

TFG

ENROCADOS II

PRODUCCIÓN, GUION Y REALIZACIÓN DE UNA WEB-SERIE

Presentado por ENRIQUE ARNAU DURBÁN

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. BBAA es un grado donde convergen muchas dinámicas creativas y esto nos permite encarar o realizar un trabajo (web serie) 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 web serie 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 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.

Amb aquest treball volem ressaltar la manca de futur laboral de la nostra generació fent ús de la comèdia. Per a això fem servir un llenguatge cinematogràfic ric en referències artístiques, tant del cinema com de la història de l'art. Els escacs és el tema que unifica la història, i que utilitzem com a metàfora per a criticar aspectes de la cultura contemporània.

Ens vam decantar per la webserie com a mitjà d'expressió per diversos motius. En primer lloc la webserie t'ofereix unes possibilitats de difusió potencialment enormes. A més és un format que es presta a treballar amb baix pressupost ja que l'audiència d'internet no exigeix el mateix que si es tractés d'una sèrie o un llargmetratge.

Paraules clau: Webserie, Escacs, Cinema, Audiovisual, Sitcom

AGRADECIMIENTOS

Todas aquellas personas involucradas en el proyecto que no han sacado más beneficio por su participación que la satisfacción de poder ver cómo esta producción sale adelante y se convierte en una realidad.

En especial a los actores y a los técnicos del equipo por su compromiso y su involucración desinteresada.

Carolina Fernández, Javi López, Edu Gómez, Laura

Pablo Escrig, Aurora Orts, Miquel Corell.

También a nuestro tutor Josep Prósper, que ha confiado en todo momento en nosotros y nos ha animado a ser ambiciosos.

Y por supuesto a mis queridos compañeros de TFG Pau y Sergi.

| | |
|---|--------------|
| ÍNDICE | 4-5 |
| 1.INTRODUCCIÓN | 6 |
| 2.OBJETIVOS | 6 |
| 3.METODOLOGÍA | 7 |
| 3.1.PREPRODUCCIÓN | |
| 3.1.1. Primeras ideas | |
| 3.1.2. Escritura del guion | 7-8 |
| 3.1.3. Búsqueda del equipo de rodaje | |
| 3.1.4. Cáasting | |
| 3.1.5. Localizaciones | 8-9 |
| 3.1.6. Desglose en planta | |
| 3.1.6.1. Desglose de acciones | |
| 3.1.6.2. Dibujo en planta | 9-10 |
| 3.1.7. Storyboard | |
| 3.1.8 Plan de rodaje | |
| 3.2. REALIZACIÓN | 10-12 |
| 3.3. POSPRODUCCIÓN | |
| 3.3.1. Revisionado | |
| 3.3.2. Montaje | 12-13 |
| 3.3.3. Corrección de color y etalonaje | |
| 3.3.4. Difusión | 13-14 |
| 4. WEBSERIE, UNA APROXIMACIÓN | 14-15 |
| 4.1. ANÁLISIS DEL MEDIO Y PÚBLICO OBJETIVO | |
| 4.2. ANTECEDENTES Y PREDECESORES. | |
| EL CASO DE MALVIVIENDO | 16 |
| 5. REFERENTES | 16-17 |
| 5.1. EL FIN DE LA COMEDIA | |
| 5.2. COMMUNITY | |
| 5.3. SPACED | |
| 5.4. MALVIVIENDO | |
| 5.6. CABANYAL Z | |
| 5.7. EL GRAN LEBOWSKY | 17 |

| | |
|-------------------------------------|--------------|
| 6. UNIVERSO DIEGÉTICO | 18 |
| 6.1. PRIMERAS IDEAS Y PLANTEAMIENTO | 18-19 |
| 6.2. CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES | 19-21 |
| 6.3. PERSONAJES EN LA TRAMA | 22-23 |
| 7. PRODUCCIÓN | 23-25 |
| 8. CONCLUSIONES | 25-27 |
| 9. BIBLIOGRAFÍA | 27-28 |
| 9.1. WEBGRAFÍA | |
| 9.2. TRABAJOS DE FIN DE GRADO | |
| 10. ANEXOS | 29-32 |

1.INTRODUCCIÓN

Este trabajo se planteó en un primer momento como una manera de intentar realizar un proyecto audiovisual ambicioso, en el que interviniesen gran cantidad de agentes a tener en cuenta. Queríamos que este proyecto tuviese un punto de partida que sirviese para alcanzar metas mayores en un futuro, la creación de una productora audiovisual.

Es por ello que el proyecto nace desde la necesidad misma de ponerse de acuerdo un colectivo de gente, que además debe saber trabajar como equipo y ser funcional.

Pero a una menor escala, el propósito principal de este trabajo es escribir y producir dos episodios de presentación de una web serie, es decir, que el contenido de la misma va a estar destinado en primera instancia a internet. El motivo de ello es intentar adentrarnos en un nicho de mercado actual explorando nuevas vías.

Con la globalización e internet ya no hay una única academia que te abra camino para introducirte dentro de la industria cinematográfica, ahora mismo lo importante es conseguir visibilidad, y ahí es donde entra en juego la web serie.

La posibilidad de difundir tu obra sin la necesidad de una gran productora a tus espaldas era impensable hace unas décadas y es una de las mayores ventajas de la era de internet. Pero a su vez nos da ya una serie de características inherentes a toda producción que esté orientada a la distribución en la red y que desarrollaremos más adelante.

Las etapas del desarrollo del proyecto son las mismas que en cualquier producción audiovisual profesional a grandes rasgos, las cuales se pueden diferenciar en 3 grandes bloques: Preproducción, producción y postproducción, las cuales se verán ampliamente desarrolladas más adelante.

2.OBJETIVOS

Como objetivo principal podemos señalar con rotundidad experimentar la realización de una obra audiovisual propia y de calidad de principio a fin, aplicando en todas las fases los conocimientos teóricos y prácticos asimilados a lo largo de los cuatro años de carrera. Pero no tendría sentido retornar a nosotros mismos de esta manera e intentar hacer algo tan ambicioso para luego quedarnos ahí, la idea de todo esto es establecer unas dinámicas de rodaje con vistas a fundar una productora audiovisual. No en vano hemos

puesto todos los medios disponibles y hemos trabajado tanto este proyecto, nos debe servir como carta de presentación ante futuros posibles clientes o inversores.

También tenemos como objetivo, aunque de forma secundaria, la invitación a la reflexión por parte del espectador sobre la situación a la que se enfrentan la mayor parte de los jóvenes que estudian una carrera universitaria, precariedad laboral, dependencia económica... pero también el valor de la amistad y el compañerismo entre alumnos. Para finalizar podemos señalar además como objetivo el análisis de la comedia en sí misma. Qué ideas valen y qué ideas deben ser descartadas a la hora de afrontar algo relativamente serio que se expone desde el humor y la ironía.

3.METODOLOGÍA

Dado el carácter audiovisual de nuestro proyecto podemos separar la metodología empleada en las diferentes fases del proyecto en tres grandes bloques. Preproducción, realización y posproducción. Estos tres grandes bloques los dividiremos a su vez en cada uno de los pasos que hemos seguido para llegar al resultado final.

La fase de preproducción nos ha llevado 4 meses de reuniones bisemanales, la realización y los rodajes nos llevaron más de tres meses, siendo muy complejo cuadrar los horarios de las personas implicadas, así como ofrecerles transporte para llegar a las localizaciones.

3.1.PREPRODUCCIÓN

Antes de empezar este apartado, cabe destacar que no hemos utilizado una única metodología en la preproducción. Esto es debido a la propia naturaleza de determinadas escenas o secuencias. Hay algunos momentos en los que no tiene sentido, por ejemplo, la utilización de recursos como el storyboard.

Las tareas de preproducción son, por servirnos de una metáfora visual, la base del castillo de naipes que es la producción cinematográfica, y se divide a su vez en ocho apartados.

3.1.1. Primeras ideas

En esta primera etapa de la preproducción se decide cuál va a ser la temática general de la serie, así como quienes van a ser los personajes principales, cuál va a ser su personalidad, motivaciones, espacios donde se desarrollará la serie....

3.1.2. Escritura del guion

En esta fase del proyecto se aglutinan las ideas obtenidas en la fase anterior y desarrollamos un guión primigenio sobre el que seguir trabajando,

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 encústica 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 tuna universitaria? (Enseñando un papel con una captura de pantalla de una web de venta de trajes de tuno):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. Imagen del equipo de rodaje.



4,5, y 6 Fotografías de los actores caracterizados

modificando tramas, añadiendo elementos que puedan hacerlo visualmente atractivo, etc.

Es muy importante en esta fase que tu guion no se centre en aspectos que no puedan reflejarse de forma clara en la pantalla. Debes hacer visible lo invisible. Reflejar mediante las acciones los estados de ánimo de los personajes, lo peor que te puede pasar a tu guion es que sea demasiado novelesco y dependiente de un narrador omnisciente.

3.1.3. Búsqueda del equipo de rodaje

En toda producción audiovisual se necesitan operarios y técnicos que se encarguen de una tarea específica, normalmente son gente profesional que contratas por su experiencia. En nuestro caso, dadas las limitaciones económicas a la hora de contratar gente nos tuvimos que guiar no solo por criterios de profesionalidad, sino también en base a la confianza que tuviésemos con ellos para poder exigirles cierto rendimiento sin nada a cambio. La idea era conseguir a gente con la que tuviésemos confianza para poder decirles exactamente que es lo que queremos en cada momento, pero sin renunciar a la competencia en sus respectivos campos.

Tras consultar el portfolio y el currículum de varias personas nos decantamos por delegar las tareas de dirección de fotografía y operador de cámara en Miquel Alexandre Corell y Tronchoni, un conocido de Sergi cuyo videocurrículum nos sorprendió por su imagen cinematográfica.

Las competencias relacionadas con la dirección artística recayeron finalmente sobre Pau María Gimeno Cordellat, una estudiante de bellas artes que tenía experiencia como directora artística en diversos proyectos audiovisuales de cierta relevancia y cuyo estricto orden nos sorprendió desde el primer día.

Y finalmente para el sonido seleccionamos a Aurora Orts Fernández, otra compañera de bellas artes especializada en el documental y cortometraje, que ya tenía bastante experiencia en rodajes como pertiguista y técnico de sonido.

3.1.4. Cáasting

Con el guion ya más o menos cerrado fué el momento de pensar en el elenco de la producción. Dado que ya conocíamos a varios actores que encajaban perfectamente con los personajes de nuestro proyecto no tuvimos la necesidad de hacer casting general, sino que buscamos específicamente determinados personajes.

3.1.5. Localizaciones

Una vez cerrado el cáasting y en vistas de poder avanzar en la preproducción empezamos ya a contemplar las posibilidades que teníamos en cuanto



7 y 8. Fotografías de los actores caracterizados

a las localizaciones se refiere. Quizás esta fase es una de las más arduas en el marco de las producciones de bajo presupuesto, dado que dependes en gran parte de la buena voluntad de los propietarios de los emplazamientos.

Si bien es cierto que dada la naturaleza de nuestro proyecto no necesitábamos localizaciones espectaculares si que nos vimos en la necesidad de buscar un bar visualmente atractivo, el resto fué bastante fácil en este sentido.

3.1.6. Desglose en planta

Es aquí donde como ya adelantamos en la introducción la preproducción varía dependiendo de la escena a grabar. Hay escenas que por su naturaleza se pueden planificar enteramente sin storyboard y otras no. Las escenas que realizamos sin necesidad del storyboard las realizamos con una metodología que llamaremos desglose en planta.

El desglose en planta se divide a su vez en dos fases, la primera es el desglose de acciones y la segunda es el dibujo en planta de los tiros de cámara.

3.1.6.1. Desglose de acciones

En el desglose de acciones se lleva a cabo una lectura del guión y se va anotando en una cuadrícula todas y cada una de las acciones a mostrar en la narración; si alguien levanta la mano, si un objeto cae al suelo, si alguien mira a otro personaje y dice algún diálogo... Todas esas acciones se asocian individualmente a un número determinado y se pasan al eje Y de una tabla.

3.1.6.2. Dibujo en planta

Una vez se han desglosado individualmente las acciones a mostrar se tiene que planificar desde donde vas a grabar cada una de ellas. Para ello dibujamos una planta de la localización donde vamos a grabar y en ella situamos a los actores y los diferentes movimientos que deben hacer por el espacio. Con esta información se dibujan en la planta los denominados tiros de cámara, es decir, el lugar en el que se va a emplazar el trípode o el operario de cámara con el estabilizador pertinente. Cada uno de estos tiros de cámara se asocian a un número determinado y se coloca en el orden en que se vayan a grabar en el eje X de la tabla que habíamos empezado a hacer durante el desglose de acciones. Además en esta fase también se planifica con qué tipo de lente se va a grabar desde los tiros de cámara (más angular, menos, más desenfocado...) Con toda esta información en la tabla se puede tachar los tiros de cámara desde los cuales se va a grabar cada acción para asegurarse así que todo se graba desde al menos uno o dos puntos de vista.

En otros momentos es sin embargo indispensable la utilización de referentes gráficos, como por ejemplo el storyboard, para reflejar el plano que



9. Fragmento del storyboard.

quieres antes de crearlo. Dependerá por ejemplo de el grado de acción de las escenas, así como de la importancia del color y los elementos visuales, etc.

3.1.7. Storyboard

La metodología empleada en las escenas en las que nos fué necesario el storyboard es un poco más tediosa, dado que te obliga a dibujar uno a uno cada plano del metraje, es por eso que solo lo utilizamos en determinados momentos. Si bien es cierto que te da un mayor control sobre la planificación del plano y mucha facilidad a la hora de comunicarte con el equipo de rodaje.

Hay que tener en cuenta que el storyboard sirve principalmente para guiar y poner en común al director, los operarios de cámara, dirección de arte y fotografía, pero que hay escenas en las que la construcción de una dinámica de plano y contraplano es muy sencilla como para inducir a error o no ponerse de acuerdo todo el equipo.

3.1.8 Plan de rodaje

Una vez ya sabíamos donde grabar, quienes iban a ser los actores y ya con las últimas modificaciones del guión realizadas debíamos organizar cuál sería el orden en el que íbamos a grabar las diferentes escenas. Esta decisión se toma en base a la dificultad técnica y la disponibilidad de los actores, que en el caso de una producción de bajo presupuesto es un tema a tener muy en cuenta dado que no puedes exigirles una disponibilidad absoluta.

También hay que tener en cuenta la disponibilidad de las localizaciones, dado que si solo podemos grabar en unas horas determinadas hay que adaptar el resto de planificación horaria a esas horas. En ocasiones te ves obligado casi a hacer malabares con los horarios para poder sacar el rodaje el día que se ha planificado, por esa razón una correcta organización es fundamental en este sentido. En los anexos adjuntamos todas las tablas horarias que fueron necesarias para organizar los rodajes.

A su vez en este apartado también se planifica dentro de la escena el orden en el que vamos a grabar cada plano, siendo normativo grabar primero los planos más abiertos para finalizar con los planos detalle y recursos. Como en la pintura, se debe ir de lo general a lo particular.

3.2. REALIZACIÓN

Una vez bien planificada escena fué el turno del rodaje. La metodología empleada en los rodajes es la de cualquier producción audiovisual; cada miembro del equipo asume un rol y en base a eso se le asigna una función. Los diferentes roles a repartir siempre eran los mismos; Director, Script, operario de cámara, pertiguista y técnico de sonido. En mi caso asumí en la gran mayoría de los rodajes el papel de Script o ayudante de dirección, mientras Sergi, que tiene más experiencia en la interpretación asumió el papel de director.



10. Fotografías durante el rodaje.



Es muy importante para cualquier producción audiovisual que la fase de preproducción este sumamente trabajada y elaborada, y esto es así porque una vez llegados a la fase de realización cualquier problema que surja en el set puede no ser fácilmente resoluble.

Pensando en esto se tiene que intentar planificar unos días antes cualquier tipo de inconveniente que pudiera acontecer en la localización, teniendo especial cuidado en la preparación de los medios técnicos, es decir, todo lo que tiene que ver con las cámaras, los equipos de iluminación, de captación de audio... Pero sin dejar de prestar atención a todo el material relativo a la dirección artística, como el vestuario o el atrezzo.



Pese a todo, una vez en el set casi siempre descubres que no has previsto algo, creías que habías dejado las baterías cargando pero la regleta estaba desconectada, o bien no has descargado las tarjetas de memoria, o alguien se ha olvidado de traer una camiseta, un jersey. Es sorprendente la cantidad de cosas que pueden salir mal en un rodaje.

Por suerte, si te rodeas de un equipo de gente lo suficientemente competente todos estos problemas prácticamente son inexistentes, y cuando suceden tenemos la capacidad resolutive suficiente para enmendarlos.



Hay otros problemas sin embargo no tan fáciles de solucionar que dependen sobretudo de las características de la localización, son las inclemencias meteorológicas. Es muy fácil que después de haber planificado con un mes de antelación un rodaje y sin tener la oportunidad de cambiar el día las condiciones climatológicas no sean las óptimas, o directamente sean las peores. Si bien es cierto que en nuestro caso no tuvimos excesivos problemas con esto, dado que casi todas las escenas se desarrollan en interiores.



En la serie hay cuatro escenas en exteriores de las cuales solo tuvimos que soportar problemas meteorológicos en una de ellas; el gag de la petanca. Durante el día en que grabamos la escena nos desplazamos a Mislata, ya que una de las localizaciones fué en la finca en la que estoy yo mismo viviendo allí, y quisimos juntar los dos rodajes en un solo día.



El problema fue que ese día estaba nublado y a punto de llover durante todo el día, pero había momentos en los que salía el Sol. Básicamente era el típico día de primavera, y eso nos obligó a tener que grabar por momentos. Cuando salía el Sol grababamos y cuando pasaba una nube parabamos el rodaje, no porque nos gustase más la luz dura del Sol, sino porque cuando empezamos a grabar hacía un poco de Sol tapado por unas nubes altas. Grabamos así porque creíamos que se mantendría estable, sin embargo no fue así.

Pese a todo conseguimos al final grabar la escena después de dos horas de grabación para un minuto de metraje, que más tarde acabaría siendo simplemente un gag de veinte segundos.

3.3. POSPRODUCCIÓN

La posproducción, después de todo el trabajo realizado a lo largo de los meses te deja con la sensación de ser algo más tedioso que complejo, pues cuanto más tiempo llevas trabajando en algo así más claro tienes lo que quieres mostrar. No por ello hay que conformarse con el montaje que uno tenga en mente, pues ese no será más que el punto de partida, y es que en este momento debes tomar decisiones muy importantes.

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

Durante esta fase de la posproducción se revisan uno a uno los clips de video que el ayudante de dirección tuvo a bien de etiquetar y filtrar para mayor comodidad del montador. Pese a ello muchas veces se visionan clips que han sido etiquetados como malos o tomas falsas para conseguir una mayor variedad de recursos o expresiones y gestos de un actor.

Uno de los principales problemas que se nos planteó durante la fase de visionado fue darnos cuenta de que el metraje total se nos iba a más de 25 minutos de episodio, una duración que para el medio en el que lo íbamos a difundir era impensable. Nos vimos obligados por ello a dividir el episodio en dos partes de aproximadamente quince minutos cada una.

Esto que en principio puede parecer algo totalmente inofensivo resultó ser un gran problema, ya que nos estropeaba totalmente la estructura del guión. Decidir donde partir el episodio en dos nos tomó varios días y aún así no nos convencía excesivamente. Por ello decidimos grabar una última escena en la que se cerrase el primer episodio con un chiste que enlaza directamente con el inicio, para darle así una estructura circular y que no acabase muy abajo en cuanto a contenido se refiere.

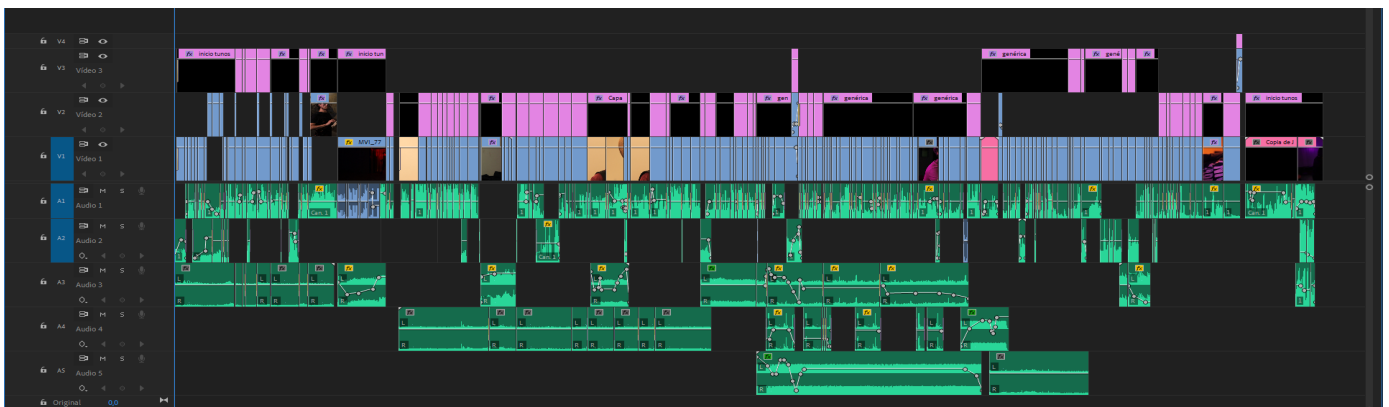
3.3.2. Montaje

En esta etapa se ponen ya en orden todos los clips que han sido revisados previamente y se solapan de forma que los cortes sean lo menos visibles posible, pero también se buscan todos los recursos que no pertenecen a la grabación, desde efectos de sonido procedentes de diferentes bancos hasta imágenes que sean necesarias para realizar cualquier inserto.

Es importante también en este momento saber filtrar las cosas que en un primer momento habías pensado que quedarían bien pero que en realidad

no aportan demasiado a la narración. por la naturaleza de nuestro proyecto es muy necesario que el producto tenga ritmo y mantenga la atención del espectador en todo momento, y es el montaje el que va a marcar la diferencia entre un producto final interesante y coherente y otro mediocre y aburrido.

Por otro lado como he comentado anteriormente es el momento de no cerrarse a la idea que uno pudiera tener e intentar hacer varias versiones, probando qué montaje le aporta más ritmo a la narrativa y por tanto funciona mejor.



16. Línea de tiempo del montaje

3.3.3. Corrección de color y etalonaje

Una vez montados los clips, pulidos los cortes e insertados los recursos externos es hora de corregir los tonos de la imagen original. Además hay que tener en cuenta que por la naturaleza de nuestro equipo de no nos resulta posible grabar en modos de grabación profesionales con alto rango dinámico como el c-log, esto significa que si queremos conseguir algo de detalle en sombras y en altas luces va a depender (además de que modifiquemos en la medida de lo posible los parámetros de grabación de la cámara manualmente) de la habilidad que tengamos a la hora de modificar los parámetros en posproducción.



17 y 18. Fotogramas de Enrocados.

3.3.4. Difusión

En esta parte del proyecto tuvimos que tomar una decisión bastante drástica. Y es que en un primer momento la idea era estrenar la webserie nada más acabáramos de montar el primer capítulo. El problema era la época del año. Y es que las audiencias, tanto en televisión como en internet fluctúan muchísimo en base a las estaciones. Según el último estudio Barlovento al respecto (Empresa de Consultoría audiovisual con más de 20 años de experiencia en el sector) el consumo de televisión desciende notablemente en el mes de agosto con una merma de más del 20% de media con respecto al resto del año.

Si bien es cierto que nuestra webserie no está enfocada a la parrilla televisiva, estas cifras de bajada de audiencia se pueden extrapolar también al consumo audiovisual en internet. Dado que no hemos encontrado ninguna fuente que nos permita un análisis de la audiencia global de youtube separada temporalmente no hay más que echarle un vistazo a las visitas de los vídeos de los principales youtubers de éxito. Tanto El Rubius, como Auronplay, dos de los youtubers de más éxito en habla hispana dejan de producir contenido durante el agosto, si acaso se pueden dejar preparados algunos videos para mantener la cuenta activa.

Esto se debe principalmente, igual que en caso de los estrenos de cine, a que en verano la gente tiende a hacer planes al aire libre y por lo tanto le dedica mucho menos tiempo al consumo de material audiovisual. Independientemente de la audiencia, ninguna producción audiovisual que se precie se ha estrenado en el mismo momento que ha sido montada. La fase de pos-producción no se finaliza al exportar, dado que queda desarrollar aún toda una estrategia de márketing con la que llegar al consumidor e intentar ganar una audiencia antes siquiera del estreno del proyecto.

Con esto en mente creímos que la mejor opción para estrenar nuestro proyecto con unas mínimas garantías de éxito sería integrar la estrategia de márketing dentro del proyecto de productora que ya estamos desarrollando. Realizar un trailer, unos cuantos vídeos de tomas falsas y un cartel a lo largo del verano para así intentar atraer al público antes de la primera proyección de los dos primeros capítulos. Además podemos solapar la campaña de márketing de la webserie con otros formatos que estamos también desarrollando pero que se encuentran todavía en fase de preproducción.

Así pues decidimos que sería conveniente organizar un estreno en el entorno de la facultad unos días antes de la defensa del TFG y en ese momento subir los capítulos a Youtube, para poder presentar nuestras conclusiones sobre los errores y aciertos cometidos en el proceso de difusión y captación de audiencia delante del tribunal pertinente.

4. WEBSERIE, UNA APROXIMACIÓN

Internet ha cambiado por completo la manera en la que consumimos contenido audiovisual. Hace tan solo unas décadas la producción y difusión de ficción estaba reservada tan solo a productoras de televisión y de cine y hacerse un hueco en la escena nacional era casi impensable para el común de los mortales exceptuando, claro, que tuvieses algún contacto dentro.

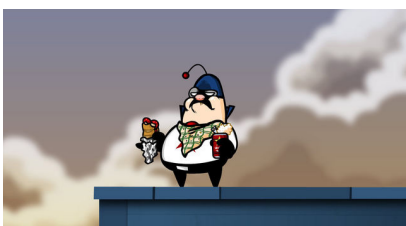
Pero como he mencionado anteriormente internet lo ha revolucionado todo. El hecho de que ya no sea necesaria la participación de una gran productora para la realización de una serie de ficción ha llevado a mucha gente apasionada del mundo audiovisual a probar suerte por su cuenta sin que pueda parecer una idea descabellada. Y en ese punto nos plantamos mis compañeros y yo, sin una idea aún preconcebida pero con muchas ganas de crear algo con lo que la gente se pueda divertir y entretener, y es que si algo te hace consumir contenido en internet es la necesidad de entretenimiento.

La red te permite acceder a gran parte de la totalidad del conocimiento humano desde un dispositivo que te cabe en la palma de la mano. Si bien es cierto que esto se puede aplicar a cuestiones extremadamente complejas y aprender, por ejemplo, cómo funciona una central nuclear la mayor parte de la población se ha volcado en consumir entretenimiento.

4.1. ANÁLISIS DEL MEDIO Y PÚBLICO OBJETIVO

La masificación de los medios digitales es un hecho irrefutable. La utilización de internet se ha extendido tanto en las últimas décadas que gran parte del material audiovisual que se consume hoy en día se consume en internet, como prueba de esto no hay más que analizar la cantidad de dinero que se invierte en publicidad para redes sociales y medios digitales. Esta cifra se ha disparado en los últimos años a niveles nunca antes vistos fuera de la televisión o la radio. Según el último estudio publicado por el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y la SI (ONTSI) la cifra de ingresos de la publicidad digital en 2017 ascendió a 180.261 M€, un 13,8% más que en 2016 y ese crecimiento se prevé que se mantendrá..

Si bien esta popularización del uso de internet no es homogénea ni transversal intergeneracionalmente. Los principales consumidores de internet son gente joven. Según el último estudio publicado también por la ONTSI al respecto el acceso a internet varía muchísimo dependiendo de la franja de edad a la que pertenezcas, siendo casi universal entre la gente de 16 a 24 años (98%) y significativamente menor entre los mayores (46,5% en la franja de edad comprendida entre los 65 a 74 años). De este estudio se puede deducir que si vas a producir algún tipo de contenido para internet, es mejor que orientes la temática a un público objetivo joven, con estudios superiores, que vive en las grandes urbes y con una renta anual media-alta.



19. Fotogramas de *Cálculo electrónico*.

4.2. ANTECEDENTES Y PREDECESORES. EL CASO DE MALVIVIENDO

No solo basta con el análisis estadístico puro para llegar al público, también cabe analizar cómo han creado antes otras webseries de éxito en España. La primera webserie de éxito en nuestro país fue "Cálculo Electrónico". Una serie de animación que narra las aventuras de un superhéroe sin superpoderes, en una evidente mala forma física y Español. En resumen era la

clásica figura del antihéroe narrado desde una perspectiva juvenil, muy ácida y plagada de referencias a la cultura española. Su éxito fue rotundo, tanto es así que se insertó en la parrilla televisiva de la mano del programa de humor “Muchachada Nui” y cuando este dejó de emitirse se presionó por parte de la audiencia para que la serie continuase.



20. Detrás de las escenas de *Qué vida más triste*

Otra webserie de gran éxito a nivel nacional fue “Que vida más triste”, cuyo formato acabó siendo absorbido por la cadena de televisión La Sexta y que catapultó a la fama a sus creadores, que a su vez eran los protagonistas y que narraba las desventuras de un pobre diablo al que casi todo le iba mal en la vida en forma de videoblogs en los que se dirigía directamente a la audiencia.

Pero si hay un caso de éxito rotundo a nivel nacional es el caso de “Malviviendo”, una webserie creada desde la más absoluta falta de recursos y con una temática que dista mucho de los problemas que pudiera tener una persona que entre dentro de los parámetros de consumidor de webserie. La temática se centra en las desventuras de un personaje natural de las islas Canarias que vive en Sevilla y cuyo fracaso académico universitario aún no ha comunicado a su familia. Si bien este caso de abandono escolar podría ser fácilmente reconocible para cualquier persona que ha pisado la universidad, la trama principal se alterna con las desventuras de personajes secundarios pertenecientes a los estratos más bajos de la sociedad sevillana, gente con la que el protagonista se siente en familia pero que distan mucho de ser gente civilizada.



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

Y esa creo que es, en mi opinión, la clave del éxito de esta serie, que supo sacar consumidores de donde antes no los había. Malviviendo pasó enseñada a ser consumida por gente que hasta ese momento no había visto una webserie jamás y que posiblemente nunca volvió a hacerlo. Pasó así a ser una serie de culto entre la gran masa de la sociedad, muchos actores famosos pidieron colaborar con ellos, el conocido grupo de rap sevillano SFDK les hizo una canción para uno de sus capítulos que pasó a ser casi un himno de la serie. En definitiva, la serie tuvo mayor repercusión de lo que jamás fueron capaces de imaginar.



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

5.REFERENTES

Los referentes son una buena guía para desarrollar cualquier proyecto audiovisual. Basándose en ellos se puede uno hacer una idea de cómo va a ser o cómo va a lucir la producción. Esto es de suma importancia en el apartado de preproducción, donde aún no tienes nada grabado, pero sabes que tu obra será “parecida a esto o a esto otro”.

23. Cartel de la serie *Community*24. Fotograma de la serie *Spaced*25. Cartel promocional de la serie *Malviviendo*26. Fotograma de *Cabanyal Z*27. Fotograma de *El Gran Lebowski*

Pero no solamente en la parte de preproducción, también es de suma importancia tener unos buenos referentes en posproducción, para poder así darle una estética coherente con algo ya existente.

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

Esta producción realizada por el humorista Ignatius Farray, que posee una nominación a los Emmy, se caracteriza por sus hilarantes diálogos y sus escenas surrealistas. Además es un buen ejemplo de producción bien hecha sin necesidad de presupuestos exagerados ni grandes productoras a sus espaldas.

5.2. COMMUNITY, Dan Harmon (2009)

Esta sitcom estadounidense fue nuestra principal inspiración para desarrollar el espacio de nuestro universo diegético. La forma en la que junta a personas que no tienen nada que ver los unos con los otros formando así dinámicas cómicas casi sin esfuerzo nos ha servido como principal referente en cuanto a la temática.

5.3. SPACED, Edgar Wright (1999)

Sus montajes dinámicos y sus ritmos ágiles nos han servido como un buen ejemplo de cómo mantener la atención del espectador mediante el montaje y la utilización de la gramática cinematográfica.

5.4. MALVIVIENDO, David Sainz (2008)

No es de extrañar, habiéndose dedicado una sección entera a esta producción que sea considerada como uno de los principales referentes para nuestro trabajo. Si bien es cierto que las estructuras narrativas de los primeros capítulos son muy diferentes a las nuestras, hay muchos puntos en común en cuanto a montaje y etalonaje.

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

Si bien la temática de esta webserie valenciana es muy diferente a la nuestra, este proyecto es una de las producciones de bajo presupuesto más ambiciosas que nos hemos encontrado. Su gran gestión de los extras, el maquillaje y las localizaciones nos han servido de fuente de inspiración y como ejemplo de cómo ha de realizarse una producción audiovisual low-cost para lograr resultados semi-profesionales.

5.6. EL GRAN LEBOWSKY, Ethan Jesse Coen y Joel David Coen (1998)

Este clásico del cine nos ha sido de utilidad en lo que respecta a sacar provecho a todos los recursos audiovisuales disponibles, así como a una correcta utilización de la banda sonora para marcar los ritmos y la sensación general de la escena.

6. UNIVERSO DIEGÉTICO

En primer lugar cabe aclarar qué es exactamente el universo diegético y por qué tiene cabida este término en la memoria de este proyecto. Se llama universo diegético al conjunto de características, personajes y leyes que rigen el mundo que una ficción propone. Todo lo que los autores expliquen sobre el mundo que han realizado para la ficción forma parte de este universo y como tal tiene cabida explicar cómo hemos tomado las decisiones pertinentes para crearlo.

6.1. PRIMEAS IDEAS Y PLANTEAMIENTO

Desde un primer momento tuvimos el dilema de hacia dónde orientar la temática de la serie, por un lado sabíamos que nuestro público objetivo eran sobretodo estudiantes y gente de clase media-alta tal y como reflejaban los estudios demográficos al respecto, sin embargo no queríamos perder la oportunidad de ser críticos con el mundo que nos rodea. Nos hacía falta una idea. Sobre partir de una idea Robert Mckee dice¹:

“Narrar es la demostración creativa de la verdad. Una historia es la prueba viva de una idea en acción. La estructura de los acontecimientos de una historia será el medio que utilizemos primero para expresar y luego para demostrar nuestra idea... sin explicaciones.”

En lo que respecta los estudiantes la problemática principal la teníamos clara. La falta de independencia económica y la precariedad laboral hasta que terminen la carrera puede llevar a situaciones muy estresantes. Además esta situación de precariedad no acaba cuando acaba la universidad. La mayor parte de las empresas piden experiencia laboral en el ámbito en el que desarrollan su actividad, de manera que los que acaban de sacarse el título se ven sin remedio empujados a trabajar en puestos muy por debajo de lo que están capacitados.

La principal razón para hablar de este tipo de cosas es que las conocemos bien y creíamos que esto era importante a la hora de escribir un guión. Cuando una narración está escrita por alguien que conoce el tema del que está hablando tiene muchísima más coherencia que si lo escribe alguien que desconoce, o no está excesivamente familiarizado con ello. Con esta idea en mente decidimos que el espacio en el que se desarrollaría la acción sería la universidad, y así podríamos aprovechar para ser críticos con ciertas actitudes por parte del alumnado y los profesores a la hora de plantear y exponer trabajos.

Otro de los aspectos que queríamos tratar en nuestro proyecto era sobretodo la exaltación de la ociosidad y el excesivo protagonismo del hedonismo

¹ McKee, Robert. (1997). *El guion*.

por parte de la gente joven dentro de la sociedad actual. Con ello esperábamos llegar a un público objetivo menos familiarizado con la universidad. Y más experimentado en el mundo de la noche y la fiesta en general.

Teniendo en cuenta todo lo desarrollado anteriormente tuvimos un par de reuniones en las que ya tratamos de concretar un poco cómo íbamos a hacer todo eso. Decidimos que un espacio adecuado para crear dinámicas interesantes entre los personajes sería una asociación o club universitario, pero no queríamos que fuese un club de gente de éxito o popular. Cabe destacar que esta idea del club universitario no vino sola, es una clara referencia a la serie *Community*, NBC.2009, creada por Dan Harmon y cuyo primer episodio se emitió en EEUU en septiembre de 2009.

La serie en cuestión narra cómo un abogado que se ve obligado a volver a la universidad para acabar su carrera. Para conseguir acercarse a una chica que le gusta funda un club de estudio al que acuden 4 personajes de lo más dispares a los que tiene que soportar.

Con esta referencia clara seguimos la idea de Sergi de intentar desarrollar la narración alrededor de un club de ajedrez, pero donde los componentes en realidad no supieran jugar demasiado bien, que estuviesen relativamente obligados a estar allí. Ya teníamos un punto de partida.

6.2. CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES

Para poder desarrollar un poco la personalidad de cada uno de los protagonistas teníamos primero que decidir cuántos personajes principales iba a tener nuestra webserie. Como nuestra serie iba a ser una especie de sit-com decidimos fijarnos en las principales sit-com, tanto actuales como clásicas. En *Friends* por ejemplo las dinámicas funcionan muy bien con 5 personajes principales, al igual que en *Cómo conocí a vuestra madre* y al inicio de *Big Bang Theory*. Así fue como decidimos que nuestra serie iba a tener cinco personajes principales cada uno con una personalidad muy bien diferenciada y que a su vez fuesen complementarias.

Nos resultó especialmente de ayuda el libro de Linda Seger *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (Seger, 2016) Ya que tiene un apartado muy específico donde indica qué elementos hay que desarrollar de la psicología de un personaje, pero sin duda alguna el libro más completo que hemos tomado como referencia para esto es *El guion story* (McKee, 1997) En él el autor no solo hace un repaso de las características que debe tener cualquier personaje que desarrolles sino de cuáles deben los puntos de giro y los clímax de su historia. Construir a cinco personas de la nada puede ser ardua tarea, pero entonces nos dimos cuenta de una coincidencia, nuestra

serie se iba a desarrollar en un club de ajedrez y el ajedrez tiene 5 piezas mayores; torre, caballo, alfil, dama y rey. Solo teníamos que asociar a cada una de las piezas diferentes personalidades, cosa que nos facilitaba las cosas bastante. Además coincidió en que somos bastante aficionados al ajedrez y asociar personalidades a las diferentes piezas mayores no nos resultó un problema.

EL rey es la pieza principal, el juego trata de capturarlo para ganar la partida. Pero a su vez es también la pieza más vulnerable. Necesita la protección constante del resto de piezas para poder sobrevivir y no tiene muchas posibilidades en cuanto a movilidad se refiere, está anclado a las casillas que le rodean y es muy poco dinámico, al menos hasta que desaparecen piezas del tablero y adquiere cierta importancia. Ya teníamos pues una base para nuestro personaje protagonista. Otro elemento de su personalidad que teníamos claro desde el principio era que a través de él podríamos mostrar toda la crítica social que queríamos hacer sobre la situación laboral de la gente joven en general y de los estudiantes en particular. Además de su personalidad también queríamos que sus nombres fuesen un guiño a la pieza que les correspondía, así pues decidimos llamar al protagonista Arturo, en referencia al legendario rey de la literatura europea.

Sin embargo pese a saber que queríamos crear un personaje levemente irritante y perdedor, no debíamos olvidar que debía crear cierta empatía. Sobre esto Robert McKee escribe²:

“Los protagonistas deben suscitar empatía, sean o no simpáticos”

Linda Seger dice lo siguiente³:

“La gente se identifica de alguna manera tanto con los personajes como con la historia. Se diría que conecta con ellos. Conexión o sintonía es la palabra clave para la capacidad de venta.”

La segunda pieza que del ajedrez en la que nos inspiramos es por supuesto la dama. Es la pieza más poderosa de todas, tiene tanta movilidad que es capaz de marcar el destino de cualquier partida, sin embargo tiene una debilidad, y es que es tan poderosa que exponerla al principio de la partida puede llevarte a perderla de forma prematura y darle una enorme ventaja a tu rival. Esto nos llevó a asociarle una personalidad temperamental, impulsiva y dominante, pero también vulnerable al exponerse. Alguien que por su carácter no debes hacer enfadar, pero que también pueda dar signos de debilidad ante quien ella escoja si se siente confiada. El nombre de este personaje iba a ser en un principio Leticia, en referencia a la reina de España, pero al final nos resultó demasiado evidente y preferimos ponerle el nombre de Helena, en referencia a la infanta.

² McKee, Robert. (1997). *El guion*.

³ Seger, Linda. (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*.

La tercera pieza del ajedrez de la que debíamos obtener una personalidad es el alfil. El alfil es una pieza bastante fuerte cuando el tablero está despejado. Se desplaza a voluntad por espacios abiertos, pero está muy limitado cuando la partida está algo congestionada, que suele corresponder con las fases iniciales del juego. Por ello decidimos asociarle una personalidad bastante introvertida. El alfil sería una persona que se siente cómodo cuando le dan espacio, pero además decidimos que la gente le iba a dar ese espacio con gusto, ya que queríamos que fuese un persona muy hermética, introvertida por naturaleza pero con un mundo interior un tanto extraño y enfermizo. El nombre del personaje nos costó un poquito más decidirlo, pero decidimos relacionarlo con la iglesia, al ser el alfil la representación de un obispo. Pero como no queríamos hacer una referencia muy directa a Jesucristo creímos conveniente que se llamara Xuso y no Jesús. Para añadirle más gracia decidimos también que en realidad se llamaría Juan y que no supiera por qué le llaman Xuso.

La cuarta pieza a personalizar era el caballo. El caballo es una de las piezas de menor valor siendo una pieza mayor. Sin embargo, al principio de la partida, con el tablón lleno de otras piezas es capaz de desenvolverse extremadamente bien. Así decidimos que nuestro “caballo” iba a ser una persona con bastante don de gentes. Alguien perspicaz, que se entera de las cosas casi sin proponérselo y que puede resultar de muchísima ayuda al resto de piezas siempre y cuando estas le rodeen y le apoyen un poco. Este personaje se apellidaría Gonzaga, quien fue un caballo especialmente valeroso en el campo de batalla durante la primera guerra mundial.

Por último quedaba la torre. La torre es una pieza parecida al alfil, poderosa en espacios abiertos pero muy fácilmente neutralizable cuando se encuentra el tablero congestionado. La principal diferencia con el alfil es que este se desplaza en diagonal y la torre va de frente, siempre perpendicular con respecto al tablero.

Este matiz lo traducimos como una personalidad muy directa, tan directa que ese espacio que necesita la gente se lo dará, también como a Xuso, con gusto. Sin embargo en el caso de la torre no sería porque su mundo interior sea enfermizo, sino más bien por tener una fatal habilidad para las relaciones sociales. Su brusquedad y su poca capacidad de filtrar qué información debe compartir y cual no le hacen flaco favor a la hora de relacionarse con los demás. Este personaje tuvimos dudas sobre cómo llamarlo, pero decidimos que lo más sensato sería apellidararlo Latorre, ya que es un apellido existente que hace referencia directa a su pieza.

En lo respectivo al género de los personajes cabe mencionar que en un principio iban a ser todo hombres menos la dama, Helena, pero por des-

avenencias con uno de los actores decidimos a última hora cambiar el sexo a Carlos Latorre, que a partir de ese momento pasaría a llamarse Carla. Además una vez tomada la decisión nos dimos cuenta de que le hacía falta un poco de diversidad al grupo, era un cambio que le vino bien al conjunto.

6.3. PERSONAJES EN LA TRAMA

También era importante no solo desarrollar la personalidad de los personajes sino también intentar darles unas motivaciones, algo por lo que hacer las cosas. Esto es algo básico a la hora de escribir un guión, los personajes deben partir de una situación inicial cómoda para ellos y debe haber un detonante que les saque de esa situación. Si bien es cierto que no puedes desarrollar esto excesivamente en un capítulo piloto es conveniente que al menos los personajes principales se muevan dentro de estos parámetros de situación inicial, detonante y cambio de paradigma.

Sobre este detonante que cambia el paradigma Mckee escribe lo siguiente⁴:

“Para mejor o para peor, un acontecimiento desequilibra la vida del personaje, lo que provoca un deseo consciente y/u otro inconsciente por aquello que siente que restaurará el equilibrio y le lanza a la búsqueda de su objeto del deseo contra las fuerzas antagonistas (internas, personales, externas) Tal vez lo consiga o no. eso es, en resumen, una historia.”

Con ello en mente decidimos que la trama avanzaría a partir de la situación inicial de Arturo. Nuestro protagonista se sentiría frustrado por su vida como relaciones públicas y debido a esa frustración decidirá dejarse el trabajo y volver a la universidad, cuyas clases había casi abandonado desde hacía tiempo. Lo que no sabe es que además de perder el trabajo y estar a un paso de suspender la universidad lo van a echar de casa, y ese sería básicamente su detonante, una especie de descenso a los infiernos en el que su vida se desmorona y por el cual se ve obligado a tramar un plan que le saque del paso a medio plazo mientras es capaz de recomponer su vida. Y así es como llega a la conclusión de que debe intentar conseguir recursos de la universidad. Su motivación a partir de ese momento pasará a ser que le aprueben la solicitud de creación de un club universitario y poder así acceder a las ayudas económicas y al local que la universidad le proporcionará en caso de aprobar la solicitud.

Sin embargo la situación inicial, así como el detonante y el nuevo paradigma del resto de personajes no están tan claros. Al menos el de Xuso, Carla y Helena, ya que al ser un capítulo piloto con una duración relativamente corta nos vimos obligados a priorizar las historias.

La situación inicial de Gonzaga, sin embargo, sí que queda bastante clara,

⁴McKee, Robert. (1997). El guion.

ya que es el mejor amigo del protagonista, que le echa una mano cuando no tiene a donde ir y cuyo detonante para el nuevo paradigma vendría a ser el desahucio de Arturo y su motivación a partir de ese momento es claramente ayudar a su amigo a rehacer su vida, empezando por dejarle vivir en casa de sus padres.

Del resto de personajes hacemos saber que quieren unirse al club de ajedrez cada uno por diversos motivos que explican en la escena del cásting. A Carla le gusta el ajedrez “sin más”, Xuso lo utiliza de forma terapéutica y a Helena no sabemos exactamente si le gusta, sabe jugar o no, ya que huye del cásting despavorida en cuanto ve a Arturo.

Sin embargo podemos intuir con la información que proporcionamos en la serie que son tres personajes con una vida un tanto peculiar, Helena es una persona super estricta y obsesiva con afán de tener todo bajo control. Xuso es una persona que roza la disfuncionalidad, incapaz de comportarse de manera mínimamente normal y con una ansiedad patológica que apenas lo deja tenerse en pie sin balancearse.

Por último Carla es una persona totalmente disfuncional en el aspecto social, no tiene ningún tipo de filtro a la hora de decirle las cosas a los demás y le importa más bien poco como reaccionen. A partir de ahí, sus vidas cambiarán con la fundación del club de ajedrez.

7. PRODUCCIÓN

Una parte del proyecto que ha sido sumamente compleja de realizar ha sido la producción, es decir, la organización y planificación de todos los días de rodaje, empezando por la asignación de actores, y pasando por la búsqueda de localizaciones. Además este ha sido el rol que principalmente he asumido, dado que no tenía excesiva experiencia previa en cuanto a aspectos técnicos de la realización, pero por mi experiencia en todo tipo de trabajos cara al público me facilitaba tener tacto a la hora de tratar con la gente.

Y es que una de las partes más arduas de la realización de un proyecto audiovisual es poner de acuerdo a una gran cantidad de gente para que tiren del carro, en este caso además, sin cobrar ni un solo céntimo. Y es que una de las partes más arduas de la realización de un proyecto audiovisual es poner de acuerdo a una gran cantidad de gente para que tiren del carro, en este caso además, sin cobrar ni un solo céntimo. Sobre las producciones de bajo presupuesto hay que decir que se pueden sacar adelante siempre y cuando sean factibles. Sobre esto escribe Tom Reilly⁵:

“¿Cuál es la fórmula para que no se disparen los gastos? Ir paso a paso... Escribe un guion que sea factible... La triste verdad es que el arte cinematográfico siempre es el arte del compromiso”

⁵ Reilly, Tom. (2012). *The big picture*.

Si bien es cierto que al principio de este proyecto no teníamos ni idea de hasta qué punto la tarea de producción nos iba a dificultar el trabajo. Y es que en un principio todos los rodajes iban a desarrollarse en Valencia, lo cual conllevaba que los participantes en el rodaje no necesitaban ningún tipo de transporte que no fuese el transporte público. Las localizaciones eran muy factibles, y por la naturaleza de nuestra grabación no nos hacía falta ningún tipo de permiso especial. La legislación que regula los rodajes se establece a nivel municipal por los ayuntamientos. En el caso de Valencia son bastante permisivos con las producciones no lucrativas. Los requisitos que te piden para tener que pedir permisos especiales es que el equipo de trabajo sea de más de diez personas y que no obstaculices el paso de viandantes o tráfico. Como no cumplíamos ninguno de estos requisitos no nos vimos obligados a realizar ningún tipo de trámite.

Sin embargo una escena nos giró completamente los planes; la escena del bar. Y es que encontrar un pub visualmente atractivo en Valencia que tuviéramos la suficiente confianza con el dueño como para que nos permitiese grabar en él de forma gratuita fue imposible. Intentamos que nos dejaran en algún pub que conociamos pero todo eran pegos y darnos largas. Con este problema en mente tuve que decidir plantearme localizaciones en mi localidad natal, Pedralba, ya que conocía de toda la vida a los dueños de los tres pubs que existen en él y estaba completamente seguro que nos dejarían realizar la grabación allí.

No fue difícil contactar con ellos, dado que yo por aquel entonces trabajaba en un restaurante de mi pueblo todos los fines de semana, así que cuando ya decidimos que lo haríamos, o que al menos intentaríamos hacerlo en mi pueblo contacté con los dueños de los tres pubs que hay en mi pueblo, amén de si nos daban el visto bueno en todos tener variedad sobre lo que escoger.

La respuesta de dos de los tres pubs fue positiva, mientras que por desavenencias con el tercero decidí descartarlo, ya que me pidió de muy malas formas que le pagase por grabar allí, cosa que por supuesto no estaba dispuesto a hacer.

Sin embargo hubo uno en particular que además nos ofrecía dos espacios en los que grabar, ya que en la parte superior del pub había una especie de discoteca pequeña insonorizada que nos vino de perlas. Decidimos grabar en aquel espacio la escena en que Arturo se deja el trabajo y en el propio pub la escena del bar en la que se presenta a Helena, pudiendo así organizarlo en el mismo día de rodaje.

Con el cambio de localización, la grabación de la escena incrementó drás-

ticamente su complejidad. Pedralba está localizada a más de 40 km de Valencia, y el gasto de transporte era algo que como productor debí gestionar. Por suerte la línea de metro se extiende hasta Ribaroja y Liria, dos pueblos que no distan mucho de mi localidad natal. El problema es que la línea de Liria, pese a ser la que más cerca de mi pueblo se ubica es muy lenta y no quería hacer pasar por esa experiencia al equipo.

Yo personalmente estuve yendo y viniendo a la universidad los dos primeros cursos con esa línea de metro, me costaba una hora y media recorrer los 42km que separan la parada de Liria de la parada de la Universidad Politécnica, así que en pos de facilitar la vida a los participantes en el rodaje decidí que lo más conveniente sería que fuesen a Ribaroja.

Eso alargaba algunos kilómetros el trayecto en coche, trayecto del cual me tenía que encargar yo, así que para ahorrar un viaje decidí que el día anterior iríamos a Pedralba Sergi (el director y mi compañero de TFG), Laura (la actriz que hace de Helena) y yo y nos podíamos quedar a dormir en casa de mis padres para yo ir al día siguiente a Ribaroja a por el resto del equipo.

De esta manera pudimos reducir al máximo el tiempo que debíamos invertir en transporte y con una buena planificación del rodaje pudimos grabar una escena por la mañana y otra por la tarde sin ningún inconveniente.

8. CONCLUSIONES

Dada la ambición puesta para este proyecto es de esperar que hayamos obtenido una experiencia cuanto menos enriquecedora, con muchísimas lecciones de vital importancia para la futura productora que vamos a tratar de sacar adelante en los próximos años. Nos ha llevado a organizar a un equipo de más 9 actores, 7 localizaciones, más de 20 extras y cinco personas en el equipo de rodaje con un presupuesto de menos de 100 euros en total, y la mayoría de ese presupuesto se ha dedicado a transporte.

Hemos aprendido a organizar la realización de una obra audiovisual propia y de calidad de principio a fin, pasando por su planificación, su rodaje y su posproducción y en cada una de estas fases hemos tenido que apañarnos con los medios disponibles y sacar el trabajo bien pese a todos los inconvenientes.

Al plantearnos esto no simplemente con un trabajo académico al uso sino como una carta de presentación y ensayo general para futuros proyectos laborales hemos superado con creces, casi sin darnos cuenta el número de créditos exigidos por la universidad. Hemos conseguido establecer unas dinámicas de rodaje muy eficientes, pero a la vez muy sanas y cercanas. Todo el

equipo de rodaje, así como el elenco ha colaborado en crear un ambiente de trabajo fluido, relajado y a su vez lo bastante competente como para sacar unos resultados profesionales

También creemos que este trabajo conseguirá hacer reflexionar al espectador sobre la situación en la que se encuentran la mayoría de estudiantes universitarios en lo que respecta al ámbito económico, la mayoría de alumnos se pensaría si gastarse cinco euros en comer fuera de casa, ya que sus obligaciones académicas les impiden en la mayoría de los casos acceder a un puesto de trabajo decente que les garantice cierta seguridad y estabilidad económica. Se vive de las becas y de lo que te den tus padres, suponiendo que te den algo. Y de eso va esta obra, de buscarse la vida, de ayudarnos unos a otros y apoyarnos pese a nuestras diferencias. Además lo hemos conseguido desde un punto de vista cómico, que posiblemente sea uno de los géneros más difíciles de que funcione.

Y es que no es fácil tocar temas levemente sensibles desde el prisma del humor. La mayor parte del tiempo de la escritura del guión te lo pasas mirando a la otra persona con cara de que no te gusta su idea, y la otra mitad apuntando un abanico de opciones de las que no te quedas ni con una tercera parte. La creación de una narración desde cero no es tarea sencilla, pero si además te planteas plasmarla como material audiovisual con un equipo tan reducido de personas y con un presupuesto tan limitado la tarea se complica sobremanera.

Pero este inconveniente también nos ha hecho reflexionar sobre el proceso de adaptación. Un proyecto de esta envergadura no está cerrado hasta que no se exporta el proyecto definitivamente. Todo puede estar sujeto a cambios hasta el final, no tiene sentido anclarse a una idea preestablecida por muy coherente o buena que te parezca si al final no funciona. La clave para esto está en la capacidad resolutive de las personas con las que te rodeas. Y es que de nada importan todos tus conocimientos técnicos sobre manejo de cámaras si, por ejemplo se te olvida poner a cargar las baterías.

Es en este tipo de situaciones donde necesitas gente a tu alrededor que sea capaz de reaccionar y solventar el problema con los medios a su alcance, y es ahí donde mejor nos hemos desenvuelto. Nadie tiraba la toalla ni se conformaba nunca, todos hacíamos lo posible por tirar del carro y animar al que estuviese cansado o con la moral baja. Es esa parte de nosotros de la que más orgulloso me siento, hemos conseguido crear unas dinámicas de equipo y unos vínculos muy fuertes basados simplemente en la voluntad de tenerlos.

Al final nos quedamos con la sensación de haber estado a la altura, de haber hecho lo imposible por llegar a todo y haber llegado. Que decir tiene

que los vínculos personales y profesionales que hemos creado entre nosotros son más que suficientes como para continuar con este proyecto e intentar sacar adelante una productora audiovisual que esté a la altura de las circunstancias, así que supongo que esto no acaba aquí, este proyecto es el primero de muchos.

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

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%
c3%93N%20DE%20UNA%20SERIE%20WEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49776/MEMORIA%20TFG%20-%20CARSI%20URRIAGA%20ALEJANDRO%20-%20DIFUSI%c3%93N%20DE%20UNA%20SERIE%20WEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>

10.ANEXOS

En este apartado pasaremos a adjuntar toda la documentación que ha sido necesaria para el desarrollo del proyecto y que no hemos creído conveniente incluir en los apartados de la memoria, bien por falta de espacio o por poca correlación con el contenido de la misma.

Además también adjuntamos el enlace para la visualización de los dos episodios que hemos desarrollado.

Enlaces:

Enrocados 1x01 - Plan para esta noche:

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

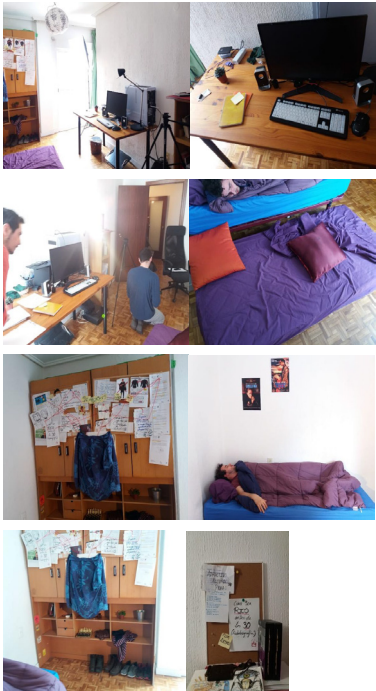
Enrocados 1x02 - Ya es mañana:

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

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. |

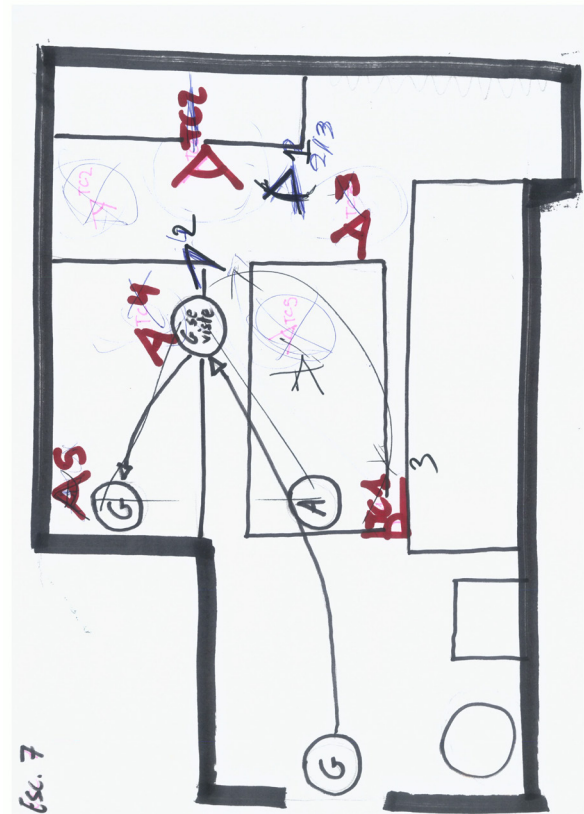
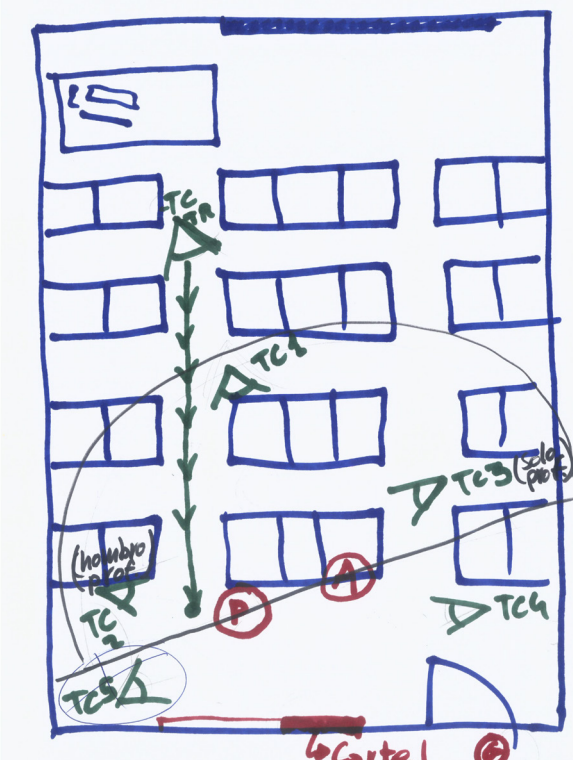
VESTUARIO 1

| ARTURO | HELENA | TUNO 1 | TUNO 2 | TUNO 3 |
|---------------------------------|------------------------------------|--|---|-----------------------------------|
| Camiseta Trae SERGI | Vestido negro Trae PAU | Vestuario de tuno Trae TADER | Disfraz de pingüino Trae FRAN | Vestido Trae PAU |
| Pantalones Trae PABLO | Tacones Trae PAU | | | |
| Zapatillas Trae PABLO | Chaqueta ligera Trae PAU | | | |
| Americana Trae MIQUEL | Medias Trae PAU | | | Orejas de gato Trae PAU |
| | Bolso Trae PAU | | | Maquillaje Trae PAU |

ATREZZO

| | |
|-------------------|---------------------|
| Guitarra 1 | Trae SERGI |
| Guitarra 2 | Trae TADER |
| Pandereta | Trae SERGI |
| Laúd | Trae MIQUEL |
| Flyers | Trae ENRIQUE |
| Cintas de colores | Trae PAU |

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 |
| | -Int. Habitación Gonzaga | -ARTURO -GONZAGA | | | 4 | |
| | 3 | 8 | | | DIA | -Int. Espacio Plan |
| 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 |

| 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 7 10 ARTURO GONZAGA HELENA | 1int 4 ARTURO HELENA AMIGA DUÑO EXTRAS | 1ext ARTURO HELENA TUNO 1 TUNO 2 TUNO 3 | 11 13 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 SERGI | Vestido negro Trae PAU | Vestuario de tuno Trae TADER | Disfraz de pingüino Trae GRAN | Vestido Trae PAU |
| Pantalones Trae PABLO | Tacones Trae PAU | | | |
| Zapatillas Trae PABLO | Chaqueta ligera Trae PAU | | | |
| Americana Trae MIQUEL | Medias Trae PAU | | | Orejas de gatito Trae PAU |
| | Bolso Trae PAU | | | Maquillaje Trae PAU |

ATREZZO

| | |
|-------------------|---------------------|
| Guitarra 1 | Trae SERGI |
| Guitarra 2 | Trae TADER |
| Pandereta | Trae SERGI |
| Laúd | Trae MIQUEL |
| Flyers | Trae ENRIQUE |
| Cintas de colores | Trae PAU |

ESCENA 1 (int.)

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

VESTUARIO 1

| ARTURO | DUEÑO DISCO | EXTRAS DISCO |
|--|-------------|------------------------------|
| Suéter/Jersey Americana Trae MIQUEL PABLO ENRIQUE | DE CASA | DE CASA (Temática de fiesta) |
| Pantalones Trae PABLO | | |
| Zapatillas Trae PABLO | | |

ATREZZO

| | |
|---------|---------------------|
| Flyers | Trae ENRIQUE |
| Cubatas | DEL BAR |

FOTOS DE VESTUARIO

ARTURO

