

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Proceso de producción de la serie documental *Escolta el planeta. Capítulo dos*”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Marta Gimeno Beta

Tutor/a:
Esteban Galán Cubillo

GANDIA, 2021

AGRADECIMIENTOS

A todos los integrantes de Planeta Debug, en especial a sus directores, María Josep y Emilio, por brindarme la oportunidad de una nueva colaboración, a sus colaboradores Lluís y Cristina por toda la ayuda prestada, y al proyecto SFES por su participación y dedicación.

A Esteban por su gran implicación y entrega desde el inicio, y a mi familia y amigos por su apoyo incondicional.

RESUMEN

El presente trabajo expone el proceso de producción del segundo capítulo de la serie documental *Escolta el planeta*, titulado, *l'Alternativa*, basado en la argumentación de entrevistas.

A lo largo del proyecto se desarrollan las tareas pertenecientes a cada una de las fases del proceso, es decir, preproducción, producción y postproducción, atendiendo a las funciones de producción, dirección, guion y primer montaje. Sin embargo, cabe destacar, que el producto final será la primera parte del episodio, puesto que la segunda estará centrada en la cumbre del clima que se celebrará el próximo mes de noviembre en Reino Unido.

L'Alternativa presenta la colaboración entre dos proyectos internacionales, Planeta Debug, un proyecto multidisciplinar cuyo objetivo es abordar la sostenibilidad a través de los videojuegos, y SFES (*Sustainable Fashion and Employability Skills*), un proyecto enfocado a la sostenibilidad y el empleo en el contexto de la moda. La finalidad, tanto del episodio como de la serie, es crear un cambio de actitudes frente al cambio climático a través del arte.

Todo ello precedido de un marco teórico en el que se plantean los orígenes y la evolución del documental, así como la representación de la realidad y la utilización de las entrevistas en dicho género.

Palabras clave. Producción. Serie documental. Entrevista. Cambio climático. Arte.

ABSTRACT

This work presents the production process of the second chapter of the documentary series *Escolta el Planeta*, entitled, *l'Alternativa*, based on the argumentation of interviews.

Throughout the project, the tasks belonging to each of the phases of the process are developed, that is, pre-production, production and post-production, attending to the functions of production, direction, script and first assembly. However, it should be noted that the final product will be the first part of the episode, since the second will focus on the climate summit to be held next November in the United Kingdom.

L'Alternativa presents the collaboration between two international projects, Planeta Debug, a multidisciplinary project whose objective is to address sustainability through video games, and SFES (*Sustainable Fashion and Employability Skills*), a project focused on sustainability and employment in the fashion context. The purpose of both the episode and the series is to create a change in attitudes towards climate change through art.

All this preceded by a theoretical framework in which the origins and evolution of the documentary are considered, as well as the representation of reality and the use of interviews in this genre.

Keywords. Production. Documentary series. Interview. Climate change. Art.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Motivación.....	1
1.2. Objetivos.....	2
1.3. Metodología y estructura	2
2. EL DOCUMENTAL	4
2.1. Orígenes y evolución	5
2.2. La representación de la realidad	7
2.3. Las entrevistas.....	8
3. ESCOLTA EL PLANETA	10
4. L'ALTERNATIVA	12
4.1. Preproducción.....	12
4.1.1. Proceso de documentación.....	12
4.1.2. Guion y roles	17
4.1.3. Referencias narrativas y visuales.....	23
4.1.4. Localización.....	26
4.1.5. Documentos de producción.....	27
4.1.5.1. Documentación de rodaje	30
4.2. Producción.....	33
4.3. Postproducción	35
4.3.1. Montaje.....	35
4.3.2. Mejoras, etalonaje y grafismo.....	38
4.3.3. Resultado final.....	39
5. CONCLUSIONES.....	41
6. BIBLIOGRAFÍA.....	43
7. ANEXOS	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Logo Planeta Debug.....	10
Figura 2.	Lindsey Carey.....	13
Figura 3.	Charles Russell.....	14
Figura 4.	Hamid Homatash.....	14
Figura 5.	Emilio Sáez.....	15
Figura 6.	María Josep Picó.....	15
Figura 7.	Lluís Romero.....	16
Figura 8.	Martha Gimeno.....	16
Figura 9.	<i>Frame</i> de una entrevistada con material de rodaje. <i>My life is a song for you</i>	23
Figura 10.	<i>Frame</i> con los miembros del equipo de rodaje. <i>My life is a song for you</i>	23
Figura 11.	<i>Frame</i> plano multipantalla con los cuatro participantes en la entrevista. <i>Late Motiv</i>	24
Figura 12.	<i>Frame</i> del plano individual del entrevistado. <i>Late Motiv</i>	24
Figura 13.	<i>Frame</i> plano individual de la entrevista a modo de introducción. <i>Notas confinadas</i>	25
Figura 14.	<i>Frame</i> de la transición para la entrada de la cabecera. <i>Notas confinadas</i>	25
Figura 15.	<i>Frame</i> de la cabecera del programa. <i>Notas confinadas</i>	25
Figura 16.	<i>Frame</i> con plano individual al inicio de la entrevista. <i>Notas confinadas</i>	25
Figura 17.	Documento referido a las necesidades de producción.....	28
Figura 18.	Documento referido a la orden de rodaje.....	31
Figura 19.	<i>Frame</i> de la entrevista a Maria Josep Picó. Plano medio frontal.....	33
Figura 20.	<i>Frame</i> de la entrevista a Maria Josep Picó. Plano medio 3/4 frontal izquierda.....	33
Figura 21.	<i>Frame</i> plano general de recurso durante la reunión.....	33
Figura 22.	<i>Frame</i> plano general entrevistados Planeta Debug durante la reunión.....	33
Figura 23.	<i>Frame</i> de plano multipantalla entrevistados SFES.....	38
Figura 24.	<i>Frame</i> de plano multipantalla entrevistados Planeta Debug y comunicación.....	38
Figura 25.	<i>Frame</i> de introducción Planeta Debug. <i>L'Alternativa</i>	39
Figura 26.	<i>Frame</i> de introducción SFES. <i>L'Alternativa</i>	39
Figura 27.	<i>Frame</i> cabecera serie documental <i>Escolta el planeta</i> . <i>L'Alternativa</i>	39
Figura 28.	<i>Frame</i> cabecera episodio 2. <i>L'Alternativa</i>	39
Figura 29.	<i>Frame</i> de la separación por bloques. <i>L'Alternativa</i>	40
Figura 30.	<i>Frame</i> entrevista telemática Charles Russell con recursos gráficos. <i>L'Alternativa</i>	40
Figura 31.	<i>Frame</i> créditos finales con clip en segundo plano. <i>L'Alternativa</i>	40
Figura 32.	<i>Frame</i> de los créditos finales. Apartado de colaboración. <i>L'Alternativa</i>	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Diagrama de Gantt del proceso de producción.....	27
Tabla 2.	Estructura central del documental.....	36

1. INTRODUCCIÓN

La serie documental *Escolta el planeta* marca el inicio de una serie de capítulos que destacan por su orientación prosocial. Cada uno de ellos persigue un cambio de actitudes respecto al cambio climático y el cuidado del medio ambiente a través de proyectos artísticos como videojuegos, moda sostenible, diseño y fotografía. Mediante las entrevistas, se exponen las distintas problemáticas y la situación que atraviesa la sociedad en la actualidad.

El segundo capítulo, *l'Alternativa*, pretende dirigir a los espectadores hacia una conducta más positiva a través de la sostenibilidad referida al contexto de la moda, frente a la moda comercial, y el poder comunicativo de los videojuegos. Para ello, se presenta la colaboración entre dos proyectos internacionales, Planeta Debug y SFES, unión que además, involucra tres universidades de renombre: Glasgow Caledonian University, Universitat Jaume I y la Universitat Politècnica de València.

Durante el desarrollo del proyecto se muestran las tareas correspondientes a cada una de las fases del proceso de producción, es decir, preproducción, producción y postproducción, considerando las funciones de producción, dirección, guion y primer montaje.

1.1. Motivación

La elección del documental para la realización del trabajo final de grado viene dada por un interés hacia dicho género. Resulta interesante el modo en el que se narran los hechos, ya sea desde una argumentación basada en entrevistas, en material de archivo o en reconstrucciones. En todo momento se intenta contar la realidad que el realizador vive o siente en ese momento concreto y eso lo convierte en un producto único.

Por otro lado, el cambio climático es un asunto del que se lleva hablando desde hace muchos años y preocupa a mucha gente. Normalmente se ha tratado desde el punto de vista más catastrófico intentando infundir un sentimiento de culpabilidad y miedo a la sociedad. Por ello, me resulta interesante abarcar el mismo tema pero desde otra perspectiva, a través del arte. En este caso concreto, se trata por medio de los videojuegos y la creación de moda sostenible, dos elementos muy dispares entre sí pero que directa o indirectamente forman parte del día a día de gran parte de la sociedad.

La producción del capítulo documental de *l'Alternativa* proviene de una nueva colaboración con Planeta Debug, un proyecto multidisciplinar centrado en el arte y el cambio climático originado en la Universidad Jaume I de Castellón. El hecho de colaborar con un proyecto real y, sobre todo, con los profesionales que lo dirigen y participan, supone un estímulo en sí mismo. Además, desde el inicio, *l'Alternativa* se planteó como una colaboración entre proyectos involucrando así un proyecto europeo llamado SFES centrado en la moda sostenible. Su directora y participantes se han labrado un nombre en sus respectivos campos de investigación tanto como en la Universidad de Glasgow. Este punto convierte al documental en un producto internacional en el que participan tres universidades de alto prestigio.

El carácter que ha adquirido el capítulo dista por completo de lo hecho hasta el momento durante la realización del Grado en Comunicación Audiovisual puesto que, como se ha comentado, contamos con entrevistados de un país y habla distinta, lo que ha supuesto una gran oportunidad para por un lado, seguir practicando el inglés y colaborar con personas que se encuentran totalmente fuera del entorno más habitual, y por otro lado, trabajar estrechamente con compañeros del sector ajenos a la universidad mejorando así el trabajo en equipo.

1.2. Objetivos

El objetivo principal del proyecto es mostrar el proceso de producción de *l'Alternativa*, segundo capítulo de la serie documental *Escolta el planeta*.

Los objetivos secundarios son:

- Crear una propuesta con orientación prosocial relacionada con el arte y medio ambiente.
- Mostrar la colaboración entre los proyectos Planeta Debug y SFES.
- Realizar entrevistas de calidad obteniendo la información necesaria.
- Seguir desarrollando mis capacidades en el área de producción, dirección y guion.
- Mejorar mis habilidades en postproducción referidas al montaje.

1.3. Metodología y estructura

Para iniciar la realización de este proyecto, primero se llevó a cabo una investigación acerca del mundo del documental. Se profundizó en la propia definición ya que es un género cuya descripción nunca termina de completarse debido a las polémicas sobre la representación de la realidad y la objetividad que presenta. Dejando a un lado la definición, otro modo de entender el documental, es conocer sus orígenes y la evolución que ha sufrido a lo largo de los años. Además, se ha investigado sobre uno de los aspectos ya mencionados, la representación de la realidad, un punto a tener en cuenta independientemente de las características del proyecto. Asimismo, se ha llevado a cabo un estudio acerca de la importancia de las entrevistas en el documental, puesto que es la base de la argumentación de nuestro trabajo.

Para ello se han leído autores como Bill Nichols, Jordi Revert y Magdalena Sellés entre otros.

A continuación, una vez definida la idea que se quería llevar a cabo, la serie documental *Escolta el planeta*, surgió la oportunidad de presentar la propuesta a la cadena de televisión À Punt. Para ello, se preparó un dossier en el que se desarrollaba, brevemente, la sinopsis de cada capítulo y los posibles entrevistados.

Posteriormente a la elaboración del dossier, se comenzó con la preproducción del documental. Era necesario un proceso de documentación para conocer más en profundidad los proyectos colaboradores, SFES y Planeta Debug, al igual que los directores y representantes de ambos proyectos.

En base a la información obtenida, se realizó un análisis de cada perfil asociándolo a un rol específico, es decir, dentro del campo de investigación de cada uno de los entrevistados, se dirigió la información hacia una dirección concreta. Se desarrollaron una serie de preguntas, a modo de borrador, para más tarde seleccionar las definitivas.

Seguidamente, se buscaron referentes narrativos y visuales para, tanto en la fase de rodaje como en montaje, tener en cuenta una puesta en escena, tipos de plano y diferentes técnicas. Además, eran aspectos a tener en cuenta en función de la localización.

Paralelamente a los puntos comentados, se iban elaborando los documentos propios de producción como el calendario y las necesidades. Además de la documentación de rodaje; orden y plan de rodaje, contratos y hojas de script.

Durante la jornada de grabación hubieron algunos contratiempos que retrasaron el tiempo previsto reflejado en el plan de rodaje. Afortunadamente, se pudo filmar todo lo previsto, las entrevistas telemáticas, las presenciales y los planos recurso teniendo en cuenta los referentes antes mencionados.

Por último, la fase de postproducción. En primer lugar se visualizó todo el material grabado y se analizó toda la argumentación de las entrevistas para crear una narrativa coherente y atractiva. Tras varias pruebas se consiguió la estructura definitiva del documental y, considerando las referencias visuales y narrativas, se diseñaron la introducción y el cierre del proyecto, además de una serie de cambios para proporcionar más dinamismo. Finalmente, se añadió todo lo relacionado con el grafismo como los títulos, intertítulos, rótulos y títulos de créditos finales.

2. EL DOCUMENTAL

Para hablar de documental primero es necesario explorar su definición, aunque muchos autores y documentalistas se aproximan a una definición común, hay muy pocas que engloben todos los aspectos que erradican en un producto de éste género, además de las discrepancias que surgen de cada una de ellas atendiendo a diversos aspectos como la realidad, la objetividad y la creatividad.

El Instituto Universitario Amerike de México (2019) define el documental del siguiente modo:

“Un documental es, en sentido estricto, una representación audiovisual de la realidad. Siendo dicha realidad el punto de vista del director, por tanto, la postura nunca podrá ser objetiva pero sí informativa. La organización y estructura de imágenes y sonidos será lo que determine el tipo de documental.” (Párr. 1 y 2)

Esta es una buena definición pues alude a algunos de los temas más debatidos en el área del documental; la representación de la realidad y la objetividad o subjetividad con la que se representa. Además, hace mención al punto de vista del director, esto es en esencia, lo que marca la diferencia.

Como norma general, en un documental no deben intervenir actores profesionales y la puesta en escena debe ser mínima. Dicho esto y dependiendo del documental tratado, la mayoría de estos se apoyan en material de archivo, reconstrucciones históricas, entrevistas, testimonios o actores sociales, como los denomina Nichols. Por otro lado, la puesta en escena y el montaje en muchas ocasiones juegan un papel clave para la narrativa como veremos en los sucesivos puntos.

Otro modo de definir el género documental es mediante una clasificación. Bill Nichols, en su libro *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental* (1997) proporciona la siguiente ya renombrada catalogación en función, sobre todo, de la figura del realizador.

- ▶ Expositiva. La presencia del realizador es mínima, se dirige directamente al espectador y muestra los acontecimientos de un modo argumentativo ya que el objetivo principal es otorgar una sensación de objetividad, fiabilidad y credibilidad. Para ello, se basa en entrevistas cuya función es reforzar la argumentación como prueba de ello, junto con voces en off y grafismo. En esta modalidad, el montaje sirve para reforzar una continuidad retórica. Un ejemplo bien podría ser *Nanook of the North* (Flaherty, 1922) pues la intención es precisamente esta, mostrar una imagen de realidad.
- ▶ Observación. El realizador no interviene y los hechos que suceden simplemente se filman. En esta modalidad no se hace uso de las reconstrucciones, de las voces en off, del grafismo ni de la música, con la excepción de que ésta esté directamente relacionada con la escena, es decir, tanto las imágenes como los sonidos utilizados son los registrados durante la grabación. El montaje potencia “la impresión de temporalidad auténtica” como aclara el autor. El hecho de que la cámara se encuentre en cierto lugar da la credibilidad necesaria del mundo y nos cercioramos de que no ha sido creado para la filmación.

En esta modalidad destacan los documentales de Drew Associates, concretamente *Primary* (Drew y Leacock. 1960) pues antes de empezar con la producción declararon que no intervendrían en ningún aspecto relacionado con la acción ya que su interés residía en observar la realidad desde el punto de vista más imparcial.

- ▶ Interactiva/participativa. La figura del realizador aparece para interactuar con los sujetos puesto que en esta modalidad las entrevistas pasan a ser un elemento imprescindible que refuerzan la argumentación y construyen el propio relato. Para contextualizar los hechos y los testimonios se hace uso del material de archivo. Además, se visibilizan algunos aspectos que normalmente quedan ocultos como la presencia de la cámara o la voz del director. En este caso, el montaje persigue una continuidad lógica de las argumentaciones pues son la base de este modelo, unir historias individuales para construir un suceso. Michel Brault rueda *Chronique de un été* (1961) en la que aparecen distintas personas respondiendo a la misma pregunta.
- ▶ Reflexiva. El realizador aporta una reflexión sobre lo tratado que prevalece sobre la propia argumentación. Con esto, se crea un vínculo con el espectador que muestra una relación estrecha con el texto. Dentro de esta modalidad, se plantean dos modos de exponer el texto. Por un lado, la cuestión puede ser afrontada por el propio relato y por otro, puede plantearse como algo social para el espectador que se apoya con la participación de testigos. La finalidad del montaje es fortalecer la unión entre espectador y texto.

Un documental puede clasificarse atendiendo a muchos aspectos pero, al margen de toda clasificación, este tipo de proyectos debe tener cohesión, ritmo, secuencias divididas y un largo etcétera en el que no se puede permitir utilizar todo el metraje grabado de forma continuada sin ningún criterio pues se obtendrían muchos planos vacíos.

Un aspecto bastante claro es que el documental es considerado como un género informativo, aunque se ha experimentado mucho en este aspecto dando lugar a proyectos muy creativos que ya no sólo informan sino que despiertan y hacen pensar al espectador. Un ejemplo es el documental *F for Fake* de Orson Welles (1973), el falso documental por excelencia que pone en duda una realidad que se da por sentada.

2.1. Orígenes y evolución

El documental comparte su origen con el cine, el 28 de diciembre de 1895, con las proyecciones de los hermanos Lumière en París. Películas como *L'arrivé d'un train en game de La Ciotat* se aceptaron como registro de la realidad, lo cual propició que las primeras filmaciones se consideraran documentales. Hasta 1907 era el género predominante y las cámaras simplemente filmaban lo que sucedía. Roland Barthes formuló el término "grado cero" en el que asegura la fidelidad a la realidad por la ausencia total del montaje.

Por otro lado, surge la necesidad de registrar hechos históricos ante la guerra hispanoamericana en Cuba de 1898. Los Edison Studios y la Biograph Company enviaron camarógrafos antes y después del suceso, marcando un hito en el ámbito periodístico. Este hecho está directamente relacionado con los noticieros o *newsreel* de compañías cinematográficas como Pathé y Gaumont en 1911.

Durante el mismo periodo, aparecen los llamados *travelogue*, gracias a los cuales los espectadores podían conocer los lugares más remotos como Turquía, Egipto, China o Argentina. Los noticieros junto con los *travelogue* constituyen formatos aceptados como realidad y anticipan lo que se conocerá como documental.

En 1922 se estrena el documental *Nanook of the North* de Robert J. Flaherty. Este documental se convierte en una referencia puesto que marca el inicio del documental más clásico. El autor decidió filmar la vida de los Inuit con la intención de transmitir lo que él mismo había observado. A lo largo del documental destacan muchos aspectos como la fotografía y la narración pero también una gran puesta en escena, como se tratará en el siguiente apartado.

Ese mismo año, en 1922, se inicia el *Kino-Pravda* o cine verdad en el que Dziga Vertov produce numerosos documentales como *Cine Ojo* en 1924 o *¡Adelante, soviéticos!* en 1926. El cineasta y montador de noticiarios, Vertov, defiende la idea de que la cámara es un ojo que observa la realidad.

Una faceta muy importante para la historia del documental es su utilización como propaganda política. Un claro ejemplo son los documentales de la cineasta alemana Leni Riefenstahl sobre el partido nazi. Entre ellos destaca *Triumph des Willens* de 1935, aunque esta obra no sólo despunta por su uso propagandístico sino por las técnicas utilizadas como planos en movimiento, teleobjetivos o fotografía aérea.

Otro gran ejemplo es la serie documental llamada *Why we fight* (Capra, 1942) de los años 40 en Estados Unidos. En ella se asiste a la justificación por la cual el país debe intervenir en la Segunda Guerra Mundial, cuando hasta el momento se apoyaba la no intervención. En cada uno de los capítulos se añade un nuevo motivo mostrando los diferentes enfrentamientos hasta llegar al último episodio, *War comes to America*, (Capra, 1945) en el que se dan las razones de la intervención.

Con el paso del tiempo, la exhibición del documental en salas cinematográficas fue disminuyendo hasta convertirse en un género para la televisión. “La televisión propició la simplificación y la eliminación de la cultura cinematográfica en el documental.” (Ledo, citado por Sellés, 2016)

Los primeros proyectos con este formato se limitaron a la recopilación de imágenes de archivo y temáticas antropológicas y de vida animal en la naturaleza. *La isla de las focas* (1948) de Walt Disney es un claro ejemplo.

2.2. La representación de la realidad

La esencia del documental reside en grabar sobre lo real y que el documentalista no altere esa realidad desde la perspectiva más básica. En este punto nos encontramos ante muchas discrepancias puesto que si ésta se modifica, aunque se trate de lo más mínimo, el espectador ya no asiste a una fiel representación de la realidad pero, en este campo existen una gran variedad de ramificaciones a las que un documentalista puede acogerse y seguir mostrando una realidad.

Jordi Revert, doctor en comunicación, en su libro *En busca de lo real: 50 documentales esenciales* (2017) propone un listado con aspectos que intervienen directamente en la representación de la realidad en los documentales:

- ▶ La intervención del cineasta. El nivel de intervención determina la subjetividad con la que se representa la realidad.
En una entrevista, Llorenç Soler afirmó que “la objetividad en un documental es imposible” y es que la exposición es una elección de estilo, de una temática, de un lenguaje, de un encuadre y su duración y de una segmentación de contenido que el documentalista decide para su obra. (Mamblona, 2008)
- ▶ El montaje. El orden o el modo en el que se muestran las imágenes alteran el discurso que se presupone como real.
Flaherty, en el texto *La función del cine documental*, afirmaba que no era posible filmar y reproducir objetivamente los hechos ya que habrían muchos planos sin ningún significado. De esta idea se observa la necesidad de escoger e interpretar una realidad para elaborar un filme coherente. (Flaherty, citado por Sellés, 2016)
- ▶ El grado de ficción. La utilización de reconstrucciones de hechos históricos de lo que no se dispone de imágenes es muy recurrente. Nos encontramos ante un recurso totalmente ficticio ya que esta reconstrucción se basa en la interpretación del cineasta y la puesta en escena es imprescindible. Bill Nichols (1997) trata del mismo modo este aspecto: "Los documentales arriesgan en cierta medida su credibilidad cuando reconstruyen un suceso: se produce una ruptura en el nexo indicativo entre imagen y referente histórico. En una reconstrucción, el nexo sigue estando entre la imagen y algo que ocurrió frente a la cámara, pero lo que ocurrió ocurrió para la cámara. Tiene el estatus de un suceso imaginario, por muy firmemente basado que esté en un hecho histórico." (p. 52).
- ▶ Material de archivo. La utilización de material de archivo ofrece credibilidad y fiabilidad al documental. Del mismo modo, el espectador siente una garantía de veracidad al visionar este recurso independientemente de la calidad y de las condiciones en las que se encuentren dichas imágenes.
- ▶ La utilización del sonido. Una de las funciones de los elementos sonoros es guiar al espectador. En este sentido destaca el uso de la voz en off que marca el grado de subjetividad que el autor desea introducir. Un ejemplo es el ya citado anteriormente, *F for Fake* de Orson Welles (1973) en el que su voz guía al espectador y lo mantiene en un estado de inquietud por no tener la certeza de veracidad sobre lo que cuenta.

Siguiendo con la representación de la realidad, *Nanook of the North* (Flaherty, 1922) sirve de nuevo como ejemplo. Flaherty pone en marcha una gran puesta en escena para encuadrar, captar bien a sus personajes y mostrar lo que quiere de ellos. Por ejemplo, en el momento en el que Nanook está cazando con el arpón, por un lado las condiciones son sorprendentemente favorables y por otro lado, los Inuit ya cazaban con rifle por lo que asistimos a una recreación. Con esto, el autor pretende alcanzar la esencia de una realidad pasada. Tal y como declara Jordi Revert (2017): “No podemos entender las imágenes documentales como un reflejo directo, sino como indicativas de este.” (p. 8)

Cambiando el punto de vista, el audiovisual es capaz de ocultar todas las técnicas utilizadas para la obtención de un proyecto. Este hecho provoca un efecto de transparencia, es decir, desde la invención de la cámara se ha creado una ilusión de captación objetiva y automáticamente el espectador obvia el dispositivo por lo que cree visionar imágenes totalmente reales.

El documental no puede ser neutro ni inocente y en muchas ocasiones no es una verdad. Los documentales de propaganda política son un ejemplo como, el comentado anteriormente, *Triumph des Willens* (Riefenstahl, 1935).

“El documental funciona mejor como prueba del mundo antes que como discurso del mundo” (Nichols, citado por Revert, 2017)

2.3. Las entrevistas

En el género del documental las entrevistas son un recurso muy frecuente, además, en muchas ocasiones, sirven como base para la continuidad narrativa. Al disponer una entrevista al inicio o al final de un tema, esta sirve de transición.

Maria Bestard, en su libro *Realización audiovisual* (2011), define las entrevistas como “una conversación entre dos o más personas con un contenido en cierta forma predeterminado” y es que entre la figura de entrevistador y entrevistado debe haber un cierto acuerdo de colaboración, acuerdo que no siempre es compartido. Hay ocasiones en las que se observa distancia o acercamiento, individuos que piden entrevistas y otros que huyen de ellas. Asimismo, ante un encuentro de estas características se hallan personajes que piensan en responder lo mejor posible, otros que marcan su territorio por encima del entrevistador y otros que piden las preguntas con anterioridad para preparar su discurso.

Cabe destacar la función del entrevistador que se centra, sobre todo, en ser un nexo entre los entrevistados y los espectadores. Debe realizar las preguntas pertinentes fundamentadas en una buena documentación la cual debe basarse en el tema a tratar, en el personaje y su vinculación con la temática.

Durante la fase de documentación es importante anotar las ideas, datos y comentarios que se van leyendo y resultan interesantes. De este modo, nos abrimos a nuevas sugerencias, argumentos, observaciones, dudas, etc. Todo este contenido debe ser ordenado y filtrado para así, crear un hilo narrativo y la estructura de la entrevista.

Dentro de este apartado es necesario recordar la clasificación de Bill Nichols, concretamente la modalidad interactiva, en la que las entrevistas sirven como argumentación y construcción del propio relato. Francesc Burguet en su libro *El mejor libro jamás escrito sobre entrevistas: técnicas, estrategias y poder de la entrevista periodística* (2015), reconoce dos tipos de entrevista directamente relacionadas con esta modalidad:

Entrevista temática

Las entrevistas temáticas vienen dadas bien por oportunidad o bien por actualidad, es decir, se tiene la ocasión inédita de entrevistar a un reconocido experto debido a ciertas circunstancias o, ante un suceso de actualidad, se dispone a buscar expertos relacionados. Independientemente del camino, el objetivo de las cuestiones es explicar y clarificar el tema.

Entrevista de personaje

Las entrevistas de personaje se definen por el interés hacia dicho personaje. En este aspecto, es relevante toda la información, desde la faceta más profesional hasta las más íntima, por ello, el entrevistador adquiere una gran libertad en cuanto a encuadre, profundidad y objetivo.

3. ESCOLTA EL PLANETA

Serie documental



**Planeta
Debug**

Figura 1. Logo Planeta Debug. Extraído de <https://planetaddebug.blogspot.com>

La serie documental surge de una colaboración previa con el proyecto Planeta Debug, un proyecto multidisciplinar cuyo objetivo es abordar la sostenibilidad a través de los videojuegos, de la Universidad Jaume I de Castellón y la Fundación Carasso.

En esta primera colaboración se realizó un documental explicando qué es el proyecto, qué objetivos persigue, su modo de trabajo y el resultado de este. Tuvimos la oportunidad de trabajar junto con gran parte del equipo, tanto investigadores y directores como alumnado.

Mi función se centró en la producción lo que me permitió adquirir un mayor conocimiento práctico en el ámbito del documental argumentado por entrevistas.

El resultado final fue satisfactorio para ambas partes pues Planeta Debug lo utilizó en sus redes sociales para potenciar su proyecto y para el equipo, como se ha comentado anteriormente, resultó una experiencia que otorgó conocimientos y la oportunidad de trabajar de un modo más ajeno a la universidad.

Con un buen producto terminado y con la oportunidad de embarcarme en otro proyecto para la realización del trabajo de final de grado, tenía especial interés en seguir colaborando con Planeta Debug y, tras varias reuniones, surgió la idea de visibilizar otra de las facetas del proyecto lo que llevó a pensar que éste podría seguir al primero. Con esto, vimos la ocasión de crear una serie documental de seis capítulos, todos ellos relacionados con proyectos de arte y medio ambiente con una duración de entre 15 y 20 minutos aproximadamente.

Propuesta À Punt

Llegados a este punto se decidió presentar el proyecto a la cadena de televisión de la Comunidad Valenciana, À Punt. De este modo, si el proyecto se aceptaba, la serie podría llegar a tener cierta repercusión, contar con un presupuesto y además, otorgar una mayor visibilidad a las personas y proyectos implicados. Por otro lado, À Punt también obtendría un contenido hecho y dirigido hacia un público más joven. Además del contenido en sí mismo, ya que presentan una colaboración con el portal de información medio ambiental *Samarucdigital*.

Toda la propuesta se llevó a cabo a través de la preparación de un dossier, disponible en la documentación anexada (Anexo 1), en el que se explica muy brevemente la idea de la serie documental y cada uno de los capítulos, incluyendo a las personas que podríamos entrevistar. Para ello, ha sido necesario un proceso de documentación y búsqueda previa. Un aspecto a tener en cuenta es que el dossier se redactó en valenciano teniendo en cuenta su destinatario.

En cuanto a la temática, todos los capítulos buscan vincular los conceptos de arte, medio ambiente y/o cambio climático.

ESCOLTA EL PLANETA

- 1. Videojocs per canviar el mon. Es presenta una proposta que naix a les universitats espanyoles i busca la convergència entre científics i artistes per crear videojocs que tracten sobre les amenaces actuals al nostre medi ambient.*
- 2. L'alternativa. El segon capítol tracta de mostrar una nova col·laboració internacional entre Espanya i el Regne Unit. Planeta Debug s'uneix a la moda sostenible i assistirà a la cimera del clima de 2021 a Glasgow.*
- 3. L'adaptació al canvi climàtic. El Jardí Botànic de València s'uneix, juntament amb altres centres d'Espanya, a un projecte sobre l'adaptació de diferents espècies de plantes produïda pel canvi climàtic.
El director del Jardí Botànic, Jaime Güemes, a més d'altres membres de l'equip, exposarà a manera d'entrevista, l'efecte que es produeix al nostre medi ambient.*
- 4. El disseny a València. 2022. Un projecte que va començar en el 2018 ja és oficial, València serà la capital del disseny a 2022. L'objectiu principal és promoure el disseny espanyol però sobretot el valencià a nivell nacional.
Al quart capítol es mostrarà el significat d'aquest esdeveniment tan important a través de l'Associació València Capital del Disseny.*
- 5. El nou ecosistema. SEO BirdLife, la Societat Espanyola d'Ornitologia, és l'ONG ambiental espanyola fundada en 1954 que vetla per conservar la biodiversitat amb la participació de la societat.
L'equip de l'organització, a més d'endinsar-se en altres temes com la iniciativa d'aus en directe, donaran una visió més pròxima de la nova Llei de Canvi Climàtic i la seua lluita per conservar el medi ambient.*
- 6. L'art per a conscienciar. L'art ambiental s'ha convertit en una manera d'expressió amb un llarg recorregut internacional. Amb aquesta proposta es busca promoure materials sostenibles, fomentar la investigació y sobretot, respectar el medi ambient.
Irene Sanfiel Arriaga, amb un gran recorregut com a fotògrafa i creativa, presenta la seua marca artística La Madre Monte. A més, proposa un sector empresarial més responsable social i medi ambientalment.*

Con el dossier totalmente finalizado, se convocó una reunión con Andrés Gimeno Bataller, jefe del departamento de innovación y nuevos formatos de la cadena. A lo largo del encuentro se llegaron a varios acuerdos, por ejemplo, el idioma. Los capítulos debían estar en valenciano. Por otro lado, el primer episodio tendría que grabarse y/o remontar para otorgarle la esencia y carácter de serie documental y no de un producto único, como se trataba en un principio.

Las conclusiones de la reunión fueron positivas ya que parecía bastante interesado en el proyecto, aunque éste tendría cabida en la página web del canal.

4. L'ALTERNATIVA

Este segundo capítulo trata de mostrar una nueva colaboración entre Planeta Debug y un proyecto europeo llamado SFES (*Sustainable Fashion and Employability Skills*) centrado en la moda sostenible. Además, con su orientación prosocial, se adentra en temas de actualidad como el cambio climático o la COP26. Por otro lado, es necesario recordar que se trata de la primera parte del capítulo ya que la segunda parte estará centrada en la cumbre del clima que se celebrará este próximo mes de noviembre en Glasgow.

Ante el último apunte, esta primera parte tendrá una duración de aproximadamente diez minutos, ya que debe llegar a los veinte en su totalidad. Es importante además, resaltar el hecho de que tres de las siete entrevistas se realizarán en habla inglesa. El resto se llevarán a cabo en castellano o valenciano, dependiendo de la preferencia del entrevistado.

4.1. Preproducción

Desde el momento en el que se inicia la realización de este segundo capítulo, la colaboración de Lluís Romero y Cristina Bustos se vuelve totalmente necesaria. Ambos participan en el proyecto Planeta Debug y se interesaron de inmediato en acompañarme durante todo el trayecto.

Durante las primeras reuniones de equipo se dejaron claros los roles que debíamos asumir cada uno de nosotros: Lluís Romero se centró en la producción asumiendo las partes que producción ejecutiva no pudo llevar a cabo debido a las circunstancias. Además, se encargó del sonido directo y del montaje final en la fase de postproducción.

El rol de Cristina Bustos se dirigió, sobre todo, hacia la fase de rodaje siendo directora de fotografía y operadora de cámara.

Por último, yo fui la encargada de la producción ejecutiva así como de la dirección y guion. Por otro lado, durante la jornada de rodaje asumí el papel de script y además, realicé el primer montaje.

4.1.1. Proceso de documentación

Para la realización de un documental de estas características, es decir, en el que las entrevistas son parte de la construcción de la argumentación, es necesario conocer todos los proyectos y personas implicadas, en qué ámbitos se desarrolla su trabajo y de qué modo pueden participar en el documental.

Proyectos

En el caso que nos ocupa, es necesario conocer los proyectos Planeta Debug, SFES y la Cumbre del Clima (COP26).

- ▶ Planeta Debug es un proyecto multidisciplinar de colaboración y cocreación de profesorado, alumnado e investigadores de distintas áreas. El objetivo es abordar el calentamiento global y la sostenibilidad a través de los videojuegos y para ello, se proponen numerosas acciones científicas, artísticas y sociales.
- ▶ El proyecto europeo SFES une los problemas derivados de la sostenibilidad y del empleo en el contexto de la moda. Es importante clarificar qué significa sostenibilidad y cómo puede aplicarse en el mundo de la moda así como conocer la moda sostenible y sus ventajas. Dentro de la iniciativa existen numerosas ramificaciones ya que persigue objetivos dirigidos a estudiantes, profesorado y empresas.
- ▶ La Cumbre del Clima (COP26). La Conferencia de las Partes o COP es el órgano supremo de la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre Cambio Climático (CMNUCC), un tratado que establece las obligaciones básicas de los 196 estados y la Unión Europea para combatir el cambio climático. El tratado entró en vigor en el año 1994 y su objetivo es poder realizar todos los puntos del Acuerdo de París. Para ello, acuden los jefes de Estados o de Gobierno de cada uno de los estados miembros. La próxima COP26 se realizará en la ciudad de Glasgow, Reino Unido, durante el mes de noviembre de 2021.

Entrevistados

Indagar sobre los entrevistados es igual de importante que conocer los proyectos a los que están vinculados. Para este caso concreto, se ha contactado con los responsables del proyecto SFES, procedentes del Reino Unido y con los responsables y colaboradores del proyecto español Planeta Debug. Cada uno de ellos aporta una visión conectada directamente con el proyecto en cuestión y además, ofrecen información sobre sus respectivos campos, un contenido que se conecta entre sí constituyendo una narrativa completa.

SFES European Project

Lindsey Carey,
Directora del proyecto europeo SFES.

Doctora y profesora titular de Moda y Marketing en la Universidad Caledonian de Glasgow y doctorada en el área de consumo ético y psicología del consumidor.

Actualmente es la directora de una asociación financiada por Erasmus+ con otras cuatro instituciones académicas europeas en España, Francia y Portugal. El objetivo es investigar la sostenibilidad para las empresas de moda y generar habilidades de empleabilidad en esta área. Además, es autora de artículos académicos, libros y ponencias sobre moda, lujo y branding.



Figura 2. Lindsey Carey.
Extraído de <https://researchonline.gcu.ac.uk/en/persons/lindsey-carey>

Para completar la búsqueda, es vital documentarse sobre la moda sostenible, pues es una de las temáticas más potentes en su trabajo. Esta búsqueda, por otro lado, fue la base para elaborar el primer borrador de preguntas, las cuales se comentarán en el siguiente apartado, “Guion y roles”. De forma muy breve, destacar la diferencia entre moda sostenible y moda rápida o comercial, además del impacto negativo que ésta última produce sobre el planeta, y las características que posee una prenda totalmente sostenible atendiendo a todos los procesos desde la fase de diseño hasta el etiquetado.



Figura 3. Charles Russell. Extraído de <https://www.linkedin.com/in/charles-russell-6351833/?originalSubdomain=uk>

Charles Russell,
Director del Centro de Justicia Climática, Universidad de Glasgow.

Doctorado en microbiología ambiental de la Universidad de Aberdeen.

Formó parte del Ministerio de Medio Ambiente de Nueva Zelanda donde revolucionó las prácticas de elaboración de informes e investigación de inventarios. Además, trabajó con la CMNUCC en la negociación e implementación del Protocolo de Kioto y apoyó a la organización con el proceso de revisión de inventario de gases de efecto invernadero.

Siguiendo con el ejemplo anterior, en este caso es importante conocer por un lado, la CMNUCC la cual ya se ha tratado anteriormente, y las razones por las cuales se celebrará en Glasgow, así como conocer el rendimiento del país en 2019 y 2020 según el GDS-Movement (Global Destination Sustainability Movement). Por otro lado, tener referencia sobre el centro de Justicia Climática y por último, saber en qué consiste exactamente el cambio climático y los gases de efecto invernadero.



Figura 4. Hamid Homatash. Extraído de https://twitter.com/gcu_studentlife?lang=fr

Hamid Homatash,
Director de Diseño de Videojuegos, Universidad de Glasgow.

Profesor del programa BSc Computer Games (Desarrollo de software).

Cuenta con una gran experiencia en programación, diseño y gestión de proyectos de juegos. Además, acumula varios proyectos exitosos como *Monster Legacy* nominado para un BAFTA escocés.

Actualmente es coordinador del proyecto *Tranzfuser*, cuyo objetivo es ofrecer la experiencia y habilidades para el desarrollo de un juego de un modo totalmente independiente.

En este caso el tema adicional es, evidentemente, los videojuegos. Para guiar esta temática hacia los temas clave del documental, la búsqueda se dirige hacia los juegos sostenibles, el impacto que tienen sobre el medio ambiente, tanto videojuegos físicos como digitales, y las posibles soluciones que las empresas pueden adoptar así como el comportamiento del usuario final.

Entrevistados Planeta Debug

Emilio Sáez Soro,
Director del proyecto Planeta Debug.

Licenciado en Sociología y Ciencias Políticas por la UNED. Su trayectoria de investigación se ha centrado en la comunicación y formas de organización virtual, haciendo hincapié en el teletrabajo. Dentro de este ámbito ha publicado varios libros, artículos, boletines... como “El trabajador distante” (2008) En la Universidad de Tampere (Finlandia) se adentró en la investigación y evolución de las comunidades virtuales, en especial lo relacionado con los videojuegos.



Figura 5. Emilio Sáez. Extraído de <https://loabsolutonoexiste.blogspot.com/2021/02/entrevistas-singulares-98-emilio-saez.html>

María Josep Picó Garcés,
Directora técnica del proyecto Planeta Debug.

Licenciada en Ciencias de la Información por la Universidad CEU Cardenal Herrera y doctora por la Universitat de València. Posgrado en Gestión Ambiental y Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación por la UJI. Recibió el premio Nacional de Periodismo Ambiental en 2005. Además, coordina el área de Periodismo Ambiental del Máster de Comunicación Científica, Sanitaria y Ambiental de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona Ha publicado varios libros sobre medio ambiente y cambio climático.



Figura 6. María Josep Picó. Extraído de <https://www.eltmps.cat/article/8290/hem-de-crear-un-relat-mes-positiu-sobre-allo-que-som-els-valencians>

Entrevistados comunicación



Figura 7. Lluís Xavier Romero.

Lluís Xavier Romero Gregori,
Realizador de *L'alternativa*.

Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad Jaime I de Castellón. Técnico superior en producción de audiovisuales y espectáculos por el instituto IES La Marxadella.

Además, colabora en distintos proyectos como Planeta Debug y Espaitec MIT como realizador y ayudante de gestión de proyectos.



Figura 8. Martha Gimeno.

Martha Gimeno Beta,
Productora de *l'Alternativa*. Serie documental *Escolta el planeta*.

Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad Politécnica de Valencia, campus de Gandía. Técnica superior en producción de audiovisuales y espectáculos por el instituto IES La Marxadella.

Ha trabajado como ayudante de producción en empresas como Besafilms y Teatro de lo inestable. Además, ha colaborado en distintos proyectos audiovisuales y radiofónicos, siempre desde la perspectiva de la producción.

4.1.2. Guion y roles

Una vez que el proceso de documentación ha finalizado, se han tomado las notas pertinentes y, por lo tanto, se ha obtenido toda la información necesaria, es el momento de redactar un primer borrador con las preguntas para cada una de las entrevistas.

En primer lugar, es necesario saber qué tema queremos que el entrevistado trate o indague con más profundidad. Para ello, las preguntas deben ir enfocadas hacia una dirección concreta y ser lo más claras posible.

En el caso de Lindsey Carey, por un lado es la directora del proyecto SFES y por otro, el proyecto se centra en la moda sostenible. Por lo tanto, es idónea para contar qué es el proyecto, qué objetivos persigue y la colaboración con Planeta Debug. En cuanto a la temática de moda sostenible, es importante una aclaración sobre su significado así como características, impacto y soluciones.

Las preguntas del primer borrador son las siguientes:

- *What is the SFES European Project?*
- *What is the objective of the project?*
- *What actions are carried out?*
- *How do people respond?*
- *How did the collaboration between Spain and the United Kingdom start?*
- *What does the collaboration means?*
- *What is sustainable fashion?*
- *What is the objective of the project?*
- *How can we distinguish the real sustainable fashion?*
- *Why sustainable clothes?*
- *What environmental impact does fast fashion or conventional fashion have?*
- *Which are the differences between sustainable fashion and conventional fashion?*
- *Which are the benefits of sustainable fashion?*
- *Which are sustainable tissue?*
- *Is sustainable fashion aimed at consumers or also at companies?*
- *What can companies implement to approach sustainable fashion manufacturing?*
- *Could sustainable fashion help climate change?*

Tras la elaboración de las primeras preguntas se observa que no es posible abarcar la temática con tanto detalle dado el tiempo del que se dispone, por ello, es necesario reformular algunas de ellas para seguir en la misma dirección de información y que se traten todos los temas; el proyecto SFES, la moda sostenible y la colaboración entre proyectos, pero de un modo más genérico. Las preguntas finales son las que listan a continuación:

- *Can you describe briefly the SFES project and tell us what are its main objectives?*
- *What is sustainable fashion?*
- *What does the collaboration with the Planeta Debug project mean to the SFES project?*
- *In your opinion, what is the most important issue to tackle first in terms of sustainability for the fashion industry?*

Siguiendo con el mismo método de trabajo y gracias a la información obtenida durante el proceso de documentación, el borrador de preguntas para Charles Russell se ha basado en el cambio climático, el centro de justicia climática, la cumbre del clima y la colaboración entre España y el Reino Unido.

- *What is greenhouse effect?*
- *How does climate change affect humans?*
- *What climate effects are occurring due to climate change?*
- *Is it possible to stop climate change?*
- *Will we reach a point of no return?*
- *Do companies comply with their climate obligations?*
- *How do people respond to climate change?*
- *What does it mean that Glasgow aspires to become the UK's first carbon-neutral city by 2030?*
- *What does it mean that in 2019 Glasgow ranked fourth on the Global Destination Sustainability Index. and in 2020 the third position with a 77% improvement? What does it mean for the city?*
- *How would you define climate justice?*
- *What is the center of Climate Justice? What is its objective?*
- *What actions are carried out?*
- *What is the climate summit?*
- *What does the climate summit imply?*
- *What is the objective of the project?*
- *Why is COP26 important?*
- *Can sustainable fashion help climate change?*
- *Can video games be part of the solution to climate change?*
- *How did the collaboration between Spain and the United Kingdom start?*
- *What does the collaboration means?*

Una vez se conoce la narrativa que se persigue para Russell es necesario reformular de nuevo algunas preguntas pero sin perder de vista la información que se quiere obtener. En las siguientes cinco preguntas seguimos tratando las temáticas más importantes; cambio climático, COP26 y colaboración.

- *How do you define Climate change?*
- *What is your role in the SFES project?*
- *Why is COP26 important and will there be any opportunities for collaborations during the summit with your university and possibly, the projects?*
- *Where are the synergies, from your perspective, between the Planeta Debug and SFES projects?*
- *In your opinion, what could be tackled first to reduce climate change?*

El rol de Hamid Homatash viene dado por su profesión y experiencia con los videojuegos, por ello, las preguntas se centran en este mundo y el impacto que tiene sobre el planeta, tanto los juegos físicos como los digitales. Además, trata la colaboración entre SFES y Planeta Debug.

- *Do video games affect the global warming? How?*
In the US, it is estimated that the energy consumed by video games represents 2.5% of the electricity consumption of households. This translates into about 24 million tonnes of CO2 released into the atmosphere; the equivalent of 5 million car emissions
- *What is the difference between digital and physical video games?*
- *What does it mean that a game, including physical sales and downloads, is responsible for 912,581 kg of CO2?*
- *Are video game and console manufacturers aware of the problem?*
- *Has any action been taken? for example, sustainable packaging or enhance a digital games*
- *What does cloud play mean?*
- *Can the game in the cloud be a solution or a help?*
- *Do business servers use renewable energy?*
- *What can the user do to reduce emissions?*
- *What does the amount of CO2 emissions that are emitted during the games depend on?*
- *Despite the above, can video games be part of the solution to climate change?*
- *Do video games serve or can they serve to raise people awareness?*
- *Are you in a project that links video games and the environment?*
- *How did the collaboration between Spain and the United Kingdom start?*
- *What does the collaboration means?*

Una vez más es precisa la reformulación de las preguntas para limar el perfil que se busca en Hamid y ajustarse al tiempo disponible. Con las nuevas cuestiones se intenta abordar la misma temática haciendo hincapié en la sostenibilidad de los videojuegos y la colaboración entre los proyectos desde ese mismo punto de vista.

- *What are the sustainable issues related with videogames?*
- *What is your role in the SFES project?*
- *Why would a videogame student get involved in a project related to sustainable fashion?*
- *What advantages are there from your perspective to the collaboration with the Planeta Debug project?*
- *In your opinion, what could be tackled first to improve sustainability in the videogame industry?*

En el caso de Emilio Sáez, por un lado, las preguntas van destinadas a informar sobre la cumbre del clima, puesto que Planeta Debug asistirá al evento y Sáez es uno de sus directores y, por otro, la colaboración entre los proyectos. Además, se tratan los videojuegos y la moda sostenible como posible solución al cambio climático.

- ¿Qué es la cumbre del clima?
- ¿Qué implica la cumbre del clima?
- ¿Qué objetivos persigue?
- ¿Por qué es importante la COP26?
- ¿España forma parte de la convención?
- ¿La moda sostenible podría ayudar al cambio climático?
- ¿Los videojuegos pueden formar parte de la solución del cambio climático?
- ¿Cómo se inició la colaboración entre España y el Reino Unido?
- ¿Qué supone la colaboración para Planeta Debug?

Estas primeras cuestiones han sido redactadas bajo la idea de ser un segundo capítulo, es decir, la audiencia conoce el proyecto Planeta Debug puesto que el primer episodio de la serie trata, como se ha comentado, de explicar el propio proyecto. Sin embargo, no es posible caer en esta suposición puesto que los usuarios no han tenido porque ver el anterior título por lo que es indispensable añadir una pregunta acerca del proyecto, dado que se define el proyecto SFES, se define también Planeta Debug.

Además, el perfil de Sáez en el documental ha cambiado. Se prescinde de tratar la COP26 dado que ya se ha tratado con otro de los entrevistados, Charles Russell, que además, ha participado con anterioridad y forma parte de su campo de investigación, por lo que puede ofrecer una información más detallada.

Con todo esto, Emilio Sáez es el representante de Planeta Debug, proporciona una visión acerca de la colaboración entre proyectos y se adentra en los videojuegos como solución y percepción del cambio climático.

- ¿Cómo se podría definir Planeta Debug?
- ¿Cómo se inició la colaboración entre España y el Reino Unido?
- ¿Qué supone la colaboración para Planeta Debug?
- ¿Los videojuegos pueden formar parte de la solución del cambio climático?
- ¿Qué diferencias en la percepción del cambio climático pueden revelar los videojuegos?

Dada la trayectoria y la experiencia profesional de María J. Picó es interesante que trate la materia del cambio climático pero, dado que ya se ha tratado con anterioridad desde un punto de vista más técnico, puede realizarse desde la perspectiva de los usuarios, es decir, qué acciones se pueden llevar a cabo. Asimismo, aporta su punto de vista acerca de la colaboración entre los proyectos y la vinculación entre videojuegos y moda sostenible con el cambio climático.

- ¿Qué hábitos debemos adoptar para frenar el cambio climático?
- ¿En qué consiste el consumo responsable?
- ¿Qué respuesta tiene la gente ante el cambio climático?
- ¿Cómo podemos dirigirnos a la gente para se implique?
- ¿Es posible frenar el cambio climático?
- ¿Las empresas cumplen con sus obligaciones climáticas?
- ¿Qué es la cumbre del clima?
- ¿Qué implica la cumbre del clima?
- ¿Qué objetivos persigue?
- ¿Por qué es importante la COP26?
- ¿España forma parte de la convención?
- ¿La moda sostenible podría ayudar al cambio climático?
- ¿Los videojuegos pueden formar parte de la solución del cambio climático?
- ¿Cómo se inició la colaboración entre España y el Reino Unido?
- ¿Qué supone la colaboración para Planeta Debug?

Una vez revisadas todas las preguntas que surgieron a raíz de la fase de documentación de la entrevistada, nos dimos cuenta que la colaboración desde el punto de vista del alumnado no había sido tratada y dado que el cambio climático sí, se optó por cambiar el rol de María Josep para dirigirlo hacia esa perspectiva sin eliminar por completo el cambio climático ligándolo, al igual que en otros entrevistados y dada la temática de los proyectos, con los videojuegos y la moda sostenible.

- ¿Qué se espera de la colaboración entre Planeta Debug y proyecto SFES?
- ¿Qué objetivo persigue o qué se espera de la colaboración entre los estudiantes de ambas universidades?
- Por qué es interesante la colaboración de alumnado de dos países con climas tan diferentes?
- ¿Qué diferencias en la percepción del cambio climático pueden revelar los videojuegos?
- ¿Qué aportan los videojuegos a la comunicación del cambio climático?
- En qué medida pueden incrementar la implicación de la juventud?

Los perfiles de Lluís Xavier Romero y Martha Gimeno Beta son bastante parecidos ya que ambos poseen estudios del mismo campo tanto de la producción como de la comunicación audiovisual. Con esto es imprescindible hablar de comunicación.

Las preguntas del primer borrador se basan precisamente en esto, en la comunicación. Se trata de exponer el tema desde un punto de vista más específico hablando de Planeta Debug y qué puede suponer esa buena comunicación. Por otro lado, de un modo más genérico, hablar sobre la importancia que puede llegar a tener una buena comunicación, si realmente se puede influir en los usuarios y de qué manera se debe presentar la información para que se cumpla.

- A nivel de comunicación, ¿Qué supone la colaboración entre Planeta Debug y el Reino Unido?
- ¿Qué supone para las empresas, investigadores, trabajadores... que se muestre su trabajo? ¿Qué importancia tiene?
- ¿Es importante una buena comunicación para mostrar lo que sucede en el mundo como el cambio climático? ¿Puede suponer la diferencia?
- ¿Se influye en los usuarios?
- ¿De qué modo se debe presentar la información?

En estos casos las preguntas finales no distan de las cuestiones del primer borrador sino que simplemente se han eliminado las dos primeras. Esta supresión se debe a la especificidad de las preguntas puesto que se trata de dos estudiantes que no trabajan estrechamente con los proyectos desde ese campo. Además, estas cuestiones ligan con algunas de las preguntas de anteriores entrevistados relacionadas con la comunicación en el área del videojuego.

- ¿Es importante una buena comunicación para mostrar lo que sucede en el mundo como el cambio climático?
- ¿De qué modo se debe presentar la información?
- ¿Se influye en los usuarios?

4.1.3. Referencias narrativas y visuales

Para la realización del documental se buscaba una estética realista con una puesta en escena mínima. El planteamiento inicial fue centrarse en las entrevistas en sí mismas, así como en la argumentación de éstas, pues configuran la base del proyecto. En este aspecto, se decidió priorizar la información.

Ante esta propuesta, se tomó la decisión de rodar las entrevistas presenciales del modo más tradicional y característico, es decir, planos medios de cada entrevistado y, además, grabar planos recurso para documentar la reunión que se llevó a cabo. Era importante resaltar la colaboración entre los proyectos y el mejor modo de hacerlo es mostrar esa cooperación, complicidad y trabajo en equipo.

Por otro lado, se encuentran las entrevistas telemáticas. Precisamente al tratarse de un encuentro online, el estilo de grabación también fue el propio, es decir, el entrevistado se sentó frente al ordenador respetando todo lo posible los márgenes de la pantalla.

My life is a song for you

El cantautor Tom Rosenthal junto al director Bertie Gilbert, reunió a un grupo de artistas para contar las experiencias cercanas al dolor ante la pérdida de un ser querido. El documental trata de mostrar cómo estos sentimientos se refugian y expresan a través del arte que crea cada uno de ellos, cómo la creatividad da sentido al dolor.

A lo largo del video/documental es recurrente la apelación hacia las emociones. Con la propia temática se hace evidente pero además, se transmite a través de una iluminación natural pero contrastada mediante tonos fríos y cálidos.

La puesta en escena crea un atmósfera de naturalidad, credibilidad y transparencia. El hecho de no filmar solo a los artistas, sino también al equipo, tanto humano como técnico, el documental consigue eliminar la distinción que normalmente existe entre ellos, este aspecto es visible en las siguientes imágenes, figura 9 y 10, extraídas del vídeo/documental.



Figura 9. Frame de una de las entrevistadas con material de rodaje. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=Mc25LkJL-RQ>



Figura 10. Frame en el que aparecen los miembros del equipo de rodaje. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=Mc25LkJL-RQ>

My life is a song for you es un punto de referencia en muchos sentidos pero para este caso práctico, es un referente que ofrece la imagen armónica de transparencia, credibilidad y complicidad que se planteó desde el inicio. Los planos recurso que muestran al equipo conversado y preparando el set, además de aquellos en los que aparece parte del material como focos o cámaras, forman un punto de partida. En *l'Alternativa* se pretende proporcionar la información de manera elegante y seria pero envuelta en un ambiente de colaboración y trabajo en equipo. Es un referente dirigido, sobre todo, a la fase de rodaje.

Late Motiv

Ante la pandemia del Covid-19 muchas industrias tuvieron que redefinir su modo de trabajo y el audiovisual no quedó atrás. En este caso se trata de los programas de televisión que, debido a las restricciones del inicio de la crisis, no tenían posibilidad de grabar en el plató y fue el momento en el que todo lo relacionado con las reuniones telemáticas cobró fuerza.

Late Motiv es un programa de televisión *late night* en el que se repasa la actualidad a través de los monólogos de Andreu Buenafuente. Además, en cada uno de los programas recibe a diferentes colaboradores e invitados, y en muchas ocasiones cuenta con música en directo.

El programa se toma como referente debido al uso y modo de utilizar las conversaciones online en multipantalla. Las figuras 11 y 12 son ejemplos de esta construcción. Los planos se alternan entre el encuadre en el que aparecen todas las personas que intervienen y el plano individual en el momento en el que alguien toma la palabra.

Por otro lado, la estética es un elemento destacable ya que tanto en el plano más general como en los individuales, se observa un margen que permite respirar al encuadre, y además, con el pequeño marco que limita cada recuadro de los entrevistados, transmite la sensación de asistir precisamente a lo que el espectador asiste, a una reunión telemática. Este recurso no es utilizado solamente como un elemento estético, sino que concede un espacio dentro del encuadre para incorporar ciertos elementos de grafismo. Sirven de nuevo de ejemplo las figuras 11 y 12 en las que se muestran las etiquetas de Barcelona y Washington para ubicar a los entrevistados y la rotulación de Agus Morales respectivamente. Este es un referente dirigido hacia la fase de montaje.



Figura 11. Frame del plano multipantalla en el que aparecen los cuatro participantes en la entrevista. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=xaFaOJWU6al&t=516s>



Figura 12. Frame del plano individual del entrevistado. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=xaFaOJWU6al&t=516s>

Notas confinadas

El País semanal propone una serie de entrevistas a músicos españoles durante el confinamiento debido a la pandemia.

El programa es un punto de partida hacia las entrevistas telemáticas pero sobre todo, se ha tomado como referente debido a la introducción que presenta. El estilo es sencillo, con la llamada recién empezada, el entrevistador, Fernando Navarro, inicia una conversación con el entrevistado a modo de presentación (figura 13). En segundo plano se distingue la melodía del programa que seguidamente junto con la conversación, se atenúa permitiendo la entrada a la cabecera (figura 14 y 15), tras la cual, empieza la entrevista (figura 16).

Por tanto, la estructura que presenta es la siguiente: fragmento de la entrevista a modo de introducción + cabecera + entrevista. Esta configuración es la utilizada para el arranque de *l'Alternativa*.



Figura 13. Frame de un plano individual de la entrevista a modo de introducción. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=jW73AbPDgM0>

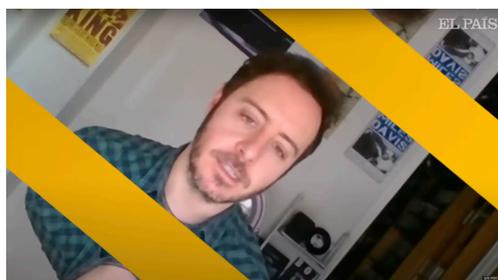


Figura 14. Frame de la transición para la entrada de la cabecera. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=jW73AbPDgM0>



Figura 15. Frame de la cabecera del programa. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=jW73AbPDgM0>



Figura 16. Frame con plano individual al inicio de la entrevista. Extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=jW73AbPDgM0>

4.1.4. Localización

La elección de la localización es un aspecto fundamental para la producción de cualquier producto audiovisual. En lo referente al documental, las localizaciones juegan un papel, sobre todo, de contextualización permitiendo ubicar a los personajes y al suceso que se narra. Como en la ficción, es un elemento que normalmente se elige y se tiene un cierto control sobre él. Estos aspectos son muy importantes puesto que cada localización posee un gran poder estético que ayuda a crear el entorno y la atmósfera que se le quiera atribuir al proyecto.

La búsqueda de localización para el documental desde el inicio se redujo a los espacios que conforman la Universidad Jaume I de Castellón. Esta peculiaridad viene dada por el hecho de que los entrevistados que representan el proyecto Planeta Debug, Emilio Sáez y María J. Picó, son profesionales que trabajan en esta institución y era totalmente necesario adaptarse a sus horarios. Además, el proyecto que dirigen surge a partir del apoyo de esta universidad.

A pesar de la limitación de espacios, se barajaron muchas opciones pues el campus dispone de grandes espacios exteriores e interiores. Durante la reunión de dirección y producción se optó por grabar en interiores y asegurar así el día de rodaje. En exteriores el equipo queda expuesto a las impredecibles situaciones meteorológicas y sociales y, un documental de estas características, realmente no precisa de exteriores.

Decidido el rodaje en interiores, era el momento de elegir el espacio más adecuado para la grabación de entrevistas y planos recurso. Las entrevistas, como se conoce, se dividen en dos bloques, las presenciales y las telemáticas, para estas últimas era necesaria una buena conexión a internet por lo que de nuevo se limitaron los espacios. Además, debía cumplir con un mínimo de estética para reproducir la reunión entre los miembros de SFES y Planeta Debug. Por otro lado, la posibilidad de descubrir el equipo para mostrar la faceta de complicidad y transparencia de la que se ha hablado anteriormente.

Se propusieron varias opciones como un aula, el estudio de radio y salas con grandes mesas pero siempre se encontraba un aspecto que no terminaba de encajar con lo que se buscaba. Finalmente, se escogió el plató de televisión con una alternativa, una sala multimedia, ante el fallo de conexión a internet.

El plató de televisión contaba con grandes cámaras que se podían utilizar como *atrezo*, además de los focos ya instalados en los raíles del techo. Por otro lado, se disponía de una pantalla grande a través de la cual se podría realizar la videollamada a los entrevistados ubicados en Escocia. Este instrumento otorgaría un punto estético y profesional para la reunión y no se quedaría en la visión de la pequeña pantalla de un ordenador portátil.

Esta localización estaba dividida en tres zonas. Por un lado, las sillas del alumnado y por otra, una pequeña esquina con *chroma verde*. Estas áreas no se utilizaron porque era necesario iluminar y redistribuir todo el plató. El espacio que más se adaptaba a las demandas era el área más próxima a la pantalla. La zona estaba iluminada, el cableado de las cámaras no interrumpía el paso y dado que la pantalla apenas podía desplazarse, era uno de los lugares más idóneos.

4.1.5. Documentos de producción

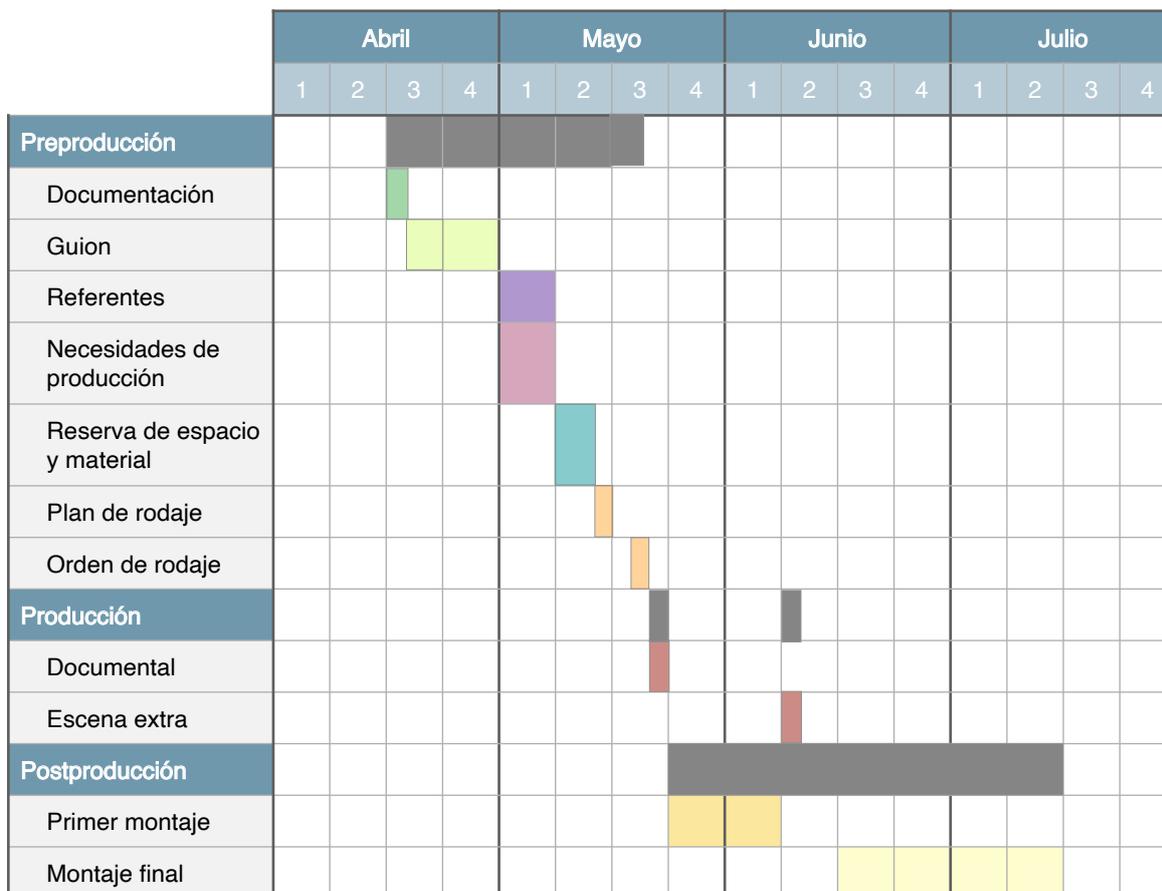
Calendario de producción

El calendario de producción es uno de los primeros documentos que debe elaborarse ya que indica las reuniones y los plazos para cada una de las tareas. Su objetivo principal es que todo el equipo esté al corriente en todo momento del estado en el que se encuentra el documental y conozca el contexto. Algo muy común son los contratiempos o los momentos de incertidumbre, que no se pueden conocer pero sí resolver. Un ejemplo fue la elaboración del propio calendario, en el momento de su redacción todavía no se conocía con exactitud el día de rodaje y eso supuso disponer el resto de tareas de un modo orientativo pero lo más exacto posible. Al conocer la jornada exacta se actualizó el documento.

En el siguiente diagrama de Gantt, tabla 1, se disponen las tareas más destacadas reflejadas en el calendario a modo de resumen, dado que el documento original posee una extensión de cuatro páginas. Este puede encontrarse en los anexos (Anexo 2).

Se observa que el proceso de preproducción tuvo una duración de, aproximadamente, un mes. La producción queda reducida a los dos días de rodaje, y la postproducción, siendo la fase más larga, tuvo una durabilidad de un mes y tres semanas.

Tabla 1. Diagrama de Gantt del proceso de producción



Nota. Diagrama de Gantt del proceso de producción. Se muestran las tareas más generales desde el inicio, mediados de abril, hasta el final, mediados de julio.

Necesidades de producción

El documento de las necesidades refleja todo lo necesario para llevar a cabo la producción del documental.

Preproducción
Documentación sobre entrevistados
Contacto
Preguntas para entrevistados - Recopilación de preguntas
Localizaciones (Espacios UJI. Plató tv? Reserva)
Reserva del material de grabación (desglosado en el apartado de producción)
Documentación de rodaje Plan de rodaje Orden de rodaje Contrato cesión de imagen Contrato cesión localización
Transporte

Producción	
Grabación presencial (3 personas - 1 día (semana del 17))	
Equipo técnico	Equipo humano
Vídeo	Cámara fija + cámara planos recurso
2 Cámaras (tv)	
Objetivos	Sonido
Baterías cámara cargadas	Firma de contratos Realización de preguntas en castellano o valenciano Script
Trípodes cámaras	
Reflectores	
Sonido	
Micrófono de solapa (entrevistados)	
Grabadora de audio (sonido ambiente)	
Grabación telemática (3 personas - 1 día (semana del 17))	
Equipo técnico	Equipo humano
Ordenador ¿Es posible grabar desde algún pc del estudio? Yo dispongo de un portátil Mac	Realización de preguntas en inglés
Conexión internet	Grabación de la entrevista (imagen y sonido)
Software entrevista + grabación	

Postproducción	
Montaje	<ul style="list-style-type: none"> - Montaje bruto (Estructura central con los fragmentos seleccionados y ordenados. Borrador de introducción y cierre. Documento con rotulación y créditos. Transcripciones de las entrevistas en inglés) - Montaje final (corregir errores, mejoras...)
Etalonaje	(corrección de color)
Grafismo	(rótulos + créditos + subtítulos)

Figura 17. Documento referido a las necesidades de producción.

En el documento queda constancia, para cada una de las fases, de todas las tareas que todavía no se han llevado a cabo y son necesarias. A lo largo de este aparecen marcados algunos de los ítems, esto es debido a que son tareas en las que se necesitaba ayuda.

En la tabla de preproducción se presentan todas las tareas propias de esta fase destacando la reserva de localización y de material que, al rodarse en la universidad de Castellón, sólo sus alumnos tienen la posibilidad de solicitaremos elementos. La necesidad de solicitar el material de la UJI viene dada, por un lado, ante las circunstancias que me sitúan en la provincia de Alicante y sin transporte propio y, por otro lado, desde el punto de vista logístico, era más sencillo tomar prestado el material en la propia universidad en la que se va a filmar.

En la fase de producción el equipo técnico y el equipo humano quedan divididos en varias tablas. En el apartado del equipo técnico se especifica todo el material necesario para el rodaje, el cual se amplió del original al decidir que se grabarían planos recurso de la reunión. Además, con dos cámaras, se dispone de dos puntos de vista, un recurso que otorga un mayor dinamismo.

En lo referente al equipo humano, para la grabación de las entrevistas presenciales eran necesarias tres personas; 2 cámaras y sonido directo.

Por lo que respecta a las entrevistas telemáticas, varias incógnitas quedaban sobre la mesa. Por un lado, se dudaba del programa a utilizar, Zoom o Google Meet, por la duración limitada de las reuniones. Además, era necesaria, como se ha mencionado, una buena conexión a internet. Por otro lado, la realización de preguntas en inglés queda subrayada ante la inseguridad con el idioma. Este aspecto quedó resuelto de inmediato, Lluís Romero, con más soltura, accedió a realizarlas.

En la última de las etapas del proceso de producción, la fase de postproducción, queda señalado el etalonaje y el grafismo, además de la corrección del primer montaje, ya que este sólo trataba de la estructura central.

Contratos. Cesión de imagen y localización

Los contratos requeridos para un documental de estas características y en estas condiciones en las que, por suerte, se cuenta con un espacio y material reservado sin costes, son los de cesión de imagen y de localización.

El contrato de cesión de imagen es fundamental. A grandes rasgos, las personas que intervienen aceptan ceder sus derechos de imagen, tal como indica su nombre, para así poder exhibir el documental sin ningún problema ni contrariedad ya que los entrevistados no pueden negarse. A excepción de que se muestre en un lugar o de un modo en el que se dañe su honor e imagen. En este caso, dada la dificultad de firma, no se solicitaron y los intervinientes dieron su consentimiento por correo electrónico.

El contrato de cesión de localización compromete el uso del espacio para el día y las horas contratadas para la sesión de rodaje. Además, especifica que en el caso de que se cause algún daño o cambio en la disposición de los objetos del espacio, al terminar la jornada, todo debe quedar en óptimas condiciones. En este caso, la reserva del espacio, el plató de la UJI, se efectuó por otra vía al tratarse de una universidad. Además, la UJI formó parte del equipo de coproducción.

4.1.5.1. Documentación de rodaje

Plan de rodaje

El plan de rodaje, documento que se encuentra en anexos (Anexo 3), es una herramienta que permite organizar los bloques de grabación. Dicha organización está construida a partir de cuatro pilares fundamentales: localizaciones, disponibilidad de los entrevistados, agrupación de secuencias de producción y posibilidades climáticas. Dadas las características del proyecto y, tratándose de una única localización y además, interior, la configuración del plan de rodaje se centró sobre todo en la disponibilidad de los entrevistados. Por otro lado, desde producción se intentó que el orden de grabación tuviera un sentido para que los invitados estuvieran el menor tiempo posible.

Orden de rodaje

La orden de rodaje presenta la jornada de grabación de un modo más detallado y por orden cronológico. En este caso no dista especialmente del plan de rodaje pero es el documento utilizado en el set ya que, entre otras cuestiones, marca la hora de citación del equipo.

En el documento de la figura 18 se observa, en primer lugar, la jornada completa detallando la hora, el entrevistado y el lugar de encuentro. La entrevista de María Josep Picó es un ejemplo de lo que se comentaba anteriormente, disponer el orden de grabación atendiendo a la disponibilidad de los entrevistados. En un primer momento, la entrevista de la directora de Planeta Debug estaba

programada para las 14:25 horas, aproximadamente, siendo la primera del bloque de entrevistas presenciales. Sin embargo, unos días antes del rodaje, Picó comunicó que a las 14:00 horas tenía una entrevista que no podía aplazar por lo que se tuvo que reestructurar todo el día de grabación y ubicar esta entrevista al inicio de la jornada para evitar cualquier contratiempo y que no pudiera acudir a la cita.

A continuación se muestra la citación de entrevistados indicando, entre otros aspectos, la hora de inicio y fin, es decir, el tiempo estimado de participación de cada uno de ellos.

Por último, la citación del equipo y las observaciones en las que se pedía a los entrevistados telemáticos la utilización de auriculares para mejorar la captación de sonido. Por otro lado, queda reflejada la segunda opción para la grabación si en el plató de televisión no se disponía de una buena conexión wifi.

ESCOLTA EL PLANETA. L'ALTERNATIVA	MARTHA GIMENO	ORDEN DE RODAJE
Orden de rodaje Fecha: 21/05/2021	Persona de contacto de incidencias Productora: Martha Gimeno. 606298811	
Horario de la jornada: 11:00h - 15:15h Inicio grabación: 13:00h Fin grabación: 15:00h	Previsión meteorológica: mayormente soleado Amanece: 06:40h Anochece: 21:14h	
	Hospital más cercano: Hospital Provincial de Castellón Av. del Dr. Clarà, 19, 12002 Castelló de la Plana, Castelló	

Localización 1 - Universidad Jaime I Avinguda de Vicent Sos Baynat, s/n, 12071 Castelló de la Plana, Castelló			
Orden de bloques			
Hora	Actividad	EXT/INT - Día	Localización
11:00	Llegada a la localización		Plató tv
11:15	Preparación rodaje + entrevistas telemáticas		Plató tv / Multimedia 1
13:00	Entrevista presencial María Josep Picó	INT/día	Plató tv
13:15	Planos recurso	INT/día	Plató tv + realización
13:45	Entrevista telemática Charles Russell	INT/día	Google Meet Plató tv / Multimedia 1
14:00	Entrevista telemática Hamid Homatash	INT/día	Google Meet Plató tv / Multimedia 1
14:15	Entrevista telemática Lindsey Carey	INT/día	Google Meet Plató tv / Multimedia 1
14:30	Entrevista presencial Emilio Sáez	INT/día	Plató tv
14:40	Entrevista presencial Lluís Xavier Romero	INT/día	Plató tv
14:50	Entrevista presencial Martha Gimeno	INT/día	Plató tv
15:00	Recogida material		
15:15	Fin de rodaje		

Citación entrevistados				
Inicio / fin	Nombre	Contacto	Cargo	Encuentro
13:15 / 14:00	Charles Russell	Lindsey	Director del Centro de Justicia Climática, Universidad de Glasgow	Google meet
13:15 / 14:15	Hamid Homatash	Lindsey	Director de Diseño de Videojuegos, Universidad de Glasgow	Google meet
13:15 / 14:30	Lindsey Carey	L.Carey@gcu.ac.uk	Directora del proyecto europeo SFES	Google meet
13:15 / 14:40	Emilio Sáez	soro@uji.es	Director Proyecto Planeta Debug	Plató tv
13:00 / 13:45	María Josep Picó	mpico@uji.es	Directora técnica Proyecto Planeta Debug	Plató tv

Citación equipo técnico - Jornada completa		
Directora: Martha Gimeno Script: Martha Gimeno Producción: Martha Gimeno	Dir. Foto. Dir. Arte: Cristina Iluminación: Cristina	Cámaras: Cristina - Lluís Sonido: Lluís

Observaciones
<p>Es importante que los entrevistados vía telemática dispongan de unos auriculares para una mejor captación de sonido a la hora de realizar las entrevistas.</p> <p>La entrevista de María Josep se adelanta a las 13h por imposibilidad de realizarla a las 14:25h como estaba previsto.</p> <p>Las entrevistas telemáticas se grabarán en el plató de tv si hay buena conexión. En caso contrario, se realizarán en la sala multimedia 1.</p>

Figura 18. Documento referido a la orden de rodaje.

Hojas de script

Las hojas de script son documentos esenciales para llevar el control del material rodado, tanto de sonido como de vídeo. Asimismo, es imprescindible en la fase de montaje pues en ellas se detalla con precisión todos los aspectos relacionados con el material de rodaje. Por ejemplo, el número del archivo, el número de toma y si es correcta, además de todas las anotaciones pertenecientes a sonido, imagen, localización y entrevistados.

Este tipo de documento no posee una estructura definida ya que se debe ajustar a cada proyecto, de hecho, en este caso práctico, se ha elaborado una hoja de script para cada uno de los bloques que se reflejan en el plan de rodaje, es decir, un documento para los planos recurso, otro para las entrevistas presenciales y por último, uno más para las entrevistas telemáticas. De este modo, en el montaje es mucho más fácil identificar el archivo y lo destacable de cada uno de ellos.

4.2. Producción

La fase de producción se centra en el día de rodaje que tuvo lugar el viernes 21 de mayo de 2021 en el plató de televisión de la Universidad Jaume I de Castellón.

La jornada empezó a las 11:00 de la mañana dejando un margen de dos horas hasta el inicio de la grabación, las 13:00 horas, para preparar el equipo, la puesta en escena y los elementos del plató que se fueran a utilizar.

Durante el periodo de preparación, en primer lugar, se determinó en qué sección concreta del espacio queríamos trabajar, aunque en la fase de preproducción se había establecido una zona, era importante asegurar que se daban todas las condiciones necesarias. Finalmente se decidió grabar en el escenario planeado.

En segundo lugar, aseguramos la posición de las cámaras tanto para las entrevistas como para los planos recurso.

Para la realización de las entrevistas presenciales nos decantamos por un plano medio. Gracias a este tipo de planos se consigue un acercamiento hacia el entrevistado pero midiendo las distancias. Se aprecian sus gestos, su modo de contar y la expresión corporal. Estos planos fueron captados por dos cámaras con diferente ángulo. De un lado, un plano medio frontal (figura 19) y por otro, un plano medio 3/4 frontal izquierda (figura 20).



Figura 19. *Frame* de la entrevista a Maria Josep Picó. Plano medio frontal.



Figura 20. *Frame* de la entrevista a Maria Josep Picó. Plano medio 3/4 frontal izquierda.

Para los recursos se optó por planos generales en los que se documentaba la reunión que tuvo lugar. En ellos aparecen casi todos los entrevistados hablando entre ellos tanto los presenciales como los telemáticos. Además, parte del plató y cámaras son mostradas para proporcionar esa estética de realidad y veracidad. (Figura 21 y 22)



Figura 21. *Frame* plano general de recurso durante la reunión.



Figura 22. *Frame* plano general entrevistados Planeta Debug durante la reunión.

Uno de los problemas que tuvimos durante el tiempo de preparación fue la conexión entre el ordenador portátil y la pantalla grande del plató. Esta pantalla era necesaria para que las personas que no podían asistir presencialmente aparecieran por ella. Además, era un añadido estético para los planos recurso.

El problema residía en que todos los cables de la pantalla conectaban con la sala de control mediante un adaptador. Para conectar el ordenador a la pantalla se necesitaba un cable HDMI. Al principio no parecía posible desconectar el cable de modo que se avisó al técnico y éste ayudo a desenchufarlo y conectarlo al ordenador. En estos momentos había conexión pero la pantalla quedaba en negro. Finalmente, nos dimos cuenta de que las entradas estaban numeradas y tras entrar repetidas veces en el menú de ajustes se pudo cambiar el nombre de la entrada. De este modo se pudo conectar el ordenador a la pantalla.

Debido a este contratiempo, el plan de rodaje sufrió unos minutos de atraso, hasta el punto que los invitados vía online pedían acceder a la reunión, pues era la hora indicada en la orden de rodaje. Llegados a este punto, se les permitió el acceso y tras explicar la situación, no tuvieron problema en demorar la grabación 15 minutos para realizar la primera entrevista a María Josep Picó.

Para las intervenciones vía online se optó por el programa de Google, Google Meet, ya que las grabaciones son de buena calidad y no tienen límite de tiempo. Esto último aseguraba que todos los participantes pudiesen acceder, que no se equivocaran de enlace y no tuviesen que entrar a uno distinto si el tiempo terminaba. Con esto, se filmó la reunión y las entrevistas telemáticas.

La manera de funcionar era sencilla, las entrevistas se realizaron a través del mismo enlace que la reunión con un intervalo de 15 minutos, por lo tanto, Charles como primer entrevistado, permaneció en la misma llamada, y el resto se marchó. Al cuarto de hora, Hamid Homatash entró a la reunión y a los 15 minutos accedió Lindsey finalizando así el bloque de entrevistas telemáticas.

El proceso de realización de las entrevistas presenciales no fue muy distinto. El lugar en el que situar la cámara estaba claro, simplemente se debía ajustar la altura de la cámara para cada entrevistado y conseguir así un plano medio que no se distanciara de los anteriores.

Al final de la jornada el retraso no resultó extremo ya que las últimas entrevistas fueron muy rápidas y la demora sólo fue de aproximadamente 15 minutos, cuando al iniciar la reunión era de 30 minutos. Todas las entrevistas se grabaron correctamente, tanto las presenciales como las telemáticas, sin ningún incidente y con una buena conexión a internet, lo que facilitó mucho el trabajo.

4.3. Postproducción

4.3.1. Montaje

El proceso de montaje se inicia en los días siguientes a la jornada de grabación. El primer paso fue visionar todo el material del que se disponía, audio e imagen. Es importante conocer cada uno de los archivos desde todas las perspectivas posibles, es decir, entender la narrativa de cada clip atendiendo tanto a escenario y tipo de plano como entrevistado. Se torna esencial analizar las expresiones corporales, dado que la comunicación no verbal transmite con la misma fuerza, o incluso más, que la verbal y, por supuesto, la argumentación de los personajes.

En esta misma fase de visionado, con la ayuda de las hojas de script, se observan las ventajas, los inconvenientes y las deficiencias de cada uno de los clips. Pese a que en una primera instancia se pueda tener una idea bastante definida del resultado que se quiere conseguir, durante cada una de las fases es común que surjan complicaciones y éste diste de lo planeado. Una circunstancia habitual en los entrevistados es que pueden no responder del modo previsto a las preguntas planteadas, extiendan sus respuestas más de lo necesario o incluso, que dirijan el discurso hacia otra dirección.

Del mismo modo, los problemas técnicos suelen estar presentes. Aunque durante la grabación parezca todo en orden, en el visionado salen a la luz. En este caso una de las cámaras no captó el sonido y la diferencia de color entre ambos registros, así como la nitidez y la profundidad de campo era muy notable.

Organización y estructura

Una vez se conocen todos los testimonios es el momento de subrayar información, es decir, resaltar lo que es interesante y relevante para un documental de estas características y con un tiempo tan limitado. Para realizar esta selección ha sido necesario volver a visionar todos los clips prestando la máxima atención para no perder detalle.

Con los segmentos seleccionados es posible extraer el tema que engloba cada comentario, de esta manera, se generaliza la información y resulta más sencillo generar una estructura central ante una narrativa coherente, con sentido y significado. En este caso las argumentaciones se dividieron en siete campos diferentes:

- ▶ Proyectos SFES y Planeta Debug. Definición, objetivos, rol en SFES.
- ▶ Colaboración. Colaboración entre proyectos y colaboración de alumnado.
- ▶ Moda sostenible. Definición, emisiones y problema a solucionar
- ▶ Videojuegos. Videojuegos en la sostenibilidad con ejemplos, videojuegos como solución y el problema a solucionar.
- ▶ Cambio climático. Definición, problema a solucionar, transición ecológica y sociedad.
- ▶ COP26. Importancia
- ▶ Comunicación. Influencia de mensajes, la buena comunicación y el modo de presentar la información

Con este planteamiento se inició la construcción de la narrativa y el esqueleto del documental. El montaje ofrece prácticamente ilimitadas alternativas que pueden ser igual de válidas, por ello, es importante organizar la información antes de empezar a trabajar.

La primera estructura consolidada proviene de una coherencia subconsciente, es decir, una evolución lógica de los acontecimientos. Lo primero es pensar en los proyectos y por lo tanto, en su definición, es importante conocer un concepto antes de hablar de él. Seguidamente la colaboración entre proyectos pues es lo que se pretende contar y es el inicio de la historia. La participación del alumnado viene rodada ya que es parte fundamental de la unión de los proyectos. Esto enlaza directamente con los videojuegos como solución pues forma parte del programa y es un punto clave en Planeta Debug. Los videojuegos conectan con la comunicación puesto que estos juegan un papel muy importante en esta cuestión. A continuación entramos en otro bloque tratando el cambio climático, la COP26 y la transición ecológica lo que conduce a la moda sostenible y los videojuegos.

Con esto queda claro que en primer lugar se presentan los proyectos exponiendo su definición e indagando en la colaboración. En segundo lugar, se tratan los temas relacionados de investigación y que tienen una relación directa con ambos proyectos.

Sin embargo, la composición final no se asemeja prácticamente en nada a la anterior. Durante la revisión de la estructura se llegó a la conclusión de que el resultado podría ser muy predictivo y plano. En ese instante surgió la idea de crear una estructura “circular”.

Tabla 2. Estructura central del documental

Nº orden	Bloque	Intervinientes
1	Definición - Planeta Debug + SFES	Emilio Sáez + Lindsey Carey
2	Cambio climático + COP 26	Charles Russell
3	Transición ecológica y sociedad	María Josep Picó
4	Moda sostenible	Lindsey Carey + Charles Russell
5	Videojuegos y sostenibilidad	Hamid Homatash
6	Videojuegos como solución + comunicación	Hamid Homatash + Emilio Sáez + Lluís Romero + Martha Gimeno
7	Colaboración alumnado	Hamid Homatash + María Josep Picó
8	Colaboración proyectos	Emilio Sáez + Lindsey Carey

Nota. Estructura central del documental l'Alternativa. Se muestran los distintos bloques temáticos con los correspondientes intervinientes.

Ante esta nueva estructura, el documental comienza con la definición de los proyectos SFES y Planeta Debug, lo cual ayuda a crear un contexto dirigido a la audiencia. A continuación, se tratan las temáticas de investigación; cambio climático y arte. Se inicia con la definición del cambio climático y las declaraciones de Russell al respecto, argumentación que conecta con la COP26, la transición ecológica y el estado de la sociedad. Todo esto enlaza con la moda sostenible y por lo tanto los videojuegos. Con los videojuegos sobre la mesa, se profundiza en ellos como solución a los cambios que sufre el planeta, algo que por la propia argumentación, se une a la temática de comunicación.

A modo de conclusión se presenta la colaboración entre el alumnado de ambas universidades y para finalizar, la colaboración entre proyectos con los mismos entrevistados con los que se inicia, Emilio Sáez y Lindsey Carey.

Por lo tanto, el primer borrador se estructura como sigue:

- ▶ Introducción. Presentación de los proyectos.
- ▶ Cuerpo. Temas en cuestión mostrando las características de cada proyecto así como la situación social actual.
- ▶ Desenlace. Colaboración entre proyectos habiendo dejado clara su afinidad a muchos niveles.

Por último, cabe destacar dos aspectos relacionados con la selección de fragmentos.

Por un lado, la baja calidad de los planos recurso y la decisión de no incluirlos en el proyecto. Durante el rodaje la perspectiva era totalmente distinta a la que se tuvo posteriormente en la fase de montaje, ya que fue posible visionar el material desde la distancia y con una mirada diferente. En un primer momento, los planos representaban aquello que se demandaba mediante la aparición del equipo, pero durante el visionado, se observó que no se filmaron con un buen ángulo, el encuadre no era el más acertado y no habían suficiente variedad de planos para considerarse recurso. Además, con la estructura central definida, basada en las entrevistas, se percibió una buena comunicación por lo que no se tuvo la necesidad de incluir ni demandar planos recurso. Por la misma razón, no se han utilizado los planos provenientes de la otra cámara.

Por otro lado, es importante recordar que las entrevistas no han sufrido ningún tipo de alteración respecto al discurso. Los cortes se deben, sobre todo, a que las preguntas no se realizaron en el mismo orden que posteriormente se han montado, además de la extensión con la que los entrevistados respondieron las distintas cuestiones.

Introducción y cierre a modo de borrador

Para la introducción del documental, en un primer momento se pensó en una cabecera en la que aparecen tres conceptos que definen cada proyecto; Cambio climático, arte y videojuegos para Planeta Debug, y moda, sostenibilidad y empleabilidad para SFES. Estas palabras terminaban uniéndose para formar los nombres de cada proyecto para más tarde, mostrar el título del capítulo.

Con la nueva estructura se llegó a la conclusión de que la definición de los proyectos podría servir directamente como introducción pero sustituyendo la imagen de cada clip por imágenes de archivo y respetando la voz en off.

Con este recurso como presentación, no era viable enlazarlo directamente con el nudo del documental, por ello, se consideró la opción de introducir la cabecera separando estas dos partes. Como referente se tomó el programa *Notas confinadas* del País Semanal, comentado en el apartado de Referencias narrativas y visuales.

La colaboración de proyectos se trata como cierre del capítulo y para ilustrar esta unión, era importante crear un ambiente de ilusión, cooperación y trabajo en equipo. Para ello, dado que finalmente no ha sido posible utilizar los planos recurso grabados, se elaboraron planos multipantalla en montaje. Los planos multipantalla se dividen en dos, por un lado se muestran los tres intervinientes escoceses; Charles, Hamid y Lindsey (figura 23) y por otro, los intervinientes españoles; Emilio, María J, Lluís y Martha (figura 24). Los fragmentos de estos planos han sido elegidos a consciencia buscando la sonrisa y el buen ambiente de plató. En este punto se tomó como referente el programa de *Late Motiv* para el efecto multipantalla y el vídeo *My life is a song for you* para generar la atmósfera.



Figura 23. *Frame* del plano multipantalla entrevistados SFES.



Figura 24. *Frame* del plano multipantalla entrevistados Planeta Debug y comunicación.

4.3.2. Mejoras, etalonaje y grafismo

Con el fin de conseguir un buen documental como resultado, era necesario corregir algunos elementos del borrador, así como la corrección de color y el añadido de todo lo relacionado con el grafismo.

El proceso tuvo una duración de aproximadamente cuatro semanas en las que se planificaron reuniones cada una de ellas con la finalidad de llevar a cabo una supervisión periódica. De este modo, era posible ir modificando aquellos aspectos que no terminaban de encajar y tener conversaciones en las que se pedía rectificar algunos elementos con el objetivo de mejorar la narrativa y la estética.

Algunos de los aspectos que se comentaron fueron, por ejemplo, añadir algún tipo de transición entre los bloques para conseguir un mejor ritmo, lo cual se solucionó dividiendo los bloques ante un plano con diferentes vídeos de archivo con el título del bloque en cuestión. Se eliminaron los planos multipantalla del cierre ante la solución planteada y se dejó para los créditos el ambiente comentado de complicidad y trabajo en equipo utilizando los clips seleccionados para el plano multipantalla, comentado en el borrador, y algunos planos recurso que en un primer momento se descartaron.

Más tarde se perfeccionaron algunos detalles como fallos ortográficos, la posición de los títulos y los intertítulos, la eliminación del logo de la universidad al inicio, añadir el logo de la universidad de Glasgow en los créditos y obtener una coherencia con el uso del idioma, es decir, que todo lo que aparecía en cierto apartado debía estar en el mismo idioma como los créditos en inglés o los textos del documental en valenciano.

Por último, con el montaje completamente terminado y exportado en el formato correcto, se procedió a la introducción del subtítulo. Todos los elementos que figuraban en valenciano o castellano, tanto textos como audios, tuvieron que ser traducidos al inglés. Del mismo modo, todo lo presentado en inglés, que en este caso se reduce a las entrevistas de los representantes del proyecto SFES, se transcribió al castellano.

4.3.3. Resultado final

Introducción y cabecera

La parte inicial del documental ha mantenido la estructura planteada durante la primera fase del montaje: voces en off con las palabras que definen cada uno de los proyectos sobre imágenes de archivo. Además, se han añadido el nombre y cargo de la persona que está hablando en cada momento. De este modo se crea un contexto que abre el documental.

En las figuras 25 y 26 se observan dos fotogramas como resultado del inicio propuesto.



Figura 25. Frame de introducción Planeta Debug. L'Alternativa.



Figura 26. Frame de introducción SFES. L'Alternativa.

Antes de comenzar con el documental en sí mismo, se introduce el nombre de la serie documental, figura 27, así como del capítulo concreto, figura 28, a modo de cabecera.



Figura 27. Frame cabecera serie documental Escolta el planeta. L'Alternativa.

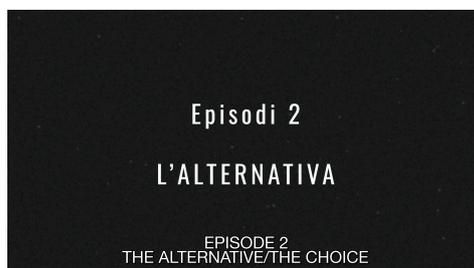


Figura 28. Frame cabecera episodio 2. L'Alternativa.

Cuerpo y cierre

En la figura 29 se observa uno de los fotogramas referidos a la separación por bloques que se ha comentado al inicio del anterior apartado. En la imagen contigua, figura 30, se muestran prácticamente todos los recursos utilizados: marco, al tratarse de entrevista telemática, rotulación, indicando el nombre y el cargo, y los subtítulos.

El sexto y último bloque pertenece al cierre del documental. En él se han utilizado los mismos recursos que para el resto del capítulo con el añadido de un aumento del volumen de la música en segundo plano.



Figura 29. Frame de la separación por bloques. *L'Alternativa*.



Figura 30. Frame entrevista telemática de Charles Russell con todos los recursos gráficos. *L'Alternativa*.

Créditos finales

Para la elaboración de los títulos de créditos finales se introdujeron, en segundo plano, los clips utilizados en los planos multipantalla anteriormente referenciados, alternándolos con planos recurso filmados durante el rodaje, figura 31. Siguiendo con los créditos, la figura 32 pertenece al apartado en el que se muestran los colaboradores.

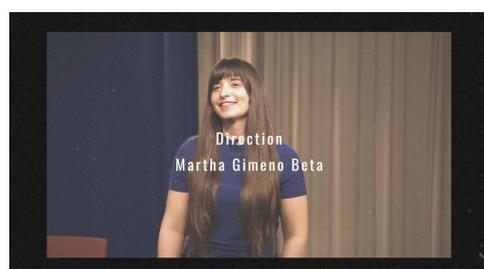


Figura 31. Frame créditos finales con clip en segundo plano. *L'Alternativa*.



Figura 32. Frame de los créditos finales. Apartado de colaboración. *L'Alternativa*.

L'Alternativa, el segundo capítulo de la serie documental *Escolta el planeta*, se encuentra en la documentación anexada (Anexo 4) junto con el archivo de los subtítulos (Anexo 5).

5. CONCLUSIONES

L'Alternativa surgió a raíz de la colaboración entre Planeta Debug, un proyecto multidisciplinar cuyo objetivo es abordar la sostenibilidad a través de los videojuegos, y el proyecto europeo SFES (*Sustainable Fashion and Employability Skills*), un proyecto enfocado a la sostenibilidad y el empleo en el contexto de la moda, además, de la propuesta de la serie documental *Escolta el planeta*, para la cadena de televisión À Punt. El documental tiene la finalidad de mostrar la colaboración entre los proyectos mencionados pero, sobre todo, contribuir e influenciar ante un cambio de actitudes frente al cambio climático.

En lo referente al proyecto, el objetivo principal es mostrar el proceso de producción de la primera parte de este capítulo a través de cada una de las fases que lo constituyen: preproducción, producción y postproducción.

Tras investigar los orígenes y la evolución del documental, se profundizó en los aspectos que influían directamente sobre el producto que se iba a llevar a cabo, la representación de la realidad y la utilización de entrevistas. Este marco teórico ha servido tanto para ampliar los conocimientos sobre el género como para obtener unas directrices de cómo realizar un documental interactivo con entrevistas temáticas.

Los resultados obtenidos en la fase de preproducción han sido positivos ante la situación en la que se ha podido realizar toda la grabación y montaje como estaba previsto. Se han localizado algunas referencias narrativas y visuales, se han tomado decisiones acerca de la localización y por supuesto, se han elaborado una serie de documentos de producción esenciales para garantizar un buen trabajo y jornada de rodaje como el calendario, las necesidades o el plan de rodaje. Sin embargo, cabe destacar en este apartado la elaboración del guion, es decir, las cuestiones para cada uno de los entrevistados. Para ello ha sido necesario un proceso de documentación en el que se estudian los proyectos, los entrevistados y su campo de investigación, los cuales están completamente ligados a las temáticas del documental: colaboración, arte y cambio climático.

En la fase de producción se determinó si realmente se había conseguido uno de los objetivos secundarios, realizar entrevistas de calidad obteniendo la información necesaria.

En una entrevista es necesario llegar a un acuerdo con el entrevistado. El entrevistador se compromete a realizar las cuestiones pertinentes basadas en una buena documentación y, el entrevistado, acepta responder de la mejor manera posible atendiendo a las demandas de la propia entrevista. En este caso, las preguntas se realizaron atendiendo a esta base teórica, comentada anteriormente, y todos los entrevistados se pusieron a nuestra disposición colaborando y respondiendo a todas las preguntas de un modo, aunque extenso, formidable.

En cuanto a la producción y dirección, hubo algún contratiempo que retrasó la grabación reflejada en la orden de rodaje pero finalmente se solucionó y la demora terminó siendo de aproximadamente de 15 minutos.

Mostrar la colaboración entre los proyectos Planeta Debug y SFES era otro de los objetivos secundarios que queda resuelto ante el visionado del producto final. Para tal efecto, el proceso de postproducción se ha dividido en dos partes. En primer lugar, la construcción de la estructura central del documental, seleccionando los fragmentos y disponiéndolos en el orden oportuno para

crear una narrativa coherente y evolutiva. Punto en el que se hace referencia a otro de los objetivos del proyecto, mejorar las habilidades en postproducción referidas al montaje. En segundo lugar, el responsable de montaje, añadió una serie de recursos para dotar de más dinamismo al documental como imágenes de archivo, música, grafismo y subtítulos. El resultado final muestra la colaboración de los proyectos mediante su definición, seguido del campo de acción de cada uno de ellos estableciendo así, un marco común que concluye con dicha colaboración.

Debido a las labores asociadas a la dirección y a la producción ha sido posible mejorar las capacidades en dichas áreas. La organización, planificación y coordinación, del equipo y de las tareas a realizar, permitieron alcanzar los objetivos marcados sin ningún contratiempo. Durante la fase de preproducción se elaboraron documentos, dividido tareas y tomado decisiones. En la jornada de rodaje destacó la resolución de problemas, así como la posición de la cámara y los tipos de plano. Finalmente, en la postproducción, la disposición de los planos y la estructura central del documental por un lado, y por otro, las directrices y supervisión para obtener el resultado final. Ante las competencias descritas, cabe destacar la dificultad que ha supuesto reunir para un mismo proyecto a siete entrevistados que a su vez representan, además de grandes proyectos, grandes universidades y campos de investigación.

Por último, subrayar que se han cumplido todos los objetivos marcados al inicio del proyecto del mismo modo que se ha obtenido un documental que cumple con todas las expectativas. El episodio, ante su condición prosocial referida a la sostenibilidad, alude a cuestiones con un gran impacto social señalando algunas de las consecuencias actuales del cambio climático y la transición ecológica que se está viviendo. Se intenta persuadir a través del uso de la moda sostenible en contraste con los efectos negativos de la moda comercial. Asimismo, se presentan los videojuegos con un gran poder comunicativo a través de los cuales se influencia y conciencia a los usuarios. Además, el documental destaca por su carácter internacional al emplear tres idiomas, involucrando dos proyectos internacionales, Planeta Debug y SFES, y tres universidades de renombre, Glasgow Caledonian University, Universitat Jaume I y la Universitat Politècnica de València.

Todo ello convierte a l'Alternativa en un documental con un formato serio, formal y sólido pero que es capaz de viajar a otros ámbitos y escenarios.

Futuras líneas de desarrollo

Escolta el planeta no termina tras la elaboración de este proyecto sino que sigue adelante con la producción de los cuatro capítulos restantes: *L'adaptació al canvi climàtic*, *El disseny a València. 2022*, *El nou ecosistema* y *L'art per a concienciar*. Cada vez se hace más notoria la preocupación, colaboración e involucración de nuevos proyectos que desean participar proporcionando una nueva perspectiva a esta orientación prosocial centrada en el cambio climático, velando así, por un cambio de actitudes. Además, queda pendiente la producción de la segunda parte de *l'Alternativa* en Glasgow, Reino Unido.

Todo ello será posible gracias a la experiencia que me ha proporcionado trabajar en un proyecto de esta magnitud y el buen resultado obtenido, que me ha otorgado un bagaje hacia el ámbito laboral.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Amerike (2019, junio 14) ¿Qué es un documental? [Entrada blog] Amerike. Recuperado 14 junio 2021, de <https://amerike.edu.mx/que-es-un-documental/>
- Balonga, C. (2019, julio 16). ¿De verdad sabes qué es la moda sostenible? El auténtico significado de vestir sustentable [Entrada blog]. Green forest wear. Recuperado 17 abril 2021, de <https://greenforestwear.com/que-es-la-moda-sostenible/>
- Barral, M. (2020, octubre 15). *Cómo evitar que los videojuegos empeoren el cambio climático*. Bbva open mind. <https://www.bbvaopenmind.com/tecnologia/mundo-digital/como-evitar-que-los-videojuegos-empeoren-el-cambio-climatico/>
- Bestard, M. (2011). *Realización audiovisual*. UOC. <https://elibro.net/es/ereader/upv/33465>
- Burguet, F. (2015). *El mejor libro jamás escrito sobre entrevistas: técnicas, estrategias y poder de la entrevista periodística*. UOC. <https://elibro.net/es/ereader/upv/57815?page=1>
- Cantavella, J (2016). *La entrevista como conversación dirigida*. UOC. <https://elibro.net/es/ereader/upv/57893>
- Charles Russell. (Glasgow). Our Staff [Perfil GCU]. Glasgow Caledonian University. Recuperado 17 de abril de 2021 de <https://www.gcu.ac.uk/cebe/staff/charles%20russell/>
- Console.Carbon.Footprint. Slots online canada. Recuperado 19 abril 2021, de <https://www.slotsonlinecanada.com/most-eco-friendly-games-console/>
- Crawford, A. (2020). *Informe del índice GDS de Glasgow 2020*. GDS. <https://www.gds.earth/destination/Glasgow/2020/>
- Dillon, P. (2020, febrero 19). “My life is a song for you” – artists share how grief has shaped their creativity. Recuperado 3 de mayo 2021, de <https://www.mariecurie.org.uk/blog/my-life-is-a-song-for-you-artists-share-how-grief-has-shaped-their-creativity/267868>
- El País. (2020, mayo 1). DANI MARTÍN en entrevista | Notas confinadas | El País Semanal [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jW73AbPDgM0>
- El Terrat. *Late Motiv*. Recuperado 3 de mayo de 2021, de <https://elerrat.com/television/late-motiv/>
- Gilbert, B (2020, febrero 15) *My life is a song for you* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Mc25LkJL-RQ>
- Glasgow Caledonian University. *MSc Climate Justice*. Recuperado 19 abril 2021, de https://www.gcu.ac.uk/cebe/study/courses/details/index.php/P02846/Climate_Justice?utm_medium=web&utm_campaign=courselisting
- Hamid Homatash. (Glasgow). Our Staff [Perfil GCU]. Glasgow Caledonian University. Recuperado 20 de abril de 2021 de <https://www.gcu.ac.uk/cebe/staff/hamid%20homatash/>
- Iberdrola. (2021). *Toda la información sobre la COP26*. Recuperado 20 abril 2021, de <https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/contra-cambio-climatico/cop26#ancla1>
- Iconauta. (2013, octubre 9). *Robert J. Flaherty: Nanook of the North (1922)* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7ystHx3eA28>
- Irene Sanfiel Arriaga. (Canarias). *Inicio* [Página de LinkedIn]. LinkedIn. Recuperado 31 de marzo de 2021 de <https://www.linkedin.com/in/irenesanfielarriaga/?originalSubdomain=es>
- Jardí Botànic de la Universitat de València. *El Botànic, un espai de ciència, cultura i natura*. Recuperado 30 marzo 2021, de <http://www.jardibotanic.org/index.php?apid=presentacio>

- Jordi Revert. (Comunidad Valenciana). *Inicio* [Página de LinkedIn]. LinkedIn. Recuperado 15 de junio de 2021 de <https://www.linkedin.com/in/jordirevert/?originalSubdomain=es>
- La madre monte. (2021). *La madre monte, Irene, Rocío y Fidel*. Recuperado 31 marzo 2021, de <http://lamadremonte.com/quienes-somos/>
- Late Motiv. (2020, marzo 25). *LATE MOTIV - Agus Morales y Javier Sancho. "La pandemia ha pillado al mundo odiando"* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xaFaOJWU6al&t=516s>
- Lindsey Carey. (Glasgow). *Profiles* [Perfil GCU]. Glasgow Caledonian University. Recuperado 20 abril de 2021 de <https://researchonline.gcu.ac.uk/en/persons/lindsey-carey>
- Lluís Xavier Romero i Gregori. (Comunidad Valenciana). *Inicio* [Página de LinkedIn]. LinkedIn. Recuperado 20 de abril de 2021 de <https://www.linkedin.com/in/lluís-xavier-romero-i-gregori-baa4651b1/?originalSubdomain=es>
- Maria Josep Picó Garcés. (Comunidad Valenciana). *Inicio* [Página de LinkedIn]. LinkedIn. Recuperado 19 de abril de 2021 de <https://www.linkedin.com/in/maria-josep-picó-garcés/?originalSubdomain=es>
- Martha Gimeno Beta. (Comunidad Valenciana). *Inicio* [Página de LinkedIn]. LinkedIn. Recuperado 20 abril de 2021 de <https://www.linkedin.com/in/marthagimenobeta/>
- Mollá, D. (2012). *La producción cinematográfica: Las fases de creación de un largometraje*. UOC. Planeta Debug. ¿Qué es Planeta Debug? [Entrada blog]. Blogspot. Recuperado 20 abril 2021, de <https://planetadebug.blogspot.com/p/que-es-planeta-debug.html>
- Reichenbach, F. (Prod). Welles, O. (Dir). (1973) *F for Fake*. [Documental].
- Revert, J. (2017). *En busca de lo real: 50 documentales esenciales*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/upv/116311?page=4>
- Riefenstahl, L., y Hitler, A. (Prods). Riefenstahl, L. (Dir). (1935). *Triumph des Willens* [Documental].
- Sáez, E. (2021). *Acerca de mí (currículum caótico)* [Entrada blog]. Blogspot. Recuperado 19 abril 2021, de <https://emiliosaezsoro.blogspot.com/p/acerca-de-mi-curriculum-caotico.html>
- Samaruc digital. (2021). *Qui som: L'objectiu i els components de l'equip de Samarucdigital*. Recuperado 31 marzo 2021, de <https://www.samarucdigital.com/qui-som.php>
- Sellés, M. (2016). *El documental*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/upv/58484?page=1>
- Silva, M. y Kuéllar, D. (2015). *Documental (es): voces... ideas*. Programa Editorial Universidad del Valle. <https://elibro.net/es/ereader/upv/70343?page=1>
- Sucari, J. (2013). *El documental expandido: pantalla y espacio*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/upv/56760?page=1>
- United Nations Climate Change. (2021). *Qué es la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático*. Recuperado 21 abril 2021, de <https://unfccc.int/es/process-and-meetings/the-convention/que-es-la-convencion-marco-de-las-naciones-unidas-sobre-el-cambio-climatico>
- World Design Capital Valencia 2022. *València, Capital mundial del diseño en 2022*. Recuperado 30 marzo 2021, de <https://www.wdcvalencia2022.com/es/about/>
- ziREjA. (2020). *The waste coast*. Recuperado 31 marzo 2021, de <https://www.zireja.com/obra-artistica/the-waste-coast/>