



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Propuesta de proyecto de miniserie antológica de la  
crónica negra asturiana.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Guerrero Fernández, Olaya

Tutor/a: Roldán Garrote, David

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

El objetivo de este trabajo es realizar una propuesta de proyecto de una miniserie antológica ambientada en la crónica negra asturiana a través de un *teaser*-tráiler de la primera temporada y una escena piloto del primer capítulo.

La memoria abarca todo el proceso de producción del proyecto: con una primera fase de investigación y concepción de las historias y personajes, posteriormente la fase de preproducción de los formatos audiovisuales (guion, storyboard, planificación y propuesta fotográfica), la fase de producción o rodaje de todo el material audiovisual y una última fase de postproducción, tanto de imagen como de sonido.

Los formatos audiovisuales seleccionados se complementan entre sí para definir y ofrecer un primer acercamiento al universo narrativo, estético y fotográfico de la serie.

### PALABRAS CLAVE

Producción audiovisual, dirección fotográfica, miniserie antológica, costumbrismo asturiano, historias reales, *thriller*.

## SUMMARY

The aim of this work is to create a project proposal for an anthology miniseries set based on the Asturian dark chronicle through a *teaser*-trailer for the first season and a pilot scene of the first episode.

The report compiles the entire production process of the project: starting with an initial phase of research and conception of the stories and characters, followed by the pre-production phase of the audiovisual formats (script, storyboard, planning, and photographic proposal), the production phase or filming of all the audiovisual material and a last post-production phase, both for image and sound.

The selected audiovisual formats complement each other to define and offer a first approach to the narrative, aesthetic, and photographic universe of the series.

### KEY WORDS

Audiovisual production, photography direction, anthology miniseries, asturian folklore, true stories, *thriller*.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Olaya Guerrero Fernández. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2020/2024 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma: Olaya Guerrero Fernández

Fecha: 21/06/2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'O/1747', written over a horizontal line.

## AGRADECIMIENTOS

Para empezar, quiero dar las gracias a mis padres, que además apoyarme y animarme a lo largo de todo el proyecto, han sido una parte fundamental del equipo técnico y de actores.

También a Miguel, Nacho y Álvaro que, como siempre, se han volcado de lleno en el proyecto y han estado presentes en todo momento, con frío, nieve, lluvia... y barro. Sin duda un equipo de entusiastas y técnicos increíble.

A Ángela y Martina, potenciales actrices de Biedes.

Un agradecimiento especial a mis güelos, por dejarnos L'Arriondu (nuestro set de rodaje favorito) y a todos mis amigos y vecinos de Biedes que se han prestado a participar en el proyecto.

Por último, a mi tutor, por su confianza y por resolver todas mis dudas (que eran muchas) una y otra vez.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
1.1. PROPÓSITO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	6
1.2. ETAPAS DE DESARROLLO	6
<b>2. METAS Y OBJETIVOS DEL TRABAJO</b>	<b>7</b>
2.1. OBJETIVO GENERAL	7
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>4. CRONOGRAMA</b>	<b>10</b>
<b>5. EL PROYECTO: CONCEPTUALIZACIÓN Y DESARROLLO</b>	<b>12</b>
5.1. FASE 1: INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA TRAMA Y EL GUION.	12
5.1.1. Los episodios y personajes	12
5.1.2. Un reclamo social: temas y problemáticas que aborda la serie	15
5.2. FASE 2: LA PREPRODUCCIÓN	15
5.2.1. Búsqueda de referentes profesionales: narrativos y fotográficos	15
5.2.2. El guion narrativo	19
5.2.2.1. El teaser-tráiler	19
5.2.2.2. La escena piloto	19
5.2.3. El storyboard	20
5.2.3.1. El teaser-tráiler	20
5.2.3.2. La escena piloto	22
5.2.4. El guion técnico	23
5.2.5. Propuesta fotográfica: esquemas de iluminación	23
5.2.6. Propuesta artística: estudio de vestuario y book de localizaciones	26
5.2.7. Plan de rodaje	28
5.3. FASE 3: LA PRODUCCIÓN Y EL RODAJE	28
5.3.1. Hoja de desglose de producción	28
5.3.2. El rodaje	28
5.4. FASE 4: LA POSTPRODUCCIÓN	30
5.4.1. Montaje y etalonaje	30
5.4.2. VFX	32
5.5. EL RESULTADO FINAL	34
<b>6. PRESUPUESTO</b>	<b>35</b>
<b>7. PREVISIÓN DE IMPACTO Y PLAN DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>36</b>
<b>8. CONCLUSIONES</b>	<b>37</b>
<b>9. ODS</b>	<b>38</b>
<b>10. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>39</b>
<b>11. ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS</b>	<b>41</b>
<b>12. ANEXOS</b>	<b>43</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. PROPÓSITO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto *Alborada* nace del deseo de contar historias a través de la narrativa audiovisual, haciendo hincapié en la dirección de fotografía<sup>1</sup>.

El propósito principal del proyecto es transmitir la idea de una miniserie destinada para plataformas *streaming*<sup>2</sup> a través de los formatos audiovisuales escogidos y que resulte atractiva a un público objetivo. Todo ello realizado con las habilidades que he ido adquiriendo a lo largo de mi formación universitaria, sobre todo en lo que respecta a la narrativa audiovisual y la dirección de fotografía.

El tema narrativo de la serie se justifica por el deseo personal de rescatar historias y personajes reales del imaginario colectivo de Asturias, mi tierra de origen. Además, se utiliza este contexto para abordar temas sociales actuales, como la soledad, el aislamiento de personas en el medio rural, la tradición, las creencias, la violencia y la salud mental.

La motivación principal del proyecto es el desarrollo personal y profesional en el sector audiovisual, del cual quiero formar parte en un futuro. Este proyecto me ha permitido explorar las diferentes fases de una producción de esta índole como la redacción de un guion, la dirección fotográfica, la producción y rodaje y el montaje y la edición.

## 1.2. ETAPAS DE DESARROLLO

Este proyecto constó de cuatro fases hasta la obtención del resultado final.

**Fase 1: Definición del briefing e investigación.** En esta fase se clarifica la trama, los personajes e historias y los formatos elegidos para transmitir la propuesta de serie.

**Fase 2: La preproducción de los formatos audiovisuales:** Aquí se generaron todos los documentos necesarios para la planificación y organización de la futura producción de los formatos.

**Fase 3: La producción y rodaje.** Es la etapa donde se obtuvo todo el material audiovisual bruto que se había planificado en la fase de preproducción.

**Fase 4: La postproducción.** Primero se hizo una evaluación y ordenación de todo el material grabado, después se seleccionó el material final para el posterior montaje, etalonaje, diseño VFX<sup>3</sup> y de sonido.

---

<sup>1</sup> La dirección fotográfica es la encargada de diseñar la imagen y el *look* final de una producción audiovisual.

<sup>2</sup> El *streaming* es una tecnología de contenidos transmitidos vía internet. Netflix, Amazon Prime Video y HBOmax son algunos ejemplos de plataformas de video *streaming*.

<sup>3</sup> Las siglas VFX son la abreviación de efectos visuales y se refieren a las imágenes creadas por ordenador o manipulaciones digitales de imágenes ya existentes o rodadas.

## 2. METAS Y OBJETIVOS DEL TRABAJO

### 2.1. OBJETIVO GENERAL

El objetivo general del proyecto es llevar a cabo de una forma semi profesional una producción audiovisual (en este caso la de un *teaser*-tráiler y una escena cinematográfica) a través de las fases de preproducción, producción y postproducción, y con la obtención de un producto final acabado y atractivo a un posible público objetivo.

### 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Elaborar el guion narrativo, guion técnico y storyboard de ambas piezas audiovisuales, teniendo en cuenta las características formales de cada uno.
2. Definir una propuesta artística y fotográfica para el universo estético y ambientación de la serie. Es decir, la labor del director de fotografía.
3. Llevar a cabo un plan de rodaje y hoja de producción de cara al buen uso del tiempo, materiales y atrezzo necesarios.
4. Organizar y llevar a cabo un rodaje cinematográfico de la forma más profesional posible.
5. A partir del material bruto del rodaje, realizar la postproducción de las imágenes, incluyendo el montaje, el etalonaje, la fase de VFX y un diseño de sonido que se adapte a las piezas visuales generadas.

## 3. METODOLOGÍA

En este apartado se abordará más en detalle la metodología o plan de trabajo que se estableció para la elaboración de la propuesta de serie. Para ello se ha procurado, en la medida de lo posible, adaptarse a las fases o etapas que sigue una producción profesional cinematográfica, adecuándolas a las necesidades y limitaciones que la logística de este proyecto planteaba. Consta de cuatro fases:

1. **Definición del briefing:** Llevar a cabo una propuesta de miniserie antológica<sup>4</sup>, enmarcada en el género cinematográfico del Suspense<sup>5</sup> y que trate sobre la crónica negra<sup>6</sup> de Asturias. La serie estará basada en historias reales que muestren la sociedad y los valores de las distintas

---

<sup>4</sup> El concepto miniserie antológica es el resultado de la mezcla de dos términos: serie antológica, serie que presenta una historia y grupo de personajes diferente en cada episodio o temporada; y miniserie, género televisivo semejante a la serie, pero con una duración mucho menor, puede oscilar entre los 3 y 6 capítulos.

<sup>5</sup> El Suspense o *thriller* es un género de literatura, cine, televisión y videojuegos cuyo objetivo es mantener al público a la expectativa a través de la tensión, la ansiedad y el terror.

<sup>6</sup> Crónica negra es un género de carácter periodístico, dedicada a la recopilación de historias reales marcadas por actos violentos, trágicos o dramáticos.

épocas en las que se ambienta cada capítulo. El universo visual y narrativo de la serie debe de quedar definido, viéndose como un producto final unitario. El proyecto está dirigido a profesionales del sector audiovisual, ya que tiene un fin promocional, funcionando como portafolio personal o para presentar a festivales y otro tipo de eventos semejantes en busca de una futura financiación o inversión. Aun así, el proyecto no se cierra al público general, es decir, a todo aquel que disfrute o esté interesado en este tipo de producciones

Tras analizar este briefing autoimpuesto, se decidió investigar los diferentes formatos audiovisuales que reunieran las características necesarias para cumplirlo y que, al mismo tiempo, alcanzaran los objetivos generales y específicos del proyecto.

Para presentar una idea de proyecto de serie a un público especializado es necesario pensar en los medios y el tiempo del que se dispone para exponer la idea. La presentación debe de ser corta, atractiva al público y que dé la información necesaria para despertar la curiosidad en el espectador e incitarle a querer ver el producto finalizado. Por ello el tráiler<sup>7</sup> y sus principales derivados, el *teaser*<sup>8</sup> y el *teaser-tráiler*<sup>9</sup>, eran la opción más adecuada para presentar la idea.

Finalizado el análisis de las distintas características de estos formatos, se eligió finalmente el *teaser-tráiler* pues permitía combinar o fusionar los conceptos de *teaser* y tráiler, creando un producto que utilice la figura retórica de la hipérbole, donde la condense en tiempo y la lleve a su máxima expresión (Vilaseca, 2016, p. 7).

La escena piloto<sup>10</sup> no estaba contemplada en un principio, fue una decisión que se tomó una vez acabada la preproducción del *teaser-tráiler*. La razón detrás de esta decisión era el deseo personal de grabar un formato que incluyese un

---

<sup>7</sup> El tráiler es un formato publicitario que presenta una sinopsis o resumen de la película, serie o videojuego, pero sin revelar los giros de guion significativos. Tiene una duración que ronda los 3 minutos de duración y generalmente está acompañado de música relacionada con el tema del rodaje. Su objetivo es captar la atención del público e incitarle a querer ver el producto final.

<sup>8</sup> El *teaser* o campaña de intriga funciona como preludeo al trailer final de una película, serie o producto relacionado. Es mucho más corto que el trailer (entre los 30 o 50 segundos) y ofrece una información fragmentaria e incompleta. Busca sorprender y crear intriga.

<sup>9</sup> El *teaser-tráiler* es un concepto que fusiona las características formales de ambos formatos y no hay una única forma de hacerlo. Es un formato comúnmente usado en la actualidad.

<sup>10</sup> Escena piloto reúne dos términos:

Escena: fragmento de historia que transcurre en una misma unidad de tiempo y espacio, en un mismo decorado. El conjunto de escenas forma la secuencia.

Piloto: El piloto es el primer capítulo que se graba y se estrena de una serie, permitiendo a los productores valorar el posible éxito de la misma.



diálogo entre personajes y la exigencia del *raccord*<sup>11</sup>. Esta escena complementa el *teaser*-tráiler, ofreciendo una perspectiva detallada de las características formales y visuales de cada episodio. Para su desarrollo era necesaria la escritura de un guion narrativo que ayudara a definir a los personajes que aparecen en ella. Para ello, se tomó de guía la lectura del libro *El guion. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* de Robert McKee<sup>12</sup>, donde se define y se explica los conceptos básicos necesarios en una obra cinematográfica remarcando la importancia del guion.

**2. Preproducción:** Es la fase previa al rodaje, donde se define el proyecto y se preparan los documentos necesarios para llevar a cabo el rodaje de manera eficiente. Esta etapa permite visualizar el producto final y definir la estética visual y el ritmo de montaje. Para este proyecto, se elaboraron los siguientes documentos:

- Un guion y un storyboard<sup>13</sup>. Establecen cómo vamos a contar la historia, cómo son los personajes y sus apariciones, sus diálogos, los encuadres, los movimientos de cámara y la duración aproximada de ambos formatos.
- El guion técnico, es una lista de todos los planos establecidos en el storyboard donde se especifican aspectos técnicos como el número y tipo de plano, la localización y ambientación, el sonido y un apartado de observaciones a tener en cuenta.
- La propuesta fotográfica, establecida desde la dirección de fotografía, define la estética y *mood* general de la serie.
- La propuesta artística en la que se recoge el estudio de vestuario para la caracterización de los personajes y un *book* de localizaciones<sup>14</sup>.
- El plan de rodaje. Es un documento crucial que organiza el calendario de trabajo y el orden de los planos a grabar para optimizar el tiempo y los recursos materiales y humanos.

**3. Producción y rodaje:** Primero, se elabora el desglose de producción, que identifica y lista todos los elementos necesarios a partir del análisis del guion y *storyboard*. Con todo este trabajo realizado, se procede al rodaje, donde el equipo técnico y los actores producen el material bruto final.

---

<sup>11</sup> El *raccord* cinematográfico es la técnica que garantiza la continuidad, tanto visual como sonora, en una pieza audiovisual narrativa.

<sup>12</sup> Autor estadounidense de reconocido prestigio internacional que imparte cursos en distintas instituciones sobre la escritura de guiones cinematográficos.

<sup>13</sup> El *storyboard* es un conjunto de viñetas que compone el esquema gráfico de la pieza audiovisual que se va a grabar.

<sup>14</sup> El *book* de localizaciones es un documento generado para la búsqueda y recopilaciones de los distintos sets de rodaje de un *film*.

**4. Postproducción:** Es la última fase de la producción cinematográfica. Consta de las siguientes etapas:

- El volcado y ordenación de todo el material grabado (se etiqueta de acuerdo con los planos establecidos en el *storyboard*).
- El montaje de planos en *Premiere Pro*<sup>15</sup>, estableciendo el orden final, el ritmo y la duración del producto acabado.
- El etalonaje y corrección de color para crear el ambiente final global de todas las imágenes.
- El diseño y creación de VFX en *After Effects*<sup>16</sup>, para la creación del fuego, el humo, la nieve y el lobo.
- Por último, el diseño de sonido que incluye la grabación de *foleys*<sup>17</sup> y doblaje de voces, así como la creación e implementación de efectos sonoros, utilizando *Adobe Audition*<sup>18</sup> para el montaje sonoro.

## 4. CRONOGRAMA

Se elaboró un cronograma para controlar el progreso del proyecto. Para ello se consideraron dos aspectos fundamentales: la estación y climatología del año; y la localización del rodaje.

Dado que la serie está ambientada en Asturias, el rodaje implicaba trasladarse para capturar los paisajes típicos de la zona. La elección de la estación y climatología fue clave para la ambientación oscura y fría de las historias. Por ello se eligió el invierno. Por ejemplo, la primera historia exigía rodar en la montaña nevada, lo que ahora ocurre en febrero y marzo debido al cambio climático. La fase de preproducción se desarrolló durante los meses antes de las vacaciones (octubre, noviembre y diciembre), el rodaje ocupó los meses de diciembre y enero, y el resto del calendario fue dedicado a la revisión de material y postproducción. A continuación, se adjuntan tres imágenes que detallan más a fondo el *planning* que se llevó a cabo. Para verse de forma completa consultar el ANEXO I.

---

<sup>15</sup> *Premiere Pro* es un software de edición de vídeo desarrollado por Adobe. Está orientado a la edición de vídeos profesionales.

<sup>16</sup> *After Effects* es un software de edición y animación de vídeo, creación de VFX y *motion graphics* desarrollado por Adobe

<sup>17</sup> El *foley* es el “sonido actuado” que se graba en estudio para el doblaje de todos los movimientos de un objeto o personaje.

<sup>18</sup> *Adobe Audition* es un software destinado a la edición de audio digital.

ACTIVIDADES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1 - 8	9 - 15	16 - 22	23 - 31	1 - 12	13 - 19	20 - 26	27 - 30	1 - 10	11 - 17	18 - 24	25 - 31
Storyboard + guion narrativo teaser												
Guion técnico teaser												
Revisión preproducción teaser												
Desglose y trabajo de producción												
Plan de rodaje teaser												
Visitar y concretar localizaciones												
Rodaje del teaser												
Posproducción teaser												
Storyboard + guion narrativo escena piloto												
Desglose y trabajo de producción escena piloto												
Rodaje escena piloto + planos historia Martín teaser												
Posproducción escena piloto												
Diseño de sonido												
Grabación foleys y doblaje voces												
Diseño e implementación de VFX												
Memoria: análisis y preproducción												
Memoria: producción y postproducción												
Memoria: conclusiones y resultados												

Fig 1. Cronograma de octubre, noviembre y diciembre.

ACTIVIDADES	ENERO				FEBRERO			MARZO				
	1 - 7	8 - 14	15 - 21	22 - 31	1 - 4	5 - 11	12 - 18	19 - 29	1 - 10	11 - 17	18 - 24	25 - 31
Storyboard + guion narrativo teaser												
Guion técnico teaser												
Revisión preproducción teaser												
Desglose y trabajo de producción												
Plan de rodaje teaser												
Visitar y concretar localizaciones												
Rodaje del teaser												
Posproducción teaser												
Storyboard + guion narrativo escena piloto												
Desglose y trabajo de producción escena piloto												
Rodaje escena piloto + planos historia Martín teaser												
Posproducción escena piloto												
Diseño de sonido												
Grabación foleys y doblaje voces												
Diseño e implementación de VFX												
Memoria: análisis y preproducción												
Memoria: producción y postproducción												
Memoria: conclusiones y resultados												

Fig 2. Cronograma de enero, febrero y marzo.

ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO			
	1 - 7	8 - 14	15 - 21	22 - 30	1 - 5	6 - 12	13 - 19	20 - 31
Storyboard + guion narrativo teaser								
Guion técnico teaser								
Revisión preproducción teaser								
Desglose y trabajo de producción								
Plan de rodaje teaser								
Visitar y concretar localizaciones								
Rodaje del teaser								
Posproducción teaser								
Storyboard + guion narrativo escena piloto								
Desglose y trabajo de producción escena piloto								
Rodaje escena piloto + planos historia Martín teaser								
Posproducción escena piloto								
Diseño de sonido								
Grabación foleys y doblaje voces								
Diseño e implementación de VFX								
Memoria: análisis y preproducción								
Memoria: producción y postproducción								
Memoria: conclusiones y resultados								

Fig 3. Cronograma de abril y mayo.

## 5. EL PROYECTO: CONCEPTUALIZACIÓN Y DESARROLLO

Teniendo en cuenta los ECTS del TFG establecidos por la normativa del grado, fue necesario reducir la extensión del proyecto a unos objetivos más concretos. Por lo tanto, queda como principal propósito del proyecto la realización de una pequeña producción cinematográfica a partir del briefing explicado anteriormente. La fase de investigación y recopilación de historias y personajes retratados fue llevada a cabo con anterioridad, durante el verano de 2023 por una motivación personal. De esta forma, el trabajo de fin de grado se ha centrado, casi exclusivamente, a la elaboración de los formatos audiovisuales escogidos para presentar la idea de serie. Aun así, se dedica este primer apartado del punto 5 de la memoria a explicar resumidamente cada historia y personaje para la posterior comprensión del *teaser*-tráiler y la escena piloto.

### 5.1. FASE 1: INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA TRAMA Y EL GUIÓN.

Tras una larga fase de documentación y recopilación de historias reales a través de la lectura de libros como *El crimen de ayer: crónica negra asturiana (1900-1936)*, de Arantza Margolles Berán, *Viaje al Mundo de Martín Llamazales*, de Gonzalo Barrena y Gerardo López, la visualización de programas como *Historias y misterios* del canal regional TPA, y conversaciones con vecinos, amigos y familiares de Asturias, he podido obtener una visión mucho más profunda y compleja sobre mi tierra. Me impactaron las historias tan dramáticas que se esconden en los pueblos y ciudades y la cantidad de personajes olvidados debido a la falta de un medio de transmisión atractivo que haga eco de ellos.

Esta primera temporada de *Alborada* presenta tres episodios, sin una continuidad narrativa entre sí. Cada uno presenta una historia, ambientada en épocas y lugares distintos, reflejando la sociedad asturiana en sus diferentes contextos. Los episodios forman la crónica negra asturiana, enmarcando la serie en el género del Suspense. Tiene un carácter dramático y misterioso, con resoluciones que nunca tienen un final feliz.

#### 5.1.1. Los episodios y personajes

Para el buen entendimiento de los formatos audiovisuales, este subapartado detalla brevemente títulos y sinopsis de cada episodio, además de cómo fue la concepción de uno de los personajes más importantes del proyecto, Martín el de Llué, del cual versa la escena piloto.

1. Primer episodio: *Viaje al mundo de Martín Llamazales*<sup>19</sup>.

Los Beyos de Ponga. Invierno de 1893.

Martín Llamazales, vecino único de la región de Llué, se enfrenta a la muerte de Pascuala, su segunda esposa. Martín inicia una larga travesía por la fría montaña asturiana para llegar al pueblo de Tolivia y así poder enterrar el cadáver de su mujer en camposanto. A lo largo del viaje se exploran los conflictos morales y éticos de una sociedad marcada por tradiciones y creencias arraigadas, llevando a Martín a cuestionarse sus propias convicciones mientras lucha por encontrar consuelo en un mundo donde el silencio y las miradas ajenas sentencian más que las palabras.

2. Segundo episodio: *El vampiro de Avilés*.

Avilés. Abril de 1917.

La llegada de un antiguo residente al pueblo de Llanera desata una espiral de sospechas y conjuras entre los habitantes. Todo se tensa cuando un día, Ángela, una niña del pueblo, desaparece sin dejar rastro. La trama se desarrolla a través de los ojos de Llara, hermana de la desaparecida, que decide indagar por su cuenta, adentrándose en una realidad aún más siniestra y desesperante de lo que podía haber llegado a imaginar.

3. Tercer episodio: *Rambalín*.

Cimavilla. 19 de abril de 1976.

El brutal asesinato del Rambal de Cimavilla conmocionó a los vecinos del barrio pesquero de Gijón. Los años pasaron y el caso fue cayendo en el olvido, excepto para Ida, amiga íntima de Rambal. A través de sus recuerdos conoceremos a este carismático personaje y la red de conspiraciones que se arremolinaba a su alrededor. Todo para dar respuesta a la misma pregunta: ¿Qué pasó aquella noche?

Martín el de Llué fue el personaje en el que más tiempo se invirtió para su concepción, por ser el más redondo y complejo del proyecto ya que abarca la dimensión del *teaser*-tráiler y la escena. Se necesitaba tener una visión muy amplia para poder caracterizar tanto físicamente (lo que detallaremos más adelante en el apartado de la propuesta artística (5.2.6)), y psicológicamente al personaje. “¿Cómo habla, cómo se relaciona, cómo actúa ante cierta situación...?”, estas son algunas de las preguntas que se plantearon en los primeros bocetos del personaje. Para la concepción de Martín se tomó de punto de partida el libro ya mencionado: *Viaje al Mundo de Martín Llamazales*, el cual había leído anteriormente pues uno de los autores fue mi profesor de filosofía.

---

<sup>19</sup> El título de este primer capítulo hace una referencia directa al libro escrito por Gonzalo Barrera y Gerardo López.

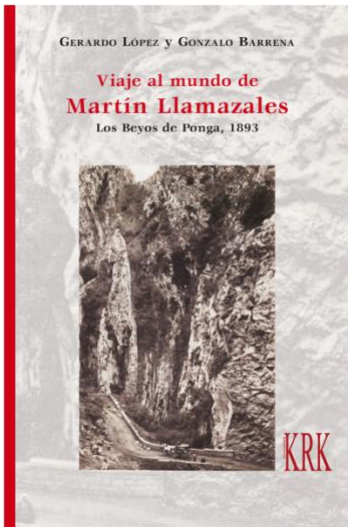


Fig 4. Fotograma de Martín el de Llué.

La historia llamó mi atención desde un principio. Retrataba a fondo la sociedad de la época, las costumbres, las formas de hacer las cosas, la forma de hablar de la gente de Tolivia. De hecho, alguna de las frases del lobo son extractos casi literales del libro, cuando retratan los pensamientos o el monólogo interior de Martín.



Fig 5. Fotograma de Martín el de Llué.

*“Qué se sentirá decir en el pueblo cuando te vean entrar con la segunda muerte”*, es un ejemplo de algunas de las frases rescatadas del libro original. Con ella, se presenta la primera historia del *teaser*-tráiler y se termina la escena piloto. El libro fue de gran ayuda a la hora de recabar algunas de las particularidades del personaje de Martín que después se reflejan a través de la imagen y del diálogo. Algunas de ellas son: su carácter solitario e independiente (pues se niega a vivir en sociedad, refugiándose en su cabaña de Llué a 3-4 días de camino del pueblo más cercano, Tolivia), su frialdad y determinación a la hora de actuar y sobre todo sus miedos acerca del “qué dirán” en el pueblo cuando fallece su segunda esposa.

Como curiosidad, en el verano de 2023 decidí hacer la ruta que sube al pueblo de Tolivia (actualmente abandonado y comido por la maleza), para visitar el antiguo cementerio donde se encuentra enterrada Pascuala. El paisaje vertical y difícil de la zona fue una clara evidencia de la gran fortaleza física y mental de Martín.

Para el resto de los personajes e historias se llevó a cabo una investigación similar pues, cada imagen o plano del *teaser*-tráiler tiene como propósito retratar al máximo posible las particularidades de cada personaje, usando el mínimo de tiempo posible, para poder adaptarse al formato elegido. El lector puede encontrar más información sobre las historias en el ANEXO II de la memoria.

### **5.1.2. Un reclamo social: temas y problemáticas que aborda la serie**

A rasgos generales, los episodios ilustran hechos reales ocurridos en Asturias que tienen como objetivo incitar la reflexión del público al plantear una serie de conflictos o situaciones controversiales y reflexivas.

Como señala Robert Mckee, “las mejores historias son aquellas que revelan la verdad esencial de la condición humana”. Siguiendo sus explicaciones, la serie pretende exponer valores y conflictos universales que conecten con las emociones, sentimientos y experiencias del espectador. De esta forma el público se involucrará en la trama, empatizando con los personajes.

Así mismo, la serie aprovechará estos valores universales para hacer eco de problemáticas y cuestiones que todavía perduran en la sociedad. Temas como la soledad, el aislamiento de las personas en el medio rural, la culpa, las creencias y valores de la sociedad más retrógrada, la moral, la violencia y el suicidio.

## **5.2. FASE 2: LA PREPRODUCCIÓN**

Una vez finalizada la parte teórica del proyecto y el briefing ha sido analizado, estableciendo los formatos audiovisuales a producir, se pasa a la siguiente etapa de trabajo: la preproducción, donde se producen todos los materiales y documentos necesarios para definir de manera gráfica y narrativa lo que se va a grabar.

### **5.2.1. Búsqueda de referentes profesionales: narrativos y fotográficos**

El estudio y búsqueda de referentes profesionales define el estilo de una producción cinematográfica. Para este proyecto se tuvieron en cuenta tres puntos clave a la hora de buscar referentes profesionales: el universo visual y fotográfico de la serie, los aspectos formales del tráiler cinematográfico y la narratividad en la escena.

Respecto al primer punto, el universo visual de la serie, se buscaron obras cinematográficas existentes teniendo en cuenta aspectos como el color, la



Fig 6. Fotograma de la película *As Bestas*.

iluminación, los encuadres y angulaciones, etc. Este punto es común para el *teaser*-tráiler y la escena piloto. Se tomó como principal referente la película *As Bestas* dirigida por Rodrigo Sorogoyen. Es un *thriller* inspirado en sucesos reales ocurridos en la Galicia rural.

*As Bestas* es una película que rescata el costumbrismo del paisaje del norte de España que a través de la imagen, le da una visión muy atractiva.

Logra mantener la estética naturalista remarcando el costumbrismo, pero con un tono muy profesional y comercial. La utilización del plano contraplano de los personajes incrementando la sensación de enfrentamiento, los *travellings*



Fig 7. Ambientación interior en *As Bestas*.

de seguimiento<sup>20</sup>, los grandes planos generales para retratar la soledad de los personajes en el medio rural fueron de gran inspiración a la hora de recabar ideas para la propuesta de *Alborada*. Cabe remarcar el naturalismo de la película conseguido a través de angulaciones y encuadres normales, sin exagerar las figuras o las perspectivas.

Otro referente importante para el universo visual de la serie fue *O que arde*, un drama costumbrista gallego de Óliver Laxe. Puesto que la serie *Alborada* se enmarca en el mismo género y aspira a reflejar el costumbrismo asturiano, es necesario tener en cuenta este tipo de películas, atendiendo sobre todo a cómo retratan los paisajes y personajes. *O que arde* muestra, con un punto de vista muy naturalista, el desastre de los incendios en el área rural. Gracias al uso de encuadres y movimientos de cámara estáticos, y una paleta de colores fría y contrastada, refleja de una forma muy íntima la psicología y el drama de los personajes.

<sup>20</sup> El *travelling* de seguimiento es un tipo de movimiento de cámara donde la ésta sigue al personaje. El espectador va descubriendo el entorno del personaje al mismo tiempo que el sujeto filmado.





Fig 8. Fotograma de la película *O que arde*.

Para el segundo punto, buscar referentes profesionales para la elaboración del *teaser-tráiler*, se tomaron como punto de partida tráilers de películas y series reales enmarcadas en los géneros cinematográficos de Suspense, Terror o Drama. Era importante que se trataran de miniseries y películas antológicas ya que presentan una serie de características formales muy específicas. Algunos ejemplos de referentes fueron el tráiler de la miniserie *Chernobyl* de Craig Mazin y de series antológicas como *Black Mirror* creada por Charlie Brooker o *Historias para no dormir* (2021).



Fig 9. Fotograma del tráiler de *Chernobyl*.

También lo fueron los tráilers de películas antológicas como *The Ballad of Buster Scruggs* de los hermanos Coen y *Relatos Salvajes* de Damián Szifron.



Fig 10. Fotograma del tráiler de *The Ballad of Buster Scruggs*.

Por último, como referente para la narratividad en la escena piloto se tomó como inspiración la escena cinematográfica de la película *The Never Ending Story*<sup>21</sup> dirigida por Wolfgang Petersen, en la que se narra el encuentro entre el protagonista Atreyu y la bestia Gmork. Para la escena piloto se quería retratar un enfrentamiento entre dos personajes, pero de una forma pausada, donde el diálogo fuera la única arma entre ambos.

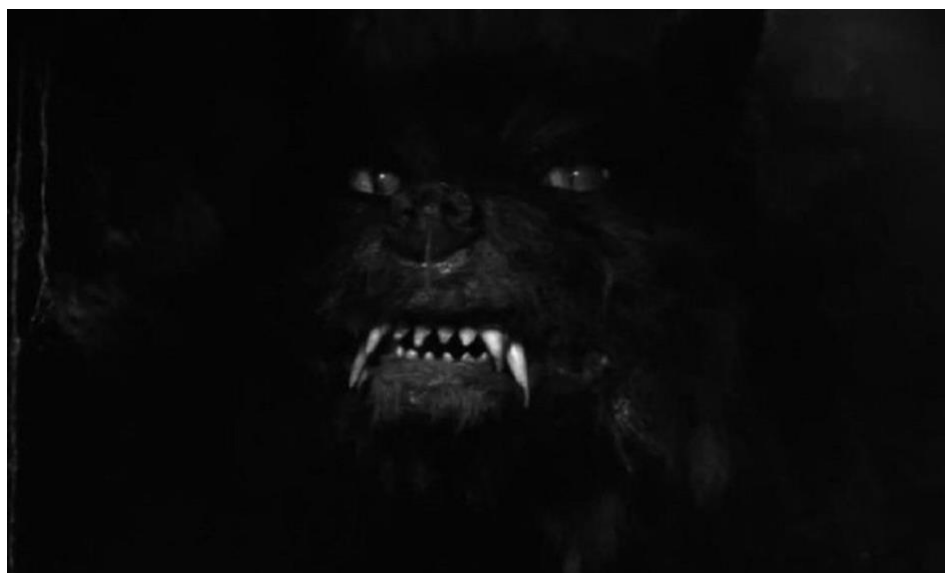


Fig 11. Fotograma de la película *The Never Ending Story* donde aparece Gmork en su cueva.

<sup>21</sup> La película *The Never Ending Story* (1984) está a su vez basada en la obra literaria homónima de Michael Ende.

### 5.2.2. El guion narrativo

Debido a que esta propuesta de serie viene definida por dos formatos diferentes (el *teaser*-tráiler y la escena piloto) la escritura y evolución de los guiones narrativos<sup>22</sup> fueron muy distintos.

#### 5.2.2.1. El *teaser*-tráiler

En el caso concreto del *teaser*-tráiler, el guion narrativo dependía casi íntegramente de la existencia de un *storyboard* avanzado. Dado que se trataba de una secuencia de imágenes independientes, retratando momentos específicos y no de forma narrativa tradicional, resultaba más fácil primero conceptualizar las imágenes y luego darles forma con palabras. Aun así, aspectos como el uso de la voz en *off*, a modo de narrador en la mayoría del vídeo y el uso de un lenguaje épico y trascendental fueron definidos al principio de la escritura y del diseño del *teaser*-tráiler. Se buscaba poder describir situaciones y personajes de una forma muy rápida y que además estuvieran cargadas de un fuerte dramatismo. Para visualizar el guion narrativo completo del *teaser*-tráiler ver ANEXO III.

#### 5.2.2.2. La escena piloto

Para la concepción de la escena piloto, el guion narrativo sí fue un documento crucial a la hora de establecer el desarrollo de la acción. En el ANEXO III se encuentra el guion narrativo al completo, aun así, se dedica parte de este punto a una resumida transcripción pues es interesante de cara su análisis.

La escena piloto retrata una parte fundamental en la trama del primer episodio: *Viaje al Mundo de Martín Llamazales*. Comienza tras la muerte de Pascuala, la segunda esposa de Martín. Las fuertes convicciones del personaje le impiden enterrarla fuera de camposanto por lo que ha de trasladar el cadáver al pueblo de Tolivia. El invierno asturiano de aquel enero de 1893 es duro y la nieve dificulta el camino hacia su destino. Aun así, no puede esperar a que pase el mal tiempo, pues los lobos merodean y vigilan su cabaña con intención de devorar el cadáver. Martín inicia el camino por la mañana, cargando con el cadáver, el zurrón y su escopeta. Es un camino largo, vertical y muy frío. Es una escena nocturna. Martín está débil, agotado por el inmenso cansancio físico. En un momento de delirio y agotamiento, una voz llama la atención de Martín. Es el lobo.

La escena retrata un enfrentamiento entre Martín y la aterradora presencia del lobo. El guion narrativo tiene un peso importante en el desarrollo de la secuencia, pues se trata de un enfrentamiento a través del diálogo. Durante el proceso de escritura del guion se tuvo en cuenta la forma de representar la figura del lobo. Los medios eran limitados, así que, para lograr el impacto

---

<sup>22</sup> El guion narrativo o literario es el documento donde se redacta de forma textual lo que se va a escuchar en la pieza audiovisual. Contiene los diálogos de los personajes, la voz en *off* en caso de haberla y puede contener anotaciones sobre la entonación e interpretación del diálogo.

deseado, se optó por mostrar lo menos posible de la bestia, y que su presencia se fundamentara mayormente en una voz profunda y poderosa, que trasladara la fría y ruda figura de Martín a una posición de inferioridad. A lo largo de la conversación entre los dos personajes, el lobo cuestiona las convicciones y acciones del protagonista. Es “la mala conciencia” de Martín y encarna los prejuicios de la época.

### 5.2.3. El storyboard

#### 5.2.3.1. El teaser-tráiler

En el caso del *teaser-tráiler*, el *storyboard* fue el documento más importante para la planificación y el desarrollo de la fase de producción. Con él se obtuvo un primer acercamiento de las imágenes que conformarían el producto final. El *storyboard* detalla, estructura y ordena la acción para comprobar, desde un inicio, aspectos como la narratividad y *raccord* entre los planos y entre las historias, la interacción y acción de los personajes, los espacios a retratar, entre otros aspectos importantes. Al mismo tiempo, permite identificar y resolver, tanto problemas potenciales en la fase de rodaje, como inconsistencias narrativas o problemas técnicos y logísticos. Por último, gracias al *storyboard* se identifica qué planos van a necesitar materiales técnicos especiales o más personal. También señala los planos que necesitarán de un tratamiento especial en la etapa de postproducción, por ejemplo, con la implementación y diseño de VFX.

Para la elaboración del *teaser-tráiler* de *Alborada* se visualizaron muchos tráilers para sacar una estructura común. Como apunta Eva Gil Pons, los tráilers pueden estructurarse en cuatro etapas evolutivas, cada cual con un objetivo concreto. El *exordio* marca el inicio del tráiler y muestra las primeras imágenes que situarán la acción. También es donde se colocan los logotipos de las productoras. El *narratio* plantea el propósito del *film*, el objetivo final. El *argumentatio*, refuerza los datos aportados en la fase anterior. Y por último, el *peroratio*, donde la tensión generada llega a su máximo exponente y finalmente se presenta el título de la película (Gil, 2010, p. 7).

Con este análisis previo se adaptaron las enseñanzas al modelo del *teaser-tráiler*, teniendo en cuenta el *briefing* y necesidades que este proyecto requería. El *storyboard* estructuró la aparición de los capítulos y personajes de la siguiente manera:

1. **Introducción.** Son las primeras imágenes que ve el espectador de cada historia. Localiza la acción, y define la línea visual y narrativa. Al principio del *teaser-tráiler* se dedican unos pocos planos para cada historia, comenzando por la de Martín Llamazales, seguida por la historia de las dos hermanas de Llanera y finalizando (con un incremento de la tensión en el montaje) con la historia de Rambal de Cimavilla.
2. **El “puente”.** Al final de la introducción (en el último plano de Rambal) se genera el momento perfecto para sorprender al espectador. La aparición

de un letrero y el cambio de ritmo (visual y sonoro) en el montaje, provoca un aumento de tensión para pasar a la última parte de la pieza audiovisual.

3. El “combo final”. Es la parte más rápida de las tres. Es la que se identifica como el *peroratio* del proyecto, pues es donde la tensión va cada vez maximizándose. Se muestran muchas imágenes con cambios de ritmo y movimientos de cámara distintos para mostrar ambientes y personajes que aparecerán a lo largo de los episodios. El montaje en esta parte se va acelerando cada vez más hasta llegar al plano final donde aparece el título de la serie.

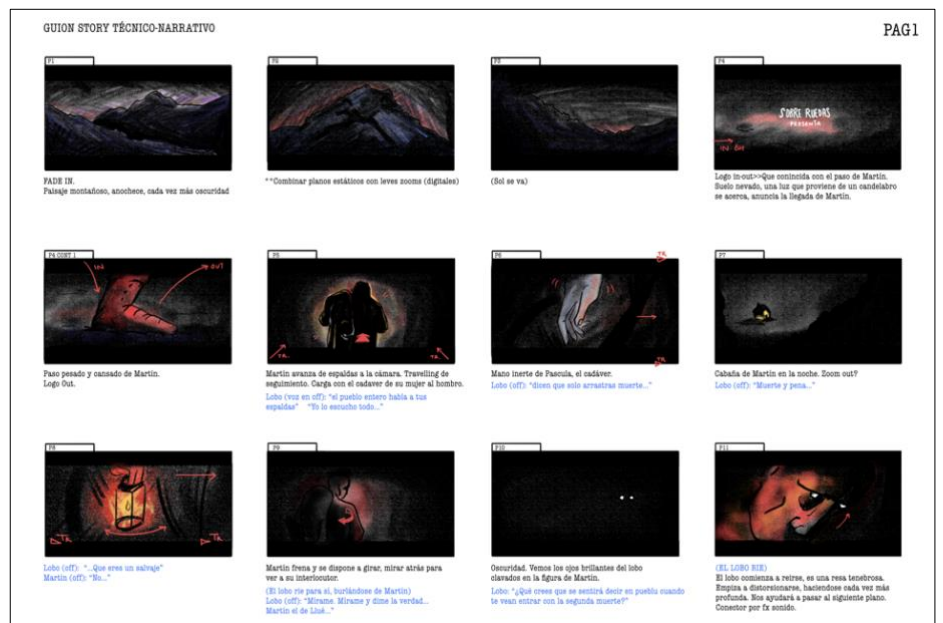


Fig 12. Página uno del storyboard del teaser-tráiler de Alborada.

Consultar el ANEXO IV para encontrar el *storyboard* completo.

### 5.2.3.2. La escena piloto

El *storyboard* de la escena piloto se hizo tras la escritura del guion narrativo. Con él se concretó la interacción física entre los personajes. Se representaron las acciones, los planos, los encuadres y movimientos de cámara necesarios para trasladar el guion narrativo de la mejor forma posible.

Para hacer buen uso de la logística, materiales y personas, el *teaser*-tráiler y la escena piloto comparten algunos planos y diálogos. Ver ANEXO IV para consultar el *storyboard* completo.

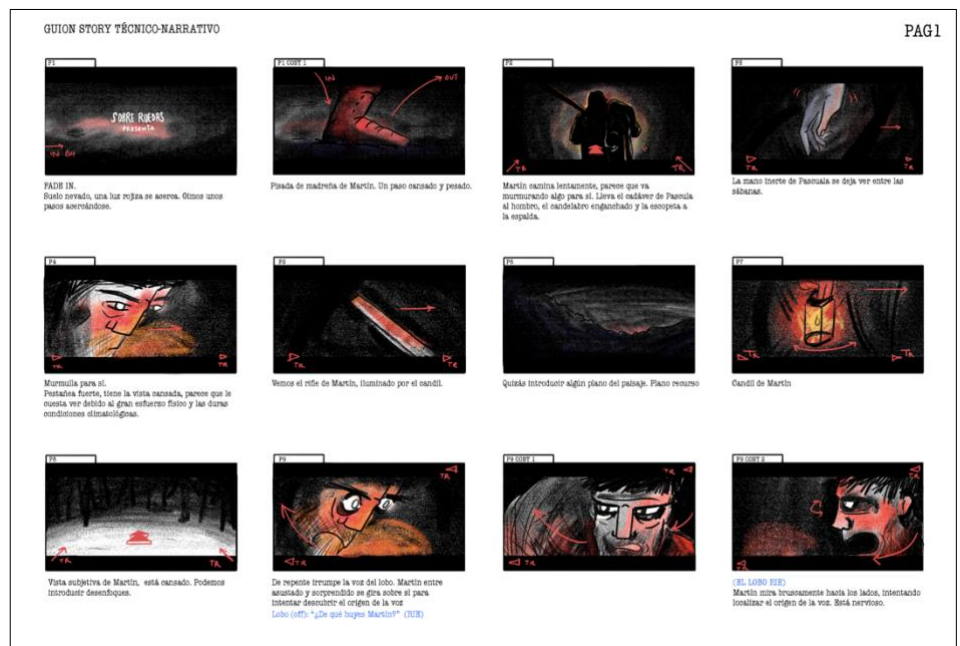


Fig 13. Página uno del storyboard de la escena piloto de Alborada.



Fig 14. *Storyboard* de la escena piloto en el set de rodaje nevado.

#### 5.2.4. El guion técnico

Una vez los guiones narrativos y *storyboards* se finalizaron, se decidió elaborar un guion técnico para cada uno de los formatos con el objetivo de resumir todo el contenido de forma muy visual y esquemática.

El guion técnico es el documento que ofrece las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto. Detalla cada plano del *storyboard* y lo acompaña de información complementaria para la ejecución de un plano o acción concreta. Incorpora datos técnicos como el encuadre, la posición de la cámara, la iluminación, los aspectos del decorado y también datos como el sonido que ha de escucharse, diálogo relevante y observaciones para tener en cuenta a la hora de rodar el plano. Ver ANEXO V de la memoria.


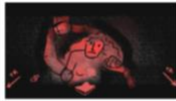
SECUENCIA	PLANO		LOCALIZACIÓN Y ACCIÓN	SONIDO	STORYBOARD	TIEMPO Y OBSERVACIONES
	No	Tipo				
2	1	Plano general Leve contrapicado	EXT-noche Cenizas y humo ascendiente en el cielo nocturno.	Silencio ambiente Música		X" Plano estático Texto productora
2	2	Plano medio frontal Angulación normal	INT-casa-noche Dos personajes avanzan hacia el exterior de la casa, iluminación parpadeante del fuego.	Silencio ambiente Música		X" Travelling de acompañamiento Slow motion?

Fig 15. Detalle de la página 5 del guion técnico.

#### 5.2.5. Propuesta fotográfica: esquemas de iluminación

La propuesta fotográfica es una parte esencial de cualquier producción audiovisual y de la que se suele encargarse el director de fotografía. Define la estética de la escena y siempre con una intencionalidad o propósito concreto. Como señala Michael Freeman en su libro *El ojo del Fotógrafo* "lo que determina la composición es el propósito" (Freeman, 2007, p.129). Saber que se quiere transmitir a través de un encuadre, una ambientación, un movimiento de cámara son aspectos fundamentales que el director de fotografía se debe plantear desde un primer momento. En este proyecto, el estudio de referentes visuales y la realización de un *storyboard* a color fue fundamental para el diseño del modelo lumínico del proyecto. En esta etapa es imprescindible la realización de los esquemas de iluminación, un documento que planifica toda la ambientación de una forma muy visual para conseguir el dramatismo y el *raccord* o coherencia lumínica dentro de una escena. A continuación, se explica la intencionalidad lumínica del proyecto y cómo se trasladaron a los esquemas de iluminación y al rodaje.

La fotografía de la serie es realista. Sus diferentes ambientes lumínicos pueden estar acentuados para conseguir cierto dramatismo narrativo, pero mantienen una línea naturalista. Todas las fuentes de luz están justificadas por

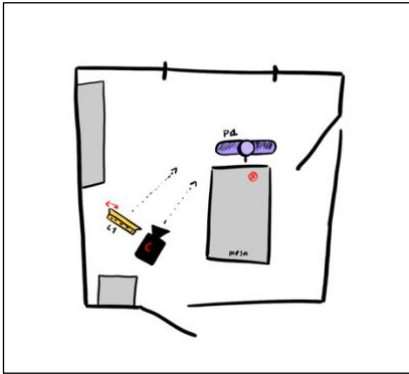


Fig 16. Esquema de iluminación del plano 27



Fig 17. Resultado de la ambientación lumínica del plano 27

Al tratarse de una serie con una trama dramática y siniestra, la imagen debía estar en consonancia y transmitir los mismos valores. Por tanto, la oscuridad marca la estética general de la serie, dando lugar a planos en clave baja<sup>23</sup> y contrastados. A esto se le sumaba la dificultad técnica de la ambientación y decorado. La serie retrata épocas pasadas donde la iluminación principal de las casas era el fuego (velas, candelabros, antorchas, etc.) Esto presentaba una serie de desafíos a la hora de grabar:

- El fuego es una fuente lumínica muy brillante pero que genera ambientes muy atenuados. Además, el alto nivel de contraste que genera dificulta iluminar bien las estancias y personajes que rodean la fuente a través de la cámara.
- La naturaleza cambiante del fuego es otro de los aspectos que se han de cuidar a la hora de grabar este tipo de ambientes. El parpadeo de la luz o las sombras cambiantes en el espacio son puntos a tener en cuenta.
- La necesidad de un equipo técnico de iluminación que nos permita iluminar las escenas para lograr la ambientación y realismo necesarios.
- La necesidad de adquirir un *atrezzo* especial para simular esta iluminación.



Fig 18. Preparando los candelabros de base de aceite para el rodaje.

<sup>23</sup> Clave baja es una forma de iluminación donde predominan los tonos oscuros gracias a la gran cantidad de sombras.



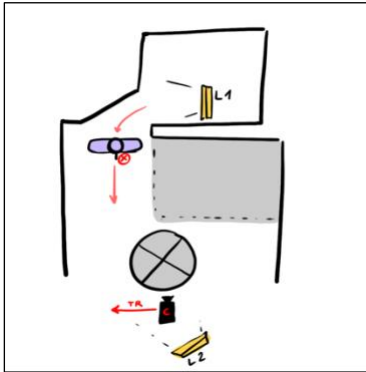


Fig 19. Esquema de iluminación del plano 12.  
Este esquema ejemplifica el uso de focos de contra para resaltar la figura.



Fig 20. Resultado de la ambientación lumínica del plano 12

Para lograr todos los ambientes lumínicos se plantearon esquemas con juegos a dos luces. Una de las luces solía ser la fuente lumínica principal, y la otra tenía la función de relleno o para crear contraluces. Para recrear el efecto del fuego se usaban potencias de led muy bajas (para conseguir un mínimo de luz en la escena pero que sea perceptible al ojo de la cámara) y un leve movimiento del mismo foco, para simular el parpadeo propio del fuego. Todos estos detalles vienen especificados en el ANEXO VI.



Fig 21. Simulando la iluminación de fuego.



Fig 22. Comparación de la intención lumínica en dos planos.

### 5.2.6. Propuesta artística: estudio de vestuario y book de localizaciones

Para el estudio de personajes se tomó como punto de partida el análisis e investigación realizados de cada personaje detallado en el ANEXO II. A falta de fotografías de los personajes en los que se basan las historias (a excepción de Rambal), se recopilaron documentos gráficos reales de época para poder diseñar los vestuarios de las historias.



Fig 23. Pastores de Picos de Europa del siglo XX.



Fig 24. Retrato del *Rambal* de Cimavilla.

El vestuario utilizado en el proyecto fue facilitado por familiares, amigos y vecinos de Asturias que guardaban ropas tradicionales de sus antepasados o ropas de campo. Se efectuó una gran labor de recopilación de ropas, objetos y accesorios (como las madreñas<sup>24</sup>, las boinas o la escopeta de Martín) para conseguir una caracterización adecuada que distinguiera a cada personaje. Para el proyecto se realizó un estudio de vestuario y personajes que puede consultarse en el ANEXO VII.



Fig 25. Estudio de vestuario: Escopeta de Martín



Fig 26. Estudio de vestuario: Ropa de Martín

<sup>24</sup> Las madreñas son un calzado de madera usado en las casas asturianas para ir a la huerta o hacer trabajos de campo donde generalmente hay mucho barro o agua.

La caracterización de Martín fue la más exigente, debido a la época histórica en la que se ambienta. Se consiguieron ropas tradicionales y mantas para el vestuario del personaje. La utilización de las madreñas fue una decisión muy premeditada, ya que es un calzado muy pesado y difícil de vestir, pero que antiguamente también era usado para caminar por la montaña nevada por los pastores de Picos. Como detalles, se consiguieron la boina, las cuerdas y la escopeta. La escopeta utilizada es un ejemplar auténtico de cazador asturiano de principios de siglo XX.



Fig 27. El Rambal de Cimavilla.



Fig 28. Abrigo del cazador



Fig 29. Herramientas.

Para el *book* de localizaciones del *teaser*-tráiler se buscaron escenarios, interiores y exteriores, en mi pueblo y pueblos de alrededor. Para la escena piloto se tuvo que trasladar el rodaje al Puerto de las Señales pues en las fechas de rodaje era difícil encontrar nieve a menor altitud. En el ANEXO VIII se encuentran el mapa junto a las fotografías de los escenarios.

Fig 30. Repasando el *storyboard* en el Puerto de las Señales.

Fig 31. Set de la habitación de Rambal.

### 5.2.7. Plan de rodaje

El plan de rodaje organizó el calendario y orden de grabación de los planos para llevar a cabo la producción de la forma óptima y eficaz posible. De esta manera se le sacó el mayor rendimiento a las localizaciones, actores y material técnico. Ver ANEXO IX.

## 5.3. FASE 3: LA PRODUCCIÓN Y EL RODAJE

### 5.3.1. Hoja de desglose de producción

La hoja de desglose es generalmente llevada por el equipo de producción. Se encarga de listar de forma esquemática y visual todo lo necesario para el futuro rodaje. Primero se clasifican las hojas según escenas, secuencias o planos. Después se ordenan por casillas de colores los distintos tipos de necesidades a tener en cuenta:

- Personajes y reparto
- Especialistas
- Figuración y figuración especial
- Efectos especiales
- Utilería y *atrezzo*
- Vehículos y animales
- Vestuario y maquillaje
- Equipo técnico

En el ANEXO X se pueden consultar las hojas de desglose de producción diseñadas para el proyecto.

### 5.3.2. El rodaje

**Primera etapa:** Se desarrolló a lo largo de las vacaciones de invierno. El rodaje comenzó el 25 de diciembre y duró hasta el 7 de enero. Se grabaron todos los planos del *teaser*-tráiler a excepción de los correspondientes a la historia de Martín Llamazales. Se organizaron pequeños grupos de trabajo formados por vecinos, amigos y familiares que se prestaron a figurar y actuar para las diferentes historias.

Una jornada en un día de rodaje se estructuraba de la siguiente manera:

1. Preparación de los equipos técnicos y *atrezzo*.
2. Repaso del *storyboard* y guion, anotaciones de aspectos técnicos de cara al rodaje.
3. Preparación del set (previo a la llegada de los actores) y pruebas de iluminación (ensayos de luces en caso de necesitarlos).
4. Reunión y ensayos con los actores.
5. Rodaje.
6. Recoger los materiales y vaciar set de rodaje.
7. Volcado del material grabado al ordenador.



Fig 32. Ensayos con los actores antes del rodaje.

**Segunda etapa:** Se dedicaron dos días completos para la producción de la escena.

**Día uno: El puerto de las señales (1625m).** Fue sin duda el día más duro y complicado pues exigió trasladar todo el equipo de rodaje hasta la montaña en busca de nieve para los planos medios y generales de la escena. Al ser una escena nocturna, obligó a comenzar el rodaje una vez era de noche, donde las temperaturas bajaron aún más. Se estuvo desde temprano en el set de rodaje para realizar todo tipo de preparativos (ensayos de actores, ensayos técnicos de luces y movimientos de cámara) para agilizar el rodaje.



Fig 33. En el set de rodaje de la escena piloto. Puerto de las señales

**Día dos: Monte Cayón.** El rodaje de los primeros planos y planos detalle se llevó a cabo en el monte Cayón ya que el frío en el puerto de las Señales complicaba la jornada. En el ANEXO XI se encuentra un pequeño diario donde se muestran fotografías del set de rodaje, actores y caracterización, anotaciones del día a día y del material utilizado y construido para el rodaje.



Fig 34. Set del sótano.



Fig 35. Caracterización de Martín.

Cualquier producción cinematográfica necesita del trabajo de equipo entre actores, técnicos y directores. Si bien toda la preproducción y postproducción pudo hacerse íntegramente en solitario, el rodaje necesitó de un equipo técnico (no profesional), que variaba dependiendo de la dificultad del plano entre 1 y 3 personas. La ayuda se focalizó sobre todo a la hora de sostener y mover las fuentes de luz para conseguir efectos como la iluminación a base de fuego, o desplazamiento de luces en planos que requerían movimientos cámara especiales o *travellings*.

Este equipo lo constituyeron amigos cercanos del pueblo.

## 5.4. FASE 4: LA POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la última etapa del proyecto, fundamental para el buen acabado de la pieza audiovisual. Aquí se establece el orden, ritmo y *look* final de los planos. El *teaser*-tráiler como la escena piloto comparten las mismas fases dentro de la fase de postproducción.

### 5.4.1. Montaje y etalonaje

Se usó el software *Adobe Premiere Pro*. Tras revisar y nombrar todo el material grabado se eligen los planos que se van a usar y se colocan en la línea de tiempo. Se realiza un primer montaje para comprobar que el *raccord* y el ritmo entre planos funciona. En esta fase se decide eliminar o alterar el orden de algunos planos con el objetivo de ganar ritmo, hacer más entendible la acción o acortar la duración del formato.

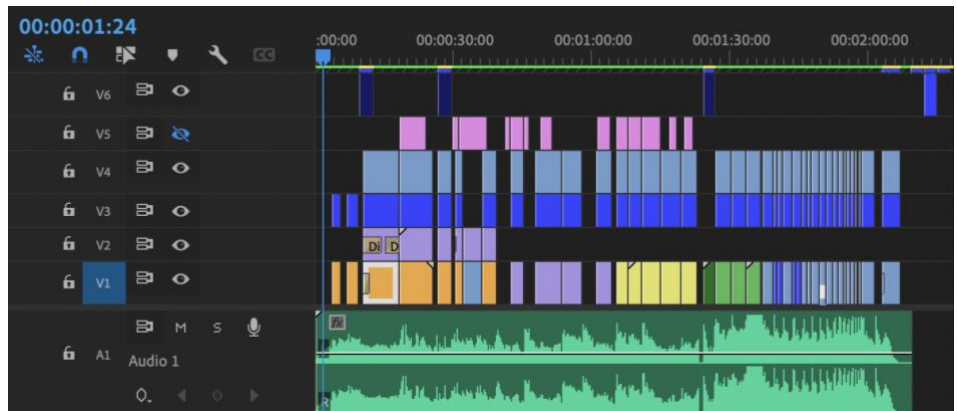


Fig 36. Captura de pantalla de una vista reducida de la línea de tiempo del teaser-tráiler.

Una vez terminado el montaje se pasa al etalonaje y corrección de color. El objetivo es crear el ambiente y el *look* de las imágenes mediante la modificación de los colores y temperatura. También se solucionan problemas de *raccord* de iluminación. Esta fase fue llevada a cabo con la opción de Color Lumetri del software *Premiere Pro*.

Para la edición se usaron capas de ajuste que se colocan por encima del video y se distinguen por modo de fusión de color y luminosidad, para hacer un uso óptimo de la herramienta

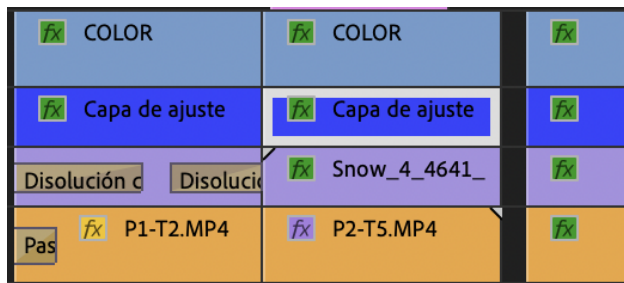


Fig 37. Detalle del montaje con las diferentes capas de ajuste.

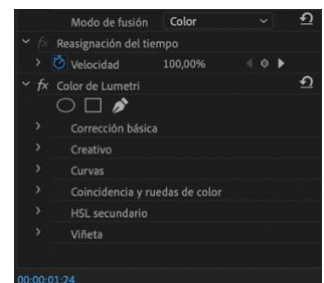


Fig 38. Panel de color de Lumetri

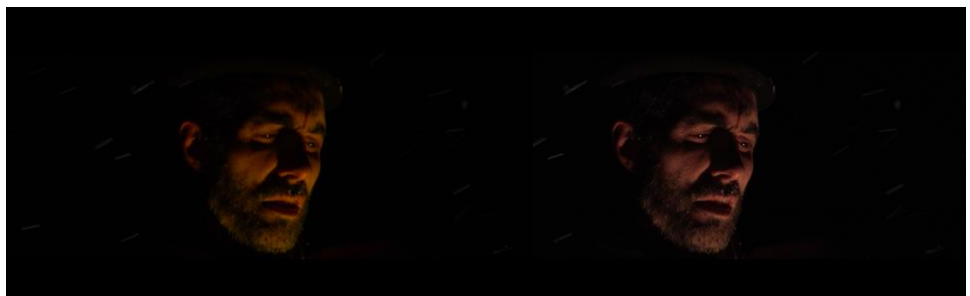


Fig 39. Comparativa del antes y el después de la edición de color.

### 5.4.2. VFX

Los efectos visuales del proyecto fueron implementados en tres casos:

**1. La creación del personaje del lobo:** Para materializar al lobo se usó el recurso sonoro de la voz y el efecto visual de los ojos. Para construirlos, se usó la biblioteca de imágenes *Depositphotos* y el software *Adobe After Effects* donde se diseñaron los movimientos del lobo con fotogramas clave para simular que rodea al protagonista. También se hicieron ajustes mediante máscaras para detallar el pestañeo del lobo

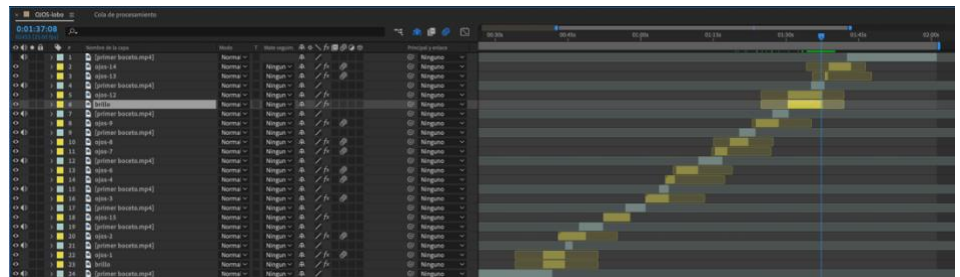


Fig 40. Línea de tiempo de *After Effects* donde se distinguen las capas de los ojos y el brillo.

**2. La creación del fuego:** Debido a que la confección de un fuego real era una labor muy compleja, se usó la librería de efectos visuales *Action VFX*. Con el programa *After Effects* se implementó el elemento de la biblioteca de efectos al vídeo base y gracias a la utilización de los modos de fusión y ajustes de *Lumetri* se integró el fuego en la imagen. Abajo se muestra la comparativa entre el vídeo inicial y el resultado tras la implementación del fuego, manchas de quemado en la pared, humo, chispas y corrección de color. El uso de máscaras fue interesante para aislar y superponer la figura del protagonista al VFX del fuego.



Fig 41. Comparación del plano 22, antes y después de implementar el VFX.

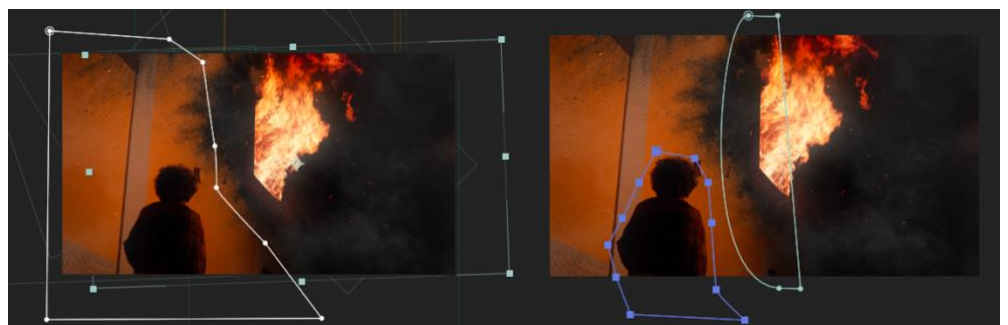


Fig 42. Captura de la interfaz de *After Effects* con el uso de máscaras.



Para este plano, hubo que construir un esquema de luces muy concreto para lograr una iluminación base creíble sobre la que después poder integrar el fuego en postproducción. Todo está detallado en el ANEXO VI.

**3. Ambientación de nieve:** para la escena piloto se implementó un efecto de nieve para dar una ambientación más especial a la escena. También ayudó a integrar los ojos de lobo en la oscuridad. Este efecto especial se hizo desde *Premiere* usando los diferentes modos de fusión y color de *Lumetri*.

#### 5.4.3. Diseño de sonido

El diseño de sonido se abordó tras finalizar el montaje, con el objetivo de crear una ambientación realista y creíble que potenciara la parte visual del proyecto. Para ello se doblaron los movimientos de los personajes y objetos (*foley*) y el diálogo. Los sonidos ambientes se descargaron de la biblioteca de sonidos *Soundsnap*. Uno de los aspectos más importantes fue el tratamiento de la voz del lobo en *Adobe Audition*. Para su edición se duplicó la pista de audio: una pista conservaba el audio original del actor, ecualizado y con un leve desfase de tono. La segunda pista tiene un desfase de tono mucho más exagerado y con una fuerte reverberación para darle profundidad y espacialidad, como si la voz saliera de muy adentro de la bestia.

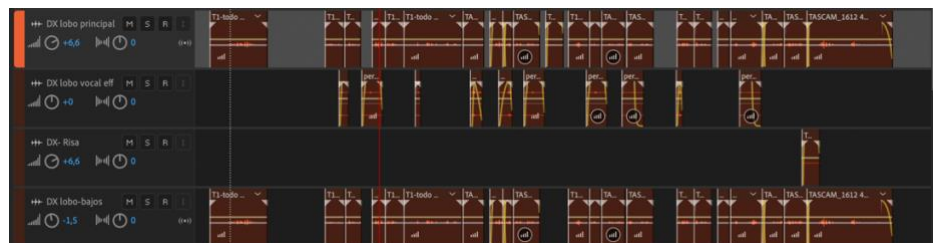


Fig 43. Captura de la interfaz de *Audition* con las pistas de la voz del lobo

En el caso del *teaser-tráiler*, el diseño de sonido era mucho más experimental. Dado que el formato permitía más flexibilidad, se priorizó el dramatismo y la tensión sobre el realismo sonoro. Al carecer de una composición musical, se construyó el ritmo utilizando efectos sonoros abstractos con texturas eléctricas y metálicas. También se añadieron golpes se optó por primar el dramatismo y la tensión por encima del realismo sonoro de la pieza. Al no tener una banda sonora se decidió construir todo el ritmo utilizando efectos sonoros eléctricos y metálicos procedentes de la biblioteca de sonidos *Soundsnap*. A esto se le sumaron los diferentes golpes LFE<sup>25</sup>. Se grabaron los *foleys* y los diálogos, y con *Adobe Audition* se montaron todos los sonidos y se añadieron los diferentes efectos y tratamientos (ecualización<sup>26</sup>,

<sup>25</sup> LFE es la abreviación de Low Frequency Effects.

<sup>26</sup> La ecualización nos permite amplificar o reducir el sonido en bandas de frecuencias, alterando la calidad y carácter del sonido.

reverberación<sup>27</sup>, desfase de tono<sup>28</sup>, eliminación de ruido, etc.) para una mejor integración en la imagen.

El ANEXO XII contiene el desglose de sonidos de las piezas audiovisuales y un esquema de niveles del *teaser*-tráiler y la escena piloto.

## 5.5. EL RESULTADO FINAL

Como resultado del trabajo realizado se obtuvieron las dos piezas audiovisuales finalizadas: un *teaser*-tráiler con una duración de 2' 17'' y una escena piloto de 2' 10'' (títulos de crédito incluidos). El resultado final puede verse en los siguientes enlaces:

[Link al TEASER-TRÁILER](#)

[Link a la ESCENA PILOTO](#)

Se recomienda al espectador visualizar ambas piezas con auriculares, para una escucha más envolvente y de calidad de las piezas. También es preferible visualizar primero el *teaser*-tráiler y después la escena.

---

<sup>27</sup> La reverberación es un fenómeno acústico que da la sensación de profundidad espacial y amplitud al sonido base.

<sup>28</sup> Desfase de tono es una propiedad en los programas de edición que nos permite modular el tono del sonido, haciéndolo más grave o agudo.

## 6. PRESUPUESTO

Este proyecto al tratarse de una producción audiovisual completa abarca numerosos puestos de trabajo (técnicos, directores, actores, producción, arte, etc.). Por ello, se ha trazado un presupuesto en base al trabajo del Filmmaker<sup>29</sup> Freelance pues es la opción que mejor se adapta a mi papel en el proyecto. Además, como información extra, se ha elaborado una tabla con los supuestos gastos de producción si la obra estuviera insertada en un plano real o semiprofesional. Se ha hecho una comparativa de los distintos sueldos que puede tener un Filmmaker Freelance en España dependiendo de: el tipo de trabajo, la prolongación en el tiempo del proyecto o su rango de profesionalidad. Un Filmmaker *Senior* profesional puede ganar entre 63 y 100 euros la hora. En mi caso, al ser un Filmmaker *Junior*, el sueldo base ronda entre los 11 y 15 euros de media. Las horas invertidas son una aproximación de lo que participó el Filmmaker en la fase de preproducción, rodaje y edición.

COSTES ADICIONALES CONTRATACIÓN		
Sueldo base	HORAS INVERTIDAS	TOTAL
Director/ Filmmaker = 15 €/hora	350 horas	5.250 €

Fig 44. Tabla con el presupuesto base de un Filmmaker *Junior*.

Para los gastos de producción, se ha procurado elaborar un presupuesto que reflejara lo que una producción audiovisual de bajo coste supondría. Se detallan sueldos base de actores y técnicos por días invertidos, así como el alquiler de materiales y equipos, desplazamientos e imprevistos.

COSTES DE PRODUCCIÓN		
CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	TOTAL
Personal		
Personal equipo técnico	70 €/ jornada x 14 días	980 €
Sueldo base actores	50 €/ jornada x 14 días	700 €
Equipo técnico: alquiler de material		
Cámara y lente	36,21 € / día x 14 días	506,94 €
Gimball (estabilizador)	36 € / día x 5 días	180,00 €
Equipo de iluminación	20€ / día x 14 días	280 €
Equipo de sonido	22,50 €/ día x 2 días	54 €
Departamento de arte		
Atrezzo y utilería		60 €
Localizaciones		
Espacios y sets de rodaje: permisos	<i>no se necesitaron permisos</i>	0 €
Otros gastos		
Catering actores y personal de rodaje	1 día	20 €
Trasporte y desplazamiento	coche/ 3 días	150 €
Suscripciones y licencias programas		
Adobe Creative Cloud	67,57 €/mes	67,57 €
Soundsnap (SFX)	30 €/mes	30 €
Action VFX (VFX)	Assets Fuego	14,25 €
Subtotal		3.042,76 €
Imprevistos		100 €
<b>TOTAL</b>		<b>3.142,76 €</b>

Fig 45. Tabla extra con los costes de producción estimados.

<sup>29</sup> Un Filmmaker es un profesional multidisciplinar que se encarga de trasladar a la pantalla la visión creativa de un director de cine, mediante técnicas de grabación, edición y efectos visuales.

## 7. PREVISIÓN DE IMPACTO Y PLAN DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Desde un inicio, este proyecto fue concebido como una pieza fundamental en mi portafolio personal, con la intención de realizar solicitudes a instituciones académicas o empresas en el ámbito audiovisual. Por tanto, se ha convertido en un elemento clave dentro de mi portafolio, al ofrecer una amplia visión de los procesos involucrados en una producción audiovisual completa, desde la preproducción hasta la postproducción.

Gracias a su temprana ejecución, he podido enviar versiones previas del resultado a empresas e instituciones, presentando formalmente mi trabajo como aspirante a directora de fotografía. Esta iniciativa me ha permitido obtener *feedback* de profesionales del sector que me ha ayudado a pulir aspectos técnicos, aprendiendo de cara a próximos trabajos. Aunque, hasta el momento, no se ha trazado un plan de difusión más allá de mi portafolio, puedo confirmar con orgullo que tanto el *teaser-trailer* como las fotografías realizadas para el estudio de personajes fueron valorados positivamente por el tribunal del máster de dirección de fotografía de *The Core* (Atresmedia), en el cual he sido aceptada para continuar especializándome.

Aun así, no descarto que este proyecto se convierta en una propuesta real a través de la presentación a modo de *pitch* en festivales u otro tipo de eventos semejantes, con el ánimo de buscar una posible financiación para su realización.



Fig 46. Posando con "Pascuala" tras la larga jornada de rodaje en el Puerto de las Señales.

## 8. CONCLUSIONES

Haciendo una evaluación minuciosa del resultado, considero que los objetivos fijados al inicio del proyecto han sido alcanzados de una manera satisfactoria.

El objetivo principal era abordar de manera profesional todas las fases de una producción audiovisual estándar con el objetivo de obtener un producto final acabado y atractivo. Al analizar la metodología implementada desde el *briefing*, se evidencia que todas las etapas se han completado con éxito dando como resultado un producto finalizado que considero que tiene el potencial de poder ser enseñado a un posible público.

Con relación a los objetivos específicos se destaca lo siguiente:

La elaboración del guion narrativo y *storyboard* para cada formato, fueron realizados de forma óptima y se adaptaron a las características formales que cada pieza audiovisual exige. Esto se evidencia al visualizar el resultado final.

La dirección de fotografía era otro de los puntos más importantes del proyecto. Teniendo en cuenta las limitaciones existentes, creo que se ha logrado definir un universo estético coherente y atractivo que potenciase la narratividad de los formatos.

La planificación, logística y rodaje se llevaron a cabo sin imprevistos, de una forma lógica y eficaz, aprovechando al máximo los recursos disponibles.

La fase de postproducción del proyecto se concluyó con un resultado positivo y adecuado a las piezas visuales generadas. Tanto la corrección de color, los efectos visuales y el sonido están en consonancia con el resto del proyecto.

Si bien, entre las fortalezas del proyecto se encuentra la obtención de un producto acabado y profesional, hay que señalar que *Alborada* es un proyecto ambicioso y con una carga de trabajo elevada para tratarse de un trabajo individual. Por tanto, las debilidades surgen principalmente por la falta de personal y material técnico profesional. El mundo audiovisual necesita del trabajo en equipo y el reparto de tareas para lograr resultados atractivos y profesionales. No obstante, esta limitación me brindó una valiosa oportunidad de aprendizaje y desarrollo profesional, ya que confronté directamente los desafíos de liderar este proyecto desde múltiples perspectivas.

## 9.ODS

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Fig 47. Tabla ODS proporcionada por la Facultad de BBAA.

Como se indica en la tabla de los Objetivos de Desarrollo Sostenible este proyecto cumple con el objetivo número 03: Salud y bienestar, pues aun tratándose de un producto de entretenimiento como lo es una serie, los diferentes capítulos plantean problemas sociales que todavía perduran en la sociedad asturiana, con el propósito final de que el espectador reflexione y sea consciente de las difíciles circunstancias que afectan a muchas personas y que pasan desapercibidas ante los ojos de la sociedad.

También se ha marcado el objetivo número 04: Educación de calidad, pues la serie pretende convertirse en un medio pedagógico que dé a conocer la historia y cultura de Asturias en el paradigma nacional, al igual que se ha hecho con el costumbrismo gallego, vasco o catalán.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

- Barrena, G., López, G. (2002). *Viaje al mundo de Martín Llamazales*. KRK Ediciones.
- Ceniza, A. (8 de febrero de 2020). *Ramón Cuervo: El Estripador, sacamantecas, vampiro de Avilés*. Misterios y Leyendas de Galicia y Asturias. <https://misteriosleyendasdegaliciayasturias.wordpress.com/2020/02/08/ramon-cuervo-el-estripador-sacamantecas-vampiro-de-aviles/>
- Freeman, M. (2007). *El ojo del fotógrafo*. Blume.
- Gil Pons, E. (2010). *La narrativa del tráiler cinematográfico*. En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/57516/la\\_narrativa\\_del\\_trailer\\_cinematografico.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/57516/la_narrativa_del_trailer_cinematografico.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, M. (19 de mayo de 2020). *El arte de hacer un trailer cinematográfico*. Macguffin007. <https://macguffin007.com/2020/05/19/caracteristicas-trailer-cinematografico/>
- Laxe, O. (Director). (2019). *O que arde* [Película]. 4A4 Productions; Miramemira; Tarantula.
- Lozano Delmar, J. (2013). *Transformaciones comunicativas en el consumo del tráiler cinematográfico en internet*. Universidad de Sevilla. [https://web.archive.org/web/20130829002942/http://www.maecei.es/pdf/n17/articulos/A6\\_Transformaciones\\_comunicativas\\_en\\_el\\_consumo\\_del\\_trailer\\_cinematografico\\_en\\_internet.pdf](https://web.archive.org/web/20130829002942/http://www.maecei.es/pdf/n17/articulos/A6_Transformaciones_comunicativas_en_el_consumo_del_trailer_cinematografico_en_internet.pdf)
- Lozano Delmar, J. (31 de mayo de 2013). *Tráilers, Tráilers, Tráilers*. Liga de investigadores en comunicación. <https://web.archive.org/web/20130709175138/http://www.ligaincom.com/2013/05/trailers-trailers-trailers.html>
- Margolles Berán, A. (2012). *El crimen de ayer. Crónica negra asturiana (1900-1936)*. La Cruz.
- McKee, R. (1997). *El guion. Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.

Petersen, W. (Director). (1984). *The NeverEnding Story* [Película]. Neue Constantin Film; Bavaria Studios; WDR; Warner Bros. Pictures; Producers Sales Organization.

Riveiro Fernández, J. (2019). *Rambal* [Documental]. Pelicacómetro Pictures.

Sorogoyen, R. (Director). (2022). *As Bestas* [Película]. Arcadía Motion Pictures; Le Pacte.

Varela, M. (1 de diciembre, 2019). Las cien mil soledades acompañadas. *El Comercio*. <https://www.elcomercio.es/asturias/despoblacion-asturias-cien-miel-soledades-acompanadas-20191201013053-nt.html>

Vilaseca Corderroure, J.E (2016). *El tráiler y el teaser*. Fira.ub.edu. <https://fima.ub.edu/grups/incomav/trailer-teaser.pdf>



## 11. ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Fig 1. Cronograma de octubre, noviembre y diciembre.	11
Fig 2. Cronograma de enero, febrero y marzo.	11
Fig 3. Cronograma de abril y mayo.	11
Fig 4. Fotograma de Martín el de Llué.	14
Fig 5. Fotograma de Martín el de Llué.	14
Fig 6. Fotograma de la película <i>As Bestas</i> .	15
Fig 7. Ambientación interior en <i>As Bestas</i> .	16
Fig 8. Fotograma de la película <i>O que arde</i> .	17
Fig 9. Fotograma del tráiler de <i>Chernobyl</i> .	17
Fig 10. Fotograma del tráiler de <i>The Ballad of Buster Scruggs</i> .	18
Fig 11. Fotograma de la película <i>The Never Ending Story</i> donde aparece Gmork en su cueva.	18
Fig 12. Página uno del storyboard del teaser-tráiler de Alborada.	21
Fig 13. Página uno del storyboard de la escena piloto de Alborada.	22
Fig 14. <i>Storyboard</i> de la escena piloto en el set de rodaje nevado.	22
Fig 15. Detalle de la página 5 del guion técnico.	23
Fig 16. Esquema de iluminación del plano 27	24
Fig 17. Resultado de la ambientación lumínica del plano 27	24
Fig 18. Preparando los candelabros de base de aceite para el rodaje.	24
Fig 19. Esquema de iluminación del plano 12.	25
Fig 20. Resultado de la ambientación lumínica del plano 12	25
Fig 21. Simulando la iluminación de fuego.	25
Fig 22. Comparación de la intención lumínica en dos planos.	25
Fig 23. Pastores de Picos de Europa del siglo XX.	26
Fig 24. Retrato del <i>Rambal</i> de Cimavilla.	26
Fig 25. Estudio de vestuario: Escopeta de Martín	26
Fig 26. Estudio de vestuario: Ropa de Martín	26
Fig 27. El <i>Rambal</i> de Cimavilla.	27
Fig 28. Abrigo del cazador	27
Fig 29. Herramientas.	27
Fig 30. Repasando el <i>storyboard</i> en el Puerto de las Señales.	27
Fig 31. Set de la habitación de <i>Rambal</i> .	27
Fig 32. Ensayos con los actores antes del rodaje.	29
Fig 33. En el set de rodaje de la escena piloto. Puerto de las señales	29
Fig 34. Set del sótano.	30
Fig 35. Caracterización de Martín.	30
Fig 36. Captura de pantalla de una vista reducida de la línea de tiempo del teaser-tráiler.	31
Fig 37. Detalle del montaje con las diferentes capas de ajuste.	31
Fig 38. Panel de color de Lumetri	31
Fig 39. Comparativa del antes y el después de la edición de color.	31
Fig 40. Línea de tiempo de <i>After Effects</i> donde se distinguen las capas de los ojos y el brillo.	32
Fig 41. Comparación del plano 22, antes y después de implementar el VFX.	32
Fig 42. Captura de la interfaz de <i>After Effects</i> con el uso de máscaras.	32

Fig 43. Captura de la interfaz de <i>Audition</i> con las pistas de la voz del lobo	33
Fig 44. Tabla con el presupuesto base de un <i>Filmmaker Junior</i> .	35
Fig 45. Tabla extra con los costes de producción estimados.	35
Fig 46. Posando con "Pascuala" tras la larga jornada de rodaje en el Puerto de las Señales.	36
Fig 47. Tabla ODS proporcionada por la Facultad de BBAA.	38

## 12. ANEXOS

### [CARPETA ANEXOS COMPLETA](#)

#### **12.1. ANEXO I – CRONOGRAMA**

[Link al Cronograma](#)

#### **12.2. ANEXO II – HISTORIAS Y PERSONAJES**

[Link al PDF de historias y personajes](#)

#### **12.3. ANEXO III – GUION NARRATIVO**

[Link al guion narrativo del teaser-tráiler](#)

[Link al guion narrativo de la escena](#)

#### **12.4. ANEXO IV – STORYBOARDS**

[Link al storyboard del teaser-tráiler](#)

[Link al storyboard de la escena](#)

#### **12.5. ANEXO V – GUION TÉCNICO**

[Link al guion técnico del teaser-tráiler](#)

[Link al guion técnico de la escena](#)

#### **12.6. ANEXO VI – ESQUEMAS DE ILUMINACIÓN**

[Link al esquema de iluminación del teaser-tráiler](#)

[Link al esquema de iluminación de la escena](#)

#### **12.7. ANEXO VII – ESTUDIO DE VESTUARIO**

[Link al estudio de vestuario](#)

#### **12.8. ANEXO VIII – BOOK DE LOCALIZACIONES**

[Link al book de localizaciones](#)

#### **12.9. ANEXO IX – PLAN DE RODAJE**

[Link al plan de rodaje del teaser-tráiler](#)

[Link al plan de rodaje de la escena](#)

#### **12.10. ANEXO X – HOJA DE DESGLOSE DE PRODUCCIÓN**

[Link a la hoja de desglose de producción del teaser-tráiler](#)

[Link a la hoja de desglose de producción de la escena](#)

#### **12.11. ANEXO XI – DIARIO DEL RODAJE**

[Link al diario del rodaje](#)

## **12.12. ANEXO XII – DISEÑO DE SONIDO**

[Link al diseño de sonido del teaser-tráiler](#)

[Link al diseño de sonido de la escena](#)

## **12.13. ANEXO XIII – ODS**

[Link al Anexo ODS](#)

## **12.14. EL RESULTADO FINAL: VIDEOS**

Se recomienda visualizar ambas piezas con auriculares, para una escucha más envolvente y de calidad de las piezas.

[Link al TEASER-TRÁILER](#)

[Link a la ESCENA PILOTO](#)