

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Preproducción de un cortometraje interactivo”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Clara Moliner Huerta

Tutor/a:

Vanessa Roger Mozó

Daniel Palacio Samitier

GANDIA, 2016

RESUMEN

El siguiente proyecto engloba la realización de todas las fases de preproducción del cortometraje interactivo de ficción *Monstruos*. Durante todo el proceso, estas etapas se verán afectadas por la naturaleza interactiva del producto. Además, en este tipo de proyectos ninguna fase está completamente cerrada hasta la financiación o realización del mismo.

Este trabajo tiene una pequeña parte de investigación ya que para desarrollar la interactividad del proyecto se ha llevado a cabo un pequeño estudio de la historia de la hiperficción y del panorama actual, en el que encontramos que estos formatos interactivos tienen una gran acogida en el contexto on-line, destacando dos grandes formatos: los webdoc y los videoclip interactivos. Puesto que *Monstruos* no es ni uno ni otro, si no un cortometraje de ficción interactivo, éste se desarrolla desde un punto de vista de experimentación.

PALABRAS CLAVE

Cortometraje - Preproducción - Interactividad - Experimentación

ABSTRACT

The following project comprises the execution of every pre-production phases from the interactive fictional short film *Monstruos*. These phases will be affected by the interactive nature of the project during this whole process, besides, it will be necessary to comprehend that with this kind of projects any phase is completely closed until it is funded or executed.

There is a small part of background research in order to develop this project's interactivity: an small study of hiperfiction history and the current hiperfiction outlook has been done, in which it can be noticed that these interactive videos are more proper for on-line support outlining formats as webdocs or interactive music videos. This is why *Monstruos*, which is not an none of those two formats, it is developed from an experimental point of view.

PALABRAS CLAVE

Short film - Pre-production - Interactivity - Experimentation

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

- . OBJETIVOS DEL PROYECTO — 4
- . MOTIVACIÓN — 4
- . ¿POR QUÉ INTERACTIVO? — 5

LA HIPERFICCIÓN

- . EVOLUCIÓN HISTÓRICA — 9
- . PANORAMA ACTUAL — 12

PREPRODUCCIÓN DE "MONSTRUOS"

- . SINOPSIS — 15
- . IDEA — 15
- . PERSONAJES — 16
 - CARLITOS —16
 - PAPÁ Y MAMÁ —16
- . GUIÓN* — 17
- . INTERACTIVIDAD —19
 - HERRAMIENTAS INTERACTIVAS —21
- . DESGLOSE DE PRODUCCIÓN * —23
- . GUIÓN TÉCNICO * —26
- . STORYBOARD * —27
 - ANIMÁTICA —27
- . PLAN DE TRABAJO —28
 - PREPRODUCCIÓN —29
 - PRODUCCIÓN —30
 - POST-PRODUCCIÓN —30
- . LOCALIZACIONES Y DECORADO —31
 - DECORADO —31
 - LOCALIZACIONES —31
- . EQUIPO —33
- . MATERIAL TÉCNICO —33
- . PRESUPUESTO * —34
- . FINANCIACIÓN —37
- . DISTRIBUCIÓN —38

CONCLUSIONES —39

BIBLIOGRAFÍA —40

* Documentos adjuntos como anexos.

INTRODUCCIÓN

. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo principal de este trabajo es desarrollar una propuesta clara de la preproducción del cortometraje de ficción interactivo *Monstruos*.

Consistirá en la realización de todas las fases de la preproducción, desde la elaboración de la idea, teniendo en cuenta que todas estas etapas tendrán unas características diferentes a las usuales debido a la naturaleza interactiva del cortometraje. Se analizarán las diferencias y similitudes que se encontrarán entre la preproducción de un cortometraje lineal y la de un cortometraje interactivo.

Por otro lado, este proyecto también consistirá en el desarrollo de una propuesta realista y factible para la ejecución de la interactividad. Se tendrá en cuenta la complejidad de su ejecución técnica o del desarrollo argumental y se desgranarán las diferencias entre la historia lineal y la interactiva. Además, se aspira a analizar qué aporta la interactividad a la diégesis.

. MOTIVACIÓN

La idea de desarrollar la preproducción de un cortometraje interactivo ha sido forjada desde hace mucho tiempo.

Hace más de dos años, junto con unos compañeros de la facultad, decidimos crear un espacio en la universidad para la investigación y el desarrollo de actividades relacionadas con los videojuegos y las nuevas tecnologías (el EVAM, Espacio de Videojuegos y Artes Multimedia). Entonces (y ahora) el sector del videojuego no era mi principal interés, si no

que siempre he querido seguir más el camino del cine. Por esta razón, cuando creamos el EVAM, deseaba encaminar mis pasos hacia acciones relacionadas con el cine y las nuevas tecnologías. Por ello, decidí documentarme sobre cómo será el cine del futuro y su relación con las nuevas tecnologías. Se decía que el cine "cada vez lo verás más en pequeños cines, online" ¹ y que los usuarios acudirán al cine en contadas ocasiones como un evento muy especial ya que "ir al cine costará 50 dólares o 100 o 150 dólares, lo mismo que cuesta ir a Broadway ahora, o a un partido de fútbol. Será una cosa cara..." ². También se hablaba de que ir al cine se convertiría en una experiencia más inmersiva, tanto en salas como en casa, gracias a las gafas de realidad virtual. Por ejemplo, las Oculus Rift que podrían suponer una herramienta para desarrollar "la narrativa del que podría acabar siendo el nuevo panorama de la narración de historias"³ Del mismo modo, se analizaba un nuevo formato audiovisual, que a pesar de sus anteriores intentos, como se comentará más adelante, todavía no ha logrado triunfar completamente: el vídeo interactivo.

Desde aquel momento, el hecho de realizar un cortometraje interactivo se convirtió en una aspiración. Todavía no he tenido la oportunidad de materializar este deseo, y qué mejor excusa para empezar a desarrollarlo que dedicar el trabajo de fin de grado a esta cuestión.

. ¿POR QUÉ INTERACTIVO?

El vídeo interactivo pareció la opción más factible para innovar en el audiovisual, si bien no es la definitiva.

Antes de introducirme más a fondo en los vídeos interactivos veía dos posibilidades para el futuro del cine:

¹ ROSENTHAL, EMERSON (2014) "10 pesos pesados del mundo del cine predicen el futuro del séptimo arte" en *The Creators Project*, 8 de mayo.

<<http://thecreatorsproject.vice.com/es/blog/10-pesos-pesados-del-mundo-del-cine-predicen-el-futuro-del-septimo-arte>> [Consulta: 29 de mayo de 2016]

² ROSENTHAL, EMERSON (2014) bis

³ ROSENTHAL, EMERSON (2014) bis

1. Si el cine interactivo es el futuro, y el cine se sigue consumiendo en salas, se necesitaría un aparato externo para que cada espectador llevara a cabo la interacción. Mi idea siempre fue mantener la filosofía social del cine, ya que siguiendo la definición de la investigadora González Redondo el cine es "un tipo de narración audiovisual destinada a ser proyectada en una sala cinematográfica, es decir, sobre la gran pantalla y que, mediante el uso de las estructuras de hipertexto, permite la interacción de un público colectivo con los contenidos desarrollados en la película"⁴ En los años 90 hubieron varios intentos de cine interactivo en salas y la experiencia "fue lamentable, sin ningún tipo de aliciente más allá del de pulsar un botón concreto en un momento concreto y sobre todo carente de contenidos, el público quedó decepcionado"⁵. Pero, hoy en día, gracias a la masificación del uso de los *smartphones* en España⁶ que ya forman parte inseparable de nuestra manera de consumir cine o televisión⁷, quizás podría tener otra oportunidad este tipo de cine interactivo social en salas a través de aplicaciones para móvil, que no cortarían tanto la inmersión del espectador en la película al tomar las decisiones porque ya estamos acostumbrados a consumir el audiovisual con el móvil en la mano. Un 40% de los espectadores dice leer *posts* o tuits, retuitear o compartir contenido frecuentemente mientras ve la televisión⁸. Quería mantener la idea del cine en sala, pero a pesar de que los *smartphones* suponen una ventaja tecnológica a hace una década, utilizar esta técnica para mi propuesta implicaría el desarrollo de una *app* y de los cálculos necesarios para dar las órdenes de toda la audiencia de una sala a la película.

⁴ JIMÉNEZ, PEDRO (2003-2009) "Tres miradas al cine interactivo" en *Zemos98*, 2003-2009. <<http://publicaciones.zemos98.org/tres-miradas-al-cine-interactivo>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

⁵ JIMÉNEZ, PEDRO (2003-2009) bis

⁶ SÁNCHEZ, J.M (2015) "España, líder europeo en penetración de «smartphones»" en *ABC.es*, 21 de enero de 2015. <<http://www.abc.es/tecnologia/moviles/20150121/abci-estudio-sociedad-informacion-espana-smartphones-tablets-moviles-habitos-usuarios-fundacion-telefonica-datos-201501211605.html>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

⁷ GALINDO, F., FERNÁNDEZ, E. y ALAMEDA, D. (2014). "Análisis del uso e interacción con aplicaciones second screen en TV Social en España." *Cuadernos.info*, 35, 159-175. doi: 10.7764/cdi.35.565

⁸ GALINDO, F., FERNÁNDEZ, E. y ALAMEDA, D. (2014) bis

2. Por otro lado, si el cine interactivo es el futuro y no lo consumimos en salas, si no *online*, ya no necesitaríamos ese aparato porque interactuaríamos directamente sobre la pantalla. Se dice que el cine empezó con los hermanos Lumière por su visión comercial y proyección ante un público, es decir, por su visión social del cine. Pero, por otro lado, Thomas Alva Edison inventó antes que los hermanos franceses el *kinetoskopia*, herramienta en la que "el espectador, aplicando su ojo a un ocular, veía una sucesión de fotografías que, al pasar rápidamente, parecían moverse"⁹. Este era un invento que concebía el cine como "una atracción de consumo privado, proyectando películas en pequeñas cabinas cerradas para un sólo espectador"¹⁰, idea mucho más próxima al consumo actual de cine y televisión on-line. Y es que, en España, el visionado de contenidos audiovisuales supone el 84,6% de la actividad total de los usuarios en Internet según las encuestas de AIMC de octubre a diciembre de 2015¹¹. De modo que, probablemente, Edison tuviera razón, ya que ahora consumimos cine en "pequeñas cabinas individuales" como son los ordenadores, móviles o *tablets*. Por otro lado, añadir la interactividad a productos *online* es, hoy, más fácil que nunca gracias a la estandarización del HTML5 que permite al usuario interactuar clicando, arrastrando o pasando el ratón por encima; además, "HTML5 y todos sus elementos componen un lenguaje libre de uso, que no requiere ningún coste adicional"¹² (08-Arsys, 2014) por lo que facilita aún más su implantación en el mercado del vídeo online.

⁹ ZAVALA, J., CASTRO-VILLACAÑAS, E, & MARTÍNEZ, A. C. (2000). *El Cine Contado Con Sencillez*. Madrid : Maeva, D.L.

¹⁰ CASSADÓ, G. A. (2014) "El futuro del cine: hacia la inmersión total" en Fotogramas.es, 03 de septiembre de 2014. <<http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/El-futuro-del-cine-Hacia-la-inmersion-total>> [Consulta: 16 de junio de 2016]

¹¹ AIMC - ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN (2016) *Encuesta AMIC a usuarios de Internet (Octubre-Diciembre 2015)*. Madrid: Imprime BtoB Print Management Outsourcing. <<http://www.aimc.es/-Navegantes-en-la-Red-.html>> [Consulta: 16 de junio de 2016]

¹² ARSYS (2014) "HTML5 vs Flash: En busca del nuevo estándar interactivo para los desarrollos web "en Arsys.es, 12 de marzo de 2014. <<http://blog.arsys.es/html5-vs-flash-en-busca-del-nuevo-estandar-interactivo-para-los-desarrollos-web/>> [Consulta: 16 de junio de 2016]

En cuanto a la técnica de ejecución de la interactividad, en este proyecto, me convenció más la segunda propuesta analizada, es decir, tratar el vídeo interactivo en el soporte *online* ya que, además de ser más accesible por su bajo coste y mantenimiento, es la opción de consumo de audiovisual que más está aumentando actualmente y a la que tiene acceso cualquier usuario, desde cualquier sitio, hora o soporte. Pero en cuanto a formato, ninguna de las dos opciones me convencía por sus similitudes con los videojuegos: ¿dónde está el límite entre un vídeo interactivo y un juego? ¿y si el cortometraje interactivo fuera animado?

El vídeo interactivo se me presentaba —y todavía se me presenta en el género de ficción— como un formato muy confuso, pero a la vez emocionante por lo novedoso (a pesar de que no es nada nuevo, como veremos más adelante.) Ese factor de novedad, de innovación, de diferencia es lo que hace que vídeo interactivo sea un medio atractivo para experimentar con ficción interactiva y, también —principalmente— por los retos de producción que presenta.

En resumen, la decisión de hacer el trabajo de fin de grado sobre un cortometraje interactivo la tomé en base a las ganas de aprender, de experimentar y de analizar un nuevo formato del audiovisual que todavía no ha triunfado, pero puede que esté empezando ahora su momento (como se verá en las siguientes páginas).

LA HIPERFICCIÓN

. EVOLUCIÓN HISTÓRICA

Antes de adentrarnos en la creación de un vídeo interactivo sería conveniente hablar de la evolución histórica tecnológica que hizo posible la ejecución de este proyecto. El primer momento en que se empieza a hablar, o en que se planta la semilla para hablar en el futuro de interactividad, internet o hipertexto fue en 1945:

"Un «memex» es entonces un dispositivo en el cual un individuo almacena todos sus libros, registros y comunicados, y está automatizado de tal forma que puede ser consultado con enorme velocidad y flexibilidad. Es una adición enorme e íntima a su propia memoria. [...] representa un paso inmediato hacia la indización o archivado de tipo asociativo, cuya idea básica consiste en lograr que cada uno de los elementos seleccione o busque, según nuestra voluntad, a otro elemento de una manera inmediata y automática. Esta constituye la característica esencial del memex; el proceso de enlazar dos elementos distintos entre sí es lo que le otorga su verdadera importancia."¹³

En 1945, Vannevar Bush habló de la informática antes de que se hubiera visto un ordenador por primera vez(**). En su artículo *As we may think*, Bush presentó lo que en adelante serían conocidos como escáner, ordenador o hipertexto.¹⁴ En este momento, Bush siembra la semilla para que esas ideas pudieran ser ejecutadas y llevadas a cabo en el futuro hasta convertirse en lo que conocemos hoy en día como informática. En dicho artículo Bush hace referencia a enlazar elementos usando código, de forma que

¹³ BUSH, V. (1945) "As We May Think", *The Atlantic Monthly*. July 1945; Volume 176, No. 1; pp. 101-108. <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>> [Consulta: 28 de junio de 2016]

¹⁴ BUSH, V. (2001). "Cómo podríamos pensar" *Revista de Occidente*, 19-52. (con comentarios de Juan Voutsás)

pulsando "tan sólo una tecla, [...] los elementos quedan enlazados de manera permanente", concluyendo que "una vez que numerosos elementos han sido enlazados entre sí para conformar un sendero de información, pueden consultarse uno tras otro, rápida o lentamente según se desee"¹⁵.

Estas ideas no fueron a parar en el vacío, si no que el conjunto científico estadounidense siguió pensando en ellas. No fue hasta veinte años después que escuchamos por primera vez la palabra "hipertexto" de mano de Theodore H. Nelson y su proyecto Xanadu, donde lo definió "como «una escritura y una lectura no lineal», es decir no secuencial."¹⁶ Por otra parte, Xanadu es "un sistema que incorpora el concepto de *docuverso*, un repositorio universal de toda la información mundial y literaria publicada [...]permitiendo que mismos documentos aparecieran en múltiples contextos sin haber sido físicamente duplicados."¹⁷ No sería hasta 1968, que aparecería ante el público el primer sistema en funcionamiento de aplicación de hipertexto, el NLS (oNLine System) de mano de Douglas Engelbart. Éste, según Gonzales, permitía a los investigadores guardar sus notas y observaciones científicas, y crear vínculos o lazos entre las informaciones. Lo hizo utilizando ante el público un teclado, un ratón, un sistema de ventanas de información, Engelbart mostró al público el sistema de hipertexto que tanto esperaban estableciéndose como el primer modelo de los futuros ordenadores¹⁸.

Los sistemas de creación de hipertexto no llegaron al público, al uso individual hasta 1982, cuando Peter J. Brown creó "el primer sistema hipertextual disponible para ordenadores personales basado en UNIX"¹⁹ llamado *Guide*. Brown le dio a este sistema la posibilidad de crear enlaces

¹⁵ BUSH, V. (2001). "Cómo podríamos pensar" *Revista de Occidente*, 19-52. (con comentarios de Juan Voutssás)

¹⁶ GONZALES AGUILAR, A. (1994) "Hipertextos y derecho" de *Informática y derecho: Revista iberoamericana de derecho informático*, N°5, págs. 851-860.

¹⁷ BIANCHINI, A. (1999) *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Dpto. de Computación y Tecnología de la Información. Caracas: Universidad Simón Bolívar. <<http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>> [Consulta: 02 de julio de 2016]

¹⁸ BOOTSTRAP INSTITUTE AND JONES INTERNATIONAL (2000) "Douglas C. Engelbart. 1925, USA" de *The History of Computing Foundation*, 2000.

¹⁹ QUINTERO OSORIO, A. F. (2009) *Adaptatividad: su conveniencia en el desarrollo de software*. Universidad tecnológica de Pereira (Facultad de ingenierías, Programación de ingeniería de sistemas y computación).

que "sustituían el contenido del nodo actual por el nodo destino y mostraba ventanas de información desplegadas al seleccionar un enlace"²⁰ con una mejor interfaz gráfica que los sistemas anteriores. *Guide* se comercializó, al principio, para los sistemas Apple Macintosh y, posteriormente, se amplió para PC²¹. *Guide* permitió que cualquier usuario, no sólo científicos e investigadores, tuvieran la oportunidad de trabajar con una herramienta de creación de hipertexto, pero esto no se normalizó hasta la aparición de HyperCard, a pesar de no ser una herramienta expresa y únicamente para la creación hipertextual²². HyperCard "se convirtió en un estándar gracias a la política de Apple, que lo incluía en el paquete de software de los Mac"²³.

En definitiva, en los sistemas hipertextuales "el usuario tiene la posibilidad de crear, agregar, enlazar y compartir información de fuentes diversas, proveyendo la posibilidad de acceder a documentos de manera no secuencial" , pero cuando está información contiene "gráficos, imágenes, audio, animaciones y video, así como código ejecutable u otra forma de datos se les da el nombre de hipermedio, es decir, una generalización de hipertexto."²⁴ Con el hipermedio nos acercamos a la cuestión que nos concierne que es el multimedia, el audiovisual, interactivo.

Las primeras aplicaciones para "integrar texto, sonido e imagen en un mismo soporte, y por otro, a interconectar estos elementos" ²⁵ se consolidaron en la década de los 90 con la Primera Conferencia Europea sobre Tecnología Hipertextual (ECHT). Esta posibilidad de interconectar elementos, y que no fueran sólo textuales, posibilitaría el acceso al usuario a la experiencia no lineal y a una información más seleccionable. Esto significó el pistoletazo de salida para el multimedia interactivo, sostenido en CD-ROM, para los ordenadores personales. Pero no se llegó a consolidar

²⁰ QUINTERO OSORIO, A. F. (2009) *Adaptatividad: su conveniencia en el desarrollo de software*. Universidad tecnológica de Pereira (Facultad de ingenierías, Programación de ingeniería de sistemas y computación).

²¹ TOMÁS I PUIG, C. (2001). "Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas" en *Revista Formats*. Universitat Pompeu Fabra. En AMAD, Sesión, 3.

²² TOMÁS I PUIG, C. (2001). Bis

²³ TOMÁS I PUIG, C. (2001). Bis

²⁴ BIANCHINI, A. (1999) *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Dpto. de Computación y Tecnología de la Información. Caracas: Universidad Simón Bolívar. <<http://dc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>> [Consulta: 28 de junio de 2016]

²⁵ TOMÁS I PUIG, C. (2001). Bis

completamente hasta que no apareció la World Wide Web. La W3C (World Wide Web Consortium) se fundó en 1994 por Tim Berners-Lee, quien creó el estándar, ya en 1989, para la creación de hipertexto y sitios web. La misión de W3C, según ellos mismos, es "guiar la web hacia su máximo potencial a través del desarrollo de protocolos y pautas que aseguren el crecimiento futuro de la web"²⁶. El desarrollo de este tipo de investigaciones permitió la creación de "enlaces más sofisticados para relaciones uno a muchos" y, de esta manera, el hipermedia se alejó de los soportes físicos como los CD-ROM limitando su uso "principalmente a la World Wide Web"²⁷. Esto es así ya que la W3C permite "interconectar e integrar conjuntos de información prácticamente ilimitados, representados en múltiples materias expresivas que, además, pueden estar interconectadas; es decir, un texto verbal nos puede remitir a un sonido, y una imagen puede enlazarnos con una base de datos"²⁸, de manera que el usuario interactúa con más información y más fácilmente. Así, quedó plantada la semilla del hipermedia, la no linealidad y el trabajo colaborativo, todas ellas características esenciales del mundo *online*.

. PANORAMA ACTUAL

Rápidamente, después de la estandarización del W3C, en 1993, Jonathan Gay fundó la compañía FutureWave Software que se dedicaba, principalmente, al software de diseño interactivo para tabletas. En seguida, Gay lo exportó a PC y Mac y lo amplió hacia la creación de animaciones una vez estaban los gráficos creados. Siguiendo este camino de la creación de animaciones, Gay creó FutureSplash Animator en 1996 y Macromedia la compró ese mismo año convirtiéndola en Flash. El principal uso que se le dio "fue en webs, principalmente para crear animaciones en videojuegos, y su uso se extendió rápidamente"²⁹, tanto que cuando Adobe compró Macromedia

²⁶ WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. *Objetivos del W3C*. <<http://www.w3c.es/Consortio/mision>> [Consulta: 03 de julio de 2016]

²⁷ TOMÁS I PUIG, C. (2001). "Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas" en *Revista Formats*. Universitat Pompeu Fabra. En AMAD, Sesión, 3.

²⁸ TOMÁS I PUIG, C. (2001). Bis

²⁹ RIU, L. (2015) "Adobe Flash: recopilamos su historia tras los últimos cambios en YouTube" en *Xombit*, 04 de febrero de 2015. <<http://xombit.com/2015/02/adobe-flash-evolucion>> [Consulta: 03 de julio de 2016]

Flash fue un producto más de la Suite Creativa de Adobe. Entonces, en 2005, coincidió con el aumento del vídeo online, Adobe Flash tuvo que adaptarse a esta nueva realidad, haciendo que el Player se pudiera embeber y reproducir los vídeos más fácilmente³⁰. Este mismo año empezó una plataforma de vídeo online llamada YouTube, que vio una gran oportunidad en Flash empezando así "el auge de este software para permitir la inserción de vídeos y componentes multimedia en la web"³¹. Poco después de esto, Flash empezó a perder presencia en los teléfonos móviles, ya que los vídeos se empezaban a codificar en H.264, formato soportado por la mayoría de sistemas operativos, sin la necesidad del Flash Player y Steve Jobs lanzó un comunicado anunciando que Flash era innecesario. Así, se desencadenó la "guerra" entre Flash y HTML5 que comenzaba a estandarizarse, después de su aparición en 2008. Desde ahí hasta ahora el HTML5 siguió creciendo hasta ser el estándar y el Flash fue perdiendo presencia. Algunas de las razones que llevaron a esto fue la mejor compatibilidad del HTML5 con los dispositivos móviles, que ofrece mejor posicionamiento en los buscadores, ahora son muy parecidos en cuanto a potencia gráfica y animaciones y, muy importante, el HTML5 no presenta ningún coste ya que es un lenguaje libre de uso, no como la licencia del programa que es necesario adquirir para trabajar con Flash.

En conclusión, el HTML5 presenta una gran compatibilidad con los archivos multimedia y los vídeo y, además, " incluye [el] canvas nos permite interactuar con el usuario: arrastrar, clicar, pasar por encima con el ratón..."³². Debido a este contexto en "los últimos años hemos podido observar en la Web la eclosión de dos productos audiovisuales, los subgéneros documental web (webdoc) y videoclip interactivo. Su aparición es debida a tres factores de transformación relacionados: en primer lugar, la evolución de la participación de las audiencias en la Red; en segundo lugar, la llegada de los nuevos estándares y códigos web html5; y por último, el interés de los medios de

³⁰ WARREN, C. (2012) "The Life, Death and Rebirth of Adobe Flash" en *Mashable*, 09 de noviembre de 2012. <<http://mashable.com/2012/11/19/history-of-flash/#dDi66b2V45qS>> [Consulta: 03 de julio de 2016]

³¹ RIU, L. (2015) "Adobe Flash: recopilamos su historia tras los últimos cambios en YouTube" en *Xombit*, 04 de febrero de 2015. <<http://xombit.com/2015/02/adobe-flash-evolucion/>> [Consulta: 03 de julio de 2016]

³² ARSYS (2014) "HTML5 vs Flash: En busca del nuevo estándar interactivo para los desarrollos web "en *Arsys.es*, 12 de marzo de 2014. <<http://blog.arsys.es/html5-vs-flash-en-busca-del-nuevo-estandar-interactivo-para-los-desarrollos-web/>> [Consulta: 03 de julio de 2016]

comunicación y de los autores por la innovación en las narrativas online"³³. Según Sora, los webdocs han tenido muy buena recepción y muchos agentes del sistema audiovisual se han animado a participar, de la misma manera, asegura que "los centenares de proyectos de videoclips interactivos producidos los últimos años nos hace intuir que la apuesta del mercado por este formato es indiscutible"³⁴. Si bien el autor sólo habla de los formatos webdoc y videoclips interactivos, a final del texto reflexiona sobre el audiovisual en general señalando sobre el cine "ya apuntaba Manovich (2001) que las convenciones del cine están cada día más presentes en la Web"³⁵ y añade que "las narrativas del cine se desarrollan ahora online en "espacios" para explorar, donde la narración se articula a partir del tiempo y los recorridos que hace el usuario"³⁶. De manera que podemos concluir que es fácil que se siga innovando e investigando nuevos formatos audiovisuales online e interactivos, teniendo en cuenta una condición, señala Sora, que esta producción no se centre en un sólo género, es decir, que se fomente la hibridación de géneros y formatos para consolidar la nueva era del audiovisual online. Las características principales de estos nuevos formatos serían su atemporalidad, la inmersión y su característica espacial, no temporal.

Podríamos concluir añadiendo que estamos en la etapa que ofrece mayor facilidad hasta el momento para experimentar e innovar en el sector audiovisual apoyándose en la Web. También es el momento de probar nuevas narrativas adaptadas a la nueva sociedad que se ha acostumbrado a la doble pantalla o a la narrativa espacial e hipertextual que ofrece Internet.

³³ SORA, C. (2015). "Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online" en *El profesional de la información*, 24(4), 424-431.

³⁴ SORA, C. (2015). Bis

³⁵ MANOVICH, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press. ISBN: 9780262632553.

³⁶ SORA, C. (2015). Bis

PREPRODUCCIÓN DE "MONSTRUOS"

. SINOPSIS

Carlitos no puede dormir, los monstruos han vuelto otra vez. Tiene miedo, no se atreve a enfrentarse al monstruo y su osito ya no le protege. Sé parte de la historia y ayuda a los papás de Carlitos a derrotar a los monstruos.

. IDEA

El guión de *Monstruos* está basado en el relato breve de Alberto López Navarrete "Amor protector":

Un ruido rompe la calma de la habitación. El monstruo intenta salir del armario de nuevo. Más golpes se suceden. Carlitos asustado se tapa con su manta. Casi puede ver la cara del monstruo asomar por la puerta. Los golpes aumentan en número e intensidad. Aterrado, Carlitos solloza bajo las sábanas. Con un profundo gemido sus padres espantan a la bestia que cesa los golpes.

Se buscaba una historia graciosa, agradable, que llamase la atención y, además, que pudiera ser interactivizada con relativa facilidad. Este relato tiene todos los ingredientes: ofrece muchas posibilidades interactivas, es un relato gracioso y hace reflexionar.

Después de leerlo uno se pregunta si esos ruidos que le daban miedo de pequeño serían, a lo mejor, sus padres; o también se puede preguntar, desde el punto de vista paterno, si alguna vez ha sido la causa de los temores nocturnos de su hijo/a. Por lo tanto, este es un relato adulto con el que todo el mundo se puede identificar: tanto los más jóvenes, desde el punto de vista del niño, que recuerdan más de cerca la infancia; o desde el

punto de vista paterno, llevándoles a reflexionar cómo todo lo que hacen tiene, al final, una repercusión en sus hijos.

En cuanto a la adaptación, tanto en el relato como en el guión, el protagonista es el niño, nos metemos dentro de su mente, vemos el mundo a través de su imaginación. Él cree que los ruidos son monstruos y que sus padres le salvan de ellos, como cada noche, con un profundo gemido. Y con esto en mente, él se imagina diferentes versiones de cómo sus padres derrotan a los monstruos. Vemos cómo la realidad puede ser distorsionada con la imaginación y la falta de conocimiento sobre el mundo de un niño de cinco años. La idea de explorar la imaginación del niño era la más interesante para convertir el relato en un guión audiovisual y, además, interactivo. Esta idea ofrece la posibilidad de encontrar los monstruos y derrotarlos, hacer al espectador partícipe de la aventura de Carlitos y sus padres, hacerle sentir que gracias a su participación Carlitos puede volver a dormir tranquilo. Además, explorar los mundos de la imaginación de un niño, ofrece infinitas posibilidades creativas de las que, para terminar de rematar la originalidad del relato y potenciar su lado imaginativo e infantil, se optó por hacer los monstruos con animación 2D. 2D lleno de colores, porque le da ese toque infantil e inocente que el relato necesita.

. PERSONAJES

CARLITOS

Carlitos, entre 4 y 6 años, es un niño con mucha imaginación, de hecho, está en su mayor apogeo; está en la edad de perderse en ella mientras va descubriendo la realidad que le rodea. No es un niño de esos que sólo vive de fantasías, pero sí que le gusta jugar a imaginarse mundos, cosas de colores. Por las noches, Carlitos tiene miedo, miedo a la oscuridad por eso tiene una lucecita de colores en un enchufe cerca de la puerta. Tiene miedo porque unos monstruos quieren asustarle, no van todas las noches, pero sí a veces. A Carlitos los monstruos le asustan mucho, sus papás siempre los vencen y se van, pero ellos siempre vuelven al tiempo. Cuando los monstruos van a por él, cuando casi le cogen, sus papás los

asustan con un grito y los monstruos siempre se terminan yendo. Carlitos sabe que sus padres le protegen, pero teme que un día no estén ahí para salvarle y los monstruos ganen.

PAPÁ y MAMÁ

Los papás de Carlitos no han de tener una personalidad marcada, ni estar claramente diferenciados entre la mamá y el papá. Los papás de Carlitos son simplemente unos padres adultos, humanos, que son felices y disfrutan de sus vidas; unos padres en los que cualquier padre o madre del mundo pueda verse identificado. No se han olvidado de ellos mismos, de vez en cuando buscan un rato para ellos. Pero ellos sobre todo han sido y son padres, dedicados completamente a su hijo, esto es lo que se pretende reflejar en esta historia. Por todo lo que han hecho a lo largo de la vida de Carlitos, él los ve como sus héroes. Por esta razón, no nos vamos a extender en el desarrollo de sus personajes por separado, ya que los dos juntos forman un sólo personaje: la figura paternal.

. GUIÓN

Enfrentarse a la escritura de un guión siempre es una tarea difícil, pero si se le añade el factor de la interactividad, la dificultad se multiplica. Para escribir el guión, lo primero que había que hacer era tener clara la estructura de la historia, cómo se pretendía que funcionase la interactividad y, a partir de ahí, decidir los detalles como los diferentes monstruos, el papel de los padres en la historia, etc. El desarrollo de la interactividad y el desarrollo del guión fueron dos actividades paralelas, pero se hablará en profundidad de la interactividad en el siguiente apartado.

En cuanto al desarrollo del guión, para la elección de los monstruos, se optó por pensar en las diferentes siluetas que se pueden formar por los objetos repartidos en un cuarto que puedan llevar a confusión con una figura. De ahí surgieron la figura humanoide, a través de una chaqueta y un gorro de lana colgados en el perchero, y la serpiente, a través de una bufanda dejada caer encima de la mesa. La historia empezaría con el

movimiento y los golpes del armario y terminaría también con el armario, ya que es la principal fuente de terror de Carlitos, ya que el armario es el único elemento real que tiene relación con los golpes que atemorizan a Carlitos. Esto es porque el armario está pegado a la pared que da a la habitación de sus padres sobre la que descansa el cabezal de la cama, al tener relaciones sus padres y, por lo tanto, mover el cabezal de la cama, este da golpes en la pared que mueven el armario. De este modo, siendo el armario el único elemento real que vincula los golpes con la realidad, no podría ser interactivo ya que es la mejor opción para descubrirle al espectador al final la naturaleza de los golpes.

El siguiente reto que la escritura del guión presentó, no fue tanto artístico, como técnico. ¿Cómo se plasma la interactividad en un guión literario? Después de varios intentos, se decidió que la mejor opción era añadir al lado del número de escena, una letra indicativa de qué hilo narrativo seguía según la elección. Es decir, para las escenas en relación al monstruo serpiente se añadiría una (A) en color azul y el monstruo del perchero sería (B) en amarillo. Luego, dentro de A y de B, encontramos la siguiente toma de decisión, el arma de los padres, que sería una V para la varita y una P para la pócima, si estás dentro de la opción A, la V y la P serían azules, y dentro de la opción B serían amarillas. De esta manera, en el momento que toca tomar la decisión del monstruo puedes reconocer sus escenas por los colores, aunque dentro de cada escena se encuentren las dos posibilidades de ataque redactadas. La conclusión final, después de redactar el guión literario interactivo, fue que no se puede plasmar la interactividad tal y como va a ser en el producto final, es posible hacerse una idea, pero no una idea perfectamente clara y definida. Por esta razón, se decidió que después de realizar el *storyboard*, se haría una animática interactiva, que nos ofrecería una versión mucho más clara y comprensible de lo que sería el producto final.

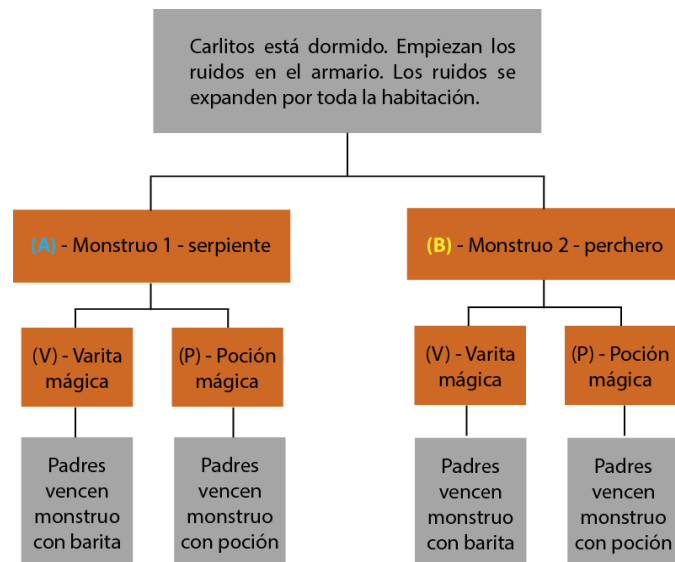
El guión literario se puede encontrar como anexo de este trabajo.

. INTERACTIVIDAD

Este es un cortometraje interactivo, por lo tanto el espectador pasa de tener una actitud pasiva, y sólo observar cómo transcurre la historia, a tener una actitud activa y ser partícipe de la historia. Por la naturaleza de la historia, que transcurre dentro de la imaginación de un niño con tintes fantásticos, la mejor opción para introducir la interactividad era crear un juego con ella. De este modo, la interactividad se aleja de las razones narrativas que siempre se le atribuyen en el audiovisual de elegir un camino u otro para cambiar la historia; sino que, aquí, la historia sólo tiene un final y el espectador participa ayudando a los personajes a conseguir sus objetivos. Esto se traduce en encontrar los monstruos que asustan a Carlitos y encontrar los elementos que ayudarán a los papás de Carlitos a derrotar a los monstruos. De este modo, el espectador puede cambiar el orden de las secuencias del nudo de la historia creando varias posibilidades:

1. Ver primero el monstruo 2 derrotado con la varita y, después, el 1 con la pócima.
2. Ver primero el 1 derrotado con la varita y, después, el 2 con la pócima.
3. Ver primero el monstruo 2 derrotado con la pócima y, después, el 1 con la varita
4. Ver primero el 1 derrotado con la pócima y, después, el 2 con la varita.

A continuación se muestra de una manera más gráfica y sencilla de la estructura narrativa a través de un organigrama:



* Una vez desbloqueas un monstruo o un arma, éstos dejan de estar disponibles al continuar la historia

Después de matar los 2 monstruos, se sigue oyendo ruido en el armario. Descubrimos en la habitación de los padres qué estaba causando verdaderamente el ruido

Imagen 1. Creación propia

Conforme Carlitos va teniendo más y más miedo, todo se mueve más rápido, hasta que aparecen los monstruos. De modo que primero aparecerá la habitación normal y, después, para destacarlos los elementos clicables por encima del resto de sombras, se les añadirá un halo de colores saturados:

Elementos de la habitación no clicables:



Imagen 2. Creación propia

Elementos de la habitación clicables:



Imagen 3. Creación propia

Una vez derrotado un monstruo, éste se convertiría en lo que era en realidad, es decir, en el abrigo y el gorro o en la bufanda, perdiendo el color, y dejando de ser clicable.

En la habitación de los padres se repetiría esta misma estructura, apareciendo los objetos clicables con un halo y desactivándose una vez usados.

HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

Una vez se había definido una estructura clara de la interactividad del relato, comenzó la búsqueda de la mejor herramienta para llevarla a cabo. Tras una pequeña búsqueda en la red sobre las diferentes herramientas existentes para llevar a cabo un vídeo interactivo, se optó por utilizar PlayFilm ya que es una empresa española (valenciana concretamente). Qué mejor manera de apoyar y reforzar el vídeo interactivo español que utilizando una herramienta valenciana. Además, sería más fácil llegar hasta a ella si llegado el momento de la financiación se decidiera presentar a su CEO una propuesta de co-producción, a cambio de no pagar sus tasas por utilizar su herramienta.

Así pues, PlayFilm es una solución tecnológica para crear vídeos interactivos, a través de un *software* en la nube. Esta herramienta permite introducir una gran variedad de interactividades en un *software* de apariencia muy parecida a las herramientas de edición lineal (Premiere, Avid, Final Cut) que los usuarios están más acostumbrados a utilizar. Por esta razón no es muy difícil adaptarse a esta nueva herramienta.

Llevar a cabo la interactividad, en un principio parecía sencillo ya que la historia estaba clara, y las líneas narrativas también, pero la herramienta presenta unas limitaciones con las que no se contaban. En la estructura del relato, tenemos una sola pócima y una sola varita mágica que nos llevan a dos historias: la misma pócima nos tiene que llevar o a la segunda parte de la serpiente o a la segunda parte del perchero, dependiendo de lo que hubiéramos elegido antes de la pócima. En la herramienta no hay una forma para que un mismo botón tenga dos vías dependiendo de un factor anterior, así que hubo que pensar, no en la estructura narrativa, si no en la estructura del *timeline* para que las interactividades hicieran lo que se pretendía desde el principio.

De este modo, la estructura del relato en el *timeline* se dividiría en cuatro rutas para que al volver a repetir las escenas de elección, la opción elegida anteriormente estuviera desactivada. Esto implicaría importar muchas copias de los mismos archivos, haciendo que el proyecto fuese mucho más pesado y, por lo tanto, pudiera presentar problemas a la hora de cargar los vídeos al ejecutar las interactividades. Para solucionar esto, se llegó a la conclusión de que no es necesario subir las escenas por separado y montarlas en PlayFilm, si no que habría que exportar las escenas juntas que forman un bloque hasta tener una interactividad (circulo naranja en el diagrama).

El desarrollo de la interactividad con PlayFilm para llevar a cabo la interactividad en la animática, se tratará más adelante, en la sección de *storyboard*.

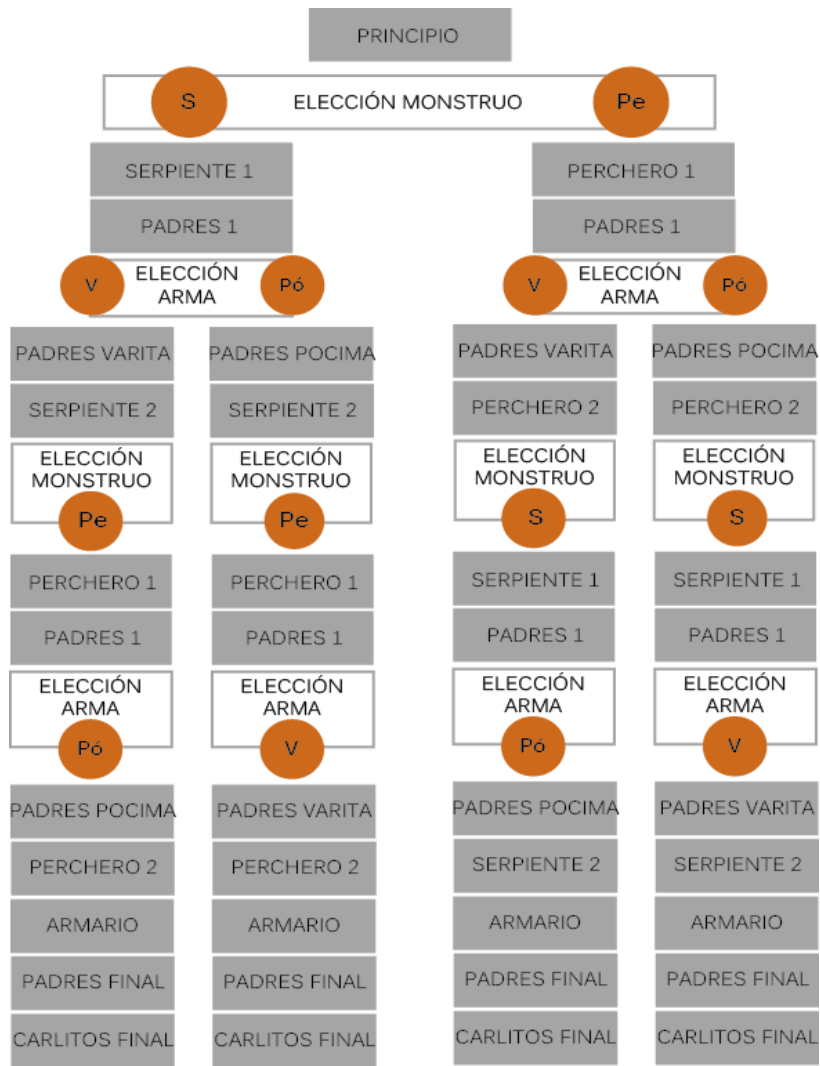


Imagen 4. Creación propia

. DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

El primer paso para realizar un desglose de producción es desglosar el guión, por colores según el área a la que pertenezca el elemento subrayado, en este caso:

- Rojo — personaje
- Azul — fx
- Marrón — sonido
- Morado — atrezzo

De esta manera, todo está listo y visible para insertar la información en las tablas de desglose (tanto el guión desglosado como las tablas se encuentran adjuntas a este trabajo como anexos). En este caso, las tablas del desglose de producción se han organizado por localizaciones ya que las diferentes escenas en una misma localización no presentaban grandes diferencias.

Tras la elaboración del desglose del guión literario y de las tablas de desglose, se recopiló toda la información en dos tablas resumen organizando la información por set:

ESCENAS 1, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5, 5, 7 INT/NOCHE [HAB. CARLITOS]	
Habitación de un niño de 4-6 años, lámpara infantil, lamparita luz enchufe, peluches, armario, escritorio, silla, ropa encima de la mesa, perchero con ropa colgada, trastos por el suelo. La habitación está oscura, pero se distinguen sombras gracias a la lucecita.	
ATREZO:	
- Manta	- Luz enchufe
- Osito	- Pelota
- Ropa	- Peluches
- Bufanda	- Zapatillas
- Abrigo	- Pijama Carlitos
- Gorro	
ESCENOGRAFÍA:	
- Cama	- Armario
- Almohadón	-Perchero
- Sábanas	- Lámpara
- Mesa	- Cortinas
- Silla	- Persianas

Tabla 1. Creación propia

Para rodar las escenas de la habitación de Carlitos existirían dos opciones debido a la cantidad y las características de los efectos especiales. Hablamos del efecto de que los muebles moviéndose solos, y las dos opciones para conseguirlo se podrían llevar a cabo, más cómodamente, en un plató:

- **Con cables o plataformas móviles:** mover los muebles en directo mediante el uso de cables. Esta opción es poco predecible, difícil, implica contratar cierta cantidad de personal técnico que se ocupe sólo de eso. La

ventaja sería el ahorro de postproducción, aunque aún quedaría el trabajo de eliminar los cables. Por otro lado, se podrían colocar los muebles sobre plataformas móviles, de modo que algún técnico desde la parte de atrás del mueble, o un punto donde no sea visible en cámara, moviera la plataforma y por lo tanto el mueble. Esta forma parece más segura, fácil y cómoda que los cables, aunque quizás los movimientos no quedarían tan llamativos.

- **Croma:** grabar los muebles sobre un fondo de croma para insertarlos y animarlos en postproducción. Implica mucha complejidad en rodaje ya que habría que ser muy cuidadosos con los encuadres, repetirlos exactamente iguales en la habitación. Además, implica coste en postproducción.

En cuanto al set de la habitación de los padres de Carlitos:

ESCENAS 2,2, 3, 4, 6 INT/NOCHE [HAB. PADRES]	
Habitación blanca, limpia, espaciosa, ordenada, mucha luz, líneas rectas, cama centrada, dos mesitas de noche a cada lado, una cómoda, alfombra. No está oscura, luz artificial.	
ATREZO:	
- Manta	- Zapatillas de ir por casa
- 2 libros	- Pijama mamá
- 2 baritas mágicas	- Batín mamá
- 2 vasitos pequeños madera	- Pijama papá
- Cuchara larga	- Batín papá
- Recipiente	
- Bolsitas polvos mágicos	
ESCENOGRAFÍA:	
- Cama	- Fotos
- Almohadas	- Armario empotrado
- Sábanas	- Alfombra
- 2 mesitas de noche	- Decoración
- Cómoda	

Tabla 2. Creación propia

Para la localización para rodar las escenas de la habitación de los padres de Carlitos, ya que éstas no cuentan con grandes efectos como la anterior, lo mejor sería rodar en una habitación real, ya amueblada, que concuerde

con la esencia del decorado para que lleve menos trabajo de dirección artística en set.

Más adelante se desarrollarán las propuestas de presupuesto de ambas opciones para, así, determinar cuál es más recomendable.

.GUIÓN TÉCNICO

Este trabajo sienta la base a partir de la cual después el equipo tendrá que trabajar, es decir, en el caso particular del guión técnico, éste es sólo una idea, una base, a desarrollar por un director de fotografía. Sobre todo, se ha realizado este guión técnico con la idea de dejar más clara la estructura de la historia y mostrar qué se quiere contar y, además, por establecer sin ninguna duda cuales serían los planos que presentan interactividad.

Para la elaboración del guión técnico se ha utilizado una tabla en la que se indica el número de la secuencia, el número de plano (con un total de 88 planos), el tipo de plano y el movimiento que presenta cada uno. A continuación una pequeña descripción de la acción de la escena, los efectos de sonido destacables, los efectos especiales y una casilla para añadir observaciones cuando fueran pertinentes.

Como se aclaraba anteriormente, este guión técnico es una base a partir de la cual trabajar, por esta razón, en esta etapa de preproducción, su principal función tiene más que ver acerca de crear una visión general y de ayudar a la elaboración del *storyboard* y de la animática. Esto es de gran importancia, ya que la animática sería la herramienta que más ayudaría a la hora de buscar financiación, ya que es la clave para que el público comprenda qué se está buscando con este cortometraje interactivo.

El guión técnico completo se podrá encontrar adjunto a este trabajo como un anexo.

. STORYBOARD

Llevar a cabo el *storyboard* fue más tedioso de lo que se esperaba en un primer momento. Fue un proceso lento y muy elaborado, sobre todo, por el gran número de planos y por la elección de realizarlo con Illustrator en lugar de a mano.

Se decidió realizarlo con Illustrator ya que así todos los elementos que se repiten como el mobiliario, los personajes, se podían copiar y pegar y, así, agilizar el proceso. Además, la imagen final ofrecería mejor calidad, que un escaneado de una dibujo a mano, a la hora de llevar a cabo la animática.

El *storyboard* completo se encuentra adjunto a este trabajo como un anexo.

ANIMÁTICA

La animática se produjo mediante la utilización del software de edición lineal Premier, para el montaje de las escenas, y con PlayFilm para la resolución de las interactividades.

Tras varios intentos, se llegó a la conclusión de que la mejor manera de sacarle todo el partido a PlayFilm, y conseguir los resultados que se pretendían, era siguiendo la estructura mostrada anteriormente en la Imagen 4. Para ello se exportaron las escenas agrupadas en bloques, obteniendo así 15 vídeos para importar a PlayFilm donde se aplicarían 14 interactividades.

Debido a las características del producto interactivo y de PlayFilm, no se puede conseguir una copia física del resultado final, si no que ese accede a éste a través de un enlace https, sino accesible únicamente on-line. De este modo, la animática interactiva de *Monstruos* está disponible desde el siguiente enlace:

<https://playfilmstorage.blob.core.windows.net/media/published/2b44e700-0a0b-4181-90bb-35c9953177df/index.html>

PLAN DE TRABAJO

La planificación de tareas a desarrollar empieza una vez terminado todo este trabajo, una vez se consiguiera la mínima financiación para poder empezar a rodar.

En esta planificación se tienen en cuenta todas las etapas de una producción, es decir, la preproducción, la producción y la post-producción. En la tabla a continuación (Tabla 3) se establece un periodo para cada etapa y para las tareas de cada etapa:

Tarea	1er mes	2do mes	5 días	1er mes	2do mes	3er mes
PREPRODUCCIÓN						
Encontrar director						
Revisión guión						
Encontrar equipo técnico						
Revisión guión técnico, story						
Localizar						
Casting						
Ensayos						
Planear fechas						
Planear rodaje						
PRODUCCIÓN						
Pre-rodaje						
Rodaje						
POST-PRODUCCIÓN						
Organizar tomas						
Revisión tomas						
Montar						
Animar						
FX muebles						
Animación + montaje						
FX animación						
Diseño sonido						
Música						
Créditos						

Tabla 3. Creación propia

A continuación, se desarrollarán unas listas de las diferentes tareas a realizar en cada etapa de la producción y qué miembro del equipo técnico debería dedicarse a desempeñarlas:

PREPRODUCCIÓN

- Encontrar director - Director de producción.
- Revisión guión- Director, Director de producción.
- Encontrar equipo técnico -Director, Director de producción.
- Revisión guión técnico, *storyboard*- Director, Director de fotografía, director de producción.
- Localizar - Director, Director de producción, Director de fotografía, Jefe FX.
- Casting - Director, Director de producción.
- Ensayos con actores - Director (Director de fotografía, Jefe FX).
- Planificación fechas rodaje - Director de producción, Ayudante de dirección.
- Planificación del rodaje - Director de producción, Ayudante de dirección.

PRODUCCIÓN

FECHA	00/00/00	00/00/00	00/00/00	00/00/00	00/00/00	00/00/00	00/00/00	00/00/00										
JORNADA	1ª	2ª			3ª			4ª			5ª			Post-producción				
ESCENA																		
NÚMERO DE PÁGINAS																		
INT/EXT - DÍA/NOCHE		I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N	I/N
TÍTULO: MONSTRUOS																		
DIRECTOR: -----																		
PERSONAJE - ACTOR																		
CARLITOS	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1						
MAMÁ	2												2	2	2	2		
PAPÁ	3												3	3	3	3		
DIRECTOR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
AYTE. DIRECCIÓN	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
SCRIPT	6		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
DIR. PRODUCCIÓN	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
AYTE. PRODUCCIÓN	9		8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
AUX. PRODUCCIÓN	9		9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
DIR. FOTOGRAFÍA	10		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
OPERADOR CÁMARA	11		11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
ELÉCTRICO	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
DIR.ARTE	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
AYTE.DECORACIÓN/VESTUARIO	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
MAQUILLAJE	15		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
SONIDO	16																16	16
F.X.	17		17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
MONTADOR	18																18	18
ANIMADOR	19																19	19
MÚSICA	20																20	20
INTERACTIVIDAD	21																21	21
EQUIP. ESPECIAL	22																	
NOTAS PRODUCCIÓN	23																	

Tabla 4. Creación propia

POST-PRODUCCIÓN

- Revisión y organización del volcado de las tomas en rodaje - *Script*, Ayte. Dirección.
- Revisión y decisión tomas definitivas - Director, Montador.
- Montar - Montador.
- Animar - Animador.
- FX muebles - Jefe de FX.
- Juntar animación en montaje - Montador.
- Añadir efectos a la animación - Jefe de FX.
- Diseño de sonido - Jefe de sonido.
- Música - Compositor de música.
- Versión final con todo juntado - Montador.

. DECORADO Y LOCALIZACIONES

DECORADO

Esta propuesta de decorado es una base para compartir y trabajar con el director de arte. Como el guión técnico y la propuesta fotográfica, este es un tema a tratar con el encargado de la dirección artística, una vez formado el equipo técnico de rodaje

La idea principal del decorado de la habitación de Carlitos sería intentar conseguir una habitación no muy austera, pero tampoco demasiado llena de juguetes y que de sensación de niño consentido. Se buscaría algo sencillo a través de pocos elementos: una cama, un armario, un escritorio y una silla, un perchero, una lucecita de color para un enchufe, un baúl. Encima del baúl, o dentro si estuviera abierto, veríamos peluches, a lo mejor encima del escritorio encontraríamos otro junto a un montón de ropa. Veríamos otros detalles infantiles por la habitación como en las lámparas, algún poster en la pared, los marcos de las fotos, una cenefa en la pared o una orla de la graduación de infantil.

En cuanto al decorado de la habitación de los padres de Carlitos, la idea ha conseguir sería una habitación más seria, adulta, sencilla, limpia. Sería ordenada, pulcra, de paredes y muebles blancos, líneas rectas, moderna, simple. Contaría con una cama grane con cabezal de madera, dos mesitas de noche a cada lado de la cama, un armario empotrado, una cajonera, una ventana y una alfombra grande. Además, repartidas por la habitación encontraríamos fotos, dibujos infantiles, dos despertadores, dos libros y una *tablet*.

LOCALIZACIONES

Siguiendo con la habitación de los padres de Carlitos, ya que sus escenas contienen menos efectos especiales, menos dificultad y es la localización menos utilizada, se llegó a la conclusión de que la mejor opción para rodar este set sería conseguir una habitación de características similares a las que se busquen. De esta manera no habría tanto trabajo de montaje del set, únicamente habría que adaptar la habitación real a los personajes a través

de algunos detalles de *atrezzo*. Lo que supone una considerable economización de tiempo para los equipos de producción y dirección artística en rodaje.

Para la habitación de Carlitos se contemplaron varias posibilidades, teniendo en cuenta que, como vimos en el apartado del desglose, se decidió que lo más cómodo sería rodar en un espacio fácilmente controlable como un plató.

- **Estudioa 2:** es un pequeño estudio de fotografía en el centro de Valencia, se podría utilizar para rodar manteniendo los mismo precios: 100€/5horas o 150€ /8 horas. En el estudio ofrecen kits de iluminación cuyos precios se tratarán en la sección de material técnico, aunque también dan la oportunidad de llevar material propio (siempre y cuando sean luces frías, si son calientes la factura de la luz va aparte). Para el rodaje de *Monstruos*, el estudio se alquilaría media jornada para preparar la iluminación y el *atrezzo* y 3 días enteros para el rodaje, lo que haría un precio total de 550€. Estos son los precios del estudio más pequeño, si este espacio resultara demasiado pequeño para las necesidades de este rodaje, las mismas en el plató grande serían 150€ para media jornada y 250€ por jornada completa, así que quedaría un total de 900€ en el plató grande.

- **Llumm:** estos platós ofrecen un descuento para estudiantes, sólo aplicable en el plató 5, de un 30% sobre el precio total. Calculando, igual que antes, tres jornadas y media, el precio total serían 720€, menos el 30% quedaría un total de 504€. Estos precios se atribuyen a trabajos fotográficos, en el caso de *Monstruos* que sería un rodaje habría que añadirle 50€ más debido al gasto eléctrico.

- **Auditorio municipal de Riba-roja de Turia:** el ayuntamiento de Riba-Roja de Turia ofrece la posibilidad de realizar un contrato de cesión de los servicios del auditorio si el trabajo es para un estudiante. Se accede a la solicitud desde la web del ayuntamiento, una vez presentada habría que determinar la fecha de rodaje según la disponibilidad de las instalaciones. Sin este contrato de cesión para estudiantes los precios serían de 275€

para 3 horas, 250€ más por hora a partir de la cuarta hora, o 1.500€ por 7 horas.

La mejor opción en cuanto a presupuesto, instalaciones y características sería el auditorio de Riba-Roja. Se pediría el contrato de cesión a través de un miembro del equipo técnico, ya que muchos serían estudiantes universitarios. Una vez concedido el permiso, se cuadrarían las fechas y horarios con los técnicos de las instalaciones sabiendo que el rodaje se realizaría más cómodamente en el mes de agosto, en el que el auditorio no tiene demasiados compromisos.

. EQUIPO

El equipo técnico estaría formado por profesionales conocidos y compañeros estudiantes, intentando reducirlo a tan pequeño como sea posible para ganar comodidad de trabajo y, además, reducir costes.

Para la etapa de la preproducción, partiendo de que el guión ya está escrito, sería indispensable contar con un director, un productor, un director de fotografía y un director de arte; además de los tres actores. En la fase de producción, es decir, en el rodaje, además de los mencionados anteriormente se precisaría de un ayudante de dirección, un script y un electricista. Por último, en la etapa de posproducción se necesitaría contar con un montador y un compositor de música.

. MATERIAL TÉCNICO

La mejor opción para conseguir el material técnico es que sea de aportación propia por parte de miembros el equipo técnico, de manera que el coste sea el más reducido posible. De manera que a partir de ahora, en el resto de trabajo, se partirá de esta idea.

Pero, destacar sólo como apunte, que en caso de que esta primera opción no fuera posible, se contemplarían diferentes opciones de alquiler de material por Valencia.

A continuación se presentará una lista con el material técnico básico necesario para llevar a cabo este rodaje. Esta lista es una guía, una base, a partir de la cual trabajar con el director de fotografía según necesidades.

LISTA DE MATERIAL TÉCNICO
Cámara Canon DSLR
Objetivo luminoso
3 focos de cuarzo (o pantallas LED)
Trípode Manfrotto
Soporte de hombro (estabilizador)
Kit sonido

Tabla 5. Creación propia

No se precisaría de material de grabación de sonido, ya que el guión no tiene diálogos. Además, en rodaje habrá bastante ruido causado por las plataformas que mueven los muebles, de modo que la opción más lógica para el diseño de sonido es crearlo todo en post-producción.

. PRESUPUESTO

A continuación se van a presentar dos propuestas de presupuesto, una contando con el salario del equipo técnico según el convenio, el alquiler del material técnico y demás costes. Después, se presentará otra propuesta, una más cercana a la ejecución real del proyecto, en la que se contará con la capitalización de trabajo por parte del equipo, el material técnico será de aportación propia, igualmente lo serán la localización de la habitación, el atrezzo, etc. Se contemplarán gastos de dietas, gasolina, copias, distribución.

Así quedaría el presupuesto siguiendo convenios y alquilando todo lo necesario:

RESUMEN (1)	ESPAÑA
CAP. 01.-GUION Y MUSICA.....	1.750,00
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO.....	1.387,08
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO.....	6.110,25
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA.....	2.750,00
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION.....	415,00
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	678,50
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	50,00
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN.....	0,00
CAP. 09.- LABORATORIO.....	350,00
CAP. 10.- SEGUROS	0,00
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	50,00
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION...	231,47
APORTACIÓN FINANCIERA (1)	
TOTAL.....	13.772,30

Firma y sello,

.....

(1) Sólo en coproducciones internacionales de carácter financiero
En coproducciones internacionales utilizar una columna para cada país.

Tabla 6. Creación propia

Por otro lado, este sería el presupuesto más ajustado a la realidad del proyecto:

RESUMEN (1)	ESPAÑA
CAP. 01.-GUION Y MUSICA.....	0,00 (Cesión derechos)
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO.....	0,00 (Capitalización)
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO.....	0,00 (Capitalización)
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA.....	0,00 (Aportación propia)
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION.....	315,00
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	70,00
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	50,00
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN.....	0,00
CAP. 09.- LABORATORIO.....	0,00 (Capitalización animador)
CAP. 10.- SEGUROS	0,00
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	50,00
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION.....	231,47
APORTACIÓN FINANCIERA (1)	
TOTAL.....	716€

Firma y sello,

.....

(1) Sólo en coproducciones internacionales de carácter financiero
En coproducciones internacionales utilizar una columna para cada país.

Tabla 7. Creación propia

Para concluir con el presupuesto, cabe destacar que, el precio de la licencia del software para añadir la interactividad al proyecto, se podría negociar con la empresa al ser fácilmente accesible ya que su sede está en Valencia. Destacar también que es un presupuesto que admite cambios y, por ejemplo, probablemente habría que aumentar la partida de explotación y distribución con la participación en festivales o las campañas de redes sociales.

. FINANCIACIÓN

La financiación del cortometraje será a través de diferentes vías, ya que si se deposita toda la confianza en una sola estrategia, ésta puede fallar, ya que todo el peso del objetivo recae en un sólo pilar y si éste falla, toda la producción cae. De modo que las vías que se tratarán para conseguir financiar este proyecto serían la aportación propia, el *crowdfunding* y patrocinios, mecenazgos y *product placement*.

En la etapa de preproducción, en la fase de obtención de *atrezzo*, mobiliario o vestuario, se utilizarán las vías de financiación de patrocinio, mecenazgo y *product placement*. Utilizando esta última vía, se llegaría a acuerdos con negocios locales a los que, a cambio de la cesión de sus productos para el rodaje, se publicitaría como uno de los contribuyentes principales a la ejecución del proyecto tanto en la web y las campañas online y *offline*. Se buscarían negocios de ropa infantil, de ropa de hogar, de muebles, de decoración infantil, tiendas de electrónica, etc.

Para cubrir los gastos de la fase de producción como la gasolina, dietas, copias, gastos de luz, se utilizaría únicamente la financiación de aportación propia.

En la fase de postproducción pero, sobre todo, de difusión del proyecto, se buscarían negocios que pudieran participar como patrocinadores. Para ello, habría que realizar una investigación alrededor del target al que va dirigido este proyecto y establecer una línea de acción sobre el tipo de comercios que dicho target frecuenta, de manera que se pudiera ofrecer como argumento al patrocinador la posible adquisición de clientes. Además, otro argumento para obtener patrocinios podría ser que al invertir en un proyecto tan innovador y

tecnológico, mejorarían su imagen corporativa como un negocio que apuesta por las nuevas tecnologías. Siguiendo este modelo, si la investigación se centrara en un público de entre 25 y 45 años, con hijos pequeños o con perspectiva de tenerlos, algunos de los negocios que podrían encontrar clientes serían tiendas de juguetes, de accesorios infantiles, de accesorios de hogar, tiendas de electrónica, *ecommerces*, blogs, bares, incluso, una cervecería tradicional o un *sexshop*.

También en la fase de distribución, una posible conseguir financiación a través de una plataforma de *crowdfunding*. Esta opción estaría orientada a la obtención de liquidez para desarrollar la distribución del cortometraje por diferentes festivales, el mantenimiento de la web que soportará el vídeo interactivo, lanzar campañas online, artículos en blogs, visitar ferias, etc. Otra propuesta para esta fase del proyecto, sería cobrar, desde la misma web en la que se exhibiría el cortometraje, una cantidad simbólica de uno o dos euros para que la audiencia pudiera acceder al contenido y disfrutar del cortometraje en su totalidad.

. DISTRIBUCIÓN

La fase de distribución es una de las más importantes en la vida de un producto audiovisual, ya que es en la que se da a conocer el proyecto al público y en la que, a través de la participación en festivales, se consigue recuperar parte del dinero invertido.

La complejidad de la distribución se hace mucho más notable debido a la naturaleza interactiva de este proyecto y, sobre todo, a la necesidad de una plataforma web para exhibirlo. Esta característica lo deja fuera de los festivales de cortometrajes tradicionales puesto que, por ejemplo, de ser seleccionado no se podría proyectar ante el público al ser un trabajo online y al necesitar un usuario que tomara las decisiones interactivas. De esta manera, es necesario buscar premios o festivales sobre el audiovisual en soporte online para poder distribuir *Monstruos*.

Algunas alternativas de premios a los que se podría presentar serían Favourite Website of the Day, Premios Laus, los Premios Panorama o el premio Discovery de Loop Barcelona.

Todos estos premios tienen un pago de entrada por inscripción, de manera que se tendría en cuenta en la campaña de *crowdfunding* que se haría para conseguir liquidez.

CONCLUSIONES

La idea inicial de este trabajo era la construcción de la preproducción de un cortometraje interactivo, proceso en el que entraba tanto la creación de la idea como la elaboración de una propuesta clara a partir de la cual trabajar en grupo para desarrollar la idea y llevar el cortometraje a cabo.

Durante todo el trabajo, tal y como se preveía en la introducción, todas las etapas de la preproducción se han visto afectadas por la naturaleza interactiva del producto. Esto ha hecho más complicada la tarea, más enrevesada, pero también más interesante. Por ejemplo, la aventura de enfrentarse a un guión literario interactivo, que aun habiendo llegado a una solución para esta ocasión, no la creo definitiva. En otro aspecto que se ve claramente afectada la rutina normal es en la planificación de la edición. Ahora hay que distinguir claramente del montaje de la integración, de la interactividad, es decir, el material tiene que estar exportado de manera que sea más fácil para añadir la interactividad, esto significa que no se tendría que exportar en las típicas escenas o secuencias, si no en estructuras narrativas que duren hasta la acción interactiva. Después de este pequeño análisis sobre cómo se ha visto afectada la preproducción por la interactividad, cabría decir que al final de todo el proceso de este trabajo, se ha llegado a una base firme a partir de la cual el equipo del cortometraje tendría que trabajar para desarrollar la idea y darle forma, por lo que el objetivo principal quedaría resuelto.

Por otro lado, la elaboración de este trabajo, el análisis del panorama actual, la búsqueda de herramientas para la ejecución de la interactividad, todo ello me ha llevado a tener aún más curiosidad acerca de este nuevo formato audiovisual, que creo irá ganando fuerza en los próximos años. Ahora, al final de este trabajo mi creencia de que el futuro del audiovisual está en el mundo online se ha reforzado, quizás aún sea pronto para verlo claramente porque creo que,

actualmente, estamos sumergidos en este gran cambio, que no es tan fácil de reconocer como cuando ya ha pasado. Por estas razones voy a apostar en mi futuro por proyectos online, proyectos interactivos, y voy a intentar aportar mi granito de arena para que este sector se consolide y se defina, sobre todo, en España.

En conclusión, este trabajo y mi experiencia de prácticas en una empresa desarrolladora de un software para añadir interactividad a los vídeos me ha despertado aun más interés en este ámbito. Para mi futuro me gustaría ser capaz de juntar mi pasión por el cine, las espectaculares experiencias que suponen los rodajes, los retos de producción, con este formato tan innovador como es la interactividad a través de la ejecución de proyectos como este.

BIBLIOGRAFÍA

- AIMC - ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN (2016) *Encuesta AMIC a usuarios de Internet (Octubre-Diciembre 2015)*. Madrid: Imprime BtoB Print Management Outsourcing. <<http://www.aimc.es/-Navegantes-en-la-Red-.html>> [Consulta: 16 de junio de 2016]
- ARSYS (2014) "HTML5 vs Flash: En busca del nuevo estándar interactivo para los desarrollos web" en *Arsys.es*, 12 de marzo de 2014. <<http://blog.arsys.es/html5-vs-flash-en-busca-del-nuevo-estandar-interactivo-para-los-desarrollos-web/>> [Consulta: 16 de junio de 2016]
- BIANCHINI, A. (1999) *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Dpto. de Computación y Tecnología de la Información. Caracas: Universidad Simón Bolívar. <<http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>> [Consulta: 28 de junio de 2016]
- BOOSTRAP INSTITUTE AND JONES INTERNATIONAL (2000) "Douglas C. Engelbart. 1925, USA" de *The History of Computing Foundation*, 2000.
- BUSH, V. (1945) "As We May Think", *The Atlantic Monthly*. July 1945; Volume 176, No. 1; pp. 101-108. <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>> [Consulta: 28 de junio de 2016]
- CASSADÓ, G. A. (2014) "El futuro del cine: hacia la inmersión total" en *Fotogramas.es*, 03 de septiembre de 2014. <<http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/El-futuro-del-cine-Hacia-la-inmersion-total>> [Consulta: 16 de junio de 2016]
- GALINDO, F., FERNÁNDEZ, E. y ALAMEDA, D. (2014). "Análisis del uso e interacción con aplicaciones second screen en TV Social en España." *Cuadernos.info*, 35, 159-175. doi: 10.7764/cdi.35.565
- GONZALES AGUILAR, A. (1994) "Hipertextos y derecho" de *Informática y derecho: Revista iberoamericana de derecho informático*, N°5, págs. 851-860.
- JIMÉNEZ, PEDRO "Tres miradas al cine interactivo" en *Zemos98*, 2003-2009. <<http://publicaciones.zemos98.org/tres-miradas-al-cine-interactivo>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- MANOVICH, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press. ISBN: 9780262632553
- QUINTERO OSORIO, A. F. (2009) *Adaptatividad: su conveniencia en el desarrollo de software*. Universidad tecnológica de Pereira (Facultad de ingenierías, Programación de ingeniería de sistemas y computación).

- RIU, L. (2015) "Adobe Flash: recopilamos su historia tras los últimos cambios en YouTube" en *Xombit*, 04 de febrero de 2015. <<http://xombit.com/2015/02/adobe-flash-evolucion>> [Consulta: 03 de julio de 2016]
- ROSENTHAL, EMERSON (2014) "10 pesos pesados del mundo del cine predicen el futuro del séptimo arte" en *The Creators Project*, 8 de mayo. <<http://thecreatorsproject.vice.com/es/blog/10-pesos-pesados-del-mundo-del-cine-predicen-el-futuro-del-septimo-arte>> [Consulta: 29 de mayo de 2016]
- SÁNCHEZ, J.M (2015) "España, líder europeo en penetración de «smartphones»" en *ABC.es*, 21 de enero de 2015. <<http://www.abc.es/tecnologia/moviles/20150121/abci-estudio-sociedad-informacion-espana-smartphones-tablets-moviles-habitos-usuarios-fundacion-telefonica-datos-201501211605.html>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- SORA, C. (2015). "Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online" en *El profesional de la información*, 24(4), 424-431.
- TOMÁS I PUIG, C. (2001). "Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas" en *Revista Formats*. Universitat Pompeu Fabra. En AMAD, Sesión, 3.
- WARREN, C. (2012) "The Life, Death and Rebirth of Adobe Flash" en *Mashable*, 09 de noviembre de 2012. <<http://mashable.com/2012/11/19/history-of-flash/#dDi66b2V45qS>> [Consulta: 03 de julio de 2016]
- WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. *Objetivos del W3C* . <<http://www.w3c.es/Consortio/mision>> [Consulta: 03 de julio de 2016]
- ZAVALA, J., CASTRO-VILLACAÑAS, E, & MARTÍNEZ, A. C. (2000). *El Cine Contado Con Sencillez*.. Madrid : Maeva, D.L.