



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Carpeta de producción del cortometraje Vi(d)a, una idea original de cine experimental.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Baldó Sánchez, Lucía

Tutor/a: Moral Martín, Francisco Javier

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

Resumen:

El cortometraje *Vi(d)a* es una idea original que surge para mostrar la pérdida de la identidad durante los años que abarcan la etapa de la adolescencia. En el presente Trabajo Fin de Grado se expondrá el proceso de creación de la carpeta de producción de este cortometraje, clasificado como cine experimental. El marco teórico estará enfocado en el estudio del cine experimental: cómo ha evolucionado en la industria, así como sus características y referentes principales que se han tenido en cuenta para la parte visual del proyecto, en confrontación con los modos estéticos y productivos del conocido como cine comercial/clásico. El marco práctico estará compuesto por el material que requiere el proyecto audiovisual, recopilando toda la documentación generada durante las fases de desarrollo y preproducción. De esta forma, el TFG servirá como base para la futura grabación de dicha historia.

Palabras clave: Cortometraje/Preproducción/Cine experimental/Original

Abstract:

The short film *Vi(d)a* is an original idea that arises to show the loss of identity during the teenage years. In this Final Degree Project, the process of creation of the production portfolio of this short film, classified as experimental cinema will be presented. The theoretical framework will be focused on the study of experimental cinema: how it has evolved in the industry, as well as its main characteristics and referents that have been taken into account for the visual part of the project, in confrontation with the aesthetic and productive modes of what is known as commercial/classical cinema. The practical framework will be composed of the material required for the audiovisual project, compiling all the documentation generated during the development and pre-production phases. In this way, the TFG will serve as a basis for the future recording of the story.

Palabras clave: Short Film/Preproduction/Experimental cinema/Original

ÍNDICE

1. Introducción	6
1.1. Objetivos y Metodología.....	6
2. El cine experimental	8
2.1. El cine experimental y sus características.....	8
2.2. Cineastas experimentales.....	9
2.2.1. George Méliès.....	9
2.2.2. Jean Epstein.....	10
2.2.3. Dziga Vértov.....	10
2.2.4. Maya Deren.....	10
2.2.5. Val de Omar.....	11
2.2.6. Eugenia Balcells.....	11
2.3. Referencias audiovisuales en el cine experimental para el cortometraje <i>Vi(d)a</i>	12
2.3.1. <i>Coma</i>	12
2.3.2. <i>De Vuelta</i>	15
2.3.3. <i>El sabor salado de las lágrimas</i>	18
3. Qué es una carpeta de producción	21
3.1. Elementos de una carpeta de producción.....	21
4. Carpeta de producción del cortometraje <i>Vi(d)a</i>	23
4.1. Ficha técnica.....	23
4.2. Memoria de dirección.....	23
4.3. Tagline.....	24
4.4. Logline.....	24
4.5. Sinopsis corta.....	24
4.6. Sinopsis larga.....	24
4.7. Descripción de personajes.....	25
4.8. Tratamiento visual.....	27

4.9. Ejemplo y desglose de una secuencia.....	35
4.9.1. Storyboard.....	35
4.9.2. Hoja de desglose.....	36
4.9.3. Guion técnico.....	37
4.9.4. Plan de rodaje.....	38
4.10. Cronograma.....	39
4.11. Presupuesto.....	40
4.12. Plan de financiación y distribución.....	42
5. Conclusiones.....	44
6. Bibliografía.....	45
7. Filmografía.....	47

ANEXOS

Anexo 1. Carpeta de producción del cortometraje *Vi(d)a*.

Anexo 2. Presupuesto ideal del cortometraje *Vi(d)a*.

Anexo 3. Presupuesto realista del cortometraje *Vi(d)a*.

Anexo 4. ODS

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Frame de la película <i>Coma</i> (Bonello, 2022).....	13
Figura 2. Frame de la película <i>Coma</i> (Bonello, 2022).....	13
Figura 3. Frame de la película <i>Coma</i> (Bonello, 2022).....	14
Figura 4. Frame de la película <i>Coma</i> (Bonello, 2022).....	14
Figura 5. Frame del cortometraje <i>De Vuelta</i> (Carri, 2004).....	15
Figura 6. Frame del cortometraje <i>De Vuelta</i> (Carri, 2004).....	15
Figura 7. Frame del cortometraje <i>De Vuelta</i> (Carri, 2004).....	16
Figura 8 y 9. Frames del cortometraje <i>De Vuelta</i> (Carri, 2004).....	16

Figura 10. Frame del cortometraje <i>De Vuelta</i> (Carri, 2004).....	17
Figura 11. Frame del cortometraje <i>De Vuelta</i> (Carri, 2004).....	17
Figuras 12 y 13. Frames de la película <i>El sabor salado de las lágrimas</i> (Martínez, 2012).	18
Figuras 14. Frame de la película <i>El sabor salado de las lágrimas</i> (Martínez, 2012).....	19
Figuras 15. Frame de la película <i>El sabor salado de las lágrimas</i> (Martínez, 2012).....	19
Figuras 16. Frame de la película <i>El sabor salado de las lágrimas</i> (Martínez, 2012).....	20
Figura 17. Moodboard secuencia 1- escena 1 del tratamiento visual de <i>Vi(d)a</i>	28
Figura 18. Moodboard secuencia 2 - escena 1 del tratamiento visual de <i>Vi(d)a</i>	29
Figura 19. Moodboard secuencia 2- escena 2 del tratamiento visual de <i>Vi(d)a</i>	30
Figura 20. Moodboard secuencia 3 - escena 1 del tratamiento visual de <i>Vi(d)a</i>	31
Figura 21. Moodboard secuencia 3 - escena 2 del tratamiento visual de <i>Vi(d)a</i>	32
Figura 22. Moodboard secuencia 3 - escena 3 del tratamiento visual de <i>Vi(d)a</i>	33
Figura 23. Moodboard secuencia 4 - escena 1 del tratamiento visual de <i>Vi(d)a</i>	34
Figura 24. Storyboard de la secuencia 3 - escena 2 del proyecto <i>Vi(d)a</i>	35
Figura 25. Hoja de desglose de la secuencia 3 - escena 2 del cortometraje <i>Vi(d)a</i>	36
Figura 26. Guion técnico de la secuencia 3 - escena 2 del proyecto <i>Vi(d)a</i>	37
Figura 27. Plan de rodaje de la secuencia 3 - escena 2 del proyecto <i>Vi(d)a</i>	38
Figura 28. Cronograma del proyecto <i>Vi(d)a</i>	39
Figura 29. Presupuesto ideal cortometraje <i>Vi(d)a</i>	40
Figura 30. Presupuesto realista cortometraje <i>Vi(d)a</i>	41
Figura 31. Plan de financiación proyecto <i>Vi(d)a</i>	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ficha técnica cortometraje <i>Vi(d)a</i>	23
Tabla 2. Aclaración secuencias y escenas.....	27
Tabla 3 . Lista de festivales y concursos de cine 2024-2026.....	43

1. Introducción.

Todos sabemos que la adolescencia es una de las etapas más complicadas de la vida. En ella solemos formar nuestra personalidad (gustos, experiencias, carácter...) con la que entramos al mundo de los adultos.

Ligada a la personalidad encontramos la identidad. Estos dos conceptos van unidos y son imprescindibles en el desarrollo del ser humano. Cuando la identidad se pierde, cuando no te ves reflejado en la sociedad en la que vives, es casi imposible desarrollarte como persona. Eso es lo que le pasa a Olivia, la joven protagonista del cortometraje que se va a presentar en este estudio.

Vi(d)a es un cortometraje que nace con la idea de mostrar la pérdida de la identidad de una adolescente a raíz de sus problemas familiares. Alineándolo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, podemos decir que está claramente en relación con el ODS 3: salud y bienestar. Esta idea original se presenta como un cortometraje de cine experimental.

¿Por qué se ha elegido este tipo de cine? Básicamente, había un interés por contar la historia de una forma poco común y más relacionada con los videoartes, es decir, con poco diálogo y muy visual. De ahí, encontramos el concepto de cine experimental que nos encajaba a la perfección con la idea creativa. Se decidió elegir el formato cortometraje, ya que entra en los tiempos en los que se quiere contar toda la narrativa, vinculando lo experimental con lo metafórico, y lo poético como otra forma de acceder al mundo interior, psicología, etc. de los personajes.

1.1. Objetivos y metodología.

Con este Trabajo de Fin de Grado pretendemos conseguir el objetivo principal de realizar la carpeta de producción del cortometraje experimental *Vi(d)a*. Además, se han planteado unos objetivos específicos que nos ayudarán a lograr el objetivo principal:

- Realizar un estudio para conocer cuáles son los fundamentos del cine experimental.
- Llevar a cabo un análisis de films experimentales que nos servirán como referencia para nuestro proyecto.
- Diseñar un proyecto audiovisual para su venta y posterior realización.
- Plantear la viabilidad del proyecto tanto de forma artística, en tema de fechas y en el aspecto económico.
- Llevar a cabo una búsqueda de concursos, festivales o eventos cinematográficos donde se pueda distribuir el proyecto.

Estos objetivos establecidos se llevarán a cabo realizando un previo estudio de lo que es conocido como el cine experimental y, seguidamente, se creará la carpeta de producción de *Vi(d)a*. De acuerdo con lo planteado, la finalidad de este proyecto es presentar la viabilidad del cortometraje con toda la preproducción realizada, mostrando así la carpeta de producción de *Vi(d)a* para poder conseguir la financiación necesaria e iniciar cuanto antes el rodaje. A continuación, se explicará el método seguido para la realización del presente estudio.

En primer lugar, se ha llevado a cabo toda una investigación de lo que es el cine experimental, desde sus orígenes hasta sus características, pasando también por varios autores referentes de este tipo de films. Los cineastas elegidos han sido seleccionados por países y épocas, de esta forma nos permite tener variedad a lo largo de la historia. De la misma manera, se ha decidido incluir dos mujeres cineastas para evitar abusar de la presencia de autores masculinos. Este estudio es principalmente necesario para tener en cuenta el tipo de cine que estamos haciendo, cómo se ha llegado hasta ahí y quienes han sido esos referentes en los que actualmente nos podemos apoyar.

En este mismo apartado de investigación nos hemos dedicado a visualizar diversos films, de los cuales tres han sido elegidos como referencias para nuestro cortometraje. *Vi(d)a* ya tenía formada una idea visual, pero necesitábamos films que nos ayudaran a moldearla, así que se eligieron según la relación que tenían con nuestra idea.

En segundo lugar, al ser la parte práctica una carpeta de producción, hemos decidido informarnos sobre ello. Principalmente, se pretende dejar claro qué es una carpeta de producción y cuáles son sus elementos. Teniendo esto último en cuenta, se ha elaborado la carpeta de producción de *Vi(d)a*, incluyendo en ella un ejemplo de desglose de una secuencia que nos permitirá ver más clara la idea.

2. El cine experimental.

2.1.El cine experimental y sus características.

A día de hoy todos conocemos lo que es el cine. Según la Real Academia Española (s.f.), una de sus definiciones sería “técnica, arte e industria de la cinematografía”. Este séptimo arte ha ido evolucionando a lo largo de la historia, tanto que, actualmente, podemos encontrar muchos más géneros cinematográficos e incluso nuevas formas de hacer cine.

Según indicó Fernández (1945) en su libro en el que habla sobre los primeros pasos del cine, al principio, aunque la cinematográfica era un arte que estaba naciendo, no se libró de tener que seguir algunas exigencias comerciales de la época. El objetivo de estos films era que el público saliese satisfecho con lo que estaba viendo, por eso se limitaban a hacer comedias o dramas sin tener mucho en cuenta la parte artística que el cine podía experimentar.

Poco a poco, pero con intención de innovar en este nuevo arte, aparece el cine de vanguardia que durante los años veinte comenzó a ser conocido por recoger “todas las temporalidades alternativas que la modernidad da a luz y que la ideología del tiempo liberal, progresivo y teleológico venido de la ilustración rechazaba sistemáticamente” (Soliña, 2022, p.17).

Con el tiempo este cine evolucionó al conocido actualmente como cine experimental. Según un artículo sobre la historia del cine experimental (Jiménez, 2021) este tipo de cinematografía nace alrededor de los años 20 de la mano del movimiento *avant-garde*. Autores como Méliès o Epstein formaron parte del desarrollo de un cine que se aleja de lo convencional/comercial e invita a innovar en lo que se conoce como el proceso fílmico.

Es por eso por lo que, a día de hoy, el cine experimental está mucho más inmerso en la sociedad, aunque todavía hay bastante desconocimiento sobre él.

Lo principal a tener en cuenta sobre el cine experimental es que no cumple con una definición exacta. Esto nos lo explica González (2005) en su tesis, donde asegura que este tipo de film no se puede encasillar ni delimitar. A pesar de eso, sí que suele seguir algunas características que ponen en común su nombre. Teniendo en cuenta el trabajo universitario de Julio C. Vivares (2016) podemos destacar algunos aspectos representativos del cine experimental.

En sus inicios, una de las principales características que este tipo de cine presentaba, y a día de hoy mantiene, es mostrar la realidad de una forma completamente ajena a la vida real. De esa forma, lo que se muestra en la pantalla puede ser interpretado de diferente manera según el espectador.

Según Monreau (2013), otro aspecto a destacar del cine experimental es que es un arte considerado elitista. A lo largo de los años se ha visto como un tipo de cine marginado, consumido por muy pocos y juzgado por muchos. Tras un estudio realizado por el autor, en el que se analizan 65 libros, catalogados como historia general de cine en la Filmoteca de Cataluña, se mantiene una persistente marginalidad con respecto a los films experimentales. Este tipo de género es considerado como “fuera de lo común”, siendo un cine poco estructurado, que no tiene por qué seguir una narrativa coherente y tiene una duración mucho más acotada. Todo esto provoca que sea menos popular, que no accesible, entre la gente.

Además, otra característica del cine experimental es el poco presupuesto que suelen tener este tipo de films, lo que conlleva normalmente una autoproducción. Esto es debido al pequeño público al

que son dirigidos, alejándose así del conocido cine comercial que suele ir acompañado de grandes producciones (Jiménez, 2021).

También cabría destacar que este tipo de cine empezó con experimentos en el campo de la óptica (Salama, 2014). Se jugaba con las cámaras, la visión y el ritmo de la música. Había varias técnicas utilizadas para crear diferentes estéticas o, según lo que se quería contar, crear deformaciones o perspectivas. Se solían usar formatos de películas de 8 mm, Super-8, DS8, y un largo etc. (Jiménez, 2021).

Existen variantes dentro del cine experimental, por lo que no todas las películas cumplen cada uno de los atributos mencionados. Hay algunos films que te invitan a reflexionar, como puede ser *El Árbol de la Vida* (Malick, 2011), y otros, simplemente, a disfrutar de su proyección, como *El fuego* (Martínez, 1970). Muchas de las obras tienen técnicas narrativas similares al teatro y otras deciden salirse de las narrativas convencionales, pero siguen contando una historia (González, 2005).

Teniendo en cuenta toda esta información podríamos definir lo que es el cine experimental con una palabra: libertad. Este sustantivo se puede aplicar tanto en el campo creativo, todos aquellos artistas que han creado o participado en este tipo de films, como en el medio reflexivo, cualquier persona que visualice la obra audiovisual. Y, aunque parece que fue un cine creado por casualidad, simplemente experimentando y al azar, según lo que le gustaba al director, no fue así. González (2005) asegura en su libro que el origen del cine experimental siempre ha estado respaldado por corrientes artísticas de vanguardias de años anteriores.

2.2.Cineastas experimentales.

Las bases del cine experimental se fueron asentando poco a poco en el mundo audiovisual. Actualmente, damos gracias a aquellos que se atrevieron a explorar estas nuevas formas de expresión, permitiendo a los demás disfrutar tanto de ser espectadores como creadores.

Los pioneros del cine experimental no tuvieron fácil hacerse paso en la industria. Entre situaciones económicas, sociales y políticas bastante inestables tuvieron que hacerse hueco para comenzar a experimentar en sus proyectos. Es cierto que no todos los artistas de la época se expresaban de la misma forma, pero sí que compartían su inquietud por encontrar nuevas formas y enfoques para dejar a un lado lo tradicional. De esta forma, se consiguió instaurar definitivamente la modernidad en el arte (Schmidt, 1997).

2.2.1.George Méliès.

Lacayo (2012) reconoce en uno de sus artículos de la revista electrónica Carátula a George Méliès como pionero del cine experimental. Según él, el cineasta francés, rescata el cine del aburrimiento introduciendo de nuevo la magia. Martínez (2011) afirma que Méliès fue el primero en emplear elementos del teatro en el cine: guion, actores, vestuario, maquillaje, escenografía y tramoya. Además, nuestro gran cineasta francés no solo inventó los efectos especiales, sino que también apostó por la posibilidad de contar historias a través del cine. Así creó la primera película de su gran carrera cinematográfica, *Escamotage d'une dame au théâtre Robert-Houdin* (Méliès, 1896) y con los años abrió los estudios de Montreuil según The Cinémathèque française (s.f.). En esos estudios se dedicó a crear sus características películas y desarrollar nuevas técnicas cinematográficas. Algunas de estas técnicas eran la sobreimpresión, fundidos a negro, ilusiones, efectos pirotécnicos o efectos de cámara con perspectivas (The Cinémathèque française, s.f.). Todos estos trucos, técnicas

y avances que Méliès dejó en la historia del cine permitió que otros cineastas experimentaran también con los medios audiovisuales.

2.2.2.Jean Epstein.

Jean Epstein fue otro de los grandes cineastas de la vanguardia francesa. Este cineasta y teórico decidió experimentar con distintas técnicas cinematográficas, como la profundidad de campo y la cámara lenta. Epstein fue de los primeros en usar esta última técnica en su película *La Chute de la maison Usher* (Epstein, 1928), la cual estaba basada en una historia de E.A Poe (Schmidt, 1997). Se reflejó también en esta película una de las principales preocupaciones de los artistas de la vanguardia francesa, transportar al espectador a realidades mágicas fuera de la vida cotidiana. Esto lo consiguió Epstein en la película nombrada anteriormente mediante las técnicas de las irisaciones y sobreimpresiones, creando efectos similares a estar en un sueño (Schmidt, 1997).

2.2.3.Dziga Vértov.

Durante la década de los años 20 en la Unión Soviética este tipo de proyectos audiovisuales centrados en el cine experimental tuvieron un gran auge y apoyo. Entre los grandes cambios que sufrió el país tras la Guerra Civil Rusa, se creó la Asociación Revolucionaria de Cinematografía con la idea de crear “cine revolucionario” (Perrote, 2021). Llevando a cabo grandes innovaciones decisivas para el cine soviético aparecieron cineastas como Kuleshov, Eisenstein y Dziga Vértov. Este último fue fundamental para el desarrollo del cine experimental soviético. Vertov está inmerso en todas las novedades de la vanguardia europea, y su intención principal era “construir mediante un juego de asociaciones de fragmentos captados de la realidad, un discurso realista” (Schmidt, 1997). Fue el creador de *Cine-Verdad*, un noticiario con el que pretendía capturar la actualidad mostrando una verdad profunda (Perrote, 2021). Creó de esta forma el conocido *Cine-ojo*, con intención de mostrar su sistema de grabación al estilo enfoque documental sin preparación previa (Bouhaben, s.f.). El *Kulturfilm* también fue un género experimental desarrollado por Vertov. Es un documental educativo que se dedicaba a combinar imágenes reales con otras de ficción con la intención de transmitir información científica y social (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, s.f.). Su trabajo fue inspirador para muchos cineastas y, como dice Villegas en el artículo sobre la influencia del futurismo italiano en el cine soviético (s.f.) Vertov se proclamó como el propagador de la realidad inmediata, mostrando la perfección en la cámara frente a la imperfección del ojo humano.

2.2.4.Maya Deren.

La ucraniana Maya Deren tampoco se queda atrás. La cineasta es conocida como una de las principales influencias del cine experimental en norte América. También fue promotora de los films underground en Estados Unidos e impulsó el *cine coreografía* (Vitaliana, 2018). Fue la primera mujer en recibir la beca Guggenheim tras su segundo proyecto cinematográfico llamado *Meshes of the Afternoon* (Deren & Hammid, 1943), cortometraje que realizó con Alexander Hammid y que se considera como punto de inflexión y modelo para varios cineastas de la época (Fa de Lucas, 2017). Esto fue un gran impulso para su carrera cinematográfica y artista. Su parte experimental se centraba sobre todo en el momento del montaje, aunque a la hora de grabar también probaba con cambios de encuadres o diferentes ángulos (Vitaliana, 2018). Según Rodríguez (2018) para comprender las obras de Deren hay que tener en cuenta los tres pilares en los que se apoya la cineasta: la danza, la influencia de Galka Scheyer y la del cineasta Alexander Ham-mid. Así

consiguió crear decenas de obras, basándose sobre todo en la simbología o actos poéticos donde se reflejan principalmente el sueño, la danza y la subjetividad (González, 2005).

2.2.5.Val de Omar.

El director de cine español e inventor, Val de Omar, es reconocido por su enfoque innovador y contribución en el cine experimental. Él mismo definía su estilo como “poesía visual”. Su obra más famosa, *Aguaspejo granadino* (Val del Omar, 1955), es considerado un “ensayo audiovisual de plástica lírica” (Universo Lorca, s.f.). En este ensayo introduce el sonido diafónico anticipándose a lo que a día de hoy conocemos como sonido estéreo. Durante su carrera también desarrolló un sistema de *zoom*, el conocido “TáctilVisión” precursor del cine en 3D o el desbordamiento panorámico (Genteel Home, 2019). En 2022 se produjo el documental *Val del Omar, poeta audiovisual* (Ponce,2022) en el cual se cuenta su influencia en el cine experimental y en la exploración entre el sonido y la imagen.

2.2.6.Eugenia Balcells.

En España se reconoce a Eugenia Balcells como una gran influyente del cine experimental y de lo conocido como el videoarte. La catalana se inicia en este mundo en los años 70, llevando a cabo su primer film experimental *Álbum* (Balcells, 1975) (Bonet & Palacio, s.f.). A partir de entonces realizó un sin fin de exposiciones, películas y vídeos donde trataba temas como la sociedad de consumo, los medios de comunicación, la mujer en nuestro mundo o el tiempo y el espacio. Es curioso también resaltar su interés por investigar la dualidad de los significados de la luz que, por ejemplo, como bien indica Benavides (2010) en su propuesta sobre videoarte y cine experimental, reflejó en una de sus exposiciones *Veure la llum* (Ver la luz, en el MACBA de Barcelona en 1996), o el gran interés que despierta por el hábitat humano y su psicología. Balcells siempre ha tenido una gran habilidad para mostrar todo esto en sus proyectos audiovisuales, es por eso por lo que, a día de hoy, realiza talleres donde trabaja todas sus técnicas (Bonet & Palacio, s.f.).

2.3.Referencias cinematográficas y audiovisuales.

Como se ha indicado previamente, la intención de hacer este film experimental tiene como objetivo contar la historia de nuestro cortometraje de manera diferente. La idea estaba clara, pero faltaba definir como se iba a expresar en pantalla. Para ello, se han visualizado diversos proyectos audiovisuales, de los cuales tres han sido seleccionados. Esta selección se ha basado en la temática de los films, los recursos utilizados y el por qué.

A continuación, se realizará un pequeño análisis sobre los tres proyectos audiovisuales escogidos, debido a que se tomarán como referencia para crear la idea visual de *Vi(d)a*, la cual se explicará más detalladamente en el punto 2.3.

2.3.1.Coma.

En primer lugar, tenemos la película francesa dirigida por Bertrand Bonello, *Coma* (Bonello, 2021). En este film, una adolescente, fan de la youtuber Patricia Coma, nos introduce en su mente de una forma bastante peculiar. Viviendo un confinamiento, lo más parecido a contacto con el mundo exterior que tiene la joven es internet. Se encuentra en una situación complicada, siendo inevitable el delirio. Podemos ver como nos muestra una telenovela que tiene montada con sus juguetes, su gran “superpoder” con un objeto llamado “revelador”, un juego similar al conocido “Simon Dice”, e incluso sus peores pesadillas donde se ve encerrada.

Claramente, este film tiene una historia detrás y lo que vamos viendo en pantalla siempre tiene un sentido para nuestro interés sobre qué queremos contar. La intención principal de Bonello es situarnos en la pandemia mundial que se vivió en 2020, profundizando sobre todo en los efectos que tuvo emocionales y mentales para la población.

Las metáforas también están presentes en el film, siendo el mundo virtual y de internet esa evasión de la realidad y el limbo, representado mediante pesadillas, todos aquellos miedos y situaciones a los que la adolescente ha de enfrentarse (Padilla del Valle, 2023).

Con respecto a la parte técnica, Bonello hace uso de las nuevas tecnologías, sobre todo de la animación, para crear dinamismo y mostrar locura en una película reflexiva con temas complejos (Lemercier, 2022). Esto se puede ver en la figura 1, en la cual la protagonista aparece dibujada como un personaje animado, y en la figura 2, donde los dos muñecos parece que recrean una especie de telenovela.

Figura 1.

Frame de la película *Coma* (Bonello, 2022).



Nota. Extraído de Google Imágenes.

Figura 2.

Frame de la película *Coma* (Bonello, 2022).



Nota. Extraído de Google Imágenes.

Además, podemos observar tras la comparación de la figura 3 y la figura 4 como Bonello juega con una mezcla entre planos cortos y estáticos mientras la joven está en la habitación y planos secuencia más abiertos cuando se encuentra en el limbo, sumando los cambios de color, de colores propios de una habitación juvenil al blanco y negro de las pesadillas.

Figura 3

Frame de la película *Coma* (Bonello, 2022).



Nota. Extraído de Google Imágenes.

Figura 4

Frame de la película *Coma* (Bonello, 2022).



Nota. Captura realizada del propio film.

2.3.2. *De Vuelta.*

En segundo lugar, se ha elegido el cortometraje de la argentina Albertina Carri, *De Vuelta* (Carri, 2004). En este proyecto audiovisual se cuenta una historia personal en la que un hombre le narra a su hija lo que sucedió años atrás en el parque al que han ido a jugar. La niña, subida en un tiovivo, revive la desaparición de su abuela junto a la versión infantil de su padre.

El enfoque experimental de Carri en este proyecto nos muestra como explorar la memoria, el efecto del pasado en el presente y el tiempo en si. El regreso al lugar de origen donde sucede todo, mientras se recuerda una historia que parece un cuento, pero que en verdad ha dejado huella en el niño que la vivió. De esta forma se muestran recuerdos que prevalecen siempre en la mente frente a otros que terminan desvaneciéndose.

Con respecto a la parte técnica, se puede observar en las figuras 5 y 6 que la iluminación y los colores que se usan en el cortometraje generan una atmósfera nostálgica y realista.

Figura 5.

Frame del cortometraje *De Vuelta* (Carri, 2004).



Nota. Captura realizada del propio film.

Figura 6.

Frame del cortometraje *De Vuelta* (Carri, 2004).



Nota. Captura realizada del propio film.

No hay una estructura lineal de la historia, ya que se van intercalando momentos del presente y pasado. Estos cambios se entienden con facilidad. Por un lado, para explicar el cambio de presente al pasado, la niña se queda dormida, y, por otro lado por la forma en la que está grabado cada tiempo. En los planos del presente, como refleja la figura 7, se muestra tranquilidad y alegría, ya que es de día. Para ello se utilizan colores más cálidos y vivos y menos movimientos de cámara.

Figura 7.

Frame del cortometraje *De Vuelta* (Carri, 2004).

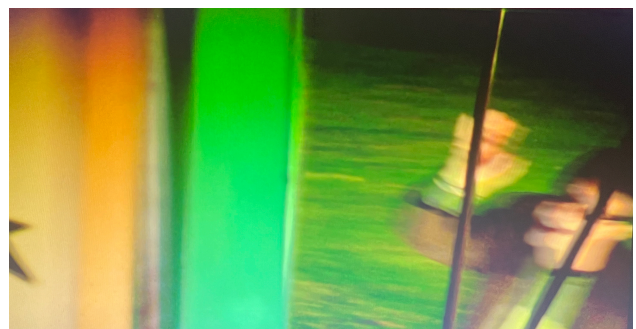
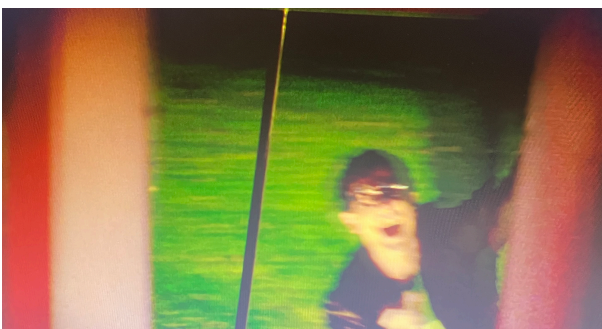


Nota. Captura realizada del propio film.

Por el contrario, en los planos del pasado se emplean algunos recursos como la ralentización de la música o las imágenes distorsionadas, sobre todo porque es la parte en que la mujer desaparece y se genera una situación mucho más tétrica, la cual se ve reflejada en las figuras 8 y 9.

Figuras 8 y 9.

Frames del cortometraje *De Vuelta* (Carri, 2004).



Nota. Capturas realizadas del propio film.

Además, en la figura 10 se puede ver como es de noche y se emplean colores más fríos.

Figura 10.

Frame del cortometraje *De Vuelta* (Carri, 2004).



Nota. Captura realizada del propio film.

Al finalizar el cortometraje se vuelve al presente, y como se ve en la figura 11 vuelven los colores cálidos, aunque el ambiente que han dejado las escenas anteriores es mucho más oscuro.

Figura 11.

Frame del cortometraje *De Vuelta* (Carri, 2004).



Nota. Captura realizada del propio film.

2.3.2. El sabor salado de las lágrimas.

Como última referencia se ha escogido el film experimental *El sabor salado de las lágrimas* (Martínez, 2012), de Augusto M. Torres. Una historia emotiva donde una niña ve a través de dos mujeres su futuro en la nueva finca a la que se muda.

La película trata temas como el paso del tiempo, la memoria y los recuerdos. Se ve el mismo personaje en tres etapas diferentes de la vida y a sus versiones futuras, realizando los mismos actos en la misma casa, donde se ven los cambios conforme pasa el tiempo. Un ejemplo de ello son las figuras 12 y 13.

Figuras 12 y 13.

Frames de la película *El sabor salado de las lágrimas* (Martínez, 2012).



Nota. Captura realizada del propio film.

En el film se muestra algo tan sencillo como la vida misma. Crecer, el miedo a lo nuevo o la soledad, son aspectos que podemos ver reflejados en este largometraje.

La estructura de la película es circular, es decir, comienza y acaba de la misma forma. Al inicio de la película hay un plano de la playa, seguida de la niña en el sofá y luego jugando. Mientras juega rompe la cuarta pared mirando a cámara, seguidamente comienzan a intercalarse los planos de la niña en la actualidad, de ella un poco más mayor y de adulta.

Durante todo el film se hace uso de planos recurso de calles, el mar o la casa, mostrando así los cambios con el paso del tiempo, e incluso de imágenes antiguas de la ciudad como en la figura 14.

Figura 14.

Frames de la película *El sabor salado de las lágrimas* (Martínez, 2012).



Nota. Captura realizada del propio film.

Otra característica curiosa de la película es que hay planos donde se ve la cámara, de ejemplo está la figura 15. Esto podría ser una referencia a lo que está viendo la niña, su futuro grabado.

Figura 15.

Frames de la película *El sabor salado de las lágrimas* (Martínez, 2012).

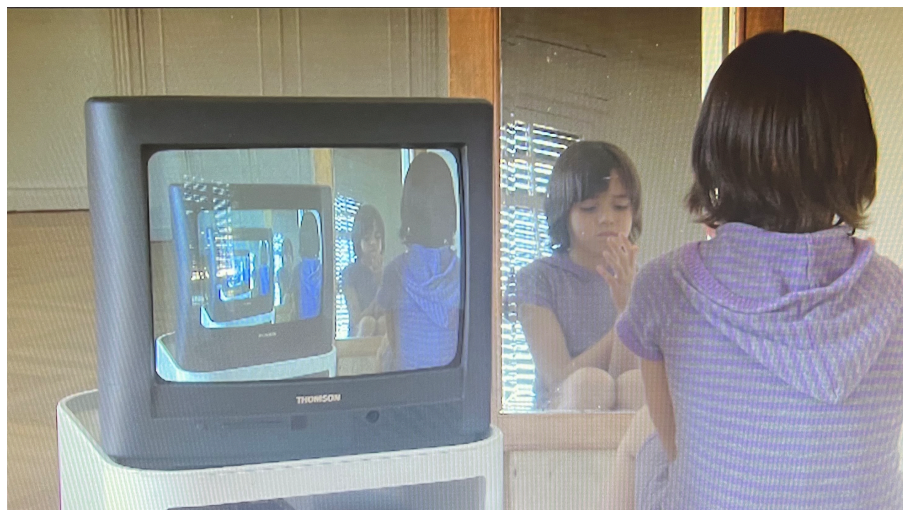


Nota. Captura realizada del propio film.

También cabe destacar el uso de la imagen dentro de imagen en espejos, puertas de cristal o televisores, como en la figura 16, e incluso el recurso de que los personajes desaparezcan a través de fundidos como si fueran ilusiones.

Figura 16.

Frames de la película *El sabor salado de las lágrimas* (Martínez, 2012).



Nota. Captura realizada del propio film.

Al final del largometraje vuelve a salir la niña en la actualidad, ella mirando a cámara mientras juega y finalmente la playa. De esta forma se cierra la estructura circular.

El sabor salado de las lágrimas es un film bastante lento, los diferentes planos están interconectados, generando así una atmósfera cinematográfica bastante surrealista. Además, hay continuamente saltos temporales o recursos cinematográficos, como los que se ha nombrado anteriormente, que te impiden desconectar de la película. Muy pocas veces se acompañan los planos con música y no hay prácticamente diálogo. A pesar de ello, cuando hablan el texto es bastante significativo, ya que explica de forma implícita lo que está sucediendo. Se superponen las voces de las distintas actrices repitiendo el mismo monólogo, algunas veces en castellano y otras en catalán.

Estos proyectos audiovisuales se han tomado como referencia a la hora de crear la idea visual de *Vi(d)a*. Todos tienen una temática similar (el tiempo) y una lucha interna y personal. Tratan principalmente las emociones, el paso de la vida y los recuerdos. Igualmente, cabe recordar que *Vi(d)a* es una idea original y que tomar estas referencias simplemente es un apoyo para el desarrollo del cortometraje.

3. Qué es una carpeta de producción.

En el mundo audiovisual, una carpeta o dossier de producción es un documento que incluye la información necesaria para producir un proyecto.

Su objetivo principal es vender la idea de una propuesta audiovisual de modo que resulte atractivo para los interesados. Tiene que presentarse de una forma clara y optimista, pero siempre veraz. Al igual, es recomendable justificar cada uno de los aspectos que se indican, para que haya las menos dudas posibles y un margen de error mínimo (Puche, s.f.).

Para llevar a cabo todo esto, es necesario elaborar la carpeta de producción de la manera más completa posible. De esta forma, se incluirán tanto los aspectos artísticos como los técnicos del proyecto. En última instancia, se trata de documentar en la carpeta todos los elementos relevantes del proyecto que puedan necesitarse en cualquier momento, desde la preproducción hasta la postproducción. Una vez hecho esto, debemos llevar nuestra idea hasta el final y creer firmemente en ella.

En resumen, “un dossier de proyecto no son solo unas hojas que recopilan la información de una película, sino una declaración convencida de su tangibilidad y atractivo.” (Puche, s.f., p. 5)

3.1.Elementos de una carpeta de producción.

Puche (s.f.) afirma que no es necesario tener un guion del proyecto para crear la carpeta de producción. Lo que sí que es necesario es tener claro los distintos elementos que vamos a incluir para presentar de la manera más segura nuestra propuesta. Por eso mismo, se ha elaborado una lista de los puntos que tendrá la carpeta de producción del cortometraje *Vi(d)a*.

- Ficha técnica. Se puede definir como “una visualización rápida de la película en términos prácticos” (Puche, s.f., p. 15). La información que incluimos dentro de este apartado puede variar en función de la relevancia que tenga para nuestro proyecto.
- Memoria de dirección. Este apartado es interesante para descubrir cómo se ha llegado a la creación del proyecto presentado, las motivaciones e intenciones que se tienen con su elaboración. Además, nos ayuda a conocer al principal, o principales, responsable del proyecto. Se considera una carta emotiva pero profesional (Puche, s.f., p. 15).
- *Logline vs Tagline*. Estos dos conceptos son parte del proceso de creación del guion y algunas veces es complicado diferenciarlos. Para empezar, la intención del *logline* es proporcionar, a modo de resumen, la esencia de la historia y generar así interés en los futuros espectadores. Lo ideal es que se encuentre entre 30-45 palabras. En cambio, el *tagline* es simplemente una frase, entre tres y diez palabras, que va en el cartel del film. Por eso mismo, tiene que funcionar a la perfección con los otros elementos del cartel como el título y la imagen, con el objetivo de generar interés en el espectador pero sin resumir la historia (Gómez-Aguilar & Martínez-García, 2022).
- Sinopsis larga y/o corta. Una sinopsis narra la historia de manera más detallada. Describe los personajes principales, el conflicto y su desenlace con mucha más profundidad. Una sinopsis larga ocupa entre una o dos páginas de la carpeta de producción, la sinopsis corta suele ser opcional y es una versión reducida de esta (Gómez-Aguilar & Martínez-García, 2022).

- Descripción de personajes. Es la carta de presentación de nuestros protagonistas de la historia. Como su propio nombre indica, profundizamos más en este apartado en su psicología.
- Tratamiento visual. Define las características visuales del film y las intenciones de estas. En ese apartado se unen aspectos técnicos y del departamento de fotografía como los planos, movimientos de cámara o iluminación, con la parte más artística: colores, distribución del espacio, vestuario... (Piree, 2023)
- Ejemplo de desarrollo de una escena.
 - Storyboard. Es una especie de previsualización del film, de manera técnica y artística, mediante viñetas que incluyen movimientos de cámara, recursos cinematográficos, planos, etc. (Gómez-Aguilar & Martínez-García, 2022).
 - Desglose secuencia. En esta hoja se desglosará desde los personajes hasta los efectos requeridos en la secuencia establecida. Al ser un cortometraje español se utilizará el modelo de hoja de desglose de España. Así podremos ver todas las necesidades de rodaje (Calvo, 2007).
 - Guion técnico. Gómez-Aguilar & Martínez-García (2022) lo consideran un proceso creativo donde se realiza un listado de todos los planos del film y se indica sobre cada uno de ellos el tipo de plano, movimiento de cámara, necesidades técnicas, etc. Nos ayuda también a la hora de realizar la postproducción para saber como queremos el montaje.
 - Plan de rodaje. Se reúne toda la información elaborada para rodaje y se crea un documento agrupando las escenas y personajes según sea más fácil para rodar. En él se incluirán los días de rodaje, localizaciones, planos que se grabarán y horarios sobre la jornada de rodaje (Gómez-Aguilar & Martínez-García, 2022).
- Cronograma. Calendario visual que debe de cumplir el proyecto, desde la fase de desarrollo hasta la postproducción (Quiroa, 2020).
- Presupuesto. Este documento es considerado como un elemento crucial, debido a que la economía del proyecto se verá reflejada en el resultado final. Por eso mismo, se elabora una hoja que sigue el modelo ICAA (Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales de España) el cual incluye diferentes departamentos entre los que se repartirá el dinero que va a ser destinado al proyecto (Gómez-Aguilar & Martínez-García, 2022).
- Plan de financiación y distribución. Tras elaborar el presupuesto debemos de realizar un plan de financiación para el proyecto. En él “reflejaremos todas las fuentes necesarias para afrontar el coste de producción” (Calvo, 2007). En el caso de la distribución, puede ser tanto una ayuda financiera a través de un reconocimiento económico del film, como un reconocimiento al trabajo a través de distinciones.

4. Carpeta de producción del cortometraje *Vi(d)a*.

4.1. Ficha técnica.

Como se puede observar, en la tabla 1 encontramos los datos principales del cortometraje.

Tabla 1. Ficha técnica cortometraje *Vi(d)a*.

TÍTULO	<i>Vi(d)a</i>
GÉNERO	Drama
IDIOMA	Español
DURACIÓN	15 minutos
NACIONALIDAD	España
DIRECCIÓN	Lucía Baldó Sánchez
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN	Lucía Baldó Sánchez

Nota. Elaboración propia.

4.2. Memoria de dirección.

La idea original de *Vi(d)a* surge a raíz de una historia real. Mi madre me contó un día sobre una compañera de trabajo que tenía dos hijos. El hijo pequeño tenía una enfermedad por la cual requería mucha atención y le impedía ser independiente, por lo que en reiteradas ocasiones la mujer tuvo que irse del trabajo porque el niño la necesitaba. La hija era un poco más mayor. Siempre la describían como una niña muy buena y estudiosa. Cuando la mujer hablaba sobre sus hijos, siempre decía de forma positiva lo madura que era su hija para su edad, y que menos mal que la ayudaba siempre a cuidar su hijo pequeño.

A raíz de ahí, comencé a darle vueltas a la situación y pensé en lo complicado que tendría que ser para una niña madurar tan rápido y procesar una situación así. De una forma u otra empaticé más con la hija mayor que con el resto de la familia. Llegué a la conclusión de que normalmente todo el mundo siente siempre pena por la persona que sufre la enfermedad, lo cual es completamente entendible, pero nunca se habla de los que están a su alrededor. ¿Qué pasa con los que sufren ese proceso?

De esta idea nace *Vi(d)a*, con la intención de dar voz a un prototipo de persona que, normalmente, no la tiene. Personas dedicadas a esos familiares enfermos o, simplemente, personas olvidadas. Para ello, se decidió recrear la situación contada previamente, pero cambiando algunos matices. Por un lado, unos padres con un hijo que tiene una enfermedad rara a la que no se da nombre, para que cualquiera pueda sentirse reflejado. Por otro lado, una niña que ha debido madurar antes de tiempo por la ausencia de sus propios padres ante la situación de su hermano pequeño.

La idea de que fuese un cortometraje experimental surgió un poco más tarde. Al principio iba a ser un cortometraje sobre cine convencional, pero me interesaba contar la historia de una manera diferente y que no fuese un cortometraje más. Tras ver la película *Poor Things* (Lanthimos, 2023) me planteé realizar algunos cambios en la narrativa. Lanthimos es un cineasta que tiene un enfoque

bastante distintivo a lo que es el cine contemporáneo. Investigando ese tipo de cine encontré otros géneros y corrientes, llegando así al cine experimental. Comencé a ver films experimentales que me inspiraron para ajustar el cortometraje *Vi(d)a*, tanto narrativa como visualmente, hasta llegar a la idea actual.

4.3.Tagline.

García (2020) escribe que “ Las *taglines* se caracterizan por ofrecer una interpretación del filme a través de expresiones relacionadas con su contenido o trama “ (p. 236). Por eso mismo, se ha creado conveniente que el tagline sea el siguiente:

¿Se puede ser feliz cuando tu vi(d)a gira entorno a la de otro?

4.4.Logline.

El logline de venta ha de resumir lo que es la historia de nuestro proyecto audiovisual. Como debía de captar la esencia de *Vi(d)a*, me ha parecido interesante mencionar en él a la protagonista, Olivia, y a su hermano, debido que es una persona fundamental en el desarrollo de la historia de su vida.

En un viaje desde la niñez hasta la adultez, Olivia, una joven cuya vida se definió por las necesidades de su hermano enfermo, se ve obligada a confrontar su identidad y sus miedos para comenzar, así, a disfrutar su propia vida.

4.5.Sinopsis corta.

Olivia, o Via como la llamaban de forma cariñosa, siempre ha estado acostumbrada a ocupar un segundo plano en el mundo. La situación familiar que la niña vivía en casa era bastante complicada. Tras el nacimiento de su hermano Daniel, el cual padece una enfermedad rara, los padres de Olivia comenzaron a estar más ausentes para ella, debido a que su hijo demandaba mucha más atención. Via se acostumbró desde bien pequeña a estar sola. Siempre había sido más responsable e independiente que cualquier niña de su edad. Su abuela Lola fue su principal apoyo emocional durante muchos años y, aunque hacía años que se había ido, la recordaba frecuentemente. En su adolescencia, Via se refugió en el arte, dejando oculto en su subconsciente todo aquello que le generaba malestar en su vida diaria. Fue una pesadilla la que le hizo cuestionarse que algo no iba bien. Años después, Olivia presenta en un cine el cortometraje experimental *Vi(d)a*, donde refleja su transformación personal y su lucha por encontrar su propia identidad.

4.6.Sinopsis larga.

María y Carlos llamaron a su hija Olivia. Siempre han sido muy fans de la etimología de los nombres y el significado del de su hija era bastante importante. “Pacífica”, y eso fue lo que caracterizó a Olivia, o Via como la llamaban de forma cariñosa, durante su infancia y adolescencia. La niña nunca se quejaba, era risueña, amable y responsable.

Cuando tenía 5 años se enteró de que iba a tener un hermano. Esperó ansiosa hasta que, por fin, llegó el día en el que sus padres entraron a casa con Daniel en brazos. Cuando lo vio notó en su cara algo diferente. Daniel nació con una enfermedad rara crónica de la que se sabe muy poco y por la que se tuvo que someter a varias operaciones para poder llevar una vida normal. El niño requería mucha atención por parte de sus padres y, aunque Via no era del todo consciente de ello, poco a poco y sin darse cuenta se acostumbró a ocupar un espacio en el mundo donde su vida quedaba en

segundo plano. Con 6 años tenía muy claro que debía ponerse a hacer los deberes cuando llegara del colegio y muy pocas veces sus padres le podían ayudar, todo lo que no entendía lo buscaba en libros o en internet. Recuerda ir a muy pocos cumpleaños de sus amigas porque casi nunca la podían llevar, ya que Daniel se encontraba mal o tenía revisiones médicas muy a menudo. Cuando cumplió 9 años le pidió a sus padres hacer una fiesta de pijamas con todas sus amigas. Dos días antes se tuvo que cancelar porque Daniel estuvo muy enfermo y fue ingresado en el hospital. Se acuerda muy bien de ese cumpleaños porque lo pasó con su abuela Lola. Ella era con la única que se sentía escuchada. Con doce años pasó todo un verano entero con ella. Se habría quedado a vivir con Lola en aquel pueblo tan bonito. Siempre sintió su amor muy de cerca y, aunque ahora ya no esté, sigue pensando en aquel momento en la playa donde su abuela le recordó que Daniel no era la única persona importante en el mundo. Pasó el resto de su adolescencia entre libros y se refugió mucho en el arte. El tiempo se paraba cuando se ponía a escribir, dibujar o crear historias. Los dos últimos años de instituto fueron, sin duda, los más complicados para Via. Un día tuvo una pesadilla donde salía ella de mayor. Todo estaba muy oscuro y cuando consiguió dar la luz se encontraba frente a un espejo enorme de pie. No había colores, era todo blanco y negro, pero al ver su reflejo se dio cuenta de que sucedía algo. La mujer que veía en el espejo no era ella. No eran sus facciones, no era su cuerpo ni su pelo. Era una persona completamente distinta. Estaba triste y apagada. De repente comenzó a sonar una alarma y cuando se despertó medio desorientada fue corriendo a mirarse al espejo del baño. Se dio cuenta de que había sido una pesadilla, pero desde ese momento entendió que algo no iba bien.

Años después nos encontramos a una Olivia totalmente diferente en una sala de cine presentando su primer cortometraje experimental que reflejaba su propia historia. En él mostraba que su vida había ido en automático al tomar la decisión correcta para otros, por no pensar en ella, por dedicarse a ser una sombra y a no dar problemas, por no ser una niña feliz sino únicamente una niña buena. Así nació *Vi(d)a*.

4.7.Descripción de personajes.

Se ha decidido realizar la descripción de la protagonista en sus diferentes etapas, debido a que sufre una evolución y un cambio en su carácter. También se han añadido el resto de personajes: los padres, el hermano de Olivia y la abuela Lola, porque son relevantes para la historia y era recomendable realizar algunas indicaciones.

OLIVIA (0-6 años)

Olivia era una niña muy risueña y cariñosa. Destacó desde bien pequeña por ser una niña tranquila y buena. Le encantaba jugar con sus muñecos, sobre todo con los bebés, es por eso por lo que enterarse de que iba a tener un hermano fue para ella una maravillosa sorpresa.

OLIVIA (6 - 12 años)

En esta etapa Olivia comienza a ser más responsable debido a la ausencia de sus padres. Se pasa las tardes haciendo los deberes y se vuelve una niña bastante autodidacta, ya que pasa gran parte del tiempo sola. Durante estos años comienza también a desarrollar su faceta artística, aunque todavía no es consciente de cuanto le gusta el arte. Tiene muy buena relación con su abuela Lola.

OLIVIA (12 - 18)

Esos años Olivia se volvió una adolescente mucho más solitaria y apagada. Seguía siendo responsable y estudiosa. Le gustaba mucho leer y seguía informándose sobre arte, centrándose más en el mundo audiovisual. La relación con sus padres era cada vez menor y no tenía muchas amigas.

OLIVIA (25)

Aquí se refleja una versión de la protagonista más adulta. Sabiendo lo que quiere y dando un cierre a su historia personal, vemos a una Olivia que ha recuperado su brillo personal y está mucho más feliz

DANIEL

Es un niño con una enfermedad rara crónica. Siempre va acompañado de sus padres.

PADRES

María y Carlos se desviven por su hijo Daniel tras el golpe duro que fue enterarse de que tenía una enfermedad rara crónica. Están acostumbrados a la independencia de Olivia, lo que ha hecho que con los años pierdan la relación.

LOLA

Una mujer con luz propia y empática. Se podría definir como “la salvación” para Olivia. Le ayuda a ver que no está tan sola en el mundo como ella cree.

4.8.Tratamiento visual.

A la hora de realizar el tratamiento visual del cortometraje se han tenido en cuenta tanto ideas propias como las referencias audiovisuales que se han indicado en el marco teórico, concretamente en el punto 2.3.

En primer lugar, se ha situado la historia en un marco temporal, porque, aunque sea un cortometraje experimental, es necesario saber la estética y el contexto tanto político como social. La historia se desarrolla en distintas etapas de la protagonista, desde su infancia a la adultez. Por lo tanto, situaremos 4 marcos temporales diferentes entre principio de los 2000 y la actualidad. Para que quede más claro haremos un pequeño resumen que podremos observar en la tabla 2.

Tabla 2. Aclaración secuencias y escenas.

SECUENCIA	ETAPA	NÚMERO ESCENAS
1	Primera	1
2	Segunda	2
3	Tercera	3
4	Cuarta	1

Nota. Elaboración propia.

La primera etapa tendrá una estética ambientada en los años 2000 en España. Se toman como referencia fotográfica la película *El sabor salado de las lágrimas*, ya que se buscan planos generales y abiertos, con una iluminación cálida y colores claros, con intención de generar una atmósfera nostálgica pero acogedora. Se pretende imitar la grabación de una cámara antigua, simulando un vídeo familiar hecho por los padres de Olivia cuando esta era pequeña. Al inicio saldrá únicamente la protagonista con 5 años, antes de que naciese su hermano, jugando en el salón de la casa, pintando y escribiendo su nombre, entendiendo así el significado del título del cortometraje. También habrá planos de la llegada de Daniel a la casa y de cómo conoció la protagonista a su hermano. Para mostrar la visión de Olivia, Daniel saldrá en pantalla dibujado con figuras geométricas similares al cubismo, cogiendo como referencia la película *Coma* donde combina también la imagen real con la animación. La intención de esto es que se entienda la enfermedad del hermano y que haya una clara diferencia con Olivia. Del mismo modo, solo escucharemos la voz de los padres en esta etapa, simulando que se encuentran grabando detrás de la cámara. Para tener una referencia de ello podemos ver la figura 17.

Figura 17. Moodboard secuencia 1- escena 1 del tratamiento visual de *Vi(d)a*.



Nota. Elaboración propia.

En la segunda etapa de la historia situada sobre el 2012, donde nuestra protagonista tiene alrededor de unos doce años, podemos comenzar a ver la soledad en la que vive. Para reflejar esta situación se han decidido utilizar colores más neutros e incluir, intercalando con los planos abiertos, planos detalle. Tomaremos como referencia el cortometraje *De vuelta*, juega bastante con los movimientos del tiempo, los planos para expresarlo y la iluminación. La escena comenzaría con un plano general frontal fijo de la cocina mientras se ve, en el fondo, el comedor, debido a que la distribución de la casa es de concepto abierto. Olivia entra por el lateral izquierdo con una mochila, se sienta en un taburete de la isla de la cocina y se pone a hacer los deberes. A partir de ahí, todo a su alrededor comenzará a ir muy rápido, mientras ella se mueve a una velocidad normal. Veremos pasar a los padres, que seguirán siendo figuras difuminadas, y a su hermano, dibujado con figuras geométricas. Todo esto sucederá en cámara rápida, aunque sí que los escucharemos hablar entre ellos, avisando a Olivia que se van al médico con Daniel, a trabajar o felicitándola por su cumpleaños. Los planos detalles con los que se intercalarán estos generales serán de la cara de Via, mostrando sus expresiones, llorando, soplando las velas de su cumpleaños, dibujando o leyendo, pero siempre sola. La figura 18 nos muestra la idea.

Figura 18. Moodboard secuencia 2 - escena 1 del tratamiento visual de *Vi(d)a*.



Nota. Elaboración propia.

Siguiendo en la misma etapa pasamos a un momento crucial en la vida de Olivia, las vacaciones con su abuela, que estará reflejado en la figura 19. Saltamos de un plano principal de Olivia en su casa a un plano general de la playa. Pasamos a otro plano general de Olivia y su abuela caminando. Todo el sonido es diegético, pero ambiente, hasta que se comienza escuchar la conversación de los dos personajes. Una vez iniciada esa charla, con un corte en J, comenzarán a alternarse planos en distintas perspectivas de ellas sentadas en la arena hablando. Para estas escenas volvemos a tomar como referencia la película *El sabor salado de las lágrimas*, principalmente para los planos y el montaje. Queremos mostrar de nuevo nostalgia y un espacio seguro que transmita calma, por lo que se volverán a usar colores claros, sobre todo blancos y azules, junto con una iluminación bastante suave.

Figura 19. Moodboard secuencia 2- escena 2 del tratamiento visual de *Vi(d)a*.



*Nota.*Elaboración propia.

Para pasar a la siguiente etapa usaremos la técnica de corte por encadenado con una fotografía. Pasaremos de una imagen de Olivia de niña junto con su abuela en la playa a una Olivia adolescente que usa la fotografía como marca páginas de un libro. Esta etapa se acerca más a la actualidad, situándonos entre 2017 y 2018. Seguida de la escena de transición de una etapa a otra se hará un plano secuencia. En él, mostraremos la habitación de Olivia, los dibujos en la pared, los pósteres y libros de cine, mientras ella está escribiendo en su portátil sentada en el escritorio. De esta forma, se pueden identificar más sus gustos, manteniendo el uso de colores claros y una iluminación cálida que pretende expresar la tranquilidad que la joven siente en su habitación y con el arte. Tomaremos como referencia la película de *Coma*. Se puede ver reflejado en la figura 20.

Figura 20. Moodboard secuencia 3 - escena 1 del tratamiento visual de *Vi(d)a*.



Nota. Elaboración propia.

La siguiente escena sería la pesadilla, que viene a ser el detonante que le hace replantearse su vida, la cual queda reflejada en el moodboard 21. Pasaremos a un plano general donde se ve todo oscuro excepto por unos rayos de luz que entran por la ventana y se puede distinguir que es la habitación de Via. Se escuchará un clic referente al interruptor de la luz y, entonces, aparecerá Via, con otro aspecto físico, frente a un espejo. Angustiada, comenzará a tocarse el pelo y la cara. Para mostrar que es una pesadilla se grabará toda la escena en blanco y negro, con intención de crear una atmósfera tétrica, tomando como referencia de nuevo la película *Coma*.

Figura 21. Moodboard secuencia 3 - escena 2 del tratamiento visual de *Vi(d)a*.



Nota. Elaboración propia.

Seguidamente, sonará una alarma. Con un smash cut pasaremos a la siguiente escena que será grabada con una snorricam para crear “*The Dizzying Effect*”. Será desde el momento en el que se levanta de la cama hasta que llega al cuarto de baño. Así se creará un efecto de mareo, agobio y desubicación, como vemos en la figura 22. Una vez llegue al baño pasaremos a un plano dorsal fijo, donde veremos a Olivia por detrás y su reflejo angustiado en el espejo.

Figura 22. Moodboard secuencia 3 - escena 3 del tratamiento visual de *Vi(d)a*.



Nota. Elaboración propia.

Se alargará el plano unos segundo, para que se vea como se va calmando tras la pesadilla y habrá un fundido a negro tras el que se rebobinará todo el corto. De esta forma, se llegará al inicio del film y se pausará en el primer frame de nuestra protagonista de pequeña. Aparecerá entonces el título: *Vi(d)a*.

Con un zoom out pasaremos a la última escena y tendremos otro cambio de etapa, reflejada en la figura 23. Nos situamos en la actualidad con una Olivia más adulta, alrededor de unos 25 años. Tras el zoom out hay un plano general que nos permite ver que estamos situados en una pequeña sala de cine. Por uno de los laterales aparece Olivia con un micrófono en la mano y un vestido blanco y azul, colores que nos sirven para representar la paz y la libertad. La gente sentada en las butacas se levanta y aplaude. Olivia comienza a hablar mientras pasan los créditos en pantalla, aunque no se le escucha, de fondo simplemente suena música clásica, sin derechos, dando cierre al cortometraje.

Figura 23. Moodboard secuencia 4-escena 1 del tratamiento visual de *Vi(d)a*.



Nota. Elaboración propia.

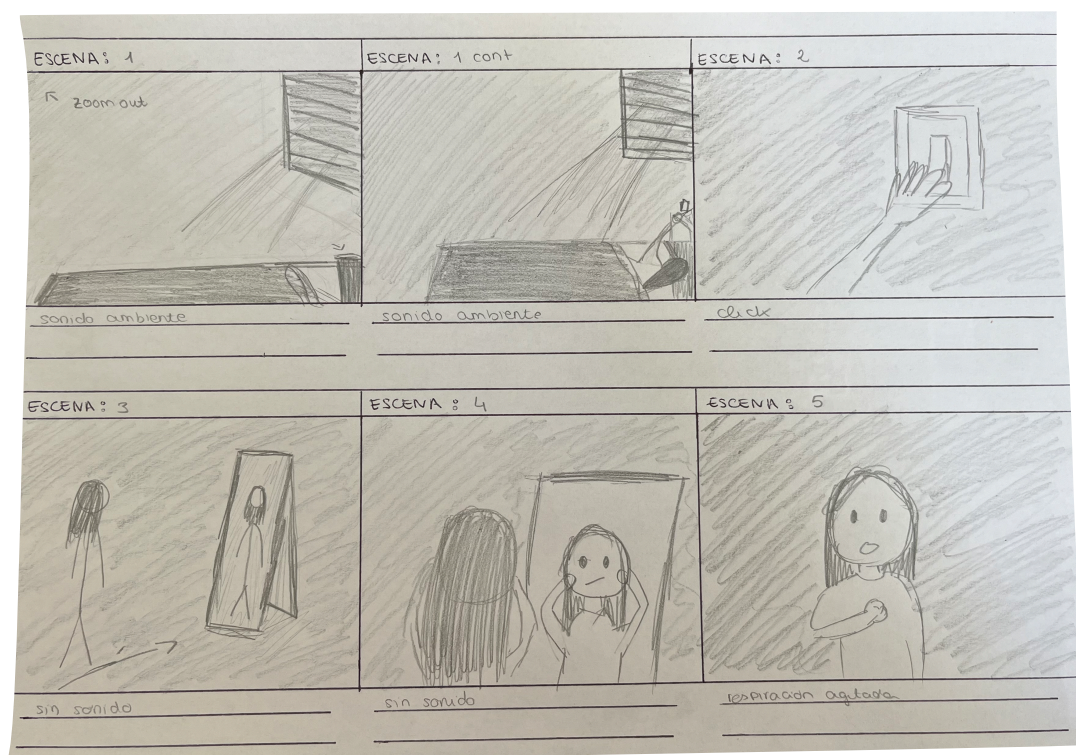
4.9. Ejemplo de desarrollo de una escena.

Como en cualquier proyecto audiovisual, hay escenas que tienen un impacto mayor en el desarrollo de la narrativa. En el caso del cortometraje *Vi(d)a* se ha seleccionado como ejemplo la escena de la pesadilla, una parte fundamental del corto donde Olivia reconoce la existencia de algo negativo en su vida. Además, a nivel visual, es la escena que más dista de las otras.

En este apartado, se llevarán a cabo tres puntos necesarios para la preproducción de cualquier proyecto audiovisual. En primer lugar, se realizará un storyboard de la escena, seguido de un guion técnico y por último se creará el plan de rodaje.

4.9.1. Storyboard.

Figura 24. Storyboard de la secuencia 3 - escena 2 del proyecto *Vi(d)a*.



Nota. Elaboración propia.

En la figura número 24 podemos observar cuáles serán los planos de la escena de la pesadilla. En un primer lugar tenemos un plano medio, un poco picado, de una habitación donde hay una ventana por la que entran algunos rayos de luz hacia las esquinas de una cama. En el plano 1 continuación se ha hecho un zoom out del plano anterior para ver que en esa cama hay una mujer tumbada, la cual estira una mano para darle a un interruptor de luz. El siguiente plano es detalle de la mano dando al interruptor. Justo al escuchar el clic pasaremos al plano 3 donde se encontrará la protagonista, físicamente siendo otra persona, frente a un espejo. Seguidamente, habrá un plano medio escorzo de ella reflejada en el espejo, agobiada y tocándose la cara, el pelo y el cuerpo. El último plano de la secuencia es un plano medio frontal de ella teniendo un ataque de pánico.

Se ha de aclarar que el storyboard podría estar pintado, pero se ha decidido dejar a lápiz porque en el tratamiento visual se explica que esa escena será en blanco y negro. Además, los sonidos serán

muy básicos. Sonido ambiente, el click del interruptor y respiraciones, ya que habrá dos planos que serán sin sonido alguno.

4.9.2. Hoja de desglose.

Figura 25. Hoja de desglose de la secuencia 3 - escena 2 del cortometraje *Vi(d)a*.

HOJA DE DESGLOSE			
TÍTULO: Vi(d)a		FECHA:	
SEC./ESC. N.°: SEC 3/ ESC 2	PÁGINA GUIÓN:		PORCENTAJE PÁG:
NOMBRE SEC: Pesadilla		DIA/NOCHE:	
INT/EXT: Interior	RACCORD: Desde		Hasta
SINOPSIS: Nos situamos en una pesadilla de Olivia. En ella la joven está en la cama y al darle al interruptor para que haya luz aparece de golpe frente a un espejo de pie. Cuando se mira nota que no es ella. Está mayor, tiene la expresión triste. Con gran angustia comienza a tocarse la cara y el pelo, hasta el punto de tener un ataque de pánico.			
REPARTO	VESTUARIO	ATREZZO:	ESCENOGRAFÍA:
Principales: Olivia	Camisón blanco	Ventana, cama, interruptor, espejo	Estudio o habitación vacía
Secundarios:			
Figuración y Especialistas:		MAQUILLAJE/PELUQUERÍA	ANIMALES/VEHÍCULOS:
		No hay maquillaje Pelo suelto	
		EFEKTOS ESPECIALES:	SONIDO:
			Sonido ambiente Click interruptor Respiración
		PERSONAL TÉCNICO/ MATERIAL TÉCNICO:	
OFF:			
VARIOS PRODUCCIÓN:			

Página n.º


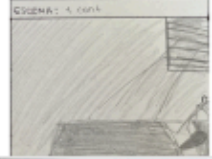
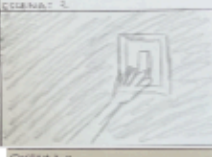



Nota. Extraído de google imágenes.

Se puede observar que en la figura 25 no se han rellenado todos los apartados, ya que algunos no eran necesarios, como por ejemplo “animales/vehículos”. Otros, como la fecha, están vacíos porque no se sabe con precisión los datos todavía. Esto no es de gran importancia, ya que lo que se pretendía principalmente era hacer un desglose general de los materiales necesarios para el rodaje.

4.9.3. Guion técnico.

Seguidamente, encontramos el Guion técnico en la figura 26 de la escena de ejemplo. Hemos rellenado todas las columnas según los seis planos que tiene la escena, excepto la columna de horas. Esto es debido, a que al ser un ejemplo no se saben las horas exactas y además de que puede haber modificaciones.

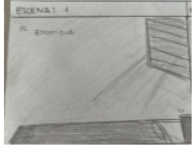
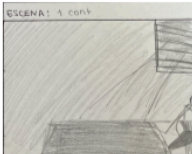




Figura 26. Guion técnico de la secuencia 3 - escena 2 del proyecto *Vi(d)a*.

GUIÓN TÉCNICO VI(D)A								
HORA	SECUENCIA	ESCENA	MOVIMIENTO	PLANO	TIPO DE PLANO	VISUALIZACIÓN	ACCIÓN	OBSERVACIONES TÉCNICAS
	3	2	Plano fijo	1	PM poco picado		No hay acción.	La cama tiene que parecer vacía. Zoom out al siguiente plano. Sonido ambiente. Rayos de luz por la ventana
	3	2	Plano fijo	1 continuación	PG poco picado		Olivia alarga el brazo desde la cama para encender la luz.	Sonido ambiente. Rayos de luz por la ventana
	3	2	Cámara en mano	2	P.Detalle		La mano de Olivia le da al interruptor	Sonido ambiente. Sonido del click.
	3	2	Plano fijo	3	Plano General medio escorzo		Olivia entra en plano se coloca y se coloca frente al espejo.	No hay sonido. Ha de verse el reflejo de Olivia en el espejo.
	3	2	Plano fijo	4	Plano Medio escorzo		Olivia se toca la cara, el pelo y el cuerpo extrañada.	Ha de verse el reflejo de Olivia en el espejo.
	3	2	Plano fijo	5	Plano Medio frontal		Ataque de pánico de Olivia	

Nota. Elaboración propia.

4.9.4. Plan de rodaje.

Figura 27. Plan de rodaje de la secuencia 3 - escena 2 del proyecto *Vi(d)a*.

PLAN DE RODAJE VI(D)A									
HORA	LOCALIZACIÓN INT/EXT	SEC	PLANO	TIPO	PERSONAJES	CONTENIDO	OBSERVACIONES	MATERIAL/ATREZZO	STORY
9:15	Llegada del equipo								
9:20	Foto y arte montan set								
9:50	Llegada actriz + preparación								
10:20-10:25	Int. Habitación	3	1	PM fijo poco picado		Habitación	Zoom out La cama tiene que <u>parecer</u> vacía. Rayos de luz ventana. Sonido ambiente.	Ventana + cama + interruptor	
10:25-10:35	Int. Habitación	3	1 cont	PG fijo poco fijado	Olivia	Habitación	Rayos de luz ventana. Sonido ambiente.	Ventana + cama + interruptor	
10:35-10:45	Int. Habitación	3	2	Plano detalle	Olivia	Habitación	Cámara en mano. Sonido ambiente + Click	Interruptor	
10:45-11:15	Almuerzo								
11:15-12:15	Foto y arte montan set								
12:15-12:30	Int. Habitación	3	3	PG medio escorzo	Olivia	Habitación	Ha de verse el espejo de Olivia en el espejo. <u>No sonido.</u>	Espejo	
12:30-12:45	Int. Habitación	3	4	PM escorzo	Olivia	Habitación	Ha de verse el espejo de Olivia en el espejo. <u>No sonido.</u>	Espejo	
12:45-13:00	Int. Habitación	3	5	PM frontal	Olivia	Habitación	Sonido respiración agitada.	Espejo	
13:00	FIN RODAJE								

Nota. Elaboración propia.

Para realizar el plan de rodaje de la secuencia 3 que podemos ver en la figura 27, se han tenido en cuenta diferentes aspectos. En primer lugar, las horas marcadas son un ejemplo, ya que no está marcado un día en concreto para el rodaje. Los tiempos nos sirven de guía para saber cuántos minutos dedicaremos a cada plano, los descansos y montajes, pero son orientativos. Las columnas siguientes nos permiten apuntar aspectos a tener en cuenta para la hora de grabar.

4.10.Cronograma.

Figura 28. Cronograma del proyecto *Vi(d)a*.

Nº SEMANAS	ESTADO	TRES MESES																				
		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	
PREPRODUCCIÓN																						
Carpeta de producción	Finalizado	X																				
Presupuesto	Finalizado	X																				
Plan de financiación	Finalizado	X																				
Cuadernillo	Por empezar		X	X	X	X	X	X	X	X	X											
Guion literario	Por empezar		X	X																		
Escudo	Por empezar		X	X																		
Diagrama dep. producción	Por empezar				X																	
Diagrama dep. sonido	Por empezar				X																	
Diagrama de dep. arte	Por empezar				X																	
Diagrama de dep. fotografía	Por empezar				X																	
Diseño gráfico redes	Por empezar				X																	
Artes de redes	Por empezar				X																	
Diseño gráfico papelerías	Por empezar				X																	
Calendarios	Por empezar				X																	
Localizaciones	Por empezar				X				X	X												
Casting	Por empezar				X	X	X	X														
Encuesta con artistas	Por empezar								X	X												
Cuentos alquilar de materiales	Por empezar																					
Cuena propuesta de arte	Por empezar								X													
Cuena de vestuario	Por empezar								X													
Cuena de maquillaje	Por empezar								X													
Cuena propuesta de foto	Por empezar								X													
Cuena propuesta de sonido	Por empezar								X													
Papelerías vendidas	Por empezar																					
Diseño gráfico menchan	Por empezar								X	X												
Diseño menchan	Por empezar								X	X												
Permisos	Por empezar								X	X												
Asesor musical	Por empezar								X	X												
Orden de transporte	Por empezar								X	X												
Plan de notas	Por empezar								X	X												
PRODUCCIÓN																						
Rodaje	Por empezar									X	X											
POSTPRODUCCIÓN																						
Montaje	Por empezar										X	X										
Eventos	Por empezar																					
Edición de sonido	Por empezar										X	X										
Propuesta de esponsor	Por empezar													X	X							
Propuesta de grafismo	Por empezar										X	X										
Version final sonido	Por empezar																				X	
Version final sonido	Por empezar																				X	
Version final grafismo	Por empezar																				X	
Calder	Por empezar																					X
Version final	Por empezar																					X
Presentación e festivales	Por empezar																					X

Nota. Elaboración propia.

En este apartado hemos elaborado un cronograma del proyecto que se puede ver en la figura 28. Se ha considerado que el período de tiempo para realizar desde la preproducción hasta la postproducción de *Vi(d)a* es de un total de 8 meses. En este plazo se han incluido también los meses en los cuales se ha elaborado la carpeta de producción, el presupuesto y el plan de financiación. Por eso mismo, hay una columna dedicada a indicar en el estado que se encuentra cada uno de los procesos, teniendo en cuenta que algunos de ellos ya han finalizado o están en proceso. Además, se han establecido en el cronograma los trabajos más relevantes, es decir, se ha obviado poner reuniones y se ha establecido únicamente una propuesta inicial y una definitiva de cada departamento, entendiendo así, que en los períodos de tiempo establecidos se podrán realizar las reuniones y cambios necesarios. Lo que sí que nos ha parecido importante indicar son los períodos en los que se hará cada una de las ideas del plan de financiación. Así, tendremos una idea del presupuesto que iremos teniendo en cada momento.

4.11.Presupuesto.

Para elaborar este documento se ha utilizado el modelo oficial de presupuesto de coste de una película del ministerio de cultura del gobierno de España, y se ha rellenado siguiendo los convenios de la industria de producción audiovisual asignados en el Boletín Oficial del Estado. En la figura 29 podemos observar un resumen del presupuestado final.

Figura 29. Presupuesto ideal cortometraje *Vi(d)a*.

RESUMEN (1)	ESPAÑA			TOTAL
CAP. 01.-GUION Y MUSICA.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO.....	8.232,73 €	0,00 €	0,00 €	8.232,73 €
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO.....	162.988,33 €	0,00 €	0,00 €	162.988,33 €
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA.....	2.350,00 €	0,00 €	0,00 €	2.350,00 €
CAP. 05.- EST. ROD/SÓN. Y VARIOS. PRODUCCION.....	90,00 €	0,00 €	0,00 €	90,00 €
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	11.700,00 €	0,00 €	0,00 €	11.700,00 €
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 09.- LABORATORIO.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 10.- SEGUROS	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	100,00 €	0,00 €	0,00 €	100,00 €
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION...	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
TOTAL.....	185.461	0	0	185.461

.....Valencia..... 20..... a 21..... deJulio.....2024.....

(1) En coproducciones internacionales utilizar una columna para cada país. 1.

Nota. Elaboración propia.

A la hora de realizarlo se han tenido en cuenta varios aspectos. Por un lado, se ha decidido tener un equipo reducido con las personas más necesarias en cada departamento. Así, se han realizado cálculos según el tiempo que iban a trabajar, tanto el equipo técnico como el artístico, es decir, en que meses se incorporarían al proyecto, para ver cuanto les correspondería cobrar por su trabajo según el BOE. Por otro lado, se ha tenido que buscar información de alquiler de materiales para grabar y así conocer el coste real de cada elemento necesario, al igual con los materiales de arte, vestuario y maquillaje.

Este sería el presupuesto ideal para poder realizar el proyecto, cubriendo todas las necesidades de cada departamento, dietas, sueldos, alquileres... Básicamente, se ha valorado lo que serían los costes reales de la producción de nuestro cortometraje. Aun así, este presupuesto se ha realizado para presentar una base realista, pero no es el definitivo.

Teniendo en cuenta el presupuesto establecido, necesitaríamos conseguir para este rodaje alrededor de 200.000 euros, pero algo que he aprendido en estos cuatro años de carrera es que se puede hacer mucho con poco.

Siendo realistas y teniendo en cuenta que es nuestro primer cortometraje y se va a producir de manera autónoma, vamos a reducir el presupuesto a los gastos principales, que son los que podemos ver en la figura 30.

Figura 30. Presupuesto realista cortometraje *Vi(d)a*.

RESUMEN (1)	ESPAÑA			TOTAL
CAP. 01.- GUION Y MUSICA.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA.....	1.280,00 €	0,00 €	0,00 €	1.280,00 €
CAP. 05.- EST. ROD/SO. Y VARIOS. PRODUCCION.....	90,00 €	0,00 €	0,00 €	90,00 €
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	1.000,00 €	0,00 €	0,00 €	1.000,00 €
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 09.- LABORATORIO.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 10.- SEGUROS.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	100,00 €	0,00 €	0,00 €	100,00 €
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION.....	0,00 €	0,00 €	0,00 €	0,00 €
TOTAL.....	2.470	0	0	2.470

.....Valencia..... 20..... a21..... deJulio.....2024.....

(1) En coproducciones internacionales utilizar una columna para cada país. 1.

Nota. Elaboración propia.

Sumando las dietas a este presupuesto final el coste del cortometraje sería entre 3.500 y 4.500 euros. ¿Cómo se ha conseguido reducir tanto?. Principalmente por que el cortometraje no será remunerado ni para el personal técnico ni artístico, pero sí que se cubrirán dietas y transporte. Además, ya disponemos de muchos de los materiales de fotografía, aunque se ha dejado un pequeño margen para alquiler por si hiciese falta. También se han mantenido gastos necesarios como por ejemplo los del departamento de arte o producción, en este último caso sobre todo para distribución.

4.12. Plan de financiación y distribución.

Para tener margen de presupuesto se ha creado un plan de financiación con objetivo de 4.500 euros, el cual se puede ver en la figura 31.

Figura 31. Plan de financiación proyecto *Vi(d)a*.

Calendarios.....	720 euros
Crowdfunding.....	1500 euros
Evento.....	300 euros
Rifa.....	1000 euros
Inversión propia.....	980 euros
Total financiación.....	4500 euros

Nota. Elaboración propia.

El principal problema al realizar la financiación ha sido encontrar convocatorias a ayudas o festivales. La mayoría había que solicitarlas en 2025 para recibirlas a finales de año, por lo que la financiación hasta el momento sería propia. Además, en la mayoría de estas convocatorias se pedían requisitos como que hubiera una productora encargada del proyecto, por lo que ya no se podían solicitar. Por eso mismo, se ha decidido plantear un plan de financiación que consideramos más viable. A continuación se explicará brevemente cada uno de los métodos.

- Los calendarios son una forma bastante sencilla de conseguir dinero y en otros proyectos nos ha resultado bastante sencillo, así que lo aplicaremos también en este. Se trata de conseguir varias empresas que les interese participar en el proyecto donando dinero, serían 30 euros, a cambio de, por un lado, recibir un calendario donde se les hace publicidad y, por otro lado, aparecer en los créditos.
- El crowdfunding es un método de financiación bastante común en este tipo de proyectos. Habría que tener en cuenta unas recompensas sencillas y económicas para que saliese rentable. Una de las plataformas que se podría utilizar es gofund.me. Esta página es bastante fácil de usar y segura, pero lo que más nos interesa es que puedes sacar el dinero ganado en cualquier momento aunque no se haya alcanzado el objetivo.
- Hay muchos clubes que te permiten realizar eventos gratis y con los que se puede negociar. Lo ideal sería marcar un precio asequible a la entrada y acordar un porcentaje a repartir entre el club y nosotros. Además, se puede poner merchandising del proyecto o montar puestos para vender artículos de segunda mano.
- La rifa es algo muy sencillo. Se suelen vender a 1 o 2 euros y buscar un premio que saliese rentable, como una cena para dos en un restaurante.
- La inversión propia nos permite tener un margen económico hasta empezar a recibir el dinero de los métodos planteados.

Esta sería la idea principal del plan de financiación, aunque con el plan de distribución también está previsto recuperar dinero. A continuación, en la tabla 3, se ha realizado una lista de festivales y concursos a los que se pretende presentar el cortometraje.

Tabla 3. Lista de festivales y concursos de cine 2024-2026.

Festival/Concurso	País	Premio económico	Año convocatoria
Ibizacinefest. Festival Internacional de Cine Independiente de Ibiza.	España	Sí	2024
Cortos en Femenino	España	No	2024
Cap Spartel Film Festival. Films sur les ARTS.	Marruecos	No	2025
AGARRA LA VIDA- Corto y cambio- Renunciar al suicidio.	España	No	2025
16º Fest Internac. Cortos Rodinia.	España	Sí	2025
ABYCINE- Festival Internacional de Cine de Albacete.	España	Sí	2025
FICMA FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE CON MEDIOS ALTERNATIVOS. Nueva Media.	México	No	2025
Festival Villa del Cine.	Colombia	No	2025
John Balan Fest	España	Sí	2025
Festival Nambrocorto	España	Sí	2025
IMAGENARTE. Festival de Cortometrajes Santaella	España	Sí	2025
Muestra internacional del cortometraje de la Bahía de Pasaia, IKUSKA	España	Sí	2025
[AIFF] - Actrum International Film Fest	España	Sí	2025
Festival de Cortometrajes de la Diputación de Jaén contra la violencia de género	España	Sí	2025
Festival de Cine de Aranjuez	España	Sí	2025
Festival de Cortos Villa de la Orotava	España	Sí	2025
Festival Internacional de Cortometrajes "Cortos con Ñ". Convocatoria NACIONAL.	España	No	2025
XXXIII Muestra de Cine Internacional de Palencia (MCIP), Spain	España	Sí	2025
Bienal Internacional Dona i Cinema - Shortfilms section	España	No	2025/2026

Nota. Elaboración propia.

Se han elegido estos festivales porque al leer los requisitos a la hora de presentar nuestro proyecto eran los más acertados. Todos aceptan el género experimental, cortometrajes de 15 minutos y, aunque muchos son de temática libre, hay algunos que tratan sobre temas sociales o la soledad como nuestro corto. Además, algunos son específicamente para mujeres directoras.

Se ha de tener en cuenta que, de todos los festivales y concursos que hay, en la mayoría habrá que esperar a la siguiente convocatoria, debido a que según el cronograma establecido no daría tiempo a presentarlo. Igualmente, suelen ser eventos recurrentes que no cambian la normativa.

5. Conclusiones.

El presente Trabajo Fin de Grado se desarrolló con el objetivo de crear una carpeta de producción para el cortometraje experimental *Vi(d)a*. Este proyecto surge con la intención de reflejar la pérdida de identidad de una adolescente debido a problemas familiares, y se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 3. La elección del cine experimental se basó en el interés por contar la historia de una forma visual y metafórica, característica que permite una representación poética del mundo interior y psicológico de los personajes.

En cuanto a los resultados obtenidos, se ha logrado crear una carpeta de producción completa que incluye los aspectos artísticos y técnicos necesarios para vender la propuesta de forma veraz y atractiva. Como punto fuerte del proyecto podemos indicar la investigación previa sobre el cine experimental, la selección de referentes cinematográficos relevantes, y la elaboración detallada de cada elemento que compone de la carpeta de producción. Al tener todo esto en cuenta, ha sido mucho más sencillo elaborar la carpeta de producción y los aspectos técnicos y artísticos del cortometraje. Sin embargo, ha habido algunas limitaciones. Al ser la preproducción del cortometraje, no hay equipo y, por lo tanto, algunos apartados de la carpeta de producción han costado un poco más de elaborar. Un ejemplo de esto, es la ausencia de guionista y, por lo tanto, de guion, que a la hora de realizar el tratamiento visual y los desgloses hubiera sido más sencillo.

Los objetivos secundarios que se han planteado en el estudio han sido los siguientes:

- Realizar un estudio para conocer los fundamentos del cine experimental: Este objetivo se cumplió mediante una investigación que abarcó desde los orígenes del cine experimental hasta sus características y autores más representativos, asegurando una comprensión sólida y clara del género.
- Llevar a cabo un análisis de films experimentales como referencia: Se analizaron varios films experimentales, seleccionando tres que sirvieron de referencia directa para moldear la idea visual de *Vi(d)a*, lo que enriqueció el enfoque creativo del proyecto.
- Diseñar un proyecto audiovisual para su venta y posterior realización: Se desarrolló una propuesta audiovisual bien estructurada, presentada de manera que resulta atractiva para posibles colaboradores e inversores.
- Plantear la viabilidad del proyecto en términos artísticos, temporales y económicos: La viabilidad artística se demostró a través de un tratamiento visual detallado, mientras que la viabilidad temporal y económica se abordó con un cronograma y un plan de financiación realista.
- Buscar concursos, festivales o eventos cinematográficos para la distribución del proyecto: Se realizó una búsqueda exhaustiva de festivales y concursos que cuadrarán con las características de nuestro cortometraje, lo cual es crucial para su visibilidad y éxito futuro.

En conclusión, el TFG no solo cumplió con los objetivos planteados, sino que también demostró la viabilidad del cortometraje *Vi(d)a* desde su ideación hasta la preproducción. A pesar de las limitaciones encontradas, los resultados obtenidos son prometedores y sientan una base sólida para la siguiente fase de producción del cortometraje.

6. Bibliografía.

- Benavides Téllez, L. (2010). *Cuatro propuestas sobre videoarte y cine experimental / Four proposals about video art and experimental cinema*. *Revista de Comunicación*, 9(1), 67-80. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3211293>
- Bonet, E., & Palacio, M. (s. f.). *Práctica filmica y vanguardista artística en España: The Avant-Garde Film in Spain 1925 - 1981*. Universidad Complutense. Recuperado el 8 de julio de 2024, de <https://e-archivo.uc3m.es/rest/api/core/bitstreams/9e34dc8c-7132-4557-8ffd-00c188764943/content>
- Bouhaben, M. A. (2011). El sistema del Cine-ojo de Dziga Vertov y su repercusión. En Dziga Vertov, *Memorias de un cineasta bolchevique* (pp. 11-32).
- Calvo, C. (2007). *Cómo producir un cortometraje*. Zumaque Editorial SL.
- CPA Online. (2017, enero 16). *Cine experimental*. Blog de CPA Online. <https://www.cpaonline.es/blog/cine-y-tv/cine-experimental/>
- Fernández Cuenca, C. (1945). F. T. Marinetti y los primeros pasos del cine de vanguardia. *Cine experimental*, 2, 67-74.
- García Manso, A. (2020). Usos didácticos del tagline en los pósteres cinematográficos: las “etiquetas temáticas” de argumento distópico. *Erebea. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 10. <https://doi.org/10.33776/erebea.v10i0.3699>
- Genteel Home. (2019, diciembre 27). *Val del Omar: surrealista olvidado, inventor desconocido de Granada*. En Genteel Home. Recuperado el 25 de julio de 2024, de <https://www.genteel-home.com/val-del-omar-surrealista-olvidado-inventor-desconocido-de-granada/>
- Georges Méliès. (s. f.). *The Cinémathèque française*. Recuperado el 28 de junio de 2024, de <https://artsandculture.google.com/story/CQXRJW0P8DelIg?hl=es>
- Gómez-Aguilar, A., & Martínez-García, A. (2022). *Principios básicos de realización audiovisual*. Síntesis.
- Gonzalez, J. A. (2005). *La historia del cine experimental* (Tesis, Universidad de las Américas Puebla). http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/indice.html
- Jiménez, D. (2021). *¿Qué es el cine experimental? Historia, características y películas*. *HistoriaDelCine*. <https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-experimental-historia-caracteristicas-peliculas/>
- Lacayo, R. (2012). *Cine avant garde y cine experimental. A Georges Méliès, pionero*. Carátula. <https://www.caratula.net/cine-avant-garde-y-cine-experimental-a-georges-melies-pionero/>
- Lemercier, F. (2022, 12 de enero). *Crítica: Coma*. *Cineuropa*. Recuperado el 12 de junio de 2024, de <https://cineuropa.org/es/newsdetail/421732/>

- Martínez, E. (2011). Teatro y cine: un poco de historia (Elisa Martínez). *Temas De Comunicación*, 11, 13-28. <https://doi.org/10.62876/tc.v0i11.237>
- Maya Deren. (s. f.). Light Cone. Recuperado el 28 de junio de 2024, de <https://lightcone.org/en/filmmaker-86-maya-deren>
- Monreau, B. (2013, 7 de noviembre). Historia(s) del cine experimental [Entrada de blog]. Blogsandocs. Recuperado el 11 de julio de 2024, de <https://www.blogsandocs.com/?p=5899>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2017). Dziga Vertov (1896-1954). https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/actividades/programas/vertov_espanol_14-11-17.pdf
- Padilla del Valle, B. (2023). «Coma», de Bertrand Bonello: bienvenidos a la casa de muñecas (confinadas). *Mercurio*. <https://www.revistamercurio.es/2023/06/22/coma-bertrand-bonello/>
- Perrote, N. (2021). Cine soviético. La más importante de las artes (1.ª ed.). Independently published.
- Piree, R. (2023, 3 de abril). What is a visual treatment? [Entrada de blog]. Robin Piree. Recuperado el 3 de julio de 2023.
- Puche, C. (2017). Guía para la elaboración de dossieres de proyecto. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).
- Quiroa, M. (2020, 1 de marzo). Cronograma [Entrada de blog]. Economipedia. Recuperado el 6 de julio de 2023.
- Real Academia Española. (s. f.). Cine. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 20 de marzo, 2024, de <https://dle.rae.es/cine>
- Reszka, D. (2013, 17 de mayo). Un repaso a la historia: Dziga Vertov y el cine-ojo. [Entrada de blog]. TAI Escuela Universitaria de Artes Madrid. Recuperado el 29 de junio de 2024, de <https://taiarts.com/blog/un-repaso-a-la-historia-dziga-vertov-y-el-cine-ojo/>
- Rodríguez, B. (2018, 21 de julio). La pionera del cine experimental. *El correo*. Recuperado el 28 de junio de 2024, de <https://www.elcorreo.com/culturas/territorios/pionera-cine-experimental-20180721071022-ntrc.html?ref=https://www.elcorreo.com/culturas/territorios/pionera-cine-experimental-20180721071022-ntrc.html>
- Salama, B. (2014). El cine experimental: entre el experimento y la experiencia. Las películas de Sergio Subero, Sergio Brauer y Mario Bocchicchio. *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, 9, 1-11.
- Schmidt Noguera, M. (1997). Análisis de la realización cinematográfica. Síntesis.
- Soliña, M^a. (2022). *La revuelta en la mirada: Las imágenes del tiempo en el cine de vanguardia europeo de los años veinte*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Universo Lorca. (s.f.). José Val del Omar. En *Universo Lorca*. Recuperado el 25 de julio de 2024, de <https://www.universolorca.com/personaje/val-del-omar-jose/>

- Villegas, S. (1997). La influencia del futurismo italiano en el cine soviético: de Mayakovsky a la FEKS. *Filmhistoria online*, 13-28.
- Vitalina, C. (2018). Estudio iconológico del filme experimental *At Land* (Maya Deren, 1944). *Academia.edu*. Recuperado el 28 de junio de 2024, de https://www.academia.edu/86398146/Estudio_iconológico_del_filme_experimental_At_Land_Maya_Deren_1944_
- Vivares, J. C. (2016). El cine experimental. *Studocu*. Recuperado el 24 de marzo de 2024, de <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-nacional-de-la-matanza/psicologia/el-cine-experimental-cine/77277760>

7. Filmografía.

- Balcells, E. (1975). *Álbum* [Película]. España.
- Carri, A. (Directora). (2004). *De Vuelta* [Cortometraje]. Filmin.
- Deren, M., & Hammid, A. (Directores). (1943). *Meshes of the Afternoon* [Cortometraje]. Estados Unidos.
- Epstein, J. (Director). (1928). *La Chute de la maison Usher* [Película]. Francia: Les Films Jean Epstein.
- Malick, T. (Director). (2011). *El árbol de la vida* [Película]. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures.
- Martínez, A. (Director). (1970). *El fuego* [Película]. Filmin.
- Martínez, A. (Director). (2012). *El sabor salado de las lágrimas* [Película]. Filmin.
- Méliès, G. (Director). (1896). *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* [Cortometraje]. Francia.
- Ponce, J. (Director). (2022). *Val de Omar, poeta audiovisual* [Documental]. Magnetika Films.
- Taurand, J., & Bonello, B. (Productores), & Bonello, B. (Director). (2021). *Coma* [Película]. Les Films du Bélier.
- Val del Omar, J. (Director). (1955). *Aguaspejo granadino* [Cortometraje]. España.
- Yorgos Lanthimos (Director). (2023). *Poor Things* [Película]. Estados Unidos: Searchlight Pictures.