

TRABAJO FINAL DE GRADO

La narrativa en el documental social

Pequeños jugadores

Iván Estrada Moncada
Grado en Medios Audiovisuales

CURSO 2020-2021



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grado en Medios Audiovisuales

La narrativa en el documental social: Pequeños jugadores

Memoria del Trabajo Aplicado

IVÁN ESTRADA MONCADA
TUTOR: FRANCESC XAVIER RIERA HERNÁNDEZ
CURSO 2020/2021



Dedicatoria

A mis padres, por estar a mi lado siempre.

Resumen

El presente proyecto aborda la elaboración de la estructura narrativa de un documental social, para posteriormente, realizar un posible *pitch* de venta. De esta forma, se contempla la fase de preproducción de dicho proyecto, sin ignorar posibles etapas posteriores. La vertiente teórica del trabajo, se encarga de hacer un extenso recorrido desde los orígenes del género documental, teorías y movimientos, hasta las tendencias documentales de hoy en día, sin dejar de lado, los aspectos técnicos a tener en cuenta para su realización.

Resum

El present projecte aborda l'elaboració de l'estructura narrativa d'un documental social, per a posteriorment, realitzar un possible *pitch* de venda. D'aquesta manera, es contempla la fase de preproducció d'aquest projecte, sense ignorar possibles etapes posteriors. El vessant teòric del treball s'encarrega de fer un extens recorregut des dels orígens del gènere documental, teories i moviments, fins a les tendències documentals d'avui dia, sense deixar de banda els aspectes tècnics a tenir en compte per a la seva realització.

Abstract

The following project mainly deaer with the elaboration of a narrative structure of a social documentary, to later on realize a possible saler pitch. This way, the pre-production phase of the mentioed project is completed, talking into account possible later stages the theoretical section of the project focuser on maning and extensive journey from the origins of the documentary genre, theories and movements, to the documentary trends of today without reflecting tecnical aspects taking into account for its realization.

Índice

Índice de figuras.....	V
Índice de tablas.....	VII
Glosario de términos.....	IX
1. Introducción.....	1
2. Objetivos y alcance.....	5
3. Marco Teórico.....	7
3.1. Orígenes del documental.....	7
3.1.1. Primeros autores	7
3.1.1.1. Robert Flaherty.....	8
3.1.1.2. Dziga Vertov.....	9
3.2. Principales movimientos del documental.....	10
3.2.1. Free cinema.....	10
3.2.2. Direct cinema.....	12
3.2.3. Cinema Vérité.....	14
3.2.4. Documental social.....	16
3.3. El documental posmoderno.....	18
3.3.1. El film ensayo.....	19
3.3.2. El documental interactivo.....	20
3.4. Modos documentales de Bill Nichols.....	21
3.5. Construcción documental.....	24
3.5.1. La historia.....	24

3.5.2. El guion documental.....	26
3.5.3. La entrevista documental.....	27
3.6. Pitch de venta.....	28
4. Análisis de referentes.....	31
4.1. Referentes de tema.....	31
4.1.1. Argentina y su fábrica de Fútbol.....	31
4.1.2. Campo de Jogo.....	32
4.2. Referentes de género.....	33
4.2.1. Tierra sin pan ‘Las Hurdes’.....	33
4.2.2. Chronique d’un Été.....	34
4.2.3. Nuit et Brouillard.....	36
4.3. Referentes de forma.....	37
4.3.1. El engaño.....	37
4.3.2. Universo Valdano.....	37
4.3.3. Les glaneurs et la glaneuse.....	38
4.3.4. Queridísimos Verdugos.....	39
5. Metodología.....	41
5.1. Construcción narrativa.....	41
5.2. Elaboración del pitch de venta.....	43
5.3. <i>Hardware y Software</i>	44
5.4. Cronograma.....	46
6. Análisis y resultados.....	47
6.1. Construcción de la narrativa documental.....	47

6.2. Elaboración de los documentos para el pitch de venta.....	49
6.2.1. <i>Sinopsis</i> de venta	50
6.2.2. <i>Teaser</i> promocional	50
7. Conclusiones.....	53
8. Bibliografía y referencias.....	55
9. Filmografía.....	61

Índice de figuras

Fig. 3.1.1.1 Fotograma de Nanook of the north.....	8
Fig. 3.1.1.2 Fotograma de El hombre de la cámara.....	10
Fig. 3.2.1 Fotogramas primeras proyecciones de Free cinema.....	11
Fig. 3.2.2 Fotograma de Primary.....	13
Fig. 3.2.3 Fotograma de Chronique d'un été.....	15
Fig. 3.2.4. Fotograma de La hora de los Hornos.....	17
Fig. 3.3.1. Fotograma de Les glaneurs et la glaneuse.....	20
Fig.4.1.1. Fotograma de <i>Argentina y la fábrica del fútbol</i>	32
Fig.4.1.2. Fotograma de <i>Campo de jogo</i>	33
Fig. 4.2.1. Fotograma de <i>Tierra sin pan</i>	34
Fig. 4.2.2. Fotograma de <i>Chronique d'un été</i>	35
Fig. 4.2.3. Fotograma de <i>Noche y niebla</i>	36
Fig. 4.3.1. Fotograma de <i>El engaño</i>	37
Fig. 4.3.2. Fotograma de <i>Universo Valdano</i>	38
Fig. 4.3.3. Fotograma de Les glaneurs et la glaneuse.....	39
Fig. 4.3.4. Fotograma de Queridísimos verdugos.....	40
Fig. 6.2.2. Fotogramas del <i>teaser</i> promocional.....	51

Índice de tablas

Tabla. 5.3. Tabla del <i>Hardware</i> empleado.....	44
Tabla. 5.3. 1. Tabla del <i>Software</i> empleado.....	45
Tabla. 5.3.2. Comparación del software empleado.....	45
Tabla. 5.4. Cronograma final de la parte práctica.....	46

Glosario de términos

Hardware: Conjunto de componentes físicos y tangibles que hacen posible la realización del proyecto.

High concept: Esencia de un proyecto concentrada en algo breve y sencillo.

Hipertexto: Sistema de organización y presentación de datos que se basa en la vinculación de fragmentos textuales o gráficos a otros fragmentos, lo cual permite al usuario acceder a la información no necesariamente de forma secuencial.

Living camera: Nombre con el que se conoce al plano secuencia realizado por el camarógrafo de la película *Primary* (1960) de Robert Drew.

Logline: Es un texto muy breve que contiene la información más relevante del guion de una película y ofrece una premisa dramática atractiva.

Package: Elementos principales de una película para su promoción y búsqueda de inversores.

Pitchings: Sesiones orales de presentación de proyectos que obligan principalmente a productores y guionistas a manejar con soltura una serie de técnicas de oratoria.

Sinopsis: Resumen breve de una obra, que puede ser una película, una serie, un cortometraje o un libro. Su objetivo principal es dar información precisa y abarcar solamente el eje central.

Software: Conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible la realización del proyecto.

Storyline: Es el argumento de la obra expuesto de la forma más breve posible.

Streaming: Tecnología que permite ver y oír contenidos que se transmiten desde internet u otra red, sin tener que descargar previamente los datos al dispositivo desde el que se visualiza y oye el archivo.

Teaser: Tipo de formato publicitario de prelanzamiento audiovisual. Normalmente se utiliza como anticipo o avance del proyecto principal.

Tráiler: Término en inglés que se relaciona con el medio cinematográfico y es traducido como “avance”, ya que indica una sinopsis o resumen de la trama del filme.

Transmedia: La narrativa transmedia es entendida como la disciplina que busca contar historias a través de varios medios, plataformas y formatos. Una forma de multidimensionar un proyecto y dotarlo de valor.

Travelogues: Película, conferencia o folleto sobre viajes.

TFG: Acrónimo de Trabajo de Fin de Grado.

Voice-over: Técnica de producción consistente en una voz superpuesta que suele utilizarse en el mundo audiovisual. Para llevarla a cabo, se graba la voz de un locutor que no aparece en pantalla.

1. Introducción

Los seres humanos son por naturaleza, seres sociales, lo que significa que las personas no saben estar solas e incomunicadas. La sociedad es construida por los medios de comunicación y es por eso que puede existir una sociedad, ya que, sin la comunicación, no se podrían establecer reglas y normas. (Domínguez, E. 2012).

En la actualidad, los medios de comunicación pasan por una constante de cambios en su forma de hacer y de enganchar al espectador a través de su contenido, y es que la aparición de las nuevas tecnologías comunicativas, ha provocado un cambio radical en la forma de actuar de los medios de comunicación más tradicionales, creando así, un nuevo paradigma comunicativo. Frente al carácter cerrado de los medios de comunicación clásicos, encontramos en los nuevos medios digitales y el *streaming*, un amplio abanico de contenido prácticamente ilimitado, que hace cada vez más difícil poder llegar y calar en el espectador de manera efectiva. Y es que es realmente difícil que el autor plasme en el espectador alguna de sus inquietudes, y más todavía, transmitir un mensaje que no pase de forma fugaz por su vida como la mayoría del contenido audiovisual, sino que, en cierta forma, provoque una reflexión en el espectador sobre algún aspecto en concreto. (Alberich, J. Roig, A. 2014).

Otro de los factores que influye en la actualidad del audiovisual es la velocidad de producción, distribución y consumo, una sociedad donde prima lo viral e inmediato. Según un estudio realizado por la consultora *GfK* a finales de 2020, los españoles pasan de media unos 169 minutos diarios consumiendo contenido en la red, convirtiendo al espectador en un devorador audiovisual insaciable. Factores que hacen que el entretenimiento y el consumo masivo de contenido cojan cada vez más fuerza, dejando sin aire y apartando del panorama audiovisual actual de forma severa, a géneros como la no ficción o el cultural. (GfK, 2020. *Escenario Digital Post-Covid*) (Pedriza, 2017).

La no ficción se desmarca por completo de la ficción, mientras que este último tiene como referente lo imaginario, la no ficción representa un aspecto del mundo real protagonizado por personas de carne y hueso. El factor clave de este género es la representación de la realidad no manipulada, y si lo está, dicha manipulación se hace patente. (Rodríguez, 1994).

Y es que la no ficción encuentra en el documental una de las herramientas más poderosas y eficientes a la hora de explicar historias sobre la realidad. (Gifreu, A. 2011).

Es por eso que el proyecto que se presenta a continuación, acoge este género audiovisual como herramienta principal, a través del cual, se acercará al espectador una realidad social, concretamente, la dura situación por la que pasan muchos de los niños que inician su camino en un deporte tan profesionalizado como es el fútbol. Estos jóvenes están bajo altísima presión, no solo por parte del club y sus entrenadores, sino por el entorno que les rodea, ya que, en este aspecto, tratan al niño como un posible negocio de futuro. Y es que muchos de los jóvenes que inician su etapa en este deporte, son captados por entrenadores y ojeadores de los grandes clubs a nivel estatal, a raíz de esto, el fútbol para ellos deja de ser un juego, transformando la diversión en obligación y en un posible negocio de futuro, provocando en el niño un cierto estrés, nerviosismo y sentimiento de culpabilidad. (Edward, D. Benjamín, O. 2020). Por lo tanto, este proyecto audiovisual toma una actitud de denuncia en todo momento y aquí es donde entra el concepto de documental social, ya que es una necesidad dar a conocer esta complicada situación por la que pasan actualmente miles de niños alrededor de todo el país.

Por otro lado, se pretende llegar al espectador de forma más tradicional, sin seguir tendencias de consumo actuales e intentando abstenerse de cualquier tipo de contenido vacío. Es por eso que se acoge el género documental como herramienta principal a la hora de denunciar esta situación, ya que el compromiso del género con la realidad y la honestidad de su discurso, hacen que sea el modo más eficaz de plasmar y concienciar al espectador sobre dicha situación social. (Bill Nichols, 2001).

Para llevar a cabo la realización de *Pequeños jugadores*, se ha necesitado dividir su realización en 3 etapas: preproducción, producción y postproducción. Este proyecto se centra en la construcción de la narrativa y el cumplimiento de las bases del documental a través de documentos como el guion y la escaleta, documentos integrados en todo momento en fase de preproducción, además, de la creación de un *Teaser* de venta a través del cual, se pueda llegar a conseguir financiación para una posible futura realización del documental.

Por otro lado, se tienen en cuenta en todo momento etapas posteriores como la producción y posproducción del documental, ya que son necesarias en todo momento para una posible construcción completa de la pieza, y se deben contemplar desde el principio, pero en este caso, únicamente se abordarán aspectos incluidos en fase de preproducción.

Es por esto, que se entiende la realización de este documental como un conjunto, pero en el que la construcción de una estructura narrativa potente y eficaz será determinante en la consecución de los objetivos mencionados.

2. Objetivos y alcance

La construcción de una pieza audiovisual basada en la no ficción, concretamente en el género documental, es algo complejo y en cierta forma arriesgado, ya que en la actualidad este tipo de género no logra llamar la atención del espectador. Es por este motivo, que la mayoría de los medios de comunicación utilizan otros formatos a la hora de llegar a la audiencia de forma masiva. Este es uno de los mayores retos del proyecto, ya que a través de la construcción de un documental tradicional, se quiere idear una narrativa audiovisual que pueda atraer a un espectador tan exigente como es el actual.

En este sentido, el objetivo principal del proyecto es el de diseñar una correcta estructura narrativa, a través de la cual, se estructure una historia documental que trabaje sobre lo real y que consiga a partes iguales, entretener y llegar al espectador de forma efectiva, es decir, conseguir que el mensaje que se quiere transmitir con la realización de esta pieza audiovisual, consiga calar e informar a este sobre una realidad social en concreto.

Sin embargo, pese a que en todo momento se tienen en cuenta fases posteriores a la preproducción, no se abordará ningún avance dentro de estas etapas, ya que el objetivo principal, es el de realizar e idear una correcta narrativa documental.

Por otro lado, la realización de este proyecto no incluye un único objetivo, a continuación, se mencionan varios clasificados en primarios y secundarios:

En cuanto a objetivos primarios se pretende:

- Redactar tanto guion literario como escaleta de forma efectiva, documentos a través de los cuales se articulará correctamente la narrativa documental.
- Realizar un *teaser* promocional del proyecto a través del cual, el autor pueda idear un posible *pitch* de venta, con el que poder conseguir la financiación necesaria para la realización completa del documental.
- Elaborar los documentos necesarios para el autor a la hora de presentar el proyecto en un posible *pitch* de venta.

Como objetivos secundarios se pretende:

- Explorar la realidad social de las instituciones deportivas del fútbol base catalán.
- Cumplir con las normas y estándares técnicos del género documental a la hora de construir la narrativa.
- Explorar distintas tendencias y modos documentales, recogiendo alguno de ellos a la hora de realizar el proyecto.

3. Marco teórico

En esta parte del proyecto, se exponen las bases teóricas a través de las cuales, el realizador se ha centrado a la hora de idear la reproducción del documental.

A continuación, se hace un breve recorrido histórico del documental, analizando sus orígenes, tendencias y modalidades. Por último, se entra de lleno en la situación actual del documental social y sus diferentes aplicaciones técnicas.

3.1 Orígenes del documental

Los orígenes del concepto documental son algo inciertos. Es un término que apareció durante los años treinta, concretamente, en febrero de 1926, cuando John Grierson escribió un artículo en el diario *New York Sun*, en el que hablaba sobre la película *Moana de R. Flaherty*. Sin embargo, el término Documental ya estaba siendo usado en Francia un tiempo antes con el trabajo puramente observacional de los hermanos Lumière, lo único, que allí se usaba de forma muy ambigua y no abarcaba ningún campo de forma identificable. (Breschand, J. 2004).

En los años anteriores al surgimiento del término documental, la ortodoxia cinematográfica heredada por los hermanos Lumière reinaba, y conceptos como los *Travelogues* y los noticiarios fotográficos eran los formatos que captaban la realidad de la forma más llamativa. Lo que señala el artículo de Grierson es el surgimiento de una nueva tendencia, a la hora de captar la realidad que se caracterizaba por mostrar las cosas tal y como eran, una decidida actitud moral, el trato directo con lo catastrófico y una conciencia clara de la especificidad del medio. (Breschand, J. 2004).

3.1.1 Primeros autores

Una vez situado el origen del término documental y sus principales características, es necesario conocer a sus primeros exponentes, estos serían los que sentarían las bases del género documental.

3.1.1.1 Robert Flaherty (1884-1951)

Flaherty era un ingeniero canadiense obsesionado por descubrir civilizaciones exóticas de otras partes del mundo. En su recorrido como cineasta encontramos grandes e interesantes obras, pero entre todo ese repertorio cinematográfico, destacamos una, y es que es inevitable mencionar el título *Nanook of the North* (Flaherty, R. 1922) a la hora de hablar de él, ya que a través de este largometraje, Flaherty forja su estilo y crea el concepto de la puesta en escena dentro del documental. (Breilh, A. 2017).

Flaherty se interesó por los inuit, una civilización que se encontraba en la parte norte de la Bahía de Hudson. Una vez allí, Flaherty comenzó a crear lo que posteriormente, sería el documental que deslumbraría al mismísimo Eisenstein. (Breschand, J. 2004).

Lo que convierte en pionero a Flaherty a la hora de realizar *Nanook of the North*, es la preparación previa, la construcción de la narración justo antes de grabarla, la capacidad de reinventar la historia mientras esta se rodaba y un cierto punto de ficcionalidad. Flaherty se pasó viviendo con los esquimales quince meses, planificó todos los planos que quería grabar con ellos y estableció una relación muy cercana con los personajes del documental, esto permitió que ellos mismos se convirtieran en realizadores de su propia película. La proximidad con los Inuit facilitó mucho el trabajo de Flaherty, ya que se propuso filmar la vida cotidiana de esta familia y sin esta relación tan cercana, escenas como la del iglú o la del despertar no hubieran sido posibles. (Breilh, A. 2017).



Fig. 3.1.1.1 Fotograma de *Nanook of the North* (Flaherty, R. 1922)

A raíz de este documental, el cine basado en hechos reales tomaría otra dirección, la dirección de ir más allá de la representación fragmentada dada en la época por los noticiarios,

ya que al transformar los hechos en un relato documental, hacía su propia interpretación sobre ellos y esto generaba un hilo conductor. Es decir, le daba un tratamiento creativo a la realidad y este concepto, cambiaría por completo el género no ficcional. (Rabiger, M. 1987).

3.1.1.2 Dziga Vertov (1896 - 1954)

Dziga Vertov era un cineasta soviético que conocía a la perfección el lenguaje cinematográfico y el poder que este tenía. Era consciente de la naturaleza ficcional del cine, pero él le dio la vuelta a esto, siendo el principal impulsor de una tendencia que lo que buscaba era desvelar la verdad del mundo a través del audiovisual. (Monje, D. 2019).

La obra que está por encima de todas en la carrera de Dziga Vertov es *El hombre de la cámara* (Vertov, D. 1929). Este documental sigue un doble hilo, el primero, captar el transcurso del día en varias ciudades rusas y el segundo, la elaboración de la película que se está viendo.

A raíz de este documental se crea el concepto de Cine-ojo. Era una nueva forma de objetividad, una nueva manera de captar la realidad postrada ante la cámara y Dziga, lo hacía a través de cámaras ocultas, trucajes o con el mismo montaje a través de la combinación de imágenes reales en un mismo plano. Vertov estaba obsesionado por mostrar la vida de imprevisto y al hacerlo, dejar claro que no había ningún tipo de montaje ni puesta en escena, es por este motivo que en *El hombre de la cámara*, no hay subtítulos. (Breschand, J. 2004).

Por otro lado, la ambición de captar la vida de imprevisto, es decir, siguiendo los azares de los seres filmados, responde a la idea de que la cámara no debe alterar la singularidad del gesto y es por esto, que el cine ojo es capaz de hacer cosas realmente innovadoras para captar la realidad de forma espontánea, y sin ningún tipo de preparación previa o puesta en escena. (Breschand, J. 2004).



Fig. 3.1.1.2 Fotograma *El hombre de la cámara* (Vertov, D. 1929)

3.2 Principales movimientos del documental

Una vez sentadas las bases del documental, aparecieron las primeras tendencias de este género gracias a los avances tecnológicos y el surgimiento de nuevos autores. Estos movimientos y formas de crear el documental son básicas para entender la actualidad de este. Aquí pasamos de las descripciones simples de un material natural, a las distintas formas y posibilidades creativas que este ofrece. (Grierson, J. 1946).

3.2.1 Free Cinema

El Free cinema ya sea como movimiento histórico o como género, ha recibido muchas descripciones diferentes y su significado puede ser confuso. Lo cierto es que comenzó a mediados de los años cincuenta, en una época en la que el cine Británico se encontraba completamente estancado, aparecieron una serie de jóvenes cineastas que trabajaban individualmente en sus proyectos, estos jóvenes fueron más adelante, los impulsores de este movimiento. Movimiento a través del cual, querían transmitir su mal estar con la sociedad. (Anderson, L. 1977).

Este grupo de aspirantes a cineastas estaba conformado por Lorenza Mazzetti, Lindsay Anderson, Karel Reisz y Tony Richardson. Cada autor tenía terminada su obra, estas habían sido rodadas con muy poca financiación y prácticamente sin recursos, así que para poder proyectar sus trabajos frente a miles de personas, decidieron crear el movimiento Free cinema y así poder disfrutar de cuatro días de proyección en el *National Film Theatre*. (Anderson, L. 1997).

En la primera edición del movimiento Free cinema, se presentaron los siguientes documentales: *O dreamland* (Anderson, L. 1953), *Momma Don't Allow* (Reisz. K, Richardson, T. 1955) y *Togheter* (Mazzetti, L. 1956).

Estos largometrajes se caracterizaban por su implicación social, fueron el resultado del descontento que se sentía en relación al cine tradicional *Hollywoodense*, que con sus grandes producciones alejaban al cine de lo real. (Aguilar, S. 2009).

Estas características las dejaron patentes en el primer manifiesto del Free cinema escrito en febrero del año 1956 por los mismos impulsores, dejando constancia de lo siguiente:

“Estas películas no se rodaron a la vez, ni se hicieron con la idea de proyectarlas juntas. Pero una vez reunidas, apreciamos que tienen una actitud común. Implícita en esta actitud hay una creencia en la libertad, en la importancia de la gente y de la vida cotidiana. Como cineastas, creemos que ninguna película puede ser demasiado personal. La imagen habla. El sonido la amplifica y comenta. El tamaño es irrelevante. La perfección no es un objetivo. Actitud significa estilo. Estilo significa actitud.”



Fig. 3.2.1 Fotogramas primeras proyecciones (Elaboración Propia, 2020)

Más adelante, este grupo de jóvenes cineastas recibió el nombre de *The angry Young Men*. Con sus obras demostraron el fuerte compromiso social, el inconformismo en el cine, la

reivindicación y la libertad, ya que a la hora de realizarlo, demostraron que sus obras no estaban bajo ningún tipo de influencia social. (Aguilar, S. 2009).

En cuanto a los aspectos técnicos de estos documentales, se encontraron varias características compartidas por los autores: Estructura sinfónica, imagen sin subtítulos, montaje lineal, uso de primeros planos y planos cortos, transición por corte e importancia del sujeto pero no como individuo, sino como miembro de una sociedad que coopera y se ayuda. Además, querían mostrar el agobio y la pobreza que había dejado la guerra en una sociedad desestructurada por completo. (Di Pasqua, L. 2011).

3.2.2 Direct Cinema

La década de los sesenta supuso un gran cambio para el cine documental, un cambio en cuanto a la forma de representar la realidad que transformaría de forma drástica el género.

Muchos de estos cambios fueron producidos por los avances tecnológicos de la época aportando un amplio abanico de opciones al documental, creando así, el Direct Cinema. Este surgió a raíz de la creación de cámaras ligeras, estas permitieron una mayor movilidad al camarógrafo. Esto facilitaba que los realizadores del documental se desprendieran del uso de trípodes y dejaran de lado los planos fijos. La grabación del material fílmico en 35 mm abarataba los costos de producción, además, se otorgó la posibilidad de registrar el audio de forma sincrónica a la imagen en directo, esto daba la oportunidad al documentalista de poder dejar hablar a los protagonistas de sus filmes y aportar realidad a sus obras. (Lanza, P. 2013).

Estos avances tecnológicos vinieron acompañados de cambios estéticos, se prescindió por completo de la voz en *off*, es decir, se dejaba de lado la “voz de Dios” que ordenaba en todo momento al espectador que pensar, para darle más protagonismo a la pureza y al poder de la imagen. Se intentaba captar la realidad de forma directa, sin intervenciones ni influencias, apelando al azar, la espontaneidad, que ocurriera lo que tuviera que ocurrir. La cámara intentaba ser invisible para los personajes, y su mayor propósito era el de encontrar la verdad a través de sucesos accesibles a la cámara. (Barnouw. E. 2005).

El Direct cinema era un movimiento en el que grandes cineastas como Wiseman, los hermanos Maysles o Pennebaker dejaron su huella. Pero para comprender el movimiento en su forma más pura, se debe citar al que para muchos, es el máximo impulsor de este movimiento, Robert Drew. (Lanza, P. 2013).

Primary (Drew, R. 1960) fue el primer film que realizó, participaron como ayudantes varios de los cineastas citados anteriormente. El filme narra las elecciones del estado de Wisconsin en el que aparece John F. Kennedy. Nos encontramos ante uno de los primeros intentos de transmitir al espectador la sensación de “estar allí”, dentro del documental, y esta sensación no era fácil de conseguir, era un concepto realmente innovador que Drew, consiguió gracias a tres reglas: “Estoy determinado a estar allí cuando las noticias sucedan. Estoy determinado a ser lo más discreto posible. Y estoy comprometido a no distorsionar la situación” (Ortega, 2008:18).



Fig. 3.2.2 Fotograma de Primary (Drew, R. 1960).

En referencia a este documental, surge otro de los conceptos más importantes en la época, el *living camera*. Este concepto surge gracias al plano secuencia realizado por el camarógrafo de Primary, en aquel momento Albert Maysles que se sitúa a la espalda de uno de los candidatos y lo sigue hasta la tarima en la que posteriormente, realizará su discurso. Jean Breschand define esta novedad de la siguiente forma:

“La gran novedad de la cámara al hombro y del sonido sincrónico es la de poder incorporarse al acontecimiento filmado. La realidad no se recrea ante la cámara como una escena ante un espectador”. (Breschand, 2004:30-31).

Primary, es el largometraje a través del cual, R. Drew construye las bases a través de las que el autor, posteriormente construirá todas sus obras. Stephen Mamber (1974) define estas bases como tres:

- Puesto que el protagonista conoce de la existencia de la cámara, hay que filmarlo en un momento en el que baje la guardia.
- La situación dramática inherente a una situación concreta, genera emoción en estas películas característicamente más lentas y menos estructuradas.
- Un individuo revela su “verdadera” identidad o “carácter” cuando se le somete a una circunstancia crítica (Vogels, 2008: 42).

Siguiendo estas bases y características establecidas en Primary, muchos de los cineastas que acompañaban a Drew probarían suerte realizando sus propias obras dentro del Direct cinema como los hermanos Maysles, Leacock o Pennebaker. Sus obras tendrían una estructura muy similar a la de Drew: el inicio era una breve narración, se seguía la historia de los protagonistas en paralelo para llegar a una conclusión. (Lanza, P. 2013).

3.2.3 Cinema Vérité

En los años sesenta surgieron dos formas de cine documental bastante relacionadas, el cine directo de Estados Unidos y el cinéma vérité de Francia. Es normal relacionar estos dos movimientos del documental como consecuencia directa de los importantes avances tecnológicos de la época como: las cámaras de 16 mm menos pesadas, el audio sincrónico a la imagen y la facilidad que proporcionaban estos avances al realizador a la hora de construir su historia. (López. J. 2011).

Dentro de esta semejanza, hay algunas diferencias entre estos dos movimientos del documental, según Eric Barnouw, el cinéma vérité era más provocativo, en el cine directo llevaba la cámara ante una situación de tensión y esperaba a que ocurriera algo, mientras que el cinéma vérité de Rouch, provocaba la situación para que ocurriera. En el cine directo el realizador quería ser invisible, el del cinéma vérité a menudo era un participante de la acción. Por último, el cinema vérité respondía a una paradoja: la paradoja de que circunstancias artificiales podían hacer salir a la superficie verdades ocultas. (López, J. 2005).

El término cinéma vérité se aplicó a las creaciones de cineastas como Jean-Luc Godard y Jean Rouch. No obstante, destacamos este último por encima de todos ya que Rouch, ha sido el máximo exponente de este movimiento documental gracias a la co-creación junto a Edgar

Morin, de un título concreto que dio fama y prestigio a esta nueva tendencia, *Chronique d'un été*. (Rouch, J. Morin, E. 1961). (Gobierno de España, Ministerio de educación. 2008).

Crónica de un verano es un largometraje que ha tenido un gran impacto dentro del panorama cinematográfico, de hecho, como dijo Diane Scheinman “Crónica de un verano, representa el nacimiento del *cinéma vérité*” (Scheinman, 1998).

Por otro lado, podríamos hablar de uno de los primeros documentales sociales provocados y realizados a consciencia, ya que, los directores de *Crónica de un verano* toman consciencia del malestar general de la sociedad francesa en aquel momento. Rouch y Morin quieren plasmar esta situación y lo hacen entrevistando a la misma sociedad con una simple pregunta: ¿Usted es feliz? (Dapena, J. 2009).

Los directores querían ir más allá de la antropología, querían mostrar lo que pensaba el hombre anónimo, ya que pretendían alejarse de cualquier abstracción, tomando muestras de la realidad para poder aproximarse a la verdad absoluta. (Dapena, J. 2009).



Fig. 3.2.3. Fotograma de *Chronique d'un été* (Rouch, J. Morin, E. 1961)

3.2.4 Documental social

John Grierson, máximo impulsor del movimiento documental británico, además, fue uno de los documentalistas más influyentes de la historia del cine. Desde sus inicios, Grierson era consciente del poder e influencia del cine en la sociedad, un papel hasta entonces reservado a iglesias y escuelas. (Artium. 2010).

Las dos grandes influencias en las obras de Grierson fueron las teorías rusas sobre el montaje de Eisenstein y *Moana* de R. Flaherty (1926) pero, sin duda, lo que influiría en su trabajo como documentalista, fue estudiar ciencias sociales en la Universidad de Chicago. Desde aquel entonces, John Grierson se convierte en un hombre preocupado por los problemas de la educación democrática, ya que los problemas sociales cada vez eran más complejos y la desinformación de la sociedad era cada vez más grande. Es por esto, que Grierson se muestra partidario de que el documental sea un género útil y pedagógico, capaz de desarrollar un discurso sincero, con connotaciones de autoridad, gravedad y honestidad. (Bruzzi, 2000; Gifreu. A 2013; Moreno, N. 2016).

Es en este contexto en el que recoge la idea de que la realidad puede ser desvelada, que la naturaleza de las cosas puede ser mostrada de forma más clara al mundo. A diferencia de Flaherty, Grierson trata de mostrar la situación del ser humano moderno ante los ojos del espectador, acercar una realidad social y que el ciudadano tome consciencia de lo que ocurre. Es así, como el documental social aparece como un instrumento privilegiado para la educación cívica, generada a través de la dramatización de la realidad cotidiana. De esta forma, será posible guiar al ciudadano a través de las complejidades del mundo moderno y fomentar su participación social. (Moreno, N. 2016).

Como muestra de ello, en el año 1929 aparece *Drifters* (Grierson, J), primer documental del cine británico. En este film Grierson aplica todas sus ideologías sociales a través del uso del montaje, metáforas y sobreimpresión de planos. Sumado a esto, cabe destacar que este documental estaba financiado por el estado británico y en todo momento, influenciado por su ideología, ya que el movimiento documental británico estrechó sus vínculos con las políticas públicas sociales y sus documentales fueron usados como la vía de comunicación que mantuvo a los ciudadanos británicos informados sobre las ideas políticas defendidas dentro y fuera de la pantalla en una época tan difícil como aquella. (Campo. J. 2017. p. 21-25).

El documental social vivió su pleno apogeo en América latina a finales de los años 60, con el movimiento llamado Tercer cine.

Como bien mencionan Octavio Getino y Fernando Solanas en la publicación de su manifiesto “Hacia un tercer cine”(1969):

“Se abre la necesidad de un Tercer Cine, de un cine que no caiga en la trampa del diálogo con quienes no se puede dialogar, de un cine de agresión, de un cine que salga a quebrar la irracionalidad dominante que le precedió: de un Cine de Acción. La cual, no significa que el cineasta deba abordar exclusivamente el tema de la revolución o de la lucha política, pero sí, que ahonde en profundidad en cualquier aspecto de la vida del hombre latinoamericano”. (Getino. O, Solanas. F. 1979, p.7).

El Tercer cine o el nuevo cine latinoamericano, como se llamó con anterioridad, fue un concepto creado por O. Getino y F. Solanas. Este era un cine con una importante actitud de denuncia, promovía la resistencia latino americana frente al cine comercial, las nuevas formas cinematográficas se hacían evidentes, además, adoptaba una autopronunciada actitud de denuncia. Se documentaban los problemas sociales y la pobreza que se vivía en aquellos territorios, se concienciaba al espectador en un contexto reflexivo y se pretendía cambiar las dinámicas sociales por completo. (De Taboada, J. 2011).

Para estos dos cineastas, este Tercer cine era el cine del tercer mundo, un cine que representaba el desarrollo liberacional y postcolonial a nivel mundial, asentado en América latina. (De Taboada, J. 2011).



Fig. 3.2.4. Fotograma de La hora de los Hornos (Solanas, F. Getino O. 1968)

En conclusión, el documental social surgió de una necesidad social en una época de industrialización y cambios drásticos y se expandió más adelante como forma de protesta e inconformismo, además, sigue teniendo un gran impacto en la actualidad, ya que como dijo el propio Grierson (1932):

“Este sentido de responsabilidad social, hace de nuestro documental realista un arte preocupado y difícil particularmente en una época como la nuestra.” (1932 p.3; Campo. J. 2017. p. 21-25).

3.3 El documental posmoderno

La idea de la posmodernidad nace en los años 70, y se cristaliza en el 89 con la caída del muro de Berlín. La principal diferencia con el cine moderno es su estructura basada en la inter textualidad, mientras que el cine moderno respeta la estructura clásica del relato: planteamiento, nudo y desenlace, y su temporalidad, el documental posmoderno rompe con el espacio y el tiempo cinematográfico. Esto hace que se planteen dentro de este nuevo documental historias paralelas, paradojas e incluso autonomías referenciales, centrándose así en la virtualidad, el simulacro y la vida cotidiana. (Dufuur, L. 2010).

De este modo, hay una pérdida del contacto directo con el documental tradicional y sus aspectos más clásicos, generando así, cuestiones como la idea de la verdad múltiple sobre un mismo hecho, la relación entre la cámara y el sujeto filmado e incluso la veracidad del propio documental. (Dufuur, L. 2010).

Estos cambios documentales llevan a algunos autores a cuestionar los orígenes del concepto documental, en este caso y citando a Josep Maria Catalá en su artículo *La necesaria impureza del nuevo documental* (2010), donde hace referencia al nuevo concepto de cine de lo real:

“La palabra documental proviene de documento, concepto que se refiere a los datos fidedignos que son capaces de probar algo, y tiene que ver con una determinada mentalidad que cree que lo real en su transcurso deja siempre una huella objetiva que conecta directamente con la verdad (...). Paradoja, puesto que, estrictamente hablando, las pruebas, para ser fidedignas, deberían destilarse de la propia realidad sin intervención de ninguna clase.”. (Català, J. 2010. p. 47-48).

En el caso del documental, dicha huella siempre será manipulada en mayor o menor medida por el autor, su intervención o punto de vista. De este modo, cabe dejar de lado el mermado concepto documental y adoptar la acepción más sólida de cine de lo real, un cine que trabaja con lo que ya existe para mostrarlo frente a cámara. (Català, J. 2010).

Por tanto, el nuevo documentalista, tiene la obligación de afrontar la realidad desde un nuevo punto de vista, olvidar por completo la actitud pasiva y ausente más tradicional para intentar descubrir y cuestionar la verdad desde dentro. No se trata de sustituir completamente la verdad objetiva, sino de complementarla y cuestionarla. En cierto modo, la estructura del documental tradicional se ha ido diluyendo al paso de los años, dando paso a una nueva serie de tendencias documentales, las cuales, se centran en la investigación de lo real a través de acciones más reflexivas y profundas. (Català, J. 2010).

3.3.1 El film ensayo

La definición de ensayo fílmico es completamente incierta, no existe una regla definida que clasifique de forma directa que filmes pertenecen a esta categoría documental y cuáles no. Desde que en la época de los cuarenta el cineasta Hans Richter introdujera el tema por primera vez en referencia a uno de sus trabajos, hasta las más recientes exploraciones autobiográficas de la directora Agnès Varda, han sido múltiples las películas incluidas dentro de este término, todas ellas muy diversas y sin un patrón definido. (Lopate, P. 1998). Encontramos trabajos de Godard y Chris Marker que han sido encasillados e incluidos dentro de esta extensa definición, pero la duda ha seguido existiendo. (Montero, D. 2006).

Según Alberto Nahum en su artículo *La imagen que piensa* (2006), define al ensayo fílmico como:

“El ensayo permite elaborar una forma artística que conserva una poderosa vertiente filosófica, que faculta para pensar ideas y exponerlas de forma personalizada y asistemática. Supone un camino de búsqueda intelectual que muestra la especulación durante su génesis, con sus limitaciones, alejado de la rigidez de un sistema filosófico.”(Nahum, A. 2006. p.75).

Así pues, el cine-ensayo es aquel que busca la verdad a modo de exploración, mediante la experiencia completamente abierta del autor, un viaje repleto de tramas y fragmentos

autobiográficos que invitan al espectador a que apunte sus propias reflexiones, asumiendo o desechando las ideas del propio director. Así pues, el film ensayo es aquel que permite al autor mostrar su reflexión interna a través del uso de imágenes. (Nahum, A. 2006).

Agnès Varda en su filme *Les glaneurs et la glaneuse* (2000), trabaja con el concepto de cine de lo real, convirtiéndose así, en el prototipo del moderno film-ensayo. La autora no se conforma con la versión óptica y superficial que ofrece la cámara de la realidad, sino que compone los medios de lo que quiere mostrar. Deja patente en todo momento su presencia, su mirada y su punto de vista dentro del filme, permitiéndole disfrutar de total libertad a la hora de llegar al espectador con sus reflexiones. (Català, J. 2010).



Fig. 3.3.1. Fotograma de *Les glaneurs et la glaneuse* (Varda, A. . 2000)

3.3.2 El documental interactivo

A principios del siglo XXI, gracias a los avances tecnológicos, aparece el concepto de Web documental. Este posibilita al espectador formar parte de la construcción del propio documental, siendo parte activa de su experiencia audiovisual. Gracias a esta interactividad, el autor del documental pierde el control narrativo convirtiendo al espectador hasta ahora pasivo, en usuario activo. (Roselló, R. 2017).

A raíz de esto, aparece el concepto de *hipertexto*, este construye una memoria colectiva la cual permite al espectador poder descubrir la narrativa de forma no secuencial. La diferencia radical con el documental tradicional es la linealidad y la alteración del discurso. Además de la participación del espectador, que ofrece a cada uno de ellos la posibilidad de vivir su propia experiencia y adquirir sus propias conclusiones, algo hasta el momento inédito en el género documental más tradicional. (Roselló, R. 2017).

Según Ribas (2000:36), se puede definir al hipertexto como “una red de piezas interconectadas de información textual”. Así pues, un espacio a través del cual el usuario puede navegar libremente y construir su propia narrativa, convirtiendo al Web documental en uno de los vehículos más utilizados a la hora de idear el documental interactivo.

Otro de los conceptos clave que han ayudado y enriquecido al documental interactivo es el *Transmedia*. Concepto que Scolari en su libro, *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (2013), define a partir de cuatro puntos clave que debe contener el documental para considerarse transmedia:

- El producto se concibe para ser concretado en varios medios que aportarán, a su vez, sus potencialidades expresivas específicas.
- Se trata de una producción integrada en la que se combinan complementariamente los diferentes soportes del relato.
- Su consumo se realiza desde un número considerable de dispositivos digitales diversos.
- El uso de distintos medios responde a la necesidad discursiva de servir de soporte a las exigencias narrativas de un universo en construcción. (Scolari, 2013: 57).

3.4 Modos documentales de Bill Nichols

Toda voz cinematográfica tiene un estilo propio, que actúa como una huella digital propia. Deja claras las intenciones del cineasta, su esencia como director. Las voces individuales se prestan a la teoría del cine de autor, mientras que las voces compartidas se prestan a la teoría cinematográfica de los géneros cinematográficos. Normalmente se agrupa a las diferentes obras cinematográficas en lo que se llama género, de esta forma clasificamos de manera rápida y eficaz las características que puede llegar a tener dicho largometraje. (Bill Nichols, 2001).

En cuanto al documental es diferente, para poder comprender de forma correcta las diferencias entre los tipos de películas documentales, la noción de modelos y modos entra en juego. Los modelos no son específicos del cine, mientras que los modos sí. Cada uno de estos modos forma una larga lista de características narrativas y técnicas que lo conforman,

y es necesario abordar cada uno de ellos, ya que conforman la espina dorsal conceptual de la mayoría de documentales que conocemos a día de hoy. (Bill Nichols, 2001, p.183).

Estos modos establecen un marco de afiliación flexible, dentro del cual los cineastas podrán trabajar. Dentro de este marco también se determinan las convenciones que la pieza documental puede adoptar y proporcionan al espectador una serie de expectativas. Cada uno de estos modos expande el sentido de lo posible dentro de la representación documental en la que se está trabajando. (Bill Nichols, 2001, p.184).

Como bien comenta Bill Nichols en su libro *Introducción al documental* (2001), existen seis modos documentales:

- El modo Poético: Este modo aparece sobre los años veinte, sacrifica la coherencia, las convenciones de continuidad y localizaciones específicas en tiempo y lugar. Viene del nacimiento del cine en relación con la modernidad, lo abstracto, el asombro y los ritmos vanguardistas. Recoge la belleza de la imagen, es cercano a lo experimental y no tiene narrador. Consiste en asociaciones de imágenes que expliquen algo de forma más expresiva, es decir, que las imágenes aporten el valor necesario. No obstante, es un modo que ha aparecido en muchos documentales contemporáneos para crear un tono y un estado de ánimo. (2001. p. 187-192).
- El modo Expositivo: Este modo reúne fragmentos del mundo histórico en un marco retórico, más que en un marco estético o poético. Se dirige al espectador con títulos o voces que plantean un argumento sobre la historia, narrador omnisciente o cámara que hace las veces de ‘la voz de dios’, autoridad del documentalista, el espectador espera un sentido, un argumento defendido. Nichols asocia esta forma de representación con el documental clásico, ya que se enfatiza la idea de objetividad y lógica argumentativa. (2001. p. 192-197).
- El modo Observacional: Está representado por el Cinéma Vérité y el Direct Cinema. Este modo tiene una idea clara y es la de dejar que la vida transcurra frente a la cámara. La edición de la impresión de la vida en tiempo real, más que un tiempo de la historia es un tiempo de la vida, momentos representativos con ausencia de comentario y de imágenes ilustrativas. Estas son algunas de las características más importantes del documental observacional y gracias a ellas, permitió al documental

observacional, un acercamiento diferente a los sujetos con el que los cineastas pudieron captar la realidad de forma espontánea. (2001. p. 199-206).

- El modo Participativo: Este modelo, desarrollado básicamente en el cine etnográfico, deja constancia de la presencia del realizador dentro del documental. El cineasta interviene y participa en el largometraje provocando situaciones, conversaciones o modificando lo que el aparato cinematográfico capta. Esta interacción es resultado de los avances tecnológicos de la época como los equipos sincrónicos de audio e imagen. En este modo, los espectadores son testigos del mundo histórico y de quien lo representa. (2001. p. 207-221).
- El modo Reflexivo: Nichols valora el modo reflexivo como el más autocrítico, ya que reflexiona sobre la existencia del cine o la presencia de la mirada de forma autoconsciente. En el documental reflexivo hay un cambio drástico, ya que deja de considerarse como una ventana al mundo para pasar a ser una representación de éste. Gracias a este modo documental el espectador toma una postura crítica frente a cualquier obra audiovisual. (2001. p. 221-228).
- El modo Expresivo: Este modo ha sido el último en incluirse a la lista de Nichols. Cuestiona las bases del cine tradicional, ya que juega con el límite entre la ficción y la no ficción. Algunas de las características de este modo: Incluye la participación del realizador, tiene una fuerte presencia de actuación, toca los límites de puesta en escena y ficción. Una característica parecida de este con el reflexivo, es que hay un narrador, aunque este, no ejerce como “la voz de dios”. El modo expresivo cuenta con una gran parte de actuación y participación del realizador en el documental, pero la diferencia con el interactivo es que, en el expresivo, la experiencia del realizador está en primer plano. En estos documentales la importancia se desplaza hacia las cualidades evocadoras del texto y no tanto hacia su capacidad representacional. (2001. p. 228-297).

Por último y volviendo a citar a Bill Nichols:

“Un modo no puede ser duplicado al pie de la letra, pero puede ser emulado en tanto otros cineastas (...). Las características de un modo específico dan estructura a una película, pero no dictan o determinan cada aspecto de su organización. Sigue siendo

posible una gran latitud. Los modos no constituyen tanto una genealogía del cine documental, como una fuente de recursos a la disposición de todo el mundo. Un documental expresivo puede presentar, por ejemplo, muchas cualidades comunes a los documentales poéticos. Los modos no representan una cadena evolutiva en la que modos posteriores demuestran una superioridad estética en cuanto a los modos previos y los vencen, aun cuando a menudo surja la tentación de afirmarlo.” (2001. p. 183-284).

3.5 Construcción documental

Una de las claves del documental es la narrativa. Por otro lado, el enfoque que se le da al documental es determinante a la hora de obtener el resultado pretendido. Al alcance de la mirada del realizador, se encuentran los conflictos sociales, las ciudades y las personas, pero no las historias. Aquí reside la importancia de la construcción de la narrativa, porque como afirma Manuel Gómez Segarra (2008):

“Al hacer un documental vamos a manejar mucha información que tendremos que transmitir, pero lo que quiere la gente, por encima de los datos que les damos, es sentir. La emoción. Hay que conseguir que lo que relatamos no solo tenga información, sino que sobre todo contenga drama.” (2008. p. 37-38).

3.5.1 La historia

A la hora de abordar un documental, lo primero que se tiene que hacer es concretar la parcela de la realidad que nos interesa, para después, poder trabajarla desde un punto de vista y una historia concreta. (2008. p. 37).

En referencia a esto, Manuel Gómez Segarra en su libro *Quiero hacer un documental* (2008), elabora una lista de los elementos que no pueden faltar en la construcción de una historia:

- El tema: Responder a la pregunta “qué queremos contar” no es nada fácil. El tema es de lo que trata verdaderamente la historia y a veces hasta el autor se sorprende. A la hora de concretar el tema del documental que se va a realizar, se debe escoger que es lo que interesa de una situación en concreto. Una vez se ha decidido el tema, el realizador ha dado un paso de gigante, ya que ahora, cuenta con un punto de vista y una base sobre la que asentar el proyecto e iniciar la escritura. El tema se encuentra

por debajo de los hechos que se quieren contar y a la vez, aporta criterio de como contarlos. (2008. p. 40-43).

- Un Conflicto: Crear una historia es poder encontrar los personajes, sus conflictos y saber dónde empiezan y terminan. Los conflictos le suceden a las personas, sin conflicto no hay historia, ya que el documental sí tendría inicio pero no final. El personaje debe desear algo y eso le tiene que obligar a poner en juego alguna cosa, es en este momento en el que se encuentra el conflicto y por tanto, la historia. (2008. p. 43-44).
- Las personas: El documental depende en gran parte de los personajes, por tanto y a diferencia del cine, se tiene que estar muy atento durante la investigación previa al documental, para saber que personajes tienen fuerza y esconden una historia. A la hora de seleccionar a los personajes principales del documental, el realizador debe tener mucha confianza con ellos, de esta forma los personajes se abrirán por completo, explicarán sus inquietudes de forma natural y proporcionarán un valor real al documental. (2008. p. 45-47). En referencia a la relación con los personajes, el realizador debe olvidar sentimentalismos y obtener una visión crítica para no perder la objetividad del tema tratado en ningún momento. (2008. p. 47-48).
- Curva dramática: A diferencia del cine, en documental la curva dramática hace referencia a otro concepto. En las películas de ficción los personajes suelen sufrir cambios drásticos, en documental no existen protagonistas que cambien tanto, pero si se puede encontrar en ellos diversos estados de ánimo, deseos, problemas a los que se enfrentan, metas que les gustaría alcanzar. La clave del buen documentalista es saber ir mostrando poco a poco esta curva dramática para poder llamar la atención del espectador, es decir, ir mostrando la información del personaje de forma graduada. (2008. p. 50-52).
- Los cambios: Dentro de la historia se tienen que modificar las cosas, tiene que haber una sensación de progreso, de avance. La diferencia con la ficción es que al tratarse de situaciones imaginarias, el director puede hacer que pase un determinado tiempo para así poder transmitir esta sensación de cambio, en el documental no es posible. En documental el tiempo transcurre de forma real y para poder transmitir la sensación de cambio, el realizador tiene dos opciones: Dejar que pase el tiempo o acudir a un

momento de crisis en el que dicho cambio ocurrirá de forma inminente. (2008. p. 52-56).

- Originalidad: A la hora de crear una historia, el realizador se encuentra con trabajos que abordan la misma narrativa o temas muy similares. La originalidad de cada documental reside en el personaje y su historia, en la forma de construir la narración y el punto de vista a través del cual el realizador construye el documental. (2008. p. 49).

3.5.2 El guion documental

Para muchísima gente el guion documental no existe, creen que es una simple pauta o escritura momentánea. Haciendo referencia a Patricio Guzmán (1997):

“Una película documental necesita sin duda la escritura de un guion --con desarrollo y desenlace-- con protagonistas y antagonistas, con escenarios predeterminados, una iluminación calculada, diálogos más o menos previstos y algunos movimientos de cámara fijados de antemano. Se trata de un ejercicio tan abierto y arriesgado como necesario.” (1997).

Es en el momento de escribir el guion, en el que el realizador del documental tiene la máxima libertad. El documental es un género uniforme, hay muchos modos documentales y las maneras de abordarlos son infinitas. En este punto, el realizador debe investigar que estrategia narrativa es la mejor para abordar el tema a tratar y sobre que punto de vista construir la historia. (Segarra, M. 2008. p. 59-60).

La escritura del guion documental es muy difícil, ya que si se escribe un guion cerrado, se anularían en cierta forma los aspectos espontáneos del rodaje, en cambio si el guion es muy abierto se dejarían cosas al azar. En referencia a este aspecto, la clave del guion documental es encontrar el equilibrio entre estas dos modalidades. Por otro lado, la ventaja que proporciona el género documental es que el guion se va reescribiendo durante la producción, se realiza un guion imaginario antes de rodar y otro justo antes de comenzar el montaje final con todo el material ya grabado. (Guzmán, P. 1997).

Otro documento muy importante en el documental que acompaña al guion en todo momento es la escaleta. Este es el nombre que se le da a la relación ordenada con un tiempo definido

de los principales contenidos a tratar en el documental. Dicho de otra forma, la escaleta es la estructura del documental. (Segarra, M. 2008. p. 73).

3.5.3 La entrevista documental

A modo de introducción y para entender la importancia de la entrevista dentro del documental, es necesario citar a M. Rabiger, en su libro *Dirección de documentales* (1987). En él, deja constancia del aporte narrativo que proporciona el uso de las entrevistas dentro del género documental:

“La entrevista es el alma del cine documental y lo es incluso en los casos en los que lo que se filma no es una película de las denominadas “bustos parlantes”. Me estoy refiriendo no solo a las entrevistas que pretenden recabar información sobre determinados hechos, sino también a las que profundizan en evidencias más ocultas, más íntimas.” (1987. p. 132).

Rabiger entiende la entrevista como un vehículo de transmisión, una herramienta de ayuda a través de la cual el entrevistado es sometido a situaciones a las que no está acostumbrado, como por ejemplo; hablar de las intimidades más secretas de su vida. (Rabiger. M. 1987. p.132).

“El director parte con muchas ventajas cuando espera que le abran paso a la vida de otra persona – bien es verdad que sin esa posibilidad de acceso no habría película-.” (1987. p. 132).

En referencia a la importancia que tiene la entrevista dentro del documental, Rabiger (1987) apunta unas directrices que el realizador debe seguir a la hora de realizar la entrevista con el personaje, de esta forma se obtienen los resultados deseados. A continuación se observan los consejos de Michael:

- El realizador debe planificar la entrevista de forma que las preguntas provoquen respuestas que cubran aspectos específicos.
- No tener miedo a llevar el control de la entrevista.
- Mantener el contacto visual a toda costa.
- No pensar en la pregunta siguiente, esto podría perjudicar en la escucha de la actual

- No permitir que el entrevistado tome el control en ningún momento.
- El realizador debe ceder el control de la entrevista, si con ello logra que sus revelaciones sean más interesantes.
- Por encima de todo, se debe saber leer entre líneas.
- El realizador se debe dejar llevar por la intuición y el instinto.

Aparte de estos consejos, recomienda al realizador ensayar las preguntas previamente a la entrevista, de esta forma podrá comprobar si las preguntas son específicas y no dan opción a malas interpretaciones. (Rabiger. M. 1987. p.135)

3.6 Pitch de venta

Andrew J. Kuehn es, posiblemente, la persona más influyente en la historia del *tráiler* cinematográfico, define el *tráiler* como una herramienta de marketing que posiciona un producto en el mercado cinematográfico. En este caso, el *tráiler* cinematográfico informa a su público objetivo de la existencia de un determinado producto a través de la construcción de una estrategia retórica. (Ruíz. J. D. 2007).

La necesidad de impresionar y llamar la atención del espectador con recursos y articulaciones nunca vistas hasta el momento, ha llevado a que la esencia del *tráiler* se modifique con el tiempo, desarrollando y generando nuevos conceptos como el *teaser*. Este es la evolución del *tráiler* con un tono poético, en el que se transmiten, básicamente, las sensaciones del film en cuestión. El *teaser* cinematográfico busca enlazar el tono, aspiraciones, pretensiones y personalidad de la obra con el espectador, y lo hace de forma innovadora, pero, a diferencia del tráiler, no revela en ningún momento el argumento del film, ya que únicamente ofrece información fragmentaria incompleta. De esta forma, el *teaser* se plantea como un enigma con el único objetivo de generar expectación y curiosidad en el espectador. (Vilaseca, J. 2019).

Técnicamente, el *teaser* es un recurso audiovisual creativo de corta duración, de entre 20 y 30 segundos, cuyo objetivo es llamar la atención del usuario con la intención de crear en él el deseo de visionar el resultado final. La gran ventaja de idear un *teaser* es que este puede salir al mercado años antes del estreno de la película, cuando todavía se está trabajando en

su preproducción, ya que no se necesitan imágenes del propio film para crearlo. (Gilabert, 2014).

Por tanto, un *teaser* puede ser diferente, en sentido estricto, a la pieza original, en la forma como en la duración, incluso lo puede ser en el mensaje, ya que este puede ser más abstracto, expectante, motivador, indefinido y estimulante, con la única finalidad de crear en el espectador una necesidad de ver la pieza principal. (Vilaseca, J. 2019).

Así pues, el *teaser* es el elemento más utilizado en el mercado audiovisual, mercado que a día de hoy está viviendo grandes cambios, tanto en sus contenidos como en la manera de gestionarlos. En este sentido, los exigentes procesos de selección de proyectos y guiones se abren al sector, imponiéndose la tendencia de los *pitchings*. Término relacionado con el objetivo del productor, que en todo caso, será el de seducir a posibles inversores que faciliten financiación para la realización de su proyecto. (Manzano, E. P. F., & Palomar, R. L. 2015).

Un *pitch* de venta suele durar unos tres minutos, tiempo en el que se debe sintetizar meses o incluso años de trabajo. Aquí no se deben resumir todos los aspectos técnicos del proyecto, sino que se deben identificar los conceptos que vuelvan atractiva la idea. Realizar un *pitch* de venta es algo personal y tiene infinidad de posibilidades, pero según Manzano, E. P. F., & Palomar, R. L, en su libro *¡Echa el anzuelo!: estrategias de pitch para jornadas audiovisuales y proyectos transmedia* (2015), existen algunos aspectos imprescindibles:

- Una breve presentación del orador, que permita a los oyentes identificar a la persona o personas, que se encuentran detrás del proyecto.
- *High concept*, debido al escaso tiempo del que dispone el orador a la hora de realizar el discurso, se debe concentrar la esencia del proyecto en una frase que sea capaz de plasmar la idea principal del producto cinematográfico. Para este concepto se suelen usar recursos como el cartel o el *logline*.
- Definir los elementos más importantes de nuestro *package*: guion, actores, director, localizaciones, género y compositor. Centrando todo el esfuerzo en resaltar los aspectos que más fuerza y consistencia le den al proyecto.
- Establecer los códigos que van a hacer comerciable la película y que, por ende, harán que el inversor pueda rentabilizar el proyecto. (cap. VII).

4. Análisis de Referentes

Este proyecto es fruto de una serie de inspiraciones producidas por varios referentes. Estos facilitarán la correcta comprensión y realización de este producto audiovisual, ya que, en cierta forma, cuanto más conocimientos y referentes tenga el realizador de este proyecto, mejor será el resultado final. En este sentido, cabe destacar las palabras de Patricio Guzmán (1997) en el artículo publicado por la revista *Viridiana* titulado: *El guion en el cine documental*:

“El realizador documental debe llegar a convertirse en un verdadero especialista amateur del tema que ha elegido: leyendo, analizando, estudiando todos los pormenores del asunto. Mientras más profunda sea la investigación, mayores posibilidades tendrá el realizador para improvisar durante el rodaje y por lo tanto gozará de una mayor libertad creativa cuando llegue el momento.” (p.4-5).

Es por esto, que a continuación se menciona el conjunto de referentes que se tiene en cuenta a la hora de realizar este proyecto, estos, se dividen en tres grandes bloques: referentes de tema, referentes de género y, por último, referentes de forma.

4.1. Referentes de tema

Los siguientes referentes han sido seleccionados por la semejanza del tema que tratan con el de este proyecto, o por algún aspecto concreto relacionado con este.

4.1.1 Argentina y su fábrica de fútbol (Iglesias, Sergio. 2007)

Argentina y su fábrica de fútbol, es un documental social dirigido por Sergio Iglesias. Éste habla sobre el negocio que hay detrás de los niños que juegan a fútbol en Argentina.

Como bien apunta Mariano Starosta (2017) en la crítica que escribió para la revista IberMedia sobre este documental:

“Sobre el escenario se ve la tragedia de padres que no ocultan su condición de jugadores frustrados viendo cada pelota que su hijo disputa como una cuestión de vida o muerte, entrenadores hablando de niños como si fueran cosas, árbitros que dirigen un partido de domingo como si estuvieran jugando la final de una copa del mundo o

gente de pueblo, que a la luz del día y con la cámara encendida, le entregan su hijo a un cazador furtivo de talentos, con la promesa de que podrán verlo seis veces al año, en el mejor de los casos”.

Este documental entra de lleno en esta realidad social, en este grave problema por el que pasan niños, padres e incluso familias enteras. Como bien apunta el mismo director de este documental Sergio Iglesias (2018) en una entrevista concedida a la revista IberMedia:

“Todas estas acciones por parte de los padres terminan siendo una fuente de estrés para el niño alejándolo de lo lúdico y maravilloso que tiene el deporte infantil; y con esa presión aparece la frustración empujando al chico al abandono de la actividad deportiva. Esa presión suele jugar en contra”.

En referencia a esto, este proyecto quiere entrar de lleno en esta situación, tomar una actitud crítica y de denuncia sobre el tema y realizar un documental relacionado en cierta forma a este, pero con algunas variaciones, ya que *Argentina y su fábrica de fútbol* aborda el tema únicamente desde el punto de vista de las instituciones deportivas, mientras que *Pequeños jugadores* abordará el tema desde el punto de vista del protagonista de la historia, el jugador.



Fig. 4.1.1 Fotograma de *Argentina y su fábrica de Fútbol* (Iglesias.S. 2007)

4.1.2 Campo de jogo (Rocha, Eryk. 2014)

Campo de jogo es un documental dirigido por Eryk Rocha, este se sitúa en un barrio de una de las ciudades más importantes de Brasil. Aborda el fútbol amateur desde un punto de vista muy especial, cada domingo se juegan partidos en el campo del barrio en los cuales hay

muchísima competencia y muchos de los jóvenes lo dan todo para poder destacar sobre los demás y seguir soñando con algún día, poder llegar a ser futbolista profesional. (Filmaffinity: *Campo de jogo*, 2014).

De esta pieza documental se recogen varios conceptos aparte del tema a tratar, la pasión que transmiten los personajes a la hora de practicar este deporte y la intensidad con la que lo viven. Estos dos factores hacen que este documental sea un referente a la hora de realizar *Pequeños jugadores*.

Por último, cabe destacar que este documental entra de lleno en la misma realidad social que *Argentina y su fábrica de fútbol*, pero transmitida desde un punto de vista y una narrativa completamente diferente.



Fig.4.1.2 Fotograma de *Campo de Jogo* (Rocha. E. 2014)

4.2 Referentes de género

Los referentes que se mencionan a continuación están relacionados de forma directa con el género social, estos son importantes, ya que determinan las bases a la hora de realizar *Pequeños jugadores*.

4.2.1 Tierra sin pan ‘Las Hurdes’ (Buñuel, Luis. 1933)

Esta película documental se centra en la precaria y primitiva situación en la que se encuentran miles de personas que viven entre las montañas de Castilla y Cáceres durante los años 30. Luis Buñuel muestra el día a día de esta sociedad y la situación de pobreza que acecha constantemente a estas familias.

Este documental social aborda esta dura situación a través de imágenes potentes e impactantes para conseguir llamar la atención del espectador y así poder transmitir la historia de estas personas de forma más directa. (M. Ibarz. 1997. p 170).

Cabe destacar que no todas las imágenes de este documental son espontáneas, ya que es cierto que existe una cierta puesta en escena en alguno de los planos, pero estos, en todo momento, hacen referencia a situaciones cotidianas de esta sociedad y tienen una finalidad concreta, hacer que el mensaje transmitido tenga más fuerza. (M. Ibarz. 1997. p 173).

De este modo, *Pequeños jugadores* acoge la actitud de denuncia que toma el director de *Tierra sin pan*, y a la vez, apuesta por el potencial ilustrativo que ofrecen las imágenes que, en cierta forma, incluyen un cierto tono impactante de cara al espectador.



Fig.4.2.1 Fotograma de *Tierra sin pan* (Buñuel. L. 1933)

4.2.2 Chronique d'un été (Rouch, Jean. Morin, Edgar. 1961)

Crónica de un verano es un documental social que aborda la situación de una ciudad, concretamente la de París en los años 60. Una sociedad inmersa en la guerra de Argelia y en completa reconstrucción después de una Segunda Guerra Mundial que ha dejado una gran precariedad política y laboral.

Crónica de un verano es un filme que parte de una inquietud, como bien se muestra en los primeros minutos de dicha pieza en la conversación entre los directores y uno de los personajes principales: *¿Es posible mostrar la verdad frente a la cámara? ¿Los personajes de nuestro documental serán sinceros frente a ella?* Estas son las preguntas que se hacen en todo momento los directores del largometraje que una vez concluido, seguirán haciéndose, ya que jamás se sabrá si los personajes actuaron o se dejaron llevar por completo, pero como

dijo el mismo director Jean Rouch (1977) en una entrevista concedida a la organización del festival de cine *Margaret Mead* en referencia a una de las escenas del documental:

“Si éste es un momento “verdadero” o un momento “armado”, ¿tiene alguna importancia?”.

En referencia a esto, el autor del documental quiere dejar claro que jamás se sabrá si lo abordado en la obra es real del todo o si los actores actúan o se dejan llevar, lo importante es el conjunto de la pieza y poder acercar al espectador una realidad social de la forma menos alterada posible y este es uno de los principios que acoge este proyecto.

Por otro lado, este documental es un referente para *Pequeños jugadores* en cuanto al concepto de las entrevistas, y es que gracias a una serie de avances tecnológicos llevados a cabo en la época en la que se realizó *Crónica de un verano*, fue posible el nacimiento del concepto de *Cinéma Verité*. Este ofrecía un trabajo más cercano con los entrevistados y una mayor proximidad del espectador con el personaje en cuestión. (Scheinman, 1998, p. 193).

Es por estos dos conceptos que *Crónica de un verano*, es uno de los mayores referentes para *Pequeños jugadores*, ya que las entrevistas y la proximidad con los personajes juegan un papel fundamental a la hora de empatizar con el espectador.



Fig. 4.2.2 Fotograma de *Chronique d'un été* (Rouch, J. 1967)

4.2.3 Nuit et Brouillard (Resnais, Alain. 1955)

Noche y niebla, es un documental social y uno de los primeros en abordar de forma totalmente abierta el holocausto nazi. El director del filme entra de lleno en los campos de concentración de Auschwitz para mostrar la trágica historia por la que pasaron millones de personas a lo largo de su estancia allí.

Al igual que *Tierra sin pan*, el director de este documental utiliza el potencial visual de las imágenes para poder impactar al espectador. Pero *Noche y niebla* no es un referente para este proyecto únicamente por este concepto, ya que cuando se trata de transmitir un sentimiento o crear un estado de ánimo en el espectador, contar una historia puede ser más efectivo que contar la Historia. (Miras, N. 2012. P 235). Precisamente, Resnais es lo que hace a lo largo de todo su documental, construye la narrativa siguiendo un orden lógico, es decir, desde que a la víctima se le asigna una plaza en el campo de concentración, hasta el jabón que hacen los nazis con su piel una vez muerta.

En referencia a esto, *Pequeños jugadores* es un documental social que acoge por completo este concepto y construye su narrativa a través de la creación de una historia que sigue en todo momento un orden lógico y narrativo.



Fig.4.2.3 Fotograma de *Noche y niebla* (Resnais. A. 1955)

4.3 Referentes de forma

A continuación, se muestran los referentes que se tienen en cuenta a la hora de crear el estilo visual y narrativo de *Pequeños jugadores*.

4.3.1 El engaño (Scelso, Germán. 2009)

El engaño es un documental que muestra una conversación entre el anciano que protagoniza el filme y el documentalista. El protagonista planea como asesinar a su vecina para así poder recuperar su piso.

Este documental es un referente importante para *Pequeños jugadores*, ya que transmite la historia de una forma peculiar, aportando una gran proximidad al espectador con el entrevistado. El uso de planos cortos, primeros planos y planos detalle son vitales a la hora de transmitir esta sensación, además, el realizador interactúa con el entrevistado, es parte del documental y en *Pequeños jugadores*, esto es uno de los estandartes a la hora de transmitir la historia.



Fig. 4.3.1 Fotograma de *El engaño* (Scelso. G. 2009)

4.3.2 Universo Valdano (M+. 2016)

Universo Valdano es un programa de televisión emitido por Movistar+. El presentador es Jorge Valdano actual periodista de dicha cadena y ex jugador de fútbol.

Para *pequeños jugadores* es un buen referente en cuanto a la forma de transmitir el contenido, ya que la combinación de imágenes del entrevistado con planos de juego, hacen que el

espectador pueda seguir el hilo en todo momento de lo que se está hablando y pueda contextualizar la información de forma correcta.

Este concepto es importante para la realización de este proyecto, ya que la combinación de planos del entrevistado con material recurso, ofrece al espectador una experiencia más completa reforzando la narrativa de la historia que se explica. (Poggian, Stella. 2005, p.5).



Fig. 4.3.2 Fotograma de Universo Valdano (M+. 2016)

4.3.3 Les glaneurs et la glaneuse (Varda, Agnès. 2000)

En cuanto a referentes de forma, el siguiente documental es uno de los más influyentes en el proyecto. *Les glaneurs et la glaneuse* (2000) es uno de los documentales que representa las características del ensayo fílmico de la forma más fiel posible, dichas características son las siguientes: autobiográfico, estilísticamente seductor, autorreflexivo, intrincadamente elaborado y promovido por presiones literarias internas. (Català, J. 2010).

Así pues, estos factores convierten a *Les glaneurs et la glaneuse* en uno de los ensayos fílmicos más reflexivos hasta el momento la evidente participación de la autora en cuadro, la manipulación de los planos a través de la cámara y la constante puesta en escena de la acción desde su punto de vista, hacen que *Les glaneurs et la glaneuse* sea un auténtico referente para este proyecto. (Català, J. 2010).



Fig. 4.3.3. Fotograma de *Les glaneurs et la glaneuse* (Varda, A.2000)

Pequeños Jugadores se enfoca desde la vertiente más reflexiva por parte del autor, contiene factores autobiográficos que hacen que, en todo momento, al igual que Agnès Varda, se haga evidente el punto de vista o la participación del autor en la obra. En cuanto a decisiones técnicas, el autor del documental toma las decisiones oportunas en todo momento, dejando de lado los convencionalismos técnicos del documental clásico, para elaborar un discurso cinematográfico más reflexivo y personal.

4.3.4 Queridísimos verdugos (Basilio Martín Patino. 1977)

Este es otro de los referentes que más influye en la actitud del autor a la hora de construir la narrativa de *Pequeños jugadores*. *Queridísimos verdugos* (Patino, B. 1977) es un film rodado en la clandestinidad durante la dictadura española. Aborda la pena de muerte establecida en aquel entonces en el estado español desde un punto de vista concreto. (Riambau, E. 1997).

El autor del film aborda la situación desde el punto de vista de los testigos, entrevistando tanto a los familiares de las víctimas, como a los mismos asesinos. En este aspecto, *Pequeños jugadores* acoge los testimonios de las personas implicadas, tanto a jugadores como directivos y entrenadores de instituciones importantes en el terreno del fútbol base catalán. Esto, permite ofrecer al espectador la posibilidad de conocer ambos puntos de vista, además, el hecho de mostrar puntos de vista tan contradictorios y opuestos, ayudan a que el documental adquiera un cierto grado de interés por parte del espectador, ya que, el conflicto, es uno de los factores clave que debe tener un documental a la hora de construir su narrativa.



Fig. 4.3.4. Fotograma de *Queridísimos verdugos* (Patino, B.1977)

Por último, el uso de planos e imágenes de los responsables de los hechos en *Queridísimos verdugos*, naturaliza y normaliza sus acciones, hecho que afecta a la toma de conciencia del espectador sobre lo sucedido. Principalmente, aquí reside el aspecto referencial de dicho film en *Pequeños jugadores*, ya que, la finalidad de este proyecto es la toma de conciencia efectiva por parte del espectador frente a una situación actual, alejando todo lo posible el aspecto únicamente lúdico del entretenimiento.

5. Metodología

Pequeños jugadores trata de la elaboración narrativa de un documental, en este aspecto, es un proyecto centrado en la preproducción audiovisual. No por ello se excluyen las otras fases, ya que gracias a la realización de la estructura narrativa, el autor de *Pequeños jugadores* cuenta con los materiales necesarios a la hora de idear un correcto *pitch* de venta, a través del cual, pueda conseguir la inversión necesaria para producir de forma completa el documental en cuestión.

Es por eso, que este apartado está dividido en dos fases, la primera, hace referencia a la construcción narrativa del documental, mientras que la segunda, se centra en la elaboración de un posible *pitch* de venta y los elementos determinantes que servirán de apoyo al autor a la hora de presentar el proyecto a futuros inversores.

5.1 Construcción narrativa

La construcción de la narrativa del proyecto se aborda desde la preproducción audiovisual. Esta es una de las etapas más importantes en el proceso de creación de un producto cinematográfico, ya que, en esta fase, se decidirán las bases del documental, el tema a tratar, el punto de vista, la actitud del proyecto y sobre todo, la construcción de la historia. En esta etapa previa a la producción, el realizador del proyecto debe tener en cuenta una serie de aspectos, que como indica Atienza, P. En *Historia y evolución del montaje audiovisual* (2013), son fundamentales a la hora de construir la narrativa.

- Para comenzar, el trabajo de investigación documental es prácticamente la fase clave de este proyecto. En referencia a contenidos mencionados con anterioridad en el marco teórico, la investigación de los modos documentales, los principales movimientos e incluso las tendencias actuales, son determinantes para que el realizador obtenga una buena base de conocimiento. De esta forma, tiene presentes en todo momento las acciones que puede llevar a cabo a la hora de elaborar su propia narrativa.
- Una vez el realizador de *Pequeños jugadores* concluye el estudio y la investigación documental, realiza una serie de visionados, tanto documentales como filmes, todos ellos, relacionados con el género escogido. De esta forma y gracias a esta

investigación cinematográfica, el autor cuenta con más de un referente, ya sea en el aspecto técnico, narrativo o estilístico, a la hora de idear y elaborar su propio proyecto.

- Una vez el autor tiene el conocimiento necesario sobre el género, debe decidir qué aspectos son los más importantes de su historia. Para esto, entrevista a entrenadores, jugadores, exjugadores, familiares de dichos jugadores e incluso psicólogos infantiles a través de los cuales, puede comprender como afectan estas situaciones a los niños. A la hora de elaborar las entrevistas, el realizador sigue los consejos de Rabiger (1987) comentados con anterioridad. Gracias a estas entrevistas, el autor de *Pequeños jugadores* obtiene la información suficiente para saber desde que punto de vista comenzar a construir la narrativa, que personajes pueden ofrecer un cierto interés en el espectador y sobre todo, que puntos fuertes puede llegar a tener el documental en cuestión. (Segarra, M. 2008. p. 45-47).
- El siguiente paso es el de construir la historia. El realizador debe tener en cuenta todos los elementos comentados por Segarra (2008) mencionados con anterioridad. En este punto el autor comienza a escribir una primera versión del guion, en este punto, divide y organiza la historia en tres etapas: planteamiento, nudo y desenlace. El guion documental es algo abierto e inacabado hasta que se concluye la fase de posproducción, es por eso que el realizador construye el guion de *Pequeños jugadores* a raíz de sus ideas, intenciones y suposiciones, teniendo en cuenta en todo momento que lo que se quiere conseguir, tal vez no sea posible a la hora de reproducir dicho contenido. (Guzmán, P. 1997).
- Una vez construido el guion, y sentadas las bases de la historia, el autor del proyecto construye y diseña el documento que ofrecerá una visión todavía más clara de lo que será el documental, facilitando así, una gran cantidad de información técnica al autor de cara a realizar el *pitch* de venta. Este documento se llama escaleta. Aquí el realizador, al igual que hizo con la construcción del guion, construye el documento de forma abierta, teniendo presente en todo momento que a la hora del rodaje, puede sufrir una serie de cambios importantes. (Segarra, M. 2008).

En este documento el autor redacta una serie de elementos que se tendrán en cuenta en posibles fases posteriores. Estos elementos son cinco y cada uno de ellos

contiene información técnica determinante a la hora de plantear correctamente una posible producción: número del plano, imágenes, diálogo, sonido y duración de cada escena.

Gracias a este estudio previo, análisis de referentes e ideación de documentos como el guion o la escaleta, el autor de *Pequeños jugadores* dispone de todos los recursos necesarios para elaborar una correcta preproducción del documental.

5.2 Elaboración del pitch de venta

Como se ha mencionado con anterioridad, un *pitch* de venta es una presentación de algo más de 3 minutos, en la que el autor del proyecto debe presentar a posibles inversores el trabajo que ha realizado durante un largo periodo de tiempo. De este modo, la breve duración de un *pitch* de venta, hace que cada minuto del que disponga el autor para mostrar su proyecto sea algo valioso y por tanto, debe aprovecharlo a la perfección. (Tinet Rubira, 2020. RTVE).

El proyecto *Pequeños jugadores* tiene varios objetivos a lograr. Para que el documental obtenga los resultados deseados, el realizador ordena y establece una secuencia paso a paso, de las acciones que se han tomado a la hora de realizar y estructurar el *pitch* de venta de dicho proyecto:

- El primer paso que el autor de *Pequeños jugadores* ejecuta a la hora de preparar el *pitch* de venta es el de analizar los puntos fuertes y llamativos del documental. A través de la lectura del guion, el autor selecciona que aspectos de la historia pueden causar más interés en los oyentes, de esta forma, tomarán una actitud de escucha activa, la cual, favorecerá al autor a la hora de explicar su proyecto. (Rubira, T. 2020).
- Sinopsis, este es el primer documento que prepara el autor de *Pequeños jugadores* de cara al *pitch* de venta. En poco menos de un folio, el autor resume y plasma los puntos fuertes de la narrativa de su documental mencionados con anterioridad, estos, los divide en tres párrafos: planteamiento, nudo y desenlace. (Rubira, T. 2020).
- *Storyline*, este documento es una versión todavía más corta de la sinopsis de la historia. Aquí, el autor plantea lo esencial del documental y su idea dramática en poco

más de 5 líneas. Este documento es la puerta de entrada a *Pequeños jugadores*, ya que será el documento a través del cual el autor, intentará llamar la atención de los inversores el día del *pitch*. (Ramírez, F, R. 2013).

- *Logline*, este documento es la carta de presentación del proyecto de cara a posibles inversores. Este, genera la primera impresión que recibirán todos ellos de *Pequeños jugadores*, ya que un *logline*, es un texto muy breve que contiene la información más relevante de la historia.

Junto al *storyline*, el *logline* debe permitir al autor poder describir su proyecto y a la vez, causar interés en una sola frase. (Ramírez, F, R. 2013).

- El último documento que tiene en cuenta el realizador a la hora de preparar un posible *pitch* de venta es el *teaser*. Este será usado como primera muestra del trabajo realizado, la esencia del proyecto. Como se ha mencionado con anterioridad, este permitirá a posibles inversores poder visualizar la idea del proyecto que el autor de *Pequeños jugadores* quiere transmitir, ofreciendo una visión más amplia y clara de lo que puede llegar a ser el proyecto en cuestión.

5.3 Hardware y Software

Para la realización de cada una de las fases mencionadas anteriormente, se ha hecho uso de una serie de herramientas y programas:

Hardware
Cámara Réflex Canon EOS 700D + Objetivo Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6.
Grabadora de voz Zoom H4n Pro Black.
Macbook Pro de 15 pulgadas con procesador de 2,3GHz, 16Gb de memoria RAM i 500Gb de SSD.
Material adicional de grabación como trípode, auriculares, micrófono direccional y focos.

Tabla. 5.3. Tabla del *Hardware* empleado (Elaboración propia, 2021).

Software
<i>Microsoft Word</i> , para la realización de la parte teórica del proyecto y del guion literario.
<i>Microsoft Excel</i> , para la elaboración de la escaleta.
<i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i> para la edición y montaje del <i>teaser</i> .
<i>Adobe After Effects CC 2018</i> para la corrección de color del <i>teaser</i> .

Tabla. 5.3.1. Tabla del *Software* empleado (Elaboración propia, 2021)

La elección del *software* de *Adobe Premiere Pro CC 2019* a la hora de realizar la edición del *teaser*, es debida a ciertas ventajas que ofrece sobre otros *software* de edición, como por ejemplo *Final cut pro*:

Parámetro	Adobe Premiere Pro	Final Cut pro
Aplicaciones Profesionales	Usado comercialmente.	Usado en negocios a pequeña escala.
Precio	Pago mensual (los meses de uso).	Pago único muy elevado.
Actualizaciones	Actualizaciones regulares con lo último.	Carece de actualizaciones.
Edición	Función de edición multicámara.	-
Disponibilidad	Puede trabajar en Macintosh y Windows de manera efectiva (abanico más amplio para posibles imprevistos).	Exclusivo para Macintosh.
Compatibilidad	Posibilidad de enlazar directamente en línea de tiempo con <i>Adobe After Effects CC 2018</i> .	-

Tabla. 5.3.2. Comparación del *software* empleado (Elaboración propia, 2021)

5.4 Cronograma

El cronograma de *Pequeños jugadores* ha sufrido varias modificaciones. En el estudio de viabilidad del proyecto se entra más en detalle sobre este aspecto, no obstante y a modo de resumen, cabe destacar que el cronograma que ha servido de guía al autor, a la hora de realizar la parte práctica del proyecto ha sido el siguiente.

CRONOGRAMA FINAL DE PEQUEÑOS JUGADORES (Estructura narrativa y teaser)																					
FASE	TAREA	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ESTRUCTURA NARRATIVA	Entrevistas a posibles personajes e instituciones	■	■	■																	
	Guion literario				■	■	■	■	■												
	Escala					■	■	■	■	■											
PITCH DE VENTA	Sinopsis										■	■									
	Storyline y Logline										■	■									
	Ideación de la presentación																		■	■	
TEASER	Preproducción													■	■	■	■				
	Producción																	■	■	■	■
	Posproducción																		■	■	■

Tabla. 5.4. Cronograma final de la parte práctica (Elaboración propia, 2021)

6. Análisis y resultados

Una vez finalizada la parte práctica del proyecto, es necesario analizar de forma efectiva los resultados obtenidos, sin olvidar, los procesos por los cuales el autor ha construido y elaborado los objetivos planteados desde un inicio. A modo de guía, cabe destacar que el análisis se ha dividido en dos puntos, haciendo referencia en todo momento a los dos objetivos principales de dicho proyecto.

En primer lugar, es necesario aclarar que gran parte de la importancia de este proyecto recae en la parte teórica. Pese a que tiene objetivos completamente prácticos, ha sido necesaria una gran investigación previa por parte del autor a la hora de llevar a cabo la parte práctica del trabajo.

Por otro lado, cabe destacar que el resultado final de este proyecto no es únicamente el académico, sino que gracias al trabajo realizado hasta el momento, el autor del proyecto cuenta con la estructura narrativa del documental, además, posee el material necesario para vender el proyecto y obtener financiación para su posterior realización.

Por último, es necesario aclarar un aspecto que puede llevar a la confusión del lector en algún momento. *Pequeños jugadores* es un proyecto que aborda documentos pertenecientes a la preproducción audiovisual, pero en ningún momento el proyecto aborda la preproducción completa de dicho documental. Es por este motivo, que en ningún momento se incluyen aspectos relacionados con la producción del documental, sino que únicamente, se contemplan aspectos relacionados con la construcción de la estructura narrativa y su posible *pitch* de venta.

6.1. Construcción de la narrativa documental

El principal objetivo de *Pequeños jugadores* ha sido en todo momento el de construir la estructura narrativa de un documental social. Esto se ha llevado a cabo gracias a dos documentos: el guion literario y la escaleta.

En líneas generales, se considera que el autor del proyecto ha sido capaz de conseguir construir esta estructura narrativa de forma efectiva. El documental contiene esa actitud de denuncia que pretendía el autor, además, la decisión de construir la historia de forma coral,

ofrece al espectador ese grado de entretenimiento que el autor buscaba desde un principio.

Como se menciona en la introducción del trabajo, la audiencia de hoy en día busca variedad y entretenimiento, los contenidos densos y largos ya no funcionan, es por esto que el guion de *Pequeños jugadores* tiene una duración aproximada de 40 minutos. Por otro lado, la historia se construye a partir de la visión general del narrador, además, se transmite desde tres puntos de vista completamente diferentes, haciendo al documental interesante y entretenido a partes iguales.

Por otro lado, el autor del proyecto ha realizado decenas de entrevistas a la hora de elaborar el guion literario. Como se menciona en el apartado 3.5 del marco teórico, la construcción del guion documental es algo complicado. Al trabajar con la realidad, el autor no puede imaginar el guion. Es por eso que este documento ha sido construido a partir de las conversaciones directas que ha tenido el autor del proyecto con los posibles personajes del documental. Tras días y días de entrevistas, el autor ha podido construir la estructura narrativa de *Pequeños jugadores* de la forma más aproximada posible, a lo que podría ser el documental final, dejando siempre la puerta abierta a posibles modificaciones y variaciones, ya que hasta que la producción del documental haya finalizado, el guion literario seguirá cambiando.

La elaboración de ambos documentos ha seguido una serie de procesos, estos, han sido largos y densos, ya que como se puede observar en los puntos tres y cuatro del trabajo, el autor ha recorrido los orígenes documentales, modos y tendencias actuales para construir de la mejor forma posible la narrativa de *Pequeños jugadores*. Cabe destacar que el autor ha tenido presente en todo momento los aspectos mencionados con anterioridad tanto en el marco teórico como en los referentes, pero en este caso, *Pequeños jugadores* refleja algunos aspectos en mayor medida que otros.

En primer lugar y en referencia a los modos documentales de Bill Nichols mencionados en el apartado 3.4 del marco teórico, cabe destacar que la narrativa de *Pequeños jugadores* se centra en la hibridación entre el modo expresivo y el reflexivo. De esta forma, el documental no sigue un único patrón, además, la hibridación de estos dos modos convierte a *Pequeños Jugadores* en un film ensayo, siendo este el movimiento documental principal en el que el autor del proyecto se ha centrado a la hora de construir la narrativa del documental.

En cuanto a los referentes más destacados, encontramos el film *Les glaneurs et la glaneuse* (2000), de Agnès Varda. Al ser un documental en el que el autor expresa y construye la historia desde su punto de vista, hace que este sea un claro ejemplo de film ensayo. Por otro lado, la participación del narrador y la evidencia de su mirada dentro de la historia son factores que determinan el movimiento documental que ha decidido seguir el autor del proyecto. En cuanto al problema social del que habla la historia, cabe destacar que el autor de *Pequeños jugadores* ha logrado plasmar de forma clara y evidente, la situación por la que pasan muchos de los niños que deciden iniciar su camino como futbolistas. El uso de metáforas visuales y el *voice-over* por parte del narrador, hacen que el guion de *Pequeños jugadores* cumpla con los requisitos planteados por el autor desde un inicio.

Por último, la elaboración de la escaleta ha sido posterior a la del guion literario. El objetivo de este documento ha sido el de establecer una duración aproximada al documental y organizar la historia por planos y localizaciones, además, refleja de forma gráfica las escenas y diálogos del documental, ofreciendo al lector la posibilidad de conocer la historia de dos formas posibles.

A modo de reflexión final, el autor de *Pequeños jugadores* ha logrado construir una narrativa documental cumpliendo con las tendencias documentales actuales y a la vez, sin renunciar en ningún momento a la actitud de denuncia planteada en un inicio.

6.2. Elaboración de los documentos para el pitch de venta

En referencia a los documentos relacionados con el posible *pitch* de venta del proyecto, cabe destacar que se han realizado tres documentos aparte del *teaser* promocional. Estos han sido elaborados posteriormente a la creación de la estructura narrativa. Como se menciona en el apartado 3.6 del marco teórico, estos documentos son los necesarios para que el autor pueda presentar la estructura narrativa de *Pequeños jugadores* frente a futuros inversores. El autor ha trabajado con la idea de hacer atractiva la estructura narrativa, de esta forma, causará el mayor interés posible por parte de futuros inversores a la hora de realizar el posible *pitch* de venta.

A continuación se analizan de forma exhaustiva los dos documentos que tendrán más peso a la hora de presentar la estructura narrativa de *Pequeños jugadores*.

6.2.1 Sinopsis de venta

Pese a que la totalidad de los documentos se adjunta en el anexo, a continuación se presenta la sinopsis de venta de *Pequeños jugadores*, a través de este breve resumen se sitúa al lector frente a la historia.

Pequeños jugadores es una historia coral que aborda los problemas que tienen muchos de los niños que deciden iniciar su camino en el mundo del fútbol. El documental consta de tres historias totalmente diferentes entre sí, pero conectadas entre ellas por un problema que se repite una y otra vez, la profesionalización del fútbol base.

Dani, exfutbolista y capitán del FC. Barcelona en categorías inferiores. Hugo, un niño de diez años que no quiere jugar a fútbol, pero continúa haciéndolo por contentar a su padre. Por último, Yeray, con tan solo doce años destaca en todos los equipos en los que juega y ha recibido la oferta de un club que no está dispuesto a dejar escapar.

A partir de las experiencias y testimonios de los protagonistas, el narrador de la historia reflexiona sobre la dura realidad que rodea al mundo del fútbol base y sobre todo, a estos niños.

Por otro lado y en referencia al punto 3.5.1 del marco teórico, el autor del proyecto ha querido reflejar en este breve texto, el mayor número de puntos esenciales que debe contener una buena historia, desde un conflicto y curva dramática, hasta un cierto grado de originalidad dentro de la misma. Cabe destacar que aparte de la sinopsis de venta, el autor ha realizado otros dos documentos relacionados directamente con la historia, gracias a los cuales, el autor del proyecto espera causar un gran interés en futuros posibles inversores.

6.2.2 Teaser promocional

El *teaser* promocional es otro de los documentos esenciales a tener en cuenta a la hora de presentar *Pequeños jugadores* en un futuro *pitch* de venta. En referencia al punto 3.6 del marco teórico, el *teaser* es la primera y hasta el momento única muestra audiovisual de lo que puede llegar a ser este documental. La pieza dura aproximadamente 1 minuto y contiene imágenes grabadas por parte del autor, narraciones de los posibles personajes del documental e imágenes reutilizadas libres de derechos de autor.

El teaser ha sido elaborado posteriormente a la creación de la estructura narrativa. Junto al guion literario, escaleta y las entrevistas realizadas con anterioridad, el autor ha podido producir el *teaser* promocional teniendo en cuenta los aspectos más interesantes de la historia.

En esta pieza el autor ha podido mostrar la esencia de lo que puede llegar a ser *Pequeños jugadores*, en cierta forma, contiene los valores en los que centraría el autor su documental en caso de realizarlo de forma completa. A continuación y a modo de guía, el autor ha realizado un breve resumen visual con las principales escenas del *teaser* promocional.



Fig. 6.2.2. Fotogramas del *teaser* promocional (Elaboración propia, 2021)

Los aspectos técnicos del teaser no son los mejores, debido a la falta de inversión en su producción, la pieza no cumple con los mejores factores de calidad, pero por otro lado, se consigue el objetivo del autor, ya que muestra los aspectos más importantes del documental y transmite su esencia de forma efectiva.

7. Conclusiones

Desde el punto de vista del autor, se puede afirmar que la construcción de la estructura narrativa de un documental social ha sido llevada a cabo con éxito, y el aprendizaje que se extrae del trabajo es totalmente positivo. Pese a que *Pequeños jugadores* ha sido un proyecto con un bajo presupuesto, no ha perdido de vista en ningún momento sus objetivos principales, además, el autor del TFG ha querido trabajar en todo momento desde un punto de vista realista en referencia al sector audiovisual, considerando la realización de este proyecto, como el primer paso para conseguir la financiación necesaria a la hora de producir el documental de forma completa.

La elaboración de la parte práctica ha sido una completa aventura, la realización de las entrevistas ha llevado mucho tiempo y dedicación por parte del autor, pero por otro lado, ha sido completamente necesario, ya que sin estos relatos, el autor no habría podido elaborar ninguno de los documentos que construyen la estructura narrativa del documental. En cuanto al *teaser* promocional, su rodaje ha sido una experiencia única, trabajar con personas es algo muy gratificante y sobre todo cuando se dejan llevar frente a cámara.

Por otro lado, la parte teórica del proyecto ha sido a lo que más tiempo le ha dedicado el autor, el recorrido ha sido largo y duro, pero se han extraído varias conclusiones. El género documental todavía tiene mucho que ofrecer, como se menciona con anterioridad, es un género que ha ido cambiando durante los años, pero no lo suficiente, ya que las preferencias de los espectadores lo ha hecho todavía más rápido. Gracias al largo recorrido teórico que ha realizado el autor del proyecto, se ha podido llegar a la conclusión de que el documental actual no tiene un gran éxito, y esto, es debido a que en la mayoría de los casos, no se construye una estructura narrativa capaz de sorprender y entretener al espectador. Trabajar con la realidad no quita que no se pueda diseñar una narrativa digna de una película de ficción, lo único que se tiene que hacer es investigar, estudiar y dedicar mucho tiempo a la historia que se quiere explicar antes de ponerse a grabar. En el caso de *Pequeños jugadores*, se han tenido en cuenta muchas teorías y modos documentales, permitiendo al autor conocer de primera mano todas las posibilidades con las que poder trabajar a la hora de diseñar su estructura narrativa. Por otro lado, la investigación previa por parte del autor sobre el tema a tratar, ha facilitado la creación de una estructura narrativa capaz de entretener e informar al espectador sobre un problema social existente en nuestra sociedad.

Como conclusión personal, me gustaría dejar constancia de lo gratificante que ha sido para mí poder realizar este trabajo. Tras cuatro largos años como estudiante, he podido comprender que el trabajo bien hecho necesita muchísimas horas de dedicación. Después de construir y leer varias veces la estructura narrativa de *Pequeños jugadores*, he podido sentir una gran satisfacción, esta, es la que te proporciona el mirar hacia atrás y al fin, poder recoger los frutos de algo que has ido sembrando durante todo este tiempo.

Gracias a la elaboración de este TFG, he podido comprender el significado de una frase que dijo uno de los profesores que he tenido como estudiante durante estos cuatro años : “Si sales de la universidad sin saber nada, será una muy buena señal”. En ese justo momento no entendí nada, pero tras la realización de este trabajo, he sido capaz de comprender lo que realmente quería decir. Para darte cuenta de que no sabes nada, debes conocer de primera mano todo lo que te rodea, es decir, cuanto más amplia es tu visión sobre las cosas, más conciencia tienes de lo poco que sabes, y esto, es justo lo que me ha pasado con la realización de este TFG. La investigación ha sido tal, que podría construir un marco teórico con cientos de páginas, diseñar el guion de varios modos diferentes, y elaborar el teaser de mil formas distintas. Evidentemente este no ha sido el caso, debido a los parámetros establecidos por la universidad, todos los puntos están dentro de los límites establecidos, pero la investigación del proyecto ha sido mucho más extensa de lo que refleja este trabajo.

Por otro lado, me gustaría remarcar que *Pequeños jugador* no va a quedar aquí, en un futuro será presentado en varios *pitch* de venta a través de los cuales, se espera poder seducir a posibles inversores y así, poder cumplir el sueño de realizar mi propio documental.

8. Bibliografía y referencias

Aguilar, S. (2009). *Free Cinema: Los jóvenes airados van al cine*. *Minerva*, Vol.11, 19-26. http://www.circulobellasartes.com/fich_minerva_articulos/Free_Cinema_%285803%29.pdf

Alberich, J y Roig, A. (2014). *Comunicación audiovisual digital: Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. <http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/29087/chap1.xhtml?1617709407510>

Anderson, L. (1977). *Free cinema*. *National Film Theatre programme notes by Lindsay Anderson*. https://aulavirtual.tecnocampus.cat/pluginfile.php/93281/mod_resource/content/1/Free%20cinema%20notes.pdf

Anderson, L. Mazzeti, L. Reisz, K. Richardson, T. (febrero de 1956). *Manifiesto del Free Cinema: Primera edición*. Recuperado de: <https://cutt.ly/GjakxV>

Antuñano, J. (2016). *Hollywood y la configuración de la historia oficial: La segunda guerra mundial según la serie documental Why We Fight (Frank Capra, 1942-1945)*. *L'atalante*. (22). 33-42. <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=350&path%5B%5D=337>

Artium. (2010). *John Grierson - La escuela documental inglesa*. Recuperado de: <https://catalogo.artium.eus/dossieres/exposiciones/cine-documental-o-el-tratamiento-creativo-de-la-realidad/john-grierson-la>

Atienza, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual*. De la moviola a Youtube. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Barnouw, Erik (2005), *El documental: Historia y estilo*, Gedisa, Barcelona.

Breilh, A. (2017). *Flaherty: la reconstrucción del pasado*. *Inmóvil: Fuera de foco*, Vol. 3 (1), 1-21. <http://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/21/42>

Breschand, J. (2004). *El documental, la otra cara del cine*. Paidós ibérica. <https://seminariopensarelcine.files.wordpress.com/2011/03/el-documental-la-otra-cara-del-cine-jean-breschand.pdf>

- Bruzzi, S. (2000). *New Documentary: a critical introduction*. Nueva York: Routledge.
- Campo, J (2017). *Algo más que filmes para la Corona: John Grierson y el Movimiento Documental Británico*.
https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/66539/CONICET_Digital_Nro.4fbde753-6642-4c76-9634-8069328967f2_X.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Català, J.M , (2010). *La necesaria impureza del nuevo documental: & Muestra Internacional de Cine Documental de Mujeres*, SCDT (Ed. Líbero) .V.13, (nº25), 45-56.
- Dapena, J. (2009). *Crónica de un verano 1960*.
<https://www.gradiva.eu/app/download/13454418/004.pdf>
- De Taboada, J. (2011). *Tercer Cine: Tres Manifiestos*. Revista de Crítica Literaria Latinoamericana: Año 37, (Nº. 73), 37-60.
https://www.jstor.org/stable/41407228?seq=1#metadata_info_tab_contents
- Di Pasqua, L. (2011). *Creación y Producción en Diseño y Comunicación n°39*. (Universidad de Palermo, Argentina). 45-46.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=365&id_articulo=7852
- Domínguez, E. (2012). *Medios de comunicación masiva*.
<http://aliatuniversidades.com.mx/rtm/index.php/producto/3058/>
- Dufuur, L. (2007). *Tendencias actuales del Cine-Documental. Frame. Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*. (nº6). 312-346.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=11920>
- Edward, D. Benjamín, O. (2020). *Estrategias de afrontamiento como intervención al estrés en futbolistas (Coping strategies as a stress intervention in soccer players)*. *Retos*, 38, 613-619.
- Filmaffinity. *Campo de jogo* (2014). Recuperado de:
<https://www.filmaffinity.com/es/film600639.html>
- Getino, O. Solanas, F. (1979). *A diez años de "Hacia un Tercer cine"*. (1ª edición). Filmoteca de la Unam. 7-21.
- GfK España. (2020). *Escenario Digital Post-Covid*. [Consulta: 6 de abril de 2021].
<https://www.gfk.com/es/informacion?page=2>

Gifreu, A. (2011). *El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva: Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente*. Hipertext.net, vol. 9. <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>

Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Recuperado de: http://www.agifreu.com/web_dmi/articles/El_documental_interactivo_cap_3_Arnau_Gifreu.pdf

Gilabert, S. (2014). Cultura y Sociedad. <http://queaprendemoshoy.com/quediferencia-hay-entre-un-teaser-y-un-trailer>.

Gobierno de España, Ministerio de educación (2008). *Corrientes artísticas: Cinéma Vérité*. Recuperado de: <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque2/pag5.html>

Grierson, J. (1946). *Grierson on documentary*. https://aulavirtual.tecnocampus.cat/pluginfile.php/93282/mod_resource/content/1/postulados%20Grierson.pdf

Guzmán, P. (1997). *El guion en el cine documental*. *Viridiana*. vol.17, 163-176. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/49481_199845.pdf

Ibarz, M. (1997). *Las Hurdes, tierra sin pan i el seu temps* (tesis doctoral, Universidad pompeu fabra, Cataluña). <https://www.tdx.cat/handle/10803/7524#page=1>

Lanza, P. (2013). *La cámara y el sujeto: sobre el direct cinema*. *Cine documental*, (8). <http://revista.cinedocumental.com.ar/la-camara-y-el-sujeto-sobre-el-direct-cinema/>

LOPATE, P. *In Search of the Centaur. The Essay-Film*. En: WARREN, C. *Beyond Document. Essays on Nonfiction Film*. Middleton: Wesleyan University Press, 1998. Traducción de: Montero David. “*La herencia de Montaigne. Trayectos posibles para una caracterización del ensayo cinematográfico*.”

López, J (2011), *El documental de los años sesenta como arte: consideraciones de la película Crónica de un verano*. *Palabra clave*, Vol. 14 (2), 235-246. <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1975/2533>

Manzano, E. P. F., & Palomar, R. L. (2015). *¡ Echa el anzuelo!: estrategias de pitch para jornadas audiovisuales y proyectos transmedia*. Editorial UOC.

Miras, N. (2012). *Testigos que desaparecen en la noche y se desvanecen en niebla: Resnais y la memoria del Holocausto*. (Universidad de Leipzig, Alemania). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4193087>

Monje, D. (2019). *Sobre lo tecnológico y lo político en la visión de mundo de Dziga Vertov* (Tesis doctoral, Universidad de Caldas, Colombia). http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2019/10/ProceedingsUnido_Oct22.pdf#page=161

Moreno, N. (2016). *John Grierson y el nacimiento del documental social*. Clavoardiendo. Recuperado de: <https://clavoardiendo-magazine.com/periferia/cine/john-grierson-documental-social/>

Montero, D. (2006). *La herencia de Montaigne. Trayectos posibles para una caracterización del ensayo cinematográfico*. (Universidad de Bath, Inglaterra). http://ocec.eu/pdf/2006/montero_david.pdf

Nahum, A. (2006), *La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual*. Comunicación y sociedad. 2006, vol. XIX, núm 2, p.75-105.

Nichols, B. (2001). *Introducción al documental*. Universidad nacional autónoma de México. España.

Ortega, M. (2008). *Cine directo: Reflexiones en torno a un concepto*. T&B Editores, Madrid.

Pedriza, S. B. (2017). *El Slow Journalism en la era de la "infoxicación"*.129-148. http://dspace.ceu.es/bitstream/10637/8768/1/Slow_SamiaBenaissa_Doxa_2017.pdf

Poggian, S. (2005). *Tiempo y espacio en la imagen documental y ficcional: "La presencia de una ausencia"*, Recuperado de: <https://cdsa.academica.org/000-006/147.pdf>

Rabiger, M. (1987). *Dirección de documentales*. <http://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2016/04/Direccion-de-Documentales-Michael-Rabiger.pdf>

Ramírez, F. R., & Manteca, D. M. (2013). *Todo lo que hay que saber de Contenidos Audiovisuales*. Promociones y Producciones Multimedia.

Riambau, E. (1997). "El cine Español durante la transición (1973-1978): Una asignatura pendiente" Cuadernos de la Academia núm. 1, octubre 1997, pp. 125-138

Ribas, Joan I. (2000). *Els sistemes interactius multimèdia com a suport d'exhibició i aproximació en les arts plàstiques*. Digit-Hum, 1. Universitat Oberta de Catalunya. Versión en línea disponible en: <http://www.uoc.es/humfil/digithum/digithum1/frames3.html>

Rodríguez Merchán, E. (1994). *Realidades y ficciones: Notas para una reflexión teórica sobre el documental y la ficción*. Revista de Ciencias de la Información, vol. 10, 163-173. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4382661>

Roselló, R. (2017). *Re-construcciones visuales de la memoria: la interpretación crítica del imaginario colectivo a través del web documental*. OBRA DIGITAL, (nº 12). 53-67. <https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/328396>

Rouch, J. (1977). *Entrevista durante el Festival de cine 'Margaret Mead'*. Recuperado de <https://intermediodvd.wordpress.com/2012/09/22/entrevista-a-jean-rouch-primera-parte-cronica-de-un-verano>

RTVE. (2020, septiembre 16). Tinet Rubira | Pitching: cómo vender nuestro proyecto. [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=fQPPpvuNzxk>

Ruiz, J. D. (2008). *Definición y naturaleza del trailer cinematográfico. Pensar la Publicidad*. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias, 1(2), 99-116. <https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/download/PEPU0707220099A/15662>

Scheinman, D. (1998). The “Dialogic Imagination” de Jean Rouch. In B. K. Grant, & J. Sloniowski, *Documenting the Documentary: Close Readings of Documentary Film and Video* (pp. 188-203). <https://cutt.ly/9jaagZA>

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Deusto ediciones.

Segarra, M (2008). *Quiero hacer un documental*. 2008, España: Rialp.

Starosta, M. (2017). Artículo sobre Argentina y su fábrica de fútbol, Recuperado de: <http://ibermediadigital.com/doctv/articulos-doctv/argentina-y-su-fabrica-de-futbol/>

Vilaseca, J. (2019). *El tráiler y el teaser*. In-COMAV. [Consulta: 11 de abril de 2021]. <https://fima.ub.edu/grups/incomav/trailer-teaser.pdf>

Vílchez, F. (2018). Entrevista con Sergio Adrián Iglesias, Recuperado de: <http://ibermediadigital.com/doctv/entrevistas-doctv/entrevista-con-sergio-adrian-iglesias>

Vogels, Jonathan B. (2008), El direct cinema y los hermanos Maysles, en Ortega, María Luisa García. Cine directo. Reflexiones en torno a un concepto, T&B Editores, Madrid.

9. Filmografía

Acín, R (Producción), Buñuel, L (Director). (1933). *Las Hurdes*. (Documental), España.

Argos films (Productora), Morin, E. Rouch, J (Director). (1961). *Chronique d'un été* (Documental), Francia.

Aruac Producciones (Productora), Rocha, E (Director). (2014). *Campo de jogo*. (Documental), Brasil.

British Film Institute (Productora), Reisz, K, Richardson, T (Director). (1955) *Momma Don't Allow* (Documental). Reino unido.

Ciné Tamaris (Productora), Varda, A. (Director). (2000). *Les glaneurs et la glaneuse* (Documental), Francia.

Cocinor, Argos films (Productora), Resnais, A (Director). (1955). *Nuit et Brouillard* (Documental), Francia.

Drew Associates (Productora). Drew. R (Director). (1960). *Primary* (Documental). EE.UU

Famous Players, Lasky Corporation (Productora), Flaherty, R (Director). (1926) *Moana* (Documental), EE.UU.

Harlequin Productions, British Film Institute, Experimental Film Fund (Productora), Mazzetti, L. (Director). (1956). *Togheter* (Documental). Reino unido.

Grupo Cine Liberacion (Productora), Solanas, F. Getino, O. (Director). (1968). *La hora de los hornos* (Documental), Argentina.

La produ 90' (Productora), Iglesias, S (Director). (2007). *Argentina y su fábrica de fútbol*.(Documental), Argentina.

New era films (Productora). Grierson. J (Director). (1929). *Drifters* (Documental). Reino unido.

Revillon Frères, Pathé (Producción), Flaherty. R (Director). (1922). *Nanook of the North* (Documental), EE.UU.

Scelso, G (Producción), Scelso, G (Director). (2009). *El engaño* (Documental), España.

Sequence Films (Productora), Anderson, A (Director). (1953). *O dreamland* (Documental), Reino unido.

Vufku (Productora), Vertov, D (Director). (1929). *El hombre de la cámara* (Documental), URSS.



Centre adscrit a la



Grado en Medios Audiovisuales

La narrativa en el documental social: Pequeños jugadores

Estudio de viabilidad

IVÁN ESTRADA MONCADA
TUTOR: FRANCESC XAVIER RIERA HERNÁNDEZ
CURSO 2020/2021



Índice

1. Planificación.....	1
1.1. Planificación inicial.....	1
1.2. Desviaciones.....	3
2. Viabilidad técnica.....	5
2.1. Viabilidad técnica de la estructura narrativa.....	5
2.2. Viabilidad técnica del <i>teaser</i>	6
3. Viabilidad económica.....	9
3.1. Costes de producción.....	9
3.1.1. Recursos técnicos.....	10
3.1.2. Recursos humanos.....	11
3.1.3. Costes totales.....	12
4. Aspectos legales.....	13

Índice de tablas

Tabla. 1.1 Cronograma inicial del Proyecto.....	1
Tabla. 1.1.1 Cronograma inicial de la parte práctica.....	2
Tabla. 1.2 Cronograma final de la parte práctica.....	3
Tabla. 1.2.1 Cronograma final del teaser.....	4
Tabla. 3.1.1. Tabla coste de los recursos técnicos.....	10
Tabla 3.1.2 Tabla coste de los recursos humanos.....	11
Tabla 3.1.3 Tabla de los costes totales.....	12

1. Planificación

En este punto el realizador muestra el plan de trabajo y la organización de las tareas para llevar a cabo la correcta elaboración de la estructura narrativa del documental, además, de la preparación de todos los materiales necesarios para realizar un posible *pitch* de venta.

Como en cualquier proyecto, la elaboración de un calendario es indispensable, este, permite al realizador poder hacer una aproximación del tiempo que puede dedicarle a cada tarea y saber en todo momento si se están cumpliendo los plazos de entrega.

En el caso de *Pequeños jugadores*, al estar vinculado directamente con el trabajo académico, se ha visto afectado en todo momento por las fechas de entrega fijadas previamente por el Tecnocampus.

1.1 Planificación inicial

En el caso de este proyecto, se comienza a trabajar la parte práctica desde los inicios del trabajo, al tratarse de la realización de una estructura narrativa, es indispensable que el realizador se familiarice con la historia del género, movimientos y tendencias actuales, las cuales, influyen en todo momento en el guion de *Pequeños jugadores*. El trabajo teórico del realizador es determinante a la hora de construir la historia, es por eso que en este punto se incluye la planificación inicial que elaboró el realizador del proyecto:

TFG									
	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Anteproyecto									
Búsqueda de información									
Primera entrega									
Elaboración guion técnico									
Realización entrevistas									
Grabación planos recurso									
Segunda entrega									
Edición y montaje									
Perfeccionar trabajo									
Entrega final									

Tabla. 1.1 Cronograma inicial del Proyecto (2020, Elaboración propia)

Como se aprecia en la fig.1.1, se identifican las entregas académicas del proyecto y a raíz de estas, el realizador de *Pequeños jugadores* adapta todas las tareas prácticas para cumplir con las entregas estipuladas por el Tecnocampus. Evidentemente, este cronograma general es el primero que se llevó a cabo y no especifica todas las tareas que se deben realizar a la hora de cumplir con los objetivos del proyecto, es por eso, que el realizador de *Pequeños jugadores* elaboró otro cronograma específico para abordar una planificación inicial más exhaustiva a la hora de realizar todas las tareas prácticas.

PLANIFICACIÓN PARTE PRÁCTICA						
TAREA		FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Estructura narrativa						
	Entrevistas y reuniones con posibles personajes e instituciones.					
	Primera versión del guion literario.					
	Primera versión de la escaleta.					
Pitch de venta						
	Sinopsis.					
	Storyline y Logline.					
	Diseño de la presentación.					
Producción del teaser						
	Storyboard del <i>teaser</i> .					
	Cásting y localizaciones.					
	Grabación.					
	Montaje.					

Tabla. 1.1.1 Cronograma inicial de la parte práctica (2020, Elaboración propia)

Esta versión más detallada y modificada de la parte práctica, ha facilitado al realizador poder estructurar todas las tareas esenciales a la hora de realizar el proyecto y poder cumplir con los plazos de entrega definidos.

A modo de resumen y en referencia a la fig. 1.1.1, se identifican una serie de fechas importantes, las cuales, el realizador ha tenido en mente en todo momento a la hora de realizar el proyecto:

- Finalización de la estructura narrativa (Finales de abril).
- Finalización de la preparación del *pitch* de venta (Principios de junio).
- Finalización de la realización del *teaser* promocional (Finales de junio).

1.2 Desviaciones

Durante la elaboración de *Pequeños jugadores*, han surgido varios contratiempos e imprevistos que han modificado alguno de los aspectos planteados en el cronograma inicial. De la idea que tenía el realizador al iniciar el proyecto, se han modificado varios aspectos, han surgido nuevas tareas a realizar y se han ajustado los tiempos, pero lo que no ha variado en ningún caso, ha sido la fecha de entrega final. La fase que se ha visto más afectada ha sido la de cásting y localizaciones del *teaser*, ya que por la situación en la que vivimos, el realizador no ha podido abandonar su comarca durante varios meses, esto ha afectado de forma directa en las demás tareas a realizar, comprimiendo y retrasando un poco todo el proceso.

A continuación, se adjunta el cronograma final de como han sido distribuidas todas las tareas prácticas de *Pequeños jugadores*. Para mostrar de forma más clara todo el proceso que ha seguido el realizador del proyecto a la hora de efectuar el trabajo, se han distribuido todas las tareas que se han llevado a cabo por semanas, además, se han añadido algunas tareas que no se han tenido presentes en un inicio, pero que han terminado siendo cruciales a la hora de realizar el proyecto.

CRONOGRAMA FINAL DE PEQUEÑOS JUGADORES (Estructura narrativa y teaser)																					
FASE	TAREA	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ESTRUCTURA NARRATIVA	Entrevistas a posibles personajes e instituciones	■	■	■																	
	Guión literario				■	■	■	■	■												
	Escaleta					■	■	■	■	■											
PITCH DE VENTA	Sinopsis										■	■									
	Storyline y Logline										■	■									
	Ideación de la presentación																	■	■		
TEASER	Preproducción													■	■	■	■				
	Producción															■	■	■	■		
	Posproducción																	■	■	■	

Tabla. 1.2 Cronograma final de la parte práctica (2021, Elaboración propia)

En referencia a la fig. 1.2, y como se ha mencionado con anterioridad, durante la realización del proyecto hubo varias modificaciones en referencia a la planificación inicial, la mayoría de estas surgieron durante la realización del *teaser*, es por eso que a continuación, se adjunta un último cronograma en el que se muestran las tareas del realizador durante la elaboración del *teaser* de forma más detallada.

CRONOGRAMA FINAL DEL TEASER														
FASE	TAREA	ABRIL				MAYO				JUNIO				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
PREPRODUCCIÓN	Casting y localizaciones													
	Storyboard													
	Vestuario													
	Material técnico													
	Plan de rodaje													
PRODUCCIÓN	Rodaje													
	Búsqueda de imágenes de archivo													
POSPRODUCCIÓN	Locución													
	Composición musical													
	Montaje y edición													
	Etalonaje													
	Máster final													

Tabla. 1.2.1 Cronograma final del teaser (2021, Elaboración propia)

A modo de resumen y en referencia a la fig. 1.2.1, se identifican una serie de fechas importantes:

- Finalización de la preproducción (Tercera semana de mayo).
- Finalización de la producción (Segunda semana de junio).
- Máster final del teaser (Tercera semana de junio).

Dentro de estas tareas cabe destacar que la composición musical del *teaser* y algunas de las imágenes son reutilizadas y todas ellas libres de derechos de autor. Por otro lado, cabe destacar que la realización del *teaser* se ha llevado a cabo en poco más de ocho semanas, modificando por completo los tres meses con los que contaba el realizador al iniciar el proyecto.

2. Viabilidad técnica

Para llevar a cabo de forma correcta tanto la realización de la estructura narrativa del documental como la elaboración del *teaser*, es necesario el uso de una serie de materiales técnicos que hacen posible la elaboración del proyecto.

En el caso de *Pequeños jugadores*, el realizador cuenta con dos objetivos principales, es por este motivo que la viabilidad técnica está dividida en dos puntos.

2.1 Viabilidad técnica de la estructura narrativa

En cuanto a la construcción de la estructura narrativa, no se ha requerido el uso de grandes recursos con respecto al *hardware*, ya que como se ha mencionado con anterioridad, los documentos que construyen la estructura narrativa son el guion literario y la escaleta técnica.

A continuación, se detallan las herramientas que han sido fundamentales a la hora de elaborar la estructura narrativa:

- Recursos *software*.
 - Microsoft Office 2016 (Mac).
 - Google drive.
- Recursos *hardware*.
 - Macbook Pro de 15 pulgadas con procesador de 2,3GHz, 16Gb de memoria RAM i 500Gb de SSD.

En referencia al material utilizado para la realización de la estructura narrativa, cabe destacar que el realizador del proyecto disponía previamente tanto de los recursos *hardware* como de los recursos *software*, por tanto, la elaboración de estos documentos ha sido posible sin ningún tipo de inconveniente.

2.2 Viabilidad técnica del *teaser*

En referencia a la viabilidad técnica del *teaser*, han sido necesarios más elementos técnicos para poder realizar el proyecto de forma óptima.

A continuación, se detallan las herramientas que han sido fundamentales a la hora de producir el *teaser* promocional:

- Recursos *software*.
 - Licencia *Adobe Premiere Pro CC 2019*.
 - Licencia *Adobe After Effects CC 2018*.
- Recursos *hardware*.
 - Macbook Pro de 15 pulgadas con procesador de 2,3GHz, 16Gb de memoria RAM i 500Gb de SSD.
 - Grabadora de voz Zoom H4n Pro Black.
 - Cámara Réflex Canon EOS 700D + Objetivo Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6.
 - Trípode Hama Star 61.
 - Beats Flex – Auriculares inalámbricos
 - Aputure Kit 3 focus LED.
 - Micrófono - Krom Kapsule, USB, Jack 3.5mm, con filtro antipop.

Como se ha comentado con anterioridad, el autor disponía previamente de una gran cantidad del material necesario para la realización del proyecto, además, se ha contado con el servicio de alquiler de material del Tecnocampus, ofreciendo al realizador, la posibilidad de cubrir cualquier necesidad adicional al rodaje.

En cuanto a las funciones realizadas por cada uno de los materiales utilizados, se define lo siguiente:

- Macbook Pro para la realización de la edición y el montaje.
- Grabadora de voz para el entrevistado.
- Cámara reflex para la grabación del *teaser*.

- Trípode para la estabilización de la cámara.
- Auriculares inalámbricos para el montaje sonoro y la grabación del entrevistado.
- Maletín de tres focos para la iluminación de las escenas.
- Micrófono direccional para el *off* del autor.

Por otro lado, al tratarse de una pieza audiovisual de menos de un minuto, no ha sido necesario un gran despliegue de recursos materiales, ya que como se ha comentado con anterioridad, el objetivo del *teaser* promocional es el de mostrar la idea del proyecto sin abordar ningún aspecto de la producción del documental.

3. Viabilidad económica

Una vez analizados los recursos necesarios a la hora de realizar la parte práctica del proyecto, es fundamental conocer de manera exhaustiva el coste que tiene cada uno de ellos. Es por este motivo, que en el siguiente punto se muestra el coste total de la producción del proyecto, este, se estructura en tres puntos: recursos técnicos, recursos humanos y coste total.

3.1 Costes de producción

Pequeños jugadores consiste en la elaboración de la estructura narrativa de un documental. Por este motivo, el siguiente presupuesto está orientado únicamente al desarrollo y creación de la estructura narrativa, además, de la elaboración de los documentos necesarios que permitirán al autor del proyecto elaborar en un futuro, un posible *pitch* de venta, a través del cual, obtenga la financiación necesaria que le permita llevar a cabo la producción de *Pequeños jugadores*.

Por otro lado, cabe destacar que *Pequeños jugadores* no ha dispuesto de ningún plan de financiamiento, por este motivo, la elaboración de gran parte del proyecto ha sido realizada con los propios recursos del autor.

3.1.1. Recursos técnicos

TIPO	ELEMENTO	COSTE
<i>Hardware</i>	Macbook Pro de 15 pulgadas	1.090€
<i>Hardware</i>	Grabadora de voz	205€
<i>Hardware</i>	Cámara Réflex Canon EOS 700D .	469,99€
<i>Hardware</i>	Objetivo Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6.	155€
<i>Hardware</i>	Trípode Hama Star 61	21€
<i>Hardware</i>	Auriculares inalámbricos	49,95€
<i>Hardware</i>	Aputure Kit 3 focus LED	127,99€
<i>Hardware</i>	Micrófono - Krom Kapsule	54,99€
<i>Software</i>	Microsoft Office 2016	129,94€
<i>Software</i>	Licencia <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	24,19 € / 1 mes
<i>Software</i>	Licencia <i>Adobe After Effects CC 2018</i>	24,19 € / 1 mes
		TOTAL: 2.352,24

Tabla. 3.1.1. Tabla coste de los recursos técnicos (2021, Elaboración propia)

En referencia a los recursos técnicos, cabe destacar que los costes han sido extraídos según los precios del mercado actual. No obstante, cabe destacar que el autor del proyecto disponía previamente de la mayoría de estos recursos, por otro lado, la parte restante de los materiales han sido alquilados a diferentes instituciones.

3.1.2. Recursos humanos

CARGO	TAREAS	HORAS TRABAJADAS	SALARIO/H	SALARIO COMPLETO
Guionista	Guion literario, escaleta, sinopsis, <i>storyline</i> y <i>tagline</i> .	50h	16,69€	834,05€
Director de producción	Preproducción del <i>teaser</i> .	15h	20,41€	306,15€
Director de cásting	Cásting y localizaciones del <i>teaser</i> .	5h	10,39€	51,95€
Director de fotografía	Fotografía del <i>teaser</i> .	5h	17,46€	87,30€
Operador de cámara	Grabación de la imagen del <i>teaser</i> .	5h	12,22€	61,10€
Jefe de sonido	Grabación del sonido del <i>teaser</i> .	5h	12€	60€
Attrezzista	Diseño de decorados y personajes.	5h	8,5€	42,50€
Editor de video	Edición de la imagen <i>teaser</i> .	15h	15,45€	231,75€
Editor de audio	Edición del sonido del <i>teaser</i> .	10h	9,81€	98,10€
Colorista	Edición del color del <i>teaser</i> .	5h	8,71€	43,55€
Personaje	Personaje del <i>teaser</i>	5h	10€	50€
Gastos de rodaje	Dietas, transporte, gastos de bolsillo	-	60€	60€
TOTAL:				1.926,45€

Tabla. 3.1.2. Tabla coste de los recursos humanos (2021, Elaboración propia)

En referencia a la Tabla 3.1.2, se muestran los diferentes roles necesarios para la realización de la parte práctica del proyecto. Los salarios de estos, han sido creados a partir del BOE número 97 del 24 de abril de 2017, anexo I.2 y anexo II.

Sobre los recursos humanos, el autor del proyecto ha elaborado la tabla de costes a raíz de las tareas realizadas y del número de horas dedicadas a cada una de ellas. Por otro lado, cabe destacar que la tabla 3.1.1 ha sido realizada con el único objetivo de orientar al autor sobre los gastos de producción de la parte práctica de este tfg.

Es necesario destacar que la mayoría de las actividades relacionadas con los recursos humanos, han sido realizadas por el autor del proyecto, de esta forma se han reducido los gastos de forma considerable.

3.1.3. Costes totales

Para obtener una visión más detallada sobre los costes generales de la realización de la parte práctica del proyecto, el autor ha realizado la siguiente tabla con los costes finales.

RECURSO	COSTE
RECURSOS TÉCNICOS	2.352,24€
RECURSOS HUMANOS	1.926,45€
TOTAL: 4.278,69€	

Tabla. 3.1.3. Tabla de los costes totales (2021, Elaboración propia)

4. Aspectos legales

El proyecto de *Pequeños jugadores* ha sido elaborado dentro de un ámbito académico. No obstante, la parte práctica del TFG incluye varios aspectos legales a tener en cuenta, sobre todo, en la elaboración del *teaser*.

Según el real decreto legislativo 1/1996, del 12 de abril de la ley de propiedad intelectual que regulariza las disposiciones vigentes sobre la materia (BOE núm. 97, 22 de abril), la propiedad intelectual de una obra artística pertenece al autor de la creación. Por tanto, desde el punto de vista profesional, tanto la estructura narrativa como el *teaser* promocional de *Pequeños jugadores* pertenecen únicamente al autor del proyecto .

Por otro lado, la finalidad de la estructura narrativa del proyecto es la obtención de financiación por parte del autor, en este caso, los derechos de explotación del guion serían cedidos al futuro inversor del proyecto.

En cuanto a los aspectos legales del *teaser*, cabe destacar que prácticamente todos los recursos audiovisuales utilizados han sido obtenidos y creados por parte del autor del proyecto, no obstante, algunos recursos han sido extraídos de librerías audiovisuales, todas ellas, libres de derechos de autor. En cuanto a los documentos necesarios para la grabación de la pieza (documentos adjuntos en anexo), ha sido necesaria la obtención de varios documentos, a través de los cuales, tanto los personajes como las instituciones presentes en el *teaser*, ceden sus derechos de imagen. Además, de los permisos de grabación de instituciones públicas.

Otro de los documentos necesarios a la hora de la grabación del *teaser* ha sido el certificado de aseguranza por parte del Tecnocampus, documento a través del cual el autor ha podido realizar las grabaciones en exteriores de forma legal y segura.

Para finalizar, cabe destacar que el objetivo del *teaser*, es el de presentar la estructura narrativa del documental en un posible *pitch* de venta de forma visual y llamativa, en ningún caso será emitido en salas de cine, televisión o publicado en redes sociales.



Centre adscrit a la



Grado en Medios Audiovisuales

La narrativa en el documental social: Pequeños jugadores

Anexos

IVÁN ESTRADA MONCADA
TUTOR: FRANCESC XAVIER RIERA HERNÁNDEZ
CURSO 2020/2021



Índice

Anexo 1. <i>Sinopsis, Storyline, Logline</i>	1
Anexo 2. Acreditación para rodajes.....	3
Anexo 3. Plantilla autorización derechos de imagen.....	5
Anexo 4. Licencia biblioteca de audio.....	7

Anexo 1. Sinopsis, Storyline, Logline

Sinopsis

Pequeños jugadores es una historia coral que aborda los problemas que tienen muchos de los niños que deciden iniciar su camino en el mundo del fútbol. El documental consta de tres historias totalmente diferentes entre sí, pero conectadas entre ellas por un problema que se repite una y otra vez, la profesionalización del fútbol base.

Dani, exfutbolista y capitán del FC. Barcelona en categorías inferiores. Hugo, un niño de diez años que no quiere jugar a fútbol, pero continúa haciéndolo por contentar a su padre. Por último, Yeray, con tan solo doce años destaca en todos los equipos en los que juega y ha recibido la oferta de un club que no está dispuesto a dejar escapar.

A partir de las experiencias y testimonios de los protagonistas, el narrador de la historia reflexiona sobre la dura realidad que rodea al mundo del fútbol base y sobre todo, a estos niños.

Storyline

El narrador de Pequeños jugadores reconstruye y reflexiona sobre su propia historia como futbolista. Lo hace a través de la experiencia de un exfutbolista y dos jugadores de fútbol base. Aquí, se muestran la cantidad de peripecias, momentos complicados y problemas por los que tienen que pasar muchos de los niños que inician su camino en este deporte, ya sea tanto a nivel profesional como amateur.

Logline

Un exjugador de fútbol reflexiona sobre su propia historia a través de los diferentes problemas que están viviendo un exjugador y dos jugadores de fútbol base.

Anexo 2. Acreditación para rodajes



CERTIFICAT D'ASSEGURANCA

AXA SEGUROS GENERALES, S.A. DE SEGUROS Y REASEGUROS, té subscript amb el prenedor de l'assegurança el contracte d'assegurança 83255308 NIF: Q0801443C, amb efecte 01.06.2020 i venciment 01.06.2021.

La pòlissa inclou la responsabilitat de l'Assegurat derivada de les grabacions en exteriors, com a part del treball fi de carrera o pràctiques dels estudiants del Grau en Mitjans Audiovisuals de Tecnocampus

El límit d'indemnització per al conjunt de danys i despeses coberts per la pòlissa per sinistre és de 2.000.000,00 €, i per any (període d'assegurança) és de 2.000.000,00 €, amb un sublímit per víctima per a les garanties RC Patronal i RC Creuada de 450.000,00 €. S'estableix un sublímit per la cobertura de Patrimonials Primaris Purs de 300.000,00 €.

I perquè abal consti i serveixi als efectes oportuns, s'expedeix i signa el present certificat a Cornellà de Llobregat, a 15 Juliol 2020

l'assegurador

KRITOF VANOOTEGHEM



Aquest Certificat, únicament i exclusivament, certifica l'existència de la pòlissa d'assegurança n° 83255308 sense cap altra implicació legal pel que fa a les seves clàusules, termes i condicions. L'assegurat ha d'adjuntar a aquest Certificat una còpia de el rebut de pagament de la prima per al període actual sense el qual, aquest certificat no serà vàlid.

Anexo 3. Plantilla autorización derechos de imagen

Autorización para incluir la imagen/voz y/o nombre en la producción audiovisual

El señor/señora _____

Mayor de edad, con número de DNI _____

manifiesta voluntariamente que

-Ha sido informado del interés que tiene la productora XXXXXXXX en grabar su imagen y/o voz y/o nombre en la producción audiovisual que lleva como título provisional y/o definitivo "XXXXXXX" del realizador XXXXXXXX, que se emitirá en XXXXXXXXX.

Una vez informado/a de la clausula anterior, **otorga su consentimiento** expreso para que su imagen y/o voz y/o nombre se incluyan en la producción citada.

De la misma manera, autoriza la explotación posterior en cualquier modalidad y soporte, que hará la empresa XXXXXXXXXXXX o bien terceros que ostenten los derechos o estén autorizados para llevar a cabo la explotación en cualquier país del mundo y en cualquier idioma. Esta autorización se realiza para toda la vigencia de protección de la producción hasta su entrada en dominio público.

En _____, el _____ de _____ del 200 _____

Firmado:

Anexo 4. Licencia biblioteca de audio

Licencia de la Biblioteca de audio de YouTube

Puedes usar esta pista de audio gratis en cualquiera de tus vídeos, incluso en los que monetices. No tienes que atribuir la propiedad a nadie.

Es posible que YouTube indique quién es el artista e incluya un enlace a la Biblioteca de audio en tu vídeo.

No suministrarás, distribuirás ni reproducirás los archivos de música de esta biblioteca de forma independiente a tus vídeos o a cualquier otro contenido en el que los hayas incluido (es decir, no podrás distribuir estos archivos de manera independiente).

Fundació TecnoCampus
Mataró-Maresme
Avinguda d'Ernest Lluch, 32
08302 Mataró (Barcelona)
Tel. 93 169 65 01
www.tecnocampus.cat



Centres universitaris adscrits a la

