



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Producción y postproducción de una webserie: Live

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Torres Galiano, Elena

Tutor/a: Díez Somavilla, Rebeca

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas aquellas personas que me han ayudado a lo largo de estos cuatro años de universidad y sobre todo a los que han colaborado en este Trabajo de Fin de Grado.

En primer lugar, a Carlos Antolín por trabajar mano a mano conmigo y hacer posible que este proyecto salga adelante. En segundo lugar, a todo el equipo que hemos formado para la realización de *Live*, tanto equipo técnico como actores y figurantes por aportar su granito de arena y sacar tiempo para ayudarnos; y en especial a Carlos Merenciano por darnos ese primer guion de *Live*.

También agradecer a mi tutora, Rebeca Díez, por su ayuda y apoyo durante esta etapa y durante todos los años de carrera, a todos los profesores que han formado parte de este proyecto, Diego Álvarez, Nadia Alonso y Marga Cabrera; y a todos aquellos que han creído en mí. A mi familia, amigos y compañeros que han estado a lo largo de toda la carrera apoyándome y aguantándome en todo momento.

A todos ellos, un millón de gracias.

RESUMEN

Las series de televisión han tenido un éxito sin precedentes desde que las televisiones privadas aterrizaron en España. Apostando por las series familiares en un primer lugar, las ficciones han ido cambiando y evolucionando con el paso de los años, llegando a un nuevo punto de inflexión con la llegada de las plataformas de servicio bajo demanda.

El presente TFG se basará en la producción y postproducción necesaria para llevar a cabo el episodio piloto de un formato de serie de televisión para Internet del género *thriller*, con episodios de duración corta (15 minutos).

Todo ello precedido de una previa investigación sobre la ficción televisiva hasta ahora en España, destacando el *thriller* policiaco y las *webseries*.

Palabras clave:

Webserie, serie televisiva, producción, postproducción, ficción

ABSTRACT

Television series have had unprecedented success since private television landed in Spain. Focusing on series for families in the first place, fictions have been changing and evolving over the years, reaching a new turning point with the arrival of VOD platforms.

This TFG will be based on the production and post-production necessary to carry out a pilot episode of a television series format for the Internet of the thriller genre, with short episodes (15 minutes).

All this is preceded by previous research about television fiction until now in Spain, focusing on crime thriller and webseries.

Keywords:

Webseries, TV series, production, post-production, fiction

ÍNDICE

1. Introducción	06
1.1 Presentación y justificación del tema.....	06
1.2 Objetivos	07
1.3 Metodología	07
2. Las series de televisión	09
2.1 Definición y tipología	09
2.2 Inicios de las series de televisión en España	10
2.3 La ficción televisiva actual en España	12
2.4 Series de televisión policíacas en España	15
2.5 La llegada de Internet y las <i>webseries</i>	18
3. Importancia de la producción y postproducción audiovisual	20
3.1. La producción	21
3.2. La postproducción	23
4. Live	24
4.1 ¿Qué es <i>Live</i> ?.....	24
4.2 <i>Logline</i>	25
4.3 Sinopsis de venta	25
5. Producción	25
5.1 Ensayos y dirección de actores	25
5.2 Organización y equipo	28
5.3 Plan de rodaje	30
5.4 Rodaje	30
6. Postproducción	34
6.1 Revisión	34
6.2 Montaje de imagen	35
6.3 Montaje de sonido	39
6.4 Corrección de color y etalonaje	39
6.5 Cabecera de <i>Live</i>	43
6.6 Banda sonora y <i>playlist</i> en Spotify	44

7. Conclusión	47
8. Bibliografía	49

Anexos:

- I. Guion literario del capítulo piloto
- II. Descripción de personajes
- III. Mapa de tramas
- IV. Sinopsis argumentales
- V. Guion técnico
- VI. Plan de rodaje
- VII. Órdenes de rodaje
- VIII. Cesiones de Derechos de autor de la Propiedad Intelectual
- IX. Capítulo piloto de *Live*

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Géneros de las series de televisión por años</i>	13
Figura 2. <i>Cartel del casting de la webserie Live</i>	26
Figura 3. <i>Horarios del equipo de la webserie Live</i>	28
Figura 4. <i>Plano de la secuencia 4 de la webserie Live</i>	33
Figura 5. <i>Plano cenital de El embarcadero y de Live</i>	36
Figura 6. <i>Planos de las secuencias 12 y 13 respectivamente de la webserie Live</i>	36
Figura 7. <i>Frames con pantallas incrustadas de la serie Clickbait</i>	37
Figura 8. <i>Frames con pantallas incrustadas de Live</i>	37
Figura 9. <i>Frame con efecto glitch de la webserie Live</i>	37
Figura 10. <i>Plano con croma de Live</i>	38
Figura 11. <i>Frames de la serie Cruel Summer</i>	40
Figura 12. <i>Frame cálido de Live</i>	40
Figura 13. <i>Frame frío de Live</i>	41
Figura 14. <i>Antes y después I</i>	41
Figura 15. <i>Antes y después II</i>	41
Figura 16. <i>Antes y después III</i>	42
Figura 17. <i>Antes y después IV</i>	42
Figura 18. <i>Antes y después del vídeo del suicidio</i>	42
Figura 19. <i>Antes y después del vídeo del unboxing</i>	43
Figura 20. <i>QR de la playlist de Live</i>	46

1. Introducción

1.1 Presentación y justificación del tema

Actualmente, la producción de contenidos audiovisuales está en constante cambio debido al avance tecnológico. Desde la llegada de Internet se cuenta con todo tipo de contenido en la red al que se puede acceder desde cualquier lugar y cualquier momento.

Las series de televisión también han ido evolucionando y cambiando a lo largo del tiempo, pero con el nacimiento de las cadenas privadas, y más tarde las plataformas de *streaming*, se multiplicaron exponencialmente en España. En la actualidad, las series de televisión españolas han cobrado un gran protagonismo internacionalmente hablando, gracias a las plataformas de vídeo bajo demanda, llegando a estar en el top 10 histórico de Netflix, como es el caso de *La Casa de Papel* (Pina et al., 2017 - 2021) (Zorrilla, 2021).

El *thriller* es uno de los géneros que más predomina en estas series, aunque muchas se caracterizan por su hibridación, pues cada vez se encuentra más dificultad en clasificar una serie en uno solo de ellos.

Por otro lado, con la llegada de Internet nacieron las *webseries*, series generadas para distribuirse en Internet (Hernández, 2011). Estas series web se caracterizaban por ser creadas por productores independientes con pocos recursos, pero con el paso de los años, las cadenas generalistas empezaron a interesarse por ellas, teniendo, actualmente, plataformas como Flooxer de Atresmedia o Playz de TVE, para emitir este tipo de formatos.

En octubre de 2021 es cuando llega a manos de Carlos Antolín y Elena Torres el guion del capítulo piloto de *Live*, una *webserie* de *thriller* en la que Marcos, un famoso *youtuber*, se suicida en directo, pero nada es lo que parece; escrito por Carlos Merenciano, un amigo nuestro, guionista y periodista, que ha trabajado en medios especializados de televisión como FormulaTV y Yotele, así como ha sido el encargado de la sección televisiva de la revista Semana.

La idea de la creación de esta ficción nace a partir de una noticia ocurrida en 2017, cuando Celia Fuentes, participante del concurso *Quiero ser*, se suicida ahorcándose con una sábana en la escalera de su casa. Esto hace reflexionar cómo los *influencers* pueden sufrir diferentes enfermedades mentales, como la ansiedad o depresión por dentro, a pesar de mostrar una cara perfecta. Pero, ¿y si se le da una vuelta y se convierte en un *thriller*? Es entonces cuando surge la idea de añadir un presunto asesino, que intente hacer que su asesinato en directo aparente ser un suicidio.

A partir de ese momento, se decide modificar ese guion, desarrollar la serie entera, compuesta de 5 capítulos de 15 minutos cada uno y realizar un Trabajo de Fin de Grado conjunto sobre la preproducción, producción y postproducción del primer capítulo de esta *webserie* (<https://www.youtube.com/watch?v=nPMIGiidYwk>). Debido a que cada uno debía presentar un TFG propio, se dividieron las fases del proyecto, centrándose Carlos Antolín en la parte de la preproducción, por lo que, el presente trabajo trata sobre la producción y postproducción del capítulo piloto de la *webserie* titulada *Live*.

1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es llevar a cabo la realización del capítulo piloto de una *webserie* desde la producción hasta la postproducción del mismo. Para ello, se plantean objetivos secundarios con los que se afianzan nuestros conocimientos con el fin de poder acercarse lo máximo posible a un producto de calidad y que se aproxime a la demanda actual:

- Realizar un trabajo previo de investigación sobre la ficción televisiva actual en España, centrándose en el género thriller y las *webseries*.
- Investigar sobre la importancia de la producción y postproducción de un proyecto audiovisual.
- Llevar a cabo en el rodaje todo lo planeado en la preproducción.
- Efectuar el montaje del capítulo, así como una correcta corrección de color, de una manera profesional.

1.3 Metodología

Para conseguir los objetivos mencionados anteriormente, lo primero que se hizo fue una investigación sobre las series españolas a lo largo de la historia, centrándose más detalladamente en las series de género *thriller* policiaco de éxito en España, así como las estrenadas en el año 2022 para extraer sus puntos clave. Además, se investigó sobre la relevancia de la producción y la postproducción en un proyecto audiovisual; y se buscaron referentes de otras series como *El embarcadero* (Pina, 2019) o *Clickbait* (Ayres, 2021) a la hora de hacer el montaje y *Cruel Summer* (Colombie, 2021) a la hora de realizar el etalonaje.

Tras esto, se empezó la fase de preproducción, la cual se recoge en el Trabajo de Fin de Grado de Carlos Antolín Esteve y el cual se divide en los siguientes puntos: la adaptación del guion de la idea original, la descripción de personajes, la realización de

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

un mapa de tramas y de un dossier de venta, la búsqueda de referentes visuales para posteriormente llevar a cabo una aproximación de estos en el rodaje, la elaboración de un guion técnico así como un storyboard, la puesta en marcha del casting para elegir a los actores y las necesidades de producción.

Finalizada toda la parte de preproducción, que duró 4 meses, desde enero hasta mayo, se empezó con la producción del capítulo. Esta producción se inició con los ensayos de los actores, los cuales tuvieron una duración de dos semanas. Paralelamente a estos ensayos se concretó al equipo y se realizó, dependiendo de la disponibilidad de cada miembro del equipo y de los actores, un plan y una orden de rodaje para cada día.

Posteriormente, se realizó el rodaje del capítulo piloto de *Live* entre Gandía y Tavernes de la Valldigna durante cinco días, desde el 16 de mayo hasta el 21 de mayo. Cada día se iba volcando y revisando todo el material para ver si había algún error o problema y así poder solucionarlo al día siguiente mientras tuviéramos el equipo de grabación.

Una vez que estaba todo grabado, se procedió a la fase de postproducción, se realizó un revisionado para ver de nuevo el material y elegir los brutos definitivos; y se inició el montaje de imagen con el software de edición DaVinci Resolve principalmente, ya que es un programa que se ha aprendido este año en la asignatura de *Edición y postproducción avanzada* y tiene integrada la parte de corrección de color, así se puede hacer directamente sin necesidad de tener que exportarlo a otro programa. En general, este programa es muy intuitivo y cuenta con una multitud de recursos que nos han ayudado a la hora del montaje, como la alta capacidad que tiene de sincronizar vídeo y audio o la rapidez en renderizar los vídeos, y, además, es un software totalmente gratuito.

Por otro lado, se hizo la edición del sonido para limpiarlo con el programa Adobe Audition CC 2020 y para hacer las voces telefónicas se utilizó Audacity. Una vez el sonido estaba ya editado, se procedió a sincronizarlo con la imagen en DaVinci Resolve.

Luego se realizó la corrección de color y el etalonaje con el propio DaVinci Resolve y finalmente se añadió la banda sonora del capítulo. Además, se creó una *playlist* en Spotify con canciones que se pudieran poner en capítulos posteriores de la serie.

2. Las series de televisión

2.1 Definición y tipología

Según el diccionario panhispánico del español jurídico (2020), una serie de televisión es una obra audiovisual formada por un conjunto de episodios de ficción, de animación o documentales, con o sin título genérico común, destinada a ser emitida o radiodifundida por operadores de televisión de forma sucesiva y continuada, pudiendo cada episodio corresponder a una unidad narrativa o tener continuación en el episodio siguiente.

López y Nicolás (2015) sostienen que estas dos formas de serie de televisión son, por un lado, la serie, cuyos capítulos son unitarios, es decir, los episodios son independientes y hay resolución del problema planteado en cada uno, y, por otro lado, el serial, cuya trama queda para continuar su desarrollo en capítulos posteriores.

Dentro de estas categorías se encuentran cuatro tipos:

- I. **Las miniseries.** Según la RAE, una miniserie es una serie de televisión de pocos capítulos de no más de una temporada. Un ejemplo de ello sería *Antidisturbios* (Peña et al., 2020).
- II. **Las comedias de situación.** Serie de televisión cómica que desarrolla a lo largo de los episodios las mismas situaciones en los mismos escenarios y con los mismos personajes, con la inclusión habitual de risas grabadas o en directo, como por ejemplo *Friends* (Bright, Kauffman y Crane, 1994 - 2004) (“¿Qué es una ‘sitcom’?”, s.f.).
- III. **Las series dramáticas.** Carrasco (2010) afirma que, una serie de drama es una serie de ficción de televisión, de estructura abierta o cerrada, cuyos contenidos no están orientados hacia el humor o la comedia como forma principal de entretenimiento, como por ejemplo *Las chicas del cable* (Campos, Fernández-Valdés, Neira, 2017 - 2020).
- IV. **Las series antológicas.** Según Bustillos (2020), una serie de antología es una serie de capítulos o temporadas independientes con una conexión común como la estructura, el tema, el género, el estilo o el autor. Un ejemplo de ello con capítulos independientes sería *Black Mirror* (Jones y Brooker, 2011 – 2019) y un ejemplo con temporadas independientes es *American Horror Story* (Murphy et al., 2011 – actualidad).

2.2 Inicios de las series de televisión en España

El 28 de octubre de 1956 es cuando comienzan las emisiones de la televisión en Madrid para unos 600 receptores y a 79 km a la redonda. En Estados Unidos, en aquel entonces, la televisión ya había tenido un papel decisivo en las elecciones de Eisenhower. La BBC, desde 1936, emitía veinticuatro horas de programación por semana (García, 2002).

En 1948, sólo en EE. UU y en Gran Bretaña existen emisiones regulares de televisión, y es la televisión de Estados Unidos la que se coloca en cabeza de todos los espectáculos populares, siendo allí donde se gestan los diferentes géneros televisivos y especialmente las series filmadas de historias por episodios. La Guerra Civil, la posguerra y el aislamiento internacional de los años posteriores hacen que, en España, el nacimiento de la televisión y la expansión de esta se retrasen (García, 2002; Palacio, 2008).

La primera serie de producción propia que emitió TVE fue *Érase una vez...* (Armiñán, 1958), de Jaime Armiñán, en 1958, la cual trató la escenificación de los cuentos populares. Armiñán se convierte así, en el primer autor de ficción seriada en la televisión española. En sus primeros trabajos ya se puede ver reflejado sus dos sustentos que caracterizan toda su producción: la orientación pedagógica de su planteamiento moral y la voluntad de retratar los sentimientos femeninos. A partir de 1964, es Ibáñez Serrador el que incorpora innovaciones en la ficción televisiva con *Mañana puede ser verdad* (Ibáñez, 1964 - 1965), una serie de ciencia ficción, y con *Historias para no dormir* (Ibáñez, 1966 - 1968), y no es hasta 1971 que llega la primera serie auténticamente popular, *Crónicas de un pueblo* (Crespo, 1971 - 1974), dirigida por Antonio Mercero, la cual se convirtió en un fenómeno social por el eco alcanzado en los espectadores (García, 2002).

Palacio (2008) afirma que, durante la transición, las series se basaban en personajes del siglo XIX y más específicamente en el tiempo de la Guerra de la Independencia, como en el caso de *Curro Jiménez* (Romero, 1976 - 1978). Esta serie fue la primera figura que guio los discursos televisivos en la transición. Esta ficción nació como una serie de aventuras basándose en el western europeo. Su éxito la convirtió en un referente obligado de un populismo pedagógico. Nunca hasta entonces, una serie histórica había impregnado tanto en el espacio público.

En la década de los 80, la sociedad quería reconocerse en los personajes y situaciones que conectaran con su entorno, por ello se impone entre los directivos y el

público un mayor realismo y costumbrismo en la televisión. Dos de las series que reflejan esto son: *Verano azul* (Esquide, 1981-1982) y *Anillos de oro* (Amigo, 1983). En ellas tratan de explicar problemas domésticos, locales y actuales con los que la audiencia se pueda identificar (García, 2002). Y, aunque estas series trataran de mostrar aspectos de la vida diaria de cualquier hijo de vecino, también intentaban ser progresistas de algún modo, puesto que la ficción escrita y protagonizada por Ana Diosdado (*Anillos de oro*) abordaba el tema del divorcio en el año 1983, con la Ley del Divorcio aprobada solo dos años antes, y no estando muy bien vista dentro de la sociedad. Esta ficción normalizó, dentro de lo que cabe, a todas aquellas parejas que querían dar por finalizado su matrimonio tras décadas de represión (Cano, 2020).

Por otro lado, durante estos años, las series americanas con drama familiar se impusieron en la sobremesa de la televisión española.

Refiriéndose a las series americanas García (2002) dice:

Del drama sensiblero de la familia como defensa de la tierra de La casa de la pradera de los años 70 al nuevo modelo familiar de héroes y villanos de los grandes seriales americanos como Dallas, Dinastía y Falcon Crest en los que domina la familia-empresa (p.96-97).

En la década de los noventa, España pasó de ser un país que no producía contenidos propios a situarse en el tercer puesto como país europeo con más horas emitidas de ficción. Este cambio se produjo debido al nacimiento de las cadenas privadas y a la aparición de las productoras independientes de televisión, ya que, a partir de entonces, las horas de emisión a cubrir y los formatos se multiplicaron, produciéndose una mayor fragmentación en la audiencia y la emisión. Estos formatos se convirtieron en una de las preferencias de la audiencia, desplazando a las series y películas americanas (Conejo y Fernández, 2017).

Una de estas series de producción propia fue *Farmacia de Guardia* (Gándara, 1991-1995) que se emitió en Antena 3 y fue dirigida por Antonio Mercero. Esta serie se ha convertido en una de las series españolas más exitosas, convirtiéndose en la serie con mayor audiencia de la historia de la televisión española.

En 1995, Telecinco estrena *Médico de familia* (Écija, 1995 - 1999) y en 1996, TVE, *Hostal Royal Manzanares* (Lazarov, 1996 - 1997), dos series que siguen a *Farmacia de Guardia* (Gándara, 1991-1995) en estos altos índices de audiencia.

García (2002) afirma que el final de *Médico de familia* (Écija, 1995 - 1999) marcó el comienzo de una nueva época en la ficción nacional, y se estrenaron más de diez series

nuevas en las diferentes cadenas, con más de 200 capítulos emitidos en un año: Telecinco con *Médico de familia* (Écija, 1995 - 1999), *Todos los hombres sois iguales* (Benítez, 1996 - 1998) y *Querido maestro* (Velasco, 1997 - 1998); TVE con *Hostal Royal Manzanares* (Lazarov, 1996 - 1997) y *Contigo pan y cebolla* (Elorrieta, 1996 - 1997), y Antena 3 con *Menudo es mi padre* (Gándara y Mardones, 1996 - 1998) y *La casa de los líos* (Campoy, 1996 - 2000).

A finales de la década de los 90, las series se centran más en lo profesional y no tanto en lo familiar como estaban haciendo hasta ahora, dos ejemplos de ello son *Compañeros* (Mardones, 1998 - 2002) y *Periodistas* (Écija y Pontón, 1998 - 2002), emitidas en Antena 3 y Telecinco respectivamente (García, 2002).

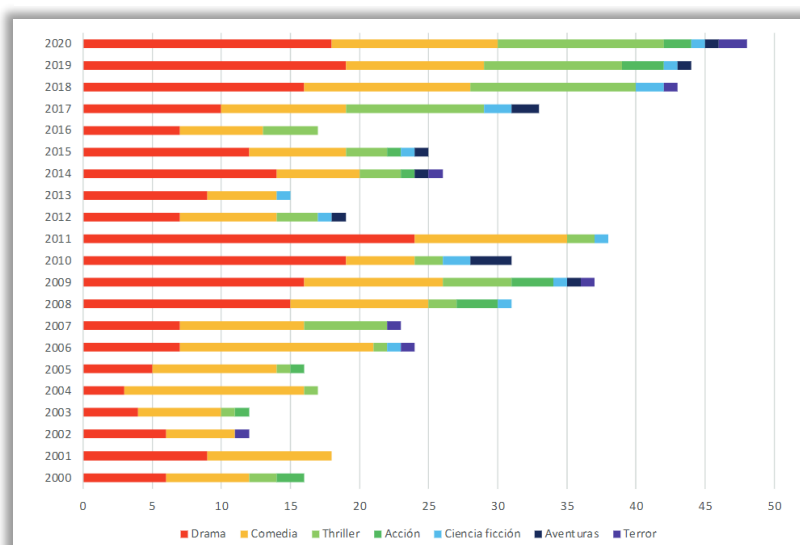
2.3 La ficción televisiva actual en España

Desde el inicio del siglo XXI, en España, la ficción televisiva se ha convertido en un fenómeno social, cultural y entretenimiento que está en constante evolución (Álvarez y López, 1999; Torrado y Castelo, 2005).

En los últimos años, los contenidos y las informaciones sobre la ficción serial televisiva se han multiplicado. Así, se han incrementado los sitios web y los foros especializados, la edición de libros monográficos de divulgación y la creación de secciones o publicaciones en papel y digitales, consagradas a las series. Además, hoy en día, hay gran cantidad de congresos, cursos, programas y masters universitarios en los que se enseña, se investiga y se debate acerca de la creación, la producción o el contenido de las series de televisión (Mateos-Pérez, 2021).

Según Mateos-Pérez y Sirera-Blanco (2021), son tres los géneros más predominantes en las series de este siglo. Casi el 90% de las series se dividen entre dramas (42%), comedias (33%) y *thrillers* o policiales (15%). Menos porcentaje tienen las series de acción y ciencia ficción (3%) y pocas son las producciones españolas que han optado por el género de terror o de aventuras (2%) como se puede observar en la Figura 1.

Figura 1. Géneros de las series de televisión por años



Nota. El gráfico representa el porcentaje de los géneros de las series de televisión desde el año 2000 hasta el año 2020. Tomado de Taxonomía de las series de televisión españolas en la era digital (p.9) por J. Mateos-Pérez y R. Sirera Blanco, 2021, *Profesional de la información*.

Sin embargo, últimamente, hay una gran pluralidad de géneros e hibridación. Las series ya no se clasifican solo en una categoría. Hay series procedimentales en las que la trama principal se puede resolver en un capítulo, pero se quedan otras líneas argumentales abiertas para los siguientes episodios. Es lo que se conoce como tramas verticales (con repercusión en un único episodio) o las tramas horizontales (que tienen continuidad a lo largo de la temporada). También hay series que combinan la comedia con el drama (López y Nicolás, 2015). Un ejemplo es *La casa de papel* (Pina et al., 2017 - 2021), que, a pesar de ser un *thriller* con grandes dosis de acción, también cuenta con grandes escenas donde predomina la comedia negra.

El período de 2016 a 2020 reúne un mayor número y variedad de series y, aunque sigue predominando el drama y la comedia, como se ha comentado antes, cada vez es más difícil definir una serie con un solo género. Esto se debe a que los canales tradicionales emiten buscando a un público general y mayoritario, pero las plataformas bajo demanda apuestan por públicos de nicho¹ con temas más variados y minoritarios, por lo que los géneros son más numerosos y hay una mayor oferta, lo que permite satisfacer a todo tipo de públicos (Mateos-Pérez y Sirera-Blanco, 2021).

¹ Un nicho de mercado es una parte pequeña del mercado compuesta por individuos con una serie de características y necesidades homogéneas, que no están del todo cubiertas por la oferta general del mercado (cyberclick.es/que-es/nicho-de-mercado)

Además, el consumo de ficción se ha incrementado con los nuevos dispositivos. Actualmente se está produciendo un cambio en los hábitos de visión que afecta a todos los formatos, ya que los espectadores quieren ver las series o programas en el momento que desean (Formoso, Videla y García, 2017).

La relación entre las producciones de ficción para televisión y las creadas para servicios bajo demanda es bastante desigual. Las series emitidas en canales de televisión tradicionales y digitales suponen el 89% del total, mientras que las ficciones estrenadas en los servicios VoD solo alcanzan el 11%. Pero en el último lustro, la tendencia ha cambiado. Desde la implantación en 2016 de las plataformas en España, la producción de series de ficción ha destacado. En 2020, estas plataformas estrenaron más series de ficción en España que los canales de televisión (Mateos-Pérez y Sirera-Blanco, 2021). De hecho, es habitual a día de hoy que los canales tradicionales que producen las series de ficción vendan los derechos de estos proyectos a plataformas de vídeo bajo demanda para estrenarlas en exclusividad durante unos meses, siendo la emisión en abierto su segunda ventana de explotación.

Cabe destacar que las series españolas han conseguido convertirse en fenómenos internacionales, 17 producciones emitidas entre 2005 y 2017 se han adaptado en el extranjero (Diego y Gradío, 2018). A finales de 2021, Netflix publicó su top 10 histórico² de series más vistas en la plataforma en sus primeros 28 días disponibles, quedando la temporada 4 de *La casa de papel* (Pina et al., 2017 - 2021) en el número 9 y la temporada 5 en el top 5.

Alcelay (2020) afirma que este auge de la ficción española se ha hecho notar a partir del crecimiento de las plataformas, pero que la ficción española lleva bastante tiempo triunfando. Multitud de series han sido un éxito en otros países tanto en sus versiones originales como *Un paso adelante* (Écija et al., 2002 - 2005), *Los Serrano* (Écija et al., 2003 - 2008) o *El secreto de Puente Viejo* (Pernet y Santamaría, 2011 - 2020), como en sus versiones adaptadas, *Médico de Familia* (Écija, 1995 - 1999), *El Barco* (Écija, Pina y Escobar, 2011 - 2013) o *Pulseras Rojas* (Freixas, Orea y Fernández, 2011 - 2013) entre otras.

Por otro lado, en cuanto a la duración de los capítulos, la tendencia en estas últimas dos décadas ha sido las series con capítulos de más de 60 minutos de duración, ya que, principalmente, las series de televisión se programaban encajándola en los 120 minutos que abarca la franja del *prime time* en España. La lógica a la que llegaban los grupos

²<https://www.espinof.com/netflix/netflix-actualiza-su-top-10-series-vistas-historia-asistenta-destrona-a-gambito-dama-como-miniserie-popular-otras-novedades> [Recuperado el 22 de abril de 2022] (Zorrilla, M.)

de comunicación era que, a mayor duración de una serie de ficción, más bloques publicitarios podían meter dentro un solo producto, y, por tanto, mayor era el rendimiento económico que podían obtener con él. Con la llegada de los servicios VoD, este tiempo se redujo y pasó a ser alrededor de 50 minutos, pero en los últimos años, las series de menos de 30 minutos están teniendo bastante auge. Estas series son las preferidas para las plataformas web (Mateos-Pérez y Sirera-Blanco 2021).

En lo que va de 2022, más de quince son las series españolas que se han estrenado tanto en plataformas como en las cadenas tradicionales. Ejemplos de estas son: *Bienvenidos a Edén* (Masllorens y Peyret, 2022 – actualidad), *Todos Mienten* (Fernández y Fernández, 2022), *Operación Marea Negra* (Quintas y Casal, 2022), *La unidad* (Araújo et al., 2020 – actualidad) y *Entrevías* (Gabilondo y Bermejo, 2022) entre otras. Cabe destacar que las series estrenadas en abierto, también han sido vendidas después a plataformas de *streaming* para seguir con su explotación. Un buen ejemplo es el de *Entrevías* (Gabilondo y Bermejo, 2022), que ha obtenido grandes datos de audiencia tras su paso de Telecinco a Netflix.

2.4 Series de televisión policiacas en España

En los años 80 es cuando empiezan a aparecer detectives, policías y criminales en la ficción. Al principio, estos personajes estaban inspirados en novelas, pero poco a poco los guionistas fueron afianzando un estilo propio (Univision, 2018).

En España ha habido una infinidad de series policiacas que han triunfado. Según Alcaraz (2017), estas son ocho de las series españolas de corte policiaco que han marcado una época:

El comisario (Benítez y Pina, 1999 - 2009). La ficción cuenta la vida profesional y personal de los trabajadores de la comisaría del barrio de San Fernando.

Los hombres de Paco (Écija, Pina y López, 2005 - actualidad). La serie narra las relaciones familiares, los líos amorosos y los rifirrafes entre los miembros de la comisaría de San Antonio.

Hermanos y detectives (Bassi y Walter, 2007 - 2009). La ficción, que se trata de una adaptación de una exitosa serie argentina, combina la investigación policial con situaciones cotidianas del día a día de la mano de Lorenzo y Daniel, dos hermanos que no se conocían.

Los misterios de Laura (De Leyva y Caballero, 2009 - 2014). La serie narra investigaciones policiales de una inspectora con métodos poco convencionales.

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Bajo sospecha (Campo, Fernández–Valdés y Neira, 2015 - 2016). En la primera temporada, dos policías se infiltran en un pueblo para investigar la desaparición de una niña. En la segunda temporada, el protagonista se traslada a un hospital para investigar el asesinato de varias trabajadoras del centro.

Mar de plástico (Redondo, Cueto y Martínez, 2015 - 2016). La primera temporada se sitúa en Campoamargo, un pueblo costero de Almería en el que tratan de resolver el asesinato de la hija de la alcaldesa. La segunda temporada se centra en la investigación de la muerte de una ingeniera agrónoma.

Olmos y robles: una pareja de ley (Domingo, Sánchez y Parbús, 2015 - 2016). Dos guardias civiles totalmente diferentes tienen que trabajar juntos para resolver casos que van desde la muerte de un cuervo hasta la misteriosa huida de una monja muda.

Y aunque se destaquen estas series y se engloben dentro del género policíaco, es cierto que algunas de ellas como *Bajo Sospecha* (Campo, Fernández–Valdés y Neira, 2015 - 2016) o *Mar de plástico* (Redondo, Cueto y Martínez, 2015 - 2016), tienen que ver también con el *thriller*, y es que el *thriller*, según la RAE, se define como una película o narración de intriga y suspense.

Este género llegó a España en el año 2005 de la mano de *Motivos Personales* (Quintana y Redondo, 2005), una ficción creada por Javier Holgado y Carlos Vila para Telecinco. Aquí el punto de la investigación cambiaba del policíaco al periodístico, pues Lydia Bosch interpretaba a la periodista Natalia Nadal, que era víctima de una venganza con motivación amorosa que se remontaba dos décadas atrás. Emitida a lo largo de dos temporadas, llegó a picos de más de 6 millones de espectadores, que estuvieron pendientes de toda la investigación que encerraba secretos, traiciones familiares, virus mortales y muchos asesinatos (Morales, 2015).

El éxito de esta ficción hizo que se apostara por más series de este estilo como *Círculo rojo* (Baltanás, 2007) en Antena 3, *Herederos* (Cubillo, Martín y Moreno, 2007 - 2009) en Televisión Española o *Acusados* (Redondo, 2009 - 2010) en Telecinco (Morales, 2015).

Actualmente, en el año 2022 se han estrenado bastantes series de este género entre las que destacan:

Feria: La luz más oscura (Montero y Martínez, 2022). Estrenada el 28 de enero de 2022 en la plataforma Netflix, esta serie es un thriller sobrenatural creada por Agustín Martínez y Carlos Montero. En ella, dos hermanas se enfrentan a una nueva realidad

tras descubrir que sus padres participaron en un ritual con un desenlace mortal (Netflix, 2022).

Todos Mienten (Fernández y Fernández, 2022). Estrenada el 28 de enero de 2022 en Movistar+, es una miniserie de thriller creada por Pau Freixas en la que Macarena, profesora de la escuela, se acuesta con el hijo de su mejor amiga y alguien sube el vídeo a Internet. Esto pone patas arriba la vida de Belmonte, una tranquila urbanización de clase alta y a partir de ahí una frenética cadena de consecuencias hace que todos sus habitantes se enfrenten a sus miserias y secretos más profundos (Movistar+, 2022).

Entrevías (Gabilondo y Bermejo, 2022). Estrenada el 1 de febrero de 2022 en Telecinco, es un thriller creado por David Bermejo, que narra la historia de Tirso Abantos, un hombre de principios cuya existencia sosegada y rutinaria da un vuelco cuando su nieta adolescente irrumpe de lleno en su vida (Telecinco, 2022).

La edad de la ira (García et al., 2022). Estrenada el 27 de febrero de 2022 en Atresplayer Premiun, es una miniserie de thriller basada en la novela homónima de Nando López. Esta serie arranca con el asesinato de un hombre, presuntamente, a manos de su hijo Marcos. El incidente cae como un jarro de agua fría en el día a día de un instituto en donde alumnos y profesores se preguntan qué ha fallado para que un chico popular, casi perfecto, haya acabado cometiendo semejante crimen (Atresplayer Premiun, 2022).

Rapa (Blanco, Corral y Herreras, 2022). Estrenada el 22 de mayo de 2022 en Movistar+, es un thriller creado por Jorge Coira y Fran Araújo. Capelada, una tierra antigua, de altos acantilados sobre el mar, donde los caballos viven libres, salvo un día: el de la *rapa das bestas*. La rapa es una tradición que sintetiza lo bello y lo salvaje de un territorio por lo general tranquilo, pero que va a ser escenario de un crimen. Buscar al asesino de Amparo Seoane, la alcaldesa de la localidad, será el objetivo común de Tomás, un profesor frustrado y Maite, una sargento de la guardia civil (Movistar+, 2022)

Intimidación (Fernández, Sarmiento y Torregosa, 2022). Estrenada el 10 de junio de 2022 en Netflix, es un thriller policiaco creado por Laura Sarmiento y Verónica Fernández. La vida de una política en alza se ve amenazada cuando un vídeo sexual grabado sin su conocimiento se hace viral en las Redes Sociales (Netflix, 2022).

La ficción española *Entrevías* (Gabilondo y Bermejo, 2022) se ha convertido en la serie española más vista en abierto marcando una media 15,9% de cuota de pantalla y siendo vista por 1.736.000 espectadores (verTele, 2022). Tras su final en Telecinco, como se ha comentado anteriormente, la serie está arrasando en Netflix, consiguiendo

dos semanas consecutivas, ser la ficción de habla no inglesa más vista de la plataforma, con más de 37 millones de horas vistas (Guzmán, 2022).

2.5 La llegada de Internet y las *webseries*

Romero (2019) sostiene que las *webseries* surgieron como una vía de expresión y experimentación frente a la televisión tradicional a finales de los 90, con la aparición de Internet. Estas *webseries* eran pequeños relatos capitulares que se caracterizaban por sus pocos medios y temáticas alejadas del circuito comercial.

Según Hernández (2011), es en 2004 cuando nace la primera *webserie* española en Barcelona: *Cálico Electrónico* (Gómez C, 2004 - 2015). Esta *webserie*, fue creada por Nikodemo Animation como encargo de la empresa Electrónica Web para fomentar el tráfico de visitas en su página. Se trata de una serie de animación en la que el protagonista, Cálico, representa a un superhéroe, pero con características contrarias a lo que entendemos como tal, es “bajito, gordinflón y sin superpoderes” y español, con un lenguaje coloquial y una lista de guiños y cameos al imaginario español sin cesuras.

Pero en el año 2000 ya nació lo que actualmente se considera una *webserie*. Se trata de la serie *La Cuadrilla Espacial* (Aranegui y de Juana, 2000) creada específicamente para Internet y emitida en Plus.es, la página web de Canal+. En ella se narra las aventuras de una cuadrilla de toreros espaciales (Europa Press, 2000).

A partir de 2006, con la creación y popularización de la plataforma de videos YouTube, se duplicaron las *webseries* nacionales. La mayoría eran de grupos de aficionados al audiovisual como *Lo que surja* (Pérez, González y Lázaro, 2006 – 2010). Esta fue la pionera en tratar temas LGBTQ+, consiguiendo que algunos famosos de renombre como el actor Paco León o la cantante y presentadora de televisión Alaska prestaran su imagen para una *webserie*. Ya en 2007, había una docena de *webseries* españolas en emisión con temáticas variadas y los usuarios dejan de ser los únicos productores de ficción para Internet (Hernández 2011).

Una de las *webseries* que más repercusión ha tenido en España es *Malviviendo* (Cadaval y Cadaval, 2008 – 2014), su primer capítulo se subió en noviembre de 2008 y terminó en 2014 con su tercera temporada. A día de hoy, el primer capítulo de la *webserie* cuenta con más de 6 millones de visualizaciones en su canal de YouTube.

Hernández (2011) sostiene que, a partir del éxito que tuvo *Malviviendo* (Cadaval y Cadaval, 2008 – 2014), es cuando cadenas de televisión como Telecinco, Canal Sur o La 2 se ponen en contacto con ellos para comprarles la ficción. Aquí comienza una convergencia mediática (Jenkins, 2008), en la que Internet, además de contenidos

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

televisivos, se nutre de sus propios contenidos de ficción, que también son atractivos para la televisión.

Tanto es así que, en el 2005, se estrena a través de YouTube la *webserie*, *Qué vida más triste* (Baena y Torres, 2005 – 2010) en la que, en formato videoblog, se cuenta, semanalmente, las aventuras y desventuras del protagonista (Hernández, 2011). Esta serie consigue emitir tres temporadas a través de la red y llega a obtener más de dos millones de visitas en el año 2008. Esto supone un atractivo para un canal de televisión, que se hace con los derechos de la ficción. laSexta, que en aquel momento empezaba a despegar como cadena, produce las cuatro siguientes temporadas, llegando a obtener más de un millón de espectadores en algunos episodios (Fórmula TV, 2008).

En este pleno auge de las *webseries*, Telecinco se suma a esta moda produciendo *Becarios* (Marino, 2008 - 2011) para su web. Se trataba de una ficción con episodios que tenían entre 4 y 6 minutos de duración, y que contaban con un elenco fijo al que se añadían estrellas de la cadena como pequeños cameos. Posteriormente, la serie se emitió a través del canal de TDT LaSiete, que formaba parte del grupo Mediaset España. (Fórmula TV, 2011).

Córdoba (2011) afirma:

El público joven cada vez consume menos televisión y se ve más atraído por las nuevas formas digitales de entretenimiento. Internet es un enemigo para algunas cadenas, pero también un gran reto para aquellos que ven en la red la oportunidad de captar a los menores de 25 años (p. 8-9)

Pero además de las productoras independientes, de las cadenas de televisión y de las personas que crean estas series web, también se añadieron las empresas privadas. Revistas online como Eljueves.es, la empresa de comida rápida Telepizza o la línea de autobuses ASA, crearon sus propias *webseries* como forma de promoción (Hernández, 2011).

Las características de las *webseries* son distintas a la ficción creada para emitirse en televisión. Para Burkholder (2019) hay dos hechos diferenciales: la duración y la libertad.

Burkholder (2019) defiende:

Tienes episodios, de diez, quince o nueve minutos, algo que no se ajusta al estilo de la televisión. Lo segundo, son los temas que tratan, no sería posible verlos en televisión. Puedes ver historias, contar historias, que no están en ningún otro sitio porque tienen la libertad de que no se dirigen a una audiencia masiva.

Romero (2019) sostiene que hoy en día, las *webseries* ya no se definen por su carácter amateur, ni un bajo presupuesto, desde que las propias cadenas de televisión y las plataformas producen estas producciones, todo forma parte del mismo ecosistema.

Estas series web, ya no solo se emiten en YouTube, Atresmedia tiene su propio portal, Flooxer, ahora integrado dentro de Atresplayer, mientras que RTVE tiene PlayZ. Flooxer nació en 2015 y desde entonces tiene numerosas *webseries* producidas, como *La reina del pueblo* (Hernando y Tusell, 2021), *Rabia* (Asensio, 2020 - 2021) o *Looser* (Ambrossi et al., 2018). Una de las *webseries* de este portal que más éxito ha tenido ha sido *Paquita Salas* (Ambrossi, Calvo y López, 2016 – actualidad).

Doñate-Ventura (2020) afirma que la primera temporada de *Paquita Salas* (Ambrossi, Calvo y López, 2016 – actualidad) se hizo sin pensar en más temporadas, siendo un experimento de un grupo de amigos sin dinero que consiguieron que una plataforma les hiciera caso. De hecho, la ficción nació gracias a un chiste y un vídeo de Instagram de uno de sus creadores. Tras el éxito de la serie, en 2017, Netflix compró los derechos en exclusividad (teniendo que eliminarse la primera temporada de la plataforma de Atresmedia) y realizó la segunda y tercera tanda de episodios.

Pero esta no era la primera incursión que realizó Atresmedia dentro del fenómeno de las series para Internet. En el año 2011 inauguró *El sótano*, una sección dentro de la web de Antena 3 en la que, según La Vanguardia (2011), se trataba de mostrar “el trabajo de pequeñas productoras y centros de formación audiovisual, pretende servir de cantera para nuevos creadores de televisión”.

Por otro lado, PlayZ nació en 2017 para atraer a los jóvenes, con la *webserie Si fueras Tú* (Raventós y Schaaff, 2017), una producción transmedia que supuso la primera ficción interactiva presentada en España (García, Clemente y Calvo, 2021). Hasta la fecha (2022), esta plataforma cuenta con 20 series web, siendo *Ser o no ser* (Cruz y Elías, 2022) su última apuesta, la cual es la primera serie española protagonizada por un adolescente transexual. Y aunque la marca sigue en poder de Televisión Española, desde 2021 los contenidos se han integrado en la recién nacida RTVE Play, la nueva plataforma de vídeo bajo demanda de TVE.

3. Importancia de la producción y postproducción audiovisual

La producción y la postproducción son dos de las etapas más importantes y esenciales de la realización de un producto audiovisual ya que, sin estas, no se tendría el resultado final.

Estas dos fases son las que le dan sentido a la narración audiovisual, la cual se define como arte de contar historias de forma atrayente, haciendo uso de los recursos audiovisuales para transmitir emociones, sentimientos y sensaciones y conectar con las audiencias (“¿Qué es la narración audiovisual y cuál es su importancia?”, 2021).

3.1 La producción

La producción o rodaje de un proyecto audiovisual es la etapa en la que se pone en práctica todo lo planeado en la parte de la preproducción. En esta fase se incorpora el equipo técnico (equipo de cámaras, equipo de dirección artística, técnicos de sonido, gaffers, scripts etc) (Espinel, s.f.).

En la producción es importante que se haga diariamente una orden de rodaje, documento en el que se indica qué se va a rodar cada día, para evitar problemas. Esta orden de rodaje incluye el orden de secuencias y planos que se van a rodar, la fecha y hora de rodaje, las localizaciones, información meteorológica y horas de salida y puesta del Sol, los actores que tienen que estar ese día, la hora en la que está citado el equipo técnico y algunas notas de producción (“Orden de rodaje: plantilla y consejos para hacerla”, s.f.).

Al final de cada día de rodaje, se visualiza lo que se ha grabado para ver si hay algún problema y poder solucionarlo al día siguiente.

Para realizar una buena narración audiovisual, en esta fase hay que tener en cuenta los elementos espaciales y temporales que la componen. Según Fernández y Martínez (1999) los elementos espaciales son:

- **La secuencia.** Unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. La secuencia puede desarrollarse en un solo escenario e incluir una o más escenas, o en diversos escenarios. Según Field (1995), la secuencia es “una serie de escenas vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea” (p. 85).
- **La escena.** Parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por sí misma no tiene un sentido dramático completo. McKee (2002), la define como “una acción que se produce a través de un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante” (p. 56),
- **La toma.** Término que se utiliza para designar la captación de imágenes por un medio técnico desde que se inicia la grabación hasta que se detiene. El tipo de

toma depende del encuadre inicial, de los movimientos de cámara y personajes y del encuadre final.

- **Plano de encuadre.** Unidad básica del lenguaje audiovisual. El plano es lo que se ve en cámara o en la pantalla desde una perspectiva espacial, pero desde una perspectiva temporal es lo que se conoce como toma (“¿Qué sabes de narrativa audiovisual?”, s.f.).

Por otro lado, según la publicación “¿Qué sabes de narrativa audiovisual?” (s.f.), para el paso del tiempo en un proyecto audiovisual se utilizan varios recursos, como la acción, el decorado, el estado anímico de los actores o los objetos entre otros.

Otra de los aspectos que hay que tener en cuenta durante el rodaje es la continuidad entre planos, o *raccord*. En la publicación “¿Qué es el *raccord* en el cine o la continuidad cinematográfica?” (s.f.) se sostiene que hay 8 tipos de continuidad:

- I. **Continuidad de posición de objetos y atrezzo.** La ubicación de los objetos no puede cambiar de un plano a otro dentro de la misma escena sin un motivo. Este es el fallo de *raccord* más común. Además, se considera también un fallo de ambientación cuando un objeto no corresponde a la época en la que está ambientada la obra audiovisual. Por ejemplo, la aparición de un móvil en una película que está ambientada en la Edad Media.
- II. **Continuidad de acción en el espacio.** Este concepto tiene que ver con la realización y dirección que se denomina eje. Este eje quiere decir que se deben respetar las líneas virtuales, dirección de los personajes, gestos y miradas, es decir, un personaje que sale por la izquierda del encuadre, en el siguiente plano debe entrar por la derecha o viceversa.
- III. **Continuidad de mirada.** Este tipo de *raccord* hace que una conversación entre dos personajes que se miran, o si un personaje dirige una mirada hacia alguna dirección, el siguiente plano debe tener concordancia con esa dirección. Lo mismo pasa cuando se produce un diálogo entre dos personajes, si un personaje dirige su mirada hacia la derecha y hay otro que se sitúa enfrente, este debe dirigir su mirada hacia la izquierda.
- IV. **Continuidad en vestuario, maquillaje y peluquería.** El vestuario, maquillaje y peluquería tienen que tener concordancia entre un plano y otro. Por ejemplo, hay fallo de *raccord* de vestuario, si en un plano un personaje lleva la camisa abrochada y en el siguiente la lleva sin abrochar.
- V. **Continuidad de iluminación.** Si hay planos que suceden en la misma escena y en el mismo tiempo fílmico, no debe haber cambios en la tonalidad de luz.

- VI. Continuidad de movimiento de cámara.** El movimiento y la velocidad de la cámara deben ser equivalentes cuando haya cambio de plano. Por ejemplo, si un plano va de derecha a izquierda siguiendo a un personaje, el siguiente plano debe ir de derecha a izquierda.
- VII. Continuidad de interpretación.** La actuación del actor o de la actriz debe coincidir entre los planos consecutivos, tiene que tener la misma expresividad, forma de hablar y movimientos que haga durante la escena. Por ejemplo, si un personaje en un plano levanta una mano, en el siguiente tiene que levantar la misma mano.
- VIII. Continuidad de sonido.** El sonido debe ser fluido cuando haya cambio de plano y la acción ocurra en el mismo espacio y tiempo. Por ejemplo, si dos personajes están en un bosque y cuando se cambia de plano el sonido de los pájaros desaparece, hay fallo de *raccord*.

Por todo esto, es necesaria la presencia del script, persona que se encarga de supervisar que la continuidad, tanto visual como argumental, no falle en ningún momento (Borrueal y Wert, 2016).

3.2 La postproducción

Según Ortiz (s.f.), la postproducción audiovisual es la última fase dentro de la realización de un proyecto audiovisual que sirve como conclusión al trabajo realizado, con el objetivo de ayudar a corregir algunos problemas que han podido surgir en las etapas anteriores.

La Escuela Universitaria de Artes TAI (2022) sostiene que esta etapa se divide en:

- **Montaje.** Se llama montaje cinematográfico a la selección y ensamblaje de las tomas buenas. La persona encargada del montaje inicia su trabajo eligiendo, ordenando y uniendo una selección de los planos en base a una idea y dinámica determinada.

Godard (1956), en la revista francesa *Cahiers du Cinéma* nº 65, dijo que “si dirigir es una mirada, montar es un latido del corazón. La previsión es propia de ambos, pero lo que uno trata de prever en el espacio, el otro trata de preverlo en el tiempo”.

En el montaje el concepto esencial es la emoción, el espectador no va a recordar la edición, sino lo que ha sentido al ver la obra.

- **Montaje de sonido.** Hay tres grupos de profesionales que se encargan del sonido, el primer grupo es el que graba durante el rodaje, tanto diálogos como sonido ambiente. El segundo grupo son los encargados de hacer una lista con

los sonidos que hay que añadir, remplazar o mejorar, además dentro de este grupo también está el equipo de efectos especiales, el equipo que procede a la postsincronización de la voz, el que se ocupa de la música y el equipo de creadores de sonidos. El tercer grupo incluye a los mezcladores, que reúnen todos los sonidos y los mezclan.

Al igual que en el montaje de la imagen, en el del sonido también hay una parte más artística, el sonido también narra, por lo que se pueden añadir sonidos que no están en la imagen.

- **Efectos visuales.** Los efectos visuales o VFX son todos los procesos mediante los cuales se manipula una imagen añadiendo o modificando determinados elementos. Con la evolución de las herramientas digitales, el arte de los efectos visuales se ha ido perfeccionando cada vez más.
- **Conformado.** En este proceso se sustituye el material offline por el material de calidad.
- **Corrección de color.** En esta fase, se efectúa la corrección de color, brillo y contraste controlando la calidad, colorimetría y luminosidad de la imagen para igualar los planos de las distintas secuencias.

Según Van Hurkman (2013) el colorista tiene seis funciones principales:

- Corregir errores de color y de exposición.
- Conseguir que el centro de interés de la imagen se vea bien.
- Igualar los distintos planos de una escena.
- Crear un estilo visual.
- Crear profundidad.
- Ajustar la señal a las normas de calidad.

El término etalonaje se ha utilizado en la tradición cinematográfica para referirse a la corrección de color, por lo que, últimamente se utilizan indistintamente ambos términos, pero no son lo mismo. Mientras que la corrección de color busca que la imagen se vea colorida, el etalonaje se usa con el fin de transmitir sensaciones o emociones en una escena de una película (“¿Qué es el etalonaje? Te contamos todo sobre esta técnica” , s.f.).

4. Live

4.1 ¿Qué es *Live*?

Live es una *webserie* de suspense que cuenta con cinco episodios de una duración de quince minutos cada uno. La ficción ha sido escrita por Carlos Antolín y Elena Torres,

que, partiendo de un guion piloto, creado por Carlos Merenciano en mayo de 2020, han desarrollado más la trama de la ficción, así como han añadido algunos personajes y escrito el mapa de tramas (véase Anexo III) y las sinopsis argumentales de los cuatro episodios restantes (véase Anexo IV).

La idea de la creación de esta ficción nace de la noticia ocurrida en 2017, cuando la reconocida *influencer* Celia Fuentes, participante del *talent show* *Quiero ser*, se suicida brutalmente, ahorcándose con una sábana en la escalera de su casa. Con este hecho se puede ver cómo los *influencers* pueden sufrir diferentes enfermedades mentales como la ansiedad o depresión por dentro, a pesar de mostrar una cara perfecta. Pero, ¿y si se le da una vuelta y se convierte en un *thriller*? Es entonces cuando surge la idea de añadir un presunto asesino que intente hacer que su asesinato en directo aparente ser un suicidio.

4.2 Logline

Una estudiante de periodismo decide investigar lo que hay detrás de la muerte de su hermano, un famoso *youtuber* que se suicida en directo.

4.3 Sinopsis de venta

Marcos, un famoso *youtuber*, decide quitarse la vida en directo. Un vídeo oculto en su portátil diciendo que nada es lo que parece, hace que su hermana Carol empiece a sospechar de todos sus amigos hasta llegar a obsesionarse con descubrir la verdad. Ella no solo deberá afrontar la pérdida de su hermano, sino también una investigación que todos dan por cerrada.

5. Producción

5.1 Ensayos y dirección de actores

Una vez se terminó de redactar el guion literario (véase Anexo I) y la descripción de los personajes principales (véase Anexo II), Marcos, Carol, Sergio, Bárbara y Julia, se anunció el casting de *Live* a través de Redes Sociales, e incluso se mandó a algunas escuelas de teatro de Gandía. En la Figura 2 se puede ver el cartel del casting que se hizo para esta publicación. Se hicieron dos versiones, una en formato cartel y otra en formato historias de Instagram las cuales se mandaron y se publicaron el 2 de abril, unas tres semanas antes de la fecha casting.

Figura 2. Cartel del casting de la webserie *Live*



Las personas que querían asistir al casting se pusieron en contacto con el equipo de producción y dirección de *Live* a través del correo electrónico que se le hizo a la webserie: liveserieproduccion@gmail.com. Una vez mandaban un *mail*, se les pedía una foto para poder saber en qué papel encajaban más físicamente y así posteriormente mandarles la descripción del personaje y una separata que se tenían que aprender para el día del casting.

El día 26 de abril se realizó el casting en el Campus de Vera de Valencia y el día 27 en el Campus de Gandía. Posteriormente, se visualizaron los vídeos grabados durante el casting para hacer la selección de los cuatro personajes principales. Sara Grau, fue la elegida para interpretar a Carol, la hermana del *youtuber*, Marcos, y la protagonista de la historia, Ana Peiró para el personaje de Bárbara, exnovia de Marcos y amiga desde siempre de la familia, Alejandro Salinas para Sergio, el mejor amigo y compañero de piso de Marcos; y a Carlos Pintado, como Marcos.

Uno de los principales motivos por el cual se eligió a estos actores era que, todos eran de Gandía, y tenían disponibilidad los días de rodaje. Además, cada uno, el día del casting nos aportó una cosa, Sara ese sentimiento de justicia por la que se caracteriza Carol; Ana, esa inocencia que aparenta Bárbara durante el capítulo piloto y el sentimiento de culpabilidad; Alejandro, la frialdad de su personaje y Carlos, esa carisma y vitalidad que caracteriza a Marcos en sus vídeos.

La elección del personaje de Julia vino después, ya que al principio no se presentó nadie, pero luego contactó Carmen Esteve con nosotros e hizo el casting online. Ella

nos transmitió desde el primer momento esa madurez y esa viveza interna que tiene Julia.

Tras elegir a los actores, se les comunicó la noticia y se les envió el guion para que se lo aprendieran. Además, hicimos un grupo de WhatsApp para que tuvieran la primera toma de contacto.

A la semana siguiente, los dos directores nos reunimos con ellos para hacer una lectura de guion todos juntos. En esta primera lectura se les comentaba qué sentimientos se querían transmitir en cada escena y cómo se quería que abordasen la situación. Esta primera reunión también se aprovechó para que los actores preguntasen dudas que tenían sobre el guion y sobre los personajes. Los días siguientes también nos reunimos para ensayar. Estos ensayos sirvieron para ver la química que había entre los actores y para que no se conocieran solamente en los días de rodaje.

Live es una serie que tiene una gran carga emocional, por lo que los actores tenían que sentir muy bien lo que sentía su personaje, por eso, antes de la lectura de guion, se leyeron las descripciones de cada uno y se les dijo la importancia que tenían cada uno en la vida de los demás.

Al tratarse de la grabación del primer capítulo, la muerte de uno de los personajes era el centro de la trama y estaba todavía muy reciente, por lo que el dolor por la pérdida tenía que ser bastante notable.

Se estuvo un par de días de esa semana ensayando y otro par de días ensayando la siguiente semana, ya que se dependía de la disponibilidad de los actores y no todos podían coincidir los mismos días. En estos ensayos se hicieron algunos cambios de guion, sobre todo en algunas expresiones con las que los actores no se sentían familiarizados, cambiándolas a su gusto, para que les saliera natural.

En nuestro caso, como directores de la serie, se hicieron estos ensayos, además, para conocer a los actores y saber cómo trabajar con ellos. Sobre todo, estuvimos muy centrados en el personaje de Carol para que lograra una buena interpretación, ya que el peso de la trama del primer capítulo recae en ella.

Es importante que los actores se sientan a gusto a la hora de rodar, y sientan confianza con el director, por ello se quiso ser lo más cercanos a ellos, y dejarles libertad para “morcillar”³.

³ Cambiar frases del guion durante la actuación, adaptándolas al habla del actor (<https://carteleradeteatro.mx/2015/mucha-mierda-conoce-la-jerga-teatral/>)

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Claude Sautet (2002) sostiene que “la base misma de la dirección de actores es la confianza, tiene mucha importancia para mí encontrar actores que tengan la suficiente confianza – en ellos y en mí – como para dejar al descubierto su lado más vulnerable” (p.48)

A la hora del rodaje, también se hicieron ensayos grabados de cada escena con los actores para dar las anotaciones definitivas de cómo se quería la interpretación en ese momento y para que se familiarizaran con la localización y el espacio en el que se iba a grabar. Por lo que, antes de cada secuencia, se repasaba el texto y la acción que debían hacer los actores.

Dirigir a actores no es una tarea fácil, pero es una de las funciones más importantes que tienen los directores, para que todo salga como el cineasta lo tiene en su cabeza y para ello, como decía Truffaut, “el director está obligado a preocuparse de los actores; es el punto fuerte del rodaje” (Panadero, 2020). Es por ello, que, se quiso que los actores estuvieran cómodos en todo momento durante el rodaje y se hicieron los ensayos previos.

5.2 Organización y equipo

En la preproducción de *Live*, se tuvieron bastantes problemas para cuadrar horarios con los miembros del equipo, por lo que se empezó a buscar a más gente que tuviera disponibilidad y que pudiera sustituir a los que principalmente se iban a encargar del rodaje.

Para conocer la disponibilidad de cada miembro del equipo, se hizo un Excel en el que rellenaron qué días podían acudir en horario de mañana y de tarde, o si solo podían realizar su función en la jornada de mañana o en la de tarde, como se puede ver en la Figura 3.

Figura 3. Horarios del equipo de la webserie *Live*

	LUNES 16		MARTES 17		MIÉRCOLES 18		JUEVES 19		VIERNES 20	
	Mañana	Tarde	Mañana	Tarde	Mañana	Tarde	Mañana	Tarde	Mañana	
Helena Pérez Aina López Héctor Subiela Andrea Pérez Paula Molina	FOTO	De 15 a 18:30 clase		A partir de las 17:30						
		A partir de las 17:00		A partir de las 17:00		A partir de las 16:00		A partir de las 16:00		
				A las 15:00 en gandía		A las 16:30 en gandía				
				A las 15:00 en gandía		A las 16:30 en gandía				
Sara Grau Ana Peiro Carlos Pintado Alejandro Salinas	ACTORES									
			A partir de las 16:30							
Paula Ferruz Patricia Lozano Andrea Seijas	SONIDO	A partir de las 11:30	De 17:15 a 19:15 clase					Hasta las 15:00		
		A partir de las 11:30	De 17:15 a 19:15 clase					Hasta las 15:00		
		A partir de las 11:30	De 17:15 a 19:15 clase					Hasta las 15:00		
Martha Solier Ángel López	ARTE	A las 9:30 se va		A las 9:15 se va		A las 9:15 se va				
		De 15 a 18:30 clase	Hasta las 10:00			De 15 a 18:30 clase		De 15 a 18:30 clase		
Carlos Merenciano Elena Roldán Andrea Salvatierra	SCRIPTS									

Nota. La figura es una captura de pantalla del Excel creado para que los miembros del equipo rellenaran su disponibilidad durante los días de rodaje, siendo el color rojo para marcar su no disponibilidad, el color verde para marcar la disponibilidad completa y el color amarillo, disponibilidad dudosa.

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Una vez los horarios estaban cuadrados, se hicieron las órdenes de rodaje de cada día y se iban pasando el día anterior por el grupo de WhatsApp del equipo y de los actores, para que cada uno supiera a qué hora tenía que estar y dónde.

A parte del equipo de dirección y producción, se contaba con un equipo de arte, un equipo de sonido, uno de foto y con tres miembros que se encargaban de ser scripts.

El equipo de dirección contaba con Carlos Antolín y Elena Torres, a quien se añadía Carlos Merenciano como ayudante. Este último tuvo que ejercer como director en una de las escenas debido a que los dos directores principales realizaban una “pequeña parte” en la misma.

El equipo de arte estaba formado por Ángel López y Martina Solier. Respecto a ellos, no hubo ningún problema con los horarios, por lo que ellos fueron responsables de la dirección de arte durante toda la producción, así como en la parte de la preproducción.

El equipo de sonido estaba principalmente compuesto por Paula Ferruz, Patricia Lozano y Andrea Seijas, pero hubo un par de días que no pudieron venir, por lo que las sustituyeron Pedro Saiz y Sergio Haba.

El equipo de fotografía fue el que más miembros tenía debido a la disponibilidad de cada miembro. Este equipo estaba formado por Héctor Subiela, Helena Pérez, Paula Molina, Andrea Pérez y Aina López. Este departamento fue el más difícil de cuadrar, ya que muchos miembros del equipo tenían sus últimas clases y no se las podían saltar. Incluso, en una de las jornadas de grabación, Pedro Saiz tuvo que ejercer como operador de cámara porque había un periodo de tiempo en el que ninguno de los otros miembros de foto podía asistir al rodaje.

Por último, el equipo de scripts estaba formado por Elena Roldán, Andrea Salvatierra y Carlos Merenciano, y cada uno vino un día diferente.

Todos estos horarios tan complejos conllevaban tener claras todas las órdenes durante el rodaje para saber cuándo un miembro del equipo se tenía que ir, y, sobre todo, los días en los que no se realizaba el rodaje en Gandía, para poder desplazarlos desde el equipo de producción.

Finalmente, conseguimos adaptarnos a todos los horarios, y se pudo realizar el rodaje de todas las secuencias que se tenían planificadas cada día, a pesar de que se tuvieron que suprimir algunos planos por falta de tiempo.

5.3 Plan de rodaje

El plan de rodaje⁴ se realizó cuando ya se tenía el guion técnico (véase Anexo V) acabado, los actores y actrices ya estaban seleccionados y nos habían dado su disponibilidad, las localizaciones ya estaban confirmadas, y teníamos la disponibilidad de cada miembro del equipo técnico.

Este plan de rodaje se hizo de manera que, como se aconseja, se grabasen primero los planos generales y luego los detalles de cada secuencia, por si en algún caso no hubiera tiempo, los detalles son más fáciles de suprimir, ya que en el general lo tienes todo grabado. Por otro lado, se hizo dependiendo de la luz del día, debido a que el sol cambia y esto puede generar fallos de *raccord* de iluminación. Además, se hizo también dependiendo de la disponibilidad de las localizaciones donde se iba a rodar. En el Anexo VI se puede ver el plan de rodaje al completo.

5.4 Rodaje

Como se ha comentado anteriormente, el rodaje de un proyecto audiovisual es la etapa en la que se pone en práctica todo lo planeado en la parte de la preproducción y por ello hay que tener muy bien trabajada y elaborada esta fase para tener alternativas si surge algún tipo de problemas (Espinel, s.f.).

El rodaje del capítulo piloto de la *webserie Live* se realizó del lunes 16 de mayo al viernes 20 de mayo entre Tavernes de la Vallidigna y Playa y Grao de Gandía. Como en cada producción, cada miembro del equipo asumió su rol y en mi caso, yo ejercía principalmente como directora, aunque en todo momento me apoyaba en mi codirector, Carlos Antolín, para ver la composición de los planos y para indicarles a los actores cómo debían realizar la actuación.

El domingo 15 de mayo se pasó la orden de rodaje por el grupo que se tenía con todos los miembros del equipo, indicando a qué hora se tenía que estar y dónde; y el número de secuencias que se iba a grabar. Previamente a esto, cada miembro del equipo tenía una copia de guion literario, una copia de guion técnico y una copia del plan de rodaje que se iba a seguir el resto de días.

El primer día, lunes 16 de mayo, se grabaron los vídeos del personaje de Marcos, en la localización que iba a ser su habitación, situada en Tavernes de la Vallidigna. En

⁴ El plan de rodaje es la ruta a seguir para completar con éxito la filmación de una producción audiovisual. En esencia es un listado que contiene todas las escenas ordenadas por jornadas en función de la disponibilidad de las localizaciones, el calendario de los actores y el tiempo estimado de rodaje. (<https://cinedidacta.com/plan-de-rodaje/#quien-hace-el-plan-de-rodaje>) [Recuperado el 14 de junio de 2022]

primer lugar, nos desplazamos a la Escuela Superior Politécnica de Gandía para recoger el material de grabación y posteriormente, el equipo técnico que iba ese día, junto con el actor se trasladó hacia la localización.

De 10:15 a 13:30 se estuvieron grabando los cinco vídeos del *youtuber*, que salen a lo largo del capítulo piloto. Estos vídeos, al igual que el resto de planos, se grabaron en 16:9 a 25 fotogramas por segundo. El vídeo que más dificultad tuvo, a la hora de realizar el rodaje, fue el del suicidio, porque no se tenía clara la forma en la que se podía hacer la grabación de la escena sin poner en riesgo al actor, ya que normalmente se hace uso de un arnés a la hora de “ahorcar” a un personaje. Una vez en la localización, se grabó la escena con normalidad hasta el momento en el que salta de la silla. Es entonces, cuando se realiza un corte y grabamos otro plano igual, pero en el que el actor saltaba sobre un puf, realizando movimientos como los que debe hacer un cuerpo sin vida cuando está colgado de una cuerda.

Fue en el propio rodaje cuando se decidió que pondríamos un efecto *glitch*⁵ en el momento en el que el personaje salta de la silla para que no se viera el corte, quedando justificado, porque al ser un vídeo en directo, podría haber interferencias. Además, este efecto se repitió a lo largo del vídeo para que no se notara tanto que se hacía debido al corte.

En el descanso de la comida, dicho vídeo se tuvo que montar para tenerlo en la escena que se rodaba por la tarde, en la que un fan veía el vídeo en directo. Para ello, una vez montado, se hizo un estreno en YouTube, y los diferentes miembros del equipo fuimos comentando sin parar. Esto se hizo para grabar la pantalla y posteriormente ponerlo, simulando la emisión en directo del vídeo.

Por la tarde, a las 15:30, nos trasladamos a Gandía, para rodar la primera secuencia del capítulo, en la que Lucas (Pablo Estornell), un fan de Marcos, ve el vídeo en directo. Respecto a este plano hubo un problema importante, ya que era un plano secuencia con cámara en mano y cada vez que se repetía, la estabilización era peor. Tras varias tomas, se consiguió sacarlo, pero esto hizo retrasarnos en cuanto al plan de rodaje establecido.

⁵ El *glitch* es un efecto visual que evoca a una señal televisiva dañada o con errores de codificación, en la cual se puede ver una serie de fallas técnicas que se pueden manifestar tanto como una distorsión aleatoria en los canales de color, como así también en los patrones de las formas e incluso en la presencia de ruido y líneas en la imagen. (<https://galofernandez.com/ensenanza/diccionario-fotografia-video/que-es-el-efecto-glitch/#:~:text=Este%20es%20un%20efecto%20visual,formas%2C%20e%20incluso%20en%20la>) [Recuperado el 21 de junio de 2022].

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Sobre las 18:30, fuimos a la siguiente localización, que era la entrada de la Escuela Superior Politécnica de Gandía, para grabar la escena número 6, en la que solo estaba el personaje de Carol y, sobre las 20:30, se terminó el primer día de rodaje.

Durante este día, la actriz que interpretaba a Bárbara nos comunicó que al día siguiente tenía un examen de conducir a las 11:00, mientras que la actriz que interpretaba a Carol tenía un examen de la universidad que no podía cambiar. Además, la actriz que interpretaba a Julia se tenía que ir a las 13:30, por lo que, cuando terminó el rodaje, se tuvo que rehacer el plan de rodaje para el día siguiente, adaptando los nuevos horarios de las actrices. Para ello, se cambió el orden de planos para que todo cuadrara y se envió de nuevo el plan de rodaje y la orden de rodaje por el grupo del equipo y por el de los actores.

Al día siguiente, el martes 17 de mayo, se trasladó todo el equipo nuevamente a Tavernes de la Valldigna, ya que ese día, todo se grababa en la misma localización: la habitación de Marcos. Este día se grabaron las secuencias 12 y 14.

Como a primera hora de la mañana solo había tres actores, que interpretaban a los personajes de Julia, Bárbara y Sergio, se grabaron los planos en los que salían ellos tres, sin necesidad de que saliera Carol. A mitad de mañana, vino la actriz que interpreta a Carol y se fue la intérprete de Bárbara, por lo que se siguió la misma dinámica, y se grabaron los planos en los que interactuaban Carol, Julia y Sergio. Cuando la actriz que interpretaba a Julia se fue, y volvió Ana Peiró, se procedió a grabar el resto de planos en los que no salía Julia. Una vez se terminó de rodar, nos volvimos a Gandía.

El miércoles 18 de mayo nos desplazamos nuevamente a Tavernes de la Valldigna para grabar las secuencias 8, 9 y 13. Las secuencias 9 y 13, eran en un espacio interior, en el mismo piso, en el recibidor y en un pasillo. Para grabar la secuencia 8, al tratarse de un exterior, se pidió permiso al ayuntamiento de dicha población para rodar en la calle, cortándola a todo el tráfico, y quitando todos los vehículos que había estacionados en ambas partes de la calle. Este permiso era obligatorio, pues en la escena, uno de los personajes debía conducir un vehículo, y este rodaje no se hubiera podido realizar con el tránsito normal de la circulación.

Ese mismo día, cuando se finalizó el rodaje en Tavernes de la Valldigna a las 20:00, nos volvimos a Gandía para grabar la secuencia 11. Esta escena se grabó en la residencia Visoren con el personaje de Carol. Para grabarla, al ser, en su mayoría, planos cenitales, se tuvo que utilizar la cámara de un miembro del equipo de foto, una Sony A7II, ya que la barricuda no soportaba el peso de la Black Magic Mini Ursa 4K.

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Otro problema que surgió ese día fue que, en la residencia se celebró un festival de música por la noche, por lo que esta secuencia se tuvo que grabar sin sonido, pero al ser una secuencia de transición en la que la protagonista está durmiendo y luego le suena la alarma, se podría añadir el sonido en el proceso de postproducción.

El jueves 19 de mayo, a primera hora de la mañana, se grabó la secuencia 2. Esta secuencia se dividió en dos partes: una parte era la grabada con un dron, en la que se veía un coche por la carretera, y otra parte, en la que se ve a Carol conduciendo y llegando a la universidad. Todo ello se grabó en Gandía.

Por la tarde se grabaron las secuencias 4, 5 y 7. Para grabar la secuencia 4, se necesitaban a 30 figurantes para llenar una clase. Previamente se había anunciado por distintos grupos de WhatsApp y por redes sociales la necesidad de estos figurantes, pero solo se consiguieron a unos 15. A pesar de ello, se distribuyeron de manera que pareciera que la clase estaba llena (véase Figura 4).

Figura 4. Plano de la secuencia 4 de la webserie *Live*



En la secuencia 5, se necesitaban a cinco pequeñas partes de las cuales se tenían a tres: a Ángela, la mejor amiga de la protagonista, a Chico 1 y a Chica 2, por lo que, Carlos Antolín y Elena Torres tuvieron que ponerse para los dos papeles que faltaban, debido a ello, el ayudante de dirección, Carlos Merenciano ejerció como director de dicha escena. Esta secuencia fue una de las más complicadas respecto a tiempo, ya que se grababa en la cafetería de la universidad y esta cerraba a las 18:30, así pues, se tuvieron que suprimir bastantes planos, y grabar otros en formato máster, para luego poder elegir a la hora de montaje.

Una vez se grabó esta secuencia, se pasó a rodar la escena 7 en el parking de la universidad. Aquí se tuvo el problema de iluminación, ya que era una secuencia que sucedía a medio día, y se grabó por la tarde. Entonces había dos opciones: seguir el *raccord* de iluminación o seguir el *raccord* de posición del coche. Finalmente, se decidió

falsear la posición del coche, para tener una buena iluminación. Terminada esta secuencia, solo quedaba grabar una al día siguiente.

El viernes 20 de mayo se grabó la secuencia 3 en la entrada de la universidad. Uno de los mayores problemas que hubo grabando estos planos fue que había bastante gente entrando a la universidad, por lo que se tenía que parar cada vez que pasaba alguien, para que no saliera en plano y que hubiera fallo de *raccord*. Finalmente, se consiguió terminar el rodaje con éxito y se fue a volcar los brutos grabados ese día y devolver todo el material a la universidad.

Durante los descansos, se iba volcando el material y se iba haciendo un primer *rough cut*⁶ para ver cómo iban quedando las escenas. Además, cuando se terminaba el día de rodaje, como se ha comentado con anterioridad, ambos directores pasábamos por el grupo de WhatsApp con todo el equipo y por el de los actores, las órdenes de rodaje (véase Anexo VII).

A la semana siguiente del rodaje, se reservó el estudio de radio para grabar las voces que se iban a utilizar para las llamadas telefónicas, para grabar algunos diálogos con los que sonido tenía problemas y para grabar la voz de la profesora. También se grabó sonido ambiente de pájaros, para tener de recurso en los espacios exteriores.

6. Postproducción

Una vez rodadas todas las secuencias y planos de *Live*, se procedió a la fase de postproducción, la cual se dividió en cinco etapas: el revisionado, el montaje de imagen, el montaje de sonido, la corrección de color con el etalonaje y, posteriormente, la banda sonora.

6.1 Revisionado

Durante esta etapa, a pesar de que en rodaje ya se iba viendo algunos planos que habíamos rodado, se vieron de nuevo todas las tomas buenas que había. Para saber las buenas, los scripts, durante rodaje, iban apuntando en la hoja de script la toma que era buena, y el nombre del archivo tanto de la cámara como de la grabadora de sonido.

A parte de los buenos, en algunas ocasiones también se veían las demás tomas por si, en algún momento, se podía usar otra expresión del actor que le hubiera salido

⁶ El *rough cut* es cortar escenas de forma aproximada. Es la primera fase de edición que da sentido y orden a un guion. (<https://35mm.es/rough-cut-edicion/>) [Recuperado el 21 de junio de 2022]

mejor y para tener más variedad, por si a la hora de montaje no cuadraba algo. Todo ello se apuntaba en la hoja de script para tenerlo en cuenta.

6.2 Montaje de imagen

Una vez revisados todos los clips, y seleccionado los buenos, en DaVinci Resolve, el software de edición que se ha aprendido a utilizar este año en la asignatura de *Edición y postproducción avanzada* y con el que se ha realizado el montaje del capítulo, se crearon bandejas con cada una de las escenas y dentro se metieron los brutos buenos.

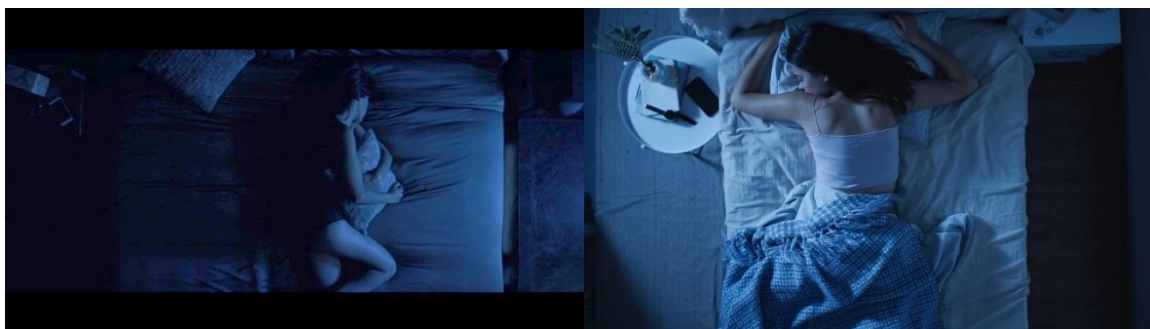
Como ya se ha comentado antes, en rodaje se fue montando un primer *rough cut* del capítulo y esto ayudó a que, para el montaje definitivo, fuera todo más fluido.

Cuando se tuvo todo puesto en las bandejas de DaVinci, se procedió a montar escena por escena.

Previamente, mientras se hizo el guion técnico, se buscaron referentes de planos y de cómo se quería el montaje de la serie. Principalmente se quería un montaje con corte en la mayoría de sus secuencias. Pero, por otro lado, también se ha hecho uso de transiciones de fundido a negro, tanto de entrada como de salida, para dar paso a la cabecera de *Live*, y para dar paso a la siguiente escena después de la cabecera. Además, también se han utilizado fundidos para los créditos del principio y en el título de 'Unas horas antes...' en el plano de después de la cabecera.

Se han hecho encadenados entre plano y plano de una misma secuencia, como es en el caso de la secuencia 11, en la que la actriz va cambiando de posición en un plano cenital y se utilizan estos fundidos para el cambio de cada uno de los planos. Esta decisión se tomó a la hora de montaje, ya que en un principio se iba a realizar un corte normal entre plano y plano, como en el caso del capítulo 1 de la serie *El embarcadero* (Pina, 2019) de Movistar +, que sirvió como referente para la realización de esta secuencia (véase Figura 5). Una vez se estaba montando, creímos que el primer montaje con cortes daba un tono demasiado cómico, mientras que estos fundidos quedaban más dramáticos, ya que la intención de esa escena era mostrar ese paso del tiempo en el que el personaje es incapaz de dormir.

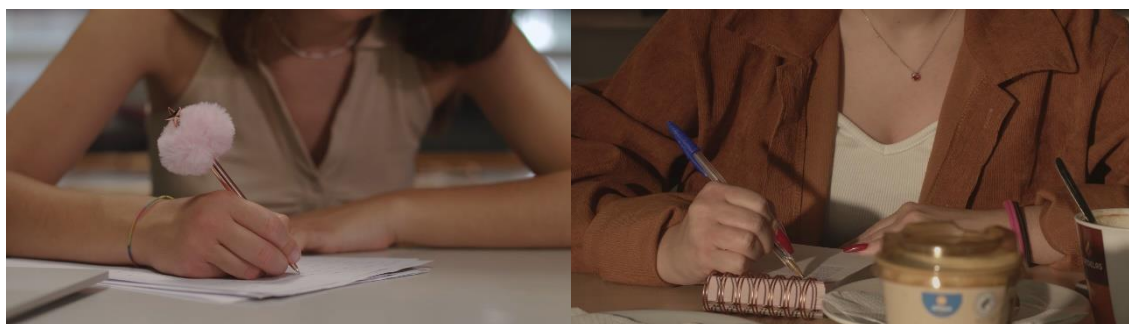
Figura 5. Plano cenital de *El embarcadero* y de *Live*



Nota. La figura son dos planos cenitales. El que se encuentra a la izquierda, pertenece al primer capítulo de la serie *El embarcadero* (Pina, 2019) de Movistar +, en el minuto 6 y se utilizó como referencia para hacer el de la derecha que pertenece a la secuencia 11 de *Live*.

Otro fundido encadenado que se ha utilizado ha sido para pasar del último plano de la escena 4 al primero, muy similar, de la secuencia 5, como se puede ver en la Figura 6. En principio, se quería hacer un *match cut*⁷, pero visto en montaje, quedaba mejor con un encadenado entre plano y plano.

Figura 6. Planos de las secuencias 12 y 13 respectivamente de la webserie *Live*

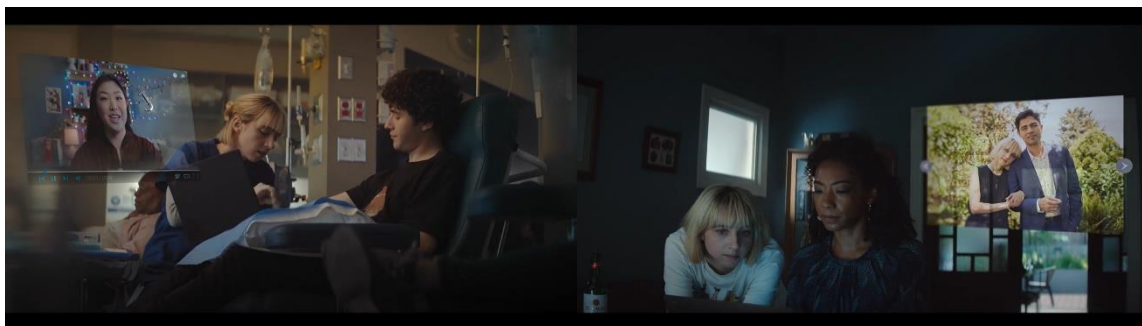


Nota. La figura son dos planos de la webserie *Live*. El que se encuentra a la izquierda, pertenece a la secuencia 4 y el de la derecha, a la secuencia 5.

Además de la referencia de *El embarcadero* (Pina, 2019), también se quiso jugar con las pantallas incrustadas como hacen en la serie *Clickbait* (Ayres, 2021) (véase Figura 7). Por ello, en el guion técnico ya se anotó en los planos que se querían utilizar estas pantallas para tenerlo en cuenta tanto en el encuadre como a la hora de realizar el montaje.

⁷ Un *match cut* es una técnica de edición cinematográfica que consiste en unir dos escenas distintas a través de un elemento común entre planos. Este elemento puede ser una acción, un objeto o un personaje, la composición, el color e incluso el sonido. (<https://www.cineanimal.com/match-cut>) [Recuperado el 21 de junio de 2022].

Figura 7. Frames con pantallas incrustadas de la serie *Clickbait*



Nota. La figura son dos frames del capítulo 1 de la serie *Clickbait* de Netflix. En ellos se puede ver el uso de pantalla incrustada cuando están viendo algo en el ordenador.

Al igual que en *Clickbait* (Ayres, 2021), en *Live* se hace uso del móvil y del ordenador constantemente y se quiso emplear este recurso como se puede ver en la Figura 8. Estas pantallas tienen una inclinación y una rotación definidas para dar ese efecto de estar viéndolo desde la pantalla del ordenador o del móvil. Además, también se les ha bajado la opacidad.

Figura 8. Frames con pantallas incrustadas de *Live*



Para el vídeo del suicidio, como ya se ha mencionado anteriormente en el apartado 5.4 del TFG, se añadió un efecto *glitch* para que tuviera interferencias durante el vídeo, como se puede ver en la Figura 9, y así hacer que no se notara el corte del vídeo entre el que el personaje está en la silla y luego salta.

Figura 9. Frame con efecto glitch de la webserie *Live*



Otro efecto que se utilizó en montaje, fue el efecto de apagar un dispositivo electrónico que ocurre al final del capítulo, en el último vídeo del *youtuber*. Este efecto se hizo a mano con DaVinci Resolve, cambiando las dimensiones del vídeo.

También, en todos los vídeos en los que salía el personaje del *youtuber*, se les puso un efecto de cámara grabando, para que el espectador se metiera en situación dentro del propio vídeo.

En el plano secuencia del principio, se tuvo que añadir la opción de estabilización que tiene el propio programa, ya que, al realizarse con cámara en mano, temblaba un poco.

Además, se hizo uso de croma en uno de los planos detalle del móvil, como se puede ver en la Figura 10.

Figura 10. Plano con croma de *Live*



Por otra parte, en el montaje también se decidió la supresión de algunos planos porque no encajaban y quedaban poco natural. Estos planos son un *Time Lapse*⁹ que se hizo en la secuencia 12, el plano que iba antes que este y el plano posterior. Además, se añadieron planos recurso de transición, libres de derechos, entre algunas escenas, como el de la ciudad de noche.

Por último, destacar que *Live* tiene tanto un montaje analítico¹⁰ en momentos de más acción, ya que hay varios planos más cortos, como un montaje sintético¹¹ con

⁹ El *Time Lapse* es una secuencia de fotografías tomadas con un intervalo de tiempo de separación entre una y otra y unidas, con un programa o software de vídeo, para crear un vídeo final en el que la acción transcurre a una velocidad mayor. (<https://www.blogdelfotografo.com/como-hacer-time-lapse/>) [Recuperado el 23 de junio de 2022]

¹⁰ El montaje analítico se nutre de planos numerosos y cortos, un aspecto que enriquece la expresividad de la narración, gracias a que se incorporan y se acentúan los diferentes detalles en las que se divide la acción. (<https://yumagic.com/montaje-cinematografico/>) [Recuperado el 23 de junio de 2022]

¹¹ El montaje sintético trabaja con planos largos, en su doble aceptación alusiva a la escala y a la duración, mostrando los elementos presentes entre el ambiente y los personajes. (<https://yumagic.com/montaje-cinematografico/>) [Recuperado el 23 de junio de 2022]

planos de mayor duración para las conversaciones y para que el espectador preste más atención.

6.3 Montaje de sonido

En primer lugar, se escucharon las tomas buenas y se limpiaron con el programa Adobe Audition CC 2020. El objetivo era quitar ruido de fondo y solucionar posibles problemas de eco. Tras esto, se montó paralelamente con la imagen, ya que se fue sincronizando el audio con la imagen por la forma de onda a través de una opción que tiene el programa DaVinci Resolve.

Después, se insertaron las grabaciones que se tuvieron que doblar y las voces telefónicas. Estas voces telefónicas se editaron con el software de edición de audio Audacity. Para ello, primero se cambió el tono para que pareciera una voz lejana y luego se puso el efecto teléfono que tiene el programa y lo modificamos a nuestro gusto.

Otra de las voces que se editaron fue la voz que suena en la secuencia 4, de una profesora dando clase. Esa voz se grabó con posterioridad al rodaje y en montaje se insertó. A esta voz se le puso un efecto *reverb*¹² y se modificó para que pareciera que estaba en una clase.

Tras esto, se añadieron los sonidos ambientes que se habían grabado posteriormente y por último se añadió el sonido de alarma de la secuencia 11 y el sonido de apagar una televisión, para la escena final del capítulo.

El volumen del audio se fue modificando según las necesidades de cada secuencia en el mismo programa de DaVinci Resolve.

6.4 Corrección de color y etalonaje

Una vez montados todos los clips y las imágenes recurso, se pasó a la corrección de color de cada uno de ellos. Esto se hizo con el propio programa, DaVinci Resolve.

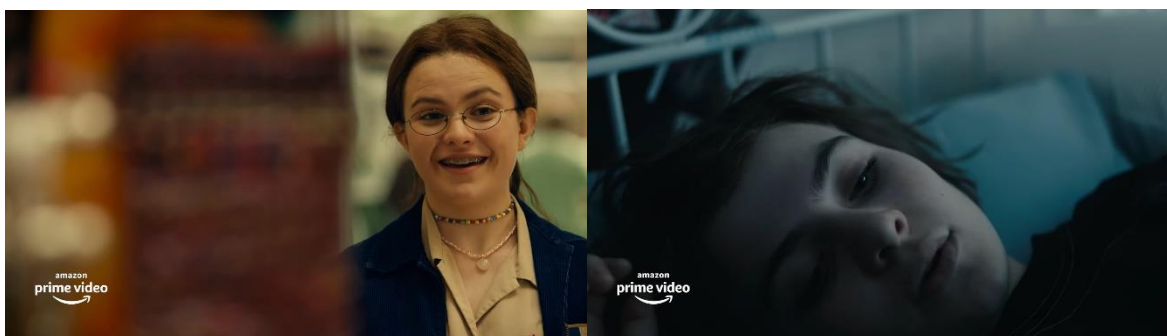
Lo primero que se hizo en cada clip fue darle contraste, para que las sombras estuvieran más marcadas. Después de esto, para que la imagen no quedara tan oscura, se subieron las luces y se bajaron un poco las sombras. En cada plano se fue jugando, además, con la ganancia, la gamma y el offset.

¹² El *reverb* aporta espacio y profundidad a tu mezcla, pero también ofrece al oyente pistas importantes sobre dónde se encuentra un sonido y dónde se encuentra el propio oyente respecto a este último. Este efecto te permite transportar al oyente a una sala de conciertos, una cueva, una catedral o un espacio íntimo. (<https://blog.landr.com/es/que-es-el-reverb/>) [Recuperado el 23 de junio de 2022]

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Para el etalonaje, se tenía una idea clara, y es que se quería una diferenciación entre el principio del capítulo, cuando la protagonista todavía no sabe que su hermano ha muerto, y el final del capítulo cuando ya se entera de todo. Para ello, se tomó como referencia la serie de Prime Video, *Cruel Summer* (Colombie, 2021), en la que hacen esta diferencia según el año en el que estén y según el drama que sufre la protagonista, quedando cálida y colorida la época en la que ella es más pequeña, transformándose en una luz más fría y desaturada en la época que la protagonista ha tenido más traumas, como se puede ver en la Figura 11.

Figura 11. Frames de la serie *Cruel Summer*



Nota. La figura es dos *frames* de la serie *Cruel Summer* (Colombie, 2021) de Prime Video. En ellos se puede ver la diferencia de etalonaje entre una etapa y otra. El de la izquierda es del año 1993 en el que la protagonista se encuentra en una etapa de inocencia, mientras que el de la derecha es del año 1995 en el que la protagonista es un personaje más oscuro.

Las primeras secuencias se han etalonado de manera que la temperatura de color sea cálida y los colores sean más vivos, ya que es la parte en la que el hermano de la protagonista todavía no se ha suicidado. Para ello se bajó la temperatura de color para que quedara un color más amarillento y se resaltaron los colores amarillos, rojos, verdes y azules, dando una imagen de verano y más alegre como se puede ver en la Figura 12.

Figura 12. Frame *cálido* de *Live*



Nota. La figura un *frame* de *Live*. En ella se puede ver el antes (izquierda) y después (derecha) del etalonaje. Este *frame* es antes de que la protagonista se entere de que su hermano haya muerto, por ello la calidez.

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Para las secuencias finales, y sobre todo la final, se subió la temperatura de color y se resaltaron los colores más fríos, debido a que en esta parte el hermano ya está muerto y se quería conseguir esa frialdad en la imagen y ese trauma que sufren los personajes, al igual que hacen en *Cruel Summer* (Colombie, 2021) en la época en la que la protagonista está sufriendo. Además, se quitó la saturación para que los colores estuvieran más apagados y así transmitir esa pérdida de los protagonistas (véase Figura 13).

Figura 13. Frame frío de *Live*



Nota. La figura un *frame* de *Live*. En ella se puede ver el antes (izquierda) y después (derecha) del etalonaje. Este *frame* es después de que la protagonista se entere de que su hermano haya muerto, por ello la frialdad y desaturación de la imagen.

Aquí algunas imágenes en las que se puede ver el antes y el después de la corrección de color y etalonaje:

Figura 14. Antes y después I



Figura 15. Antes y después II



Figura 16. Antes y después III

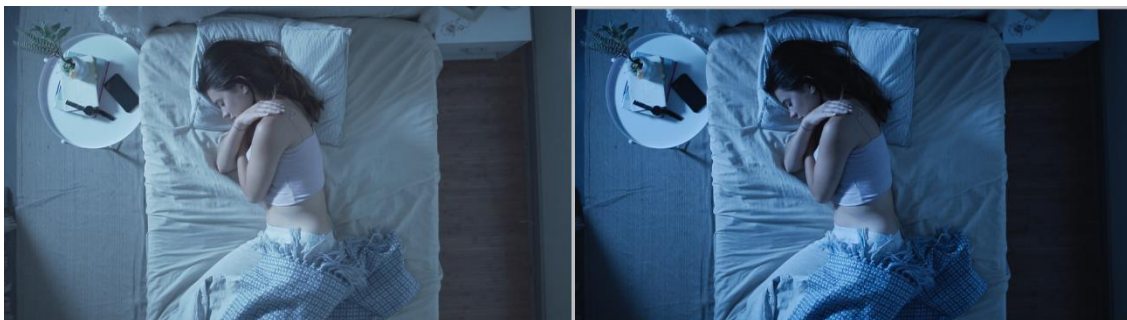


Figura 17. Antes y después IV



Por otro lado, queríamos que cada vídeo del *youtuber* tuviera una tonalidad diferente, en función al contenido de este, por lo que, en el rodaje también se jugó con los leds que había en la habitación para luego en el etalonaje poder resaltar esos colores. Para el vídeo en el que el personaje se suicida, se quiso resaltar los azules y morados para dotar un poco de frialdad a la escena (véase Figura 18). Y para el vídeo en el que hace el *unboxing* de Netflix, se destacó el rojo, ya que es el característico de esta plataforma (véase Figura 19).

Figura 18. Antes y después del vídeo del suicidio



Figura 19. Antes y después del vídeo del *unboxing*



Para el resto de vídeos, se resaltó algún color, pero no se priorizó ninguno, ya que esos vídeos en la propia historia, todavía no estaban editados, solo estaban grabados.

6.5 Cabecera de *Live*

La cabecera de la *webserie* se montó con el programa de edición Adobe Premiere Pro CC 2020 y se utilizaron para ello vídeos recurso de la página web pexels.com, libres de derechos, que tuvieran que ver con la temática de la serie. El primer plano que aparece en esta, es una chica paseando por la playa, haciendo alusión a Carol, siendo un plano con un tono dramático, al igual que la serie. El segundo plano es una cámara de fotos, que hace referencia a la profesión de *youtuber* que ejerce el protagonista. Por otro lado, el tercer plano representa la justicia que busca Carol por la muerte de su hermano. El cuarto plano hace referencia a una ciudad en la que se desarrolla la serie, y, por último, el quinto plano representa esa investigación que hace la protagonista a lo largo de los capítulos.

Para los créditos de la cabecera y para el título de la serie al final de la misma, se descargó un efecto *glitch* y se les aplicó para que, al igual que en el vídeo del suicidio, ya mencionado anteriormente, tuviera ese efecto de interferencias. Se trata de una especie de *leitmotiv*¹³ que se verá a lo largo de la ficción.

Por otra parte, para acompañar la cabecera, se decidió poner una canción que tuviera letra significativa para la serie. Es por ello que utilizamos la canción de “Si mañana me muero” de Pedro Herrera, alias G.Low, un cantante valenciano, que va a la Universidad Politécnica de Valencia, Campus de Gandía. El artista es un conocido nuestro, por lo que se le pidió la canción y por su parte no hubo problema en cedérsela (véase Anexo VIII).

¹³ El *leitmotiv* es un motivo central o asunto que se repite, especialmente de una obra literaria o cinematográfica. (<https://dle.rae.es/leitmotiv>)

La letra de esta canción tiene dos partes representativas, una significa el dejar un recuerdo de lo que fuiste y que ese recuerdo vaya más allá de existir, además, el no tenerle miedo a la muerte y decirle a la gente que le quieras; y la otra es lo que sientes cuando pierdes a alguien que quieres.

El trozo que se escogió para la cabecera es la parte de “si mañana me muero he dejado mi recuerdo, te quiero, te lo juro no hace falta instrumental. Si mañana me muero he dejado mi recuerdo, no importa lo que pase porque sé que lo sabrás. Escucho las noticias, solo hacen que hablar. Me hablan mis colegas no sé dónde estás. Te echo de menos, lo entiendo, no estás. Me busco por dentro, ya no volverá. En medio del caos recuerdo tus ojos, en pleno retiro hoy lloro más roto”. En esta parte, se reflejan las dos interpretaciones mencionadas anteriormente que se pueden reflejar tanto en Marcos, el hecho de dejar un recuerdo cuando mueres, como en Carol, Sergio, Bárbara y Julia con ese sentimiento de pérdida que sienten.

6.6 Banda sonora y *playlist* en Spotify

La música ha acompañado gestos y palabras, ha servido para definir personajes o ayudar a incidir psicológicamente en situaciones de miedo, de angustia, de alegría, de todas las emociones desde las primeras representaciones teatrales. La música ha formado parte del ser humano para acompañarlo en casi todas las facetas de la vida (Radigales, 2008).

Según se recoge en el artículo “La importancia de la música de calidad en el cine” (2018), Bernard Herrmann decía que, “la música debe suplantar lo que los actores no alcanzan a decir, puede dar a entender sus sentimientos, y debe aportar lo que las palabras no son capaces de expresar”

En *Live* se quiso dar importancia a la música, sobre todo, en los momentos clave del capítulo, como es el suicidio de Marcos, cuando el personaje de Carol lo encuentra en la habitación y cuando se ve el vídeo final. Toda la música en estos momentos, se compuso por José Hornos García, el cual nos cedió los derechos de autor de Propiedad Intelectual (véase Anexo VIII).

Para la escena del suicidio, se utiliza lo que se conoce como *Dies Irae*, el cual es un canto gregoriano del siglo XIII que representa la muerte. Esta melodía proviene de las misas de Réquiem o misas de difuntos a la cual se añadía un texto que decía: “*dies irae dies illa solvet saeculum in favilla*”, que significa “día de la ira, aquel día en el que el mundo se deshará en cenizas”. El *Dies Irae* aparece en películas como *Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones* (Lucas, 2002), *Star Wars: Episodio IV - Una nueva*

esperanza (Lucas, 1977), *El resplandor* (Kubrik, 1980), *El rey león* (Minkoff y Allers, 1994) o *Solo en casa* (Columbus, 1990) entre otras, y simboliza la muerte de un personaje o una tragedia.

Uno de los instrumentos que se usa para la melodía de esta escena, es una armónica de cristal, que se relaciona con la locura, ya que algunos intérpretes empezaban a enfermar cuando la tocaban. Este instrumento pasó de ser mágico a poseer un carácter malévolo, llegando a ser prohibido en algunas ciudades alemanas.

Para darle suspense, en el momento exacto en el que Marcos salta, hay un silencio y luego continúa un motivo de creación propia de José Hornos. Dicho motivo vuelve a aparecer en la escena en la que Carol encuentra el cadáver de su hermano, pero con diferentes tonalidades, transmitiendo una sensación de movimiento e inestabilidad tal y como le sucede a la hermana del protagonista. En ocasiones, el motivo se aprecia con distintas variaciones como puede ser bajando notas o añadiendo nuevas notas musicales. Al final de esta melodía, el motivo se disuelve y la música “muere” tal como aparece en la escena en la que se ve el cadáver de Marcos.

Después de esta secuencia, está la escena con el plano cenital en la que Carol no puede dormir, aquí se quería transmitir esa tristeza que sufre la protagonista, por ello se utiliza una música con un piano, acompañado de violines posteriormente. Esta canción se descargó de Internet sin copyright.

Para la escena final, las primeras notas que se reproducen hacen un “guiño” a la obra compuesta por el compositor inglés Gustav Holst denominada “Los planetas, op 32”, concretamente al movimiento “Saturno, el portador de la vejez”. Dicho movimiento se compone de un desarrollo que llega a un punto culminante para después desvanecerse, igual que le sucede al protagonista de *Live* aparentemente en este primer capítulo, al llegar al éxito se desploma mediante el suicidio.

Por otro lado, la canción que se ha utilizado con posterioridad a la cabecera, mientras se está mostrando los créditos de algunos técnicos del capítulo, se titula “No te vayas”, y es del grupo murciano, Cutre, formado por Eva Ros y Javi Zapata. La elección de esta canción fue, aparte de que se dispone del contacto de los componentes, a quienes pertenecen los derechos, y nos la cedieron sin problema (véase Anexo VIII), encaja en el momento en el que suena y la letra es una pequeña predicción a la trama posterior.

En general, en este primer capítulo de *Live*, la música es extradiegética. Este tipo de música es la música cinematográfica que aparece en cualquier momento de la

película, pero que no forma parte del mundo ficticio que en ella se desarrolla, sino que, por el contrario, es un agregado que se incorpora en la etapa de postproducción. (“El técnico de sonido y la música extradiegética”, 2019).

En el primer capítulo de *Live*, toda la música que se escucha está fuera de la historia, no pertenece al mundo de la narración.

Por último, se quiso hacer una *playlist*¹⁴ en Spotify con canciones que evocaban a *Live* y que podrían salir en los siguientes capítulos, así como las canciones que aparecen en este capítulo. Algunas de las canciones de esta lista de reproducción se hicieron pensando en los personajes, y en lo que podían pensar ellos durante la serie, y otras, pedimos al resto del equipo que nos dijeran canciones que les recordara o que les transmitieran esa sensación de pérdida que sufren los personajes principales. Esto en un principio se hizo para que el propio equipo y los actores entendiesen lo que se quería transmitir, y luego, como se ha comentado antes, se habló de que si existía la posibilidad de realizar el resto de episodios, se podrían incorporar a la banda sonora. La Figura 20 es un QR de dicha playlist.

Figura 20. QR de la playlist de *Live*



En el link de a continuación se puede ver, como resultado final a todo lo comentado anteriormente, el capítulo piloto de *Live*: <https://www.youtube.com/watch?v=nPMIGiidYwk>

¹⁴ Lista de reproducción

7. Conclusión

El tema del presente Trabajo de Fin de Grado era la producción y postproducción del capítulo piloto de *Live* con una serie de objetivos que se han cumplido de una manera satisfactoria.

El objetivo principal de dicho trabajo era llevar a cabo la grabación del capítulo piloto con su posterior montaje y edición, lo cual se ha cumplido, pero previamente se ha hecho una investigación sobre la ficción televisiva en España. Con esta investigación se ha llegado a la conclusión de que, desde sus inicios, las series han ido cambiando y evolucionando tanto en duración como en contenido. Cada vez hay un contenido más variado con una hibridación de géneros, que resulta difícil clasificar una serie en un solo género. Además, la duración de los capítulos ha ido disminuyendo, llegando a ser 45 minutos el que más auge está teniendo últimamente.

Paralelamente a las series de televisión tradicionales, las *webseries* también han ido en constante crecimiento en los últimos años, tal es así que, cadenas de televisión tienen su propia plataforma para distribuir este tipo de series como es el caso de TVE con Playz o Atresmedia con Flooxer. El hecho de que las *webseries* estén en auge es uno de los motivos por el que se decidió hacer la preproducción, producción y postproducción de *Live* como TFG cuando nos enviaron a Carlos Antolín y a mí el guion del primer capítulo, ya que posteriormente puede tener más salida en cuanto a su distribución. Además, la duración que suelen tener las *webseries* es de alrededor de 15 minutos, es por ello que se quiso establecer ese metraje en *Live*.

En cuanto al guion de este primer capítulo, tuvo bastantes cambios de la primera versión que nos mandaron, y lo mismo pasó con las sinopsis del resto de episodios que tuvimos que hacer desde cero. Al igual que le pasó a Thomas Hardy en *Bajo el árbol del bosque*, en nuestra serie pasaban muy pocas cosas, por lo que estuvimos unos dos meses escribiendo el guion del capítulo piloto y las sinopsis del resto de episodios hasta llegar a la versión definitiva. Durante este proceso, se tuvo que llegar a un acuerdo en cuanto a lo que pasaría en la serie, ya que muchas veces, cada uno pensaba de manera diferente y teníamos que elegir la idea que mejor podría encajar.

Hay que destacar también, la importancia que tiene la producción y la postproducción en un proyecto audiovisual. La producción es el propio rodaje y es por ello que sin la grabación de las piezas audiovisuales no se puede realizar la postproducción de dichas piezas y, por tanto, no hay resultado final.

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

Este primer capítulo se rodó en el tiempo estipulado, y generalmente se siguió el plan de rodaje al pie de la letra, pero sí que hubo algunos planos que por falta de tiempo o porque a la hora de encuadrarlos no gustaron, se suprimieron y se cambiaron por otros. He de decir, que a pesar de que los miembros del equipo iban rotando debido a la disponibilidad de cada uno, se supo coordinar bien y no hubo problemas de ningún tipo.

Al igual que con el guion, en esta etapa de rodaje, al ser una codirección, tuvimos que coordinarnos y seguir un mismo camino para que el equipo no tuviera confusiones a la hora de darles órdenes. En esta fase, esta compenetración se hizo más fácil y no hubo problema, ya que los dos definimos desde un principio lo que se quería.

A la hora de montar el capítulo, nos encontramos con planos que no cuadraban y planos que no aportaban nada y es por ello que decidimos omitirlos. Además, en un principio la cabecera no iba a ser con imágenes recurso sin copyright, sino que íbamos a grabar nosotros los planos que queríamos, pero por falta de planificación de esa parte, no pudimos grabarla.

Por lo demás, el montaje se hizo como se tenía previsto, con el software DaVinci Resolve para etalonarlo también directamente ahí y no tener que cambiar de programa, por si no era compatible.

Al principio, pensamos en sacar la música de stock sin copyright como banda sonora, pero luego, gracias a amigos que decidieron cedernos sus canciones y conocidos que se ofrecieron a componer varias piezas para *Live*, conseguimos tener una banda sonora mayormente original.

En un futuro nos gustaría rodar los capítulos restantes, y también pretendemos presentar la serie a algunos concursos, con los que podríamos recuperar la inversión. Algunos ejemplos de concursos son el que hace *Sundance TV*, de cortometrajes y *webseries* de no más de 15 minutos, en el que dan un premio de 4.000 euros para continuar con la producción, o el *Showcase*, un certamen que da visibilidad al talento de la creación de series y *webseries* en el que se presentan pilotos de series y de *webseries*. Además, no se descarta la idea de presentarlo a alguna plataforma de grandes grupos audiovisuales como Playz o Flooxer para que, en el caso de que den luz verde al proyecto, poder rodar el piloto de nuevo, con un buen presupuesto, con un equipo mayor de profesionales y con unos actores profesionales, y continuar con la producción de la misma.

Además, también tenemos en mente presentarla antes de septiembre al labs de The Mediapro Studio, para que un grupo de tutores nos ayuden a mejorar la idea y a preparar un pitch final, el cual, si luego a los directores de The Mediapro Studio les gusta, ellos son los que presentan el proyecto ante las plataformas y cadenas para promover la venta.

8. Bibliografía

- Alcaraz, M. (2017, mayo 13). 8 series españolas de corte policiaco que han marcado una época. *Formula TV*. Recuperado el 28 de mayo de 2022 de <https://www.formulatv.com/noticias/67568/8-series-espanolas-policiaco-marcado-epoca/>
- Álvarez, J. y López, J. (1999). La producción de ficción en España: un cambio de ciclo. *Zer 7*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=826340>
- Ambrossi, J., Calvo, J., González-Alegre, M. y Maidagán, M. (Productor ejecutivo). (2018). *Looser*. [Serie de televisión]. Globomedia.
- Ambrossi, J., Calvo, J. y López, E. (Productor ejecutivo). (2016 – actualidad). *Paquita Salas*. [Serie de televisión]. DMNTIA; Apache Films; Suma Latina.
- Aranegui, A. y de Juana, C. (Productores ejecutivos) (2000). *La Cuadrilla Espacial* [Serie de televisión]. Plus.es
- Araújo, F., Calleja, I., Corral, D., De la Torre, D., Gockel, C., Lustres, E., Marini, A. y Pena, B. (Productores ejecutivos). (2020 – actualidad). *La unidad* [Serie de televisión]. Vaca Films.
- Armiñán, J. (Productor ejecutivo). (1958). *Érase una vez...* [Serie de televisión]. Televisión Española.
- Asensio, R. (Productor ejecutivo). (2020 – 2021). *Rabia*. [Serie de televisión]. YouPlanet.
- Ayres, T. (Productor ejecutivo). (2021). *Clickbait*. [Serie de televisión]. Master Key Production; Matchbox Pictures.
- Baena, B. y Torres, C. (Productores ejecutivos). (2005 – 2010) *Qué vida más triste* [Webserie]. K2000.
- Baltanás, R. (Productor ejecutivo). (2007). *Círculo rojo*. [Serie de televisión]. Ida y Vuelta.
- Bassi, F. y Walter, E. (Productores ejecutivos). (2007 – 2009). *Hermanos y detectives* [Serie de televisión]. Eyeworks-Cuatro Cabezas
- Benítez, C. (Productor ejecutivo). (1996 – 1998). *Todos los hombres sois iguales* [Serie de televisión]. BocaBoca Producciones.
- Benítez, C. y Pina, E. (Productores ejecutivos). (1999 – 2009). *El comisario* [Serie de televisión]. BocaBoca Producciones.

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

- Blanco, A., Corral, D. y Herreras, S. (Productores ejecutivos). (2022) *Rapa*. [Serie de televisión]. Portocabo.
- Borrueal, I. y Wert, P. (2016, octubre 3). Lenguaje cinematográfico: el continuista o script. *El documentalista audiovisual*. Recuperado el 3 de julio de 2022 de <https://eldocumentalistaaudiovisual.com/2016/10/03/lenguaje-cinematografico-el-continuista-o-script/>
- Bright, K., Kauffman, M., y Crane, D. (Productores ejecutivos). (1994 – 2004). *Friends* [Serie de televisión]. Warner Bros. Television.
- Bustillos, M. (2020, octubre 6). ¿Qué es una antología episódica? Te damos ejemplos y te explicamos diferencias. *Go go Catrina*. Recuperado en 20 de abril de 2022, de <https://gogocatrina.com/cine/que-es-una-antologia-episodica-te-damos-ejemplos-y-te-explicamos-diferencias/>
- Cadaval, C. y Cadaval J. (Productores ejecutivos) (2008 – 2014) *Malviviendo* [Serie de televisión]. Different Entertainment.
- Campos, R., Fernández-Valdés, T. y Neira, G. (Productor ejecutivo). (2017 – 2020). *Las chicas del cable* [Serie de televisión]. Bambú Producciones.
- Campoy, E. (Productor ejecutivo). (1996 – 2000). *La casa de los líos* [Serie de televisión]. Tribanda Pictures
- Cano, J. (2020, octubre 5). Anillos de oro: Cuando no fuimos los mejores, pero al menos quisimos serlo. *Cineconñ*. Recuperado el 26 de junio de 2022, de <https://cineconn.es/anillos-de-oro-ana-diosdado/>
- Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. *Miguel Hernández Communication Journal*, 1, 174-200. https://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel_carrasco/
- Colombie, N. (Productor ejecutivo) (2021). *Cruel Summer* [Serie de televisión]. Iron Ocean Films.
- Conejo, A. y Fernández, R. (2017). *Límite. Ideación y postproducción de una serie de ciencia ficción fantástica para televisión* (Trabajo de Fin de Grado, Universitat Autònoma de Barcelona). <https://ddd.uab.cat/record/180114>
- Crespo, R. (Productor ejecutivo). (1971-1974). *Crónicas de un pueblo* [Serie de televisión]. Televisión Española.
- Cruz, C. y Elías, B. (Productores ejecutivos). (2022) *Ser o no ser* [Serie de televisión]. Big Bang Media.
- Cubillo, D., Martín, J. y Moreno, L. (Productor ejecutivo). (2007 – 2009). *Herederos*. [Serie de televisión]. Cuarzo Producciones.
- De Leyva, C. y Caballero, M. (Productores ejecutivos). (2009 – 2014). *Los misterios de Laura* [Serie de televisión]. Ida y Vuelta.
- Domingo, E., Sánchez H. y Parbús, R. (Productores ejecutivos). (2015 – 2016). *Olmos y Robles: una pareja de ley*. [Serie de televisión]. 100 balas.

- Doñate-Ventura, J. (2020). Paquita Salas en Netflix. Un análisis de la cultura pop española. *Comunicación y diversidad. Selección de comunicaciones del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*. (pp. 247 – 254). Ediciones Profesionales de la Información SL. https://aeicvalencia2020.org/wp-content/uploads/2020/11/AE-IC_Alta.pdf
- Écija, D. (Productor ejecutivo). (1995-1999). *Médico de familia* [Serie de televisión]. Globomedia
- Écija, D., Nadal, P., Puzuelo, E., Cueto, J. y del Cerro, J. (Productores ejecutivos). (2002 – 2005). *Un paso adelante* [Serie de televisión]. Globomedia.
- Écija, D., Pina A., Álvarez, B., Olivares P. y Salvador, O. (Productores ejecutivos). (2003 – 2008). *Los Serrano* [Serie de televisión]. Globomedia.
- Écija, D., Pina, A. y Escobar, D. (2011 – 2013). *El barco* [Serie de televisión]. Globomedia
- Écija, D., Pina, A. y López, N. (Productor ejecutivo). (2005 – actualidad). *Los hombres de Paco* [Serie de televisión]. Globomedia.
- Écija, D. y Pontón, F. (Productor ejecutivo). (1998 – 2002). *Periodistas* [Serie de televisión]. Globomedia.
- Elorrieta, J. (Productor ejecutivo). (1996 - 1997). *Contigo pan y cebolla* [Serie de televisión]. Radiotelevisión española.
- El técnico de sonido y la música extradiagética*. (2019, septiembre 26) Treintaycincomm. Recuperado el 3 de julio de 2022 de <https://35mm.es/tecnico-sonido-musica-extradiegetica/>
- Espinel, R. (s.f). ¿Qué es la producción audiovisual? *Producción audiovisual*. Recuperado el 8 de junio de 2022 de <https://produccionaudiovisual.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>
- Esquide, E. (Productor ejecutivo). (1981-1982). *Verano azul* [Serie de televisión]. Televisión Española.
- Fernández, C. y Fernández, L. (Productores ejecutivos). (2022). *Todos mienten* [Serie de televisión]. Filmax.
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona. Paidós. <https://sixtoon.files.wordpress.com/2015/04/manual-basico-de-narrativa-y-lenguaje-audiovisual.pdf>
- Fernández, M., Sarmiento, L. y Torregrosa, J. (Productor ejecutivo). (2022). *Intimidad*. [Serie de televisión]. Txintxua Films.
- Field, S. (1995). *El Manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Plot Ediciones
- Formoso M., Videla J. y García M. (2017). Análisis de la producción web de las series españolas emitidas en canales generalistas. En J. Ignacio (Ed.), *Nuevas realidades en la comunicación audiovisual* (1ª ed., pp. 181-193)

https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/20724/Videla_Rodriguez_J_J_2018_Analisis_produccion_web_series.pdf

- Freixas, P., Orea, C. y Fernández, S. (Productores ejecutivos). (2011 – 2013). *Pulseras rojas* [Serie de televisión]. Filmax.
- Gabilondo, A. y Bermejo, D. (Productores ejecutivos). (2022). *Entrevías* [Serie de televisión]. Alea Media.
- Gándara, A. (Productor ejecutivo). (1991-1995). *Farmacia de guardia* [Serie de televisión]. Antena 3 Televisión.
- Gándara, A. y Mardones, A. (Productores ejecutivos). (1996 – 1998). *Menudo es mi padre* [Serie de televisión]. Globomedia.
- García, M. (2002). *La ficción televisiva popular: una evolución de las series de televisión en España*. Gedisa.
- García, M., Clemente, J. y Calvo, L. (2021). La ficción como herramienta de retención de la audiencia más joven. El caso de Playz en YouTube. Educación Física: innovación y nuevas metodologías para inspirar. *Creatividad y Sociedad* 34, 159-178. <http://creatividadysociedad.com/wp-admin/Art%C3%ADculos/34/Art.%207.pdf>
- García, M., Rodrigo, J., González, C., Pons, J. y Acosta, M. (Productores ejecutivos). (2022). *La edad de la ira* [Serie de Televisión]. Big Bang Media; Másficción.
- Gómez, C. (Productor ejecutivo). (2004 – 2015). *Cálculo electrónico* [Webserie]. Nikodemo Animation.
- Guzmán, N. (2022, junio 8). 'Entrevías' sigue arrasando en Netflix y se mantiene como la serie de habla no inglesa más vista. *Bluper*. Recuperado en 14 de junio de 2022 de https://www.elespanol.com/bluper/20220608/entrevias-sigue-arrasando-netflix-mantiene-no-inglesa/678682189_0.html
- Hernández, P. (2011). Las Webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet. *Revista F@ro* 13, 94-104. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159110>
- Hernández, P. y Morales, F. (2012). Las webseries: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en la red. *Revista Comunicación* 1, 140-149. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/106641/comunicacion_a2012v1n10p140.pdf
- Hernando, B. y Tusell, F. (Productores ejecutivos). (2021). *La reina del pueblo*. [Serie de televisión]. Lacoproductora; Estela Films.
- Ibáñez, N. (Productor ejecutivo). (1964 – 1965). *Mañana puede ser verdad* [Serie de televisión]. Televisión Española.
- Ibáñez, N. (Productor ejecutivo). (1966 – 1968). *Historias para no dormir* [Serie de televisión]. Televisión Española.
- Jones, A. y Brooker, C. (Productor ejecutivo). (2011 – 2019). *Black Mirror* [Serie de televisión]. Zeppotron

- La importancia de la música de calidad en el cine.* (2018, enero 17). Sound & Pixel. [Recuperado el 29 de junio de 2022 de https://n9.cl/x5ces](https://n9.cl/x5ces)
- Lazarov, V. (Productor ejecutivo). (1996 – 1997). *Hostal Royal Manzanares* [Serie de televisión]. Prime Time Communications.
- López, M. y Nicolás, MT. (2015). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *ComHumanitats*, 6(1), 22-39. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5896204>
- Manuales y Tutoriales, S.L. (s.f.) *¿Qué es una sitcom?* Recuperado el 6 de abril de 2022 de <https://www.manuales.com/manual-de-que-es-una-sitcom>
- Marino, R. (Productor ejecutivo). (2008 – 2011). *Becarios*. [Serie de televisión]. Mediaset.
- Mckee, R. (2002) *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.
- Mardones, A. (Productor ejecutivo). (1998 – 2002). *Compañeros* [Serie de televisión]. Globomedia.
- Masllorens, R. y Peyret, A. (Productores ejecutivos). (2022 – actualidad). *Bienvenidos a Edén* [Serie de televisión]. Brutal Media
- Montero, C. y Martínez, A. (Productores ejecutivos). (2022). *Feria: la luz más oscura*. [Serie de televisión]. Filmax.
- Morales, V. (2015, diciembre 13). Se cumplen 10 años del final de 'Motivos Personales', la serie que trajo el thriller a España. *Fórmula TV*. Recuperado en 26 de junio de 2022 de <https://www.formulatv.com/noticias/51815/se-cumplen-10-anos-motivos-personales/>
- Murphy, R., Falchuk, B., Di Loreto, D., Minear, T., Wong, J., Salt, J., Buecker, B., Woodall, A., Lui, C., Penn, A. y Gray, J. (Productores ejecutivos). (2011-actualidad). *American Horror Story* [Serie de televisión]. 20th Television; Ryan Murphy Television; Brad Falchuk Teley-Vision.
- Orden de rodaje: plantilla y consejos para hacerla.* (s.f.) Aprendercine.com. Recuperado el 8 de junio de 2022 de <https://n9.cl/rqgw9>
- Ortiz, A. (s.f.). Postproducción audiovisual: ¿Qué es y cuáles son sus fases? *MEDAC*. Recuperado el 2 de julio de 2022 en <https://medac.es/blogs/imagen-y-sonido/postproduccion-audiovisual>
- Palacio, M. (2008). *Historia de la televisión en España*. Gedisa. Panadero, A. (2020, junio 3). Los secretos de la dirección de actores. *Escuela de cine*. Recuperado el 6 de junio de 2022 de <https://www.escuelacine.com/la-direccion-de-actores/>
- Peña, I., Sorogoyen, R., Villanueva, E., Corral, D., Araújo, F. y Fábregas, S. (Productores ejecutivos). (2020). *Antidisturbios* [Serie de televisión]. Caballo Films; The Lab Cinema.
- Pérez, R., González, J. y Lázaro, J. (Productores ejecutivos). (2006 – 2010). *Lo que surja* [Webserie]. Singermorning.

Producción y postproducción de una webserie: *Live*

- Pernet, A. y Santamaría, L. (Productores ejecutivos). (2011 – 2020). *El secreto de Puente Viejo* [Serie de televisión]. Boomerang TV.
- Pina, A. (Guion.), y Colmenar, J. (Director). 2019. Episodio 1 [1]. En A. Pina (Productor ejecutivo). *El embarcadero*. Atresmedia Studios, Vancouver Media.
- Pina, A., Martínez, S., Colmenar, J., Martínez-Lobato E. y Manubens, N. (Productores ejecutivos). (2017-2021). *La casa de papel* [Serie de televisión]. Vancouver Media.
- Plus.es estrena hoy 'La Cuadrilla Espacial', una serie de ciencia ficción emitida por Internet. (2000, noviembre 10). *Europa press*. Recuperado en 20 de abril de 2022, de <https://www.europapress.es/economia/noticia-plus-es-estrena-hoy-cuadrilla-espacial-serie-ciencia-ficcion-emitida-internet-20001110093508.html>
- Postproducción audiovisual: ¿qué es y en qué consiste?* (2022, marzo 29). TAI Escuela Universitaria de Artes. Recuperado en 13 de junio de 2022 de <https://taiarts.com/blog/que-es-postproduccion-audiovisual/>
- Producción audiovisual ¿Qué es y qué fases tiene?* (2018, septiembre 28). Prodisa Comunicación. Recuperado el 8 de junio de 2022 de <https://n9.cl/er6pv>
- ¿Qué es el etalonaje? Te contamos todo sobre esta técnica* (s.f). Metáfora visual. Recuperado el 13 de junio de 2022, de <https://n9.cl/496f6>
- ¿Qué es la narración audiovisual y cuál es su importancia?* (2021, noviembre 19). IPP Free Content. Recuperado el 2 de julio de 2022 de <https://www.ipp.edu.pe/blog/narracion-audiovisual/>
- ¿Qué sabes de narrativa audiovisual?* (s.f.). Qué es narrativa audiovisual. Recuperado el 2 de julio de 2022 de <https://www.euroinnova.edu.es/blog/que-es-narrativa-audiovisual#elementos-de-la-narrativa-audiovisual>
- Quintana, G. y Redondo, J. (Productores ejecutivos). (2005). *Motivos personales*. [Serie de televisión]. Boomerang TV.
- Quintas, M. y Casal, J. (Productores ejecutivos). (2022). *Operación Marea Negra* [Serie de televisión]. Ficción Producciones; Ukbar Filmes.
- Radigales, J. (2008). *La música en el cine*. UOC.
- Raventós, I. y Schaaff, S. (Productores ejecutivos). (2017). *Si fueras tú* [Serie de televisión]. Atomis Media.
- Real Academia Española (s.f). Miniserie. *En Diccionario de la lengua Española*. Recuperado el 20 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/miniserie>
- Real Academia Española. (s.f). Serie de televisión. En *Diccionario panhispánico del español jurídico*. Recuperado el 20 de abril de 2022, de <https://dpej.rae.es/lema/serie-de-televisi%C3%B3n>
- Redacción Fórmula TV. (2008, octubre 15). 'Qué vida más triste' llega este domingo a la Sexta. *Fórmula TV*. Recuperado el 26 de junio de 2022 de <https://www.formulatv.com/noticias/9120/que-vida-mas-triste-llega-este-domingo-a-lasexta/>

- Redacción Fórmula TV. (2011, octubre 21). Telecinco cancela 'Becari@s', la serie online más longeva de España. *Fórmula TV*. Recuperado en 26 de junio de 2022 de <https://www.formulatv.com/noticias/21780/telecinco-cancela-becarios-serie-online-mas-longeva-espana/>
- Redacción La Vanguardia. (2011, junio 7). Antena 3 estrena 'El sótano', primer canal para nuevos creadores. *La Vanguardia*. Recuperado el 26 de junio de 2022 de <https://www.lavanguardia.com/television/20110607/54167241595/antena-3-estrena-el-sotano-primer-canal-on-line-para-nuevos-creadores.html>
- Redondo, J. (Productor ejecutivo). (2009 – 2010). *Acusados* [Serie de televisión]. Ida y Vuelta.
- Redondo, J., Cueto, J. y Martínez, R. (Productores ejecutivos). (2015 – 2016). *Mar de plástico* [Serie de televisión]. Boomerang TV.
- Romero, F. (Productor ejecutivo). (1976-1978). *Curro Jiménez* [Serie de televisión]. Radiotelevisión española.
- Romero, J. (2019, junio 24). Las webseries en la era del consumo online: de nuevos formatos a incubadoras de talento. *Cadena Ser*. Recuperado el 20 de abril de 2022, de https://cadenaser.com/programa/2019/06/24/el_cine_en_la_ser/1561368865_7_96488.html
- Rivas, O. (2020, noviembre 28). ¿Es verdad que existe un 'boom' de las series españolas? *El confidencial digital*. Recuperado el 22 de abril de 2022 de https://www.elconfidencialdigital.com/articulo/te_lo_aclaro/es-verdad-existe-boom-series-espanolas/20201127185602190754.html
- Tirard, L. (2002). *Lecciones de cine: Clases magistrales de cine*. Paidós.
- Torrado, S. y Castelo, C (2005). Series de ficción de producción nacional y telespectadores: un negocio en bandeja. *Comunicar* 25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825097>
- Univisión. (2018, marzo 14). 7 grandes series españolas: del clásico poli a mujeres de armas tomar. *Univision*. Recuperado el 28 de mayo de 2022 de <https://www.univision.com/entretenimiento/cine-y-series/7-grandes-series-espanolas-del-clasico-poli-a-mujeres-de-armas-tomar>
- Van Hurkman, A. (2013) *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema (Digital Video & Audio Editing Courses)*. Addison Wesley.
- Velasco, S. (Productor ejecutivo). (1997 – 1998). *Querido maestro* [Serie de televisión]. Zeppelin TV.
- Zorrilla, M. (2021, octubre 20). Netflix actualiza su Top 10 de series más vistas de la historia: 'La asistente' destrona a 'Gambito de dama' como miniserie más popular y otras novedades. *Espinof*. Recuperado el 21 de abril de 2022 de <https://www.espinof.com/netflix/netflix-actualiza-su-top-10-series-vistas-historia-asistente-destrona-a-gambito-dama-como-miniserie-popular-otras-novedades>