



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Análisis de las tareas del productor y su ejemplificación a través del cortometraje ¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Romero Patón, Icíar

Tutor/a: Moral Martín, Francisco Javier

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

Resumen

El trabajo desarrollado a continuación trata de analizar el proceso de pre producción y producción de un cortometraje de ficción, determinando así las tareas que lleva a cabo el departamento de producción. Al mismo tiempo, dichas tareas son ejemplificadas a través del proceso de creación del cortometraje *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*.

Palabras clave

Producción, Preproducción, cortometraje, ficción, tareas.

Abstract

The project carried out below attempts to analyze the pre-production and production process of a short fiction film, thus defining the tasks accomplish by the production department. At the same time, these tasks are exemplified through the creation process of the short film *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*.

Keywords

Production, pre production, short film, fiction, tasks.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. La figura del productor cinematográfico	7
3. Las tareas del productor audiovisual.....	12
4. Cortometraje <i>¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?</i>	17
4.1. Desarrollo y preproducción del cortometraje <i>¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?</i>	19
4.1.1. Organización de los equipos	20
4.1.2. Plan de producción	20
4.1.3. Desglose por secuencias mecánicas	24
4.1.4. Financiación	27
4.1.5. Presupuesto.....	29
4.1.6. Casting	30
4.1.7. Localizaciones.....	32
4.1.8. Plan de rodaje.....	35
4.1.9. Plan de rodaje del teaser.....	36
4.2. Producción del teaser <i>¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?</i>	38
4.2.1. Desglose por orden de rodaje	39
4.2.2. Órdenes de rodaje.....	40
4.2.3. Control del rodaje.....	40
4.3. Postproducción del teaser <i>¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?</i>	42
4.3.1. Edición: Montaje y etalonaje.....	42
4.3.2. Distribución y difusión	43
5. Conclusión.....	44
6. Bibliografía.....	45

Anexos:

1. Desglose por secuencias mecánicas
2. Presupuesto
3. Contratos de los actores

4. Plan de rodaje del teaser
5. Plan de rodaje del cortometraje
6. Lista de las localizaciones
7. Desglose por orden de rodaje
8. Orden de rodaje

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- Figura 1: Cronograma de la ejecución del proyecto.
- Figura 2: Logos de dos de las primeras *majors*
- Figura 3: Diseño del título del cortometraje
- Figura 4: Extracto del listado de tareas.
- Figura 5: Cronograma según Gantt
- Figura 6: Extracto del calendario
- Figura 7: Extractos del guion desglosado por colores
- Figura 8: Listado de localizaciones agrupadas por secuencias
- Figura 9: Extracto del desglose por secuencias mecánicas
- Figura 10: Resumen del presupuesto
- Figura 11: Extracto del cartel de casting
- Figura 12: Lista detalla de las localizaciones
- Figura 13: Extracto de las anotaciones *scouting* a mano.
- Figura 14: Extracto del plan de rodaje de octubre
- Figura 15: Extracto de la escaleta
- Figura 16: Plan de rodaje del teaser
- Figura 17: Extracto del desglose por orden de rodaje
- Figura 18: Extracto de la orden de rodaje

1. Introducción

En general casi todo el mundo sabe la función de un/a director/a, un/a cinefotógrafo/a o un/a guionista dentro de una obra audiovisual, pero ¿quién conoce las tareas que hace un/a productor/a? Estamos acostumbrados a fijarnos en la fotografía, la narrativa, la banda sonora, el montaje... principalmente en todos los aspectos que en su conjunto crean la fachada de la obra. A pesar de que estos son importantes para crear un buen producto audiovisual, a veces somos algo superficiales y no planteamos quién ha hecho posible la coherencia entre todas estas partes. Aquí entra en juego el papel del productor, el encargado último de la obra.

La producción de una obra audiovisual es un proceso largo y complejo por el que debemos pasar para crear un producto para los medios. Durante el transcurso de este, el productor no es solo el encargado de suministrar el dinero a los diferentes departamentos, sino que también organiza e influye en las tareas de cada uno de estos; tanto en las más técnicas como en las más creativas.

En el presente Trabajo Final de Grado (TFG en adelante) se desarrollan y analizan las labores que desempeña el departamento de producción y, principalmente, la figura del productor, durante las diferentes etapas que hacen posible la creación de una obra audiovisual, con el objetivo de dar a conocer las funciones de la figura del productor. Por consiguiente, se ha llevado a cabo una investigación sobre el departamento de producción y su respectiva actuación a través del paso del tiempo. Asimismo, el trabajo cuenta con la especificación y análisis de las funciones que ejerce el productor y su equipo en cuestión, basándose en una serie de pautas comunes proporcionadas por personas pertenecientes al círculo audiovisual. Para terminar, todo esto es ejemplificado a través del proceso de creación del cortometraje titulado *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?* (2022).

Cabe señalar que el cortometraje no ha llegado a ser grabado puesto que unas semanas antes del rodaje, debido a una serie de inconvenientes que serán explicados más adelante, se procedió a retrasarlo hasta octubre con el fin de obtener un mejor resultado. Al no tener fecha prevista para su estreno, esto no pareció un inconveniente sino más bien una ventaja para poder mejorar ciertos aspectos y llegar a producir un proyecto del que nos sintiésemos orgullosos. A pesar de que fue una decisión difícil de tomar por parte de la productora, y que también iba a determinar la fisionomía del presente Trabajo de Fin de Grado, se decidió que, como contábamos con toda la preproducción ejecutada hasta el plan de rodaje, se podía realizar un pequeño teaser para no quedarnos con las manos vacías. Por tanto, el trabajo presente consta, por un lado, del proceso de desarrollo y preproducción del

cortometraje titulado *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?* y, desde ese momento en adelante, de una ejemplificación a través del diseño y creación del teaser de dicho cortometraje.

Los objetivos que se pretenden obtener en este TFG son los siguientes:

Objetivo principal

Analizar el proceso de creación del cortometraje *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?* desde la perspectiva de la producción.

Objetivos secundarios

Para completar este propósito principal se establecieron una serie de objetivos secundarios:

- Investigar el desarrollo de la industria cinematográfica para así determinar de forma más sencilla las tareas que tiene que llevar a cabo el departamento de producción.
- Concretar cuales son las principales responsabilidades y tareas de este departamento.
- Ejemplificar el proceso a través de la relación con el cortometraje *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*.

Metodología

La principal idea de investigación del TFG era el análisis de las fases de producción de un cortometraje. Por ende, a lo largo de este proceso se han seguido varias guías de producción, en especial el libro *Planificación de proyectos* de Nuria Cancho y Marco García. Con la ayuda de estos manuales se pudo analizar y determinar los roles y tareas habituales de producción. Tras hablar con un compañero y amigo de clase, se decidió que su idea era viable y que tenía capacidad de hacer vibrar al espectador. Así empezó la fase de desarrollo del guion, la cual se recoge en el Trabajo de Fin de Grado de Izan Serrano.

Para poder llevar a cabo el TFG lo primero que se realizó fue un cronograma inicial de la propuesta y escritura del TFG (ver Figura 1), por el que la productora se guio hasta profundizar más en el proyecto.



Figura 1: Cronograma de la ejecución del proyecto

Finalizada esta fase en la que se redacta el guion, se describen los personajes y se inicia la búsqueda de financiación, se dio paso a la preproducción del proyecto. El cortometraje se realizó durante el segundo cuatrimestre del curso universitario. Debido a que el equipo eran mayoritariamente estudiantes hubo problemas a la hora de sincronizar los horarios de los equipos. Aun así, pudimos sacar adelante las diferentes tareas. Sin embargo, como ya se ha comentado anteriormente, se presentaron algunas dificultades pocos días antes del rodaje provocando su aplazamiento. En ese punto, se decidió utilizar parte del material y tareas ya realizadas para crear un teaser que sirviera de carta de presentación del proyecto en redes sociales y el crowdfunding.

Una vez finalizada la producción del teaser, se comenzó a escribir el TFG y su marco teórico para el cual se investigó más a fondo sobre los sistemas de producción cinematográfica a lo largo del tiempo y la estructura estandarizada del equipo de producción.

2. La figura del productor cinematográfico

Cuando vamos a hacer un puzzle siempre solemos comenzar formando con las piezas los márgenes de la imagen. En una obra audiovisual estos márgenes son equivalentes a la producción. Es decir, el productor audiovisual es la persona encargada de poner los límites y definir los detalles del proyecto. Pero para entender mejor quién es esta figura y por qué tiene un papel tan importante, debemos conocer de donde viene y como ha ido evolucionando a lo largo del tiempo.

Finales del siglo XIX fue una época llena de avances científicos y tecnológicos. Entre ellos se descubrió la posibilidad de filmar, proyectar y reproducir el movimiento. Para ello se utilizaba un artefacto, creado por los hermanos Lumière y llamado cinematógrafo, que consistía en un disco giratorio a través del cual una cinta se ponía a correr, formando de esta

manera la sucesión de imágenes. Como explican Bordwell D. y Thompson K. (2003, p. 3), si se muestran una serie de imágenes levemente diferentes del mismo objeto, se producirán una serie de procesos fisiológicos y psicológicos que harán que el espectador crea ver imágenes en movimiento. De tal manera comenzó un nuevo entretenimiento que pronto se extendió a gran escala, haciendo que el arte dejase de ser únicamente para minorías privilegiadas (Gubern, R., 1969 p. 7). Con el paso de los años el cine empezó a ser considerado “el séptimo arte”, nombrado así por Riccioto Canudo (1911). Y es que este medio ha sido desde el principio una forma de crear y compartir con el mundo aquellas ideas imposibles de expresar mediante palabras, coincidiendo a como dijo Ilya Ehrenburg, una “fábrica de sueños”.

Desde los primeros momentos, el cine ha sido una industria con un futuro extraordinario. Esta se popularizó con gran rapidez y obtuvo mucho éxito entre la gente pero, a pesar de ello, no era tan fácil mantenerse económicamente a través de la profesión. La primera persona que lo consiguió fue Alice Guy, precursora del cine en los primeros años de su historia. Ella fue la que le dio nombre al cine narrativo y es la pionera de los efectos especiales y el cine de ciencia ficción. Podemos decir que, además, fue la primera productora de la historia del cine (Cancho, N. y García, M., 2017 p. 22). Pese a haber sido olvidada y borrada de la historia durante mucho años, Alice Guy fue capaz de hacerse un hueco como directora y productora en un negocio lleno de hombres y es, a día de hoy, una gran figura para la industria.

Tras los inicios artesanales de hacer cine, se creó a su alrededor la primera empresa cinematográfica, que en sus orígenes la debemos situar en Francia. (Cancho, N. y García, M., 2017 p. 23). Al principio eran los propios directores los que se encargaban de dirigir, producir y exhibir sus obras, como por ejemplo Méliès que contaba hasta con su propio estudio. Pero pronto, la necesidad de ofertar otra variedad de producto, principalmente a los adultos, hizo que nuevas empresas entraran al negocio y que comenzase el declive del cine artesanal.

Las primeras compañías en darse a conocer fueron las francesas Gaumont y la Productora Pathé, que proviniendo del mundo fotográfico dominaron esta industria emergente. Especialmente Pathé Frères consiguió en cuestión de poco tiempo asentarse como la principal líder en el sector, hasta el comienzo de la Primera Guerra Mundial en 1914. De forma paralela, ya se habían comenzado a formar las primeras empresas en el lado norteamericano y fue la gran guerra la que, al provocar la parada de las producciones europeas, impulso el éxito cinematográfico en el continente (Cancho, N. y García, M., 2017 p. 23).

Antes del estallido de la guerra, las compañías cinematográficas que estaban fuera del trust de productoras asentadas en la costa este comenzaron a mudarse a California, donde pronto las ciudades de alrededor se convirtieron en la sede de las producciones, siendo Hollywood la más conocida de todas ellas por su clima y paisajes. Esto incitó a que los estudios más pequeños se comenzasen a fusionar entre ellos, dando lugar a las *majors*: estudios cinematográficos de gran envergadura como por ejemplo Metro-Goldwyn-Mayer o 20th Century Fox. Así mismo, la demanda de películas era tan desmesurada que un único estudio no se podía hacer cargo, provocando que los estudios dejaran de competir y empezasen a cooperar entre ellos. Durante esa época se había establecido en Norteamérica un modelo de producción concreto que parecía asegurar el acuerdo laboral más eficiente y económico. Este sistema de fabricación implantado principalmente por Henry Ford, fundador de la compañía de automóviles *Ford*, se basaba en la producción en masa y la división del trabajo (Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., 1997 p. 100). Hollywood asumió estas dinámicas de producción, donde cada película estaba bajo el control del productor. La tendencia monopolista de este sistema, llevo a que las compañías cinematográficas entendiesen el cine como una industria lista para explotar. Como dice Román Gubern (1969):

Además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, fábrica de mitos, instrumento de conocimiento y documento histórico de la época y sociedad en que nace, el cine es una industria y la película es una mercancía, que proporciona unos ingresos a su productor, a su distribuidor y a su exhibidor. (p. 9)

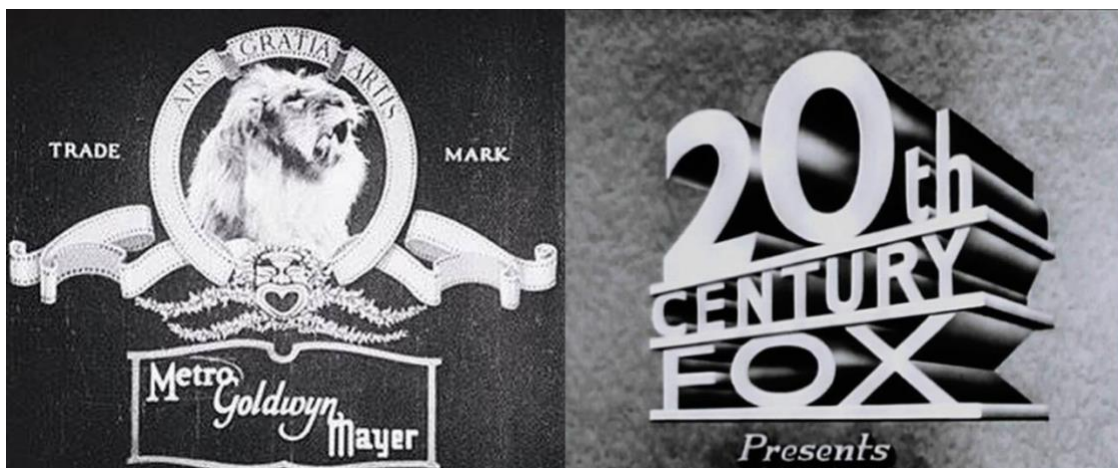


Figura 2: Logos de dos de las primeras *majors*

Los más beneficiados por este sistema eran las empresas productoras que se hicieron con el control de la distribución, exhibición y hasta de los directores y actores. Esto marcó el nacimiento del sistema de estrellas, en el cual las estrellas de cine eran promocionadas en

serie como un mero producto comercial. A su vez, Thomas H. Ince, dio lugar al sistema de unidad por el que un mismo productor, subordinado del director ejecutivo, supervisaba la ejecución de diferentes películas al mismo tiempo (Bordwell D. y Thompson K., 2003, p. 457). Mediante este sistema apareció también el productor central, el dueño del estudio y, por tanto, el que decidía que películas se iban a realizar y cuál era el presupuesto del que disponían. El modo de producción en masa que se implantó a través de estas dinámicas produjo un incremento de empleos pues las empresas exigían un ritmo apresurado de elaboración, hasta cuatro filmes por semana.

A finales de los años 20 comenzó un declive de la asistencia a salas de proyección. Las técnicas narrativas utilizadas se habían estandarizado para poder saciar la demanda del público y las empresas comenzaron a creer que los filmes se habían estereotipado. Se atribuyó este problema a que una sola persona, el productor central, se encargase de producir las películas. Para solucionarlo decidieron crear un nuevo sistema que suplantase al que había en ese momento, el sistema de unidad. Este nuevo sistema, llamado sistema de equipo de producción, estaba formado por un grupo de productores que supervisaba los proyectos. El método se dividía en: un director general que supervisaba la producción de las películas; un director ejecutivo, encargado de los asuntos financieros y funciones rutinarias; y un director de estudio, encargado de los demás departamentos. La razón principal para poner en marcha este programa fue la falta de originalidad de las ideas debido al control de unos pocos productores y directores. Esta práctica originó que las producciones fuesen casi independientes y, que los contratos de actores y directores se llevasen a cabo de forma individual para cada producción. (Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., 1997 p. 357-358).

Terry Ramsaye, historiador de cine en los años 20, declaró que esta nueva idea de sistema «tiende hacia una restauración de cierta parte del individualismo que parece ser un factor esencial en el esfuerzo creativo». (1926, p. 128 citado por Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., 1997 p. 358) Sin embargo a la vez que esta práctica producía un aumento en los ingresos de los estudios que la llevaban a cabo, la Gran Depresión (1929-1939) afectaba a la industria cinematográfica. La crisis provocó que las empresas acordaran un límite en los presupuestos y que, además, se deshicieran de aquellos trabajadores poco productivos. Gracias a esta táctica pudieron seguir adelante y crear un entretenimiento para aquellas personas que necesitaban desconectar de la realidad que les envolvía en ese momento.

Pero el sistema de equipo de producción no consiguió suprimir las producciones en serie como dijeron sus defensores que haría, simplemente animó a las empresas a comenzar la transición hacia la producción independiente. La Segunda Guerra Mundial fue un factor que

ayudó a que la industria se alejara de las producciones en masa. Durante esta época se implantó el decreto *United States v. Paramount Pictures, Inc.*, que limitaba la producción de películas a cinco al año. Esto causó que cada vez más empresas añadiesen proyectos independientes a sus programas de producción, puesto que se percataban de que la calidad traía más beneficios que la cantidad. Poco a poco la industria se distanció del sistema de equipo de producción y se empezó a acercarse a algo más parecido a lo que conocemos hoy en día, el sistema de equipo de conjunto. El sistema consistía en que un productor organizase y reuniese financiación para un proyecto, los medios de producción con los que se iban a trabajar y los empleados necesarios para sacarlo a flote. Las grandes industrias invertían en producciones independientes que se ocupaban de todo el proceso de producción, lo que les permitía ejercer como empresas asociadas. Los estudios cinematográficos comenzaron a prescindir de recursos propios, provocando que las empresas optaran por alquilar todo lo necesario para un único proyecto. Así una empresa no era propietaria de los materiales y trabajadores sino que cada película disponía de recursos independientes. (Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., 1997 p. 369-372).

Este tipo de sistema, en el que la financiación y planificación se ejecutaba película por película, sigue perdurando en la actualidad. Aun así, la expansión tecnológica ha provocado que surjan otros tipos de producción independiente. Gracias al aumento de las empresas auxiliares de alquiler y el decrecimiento de los costes económicos, los productores independientes pueden conseguir financiación de manera más sencilla. De tal forma ya no dependen de empresas productoras de gran calibre para elaborar proyectos de calidad. Sin embargo, aunque haya más posibilidades de conseguir financiación, el cine independiente cuenta con un presupuesto limitado. Es por esto que suele primar el argumento de las historias a los efectos especiales y el atrezzo. No obstante, es verdad que este tipo de producciones tienen más obstáculos para llegar a las salas cinematográficas que requieren de un elevado coste de exhibición. Es la aparición de nuevos medios como las plataformas de video (Netflix, YouTube, Vimeo, etc.) la que resuelve este problema, haciendo posible que filmes de bajo presupuesto y, por lo general, más artísticos, lleguen a una amplia cantidad de espectadores.

El productor contemporáneo nace gracias a este sistema. Su figura es la que, con el apoyo de un equipo de profesionales, asume toda responsabilidad, desde el desarrollo del proyecto hasta su distribución, para crear una pieza de la mayor calidad posible. En el siguiente punto del TFG, se explicarán los roles y tareas del equipo de producción contemporáneo.

3. Las tareas del productor audiovisual

Es posible que el término *producción* genere confusión puesto que, además de referirse a la fase de rodaje y grabación, también se refiere al conjunto de fases que se llevan a cabo para crear un producto audiovisual. Esta memoria trata sobre la primera acepción, por la cual se presentara el desarrollo por parte del departamento de producción de las jornadas de grabación.

Pardo, A. (2014, p. 24) define la producción audiovisual como el proceso de planificación, organización y control de un proyecto audiovisual. Es decir, es la técnica por la que, a través de la búsqueda, selección y gestión de recursos financieros, humanos y materiales, se transforma una idea en un producto audiovisual que combina de forma correcta el tiempo, coste y calidad. Estas tareas recaen en el productor y su equipo de producción, que se encargan de que cada una de las fases de creación de una obra audiovisual se lleven a cabo con los recursos necesarios y el acabado correcto.

El cineasta Orson Welles dijo, «el escritor necesita una pluma, el pintor un pincel, el cineasta todo un ejército». Para nuestros equipos, el jefe de este ejército y el que tiene la última palabra es el director, y el productor es el encargado de ayudarlo a que su visión se lleve a cabo (Cancho, N. y García, M., 2017 p. 136). Cuando se habla de productor audiovisual siempre resulta un poco complejo definir su oficio. No solo su figura es de las menos reconocidas en relación a los demás jefes de departamento, sino que también es un rol un tanto ambiguo y complejo. La RAE (Real Academia Española) define al productor como «aquella persona que con responsabilidad financiera y comercial organiza la realización de una obra cinematográfica, discográfica, televisiva, etc., y aporta el capital necesario». Esta definición es acertada pero, el papel del productor abarca una gran cantidad de demás obligaciones que requieren de diversos conocimientos teórico-prácticos. Además, esta figura es considerada la última responsable del proyecto audiovisual, encargada de que la realización de la obra llegue a su fin a través del control y supervisión del proceso.

Es cierto que las actividades económico-financieras tienen más responsabilidad en la figura del productor, convirtiéndolo para muchos en un simple empresario encargado de llevar las cuentas. Sin embargo, la labor del productor también abarca gran cantidad de tareas que precisan de capacidad creativa e innovación. De hecho, el productor dicta con la elección de los equipos artísticos y técnicos, la calidad final de la obra. Un ejemplo es el de los productores de series televisivas, encargados de decidir cómo va a suceder la trama.

El equipo de producción adopta, según la dimensión del proyecto, una serie de sistemas de organización por los que debe definir, analizar, diseñar, planificar, programar, financiar, ejecutar y explotar la obra (Martínez, J. y Fernández, F., 2010 p. 22). Es importante que estas tareas las lleve a cabo con la mayor eficiencia posible, puesto que su obligación principal es la de obtener, con el menor coste y tiempo, un producto de la mayor calidad. Esto produce que el productor se mueva dentro de una constante dualidad por encontrar el equilibrio entre las decisiones económicas y creativas. Es decir, se encarga de limitar y conceder aquellos recursos según el tiempo y coste por el que se ajusta la obra.

Es por esta razón que el productor debe poseer un amplio abanico de conocimientos teórico-prácticos a través de los cuales valorará cómo ha de distribuir los recursos, evitando que se produzca un desequilibrio entre la inversión y el producto resultante. Entre muchos otros, se incluyen los siguientes ámbitos de decisión: creatividad a la hora de seleccionar el guion y encontrar soluciones; dirección y gestión para organizar y programar las necesidades de la obra, al igual que controlar el cumplimiento del plan de trabajo; conocimientos económicos ligados a limitar los costes para que no sobrepasen los ya estimados; conocimientos técnicos, relacionados con la tecnología y formatos empleados y por último, conocimientos del mercado que ayuden a comprender los deseos de los espectadores. (Martínez, J. y Fernández, F., 2010 p. 23-24)

El productor británico David Puttnam, responsable de películas como *Los gritos del silencio* (1984), describía su trabajo como el de un pre-productor y post-productor, puesto que una vez comenzado el rodaje, el papel de productor consiste básicamente en solucionar los posibles imprevistos (citado por Pardo, A., 2003, p. 17). Según Pardo, A. (2003, p.61-74), el productor debe convertirse en los ojos y el oído del público para asegurar que el proyecto es entretenido y que su nivel de calidad se mantiene. Para cumplir de forma ideal esta función, se han de poseer una serie de cualidades:

- Liderazgo: Ser líder no significa que el productor sea la persona más importante en el set, sino que está capacitado para ser el más objetivo a la hora de tomar decisiones y dar ejemplo al resto de personas que trabajan en la obra. Lo más importante es sacar el proyecto adelante con trabajo en equipo. Es por ello que el productor es el encargado de conducir a los diferentes departamentos con autoridad, confianza y motivación.

- Equilibrio entre creatividad y comercialidad: Existe una dualidad entre lo creativo y lo comercial, fruto de la mezcla de arte e industria. El productor debe saber equilibrar la obra de manera que se alcance un producto económicamente rentable y que goce de calidad técnica y estética. Como afirma Puttnam: “ la tensión entre creatividad y rentabilidad es la sangre del negocio cinematográfico. “
- Criterio en la toma de decisiones: Este punto es el que distingue al productor competente del que no lo es. Durante el proyecto hay una gran cantidad de decisiones que tomar y que comprometen el resultado de la película. El productor es la persona que debe proteger la integridad y visión del proyecto sin sucumbir a otras ganancias e intereses. Tomar buenas decisiones es lo que diferencia que una película sea de buena o mala calidad.
- Motivación y confianza: Un proyecto audiovisual requiere de muchos equipos creativos y técnicos. Es por eso que el productor debe crear un ambiente de confianza que anime a los diferentes integrantes de los equipos a sacar sus mejores capacidades en sus tareas. Como dice Puttnam: “No existen genios, existe solo gente bien dotada a la que se da la oportunidad de ejercitar su talento”.
- Sentido pragmático y resolutivo: Es importante que el productor sepa buscar una solución rápida y práctica a aquellos inconvenientes inesperados. De esta forma, el productor ejercita la capacidad de adaptar los recursos a los problemas en el menor tiempo posible.
- Combinar diplomacia y exigencia: El desarrollo de una obra audiovisual reúne un conjunto de profesionales que no siempre están de acuerdo. Es tarea del productor apaciguar estas disputas y actuar con fortaleza ante ellas. Sin embargo, a pesar de que el productor buscará un punto de equilibrio, existen ocasiones en las que deberá ser inflexible y tomar decisiones que no agraden a todos los involucrados. El productor ha de ser “duro” por el bien del proyecto.

- **Constancia y tenacidad:** El productor es aquella persona que debe permanecer frente al proyecto durante todo el tiempo que dure, ya sean meses o años. Es importante que la persona que cubra este puesto sea paciente y confiado en sus propias posibilidades, a la vez de que busque superarse en todos los ámbitos que le rodean.
- **Capacidad de gestionar crisis:** Es común que durante el desarrollo de un proyecto audiovisual surjan contratiempos. La labor del productor en estos casos es la de analizar y solventar la situación de la forma más objetiva posible.
- **Sentido del mercado:** Una de las cualidades más importantes que debe poseer un productor es la de saber seleccionar entre todas las opciones aquella que asegure viabilidad comercial. El productor se tiene que convertir en un espectador más para poder descubrir cómo quiere el público ser seducido.
- **Pasión y convencimiento:** Para que el proyecto llegue a las mejores manos en cuanto a creativos, socios financieros o representantes de los mercados, el productor debe estar apasionado y convencido por la idea, puesto que si no, no conseguirá hacer que otros confíen en ella.

A lo largo del desarrollo del proyecto vamos a poder ver como estos rasgos tan característicos de los productores salen a luz.

A pesar de que, hasta ahora, hemos volcado todas las tareas sobre la figura del productor, el departamento del que proviene se divide en varios roles. Si es cierto que en los proyectos de bajo presupuesto una única persona es suficiente para efectuar todos los asuntos que conciernen al equipo de producción, sin embargo, a medida que crezca el proyecto y su presupuesto, también crecerá el número de personas involucradas.

Las innovaciones continuas en la industria y las diferentes percepciones de cada país han hecho que exista mucha confusión sobre que tareas desempeñan cada uno de los roles. Debido a esto, con el fin de encontrar un consenso, en el siguiente TFG utilizaremos los roles definidos por la Asociación de Profesionales de la Producción Audiovisual (APPA), una institución española formada por más de 250 profesionales del mundo audiovisual. En 2004,

más de 50 profesionales del sector definieron en unas jornadas las funciones que llevaba a cabo cada uno de los integrantes del equipo de producción. Los papeles y funciones definidas en su página web son los siguientes:

Productor ejecutivo. Responsable de sacar el máximo partido al presupuesto determinado para el proyecto. En España, ocasionalmente este rol es llevado a cabo por una empresa productora, por ejemplo El Deseo, productora de Pedro y Agustín Almodóvar. Sus funciones son:

- Diseñar y desarrollar el proyecto, responsabilizándose de los gastos incurridos en esta fase.
- Reunir al equipo creativo, es decir, contratar al director, director de fotografía y director de producción
- Decidir y contratar al reparto protagonista del proyecto
- Diseñar el plan de trabajo y el presupuesto, incluyendo las modificaciones posteriores.
- Adecuar el calendario de ingresos al calendario de pagos.
- Participar en la elección de la banda sonora y gestionar la contratación
- Supervisar el proyecto durante todas las fases, principalmente en todo lo que concierne al resultado final de la película.

Director de producción. Principalmente desempeña su papel durante la preproducción de la obra. Es la mano derecha del productor ejecutivo.

- Elabora y gestiona el plan de trabajo, plan de rodaje y presupuesto.
- Confecciona el calendario de pagos.
- Contrata y gestiona los siguientes recursos: humanos (técnicos y artísticos), materiales y logísticos.
- Supervisa el proceso de producción, orden de trabajo y la documentación generada durante el proceso.
- Si es requerido, supervisa la postproducción.
- Supervisa el cumplimiento del plan de prevención de riesgos laborales.
- Hace el seguimiento del presupuesto durante todo el proyecto hasta el final de su compromiso contractual.

Jefe de producción. Máximo responsable durante el rodaje de la obra.

- Coordina al departamento de producción y representa al director de producción durante el rodaje.
- Coordina la logística de localización y rodaje y recursos humanos, materiales y logísticos si es requerido.
- Elabora las ordenes de trabajo diarias junto al Primer Ayudante de Dirección.
- Hace cumplir el plan de prevención de riesgos laborales.
- Hace cumplir las normas de contratación, conservación y civismo de las localizaciones.

Por último, existen también otros cargos que complementan el departamento pero que no tienen la misma fuerza que los anteriores, es decir, son cargos de apoyo. Los más conocidos son: el de ayudante de producción, encargado de llevar a cabo las contrataciones, velar por el bienestar del equipo humano o gestionar los transportes, y el auxiliar de producción, utilizado de refuerzo en días en los que haya mucho nivel de trabajo.

El departamento de producción y todos los roles señalados anteriormente, es el encargado de supervisar y controlar el proyecto y al equipo humano que forma parte de él, de manera que la obra avance correctamente. A continuación, todas estas aptitudes serán analizadas a través de las diferentes fases que se llevan a cabo en una producción audiovisual, en este caso, el cortometraje *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*.

4. Cortometraje *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*

¿Qué voy a hacer yo sin vosotros? se trata de un cortometraje de ficción, realizado por la voluntad de algunos alumnos del grado de Comunicación Audiovisual de la Universitat Politècnica de Valencia. El proyecto, de género dramático, surge tras una conversación entre dos compañeros que quieren mostrar lo aprendido a través del TFG. Uno de ellos decide sacar a la luz un guion en el que había estado trabajando y, tras un vistazo de la actual productora, deciden que es viable y buena idea llevarlo a cabo. El cortometraje de 20 minutos pretende mostrar como a veces nos obsesionamos con el pasado y no dejamos avanzar nuestra vida.

Sinopsis del cortometraje:

Vero, una estudiante de último curso, guarda muchos videos y fotos sobre sus experiencias, excepto de uno de sus romances vividos durante su estancia en la universidad. No tiene ninguna foto ni vídeo con esa persona. Por ello, decide recrear su historia de amor con actores y el final que ella esperaba. Al mismo tiempo, los dos protagonistas de su cortometraje se enamoran en la realidad, pero la idealización de uno de ellos hace que su relación se complique. La protagonista finalmente verá que su obsesión por recrear ciertos momentos y no contemplarlos provocará que no tenga recuerdos propios.



Figura 3: Diseño del título del cortometraje

A la hora de elegir el tema del cortometraje nos hemos decantado por un guion que mostrase un problema que la mayoría de personas ha vivido alguna vez. En muchas ocasiones hemos tratado de retrasar una muerte, una ruptura o una situación que no queremos que acabe, pero lo único que hemos conseguido es obsesionarnos. A través de la historia *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?* (QVAHYSV en adelante), tratamos de enseñar una experiencia con la que muchas personas, principalmente jóvenes, se pueden llegar a sentir identificados. Por otra parte, QVAHYSV, también pretende visibilizar la idealización que alguna vez llegamos a crear alrededor de una persona o una relación. Creemos que de esta forma podemos ayudar a aceptar el pasado y abrir los ojos a quien lo necesite.

A parte de contar con una narrativa original y muy trabajada, en QVAHYSV nos hemos querido centrar en mostrar a través de la fotografía y el arte dentro de la escena las diferentes emociones de los personajes. Gracias al gran equipo que hemos formado, hemos sido

capaces de llevar a cabo un trabajo delicado y lleno de detalles, en los que profundizaremos posteriormente.

El departamento de producción ha sido compuesto por dos personas, la directora de producción, en este caso la que suscribe, y un ayudante de producción. El primer cargo nombrado se responsabilizó, primero del rol de productora ejecutiva, luego de directora de producción y por último, de jefa de producción, asimismo de otras tareas importantes. Por otra parte, el ayudante de producción se encargó de asistir a la productora en sus funciones y representarle en falta de su presencia.

Al tratarse de un TFG grupal, la productora delegó su poder último de decisión a aquellos departamentos que debían asumir la total responsabilidad en su ámbito, como por ejemplo el montaje. A pesar de esto, la productora supervisó el trabajo de estas partes del proyecto para tener una visión global de todo ello y crear un producto coherente entre todos los departamentos.

4.1. Desarrollo y preproducción del cortometraje *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*

Como bien sabemos, la primera fase de todo proyecto audiovisual es el desarrollo de la idea que vamos a presentar. En este proceso, nos encargaremos de definir que vamos a crear, seleccionar las ideas y buscar financiación para el posterior tratamiento de la preproducción (Cancho, N. y García, M., 2017 p. 45). Durante esta etapa la productora mantuvo una relación muy estrecha con el guionista y director, Izan Serrano. Ambos se reunieron numerosas veces para concluir aspectos del guion y de los personajes, así como para discutir la estética visual de la idea. A pesar que este proceso recae principalmente en el director, la productora contribuyó de forma activa en el tratamiento visual, como por ejemplo a través de un tablón de imágenes creado en *Pinterest*.

A su vez, es en este periodo donde se estudia la viabilidad del proyecto. En el caso del cortometraje QVAHYSV, debido a su naturaleza, la búsqueda de financiación fue llevada a cabo al mismo tiempo que se desarrolló la fase de preproducción. Esto se debe a que, al ser un proyecto amateur, durante su desarrollo solo se plantearon cuáles eran las opciones de financiación.

A continuación vamos a adentrarnos en las tareas que se llevan a cabo en la segunda fase, la preproducción, pero antes debemos dejar claro en que consiste esta etapa. Esta fase

comienza desde que se decide poner en marcha el proyecto hasta que comienza el rodaje. Es posible que la preproducción sea el trabajo más importante que debe ejecutar el equipo de producción, puesto que gran parte de la calidad de la obra depende de su eficiencia. Durante esta fase no solo debemos prever lo que vamos a necesitar durante el proceso, sino que también debemos anticipar todo imprevisto que puede suceder.

4.1.1. Organización de los equipos

Realizar un proyecto audiovisual es un trabajo en equipo por el cual se forma una empresa temporal integrada por un gran número de profesionales con características muy diferentes. Podemos dividir al equipo humano en dos grupos: el equipo artístico, formado por los actores, y el equipo técnico, compuesto por todos aquellos departamentos que realizan las funciones detrás de las cámaras. Este último está formado, además de por el departamento que se va a desarrollar en este TFG, por los equipos de dirección, fotografía, sonido, arte, eléctricos, montaje, etc.

Durante esta tarea, la productora de QVAHYSV, concretó quien sería la persona encargada de cada departamento y sus integrantes. Además, a cada uno de los jefes de departamento se les explicó cuáles iban a ser sus principales funciones a lo largo del proyecto, así como la dinámica de trabajo que se iba a llevar.

En el cortometraje QVAHYSV, se realizaron reuniones semanales con los jefes de cada uno de estos equipos para tener una buena comunicación entre todos los departamentos. De tal manera se consiguió crear un buen clima en el que los miembros se sintiesen cómodos y motivados a exponer sus ideas. Al mismo tiempo, estas reuniones ayudaron al productor y director a disfrutar de una visión global del avance del proyecto y de un espacio en el que tomar las decisiones finales. Así es como se consigue lograr un cortometraje coherente y unido.

4.1.2. Plan de producción

El departamento de producción es el máximo responsable de que se cumplan los plazos acordados. Así pues, la primera tarea que se llevó a cabo por parte de la producción de QVAHYSV fue la planificación de los tiempos en los que se debían completar las tareas, es decir, la creación de un plan de producción. Para el desarrollo de este, antes debemos hacer una lectura detallada del guion literario y el guion técnico. Estos nos darán pistas importantes sobre la dificultad del proyecto y las necesidades materiales.

Cancho, N. y García, M. (2017) nos hablan de un plan de producción como «un calendario que marca los plazos en los que deben ir cumpliéndose las distintas fases» (p.385). Este documento nos ayuda a establecer cuáles son las principales tareas de los departamentos y nos ayuda a asignar un tiempo máximo en el que se puedan desarrollar de la forma más óptima. Si cada departamento no realiza correctamente y a tiempo sus funciones, interrumpiremos el flujo de trabajo. Por este motivo, el plan de producción requiere de un conocimiento profundo de las fases del proceso audiovisual.

La planificación, como dice Pardo A. (2016, p.121), consta de cinco pasos a seguir:

1. Enumerar todas las tareas que se deben realizar para finalizar el proyecto.
2. Asignar los recursos necesarios para cada una de ellas, tanto materiales como equipo humano.
3. Organizar cronológica y jerárquicamente estas tareas.
4. Identificar aquellas que se pueden llevar a cabo de manera simultánea.
5. Identificar los momentos cruciales para el avance del proyecto

Gracias a estas pautas podemos conseguir una buena organización y ritmo del proyecto. Para la realización del plan de producción del cortometraje QVAHYSV, hemos tomado esta planificación como modelo. Con el fin de comenzar con su elaboración, primero se estudió cuáles eran las tareas esenciales que debía llevar a cabo cada uno de los departamentos y la relación que existe entre ellas, puesto que algunas no pueden iniciarse hasta que otras no concluyan.

CÓDIGO	TAREAS	DEPARTAMENTO	RESPONSABLE	NECESIDADES
DES1	Guion literario	Guionista/dirección	Izán	
DES2	Propuesta personajes	Guionista/Dirección	Izán	
DES3	Búsqueda financiación	Producción	Icár	
PRE1	Desglose de guion	Producción	Icár	DES1
PRE2	Propuesta visual	Dirección + Fotografía	Izán, Héctor y Josean	DES1
PRE3	Casting	Producción	Icár	DES2
PRE4	Lista de necesidades	Producción	Icár	PRE1
PRE5	Guion técnico	Fotografía + Dirección	Héctor y Josean	PRE2
PRE6	Localizaciones	Producción + Dirección	Icár e Izán	PRE1
PRE7	Desglose arte	Arte	Luz	DES2 y PRE5
PRE8	Storyboard	Fotografía	Héctor y Josean	PRE5
PRE9	Presupuesto	Producción	Icár	PRE4, PRE6
PRE10	Plan de rodaje	Producción	Icár	PRE6, PRE8
PRE11	Desglose por orden de rodaje	Producción	Icár	PRE10
PRO1	Ensayo actores	Dirección	Izán	PRE3
PRO2	Rodaje	Dirección	Izán	PRE10
POS1	Grabación Voz	Sonido	Izán	
POS2	Montaje	Edición	Pablo	PRO2, POS1
POS3	Etalonaje	Edición	Pablo	POS2

Figura 4: Extracto del listado de tareas

Como podemos observar en la Figura 3, esta lista no solo indica las tareas que se debían efectuar durante todo el desarrollo del proyecto (desarrollo, preproducción, rodaje y posproducción), sino que también nos especifica qué departamento y persona es la responsable. Además, mediante un sistema de códigos, nos señala cuales están atadas por relaciones de precedencia.

A continuación, se asignó a cada tarea los recursos materiales y humanos necesarios para su realización. Mediante la elaboración de un cronograma se procedió a estructurarlas cronológicamente y conforme a sus relaciones de dependencia. Para ello, hubo que tener en cuenta una serie de factores, como la complejidad de las tareas o su necesidad ante otras. Además también se dependió de otros elementos como el inicio del rodaje, previsto para la primera quincena de junio, o la necesidad de contar con parte del proyecto para crear interés ante posibles inversores. Teniendo en cuenta todo esto se pudieron concretar unos plazos provisionales para la finalización de cada actividad.

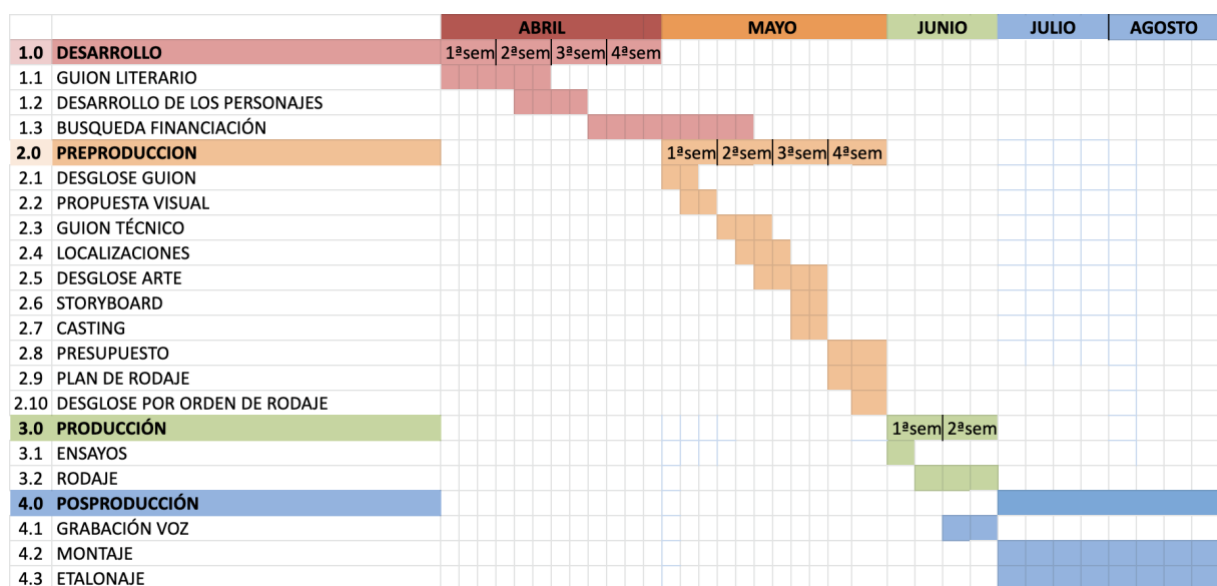


Figura 5: Cronograma según Gantt

Para concluir, se elaboró el plan de producción propiamente dicho a través de un cronograma según Gantt. Al saber la duración aproximada de cada una de las tareas y el orden que deben de seguir, fue más sencillo realizar este también en formato de calendario. En él se establecen las fechas de entrega definitivas de cada uno de los documentos. Este calendario se puso a disposición de cada jefe de departamento a través de la herramienta *Google Calendar*, la cual hizo más cómodo su acceso.

LUN 25	MAR 26	MIÉ 27	JUE 28	VIE 29	SÁB 30
2	3	4	5	6 Desglose guion Propuesta visual	7
9	10	11	12	13 Guion técnico	14
16	17 Localizaciones	18	19 Casting	20 Desglose arte Storyboard	21
23	24	25 Presupuesto	26	27 Plan de rodaje	28

Figura 6: Extracto del calendario

A la hora de definir las fechas de entrega de cada una de las actividades, se tuvo en cuenta una cuestión importante para la realización del proyecto. Al tener previsto el rodaje para la primera quincena de junio, debido a la finalización del curso y por ello la falta de equipo humano, solo nos quedaba algo más de mes y medio para la elaboración de toda la preproducción.

Una de las tareas del productor es planificar el proyecto teniendo en cuenta todos los escenarios y hacerlo sobre una base optimista, normal o pesimista. Debido a las circunstancias, en el caso de QVAHYSV, se tuvo que realizar un calendario de la forma más optimista posible. A pesar de ello, es común que a lo largo del proceso surjan dificultades y problemas que nos obliguen a que nuestro plan de producción, inicialmente inamovible, sea modificado. Estas dificultades se tuvieron en cuenta a la hora de su elaboración y, gracias a esto y a las exigencias de la productora, el proyecto pudo seguir sin ocasionar grandes cambios en los plazos de entrega de los documentos. Sin embargo, como ya se ha explicado, surgieron ciertos problemas que nos obligaron a atrasar el rodaje.

En definitiva, el plan de producción es un documento necesario para una buena organización del equipo y un buen ritmo del proyecto. Este requiere de una planificación muy estudiada y del conocimiento de los problemas y retrasos que pueden surgir por parte del

productor cinematográfico. Pese a ello, el documento debe ser realista y no debe dejar ni un respiro a los demás departamentos, pues la entrega del proyecto depende de ellos.

4.1.3. Desglose por secuencias mecánicas

El desglose es la técnica por la cual se analizan todas las necesidades que se requieren para poder realizar el rodaje del proyecto (Cancho, N. y García, M., 2017 p. 239). Estas deben ser clasificadas con el mayor grado de detalle. En el caso del departamento de producción, las necesidades se centran en todo aquello que tenga presencia en escena (personal, atrezzo, localizaciones...), así como los materiales técnicos y las necesidades a la hora del montaje (efectos visuales, sonido...).

Aunque es verdad que es habitual que el desglose se comience a realizar en las etapas iniciales y a raíz del guion literario, no podremos disponer de un desglose definitivo hasta que no contemos también con una versión definitiva del guion técnico. Sin embargo, al ponerlo en marcha con anterioridad al guion técnico, se puede ir evaluando los recursos necesarios para dar comienzo al proyecto.

Según Cancho, N. y García, M. (2017, p. 240), un desglose tiene tres principales objetivos: disponer de un documento en el que se nos muestren los medios técnicos y humanos para el rodaje, facilitar la elaboración del plan de rodaje y optimizar los costes de producción.

La primera tarea que debemos llevar a cabo a la hora de realizar el desglose es una lectura detallada del guion literario. Con esta primera lectura ya podemos hacernos una idea de las necesidades principales y la duración de cada una de las secuencias. En cuanto a esto último, la duración, es importante saber cómo se calcula el tiempo por página a través del guion. A pesar de calcularlo de la manera estándar, únicamente será un cálculo promedio, pues el desglose es el que nos muestra la verdadera duración a través de las características narrativas y de las necesidades.

Tras esta primera lectura, el departamento de producción de QVAHYSV procedió a realizar un marcado en el guion literario de todos los elementos de producción. Este método ayudó a visualizar de forma más directa toda la información, además de identificar cada necesidad de manera más sencilla. Para su elaboración, se creó un código de colores que incluía todos aquellos elementos que se consideraban importantes:

- Rojo: Reparto principal
- Amarillo: Figuración
- Morado: Atrezo de acción
- Azul: Decorado
- Verde: Efectos de sonido
- Naranja: Características de las localizaciones

INT. PISO DIRECTORA - NOCHE

DIRECTORA está en su cuarto, una **pequeña habitación** **bastante desordenada**, con la cama sin hacer, con cosas colocadas en su **mesa, su cómoda, con la basura llena...** Sentada en su **escritorio** frente al ordenador, escribe líneas del guion.

INT. CASA ACTORES (2041) - DÍA

Los actores, ya adultos (45), están tumbados en el **sofá** de su salón cogidos de la mano y acurrucados. Estaban viendo el corto que grabaron hace ya 20 años. **ACTOR PROTAGONISTA** suelta la mano de su pareja y se levanta para agarrar **el mando a distancia**. **ACTOR ROMANCE** le mira con ternura y un **leve ruido**

Figura 7: Extractos del guion desglosado por colores

Se decidió que lo más conveniente era realizar un desglose por secuencias mecánicas, el desglose maestro que nos hará de base para la posterior elaboración del plan de rodaje. El departamento de producción debe agrupar todas las necesidades de cada una de las escenas en este documento. Sin embargo, a pesar de que el productor sea el máximo responsable del mismo, si es cierto que, como explican Martínez, J. y Fernández, F. (1994, p. 231), su figura es la de coordinador puesto que todos los departamentos deben colaborar en la tarea y proporcionar las soluciones a cada necesidad.

Lo primero que se hizo antes de comenzar con el desglose, fue un listado de localizaciones que permitía agrupar las secuencias mecánicas. De este modo, podemos saber de forma sencilla las necesidades de cada uno de los espacios a lo largo del cortometraje. Al no tener todavía las localizaciones definitivas este documento solo constaba de la localización ficticia, el código y las escenas que tenían lugar en ella.

Código	Localización ficción	Escenas
01	Piso de Directora	1, 3,7,11,13,17,29,30,32,35,36
02	Estación de tren	2, 33, 34
03	Aula BBAA	4
04	Sala de Casting	5, 14, 15, 16, 38, 39
05	Bar	6, 10, 24, 28
06	Parque	8, 26
07	Calle del mercado	9, 12, 18, 21
08	Portal de Romance	19, 20
09	Piso de Romance	22, 23, 25
10	Casa de los actores	27
11	Sala proyección	37

Figura 8: Listado de localizaciones agrupadas por secuencias

En definitiva se elaboró el desglose por secuencias mecánicas. A pesar de que existen modelos predeterminado de este documento, la realidad es que cada proyecto audiovisual tiene una variante diferente. Esto se debe a que cada obra consta de unas características diferentes. Por ejemplo, si en mi modelo aparece la casilla de semovientes y en el caso de mi proyecto no hay ninguno, puedo cambiar esa casilla por otra necesidad o directamente eliminarla. En el caso de QVAHYSV, se decidió que las casillas importantes serían las de personajes, figurantes, atrezzo, dialogo, decorado, efectos de sonido y material técnico.

SECUENCIA 3. 'Fin'	
11 INT. PISO DIRECTORA – ANOCHECER 1 4/8 págs. (p 11-12)	
SINOPSIS	
Directora está viendo stories en Instagram cuando decide llamar a mejor amiga para ver como esta.	
ACTORES	
Personajes principales	Secundarios
Directora	Mejor amiga (voz)
FIGURACIÓN	
Extras	
NECESIDADES	
Atrezzo	Dialogo
Cama Móvil	Si
Decorado	Efectos sonido
Habitación desordenada	Tono llamada Voz mejor amiga llamada (altavoz)
Accesorios técnicos (cámara y sonido)	
OBSERVACIONES	
Se ven vídeos en el móvil	

Figura 9: Extracto del desglose por secuencias mecánicas

Estos documentos fueron imprescindibles para el departamento de producción, puesto que, gracias a la información que proporcionaban, se pudieron poner en marcha otras tareas como la búsqueda de localizaciones o equipo artístico (actores y figurantes). Por otra parte, estos fueron de gran ayuda a la hora de elaborar el plan de rodaje y el presupuesto estimado del proyecto.

4.1.4. Financiación

La búsqueda de financiación es una tarea compleja en la que se decide el éxito y la salida del proyecto audiovisual. Obtener los recursos necesarios es una de las máximas dificultades con las que se encuentra el productor. A la misma vez que realizamos otras tareas importantes, se debe comenzar a estructurar el proyecto y definir cuáles son las posibles fuentes de financiación. Las alternativas son muy variadas y diversas, sin embargo esto no nos asegura poder acceder a ellas. Este proceso puede durar más de lo previsto, y es de ahí que debamos tener conocimiento de las principales fuentes, tanto públicas como privadas.

El tipo de producción y el público al que se dirige determinará en muchos casos el tipo de financiación al que el productor podrá recurrir: ayudas públicas, distribuidores, *merchandising*, *product placement*, *crowdfunding*, etc. (Cancho, N. y García, M., 2017, p. 180).

En España, el cine está considerado un bien cultural, por lo tanto es objeto de subvenciones. El primer paso que tomó el departamento de producción de QVAHYSV fue estudiar la opción de las ayudas públicas para la realización de proyectos audiovisuales. Las más conocidas en este sector son las ayudas estatales, proporcionadas por el Instituto de Cinematografía y Artes Audiovisuales (ICAA). Tras una lectura minuciosa de su convocatoria, se descartaron puesto que no se cumplían requisitos como estar registrado como una empresa productora. En cuanto a las subvenciones autonómicas, primero se recurrieron a las ofertadas por la Comunidad Valenciana, estas resultaron imposibles debido a ciertos requerimientos básicos que no se iban a poder cumplir. Por último, en cuanto a las ayudas públicas, se recurrió a las ayudas proporcionadas por la comunidad de Castilla-La Mancha, puesto que la productora es procedente de allí. Estas resultaron ser menos exigente que las de la Comunidad Valenciana, a pesar de esto no se pudieron llevar a cabo. La mayoría de las ayudas exigen el cumplimiento de condiciones que limitan la libertad de producción y que exigen garantías legales que muchas veces los proyectos amateur e independientes no pueden llevar a cabo. Para realizar un corto de manera oficial, este debe estar representado por una productora registrada como empresa, factores externos que condicionan reclamar subvenciones.

Sin embargo, el proyecto recibió financiación por parte de *El Ático*, una pequeña productora creada por alumnos de la Universitat Politècnica de Valencia que se dedica a financiar parte de los gastos de proyectos audiovisuales elaborados por alumnos de la universidad. Esta productora nos cubrió parte de los gastos que se realizaron en el teaser, como el transporte o el atrezo.

Una vez descartadas las ayudas públicas, se planteó la financiación privada. Existen múltiples métodos a los que se pueden optar, sin embargo, tanto las distribuidoras como empresas productoras buscan un producto en concreto, anulando así la libertad creativa, o proyectos de nivel profesional. Es por ello que esta idea se descartó y se recurrió a los recursos propios, las aportaciones del equipo y el crowdfunding.

En el caso del cortometraje, se tuvo que adelantar por parte del equipo una suma de dinero para hacer frente a gastos ocasionados durante el desarrollo y la preproducción de la obra, como por ejemplo desplazamientos. Por otro lado, se hizo uso de recursos propios del equipo. Los recursos propios son aquellos materiales aportados por la productora o el equipo. En el caso de QVAHYSV, se aportaron varios elementos tanto por parte del departamento fotográfico como por el departamento de arte. Estos son tales como necesidades de guion o material técnico como focos o la misma cámara. Por otra parte, el equipo técnico y artístico se comprometió a realizar el proyecto renunciando a la remuneración. Gracias a su interés y confianza en la obra, conseguimos actores, que a pesar de ser principiantes, han trabajado duro para transmitir la visión del director. Sin embargo, tanto el transporte como las dietas de ambos equipos si serán costeados por el presupuesto.

Por último, para conseguir la cantidad de ingresos estimados se decidió crear un crowdfunding o micromecenazgo, un sistema de cooperación colectiva para pequeños proyectos. El principal apoyo económico para las producciones amateur son los familiares y los amigos, es por ello que la productora, a través de una plataforma específica para financiaciones, debe promover el proyecto audiovisual y recaudar dinero de inversores particulares. En primer lugar, el departamento de producción busco las plataformas de crowdfunding más exitosas. Tras investigar y comparar entre las más conocidas se escogió *Verkami*, una página de financiación a nivel nacional que embolsa menos costes de gestión que otros. Tras la elección se procedió a crear la publicidad del cortometraje. Esta consta de una descripción del proyecto, un teaser del proyecto y el objetivo económico. En el caso de QVAHYSV, se planteó la meta de 1500€ para cubrir los gastos de atrezo, transporte y alquiler de las localizaciones. Para fomentar la participación en las donaciones se desarrollaron unos

“paquetes” de recompensar. Estos consistían en regalos, tanto físicos como digitales. Algunos de ellos son: el visionado del cortometraje, el póster o merchandising como pegatinas.

De este modo, la productora intentó conseguir toda la financiación necesaria para crear un proyecto de la mayor calidad posible, además de sacar el mayor provecho con ellos. Podemos concluir que este trabajo requiere de investigación, conocimiento y creatividad que permita acceder al mayor número de ingresos.

4.1.5. Presupuesto

Un proyecto audiovisual está completamente definido cuando se tiene un guion y su respectivo presupuesto (Mutis, J. M., 2018, p.32). El presupuesto se trata de un documento que nos ayuda a controlar los gastos del proyecto y a optimizar el desarrollo.

Una vez realizado el desglose de guion podemos comprobar las necesidades de cada uno de los departamentos. En este caso, el productor debe, a través de reuniones con los diferentes departamentos (principalmente fotografía y arte), determinar aquellos recursos materiales imprescindibles para que la obra transmita la visión adecuada. Durante este proceso podemos descartar aquellos recursos de los que se dispone o que se puedan conseguir a través de préstamos. Sin embargo, a pesar de ser un proyecto con bajo presupuesto, se decidió realizar un presupuesto profesional, contando con todos los gastos que se originan durante una producción. Esto quiere decir que, pese a que tanto el equipo técnico como el artístico no fuese remunerado, aparecerán representados en el presupuesto.

El documento se elaboró basándose en la plantilla proporcionada por la ICAA, la más habitual en el sector. Este presupuesto está dividido en doce capítulos, de los cuales, en QVAHYSV, solo se utilizaron los siguientes: Guion y música; personal artístico; equipo técnico; escenografía; estudios de rodaje/sonorización y varios producción; maquinaria, rodaje y transportes; viajes, hoteles y comidas; seguros; gastos generales y gastos de explotación, comercio y financiación. Para realizarlo, la productora se sirvió de ayuda del presupuesto realizado por *Riot Cinema Collective* para el filme *El Cosmonauta*.

Para valorar el coste de equipo técnico, se siguió el ejemplo del convenio laboral registrado por el BOE, Resolución de abril de 2022, en el que aparecen las tablas salariales impuestas por el Estado. A su vez, el salario del equipo artístico se calculó en base del convenio audiovisual publicado en el BOE, Resolución de enero de 2020. En cuanto a los materiales de fotografía, iluminación y sonido, a pesar de que eran proporcionados por la

universidad, se utilizaron varias plataformas de alquiler de equipos como *Harmonica Rental* o *Polo Rental* para disponer de una estimación. Por otra parte también se tuvieron en cuenta las indicaciones del departamento de arte (atrezo, vestuario..), la gasolina para los desplazamientos y el alquiler de las localizaciones. En total, el presupuesto de bajo coste para el cortometraje QVAHYSV ascendió a casi 23.000€, siendo la media estándar de 25.000€.

RESUMEN (1)	ESPAÑA
CAP. 01.-GUION Y MUSICA.....	13,59 €
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO.....	8.172,37 €
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO.....	10.217,15 €
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA.....	690,00 €
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION.....	90,00 €
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	2.580,00 €
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	420,00 €
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN.....	
CAP. 09.- LABORATORIO.....	
CAP. 10.- SEGUROS.....	
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	30,00 €
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION...	100,00 €
TOTAL.....	22.313,10 €

Figura 10: Resumen del presupuesto

Como se puede observar en la Figura 10, la mayoría de los gastos tenían lugar en el equipo y el material. Puesto que, como se dijo en el apartado 4.1.4. Financiación, el equipo aceptó a no ser remunerados y el material está a nuestra disposición por la universidad, el presupuesto real desciende. Sin embargo, en la fase de producción siempre hay imprevistos. La productora tuvo en cuenta estos gastos y dejó un margen para poder solventarlos sin problemas.

4.1.6. Casting

Una de las competencias más difíciles e importantes del productor es la contratación de personal artístico. Los actores que se elijan en el casting son los que van a dar vida a la visión del director, por ello debemos tener muy claro las características e interpretación que buscamos. Sin embargo, como dicen Martínez, J. y Fernández, F. (1994, 289), las pruebas

de casting no solo sirven para elegir al más adecuado, sino que también son útiles para encontrar el tono interpretativo de un actor. El trabajo de buscar el tono más convincente para la obra es propio del director, mientras, el productor se encargará de la elección final de los actores.

Antes de proceder a la realización del casting, se tuvo una reunión entre el director y la productora para detallar las características de cada uno de los personajes. A partir de esta, concretamos que lo que se buscaba principalmente era a una mujer y a un hombre jóvenes, sin importar el físico (color de pelo, estatura, ...), para cubrir el papel de los actores. En cuanto a la protagonista del cortometraje, Vero, se decidió que fuese ella puesto que ya habíamos trabajado en otros proyectos juntos (*Capítulo 0: La Despedida*, dirigido por Marta Muñoz y Alicia Alesanco) y se consideró perfecta para el papel.

Una vez hecho esto, se procedió a pedir al equipo de diseño gráfico la elaboración de un cartel de casting en el que apareciese toda la información necesaria. Entre estos datos se encontraba la dirección de correo que fue creada para el cortometraje, crucial para comunicarnos con los posibles actores y actrices. De esta forma podíamos estimar cuánta gente iba a acudir a los dos días seleccionados. Asimismo, en el cartel se destacó una condición importante para los interesados: el casting no sería remunerado debido al bajo presupuesto (tratado en el punto anterior, 4.1.4. Financiación). El cartel del casting se dirigió a agencias, páginas web especializadas, academias de teatro, etc. Para tener más visibilidad y difusión, compartimos el cartel por nuestras redes sociales personales, además de pedir a gente del gremio y a amigos que lo difundieran entre la gente a la que le podía interesar.

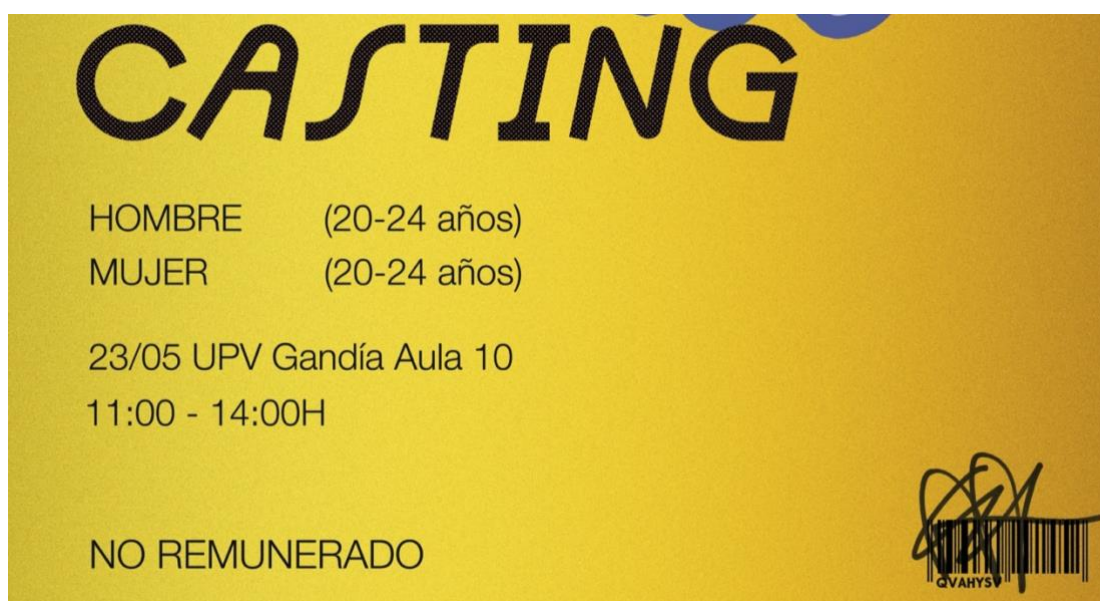


Figura 11: Extracto del cartel de casting

El casting tuvo lugar tanto en Gandía como en Valencia, y en total se presentaron alrededor de 8 personas. Si es cierto que las fechas no acompañaron a que la gente se presentase, pues se cometió el fallo de realizarlo en época de exámenes y, al ser un casting no remunerado, la mayoría de interesados eran alumnos. La productora y el director hicieron una reunión al finalizar ambos castings, en la que, a través de las actuaciones que habían sido grabadas, se tomó la decisión de quien mejor transmitía y empatizaba con cada personaje. Esta decisión no fue muy complicada pues los dos seleccionados destacaron entre los demás, la mayoría principiantes. El director decidió que los nombres de los personajes serían los mismos que los actores seleccionados. Por ende, los seleccionados finales fueron los que se llaman al igual que los personajes, Miguel Ángel Criado y Zoe Munera.

Por último y para concluir con la selección del equipo artístico, se gestaron los contratos en los que los intérpretes se comprometían a la realización del papel, a las jornadas de ensayo y de trabajo y a la cesión de los derechos de imagen y distribución.

4.1.7. Localizaciones

Localizar es una de las tareas esenciales para ambientar y hacer creíble la obra. Este trabajo no solo es largo y costoso sino que requiere de un gran conocimiento e investigación de la zona en la que va a tener lugar la grabación. Así mismo, es una parte importante de la que dependerá el enfoque del proyecto, pues a través de las localizaciones podemos potenciar más el aspecto visual o el narrativo.

Como dice Mollá, D. (2012, p. 119), localizar trata de buscar un espacio que cumpla con la función de integrar a los personajes y la historia dentro de un contexto concreto. Al comenzar la búsqueda de estos lugares el productor debe tener en cuenta una serie de requisitos principales para, así, elegir el escenario idóneo para el rodaje. La localización no solo debe adaptarse a las necesidades artísticas y técnicas de la obra, sino que el productor también debe tener en cuenta otros factores como el coste o los permisos a conseguir.

Lo primero que decidió el equipo de producción de QVAHYSV fue el tipo de cada una de las localizaciones, es decir, si estas iban a ser naturales o artificiales. Para ello se elaboró un listado de todas las localizaciones en el que se definían las características (interior/exterior) y las necesidades de cada una de ellas. Valorar las necesidades artísticas y técnicas de las localizaciones es primordial para encontrar el lugar adecuado. Entre estas características se encuentran: la iluminación, de qué forma se debe atreazar, si es necesario grabar sonido en directo y la necesidad de suministro eléctrico para conectar el equipo técnico.

LOCALIZACIÓN	INT/EXT	ILUMINACIÓN	SONIDO DIRECTO	AMBIENTACIÓN	SUMINISTRO ELÉCTRICO
01 Piso directora	INT	Artificial	Si	Mucho atrezzo hab.	Necesario
02 Estación de tren	EXT	Natural	No - Ambiente	Solo vestuario y atrezzo acción	No necesario
03 Aula BBAA	INT	Artificial/Natural	Si	Mucha – clase de pintura	Necesario
04 Sala de casting	INT	Artificial	Si	Habitación desde cero	Necesario
05 Bar	INT	Artificial	Si	Poco atrezzo + vestuario	Necesario
06 Parque	EXT	Natural	No - Ambiente	Solo vestuario y atrezzo acción	No necesario
07 Calle del mercado	EXT	Artificial	Si	Solo vestuario y atrezzo acción	Necesario
08 Portal de Romance	EXT	Natural/ Artificial	No	Solo vestuario y atrezzo acción	Necesario (puede)
09 Piso de Romance	INT	Natural	Si	Mucho atrezzo hab.	Necesario
10 Casa de los actores	INT	Artificial	No	Habitación desde cero	Necesario
11 Sala de proyección	EXT	Natural	No	Solo vestuario y atrezzo acción	No necesario

Figura 12: Lista detalla de las localizaciones

Una vez determinadas estas necesidades podemos comenzar la búsqueda de localizaciones. Buscar las localizaciones es un trabajo tedioso y requiere mucho tiempo, pero también mucho coste económico. Con el presupuesto inicial ya concretado se procedió a definir las restricciones de producción. Al ser un presupuesto bajo, se tomó la decisión de encontrar el máximo número posible de localizaciones sin gasto económico y en el menor rango de distancia posible. De tal forma, el equipo descartó crear todos los escenarios desde cero, lo que limitó a conseguir principalmente espacios naturales. Por consiguiente, la productora se puso en contacto con amigos y con el resto del equipo, los cuales se prestaron a dejar espacios si era necesario. De igual forma, la productora recurrió a organismos públicos como la Film Office de Valencia, una oficina pública especializada en la gestión de localizaciones para rodajes audiovisuales. Gracias a esto se pudo facilitar la búsqueda de información sobre localizaciones como el parque o la estación de tren. Tras esto se realizó un listado de las opciones finalistas de cada uno de los espacios. Este recogía datos importantes y referencias visuales que ayudaban a los departamentos de arte y fotografía.

El siguiente paso fue visitar las posibles ubicaciones, es decir, realizar *scouting*. Durante este proceso, se anotaron las características técnicas y artísticas de cada uno de los espacios, facilitando después la elección final. Además se realizaron pruebas de luz y encuadre para que los departamentos de fotografía y arte tuviesen referencia en cuanto a la disposición del lugar.

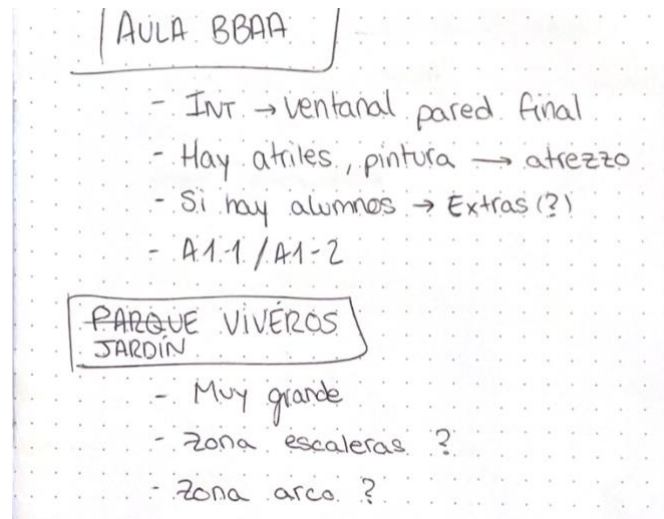


Figura 13: Extracto de las anotaciones *scouting* a mano.

Para finalizar el proceso de localizar, la productora planificó una reunión con los responsables de dichos departamentos y con el director. En esta se decidieron las localizaciones definitivas. Para empezar se decidió que tanto la habitación de Vero como el portal y el piso de Zoe fuesen prestados de gente del equipo. Estas localizaciones se eligieron principalmente por la facilidad de acceso a ellas, pero también por que transmitían el ambiente que el director quería conseguir. Por otra parte, la productora se puso en contacto con la facultad de bellas artes de la Universitat Politècnica de Valencia (UPV), quienes accedieron a prestar un aula para el rodaje. Además, también permitieron que se hiciese uso de los objetos que se encontrasen en la sala en ese momento, lo que facilitó la búsqueda de atrezzo.

Se intentó contactar con diferentes estudios y salas de exposición para recrear la sala de casting pero esto fue fallido. Debido a que los estudios se pasaban de presupuesto y los espacios públicos no daban respuesta, se decidió estudiar la segunda opción, una sala de la biblioteca del Campus de Gandía de la UPV. Para finalizar con los espacios interiores, se determinó alquilar el bar Rockadelic, situado en Gandía. Este fue el único gasto económico que se iba a hacer respecto a las localizaciones pero se pensó que la ambientación y lugar merecía la pena.

Finalmente, todos los espacios exteriores iban a tener lugar en Valencia. Estos fueron los más difíciles de conseguir pues se tenían que tener en cuenta muchos factores como la iluminación, lo concurrido que estuviese el lugar o su belleza natural, debido a que en esos espacios no se cuenta con atrezzo. Para el parque se decidió que el más acorde era el Jardín de Viveros puesto que tiene una ambientación muy conforme al guion y buena iluminación. Otro de los espacios exteriores elegidos fue un callejón del barrio del Carmen que no es muy

transcurrido, por lo que nos podía permitir grabar sonido. La última localización fue la Estación del Nord. Esta era la que más problema podía dar debido a que siempre hay mucha gente y era imposible grabar sonido. Es por esto que nos pusimos en contacto con un trabajador de allí que nos proporcionó las horas y días menos concurridos. Una vez hecho esto, contactamos con la Film Office de Valencia para pedir permiso.

La decisión final de las localizaciones llevó mucho tiempo pues no solo dependía de nuestras necesidades artísticas y técnicas, sino que también de las personas encargadas de los espacios y la disponibilidad en las fechas de rodaje. Por ello, la productora ha de poseer los conocimientos necesarios sobre el proyecto a la hora de tomar las decisiones finales. Aun así siempre pueden surgir problemas de última hora, como cancelaciones, que obligan a retrasar o cambiar el rodaje. Por ello es importante tener una opción B, aunque no siempre funcione.

4.1.8. Plan de rodaje

El plan de rodaje se trata de un documento que refleja los días y el orden en el que tendrá lugar la grabación. Además, nos ayuda a optimizar el tiempo, el espacio y los recursos. El documento, que es elaborado por parte de los departamentos de producción y dirección, contiene toda la información que necesitamos para desarrollar la producción del proyecto. Antes de comenzar con la elaboración del plan de rodaje tenemos que tener claras dos cosas: la disponibilidad de los actores y de las localizaciones finales. Sin estas, nuestro plan de rodaje queda en el aire y no podremos asegurar la efectividad de este.

Como se ha explicado en la introducción del TFG, en el caso de QVAHYSV se decidió hacer un teaser del cortometraje puesto que unas semanas antes del rodaje se procedió a retrasarlo hasta octubre. Las principales razones del aplazamiento tienen su origen en la disponibilidad del equipo humano. Las fechas ya estaban concluidas, pero al ser un proyecto realizado durante el curso académico podían surgir contratiempos en relación a los estudios. Puesto que no es un trabajo remunerado, no era adecuado exigir prioridad. Así mismo, las personas con las que habíamos contactado para algunas de las localizaciones como el aula de Bellas Artes no daban una respuesta clara. A la vista de faltar trabajadores y la confirmación de localizaciones se optó por hacer el proyecto más adelante. Cabe decir que este error es en parte culpa de la organización del cortometraje y, por tanto, asumido por la productora, que no tuvo en cuenta algunos aspectos.

Inicialmente la idea era crear un pequeño teaser explicativo del proyecto para el crowdfunding pero, debido a la situación, se pensó que lo mejor era elaborar un teaser artístico a partir de los documentos que ya se habían confeccionado durante la preproducción de la obra. Sin embargo, si se cuenta con un esbozo del plan de rodaje para octubre.

	EXT/INT	INT	EXT	INT	INT.	INT.		EXT	EXT	EXT
	DÍA/NOCHE	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	ATAR		DÍA	DÍA	DÍA
	LOCALIZACIÓN/ESTUDIO	LOC.	LOC.	LOC.	LOC.	LOC.		LOC.	LOC.	LOC.
Nº PÁGS.	2/8	3/8	7/8	1 2/8	2/8			1 3/8	2/8	3/8
Nº SECUENCIA	4	31	2	33	34			8	26	12
PLAN DE RODAJE							FINAL DÍA 1 - TOTAL DE PÁGS. 3			
¿QUÉ VOY A HACER YO SIN VOSOTROS?										
Director: Izan Serrano Productora: Iciar Romero										
AULA BBAA - Vero está en una clase de pintura										
CALLE BBAA - Vero charla con su profesor										
ESTACIÓN - Vero se despide de Mejor amiga										
ESTACIÓN - Graban una escena										
ESTACIÓN - Acaba el rodaje										
PARQUE - Zoe y Miguel pasean										
PARQUE - Graban una escena										
CALLE MERCADO - Zoe y Miguel hablan										
Cámara										
Sonido		x	x	x	x	x		x		x
PERSONAJES	Nº									
Vero	1	x	x	x	x	x			x	
Zoe	2				x	x		x	x	x
Miguel Ángel	3				x	x		x	x	x
Mejor Amiga (MA)	4			x						
Profesor	5	x	x							
Protagonista Adulto	6									
Romance Adulta	7									
FIGURACIÓN										
Extras		x		x	x					

Figura 14: Extracto del plan de rodaje de octubre.

4.1.9. Plan de rodaje del teaser

Una vez aclarado todo, a partir de este punto del TFG, se hablara de teaser, y no de cortometraje.

El teaser relata a través de imágenes ambas historias que ocurren en el cortometraje, tanto la historia principal de Vero como la de los actores. A su vez, Vero hace una narración en off. Los materiales y documentos que ya se habían elaborado con anterioridad fueron útiles a la hora de grabar el teaser, dado que este no suponía mucho cambio. De este modo, no hubo complicaciones ni cambios considerables, pues se emplearon extractos del guion y de las diferentes propuestas.

Para comenzar la elaboración del plan de rodaje, se decidió que el primer paso era la realización de una escaleta con las secuencias ordenadas y enumeradas. Este documento es útil para tener una vista rápida de las secuencias que vamos a grabar, ordenadas además con

la indicación del efecto de cada una (INT/EXT, DÍA/NOCHE). Asimismo, estas están teñidas a través del siguiente código de colores estándar, utilizado en Hollywood:

- INT/DÍA: Blanco
- INT/NOCHE: Azul
- EXT/DÍA: Amarillo
- EXT/NOCHE: Verde
- AMANECER: Rosa
- ATARDECER: Naranja

A continuación, se procedió a agrupar las escenas según su efecto. Se suele comenzar con los exteriores, puesto que si hay imprevistos meteorológicos, podemos retomarlos más tarde. El orden habitual es el siguiente:

1. EXT/DÍA
2. EXT/NOCHE
3. Interiores naturales
4. Estudio

SEC. 4 EST/DÍA Miguel espera a <u>Zoe</u>
SEC. 5 EXT/ATARDECER Actores pasean por el parque
SEC. 6 EXT/ATARDECER Actores graban una escena
SEC. 1 INT/NOCHE Vero llora por su ruptura
SEC. 2 INT/NOCHE Vero escribe el guion
SEC. 3 INT/NOCHE Vero sigue escribiendo el guion

Figura 15: Extracto de la escaleta

Sin embargo, como el teaser se grababa en un único día y el tiempo (DÍA/NOCHE) no acompañaba con las exigencias del proyecto, se decidió seguir un orden cronológico en el plan de rodaje. Por consiguiente, la escaleta nos fue de gran ayuda para identificar las secuencias de un solo vistazo pero no para la elaboración del plan de rodaje.

El departamento de producción decidió hacer un *stripboard* o plan de rodaje vertical. Se trata de un documento por columnas, cada una rellena con la información de una secuencia. En esta se indica el escenario, una breve descripción, el efecto, la localización, cuanto ocupa en octavos y los personajes que aparecen. De la misma manera que la escaleta, el plan de rodaje sigue el mismo código de colores. A través del guion técnico y storyboard

por imágenes realizado por el departamento de fotografía, la productora organizó el orden del rodaje. Teniendo en cuenta esto y otros aspectos como la distancia entre las localizaciones, los personajes que aparecían y la parte del día en la que sucedía cada escena, se decidió que lo mejor era grabarlo de forma lineal a la historia. Dado que las escenas 4-6 acontecían durante la tarde y atardecer, para ahorrar tiempo, se determinó que, como las escenas 1-3 eran en interior y sucedían por la noche (ver Figura 16), lo mejor era falsearlas y grabarlas por la mañana.

EXT/INT	INT	INT	INT	EXT.	EXT.	EXT.
DÍA/NOCHE	NOC.	NOC.	NOC.	DÍA	DÍA	DÍA
LOCALIZACIÓN/ESTUDIO	LOC.	LOC.	LOC.	LOC.	LOC.	LOC.
Nº PÁGS.	1/8	3/8	2/8	3/8	2/8	2/8
Nº SECUENCIA	1	2	3	4	5	6
PLAN DE RODAJE						
¿QUÉ VOY A HACER YO SIN VOSOTROS?						
Director: Izan Serrano Productora: Iciar Romero						
Cámara						
PERSONAJES						
	Nº					
Directora	1	x	x	x		
Romance	2				x	x
Protagonista	3				x	x
Mejor Amiga	4					
Profesor	5					
Protagonista Adulto	6					
Romance Adulta	7					
FIGURACIÓN						
Extras						

FINAL DÍA 1 - LUNES 20 JUNIO 2022 - TOTAL DE PÁGS. 15/8

Figura 16: Plan de rodaje del teaser

El documento, una vez terminado, se puso a disposición de los departamentos de fotografía y arte. Puesto a que este no contenía los tiempos estimados para cada escena, el resto del equipo trabajó en el horario previsto por la productora. Una vez acabado el plan de rodaje, estábamos preparados para grabar.

4.2. Producción del teaser *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*

Una vez terminada la preproducción se seguirá con la tercera fase: la producción del proyecto audiovisual o, siendo lo mismo, el rodaje. En esta etapa es en la que, a través del trabajo realizado por todos los departamentos durante la anteriores fases, intentaremos construir la visión del director.

Como dice Martínez, J. y Fernández, F. (1994, p.371) durante el rodaje se produce la máxima confluencia de equipos y personas y se manejan el mayor número de recursos. Es por ello que la productora debe encargarse de que todo salga a pedir de boca. En este apartado trataremos como el equipo de producción de QVAHYSV ha llevado a cabo el rodaje del teaser.

4.2.1. Desglose por orden de rodaje

Antes de comenzar con la organización y el desarrollo de los días de rodaje en cuestión, hay que destacar un documento que ha ayudado mucho en el proceso de grabación. Este documento es el llamado desglose por orden de rodaje.

El desglose por orden de rodaje es un documento que fusiona de forma útil y completa el desglose por secuencias mecánicas y el plan de rodaje. Se distribuye a todos los departamentos que, gracias a él, tendrán de un solo vistazo el orden de secuencias a rodar y las necesidades de cada una de ellas.

El departamento de producción de QVAHYSV lo elaboró una semana antes del rodaje, teniendo tiempo así de modificarlo si era necesario. Los apartados que se creyeron importantes a la hora de elaborar el documento fueron: los personajes, el material especial fotográfico, el atrezzo de acción, el vestuario y maqui/pelos, el sonido y el storyboard (en este caso creado a partir de planos de otros proyectos). Además, también cuenta con otra información pertinente para el departamento de producción como el número de páginas de cada escena o los horarios de rodaje.


17/06/2022		DESGLOSE RODAJE QVAHYSV	
Inicio Día #1 – lunes 20 de junio 2022 – Total de páginas 1 5/8			
** Recogida material – 9:30 ** ** Llegada Valencia – 11:00 **			
** Montaje habitación de directora ** ** Comienzo rodaje 12:30 **			
ESC. 01 INT. PISO DIRECTORA – NOCHE		1/8 págs.	
Directora llora por la ruptura			
Loc. Piso Joan			
Cast //	Mat. Especial -Barricuda		
Atrezzo //	Vestuario -Ropa de cama		
Sonido -Llanto	Maqui/pelos //		

Figura 17: Extracto del desglose por orden de rodaje

De esta manera, todos los equipos que se encontraban en el rodaje tuvieron una buena coordinación y coherencia a la hora de realizar sus respectivas tareas. Este documento ayudó a que todo estuviese más organizado y a que no hubiese ningún fallo de atrezzo, fotografía o sonido durante las escenas grabadas.

4.2.2. Órdenes de rodaje

Además del desglose por orden de rodaje, también se creó la orden de rodaje. Este es un documento fundamental que recoge toda la información necesaria para cada jornada: necesidades de personal y logísticas, clima, horarios de recogida..., es decir, todo lo necesario para un buen desarrollo del rodaje.

En el caso de QVAHYSV, a diferencia del desglose por orden de rodaje, este documento solo se puso a disposición de la jefa de producción, la primera ayudante de dirección y el director, debido a que mucha de la información que contenía no era igual de relevante para el resto de departamentos.

Teaser - ¿QVAHYSV?

DIRECTOR: Izan Serrano
DIRECTORA DE PROD.: Iciar Romero
DIR. FOTOGRAFÍA: Jose Antonio
DIR. ARTE: Luz Gómez

ORDEN DE RODAJE 1 Lunes 20 de junio 2022

Prev. Meteo: sol Tª min: 21º max: 32º
Amanece: 06:11h /Atardece: 21:48h

HORARIO DE LA JORNADA 9.00 - 21.00

Prevenidos: 12.30

Localizaciones: 1 Calle Pintor Domingo 42
2 Jardín de Viveros

CITACIÓN EQUIPO: 9.00h

EFFECTO	DECORADO	Nº LOC	PERSONAJES	PAGS.
INT/NOCHE	PISO DE VERO	1	1	6/8

Figura 18: Extracto de la orden de rodaje

4.2.3. Control del rodaje

Una vez terminados todos los documentos necesarios para el rodaje, llega la hora de demostrar la buena planificación del proyecto. Esta fase es la más decisiva pues es de la cual obtenemos la materia con la que vamos a trabajar. Durante los días de las grabaciones es

competencia de la jefa de producción hacer que se cumplan todos los objetivos propuestos anteriormente en el tiempo acordado o sin mucho retraso.

Según Pardo, A. (2016, p.165), a lo largo de este proceso el departamento de producción debe controlar una serie de factores: el tiempo, el coste y la calidad. Gracias a los documentos explicados anteriormente (apartados 4.2.1 y 4.2.2) se puede hacer una previsión de cómo van a avanzar los días de rodaje. Por otro lado, el productor debe revisar la calidad de los recursos seleccionados con anterioridad, además debe intentar obtener el mayor partido y rendimiento de estos. Una vez acabada la jornada debe comprobar si el material grabado ese día es útil, así, en el caso de que no lo sea, podrá rehacerse. Respecto al coste, a pesar de que debe existir un presupuesto realizado con anterioridad, siempre hay inconvenientes. Es por esto que la productora debe supervisar las necesidades que se den a lo largo de las grabaciones.

Lo primero que se decidió fue la repartición de los coches. Debido a que grabábamos en Valencia y el material prestado por la universidad había que recogerlo a las nueve en Gandía, se destinó un coche únicamente para el departamento de arte. De esta forma partieron antes hacia Valencia, adelantando la ambientación de la primera localización. Una vez llegado el departamento de producción a Valencia se recogió a Vero, y así, mientras que tanto el departamento de fotografía como el de arte terminaban sus labores, el director le dio las indicaciones para las primeras escenas.

No obstante, el trabajo de la productora no solo depende en los tres factores comentados antes, sino que también debe tomar las decisiones necesarias cuando surge un inconveniente. En el caso de QVAHYSV, se decidió a última hora cambiar la última localización. En un principio se iba a grabar en el Jardín de Viveros (Valencia) pero el director insistió en rodar en el Jardín Botánico de Valencia puesto que le parecía más idóneo, todo a pesar de que ya se había estudiado y descartado esa posibilidad. Aun así la productora volvió a plantearlo, y teniendo en cuenta todos los factores, acabo aceptando la propuesta. Esto suponía un coste adicional pues el Jardín Botánico no es público. Sin embargo, se destinó el dinero de la gasolina necesaria para llegar al Jardín de Viveros al pago de la entrada del equipo humano indispensable. Esto fue posible porque el Jardín Botánico estaba a tan solo cinco minutos andando de la localización donde se encontraba el equipo.

Son este tipo de inconvenientes los que nos enseñan la necesidad de una buena comunicación y coordinación entre los diferentes responsables de los departamentos, puesto que lo más probable es que surjan problemas durante el rodaje. Si la productora es capaz de

conseguir los objetivos propuestos y resolver las dificultades con creatividad y rapidez, es posible que se consiga un producto final de calidad.

Por último, después de grabar la última escena del día, el departamento de producción comprobó que el material del que se disponía estaba completo y en perfecto estado. Tras esto se procedió a volver a Gandía donde la productora confirmó la calidad de los brutos, dando por acabada la fase de producción.

4.3. Postproducción del teaser *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*

El último paso para acabar un proyecto audiovisual es la fase de postproducción. En esta se integran todos los materiales visuales y sonoros que hemos grabado en la etapa anterior y que nos darán nuestro producto definitivo. Durante esta etapa se trabaja el montaje o la edición de video y audio, el etalonaje, los efectos visuales (si son necesarios) y la propia difusión y distribución del proyecto.

4.3.1. Edición: Montaje y etalonaje

La edición es la tarea de seleccionar y ordenar de manera coherente las imágenes grabadas con anterioridad a través del montaje, etalonaje y sonorización. Como explican Martínez, J. y Fernández, F. (1994, 393), el montaje es uno de los elementos que condicionan la experiencia de los espectadores puesto que tiene un papel transcendental en el estilismo de un filme.

La tarea principal del productor en esta fase es asegurarse de la calidad del resultado final y del cumplimiento de los plazos. Como ya se expuso en la introducción del cortometraje, algunos jefes de departamento se debían hacer plenos responsables de las tareas que debían desempeñar, puesto que también es su TFG. Esto quiere decir que las decisiones definitivas estaban a cargo del jefe de edición. A pesar de esto, la productora se mantuvo atenta durante todo el proceso y supervisó el proyecto para que tuviese las características que se habían discutido con anterioridad.

Algunos de los aspectos más destacados en el montaje fue el uso de la pantalla partida y un montaje al ritmo de la canción, provocando así equilibrio entre ellos. Además, el etalonaje es vivo, resaltando el arte de las escenas. El sonido se utiliza también de manera narrativa pues con silencios se logra dar a conocer ciertos aspectos del futuro cortometraje.

4.3.2. Distribución y difusión

La distribución de un proyecto audiovisual es el proceso por el cual se pone a disposición de los consumidores finales. Esta tarea trata de la participación de la obra en festivales cinematográficos y suele ser desempeñada por una empresa o profesional de la distribución puesto que es una tarea muy ardua y larga. Sin embargo, para las proyecciones amateur, esta opción no es sencilla y requiere de dinero del que se puede no disponer.

Como dicen Jurado, M. y Julián, F. (2016): Podemos seguir pensando que los festivales de cine están en primera línea en cuanto a promoción, pero nuevas alternativas ocupan su lugar en este panorama despertando prácticamente el interés de una reducida parte de la industria audiovisual (p. 355).

Tras investigar esta posibilidad, el departamento de producción de QVAYSV decidió optar por modelos innovadores para la promoción y difusión. De esta forma, se descartó la distribución en festivales, que además nos impedía mostrar el producto final al público en el rango de un año o más (la mayoría de festivales piden la reserva de estreno). Al fin y al cabo este proyecto es algo que se hizo para dar vida a una idea, con la intención de conectar con la audiencia. Como no se pretende sacar beneficio económico, la mejor manera de dar a conocer el proyecto es organizando una estrategia de difusión que permita que cualquiera pueda disfrutarlo. En este caso, se crearon dos estrategias: la difusión del teaser y la difusión del cortometraje.

El teaser es difundido principalmente a través del crowdfunding, de forma que las personas que decidan hacer una aportación podrán ver un adelanto de la obra. Por otra parte también se colgará en las redes sociales (YouTube, Instagram y Facebook) junto al link del crowdfunding, de manera que todo el mundo, a pesar de que no contribuyan económicamente, pueda disfrutarlo y verlo de manera más sencilla. En cuanto al cortometraje final, se creó una estrategia de difusión dividida en dos partes y que se iniciará una vez terminado.

Primero, se crearan una serie de eventos en donde se proyectara la obra y, tanto el director como la productora, darán detalles sobre este. Esto conseguirá que el proyecto se promocióne gracias al boca a boca y que más gente lo pueda conocer. Los eventos serán públicos y mayoritariamente gratuitos en diferentes salas de Valencia y Gandía, como por ejemplo los campus universitarios de ambos sitios. Otro ejemplo es la Sala OFF en Valencia, un espacio en el que se pueden presentar obras de las artes escénicas y audiovisuales

realizadas de forma amateur. Gracias a estos sitios se pueden dar a conocer obras audiovisuales sin realizar un gran gasto económico.

Por otro lado, también se tratará de hacer una difusión digital. A través de diferentes plataformas como Vimeo o YouTube se buscará al consumidor cinéfilo. Estas plataformas, especialmente Vimeo, están dedicadas a promover obras audiovisuales. Vimeo destaca por sus videos de alta calidad y resolución, y es comúnmente utilizada por pequeñas productoras para publicar sus cortometrajes. Asimismo, las redes sociales también servirán de ayuda para impulsar y dar a conocer el proyecto. Con todo esto, el trabajo del productor del proyecto audiovisual finaliza.

5. Conclusión

Al inicio del presente Trabajo de Fin de Grado, se propusieron una serie de objetivos a alcanzar. Es por ello, que una vez acabada la investigación, es necesario saber si se han cumplido dichos objetivos.

El objetivo principal al que se pretendía llegar era el de analizar las fases de preproducción, producción y postproducción aplicadas al cortometraje *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?*. Para poder ejecutarlo de la mejor forma posible, primero se hizo una pequeña investigación de los sistemas de producción desde los inicios hasta la actualidad. De esta forma hemos podido comprobar que gran parte de profesionales y académicos del sector coinciden en que la persona que ejerce de productor audiovisual es su máximo responsable. Además, a través de un repaso de la historia y evolución de la figura del productor, hemos podido comprender como ha acabado en esta posición en la actualidad.

Por otra parte, también se han definido los roles y tareas de cada persona que constituye el departamento de producción. Gracias a esto hemos podido separar las obligaciones y observar cómo cada trabajador influye en las etapas del proyecto. Una de las principales conclusiones que podemos sacar del estudio de la figura del productor es la cantidad de conocimientos y cualidades que debe poseer para realizar bien su trabajo. El productor o productora no solo es un mero empresario encargado de aspectos técnicos, sino que también debe proporcionar una visión creativa al proyecto. Este debe ser capaz de actuar como líder y tomar las decisiones correctas y adecuadas para el bien de la obra. Por último, es importante que sea objetivo y que vele por mantener la visión del director, lo que requiere que sea mediador y coordinador de los diferentes departamentos que conforman los recursos humanos.

La investigación de la figura del productor nos ha ayudado a llegar al propósito del proyecto, el análisis de las diferentes fases de producción. A través del cortometraje y teaser de *¿Qué voy a hacer yo sin vosotros?* se han podido describir las diferentes etapas y dar a conocer cuáles son las tareas del productor en cada una de ellas. Se ha comprobado que el productor debe estar presente a lo largo de todas estas, pues es él el responsable de la calidad final de la obra. Debe ser el primero en emprender el proyecto y el último en abandonarlo. Podemos decir que, aun que la figura del productor sea de las menos reconocidas por el público general, es vital para la ejecución de la obra audiovisual.

Finalmente, concluimos que, gracias a los pasos realizados, nos encontramos en la mejor de las posiciones para poder afrontar con éxito la realización de un cortometraje profesional que pueda proyectarse públicamente y sirve de tarjeta de presentación para futuros proyectos profesionales.

6. Bibliografía

Asociación de profesionales de la producción audiovisual (2016). *Las funciones del equipo de producción*. <https://www.asociacionappa.es/definicion-de-categorias-de-appa/>

Barros, P. y Barros, S. (2001) La Historia del Cine. *Revista Sucesos*, (10).

Bolufer, M., Gomis, J. y Hernández, T. (2015) *Historia y cine: La construcción del pasado a través de la ficción*. Zaragoza: Historia Global

Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K. (1997) *El cine clásico de Hollywood* (1ª ed.) Barcelona: Paidós.

Bordwell, D. y Thompson, K. (2003). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Cancho García, N. y García Torres, M. (2018) *Planificación de proyectos audiovisuales*. Barcelona: Altaria

Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1994) *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós.

Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (2010, diciembre) *Manual del productor audiovisual* (1ª ed.) Barcelona: Editorial UOC.

Gubern, R. (1969) *Historia del cine*. (Edición conmemorativa) Editor digital: Titivilus.

Jurado Martín, M. y Julián Martínez, F. (2016) *Estrategias innovadoras en la difusión del cortometraje: Que la fuerza te acompañe*, 7, 353-359. Universidad Miguel Hernández (Alicante-Elche)

Mollá Furió, D. (2012) *La producción cinematográfica: Las fases de creación de un largometraje*. (1ª ed.) Barcelona: Editorial UOC

Mutis, J. M. (2018) *Introducción a la producción audiovisual*. Bogotá: Editorial UMB.

Pardo, A. (2014) *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales*. Navarra: EUNSA.

Pardo, A. (2015) *Producción ejecutiva de proyectos cinematográficos*. Navarra: EUNSA.

Quiles, A. y Monreal, I. (2017) *Producción de cine digital: El proceso de creación de una película con escasos medios*. Barcelona: Redbook Ediciones

Real Academia Española (s.f.). Productor, ra. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 2 de septiembre, 2022, de <https://dle.rae.es/productor>

Real Decreto 1050/2020, de 18 de diciembre, por el que se registra y publica el Acuerdo parcial del Convenio colectivo de productores de obras audiovisuales y actores que prestan servicios en las mismas. *Boletín Oficial del Estado*, 20, de enero de 2020. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/01/23/pdfs/BOE-A-2020-1050.pdf>

Real Decreto 8425/2021, de 29 de marzo, por el que se registra y publica el Acta del acuerdo relativo a la revisión salarial y actualización de dietas, para el período abril a diciembre de 2021, del II Convenio colectivo de la Industria de la Producción Audiovisual (Técnicos). *Boletín Oficial del Estado*, 120, de mayo de 2021. [https://www.boe.es/eli/es/res/2021/05/10/\(3\)/dof/spa/pdf](https://www.boe.es/eli/es/res/2021/05/10/(3)/dof/spa/pdf)