por que estar familiarizados con ellas entendemos de forma inconsciente, ya que muchas de ellas se aprovechan de las asociaciones inconscientes que hacemos según lo que nos muestra la pantalla.”*

<sup>4</sup>*“Un director con talento abre oportunidades que pueden ser aprovechadas por los demás - por los otros jefes de departamento y por los actores, que son los jefes efectivos de sus propios departamentos. Ésa es la auténtica función del director, creo yo. Y además, proteger esa visión colectiva aceptando o rechazando determinadas contribuciones. En definitiva, el director es el sistema inmunológico de la película.”*

Por ejemplo, uno de estos aspectos que todos entendemos de forma subconsciente es la angulación de cámara, de la cual depende el grado de autoridad que otorgamos a un sujeto. Una angulación contrapicada, es decir, cuyo eje está por debajo del eje de la mirada del sujeto, aporta una idea de poder y manejo de la situación dada por la sensación subconsciente de subordinación del que está debajo de otra persona, que se asocia con arrodillarse o ser de menor estatura.

Esta norma de la angulación también funciona en el caso contrario dejando en inferioridad al sujeto al que se le filma desde arriba, pero la angulación es solo un ejemplo de muchos.

¿Se debería resolver una escena en un solo plano secuencia? si es así, ¿Dónde debe empezar y donde debe acabar? ¿Debe haber una pausa en él? ¿Cómo debemos plasmar el movimiento y la posición de los personajes dentro de una escena? ¿Cuales van a ser los diferentes reencuadres dentro del mismo plano?

<sup>3</sup>REILLY, Tom, *The big picture*, (2012)

<sup>4</sup>MURCH, Walter, *El arte del montaje*, (2007)

Todas estas preguntas se las debe plantear el director antes de planificar la grabación de una escena, sin embargo no son decisiones que deba tomar de forma individual. Como ya hemos visto la producción audiovisual es un trabajo muy complejo que se resuelve siempre en equipo, así que este tipo de decisiones deben ser consultadas con dirección artística, dirección de fotografía... Es importante el diálogo teniendo siempre en cuenta que el director posee la última palabra al respecto.

La mayoría de estas decisiones se toman de hecho en reuniones conjuntas en la fase de preproducción y son atajadas y gestionadas con diferentes metodologías según convenga.

Por poner un ejemplo, la escena del bar donde se presenta al personaje de Helena en nuestra webserie (primer episodio, minuto 7) tuvimos que tomar una serie de decisiones como dónde se van a situar los actores en el espacio, cómo vamos a reflejar la relación de posición, como vamos a iluminar la escena, desde donde vamos a grabar...

En ese caso lo resolvimos mediante la utilización del desglose en planta, metodología que hemos explicado anteriormente, ya que la escena no tenía mucha acción y nos era más cómodo no dibujarla plano a plano, pero hubo otras en las que tuvimos que ser más creativos y usar el storyboard, como la escena final del segundo capítulo.

La escena empieza con dos personajes en un espacio relativamente cerrado, pero después se incorporan otros dos personajes que pasan por al lado y empiezan a interactuar entre ellos a unos metros de distancia. A su vez llega otro personaje que guía a los dos primeros a otro punto y tras interactuar con la mirada con el protagonista la acción vuelve a cambiar de espacio antes de continuar hasta el final.

Todo esto hubiese sido mucho más tedioso de planificar con el desglose en planta que con el storyboard, debido a la complejidad de los movimientos en el espacio y la interacción entre los personajes, y es ahí donde el papel del director adquiere relevancia a la hora de poner en común a todo el equipo y cohesionar el trabajo de todo el mundo.

## 6.2. DIRECCIÓN DE ACTORES

A lo largo de las distintas fases de la producción audiovisual de la webserie en la labor de dirección me he visto acompañado de un equipo, formado por departamentos como guión, dirección de fotografía, dirección de arte, etc, los cuales tienen una visión global de la obra y la entienden en su conjunto.

Sin embargo el caso del elenco es diferente. El actor no tiene que saber



25. Actor Pablo Escrig caracterizado de Arturo



el movimiento de la cámara más que para saber dónde y cómo posicionarse. No es necesario que lea las escenas en las que no aparece su personaje (de hecho hay multitud de directores que no envían los guiones completos a sus actores y actrices, incluso en casos más extremos, directores como Takeshi Kitano prefieren dar a los actores la información escena a escena para que no tengan en mente la previsión de aquello que les pasará en el futuro a sus personajes.

Del mismo son muy ilustrativas anécdotas como la de la película *Alien* de Ridley Scott, concretamente la escena de la aparición del alien en el interior de la nave, en la cual a uno de los actores le estalla el pecho expulsando cantidades de sangre en la cara del resto del elenco.



En esta escena para asegurar una interpretación realista Ridley Scott decidió ocultar la información del nacimiento del alien al resto de actores. El resultado fue unas genuinas caras de terror en la gran pantalla en una de las secuencias más míticas de la historia del cine, la moraleja por otro lado es que los actores no tienen que saber más de lo necesario.

Eso significa mucho más de lo que parece, significa que los actores van a tener que ser guiados por el director sin ser ellos conscientes de la totalidad de la obra. De algún modo los actores van a tener que caminar a tientas y tan solo tendrán el control total sobre un único punto del guión: Su personaje.



Ensayar y entablar conversaciones con los actores es imprescindible para garantizar una buena comprensión de su personaje. Lo curioso es que en muchos casos, y el mío ha sido uno de ellos, los actores absorben el personaje, lo exploran y empiezan a conocerlo más profundamente de lo que estaba escrito, poco a poco van desenterrando más capas llegando a puntos a los que no había llegado el guionista o el director en muchos casos dada que su visión es mucho menos concreta.

Cuando se dan estas situaciones en las que el actor investiga su personaje por encima del resto de miembro del equipo, el director debe saber conducirlo a favor de la obra en conjunto. La manera que tienen los actores de investigar es sobre todo preguntando al director, y no son pocas las veces en las que aquello que preguntan no tiene una respuesta exacta en el guión (ya sea la relación del personaje con sus padres o el modo de caminar y hablar), es por ello que el diálogo entre el director y el actor es imprescindible para que el actor pueda investigar un personaje y este actúe de manera coherente respecto al conjunto del equipo.

26, 27 y 28. Elenco caracterizando a sus personajes

Actuar es algo que vuelve vulnerable a quien interpreta, te obliga a mostrar sentimientos y te expone a ser juzgado por tu cuerpo y tu voz, que son los recursos que tiene el actor para interpretar y transmitir emociones al público.



29. Director dando indicaciones a los actores en la escena final del 2º episodio.

Como responsable de su propia interpretación el actor asume el riesgo de equivocarse en periodos de tiempo muy cortos en los que podrá repetir su performance en repetidas ocasiones de las cuales puede que una de ellas sea inmortalizada en una película.

Son por estos motivos por los que es muy importante que el Actor confíe en el director, dado que el objetivo es que se sienta que tiene la confianza del director para libre de actuar libremente y tomar los riesgos que sean necesarios para la película. Entendiendo riesgos como interpretar, sobreactuar o mostrar actitudes extremas con las que no están familiarizados por por poner unos ejemplos.

A la hora de plantear este proyecto he procurado tener reuniones con todos los actores para procurar que esa confianza entre el director y los actores venga de ambas partes y procurando así un entendimiento. Una baza que jugaba a mi favor era el hecho de que gran parte del elenco son actores junto a los que ya había trabajado en el taller de teatro de la universidad a lo largo de los últimos años. Esto me daba la ventaja de que ya había establecido un vínculo de confianza y respeto mutuo. No solo eso sino que además conocía bien su registro, su voz sus movimientos su expresividad... Eso me ha permitido también adaptar los papeles a los actores y su manera de ser, cosa que ha sido verdaderamente útil dado que al tratarse de gente amateur tenía que medir cuanto podía exigir de cada uno.

*<sup>5</sup>“Cuando apareció el neorrealismo italiano, y también después, los directores echaron de mano de actores ocasionales cogidos casi a lazo en la calle. Tal cosa induce a pensar que con este tipo de gentes se puedan tener problemas dada su falta de preparación y desconocimiento del medio artístico. Nada más lejos de la realidad, sin embargo, si tenemos en cuenta los comentarios de algunos directores que han trabajado con espontáneos. Comentaban que, para ellos, al cuarto día de rodaje ya eran profesionales, porque habían sabido hallar la clave de cómo moverse ante la cámara, siendo su mejor sistema de interpretación su propia naturalidad, es decir, siendo ellos mismos, sin nervios ni acepciones, y dejándose llevar por una mano experta como la del director que les había elegido por su físico, por su modo de andar o por su modo de moverse, o, simplemente por su estatura.”*

Al dirigir a los actores me he preocupado de darles libertad para sobreactuar en pos de conseguir un efecto cómico. La historia de la webserie, si bien posee momentos dramáticos, está plagada de situaciones absurdas a las cuales este tipo de actuaciones le benefician. Además considerando que la gran mayoría de los actores y actrices provienen de una formación enfocada al teatro en vez de al cine y yo todavía no me había embarcado en proyectos de tanta envergadura, adapté el registro para trabajar con algo en lo que todos nos fuésemos a entender y que entrase dentro de nuestras posibilidades.

<sup>5</sup>DE ABAJO, Juan Julio, *Dirigiendo Cine*, (1998)

## 7. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es, sin duda alguna, una de las fases más importantes de un proyecto audiovisual. Es donde se le da un acabado final para que exprese lo que debe expresar y luzca como debe lucir. En este apartado explicaré cómo hemos afrontado la labor de montaje y corrección de color obviando las de marketing (que todavía no se han dado) y desarrollaré en mayor profundidad los puntos anteriormente mencionados en el índice de Metodología..

### 7.1. EL MONTAJE

El montaje determina el modo en que se van a mostrar las imágenes grabadas y también qué imágenes van a descartarse y no aparecer nunca en el resultado final. El montaje estructura y ordena no solo los clips de video sino también las escenas y la estructura narrativa de una película.

Es un momento delicado en el que se expone el material resultante del rodaje y quedan al descubierto todos sus fallos y sus aciertos. Por suerte descubrir que algo no funciona como estaba previsto no es sinónimo de fracaso, ya que el montaje permitirá una reestructuración del contenido.

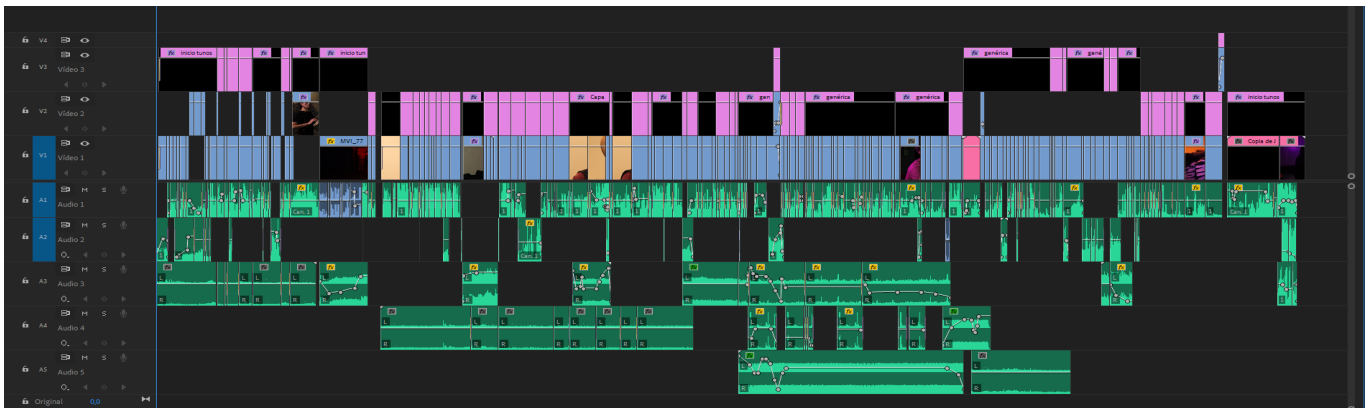
*<sup>6</sup>“Cuando trabajo en una película me sintonizo para ver las cosas de una determinada manera. Como montador, una de tus obligaciones es empaparte de la sensibilidad de la película, hasta el punto de que estás alerta ante los mínimos detalles y al mismo tiempo atento a los temas más importantes. Esto vale para los jefes de todos los departamentos. Es muy parecido, estoy seguro, a la forma en que un director de orquesta se relaciona con los intérpretes.”*

Es por lo tanto una situación durante la cual se deben tomar decisiones que van a afectar directamente al resultado final. Una buena producción puede ser perfectamente arruinada en un mal montaje así como un buen montaje puede salvar una película de la mediocridad. Un buen montador debe saber discernir qué aspectos del proyecto están de más y qué elementos aportan a la narrativa.

De hecho en el caso concreto que nos acontece fue de suma importancia discernir estos elementos, dado que una vez realizado el primer montaje, supimos que deberíamos eliminar buena parte del metraje.

<sup>6</sup>MURCH, Walter, *El arte del montaje* (2007)





30. Línea de tiempo del montaje del primer episodio

No solo eso, incluso eliminando parte del metraje el resultado final tenía una duración aproximada de unos 30 minutos, por lo que además nos vimos en la obligación de partir el episodio en dos para adecuarnos a los tiempos cortos que prevalecen en internet (lo cual implica una reestructuración mayor del contenido).

Y esta es solo una de las decisiones importantes que hemos debido tomar en esta fase, al final el trabajo del montador es de los más monótono que hay. Te enfrentas a una cantidad de video tan intimidante que te ves obligado a tener un flujo de trabajo basado en desechar cosas que pese a que no estén mal hechas tampoco aportan.

Cada escena que grabamos para la webserie se saldó con al menos 30 minutos de metraje, de los cuales tienes que seleccionar dos o tres minutos del conjunto de vídeos y audios. Pero más que seleccionarlos tienes que saber cohesionarlos, Esta parte tal vez sea la más artística e intuitiva, ya que si bien hay unas reglas canónicas para favorecer la continuidad, o el raccord esas reglas pueden saltarse en pos de crear un montaje más dinámico.

*<sup>7</sup>“Supongamos que el aumento de tensión dramática parece demasiado rápido. Uno tenderá a hacer con el montaje lo necesario para compensarlo. Y si más adelante uno cree que va demasiado despacio, tenderá a acortar las escenas o a aumentar la intensidad.”*

### 7.1.1 Montaje para internet

Pero tenemos que tener muy en cuenta que nuestro contenido va orientado a la red y por lo tanto podemos tomarnos ciertas licencias dadas por el propio medio al que va dirigido. Si bien hablar de contenido en internet es difícil debido a la heterogeneidad de este, se puede decir que el contenido que se consume masivamente es el que ha marcado estas características, y en la mayoría de ocasiones no tiene ningún tipo de intención cinematográfica.

Esta tendencia del consumo masivo ha de ser analizada y tenida en cuenta al montar material para la red. La mayoría de gente que consume video en internet busca un tipo de contenido muy concreto, que mantenga su atención permanentemente y le permita distraerse. Esto se traduce en un tipo de montaje muy dinámico, plagado de planos cortos que centran la atención marcando un ritmo muy ágil.

<sup>7</sup>MURCH, Walter, *El arte del montaje* (2007)

Basta decir que si analizamos lo que más se consume en la red en cuanto a vídeo se refiere encontramos en primer término la plataforma de videos youtube, basado casi siempre en el formato del video blog, con un plano fijo más o menos trabajado y un tipo de montaje con muchos cortes a cada frase que se dice rompiendo toda continuidad. Esto es así porque en un plano fijo la única manera de mantener el dinamismo y por lo tanto la atención es realizar cortes en el diálogo y meter algún efecto con un zoom o filtro para reaccionar a algo.

Esto hace que la estética general del contenido audiovisual para internet intente acercarse a esta fórmula, asemejándose así a una especie de pastiche, un collage de realidad ficticia donde las reglas convencionales de la continuidad y el raccord se pueden saltar si así lo demanda la escena.

Sin embargo hay que tener mucho cuidado, este pastiche puede ser excesivamente incoherente si empezamos a saltarnos reglas a la ligera. No se puede pasar de planos generales grabados con grandes angulares a planos excesivamente cerrados, por ejemplo. Está bien desarrollar contenido dinámico y ágil mediante el montaje, pero no podemos excedernos y justificarlo con que es contenido para internet.

### **7.1.2 Director montador**

En la mayoría de producciones audiovisuales el director está presente durante el proceso de edición, sin embargo no es él quien se ocupa de manera directa de la edición de la película sino que se limita a supervisarla y dar las pautas necesarias al editor para que pueda hacer su trabajo.

En otros casos, como los que se han dado sobretodo en el SXX por las grandes productoras, la mayoría de directores no podían acceder al montaje de sus obras, y de ello se encargaban plenamente los equipos de edición de las productoras para garantizar que el contenido que fuesen a estrenar fuese acorde a los intereses de la propia empresa.

El caso de esta web serie es distinto dado que, como ya he mencionado ha sido el propio guionista y director quien se ha ocupado de hacer el montaje. Esto no es un hecho inaudito ni mucho menos en la historia del cine, si bien es cierto que con la llegada de las nuevas tecnologías y los avances tecnológicos en lo que a cámaras digitales se refiere, ha propiciado una generación de “creadores de contenido” ya que cineastas no es el término que más se le adecua, entre los que me encuentro yo y casi se puede extrapolar a toda mi generación.

Cuando se trata de producir tu propio contenido, cosa que puedes hacer en caso de que tengas el dinero, el equipo y el tiempo para hacerlo, uno no

se tiene que pelear por el control creativo de la obra ni tiene por que ceder ante nadie, pero ¿es esto lo mejor para el resultado final?

En muchos casos es conveniente el distanciamiento de la obra para poder cortar en ella buscando que transmita la emoción del modo más eficiente posible.

No podemos obviar que a veces lo que uno tiene en mente puede no ser lo más correcto. Por ello es necesario que alguien que no esté montando le eche un vistazo al resultado mientras vas avanzando en las escenas. En nuestro caso mis compañeros fueron de gran ayuda en ese sentido, ya que de otra manera no hubiese sido posible realizar un montaje competente.

En muchas ocasiones me he descubierto a mi mismo obsesionado con matices que en el fondo no han resultado ser tan importantes, o al contrario, pedir consejo me ha hecho ser consciente de fallos en los que no me había fijado. Cortes que no funcionan, sonido de fondo mal nivelado, diálogos prescindibles... Son errores muy comunes que en esta fase del proyecto aún se está a tiempo de solventar.

No tengo claro si de cara al futuro me gustaría especializarme únicamente en el montaje pero lo que si puedo asegurar es que esta experiencia me ha permitido experimentar con el lenguaje y aprender a estructurar mejor el conjunto de la obra, "reescribiendo" escenas gracias al poder del corte o congelando fotogramas.

He aquí algunas citas que me han guiado a lo largo del proceso de montaje:

<sup>8</sup>*"Con los recuerdos encontramos un segundo recurso novedoso para sortear los marcadores temporales. (...) Como vehículo para entrever una transición temporal y un cambio en la psicología de un personaje."*

<sup>9</sup>*"M: Recuerdo de manera visceral el efecto del fotograma congelado al final de su película "Los cuatrocientos golpes". Era electrizante, desde el punto de vista dramático y como muestra de lo que se podía hacer técnicamente en el cine."*

<sup>10</sup>*"En primer lugar debemos dramatizar los flashbacks ... En segundo lugar, no debemos presentar un flashback hasta conseguir crear en el público la necesidad y el deseo de saber"*

<sup>8</sup>REILLY, Tom, *The big picture*, (2012)

<sup>9</sup>MURCH, Walter, *El arte del montaje* (2007)

<sup>10</sup>MCKEE, Robert, *El guion*, (1999)

## 7.2. CORRECCIÓN DE COLOR

Este apartado de la producción es sumamente importante, ya que después de todo el proceso es aquí donde se le va a dar el acabado final a la imagen. Ya he mencionado en la metodología en qué consiste esta fase del proyecto, básicamente se trata de primero dar una coherencia y una apariencia homogénea a todos los clips para luego matizar con una finalidad artística, pero me gustaría tomarme la licencia de justificar en un apartado las decisiones que hemos tomado en este punto.



Cabe mencionar aquí que nuestro equipo de grabación ni siquiera son cámaras de video, sino que son cámaras de fotografía con las que se puede grabar video en calidad full-hd. Además de esto hay que decir que dos de las cámaras son canon, mientras que la tercera es nikon. Estos aspectos son fundamentales para entender hasta qué punto es importante la corrección de color en nuestro proyecto.



Al llegar al programa de edición y volcar los clips, la diferencia de aspecto de cada uno de los clips de diferentes cámaras hacía que las escenas no tuviesen un mínimo de coherencia estética. Por si fuera poco nos enfrentábamos a problemas técnicos de otra índole, el bajo rango dinámico de los sensores APSC de nuestras cámaras.

31 y 32. Diferencia de gestión de color entre Nikon (31) y Canon (32)

El rango dinámico es la capacidad que tiene una cámara de captar detalles en un determinado arco de luminosidad, es decir, la “distancia”, medida en pasos de luminosidad, que hay entre las altas luces y las sombras y en la cual no se pierden detalles por sobreexposición ni se empastan las sombras. En nuestro caso, nuestras cámaras tienen una capacidad de seis pasos de rango dinámico, que comparado con otras cámaras de video profesionales es muy poco. Por ejemplo la Canon Blackmagic Pocket 4K, que ni siquiera es una cámara excesivamente profesional, tiene un rango dinámico de 13 pasos.

Esta limitación de rango dinámico se podría solventar con la instalación de modos de grabación logarítmicos, pero estos hay que pagarlos y nosotros estábamos muy limitados en ese aspecto. Por ello nos vimos obligados por un lado a mediante los parámetros de grabación imitar estos sistemas y por otro lado a ser muy cuidadosos con la iluminación.

Básicamente siempre hemos tratado de reducir lo máximo posible el contraste en el set de rodaje mediante la utilización de fuentes de luz artificial. Si teníamos que grabar alguna escena en la que saliera por ejemplo el cielo intentábamos iluminar las sombras todo lo posible para que no hubiese tanta “distancia” en pasos de luminosidad entre el cielo y las sombras.

Aún así, como ya he dicho nuestras cámaras están limitadas, y al llegar al programa de edición debíamos solventar eso y las diferencias de gestión de color que hay entre Nikon y Canon.

Así en este primer paso de la corrección de color básicamente intentábamos que quedase todo lo más plano, desaturado y poco contrastado posible, dando así coherencia a todos los clips para no tener que trabajarlos individualmente sino por escenas enteras.

### 7.3. ETALONAJE

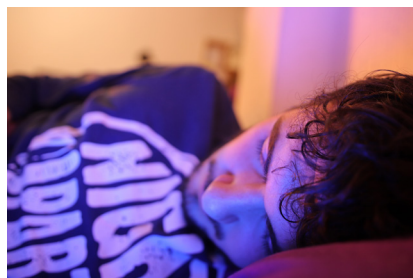
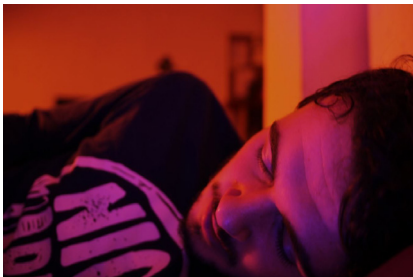
Esta es sin duda la parte de la postproducción que posiblemente más tenga que ver con el grado que hemos cursado, ya que aquí debemos aplicar todos los conocimientos de colorimetría que hemos aprendido a lo largo de los dos primeros años de grado, en los que hemos dado asignaturas de pintura y dibujo que son extremadamente útiles a la hora de realizar cambios artísticos con finalidades estéticas.

Si bien es cierto que esta parte es también quizás una de las más intuitivas, ya que no hay ninguna regla establecida en este sentido que no puedas saltarte de ser necesario.

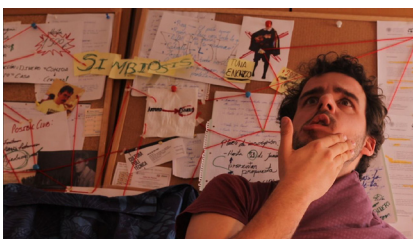
Normalmente se establece una gama cromática armónica basada en la complementariedad tonal para darle un aspecto general a la escena en cuestión, es decir se escogen dos tonos cuya relación en el círculo cromático es de enfrentamiento. Se escogen dos tonos para la imagen general porque el etalonaje se basa en el juego cromático entre las luces y las sombras. Se deben matizar por un lado las partes que aparecen iluminadas y por otro las zonas más oscuras, pero no de cualquier manera.

De forma normativa y en pos de favorecer la profundidad de la imagen se deben matizar de tonos fríos las sombras y de tonos cálidos las luces. Esto tiene una explicación ligada incluso al subconsciente del ser humano y a su manera de ver el mundo. Y es que cuando uno mira a su entorno puede apreciar como la visión humana construye la profundidad y representa el espacio en el cerebro.

Cuando uno observa un paisaje o cualquier superficie de terreno lo suficientemente grande puede observar que los tonos que hay en la lejanía casi siempre van a ser tonos fríos y desaturados, es por eso que tendemos a ver las montañas en el horizonte de tonos azulados, casi rozando los morados en alguna ocasión. Mientras que si observa las partes más cercanas a él de ese mismo paisaje podrá darse cuenta de que los tonos que predominan son cálidos y más saturados.



33 y 34. Fotogramas antes y después del etalonado



35 y 36. Fotogramas antes y después del etalonado

Esto se explica fácilmente por el modo en que la luz se comporta al abarcar grandes distancias, pero independientemente de su explicación física lo importante es que en el cerebro esta relación está profundamente establecida. De hecho a lo largo de la historia de la pintura, sobretodo a partir de la canonicidad del cuadro-ventana renacentista, se ha aprovechado esta asociación en favor de recrear la sensación de profundidad.



En el cine pasa algo parecido, ya que en cuanto a estética se refiere siempre ha bebido de fuentes pictóricas. Sin embargo como he mencionado anteriormente esta regla puede ser saltada si así lo pide la escena en cuestión. Puede ser que por la vestimenta de los actores y el juego de claroscuro de la localización te interese matizar la pared de fondo que en principio se debería considerar como tono luminoso con un tono más frío que sea complementario de por ejemplo el jersey del protagonista.



37 y 38. Fotogramas etalonados

Además el etalonaje no se queda ahí, es algo que debe haberse previsto desde el principio de la producción, sobretodo tiene que ver con el apartado de dirección artística, ya que el color del atuendo de los personajes, o el propio atrezzo de la escena debe ser coherente con el posterior trabajo de edición.

También sería muy simplista decir que solamente se matizan luces y sombras y ya está, dado que la gama cromática de la escena no puede basarse solamente en dos tonos, de ser más amplia. En nuestro caso intentábamos también resaltar tonos que tuviesen una relación de complementariedad por analogía con respecto a los tonos de luz y sombra, es decir, que estuviesen situados al lado en el círculo cromático siempre que aparecieran en escena esos tonos.

## 8. CONCLUSIONES

Este trabajo nos ha llevado a embarcarnos en un proyecto extremadamente ambicioso, y como tal, hemos obtenido una experiencia muy valiosa para futuros proyectos parecidos.

En primer lugar hemos experimentado una a una todas las fases de un proyecto audiovisual complejo, desde su preproducción hasta su etalonaje, pudiendo así aplicar la mayoría de conocimientos que hemos asimilado durante los cuatro años de grado.

Además nos ha llevado a experimentar cómo serían las dinámicas de rodaje entre nosotros a la hora de intentar en un futuro sacar adelante una productora audiovisual profesional. De esta parte es la que mejor sabor de boca me queda, dado que que hemos conseguido crear un ambiente de trabajo competente y a la vez cercano y agradable, ayudándonos unos a otros cuando no ha hecho falta.

Tanto es así que el proyecto de productora ya está en vías de desarrollo, habiendo ya registrado el nombre de la empresa y desarrollado un reel y contenido del universo visual de nuestra marca.

Por otro lado también nos ha llevado a expresar la situación de gran parte de los alumnos que tienen que pagarse la carrera y compaginarla con su vida laboral, una situación que en un principio es bastante dramática, pero que hemos expresado sin perder el sentido del humor, y tener que hacer esto nos ha llevado a reflexionar sobre la comedia en sí misma.

Es relativamente fácil que un guion que escribes te haga gracia a tí, lo difícil es que estos gags funcionen para el público en general. En este sentido y pese a la dificultad de la tarea hemos sabido crear algunos golpes de efecto muy buenos que a todo el mundo le pueden hacer gracia, y son esos al final los que el público va a recordar. Y es que un buen chiste que funcione puede solventar una escena cuyos diálogos estén quizás más forzados.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

Bauman, Zygmunt. (2003). **Modernidad Líquida**.  
Ed. Fondo de Cultura Económica de España, S.L., Madrid.

Caparrós Lera, José María. (2007). **Guía del espectador de cine**. Alianza Editorial S.A., Madrid.

De Abajo de Pablos, Juan Julio. (1998) **Dirigiendo Cine, Estudio sobre la Dirección y el Director de Cine**.  
Ed. Fancy Ediciones. Valladolid.

Erice, Victor. (2003). **Las ruinas de la historia**.  
Mishkin Ediciones,S.L., Madrid.

Dirigido por: Gomez-Pintado, Prudencio. (1976). **Caminos abiertos por Charles chaplin**.  
Editorial Hernando, S.A., Madrid.

McKee, Robert. (1997). **El guion**.  
Ed. ALBA EDITORIAL, S.L.U., Barcelona.

Ondaatje, Michael. (2007). **El arte del montaje, una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje**.  
Ed. Plot ediciones, S.L., Madrid.

Reilly, Tom. (2012). **The big picture**.  
Ed. Jaguar. Madrid.

Seger, Linda. (1991). **Cómo convertir un buen guion en un guion excelente**.Ed. RIALP, S.A., Madrid.

Tarkovsky, Andrei. (1984). **Esculpir en el Tiempo**.  
Ediciones Rialp,S.A., Madrid.

Truffaut, François. (1966). **Le Cinéma selon Hitchcock**.  
Éditions Robert Laffont, París.  
Ed. cast.: Alianza Editorial, S.A., Madrid.



### 9.1. WEBGRAFÍA

DISCÉPOLA, M. (2010). **La dirección de actores de Cine**. Disponible en :  
 <[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37251838/Direccion\\_de\\_actores.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa\\_direccion\\_de\\_actores\\_de\\_Cine.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190716%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20190716T224500Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=36e8fa41e1903371ea855230ae4483976a77de35fb4511a497d1d5aedb5e20f6](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37251838/Direccion_de_actores.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_direccion_de_actores_de_Cine.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190716%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190716T224500Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=36e8fa41e1903371ea855230ae4483976a77de35fb4511a497d1d5aedb5e20f6)>

HERNÁNDEZ, P. **¿Por qué hacer una webserie?** En: EnaWebSeriada.com (en línea). España: 2013-12-10. [Consulta: 2019-06-22]. Disponible en:  
 <<http://www.enawebseriada.com/por-que-hacer-una-webserie/>>

HERNÁNDEZ, P. **¿Qué son las webseries?** En: EnaWebSeriada.com (en línea).  
 España: 2011-10-29. [Consulta: 2014-08-22]. Disponible en:  
 <<http://www.enawebseriada.com/que-son-las-webseries-2/>>

Morales Morante, F., & Hernández, P. (2012). **La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red**. In I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV). Málaga-Sevilla, 23-25 de mayo de 2012. Editores: Virginia Guarinos, María Jesús Ruiz (pp. 187-196). Sevilla: Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.

### 9.2. TRABAJOS DE FIN DE GRADO

CARSI URRIAGA, ALEJANDRO, **DIFUSIÓN DE UNA SERIE WEB. INTERNET COMO MEDIO DE DISTRIBUCIÓN AUDIOVISUAL**, Trabajo de fin de grado .2013-2014:  
 <<https://riunet.upv.es/handle/10251/49776>>  
 <<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49776/MEMORIA%20TFG%20-%20CARSI%20URRIAGA%20ALEJANDRO%20-%20DIFUSI%20c3%93N%20DE%20UNA%20SERIE%20WEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>

## 10.ANEXOS

Al tratarse de un TFG conjunto, he optado por cubrir áreas de la producción muy específicas, no obstante a lo largo de la realización hemos generado una gran cantidad de contenido el cual adjunto a continuación, acompañado del enlace al canal de Youtube para poder visualizar los dos episodios de la webserie.

### Enlaces:

Enrocados 1x01 - Plan para esta noche:

<https://youtu.be/7snAHhh6CN0>

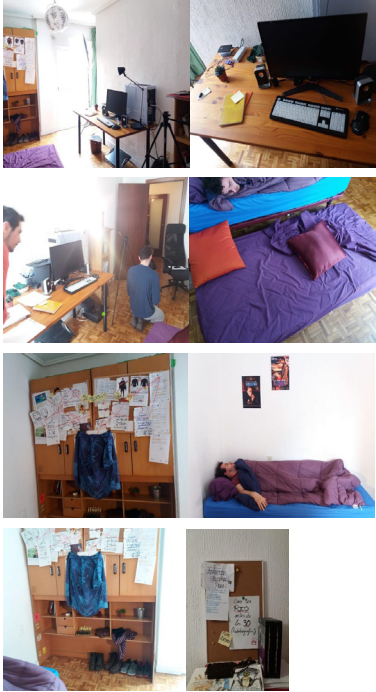
Enrocados 1x02 - Ya es mañana:

<https://youtu.be/ETo8usgUO2c>

DÍA	ESCENA	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	VESTUARIO
1	1	NOCHE	-Ext. Disco -Int. Disco	-ARTURO -HELENA -TUNOS -EXTRAS DISCO	1
2	2 3	DIA	-Int. Clase -Ext. Puerta Clase -Ext. Césped	-ARTURO -GONZAGA -PROFESOR -EXTRAS CLASE -ALUMNO 1	2
	4 5 6 12	NOCHE	-Int. Bar -Int. Rellano Arturo -Ext. Banco Calle -Int. Habitación Helena	-ARTURO -GONZAGA -HELENA -AMIGA HELENA -EXTRAS BAR	3
	7		-Int. Habitación Gonzaga	-ARTURO -GONZAGA	4
	3	8	DIA	-Int. Espacio Plan	-ARTURO GONZAGA
4	10	DIA	-Int. Habitación Gonzaga	-ARTURO -GONZAGA	6
5	11 13	DIA	-Int. Local Ajedrez -Int. Espacio Máquina de Café	-ARTURO -GONZAGA -HELENA -CHUSO -CARLOS LATORRE	7
	?	9	DIA	-Ext. Cancha Petanca	-EXTRAS PETANCA

LOCALIZACIONES: FOTOS

HABITACIÓN GONZAGA



PLANIFICACIÓN POR ESCENAS

ESCENA 1 (ext.)

PERSONAJES	ATREZZO	LOCALIZACIONES
-ARTURO -MUJER (HELENA) -TUNOS 1,2y 3	-Flyers -Instrumentos (para la tuna)	-Calle, entrada de una disco.

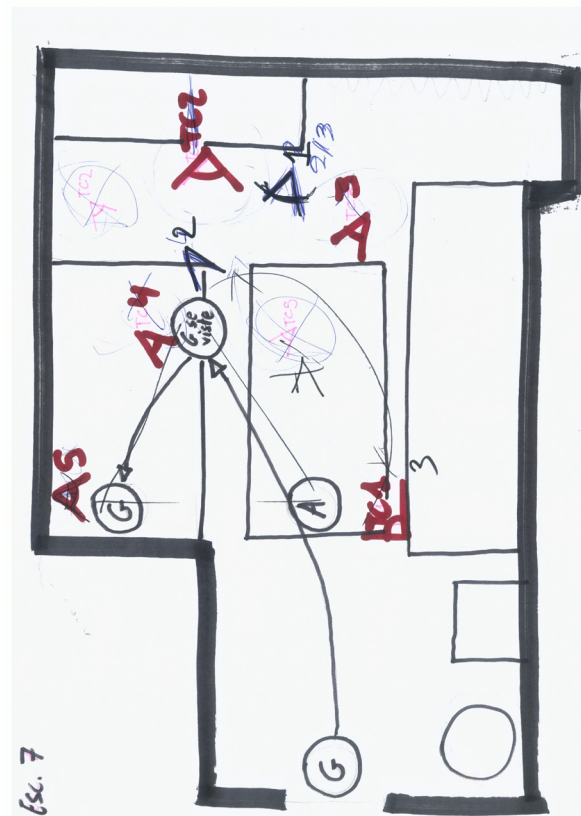
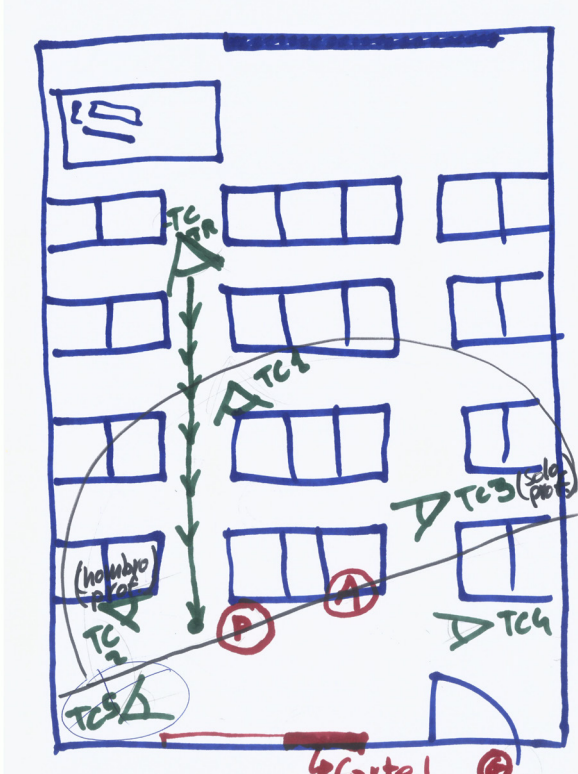
VESTUARIO 1

ARTURO	HELENA	TUNO 1	TUNO 2	TUNO 3
Camiseta Trae <b>SERGI</b>	Vestido negro Trae <b>PAU</b>	Vestuario de tuno Trae <b>TADER</b>	Disfraz de pingüino Trae <b>BRAN</b>	Vestido Trae <b>PAU</b>
Pantalones Trae <b>PABLO</b>	Tacones Trae <b>PAU</b>			
Zapatillas Trae <b>PABLO</b>	Chaqueta ligera Trae <b>PAU</b>			
Americana Trae <b>MIQUEL</b>	Medias Trae <b>PAU</b>			Orejas de gatito Trae <b>PAU</b>
	Bolso Trae <b>PAU</b>			Maquillaje Trae <b>PAU</b>

ATREZZO

Guitarra 1	Trae <b>SERGI</b>
Guitarra 2	Trae <b>TADER</b>
Pandereta	Trae <b>SERGI</b>
Laúd	Trae <b>MIQUEL</b>
Flyers	Trae <b>ENRIQUE</b>
Cintas de colores	Trae <b>PAU</b>

Tiros cámara Esc. 3



PERSONAJE	ACTOR	ESCENA
ARTURO	PABLO	1-2-3-4-5-6-7-8-10-11-12-13
GONZAGA	EDU	2-3-6-7-8-10-11-13
HELENA	LAURA	1-4-11-12-13
CHUSO	JAVI	11-13
CARLA LATORRE	CAROL	11-13
AMIGA HELENA	MARÍA	4
DUÑO DISCO	SERGI	1
TUNOS	MIEMBROS TUNA UPV	1
EXTRAS DISCO	-IRRELEVANTE-	1
PROFESOR	ARMANDO	2
EXTRAS CLASE	-IRRELEVANTE-	2
ALUMNO 1	MIQUEL	2
JUGADOR PETANCA	SERGI	
EXTRAS BAR	-IRRELEVANTE-	4
COMPAÑERO PISO ARTURO (SÓLO VOZ)	-IRRELEVANTE-	5
EXTRAS PETANCA	-IRRELEVANTE-	9
MADRE GONZAGA (SÓLO VOZ)	-IRRELEVANTE-	8

LOCALIZACIÓN SERIE	LOCALIZACIÓN REAL	ESCENA
EXTERIOR DISCO	PUB VÍVORA	1
INTERIOR DISCO	BAR PEDRALBA	1
BAR	BAR PEDRALBA	4
HABITACIÓN GONZAGA	HABITACIÓN SERGI	7-10
ESPACIO DONDE SE PRESENTA EL PLAN	HABITACIÓN SERGI	8
RELLANO ARTURO	RELLANO ENRIQUE	5
CAMPUS	CAMPUS UPV	3
SALA DE CÁSTING	PROJECT ROOM (UPV)	11
CLASE	B-0-3 (BBAA, UPV)	2
BANCO DE LA CALLE	CALLE YECLA	6
CANCHA PETANCA	PARQUE MISLATA	9
HABITACIÓN HELENA	PUERTA HABITACIÓN SERGI	12
ESPACIO MÁQUINA DE CAFÉ	SALA AZÚL (BBAA - UPV)	13

DÍA	ESCENA	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	VESTUARIO				
1	1	NOCHE	-Ext. Disco -Int. Disco	-ARTURO -HELENA -TUNOS -EXTRAS DISCO	1				
2	2 3	DIA	-Int. Clase -Ext. Puerta Clase -Ext. Césped	-ARTURO -GONZAGA -PROFESOR -EXTRAS CLASE -ALUMNO 1	2				
						4 5 6 12	NOCHE	-Int. Bar -Int. Rellano Arturo -Ext. Banco Calle -Int. Habitación Helena	-ARTURO -GONZAGA -HELENA -AMIGA HELENA -EXTRAS BAR
	7	-Int. Habitación Gonzaga	-ARTURO -GONZAGA	4					
					8				
4	10	DIA	-Int. Habitación Gonzaga	-ARTURO -GONZAGA	6				
5	11 13	DIA	-Int. Local Ajedrez -Int. Espacio Máquina de Café	-ARTURO -GONZAGA -HELENA -CHUSO -CARLOS LATORRE	7				
						9	DIA	-Ext. Cancha Petanca	-EXTRAS PETANCA

20/03	27/03	29/03	06/04	11/04	13/04	20/05	23 y 30/05	10/06
3 ARTURO GONZAGA	2 ARTURO GONZAGA PROFESOR ALUMNO 1 EXTRAS C.	8 ARTURO GONZAGA	5 ARTURO EXTRAS P.	12 ARTURO GONZAGA HELENA	4 int ARTURO HELENA AMIGA DUÑO EXTRAS	1ext ARTURO HELENA TUNO 1 TUNO 2 TUNO 3	11 ARTURO HELENA AMIGA DUÑO EXTRAS	6 ARTURO GONZAGA

**PLANIFICACIÓN POR ESCENAS**

ESCENA 1 (ext.)

PERSONAJES	ATREZZO	LOCALIZACIONES
-ARTURO -MUJER (HELENA) -TUNOS 1,2y 3	-Flyers -Instrumentos (para la tuna)	-Calle, entrada de una disco.

**VESTUARIO 1**

ARTURO	HELENA	TUNO 1	TUNO 2	TUNO 3
Camiseta Trae <b>SERGI</b>	Vestido negro Trae <b>PAU</b>	Vestuario de tuno Trae <b>TADER</b>	Disfraz de pingüino Trae <b>PABLO</b>	Vestido Trae <b>PAU</b>
Pantalones Trae <b>PABLO</b>	Tacones Trae <b>PAU</b>			
Zapatillas Trae <b>PABLO</b>	Chaqueta ligera Trae <b>PAU</b>			
Americana Trae <b>MIQUEL</b>	Medias Trae <b>PAU</b>			Orejas de gatto Trae <b>PAU</b>
	Bolso Trae <b>PAU</b>			Maquillaje Trae <b>PAU</b>

**ATREZZO**

Guitarra 1	Trae <b>SERGI</b>
Guitarra 2	Trae <b>TADER</b>
Pandereta	Trae <b>SERGI</b>
Laúd	Trae <b>MIQUEL</b>
Flyers	Trae <b>ENRIQUE</b>
Cintas de colores	Trae <b>PAU</b>

ESCENA 1 (int.)

PERSONAJES	ATREZZO	LOCALIZACIONES
-ARTURO -DUÑO DISCOTECA -EXTRAS DISCOTECA	-Flyers -Cubatas (para los extras)	-Interior Discoteca

**VESTUARIO 1**

ARTURO	DUÑO DISCO	EXTRAS DISCO
Suéter/Jersey Americana Trae <b>MIQUEL</b> <b>PABLO</b> <b>ENRIQUE</b>	DE CASA	DE CASA (Temática de fiesta)
Pantalones Trae <b>PABLO</b>		
Zapatillas Trae <b>PABLO</b>		

**ATREZZO**

Flyers	Trae <b>ENRIQUE</b>
Cubatas	<b>DEL BAR</b>

**FOTOS DE VESTUARIO**

**ARTURO**

