

# **Escola Universitària Politécnica de Mataró**

Centre adscrit a:



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA**

**Grau en Mitjans Audiovisuals**

**PRODUCCIÓ DEL CAPÍTOL PILOT D'UNA WEBSÈRIE**

**Memòria**

**ELISABETH GARCIA ALMAZAN  
PONENT: ANNA TARRAGÓ**

PRIMAVERA 2017



**TecnoCampus  
Mataró-Maresme**



## **Agraiments**

A la família i amics pel suport durant aquests anys de carrera.

A l'Anna Tarragó per la seva dedicació.

Al meu company Guillem Mas per fer la feina més fàcil.

A l'Edu per estar sempre.



## **Resum**

Aquest projecte pretén dur a terme la producció del capítol pilot d'una ficció seriada per ser distribuïda a través d'Internet. L'objectiu principal del projecte és exercir la tasca de productora, des de la concepció de la idea fins a l'obtenció del producte final. Per tal de fer una correcta producció, es fa una investigació prèvia sobre l'evolució de les websèries i s'analitzen les característiques més rellevants de diverses ficcions per Internet.

## **Resumen**

Este proyecto pretende desarrollar la producción del primer capítulo de una ficción seriada para ser distribuida a través de Internet. El objetivo principal del proyecto es ejercer la tarea de productora desde la concepción de la idea hasta la obtención del producto final. Para llevar una correcta producción, se hace una investigación previa sobre la evolución de las webseries i se analizan las características más relevantes de diversas ficciones para Internet.

## **Abstract**

The aim of this project is to develop the production of the first chapter of a serial fiction for being distributed by the Internet. The main objective of the project is to do the task of a producer from the conception of the idea until the final product. To do a proper production, it is needed to do previous research about the evolution of webseries and to analyse the relevant characteristics of different internet fictions.



## Índex.

Índex de figures.....	III
Índex de taules.....	V
Glossari de termes.....	VII
1.Introducció.....	1
2.Objectius i abast.....	3
2.1.Objectius.....	3
2.2.Abast.....	3
3. Anàlisi de referents.....	5
3.1. Referents de format.....	5
3.2. Referents de narrativa.....	6
3.3. Referents d'aspectes visuals.....	8
3.4. Referents de disseny de personatge.....	9
4. Marc teòric.....	11
4.1. Les websèries: una definició.....	11
4.2. Passat i present.....	12
4.2.1 YouTube i l'expansió.....	13
4.2.2. La TV digital i les plataformes "on demand".....	13
4.2.3 Panorama actual de consum.....	14
4.3 Les websèries a Espanya.....	14
4.4. Festivals.....	15
4.5. Característiques de les websèries.....	17
4.5.1.Característiques narratives.....	18
4.5.2 Característiques tècniques.....	22
4.6.Diferències entre ficcions per Internet i ficcions convencionals.....	23
4.7. Conclusions marc teòric.....	25
5. Metodologia.....	27
5.1. Metodologia d'anàlisi de les websèries.....	27
5.2. Metodologia d'assessorament.....	28
6. Desenvolupament o concepció global.....	31
6.1.Preproducció.....	31

6.1.1	Concepció de la idea.....	31
6.1.1.1.	Sinopsi del primer capítol.....	32
6.1.1.2.	Storyline de la resta de capítols de la primera temporada. ....	33
6.1.2.	Guió.....	34
6.1.3.	Personatges.....	35
6.1.4.	Escenaris/sets.....	35
6.1.4.1.	Escenaris exteriors.....	35
6.1.4.1.1	Plaça Narcís Freixes.....	35
6.1.4.1.2.	El Passeig.....	35
6.1.4.2.	Escenaris interiors.....	37
6.1.4.2.1.	Habitació.....	37
6.1.4.2.2.	Sala.....	37
6.1.4.2.3.	Lavabo.....	38
6.1.4.3.	Permisos localitzacions.....	38
6.1.5.	Guió tècnic.....	38
6.1.6.	Desglossament de guió.....	39
6.1.7.	Pla de rodatge.....	39
6.1.8.	Tria d'actors.....	40
6.2.	Producció.....	41
6.2.1.	Ordres de rodatge.....	42
6.3	Postproducció.....	42
7.	Incidències.....	43
8.	Conclusions.....	45
9.	Bibliografia.....	47



## Índex de figures.

Fig. 3.1. <i>True Detective</i> .....	5
Fig 3.2 Fotograma <i>Les coses grans</i> .....	5
Fig 3.3. Fotograma de <i>The Simpsons</i> .....	6
Fig.3.4.. <i>Les Revenants</i> .....	7
Fig 3.5. Il·lustracions de Pawel Kuczynsk.....	7
Fig. 3.6. <i>Mommy</i> .....	8
Fig 3.7. <i>Requiem for a dream</i> .....	8
Fig 3.8. <i>Mr Robot</i> .....	9
Fig 3.9. Kevin Garvery, <i>Leftovers</i> .....	9
Fig.3.10. <i>La reproducción prohibida</i> .....	10
Fig.3.11. <i>Authorization</i> .....	10
Fig 6.1 Passeig.....	36
Fig 6.2.Casa Sebastià Bosch.....	36
Fig 6.3 Habitació.....	37



## **Índex de taules.**

Taula 2.2. Característiques narratives de les websèrie.....	18
Taula 5.1. Característiques websèries.....	27
Taula 5.2. Característiques narratives de les websèrie.....	28
Taula 6.1. Guió tècnic.....	38
Taula 6.2. Desglossament de guió.....	39
Taula 6.3. Pla de rodatge.....	40



## **Glossari de termes.**

Websèrie	Sèrie creada per ser distribuïda per Internet
YouTube	Lloc web en el qual els usuaris poden pujar i compartir vídeos
Crowdfunding	Ús del terme anglosaxó per referir-se al micromecenatge o finançament col·lectiu
Target	Destinatari ideal d'una campanya, producte o servei
Vimeo	Lloc web en el qual els usuaris poden pujar i compartir vídeos
Vloggers	Persona que crea video blogs.
Cameo	Aparició breu d'una persona coneguda en una obra artística



## 1. Introducció.

Donats els canvis tecnològics, socials, culturals i econòmics que s'estan produint actualment, la producció de contingut audiovisual ha patit certes modificacions que han provocat l'aparició de nous models de producció audiovisual com són les websèries. Actualment les noves tecnologies de la informació i la possibilitat de convertir-se en creadors de contingut han produït una gran dependència a les xarxes i l'afluència massiva de contingut en aquestes. Un gran percentatge d'aquest contingut va destinat a les plataformes socials de difusió de productes audiovisuals com YouTube. Aquesta és la plataforma per excel·lència pel que fa a activitat i nombre de visualitzacions que permet als creadors distribuir els seus continguts a la xarxa de forma gratuïta i facilita als consumidors la disponibilitat per accedir en qualsevol moment i la lliure elecció de continguts.

Aquest treball vol analitzar el fenomen de les websèries. En concret es realitzarà un estudi sobre els inicis de les websèries i la seva evolució en l'àmbit nacional. D'altra banda, s'analitzen les característiques de diverses ficcions d'Internet per tal de poder identificar les més comunes i aplicar-les a la part pràctica del projecte.

En la part pràctica d'aquest projecte és portarà a terme tot el procés de creació d'una websèrie i el rodatge del primer capítol.

El projecte s'ha realitzat juntament amb en Guillem Mas. Els dos membres participen i tenen opinió durant tot el procés de realització del treball, però cadascú s'ha centrat en una etapa específica. L'etapa Pre-producció la realitza l'autora del treball, exercint la feina de productora. L'etapa de Producció és conjunta, ja que és necessària la tasca de més d'una persona. I en Guillem s'encarrega de tota l'etapa de Postproducció.

Des d'un primer moment es té clara la idea que es vol treballar en parella, ja que un treball de tanta envergadura és molt difícil de portar a terme individualment. Per tant des del principi també es planteja el repte de treballar en equip, compartir decisions i resoldre els problemes que puguin sorgir.

Aquest projecte dona l'oportunitat d'exercir el càrrec de producció i dur a terme totes les tasques necessàries per crear un producte final. La producció en una obra audiovisual és un

dels processos més importants i ajuda a fer més fàcils la resta de feines. La feina de productora és imprescindible a l'hora de realitzar qualsevol projecte audiovisual.

La idea de fer una websèrie va sorgir perquè és un format àgil, de curta durada, de baix cost, i permet una fàcil distribució: actualment hi ha plataformes a l'abast de tothom que permeten accedir a continguts online totalment gratuïts.

El gènere de la websèrie és el de dramèdia . Està pensat per què sigui una temporada de 4 capítols, però en aquest projecte només s'ha gravat el pilot. El primer capítol té una durada aproximada de 10 minuts. Es vol que sigui una sèrie amb to dramàtic per tal d'aportar versemblança i que el desenvolupament de la trama i la caracterització física i psicològica dels personatges tinguin una especial importància.

Aprofitant que els dos membres són del mateix municipi, La Garriga, s'ha volgut que el poble tingui un paper important durant tota la sèrie. Això s'aconsegueix mostrant durant els diversos capítols, llocs d'interès de La Garriga. D' altra banda es vol fer partícips als garriguencs fent un càsting local per escollir els personatges protagonistes.



## **2.Objectius i abast**

### **2.1.Objectius.**

Hi ha diversos objectius en aquest treball.

#### A) Objectius del producte:

- Crear un producte audiovisual des de la concepció de la idea fins la distribució.
- Demostrar que amb poc pressupost, moltes ganes, dedicació i un equip petit es pot fer la realització d'un rodatge amb una bona qualitat.
- Produir un producte amb coherència visual i bona qualitat.
- Donar a conèixer d'una manera indirecta el municipi de La Garriga.

#### B) Objectius del projecte (TFG)

- Demostrar els coneixements adquirits durant la carrera
- Crear un producte atractiu per què ajudi als autors a entrar al món professional
- Aprendre a treballar en equip i assumir responsabilitats .

### **2.2.Abast.**

Aquest projecte pretén desenvolupar el capítol pilot d'una ficció seriada per Internet. Tot i que el projecte global és una websèrie, només es realitzarà la gravació i la confecció del guió del primer episodi.

La tasca del projecte comença amb l'obtenció de la idea i acaba amb la obtenció del vídeo final com a producte. D'altra banda, pretén ajudar als autors tant personalment com professionalment.



### 3. Anàlisi de referents.

A continuació es detallen les obres que serveixen de referència narrativa, de format, d'aspectes visuals i els referents que serveixen per dissenyar el personatges del primer capítol.

#### 3.1. Referents de format

- *American horror story* (2011, Ryan Murphy i Brad Falchuk) és una sèrie dramàtica i de terror, que es classifica com una antologia, ja que a cada temporada canvien els personatges, els escenaris i fins i tot les trames, podem dir llavors que les temporades són independents entre elles. Serveix com a referent principalment pel seu format d'antologia

- *True Detective*, (2014, Nic Pizzolatto) és una sèrie de gènere policíac i un altre clar exemple d'antologia, en el que també, cada temporada té uns personatges i una història diferent. Com la sèrie anterior serveix com a referent pel seu format d'antologia.



Fig. 3.1. *True Detective*

- *Les coses grans*, (2013, Roger Coma), és una websèrie, en la que cada capítol tracta una anècdota senzilla de la vida quotidiana de cinc personatges. D'aquest referent s'extreu la durada dels seus capítols, el seu format curt i àgil, i el nombre reduït de personatges.



Fig 3.2 Fotograma *Les coses grans*

-*A tempo Barcelona* (Leon Guallart, 2014) és una webserie creada per un jove català, que va fer aquesta producció com a Treball de recerca. Això demostra que amb pocs coneixements i amb poc pressupost es pot realitzar una producció de qualitat.

### 3.2. Referents de narrativa

- *Black Mirror* (2011, Charlie Brooker). Aquesta sèrie ens serveix de referent en diferents aspectes; el primer, pel seu tema, una crítica a la societat dominada per la tecnologia. D'altra banda, el gènere d'antologia. El tema durant tota la sèrie, es manté, però cada capítol té personatges diferents.

-*The Simpsons* (1989, Matt Groening). L'episodi 18 de la temporada 12 ens explica un dia a la vida de la família Simpson, que es repeteix 3 vegades, però des del punt de vista dels diferents protagonistes. Això ho relacionem amb què els diferents capítols de la sèrie també ens expliquen un dia concret en el municipi de La Garriga, però des de diferents punts de vista i tenint diferents personatges.



Fig 3.3. Fotograma de *The Simpsons*

*Zero* (2015 David Victori) és una websèrie de ciència-ficció amb capítols d'una durada de menys deus minuts, en la que es planteja la situació de que el planeta terra perd la força de la gravetat de forma intermitent. És un referent clar de narrativa, ja que parteix d'un fenomen paranormal.

- *Les Revenants* (2012, Fabrice Gobert) és una sèrie francesa que narra la història d'un poble dels Alps, on comencen a aparèixer persones que van morir fa anys, amb el mateix aspecte i sense la consciència de la seva mort. D'aquest referent s'extreu el fenomen paranormal de que apareguin persones mortes després de diversos anys.



Fig.3.4. *Les Revenants*-

-Pawel Kuczynsk és un il·lustrador polonès que utilitza la sàtira per descriure la realitat social política i econòmica d'avui. Aquest autor té un especial interès per com les tecnologies poden impactar negativament a la nostra vida quotidiana i la gran influència de les xarxes socials. És un clar referent de la temàtica de la sèrie



Fig 3.5. Il·lustracions de Pawel Kuczynsk

### 3.3. Referents d'aspectes visuals

- *Mommy* (2014, Xavier Dolan). Aquesta pel·lícula serveix com a referent pels seus colors i els diferents recursos visuals que utilitza.



Fig. 3.6 *Mommy*

- *Requiem for a dream* (2001, Darren Aronofsky) el director d'aquesta pel·lícula utilitza diversos recursos visuals, com la càmera ràpida i lenta, el muntatge d'imatges de curta durada a una velocitat ràpida (quan els seus personatges consumeixen drogues), la pantalla dividida (per mostrar algunes accions simultànies dels personatges), entre d'altres.

Per tant, d'aquesta pel·lícula s'agafaran alguns d'aquests recursos visuals, per intensificar les accions i les rutines dels personatges de la sèrie.

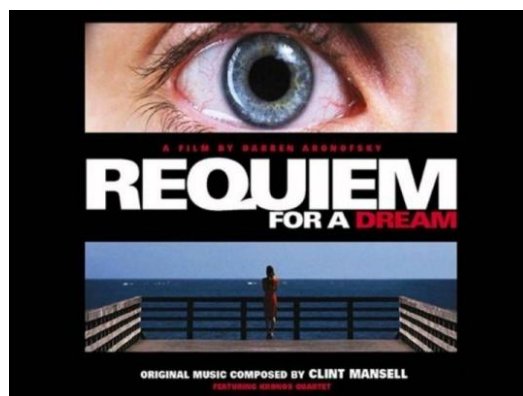


Fig 3.7 *Requiem for a dream*

### 3.4. Referents de disseny de personatge.

-*Mr Robot* (2015, Sam Esmail). Una sèrie protagonitzada per Elliot Alderson (Rami Malek), un jove hacker que pateix un trastorn depressiu i fòbia social. La personalitat del protagonista d'aquesta sèrie ha ajudat a la confecció del protagonista de la websèrie. A més, que els pensaments del protagonista siguin escoltats per l'espectador a través de la veu en off també s'agafa com a referent.



Fig 3.8. *Mr Robot*

-*Leftovers* (2014, Damon Lindelof i Tom Perrotta) és una sèrie que explica la vida de la família Garvery després que el 2% de la població desaparegués sense explicació. Aquest referent serveix per confeccionar el protagonista de la nostra sèrie, ja que el personatge principal de *Leftovers* pateix un problema psicològic i té una personalitat peculiar.

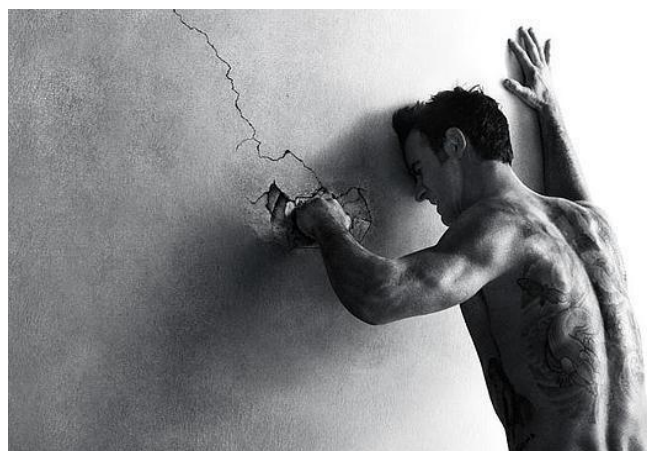


Fig 3.9. Kevin Garvery, *Leftovers*.

*La reproducción prohibida*, (1937, René Magritte). Magritte va ser un pintor belga que va pertànyer al moviment del surrealisme, moltes de les seves obres mostren la paradoxa entre la percepció i la representació de la realitat. Aquesta obra ens presenta un home davant d'un mirall que no ens retorna el reflex del seu rostre, sinó que ens mostra la seva esquena. És un quadre que fa dubtar a l'espectador i que sorprèn perquè no es mostra el que s'espera.

D'aquesta obra pictòrica podem extreure alguns punts característics del nostre personatge, com és mostra el reflex d'alguna cosa que no pertany a la realitat, i anant més enllà, es pot pensar que no es mostra la cara frontal de la persona per por al seu propi reflex.



Fig.3.10. *La reproducción prohibida*.

*-Authorization*, (1969, Michael Snow). És un fotògraf nascut a Canadà que treballa en diferents camps de l'art. La seva fotografia *Auhotization* ens mostra un gran mirall tancat en un marc en el qual hi ha cinc fotografies Polaroid en blanc i negre enganxades amb cinta adhesiva. Aquesta fotografia fa de referència al personatge del capítol pilot, que cada dia es fa una fotografia d'ell mateix i les col·lecciona.



Fig.4.11. *Authorization*



## 4. Marc teòric.

Abans de produir una sèrie per Internet és necessari documentar-se sobre el que s'ha fet fins al moment, tant a Espanya, referent més proper, com a la resta del món. A continuació es realitzarà un estudi sobre la historia de les websèries i també la seva evolució en l'àmbit nacional. D'altra banda es portarà a terme el visionat de diverses websèries per tal de poder identificar les característiques més rellevants de les ficcions d'Internet i aplicar-les a la part pràctica.

### 4.1. Les websèries: una definició

Fins fa poc, el fet de veure una sèrie es podia considerar com un acte passiu, al qual l'espectador no interactuava i en certa manera no tenia llibertat d'escollir el que podia veure.(Hidalgo, 2015) Els nous públics tendeixen a abandonar el televisor convencional i aposten per Internet, ja que poden gaudir d'una programació lliure i escollir els continguts que volen veure.

Primer de tot cal definir el concepte de websèrie:

“Las webseries són todos aquellos seriales de ficción audiovisual creados para ser emitidos por Internet. Con una unidad argumental, una continuidad (almenos temática) y más de tres capítulos” ( Hernandez, 2011)

Segons Fernando Morante i Paula Hernández existeixen diversos graus de representació de les websèries:

- Les tradicionals, que són aquelles que reproduïxen formalment l'estil de la televisió convencional.
- Els videblogs, que són produccions basades en una tecnologia austera, l'ús de la càmera estàtica i un protagonista narrador que es comunica amb ella
- Les webseries interactives, que es caracteritzen per necessitar la participació de l'usuari en la configuració de la trama. (Morante i Hernández, 2012)

## 4.2. Passat i present

Les websèries, són un fenomen relativament nou, van néixer a finals del segle XX. Diferents factors tecnològics, socials, culturals i econòmics van impulsar la creació de ficcions destinades a Internet. L'evolució ha sigut constant i cada cop són més els usuaris que prefereixen el consum per la web, que la televisió convencional. (Gallego, 2011)

*The Spot* (1995, Justin Kownacki) és considerada la primera websèrie. Es tracta d'una producció estrenada l'any 1995 amb capítols de 5 minuts i interactiva en la que els espectadors podien escollir el desenllaç de la història de cada episodi fent comentaris a la pàgina web. Va aconseguir gran èxit però les limitacions tecnològiques d'aquella època van fer que no es pogués continuar.

Al 1997 neix *Homicide: Second Shift* (1997, Scott Zacarin). Es tracta d'un correlat de la sèrie de televisió *Homicide: Life on the Street* (1993, Paul Attanasio). És un dels primers casos on s'intenta convergir el mateix argument entre televisió i Internet.

A partir de l'any 2000, la producció de websèries començà a créixer exponencialment, ja que els usuaris agafen el rol de productors de ficcions per Internet. Aquest nou fenomen permetia als usuaris crear producció amb baix cost i audiovisual i tractar temes socials d'actualitat sense cap tipus de censura. (Periodismo UAH, 2015 ).

Durant aquesta època trobem exemples d'èxit com *Happy Tree friends* (2000, Rhode Montijo, Kenn Navarro, Warren Graff, i Aubrey Ankrum), *Potter Puppet Pals*(2003,Neil Cicierga).

L'any 2003, Microsoft va estrenar MSN Video, i va llançar *Weird TV 2000* (2003,MSN Video) .Aquesta televisió online mostrava dotzenes de curts, comèdies i mini documentals produïts exclusivament per MSN Video.

Es pot considerar que en 2004 comença l'expansió de les websèries, amb sèries com *Red vs Blue* (2004,Rooster Teeth).

### 4.2.1 YouTube i l'expansió

L'any 2005 neix YouTube, la plataforma més popular en que els usuaris puguen els seus vídeos. Això va ser un punt clau en l'evolució de les ficcions per Internet, ja que la major part de les produccions destinades a la xarxa utilitza YouTube per difondre les seves creacions. Primer van aparèixer els vloggers, persones que expliquen les seves vivències a través de vídeos i això va anar evolucionant fins que es van començar a crear les primeres websèries. YouTube és el lloc preferit pels creadors de websèries, ja que és una plataforma gratuïta i té la possibilitat d'arribar arreu del món, per tant es garanteix la màxima difusió.

Al 2007 es produeix la vaga de guionistes de Hollywood, un fet important en l'evolució de les websèries. La vaga no afectava els continguts distribuïts per Internet, i els guionistes van trobar aquí una nova via expressiva (Tubuau, 2011). Durant aquesta època es van fer produccions com *Ugly Betty: Mode after hours* (2008, Silvio Horta)

És a partir d'aquí on la producció de sèries web comença a créixer, i directors importants en l'empresa cinematogràfica, se sumen al format de la websèrie (Hernández, 2013). Tom Hanks, n'és un bon exemple. Al 2012 va crear *Electronic City* (2012, Tom Hanks) una ficció distribuïda en línia per Yahoo. També es pot parlar de Rodrigo García, que aquell mateix any va llençar el seu propi canal de televisió a Internet.

### 4.2.2. La TV digital i les plataformes “on demand”

La transició de la televisió analògica a la digital va ser un altre factor important en el creixement del consum per Internet. Es va incrementar el nombre de canals de televisió, provocant així la fragmentació de temàtiques i de públic (Morante, 2011). En aquell moment van ser molts els consumidors que es van moure cap a la web veient els avantatges que comportava.

Podem dir llavors que el futur de la televisió és a Internet (com a mínim, de moment), i que grans empreses com Netflix ho han vist i n'han tret partit (Ojer, & Capapé, 2012). Netflix va néixer el 1997 com un videoclub; enviava per correu els DVD als seus clients. Al 2007 va posar en marxa el seu servei de videoclub en línia. I actualment és líder mundial amb consum Streaming per Internet i contingut “on demand”.

### 4.2.3 Panorama actual de consum

Avui s'ha de parlar de convergència mediàtica (Jenkins, 2003), un concepte important que fa referència a la convivència entre els nous i els vells mitjans de comunicació, generant el naixement d'una cultura col·lectiva i participativa, en la qual Internet ja no només es nodreix de continguts televisius, sinó que els seus propis continguts de ficció també són atractius per a la televisió.

Cada cop són més les productores de televisió que utilitzen Internet per fidelitzar els seus seguidors. La televisió a la carta, la creació de canals oficials a plataformes com YouTube o la utilització de les xarxes socials són algunes de les estratègies que utilitzen.

## 4.3 Les websèries a Espanya.

Espanya es considera un dels països líders en producció de websèries. Actualment té més d'un centenar de produccions.

A Espanya, les websèries van començar a principis del segle XXI amb *La cuadrilla espacial* (2000, Alex Martin) una websèrie creada per Canal plus que és considerada com a sèrie de ciència-ficció que explicava les aventures d'una quadrilla de toreros, l'any 3000. Per poder gaudir de la sèrie calia tenir instal·lat el programa "Real Player".

Després va venir *Javi y Lucy*, (2001, Javier Fresser) dirigida per Javier Fresser l'any 2001. Una ficció, que explicava les aventures d'un nen i la seva mainadera. Va ser una sèrie de 12 capítols d'un minut amb difusió quinzenal. Els internautes tenien la possibilitat d'interactuar a través de suggeriments de guió, jocs o xats.

No va ser fins al 2004 que va tornar a arrancar la producció de websèries amb *Cálico Electronico* (2004, Nikodemo), considerada la primera websèrie creada per un usuaris i la més llarga del panorama nacional. *Cálico Electronico*, va ser inicialment un encàrrec de l'empresa Electrónica Web per potenciar les vistes de la seva pàgina web. Una sèrie d'animació flaix en la que *Cálico Electronico* és el protagonista, un superheroi, baixet, gras, sense poders i de nacionalitat espanyola que tracta de salvar el planeta. Una sèrie d'humor amb un llenguatge molt col·loquial que ha tingut una durada d'onze anys.

L'any 2005, s'estrena *Que vida más triste*(2005, Natxo del Agua y Rubén Ontiveros). Una sèrie amb format videoblog en que s'explica setmanalment les aventures del protagonista Borja Perez. Es tracta d'un exemple de sèrie d'èxit que va passar de la web a la televisió. La Sexta en 2008 va proposar adaptar el format de websèrie a la televisió convencional.

Podem dir que aquestes produccions marquen el inici dels continguts per Internet. A partir del 2006 la producció de webseries a Espanya comença a créixer. Sobretot apareixen sèries creades per aficionats de l'audiovisual i comencen a construir-se productores independents que fiancen els seus propis projectes.

El 2007, podem comptabilitzar una dotzena de webseries espanyoles (Hernández 2011). Durant aquest any, els usuaris deixen de ser els únics creadors de sèries per la xarxa, ja que el portal de Terra, crea la seva pròpia websèrie: *Planeta Misterio* (2007, Terra).

Durant auge també trobem produccions espanyoles com, *La niña repelente*(2009, Jose Antonio Perez) *Malviviendo*(2008, David Sainz). *Malviviendo*, és un clar exemple de què amb pocs diners i un equip reduït es pot aconseguir un producte de qualitat i que tingui milions de visites.

Les televisions comencen a veure la gran oportunitat que ofereix Internet, i comencen a invertir en continguts digitals exclusius per la web (Hernández, 2011). Telecino és un exemple, que va apadrinar projectes com *Con pelos en la lengua*(2009, Cristobal Garrido) i va crear la seva pròpia websèrie *Sexo en Chueca* (2009)

Les empreses privades també se sumen a la generació websèrie. Revistes com Eljueves.es, NegroClarito.com, Mango i empreses d'idiomes com Newlink creen les seves pròpies webseries per promocionar el seu producte amb estratègies transmèdia o de Branded content.

#### **4.4. Festivals.**

L'any 2010 es celebra el primer festival de caràcter nacional i dedicat exclusivament a les websèries és el Festival Español de Webseries, FEW. Malauradament la primera edició no va funcionar i no seria fins el 2014 que va reprendre la seva activitat

Les conclusions de l'Observatori Internacional de la Televisió (OITVE) de l'any 2010 ja afirmaven que la producció de websèries havia igualat en volum a la producció de ficcions per a televisió, que havia disminuït puntualment aquell any.

Actualment ens trobem en un moment, en què la producció de websèries continua evolucionant, cada dia hi ha més sèries a la xarxa. És per això que els consumidors també s'han tornat molt més exigents a l'hora de triar els continguts que veuen i és més difícil que una websèrie tingui repercussió.

Els festivals són una manera d'aconseguir ajuda econòmica i reconeixement. S'han popularitzat arreu del món. Actualment en trobem diversos. A continuació es mostren diversos exemples extrets de la pàgina Enawebseriada (2017):

- El festival de Websèries de Carballo Interplay (CIP), on es realitzen projeccions de websèries, taules rodones, masterclass i d'altres activitats orientades al món de les websèries
- El FEW-Webfest, el primer festival de ficció per Internet, la primera edició es va realitzar l'any 2010 però no va acabar de funcionar. El 2014 va tornar a reprendre noves edicions. També realitzen xerrades, taules rodones i projeccions.
- Fidewà, el Festival Internacional de Websèries de L'Alfàs del Pi. Festival Internacional amb premis, mercat, projeccions i taules rodones que faciliten la reflexió sobre aquesta nova forma de producció audiovisual.
- Bilbao WebFest. Festival pioner en obrir un espai de comunicació entre experts audiovisuals i creadors de sèries web.
- Festival de cinema de Girona. Festival de cinema i un dels pioners del territori espanyol en incorporar una secció de websèries.

En l'àmbit internacional en trobem d'altres que són importants com per exemple:

- NYTVF (New York Television Festival). El més important festival de websèries per a professionals independents. Amb gent de la indústria que presenta ofertes als creadors de contingut.
- FIS-MED. Primer festival dedicat a les websèries a Colòmbia, amb espais de reflexió acadèmica i professional.

- ITVFest (International Television Festival). Similar a l'NYTVF, situat a Los Angeles, és un centre de websèries independents que connecta a creadors amb la televisió i la indústria.
- Hong Kong WebFest. El primer festival asiàtic de transmèdia, branded entertainment i websèries.
- Marseille Web Fest. Festival de websèries de Marsella amb projeccions d'una petita selecció de websèries de tot el món. És partner de la Webfest.

#### **4.5. Característiques de les websèries.**

Tenint en compte que la websèrie és un format de producció relativament nou, encara no hi ha definides unes característiques pròpies. Sí que és veritat que moltes tenen característiques similars, però moltes vegades estan condicionades per la capacitat de producció dels creadors o els recursos tècnics i econòmics. És per això que, per tal d'estudiar les característiques s'han seleccionat 7 websèries visionades per poder identificar els paràmetres més comuns

Per tal d'analitzar-ho de manera senzilla i il·lustrativa s'ha fet un quadre on s'hi pot comparar gènere, nombre de temporades, durada, localitzacions, personatge si temes principals.

#### 4.5.1. Característiques narratives.

Sèrie	Gènere	Temporades	Durada	Localitzacions	Personatges	Temes
<i>Les coses grans</i>	Comèdia	2	7-10 minuts	Pis, barri del Born, terrats	5	Temes quotidians
<i>IP</i>	Drama	1	10-15 minuts	Casa, ciutat, parc, restaurant, pavelló, discoteca	8	Noves tecnologies, xarxes socials
<i>Entre Pipas</i>	Comèdia	3	3-6 minuts	Banc	2	Temes quotidians
<i>Con pelos en la lengua</i>	Comèdia	3	3-5 minuts	Sala, habitacions	3	Sexe, amor, homosexualitat
<i>La vida.es</i>	Comèdia	1	3 minuts	Imatges de llenguatge 2.0.	3	Xarxes socials, Amor
<i>Ruta 66</i>	Drama	1	10 a 12 minuts	Ruta 66	2	Relació de germans, videoblog
<i>Imberbe</i>	Comèdia	2	8 a 10 minuts	Pis, Universitat	3	Relació companys de pis ,alcohol , drogues.



<i>Cronicas Darkonianas</i>	Ciència ficció	2	8 a 20 minuts	Annuar ,Fortalesa, Torre de Matharback, Palau Reial, Congregació de Mags	8	Fantàstics, guerres, màgia,
<i>Malviviendo</i>	Comèdia	3	15 a 50 minuts	30 localitzacions diferents	4	Drogues,prostitució ,robaments, apostes il·legals

Taula 4.2.Característiques narratives de les websèrie. Font: Elaboració pròpia.

**Gènere:** El gènere no canvia pel que fa les sèries de televisió convencional, es continua mantenint la mateixa classificació.

Després de visionar i analitzar diverses websèries nacionals, i com es pot observar a la taula, la majoria de websèries són de comèdia, això és a causa de que és un gènere que a l'hora de produir és més barat i que a Internet té un a millor cabuda.

Per tant veiem que a nivell estatal ,a la xarxa hi ha una mancança en gèneres com la ciència- ficció, el drama o el terror. Aquesta és una de les raons per les quals el capítol pilot produït pertany al gènere de la ciència ficció.

**Durada:** Els capítols de les websèries tenen una durada curta. Normalment, entre els 3 i els 15 minuts. Com diu Albert Garcia Pujades (2011):

“El público de Internet no se comporta de la misma forma que cuando mira la tele (broadcast). Hiperactividad con múltiples aplicaciones y ventanas abiertas. El límite de la atención a un vídeo en Internet difícilmente supera los 7-8 minutos” (Albert Garcia Pujades,2011)

Moltes webseries estan pensades, per consumir en estones de temps lliure, com en el desplaçaments, els àpats o abans d'anar a dormir. Per això també acostumen a tenir un format curt i àgil, ja que en pocs minuts es desenvolupa una història i molts cops es resol.

Abans els 15 primers segons eren molt importants, ja que això condicionava si la gent seguia mirant el producte o no. Però actualment, la gent esta acostumada a mirar series per Internet , si el contingut agrada és igual la durada que tingui. (T.Segura, entrevista, 18 d'abril de 2017)

Tot i això es troben algunes excepcions com *Malviviendo*, una producció que té capítols de 15 a 50 minuts de durada apropant-se més al format de ficció seriada per televisió. *Malviviendo* va començar amb capítols curts de 15 minuts i al llarg de la sèrie van anar augmentant la durada. Ja havien creat un públic fidel i per tant s'ho podien permetre. (T.Segura, entrevista, 18 d'abril de 2017)

La periodicitat normalment és setmanal, però també depèn del tipus de produccions i dels recursos. Molts cops, tan el nombre de capítols com la periodicitat depenen dels recursos econòmics dels quals disposen els creadors.

És per aquest motiu que l'episodi pilot produït té una durada aproximada de 9 minuts, i una periodicitat setmanal.

**Localitzacions:** Una de les característiques més notable de les websèries és el poc ús de decorats i de localitzacions que majoritàriament oscil·len entre 1 i 4. Normalment predomina la gravació de localitzacions reals, interiors, tot i que també es combina amb exteriors. Un altre cop una de les raons de les poques localitzacions és la falta de finançament. Gairebé sempre s'utilitzen localitzacions que comporten mínimes despeses.

*Malviviendo* va començar amb poques localitzacions però poc a poc va anar augmentant. El primer capítol únicament consta de localitzacions exteriors

El primer capítol de la sèrie produïda tindrà poques localitzacions. Una casa on es graben les escenes interiors i alguns indrets del municipi de La Garriga per les escenes exteriors.

**Personatges:** A les websèries, normalment apareixen pocs personatges i la focalització és coral, tot i que sempre hi ha un personatge que destaca per sobre dels altres, que és qui normalment porta el fil conductor de la història. Els protagonistes gairebé sempre són gent jove, ja que això ajuda a empatitzar amb el públic objectiu

Els actors solen ser aficionats o no amateurs, tot i que com sempre hi ha excepcions com a la websèrie: *Les coses grans* protagonitzada i dirigida per Roger Coma un actor català amb trajectòria.

Algunes sèries, com el cas de *IP*(2012,Bogdand Toma) compten amb la participació d'actors espanyols professionals amb prestigi que fan cameos, amb la intenció d'atraure el públic i generar més audiència.

**Temàtica i llenguatge:** Una característica que identifica a les websèries, és la llibertat amb què es tracten els seus continguts i l'absència de censura. Les temàtiques normalment són molt repetitives, es tracten temes com les relacions de parella, compartir pis,

l'homosexualitat o les drogues. El llenguatge està adaptat al públic al qual va dirigit la sèrie. S'utilitza un llenguatge col·loquial .

El cas de *Lavida.es* (2013,Camilo Villaverde) és curiós. S'expliquen petites històries narrades a través d'un llenguatge 2.0, utilitzen posts de Facebook, tweets, converses de Whatsapp o fotos a les xarxes socials.

#### **4.5.2 Característiques tècniques.**

Les ficcions per Internet gairebé sempre tenen pressupostos baixos això condiciona l'ús de recursos tècnics, i per tant també les seves característiques.

Les websèries no acostumen a tenir moviments de càmera, els plans es caracteritzen per ser fixes. Un clar exemple és la sèrie *Entre Pipas*(2012,Jorge Casinello) que es caracteritza pèl contra pla, i l'absència de moviment de càmera. També s'utilitza molt la càmera en mà, provocant, a vegades, que la imatge no sigui completament estàtica. La websèrie *Ruta 66* (2011,Sergi Cervera) és un clar exemple on tot és amb càmera en mà simulant un fals documental.

D'altra banda trobem poca diversitat i complexitat de plans, tot i que depèn de la professionalitat dels creadors. Normalment es caracteritzen per ser plans curts, com el primer pla o el pla mitjà. L'ús de plans generals també s'utilitza molt per tal de situar a l'espectador. A la sèrie *Entre Pipas* se segueix una mateixa estructura de plans s'utilitza el pla general al principi i al final i un pla mig de cada un dels personatges. Per altra banda trobem excepcions, com a la sèrie *IP*, on també s'utilitzen plans picats i plans una mica més complexos. A *Malvivendo*, s'utilitza pla i contra pla, pla general, pla detall algun pla zenital, entre d'altres el director David Sainz mai va crear un guió tècnic per el rodatge de la websèrie, tot ho tenia al cap i anava dirigint sobre la marxa.(T.Segura,entrevista,18 d'abril de 2017)

Un altre recurs molt utilitzat és l'ús de flashbacks. Un exemple és la sèrie *Imberbe* (2015, Pol Mas i Anna Martin) en la que alguns dels seus capítols estan explicats a través dels flashbacks dels personatges. Un altre exemple es *Ruta 66* on es redueix homenatge a la figura del pare dels personatges.

Una altra característica és la de parlar a càmera i trencar la quarta paret. En sèries com *Con pelos en la lengua* els personatges parlen a càmera per reforçar les seves històries.

La il·luminació en les websèries es uniforme sense grans contrastos, també cal dir que moltes utilitzen exteriors. *Malvivendo*, al principi, només utilitzava localitzacions exterior, per falta de recursos. A mida que van anar aconseguint més material, van començar a gravar escenes nocturnes i interiors. (T.Segura,entrevista,18 d'abril de 2017)

#### **4.6.Diferències entre ficcions per Internet i ficcions convencionals.**

Després de veure les característiques de les ficcions per Internet i coneixent de manera general les característiques de la televisió convencional, a continuació s'analitzaran les principals diferències entre els dos continguts.

- Un dels trets diferenciadors entre les websèries i las sèries de televisió, és el finançament. Les websèries, normalment, tenen pocs recursos econòmics, i com a conseqüència menys recursos tècnics (González y Subías, 2010) i un equip humà no professional, que normalment treballa sense cap o molt pocs remuneració econòmica. Segons Teresa Segura això fa que moltes vegades sigui molt difícil mantenir l'equip artístic i l'equip tècnic, i molts cops les websèries acabin tenint pocs capítols (T.Segura,entrevista,18 d'abril de 2017) En canvi les series de televisió disposen de grans pressupostos, que permeten crear continguts de millor qualitat i disposar d'un equip professional.

La forma de finançament també és diferent. Les sèries de televisió acostumen a ser finançades per un productor, és a dir, són inversions privades. En canvi les websèries són finançades pels mateixos creadors. També es poden fer campanyes de crowdfunding o patrocini de marques que aporten diners a canvi de què es faci publicitat o branded content dels seus productes.

- L'equip tècnic: l'equip d'una websèrie pot estar format per unes cinc persones en canvi en una producció professional de ficció hi haurà al voltant de setanta persones. Per aquest motiu a les websèries una mateixa persona té diferents rols, i

s'ajuden molt entre ells. Tots acaben fent de tot. (T.Segura,entrevista,18 d'abril de 2017)

- El canal de distribució d'una ficció seriada per Internet o una ficció seriada per la televisió és totalment diferent

El canal de distribució que utilitzen les websèries és Internet. El més comú és penjar les produccions a plataformes com YouTube o Vimeo, o utilitzar pàgines web oficials de la websèrie. L' avantatge que té aquest canal de distribució és que està a l'abast de molta gent i s'hi pot accedir fàcilment i a nivell global. Tot i que cada cop són més la cadenes de televisió que utilitzen Internet i plataformes com YouTube, Facebook o Twitter per fomentar el consum multipantalla i sumar segments d'audiència.

- Un altra diferència és la durada de cada capítol. Les websèries no solen durar més de quinze minuts. En canvi les sèries de televisió duren entre cinquanta i vuitanta minuts. Això és donat pels hàbits de consum; els espectadors quan miren un vídeo en Internet normalment no mantenen l'atenció més de set o vuit minuts.

El fet que els episodis de les sèries tinguin molta més durada condiciona altres fets, com per exemple, l'estructura. Es caracteritzen per tenir estructures narratives més complexes, amb diverses trames secundàries. No és així en el cas de les websèries

- La interactivitat és un altre punt diferencial. Les websèries ofereixen un alt grau d'interacció per part dels usuaris en canvi com diu Paula Hernández i Fernando Morante:

“La interactividad en las series de televisión es nula: la ficción se crea por la productora, se emite y se distribuye siempre en función de los intereses de la cadena, siendo los datos de audiencia los únicos parámetros que rigen la satisfacción o la inexistencia de ella por parte del público. La ficción para la

implanta mecanismos mucho más eficaces para retroalimentarla y conocer en tiempo real la masa de seguidores que posee”.( Morante i Hernandez, 2012)

Amb l’aparició de les websèries l’espectador té una participació activa. Moltes vegades tenen el poder de decidir el desenvolupament de la trama, a més a més pot comentar i conèixer opinions d’altres usuaris creant així comunitat i fandom .

## **4.7. Conclusiones marc teòric**

Les websèries han estat en constant evolució des del seu inici l’any 1995. Les primeres websèries van ser produïdes per professionals de la Televisió i a partir de l’any 2000 els usuaris agafen el rol de productors ja que troben a la web l’oportunitat de crear productes audiovisuals amb un pressupost reduït , sense cap tipus de censura i amb una lliure distribució.

Les empreses privades, no triguen a adonar-se de les grans avantatges que tenen les websèries i comencen a fer les seves pròpies produccions i actualment fins i tot les cadenes de televisió produeixen ficcions per ser distribuïdes a través d’Internet amb la intenció de fidelitzar l’audiència.

Les websèries encara tenen moltes característiques heretades de la televisió convencional, però poc a poc es van definint unes característiques pròpies. Tal com s’ha pogut veure moltes vegades les característiques de les websèries estan condicionades pels recursos econòmics i tècnics dels creadors. Però durant aquest estudi s’ha pogut veure que : gairebé totes les ficcions d’Internet són del gènere de comèdia, tenen temàtiques semblants, van dirigides a un públic jove, tenen una curta durada, poques localitzacions i pocs personatges. A nivell tècnic, tenen molts exteriors, plans senzills i pocs moviments de càmera.

La producció de websèries esta en auge i cada cop són més els usuaris i productores que s’interessen per aquest tipus de producció. Tot i que les websèries no faran desaparèixer a la ficció convencional podem afirmar que actualment són una alternativa.





## 5. Metodologia

Per tal de contextualitzar el tema de les websèries primer s'ha fet una recerca bibliogràfica d'informació per poder elaborar una definició clara sobre el concepte, veure l'evolució de les websèries, i les diferències que hi ha entre la ficció destinada a Internet i la ficció destinada a la televisió.

També es fa el visionat de diverses websèries, per poder trobar referents i acotar més com serà la sèrie i els personatges i per altra banda poder establir característiques narratives i tècniques les ficcions per Internet per tal d'adaptar-les al projecte.

### 5.1. Metodologia d'anàlisi de les websèries

Per poder confegir l'anàlisi de les característiques narratives de les websèries s'ha creat una taula que conte informació detallada sobre les característiques més rellevants de nou ficcions que s'han visionat i estudiat . D'aquesta manera amb una sola ullada tens a la vista les característiques més importants. Per construir la taula, s'han consultat altres treballs (Gallego, 2011) i agafat algunes de les característiques analitzades. A continuació s'adjunta una de les taules (Gallego, 2011) que ha servit de model:

SERIE	GÉNERO	DURACIÓN	PERSONAJES	PREMIOS	PLANIFICACIÓN	LOCALIZACIÓN
<i>Con pelos en la lengua</i>						
<i>Ruta 66</i>						
<i>Inquilinos</i>						
<i>Entre pipas</i>						
<i>Las crónicas de Maia</i>						

Taula 5.1: Característiques websèries. Font.: Beatriz Gallego

Aquest és el model de taula final que s'ha utilitzat:

<b>Sèrie</b>	<b>Gènere</b>	<b>Temporades</b>	<b>Durada</b>	<b>Localitzacions</b>	<b>Personatges</b>	<b>Temes</b>
<i>Les coses grans</i>						
<i>IP</i>						
<i>Entre Pipas</i>						
<i>Con pelos en la lengua</i>						
<i>La vida.es</i>						
<i>Ruta 66</i>						
<i>Imberbe</i>						
<i>Cronicas Darkonianas</i>						
<i>Malviviendo</i>						

Taula 5.2: Característiques narratives de les websèries. Font: Elaboració pròpia

## 5.2. Metodologia d'assessorament

Per tal de tenir una informació més directa de com és la feina del productor en l'àmbit de les websèries i d'aquesta manera poder ampliar el marc teòric, s'ha fet una entrevista d'assessorament a la productora Different Entertainment.

La productora Different entertainment està ubicada a Sevilla i es va crear a mitjans del 2009 després de l'èxit de la websèrie *Malviviendo*, una de les comèdies més populars del panorama nacional. Des d'aquell moment, ha col·laborat en projectes publicitaris, videoclips i sèries de televisió.

A continuació s'adjunten les preguntes de l'entrevista contestada per telèfon de la directora de producció, Teresa Segura. Les preguntes són en castellà, ja que en ser una productora sevillana s'ha volgut facilitar la comunicació. L'entrevista transcrita es troba als Annexos (annex IX, pàg. 55)

1. Las webseries están teniendo cada vez más éxito y aceptación. Crees que esto puede menguar la producción de TV convencional o es algo compatible?
2. Crees que las webseries permiten llegar a un público más amplio?
3. ¿Cuál crees que es la diferencia más notable a la hora de producir una webserie? Los documentos de producción que se utilizan para una webserie y para una ficción de televisión son los mismos?
4. Cuantas personas forman parte del equipo de rodaje de Malviviendo ? Una persona puede tener más de un rol?
5. ¿Cual crees que son las claves del éxito de una webserie?
6. Las webseries normalmente tienen una duración corta, a que crees que es debido?
7. ¿Cuales son las características técnicas, más comunes en las webseries?
8. Algun consejo para producir una webserie.



## **6. Desenvolupament o concepció global.**

A l'hora de fer el treball teòric, s'inicia el projecte pràctic respectant l'ordre de preproducció, producció i postproducció. A continuació es detalla tot el procés que s'ha seguit a cada fase per obtenir el capítol pilot de la sèrie.

### **6.1.Preproducció.**

La fase de preproducció comprèn la concepció de la idea, les tasques de reunions, planificació dels objectius del projecte, l'elaboració del guió, l'estudi de viabilitat i el pressupost, l'organització del calendari, el pla de rodatge, l'elaboració dels tràmits i els permisos necessaris per poder dur a terme el rodatge. Durant la preproducció també cal cercar les localitzacions, i pensar els recursos audiovisuals que s'utilitzaran.

#### **6.1.1Concepció de la idea**

La concepció de la idea del projecte va ser un procés llarg i difícil. Des d'un principi es tenia la idea de que es mostressin diversos llocs d'interès de La Garriga per tal de fer una promoció indirecta del municipi, ja que els dos membres de l'equip son d'allà. Primer de tot es va pensar en adaptar un fet històric del municipi, però la falta de bibliografia necessària per a documentar-ho va fer descartar aquesta opció.

Per això es va decidir fer un brainstorming sobre possibles temàtiques de la sèrie, escollint finalment dependència de les tecnologies. Per tant sumant els factors de protagonisme del municipi i la temàtica tecnològica es va confeccionar la idea dramàtica.

La idea dramàtica de la primera temporada de la sèrie, se situa a La Garriga, i gira al voltant d'un fenomen meteorològic que fa que els aparells electrònics del municipi experimentin certs canvis provocant que els ciutadans embogeixin.

Després de tenir la idea dramàtica es va decidir com seria l'estructura de la sèrie i les trames de totes les temporades.

La sèrie s'estructurarà en tres temporades, cada una amb quatre capítols. Els personatges canvien a cada episodi. Les temporades tenen un mateix fil argumental: l'abús de les

tecnologies i el seu impacte a la societat. La durada dels capítols no supera els deu minuts per tant es busca un format curt i àgil. Els diversos episodis s'aniran pujant a YouTube una vegada a la setmana.

La narració és autoconclusiva, la trama principal de cada capítol començarà i acaba a cada capítol. El target al que va dirigida la sèrie es jove adult, consumidor d'Internet i especialment de la plataforma YouTube. S'utilitzarà el castellà per tal de poder arribar a tenir més audiència

La segona temporada tindrà com a eix conductor els trastorns i les malalties relacionades amb la tecnologia.

La tercera temporada es basarà a realitzar una comparació de com canvien les accions quotidianes amb o sense tecnologia.

#### **6.1.1.1. Sinopsi del primer capítol.**

La sinopsi dels capítols està en castellà ja que el producte serà en aquest idioma.

#### **Selfie**

MARCOS (24) es un chico obsesivo, amante del orden, adicto a la marihuana y el cual padece metatesiofobia (miedo a los cambios). Siente cierta ambición por la fotografía ya que esta le permite ver el transcurso de las cosas, apreciar los pequeños detalles y ver los cambios de forma progresiva.

Cada mañana, Marcos se levanta, se toma una fotografía, desayuna, se fuma un cigarro y se pone a trabajar. Ese día, en el municipio donde el reside, La Garriga, ocurre un fenómeno meteorológico el que provoca un fallo en los aparatos electrónicos y éstos dejan de funcionar con normalidad.

Como de costumbre esa mañana Marcos se despierta y se retrata a sí mismo, pero al hacerlo, su rostro aparece con un ojo morado. Asustado y obsesionado, realiza fotografías a los objetos que tiene a su alrededor y sale a fotografiar distintos puntos de interés del pueblo comprobando que las imágenes tomadas, no corresponden con la realidad, que todas presentan ciertas anomalías. Cuando se le acaba el papel fotográfico vuelve casa y

pasa toda la tarde analizando y observando las fotografías e intentando encontrar una explicación lógica. Mientras tanto, sin darse cuenta, su móvil no ha parado de recibir llamadas y mensajes amenazadores de PASCAL (28)

Su amigo SAM (24) llama a la puerta. En la mano lleva, botellas de alcohol. Ebrio, Marcos vuelve a obsesionarse con el episodio de las fotografías. Al recordarlas, se da cuenta de que los objetos de la habitación tienen muchas similitudes con las fotografías tomadas esa misma mañana.

Suena el timbre, es Pascal, le da un puñetazo.

### **6.1.1.2. Storyline de la resta de capítols de la primera temporada.**

A continuació, es veu el desenvolupament de la primera temporada, amb el storyline de tots els capítols.

#### **Morse.**

ESTEFANÍA (28), cajera de un supermercado de La Gariga, es una chica obsesiva, graciosa y muy carismática. Ella vive en el piso de sus padres, OSCAR (57) y RAQUEL(53)

Estefanía vive inmersa en una monotonía constante; con una sonrisa peculiar pasa los productos por el lector “pip”, coloca las bolsas, abre la caja, da el cambio y saluda. Pero ese día, tras varias horas trabajando, se percata de que el lector “pip” le está enviando un mensaje en código Morse. Ella pasa todo el día reteniendo toda la información y grabando los sonidos con su teléfono móvil

Al llegar a su vivienda decide transcribir todo lo grabado en la pared de casa, descubriendo finalmente el mensaje escondido.

#### **Siri.**

DANIEL(48) lleva varios meses viajando por España y visitando diferentes municipios para escribir su última novela. Este fin de semana se encuentra en La Garriga, un pueblo afectado por los bombardeos de la guerra civil.

Daniel se levanta dispuesto a visitar el refugio antiaéreo y el campo de aviación construidos durante la guerra. Nada más salir del hotel, Siri la asistente de voz de su teléfono móvil, le pregunta sobre su novela. Sin darle importancia y ignorando a su asistenta decide continuar con su ruta. Siri insiste. Daniel apaga el móvil pero a Siri no se le acaban las pilas y sigue preguntando. No entiende qué está pasando, y empieza a ponerse nervioso llamando la atención de la gente que pasea. Siri no para, y sigue molestando a Daniel.

### **Conexión.**

BRUNO (28) lleva años sin salir de casa, vive por y para internet. El mundo digital es su vida. El día del apagón, Internet deja de funcionar Bruno al darse cuenta del gran problema, mueve cielo y tierra para poder restablecer su conexión. Pasadas unas horas no consigue ningún resultado ni puede llamar o comunicarse. Finalmente, Bruno se da cuenta de que internet no es la única manera para poder relacionarse y eso le hace salir a la calle.

Cuando Bruno da el primer paso se siente como si hubiera vuelto a nacer, como si hubiera vuelto a la vida, respira hondo y desaparece entre la muchedumbre.

### **6.1.2.Guió.**

Per començar el projecte es necessita un guió literari d'on partir i imaginar l'aspecte visual de la peça. La confecció del guió ha sigut un procés llarg i complex, que ha fet endarrerir la planificació del projecte

Després de tenir la sinopsi dels capítols de la primera temporada, es va començar a fer el guió literari del primer capítol. Per elaborar el guió, primer es va confeccionar una escaleta de passos on es van marcar totes les accions que passarien al capítol, i tot seguit es van definir els personatges.

El guió s'ha escrit amb el programa Celtx, i s'han fet tres versions fins a tenir la versió definitiva. A escala formal eren moltes coses que no se sabia com s'escriuen i a nivell de diàlegs va costar molt, fins tenir una versió final. Tot això va fer endarrerir la producció del projecte . Ha sigut la fase més llarga i on més incidències hi ha hagut.



### **6.1.3. Personatges**

Al primer capítol apareixen tres personatges, Marcos el protagonista; Saúl l'amic íntim de Marcos, i Pascal, el traficant. Són personatges estàtics, ja que en ser capítols autoconclusius i de curta durada, no experimentaran cap tipus de canvi o evolució. Són personatges estereotipats, i la seva caracterització física i psicològica té una especial importància.

Les fitxes completes dels personatges es poden trobar als annexos (Annex IX pàg. 49)

### **6.1.4. Escenaris/sets.**

Durant la creació del guió es van començar a buscar localitzacions, on és pogués desenvolupar la trama del primer episodi. Una de les característiques de les websèries és que hi ha poques localitzacions a causa del poc finançament, per això el capítol pilot té únicament quatre localitzacions

#### **6.1.4.1. Escenaris exteriors.**

Tota la història es desenvolupa al municipi de La Garriga, un municipi del Vallès Oriental, característic per la tranquil·litat, pel modernisme, les aigües termals i el llarg passeig. Algunes de les escenes passen al carrer, així que el mateix municipi servirà d'escenari.

##### **6.1.4.1.1 Plaça Narcís Freixes.**

És més conegut pels garriguencs com el parc del "caballito blanco", està situat a l'extrem sud de El Passeig. Té taules de pícnic i zona de jocs infantils.

Pel fet d'estar situat a l'extrem sud del municipi és un lloc íntim on es respira tranquil·litat, i on mai es troba molta multitud de gent. És per això que s'ha triat aquest lloc, pel poc transit i la poca població que hi accedeix.

##### **6.1.4.1.2. El Passeig**

La Garriga, a finals del segle XIX, es va convertir en un dels llocs d'estiueig preferits de la burgesia catalana, fet que va produir la construcció d'edificis modernistes i de grans torres burgeses al Passeig.

És una avinguda d'un quilòmetre de llarg, ombrejada per dues fileres de plataners. Avui, el Passeig és un dels llocs preferits dels garriguencs, un lloc tranquil, ideal per anar a caminar i apreciar el món ple de luxes de la burgesia de fa un segle.

És un dels escenaris que apareixen al primer capítol de la sèrie. Des d'un principi es tenia clara la idea que aquest indret havia de sortir a la peça, ja que com s'ha dit és un dels llocs més característics del municipi. Aquesta localització permet donar profunditat i és un lloc acollidor que transmet tranquil·litat.



Fig 6.1 Passeig. Font:Ajuntament de La Garriga

Aprofitant que al Passeig trobem cases modernistes, s'utilitzarà aquesta mateixa localització per retratar alguna casa modernista de l'arquitecte Joaquim Raspall, una persona molt important a la història de La Garriga.



Fig 6.2.Casa Sebastià Bosch.Font:Ajuntament de La Garriga

### 6.1.4.2. Escenes d'interior

A l'hora de triar una localització s'han de tenir certes coses en consideració. Com la disponibilitat horària dels espais, les dimensions, la zona d'aparcament, la potència elèctrica així com les zones per poder guardar el material.

Al primer capítol apareix la casa del protagonista. S'ha triat una localització real on desenvolupar totes les escenes d'interior. S'ha triat una casa, propietat d'en Guillem, situada a l'extrem nord de La Garriga que no està habitada, per tal de poder disposar de tot el temps necessari per rodar.

#### 6.1.4.2.1. Habitació

L'habitació és petita i freda amb poca decoració. Hi ha un llit amb una taula, una prestatgeria i al fons un suro ple de fotografies. La llum principal de l'habitació durant el dia és la llum natural que entra per la finestra, i a la nit és la llum del dormitori.

Com s'ha dit la casa no és habitada és per això que es va haver de reconstruir una habitació, ja que cap de les sales de la casa disposa de mobiliari.



Fig 6.3 Habitació. Font:Elaboració pròpia

#### 6.1.4.2.2. Sala

És una sala senzilla i desendregada, pintada de blanc. Al centre hi ha una petita taula, plena d'ampolles de cervesa, de paquets de tabac buits i de restes de menjar. Al costat hi ha un petit sofà. Davant del sofà trobem un moble amb una mínima decoració. És un lloc poc lluminós i amb decoració antiga.

### 6.1.4.2.3. Lavabo.

El lavabo és petit i antic, amb rajoles de color blanc. A una de les parets hi ha un mirall una mica brut on el protagonista es fa les fotografies.

### 6.1.4.3. Permisos localitzacions

Per tal de poder dur la gravació als exteriors s'han demanat permisos a l'ajuntament de La Garriga. S'ha fet a través d'una instància general. Per tal d'assegurar que no es tallarien carrers ni es necessitarien gaires infraestructures tècniques, també s'han fet trucades telefòniques.

D'altra banda, la casa a la qual es fa el rodatge s'ha fet un contracte/cessió de l'espai amb el propietari, per si hi hagués alguna incidència.

### 6.1.5. Guió tècnic

El guió tècnic és la fase següent al guió literari i desglossa totes les escenes. A cada escena es descriu el pla segons l'acció que comprèn, els diàlegs, els escenaris, l'enquadrament, els moviments de càmera, el so i observacions que siguin interessants per a l'equip tècnic a l'hora començar el rodatge.

El guió tècnic s'ha realitzat entre els dos membres del grup, ja que s'ha vist que era important que hi hagués el punt de vista del productor i del càmera i muntador, i així en el moment de fer el rodatge saber els plans que es realitzarien. Per tal de dur a terme el guió tècnic s'ha elaborat una taula. A continuació es pot veure el model de taula que s'ha utilitzat. El guió tècnic complet es troba a l'apartat d'annexos. (Annex II, pàg.11)

Escena	Plano	Movimiento/ Dirección	Acción	Lugar	Dialogo	Sonido	Observaciones

Taula 6.1: Guió tècnic. Font: Elaboració pròpia.

### 6.1.6. Desglossament de guió.

Després de tenir el guió enllestit, s'ha elaborat una fitxa per poder analitzar i fer un llistat detallat de tots els elements necessaris per poder produir les escenes del guió literari. A continuació s'adjunta el model de taula que s'ha utilitzat.

		<b>FECHA:</b>		
<b>SEC:</b>	<b>INT/EXT</b>	<b>DIA/NOCHE</b>	<b>PAG</b>	<b>GUIÓN:</b>
<b>ESCENARIO:</b>		<b>SUBESCENARIO:</b>		
<b>DESCRIPCION:</b>				
<b>PERSONAJES:</b>		<b>VESTUARIO:</b>	<b>ATREZZO:</b>	
<b>FIGURANTES:</b>		<b>MAQUILLAJE:</b>		
<b>SONIDO/MUSICA:</b>		<b>EQUIPO ESPECIAL:</b>		
<b>NOTAS:</b>				


Taula 6.2. Desglossament de guió. Font: Elaboració pròpia

### 6.1.7. Pla de rodatge.

El pla de rodatge és un dels documents més importants a l'hora d'organitzar un rodatge. Per realitzar-lo s'han posat en comú les escenes que comparteixen les localitzacions i on apareixen els mateixos personatges per tal de facilitar la logística.

En aquest cas s'han realitzat diversos plans de rodatge. Primer de tot es va fer un primer pla contemplat que és podria gravar tot en un cap de setmana. En veure que eren masses les escenes a rodar i que condicionava que moltes escenes fossin de nit, es va fer un segon pla que contemplava dos caps de setmana. Per últim, es va fer un tercer pla en el qual les escenes que sortien els dos personatges es gravessin en un cap de setmana i les escenes que sortia el protagonista sol es gravessin en un altre, ja que es van tenir diversos problemes a l'hora de triar els actors.

A continuació s'adjunta el model de taula que s'ha fet servir per realitzar el pla de rodatge. El pla de rodatge complet es troba als annexos( Annex IV, pàg.27)

							
Salidas-Puestas de Sol: Salida: 07:06 Puesta: 18:54h Previsión Metereológica:	DIA 1	<b>LA GARRIGA LOC. 1 CASA MARCOS</b> <b>Loc 1.1.</b> Comedor <b>Loc 1.2</b> Lavabo <b>Loc 1.3</b> Habitación <b>Loc 1.4</b> Cocina					
ESC	Plano	Loc	Int/Ext	Dia/Noche	Descripción	Personajes	Requeriments

Taula 6.3.Pla de rodatge. Font: Elaboració propia

### 6.1.8 Tria actors

Per falta de temps no es va poder realitzar un càsting formal. El actor protagonista es va triar perquè ja s'havia treballat en un projecte anterior i va treballar molt bé a més a més era de La Garriga.

Pel personatge secundari es va fer un crida de càsting via Internet. La raó per què es va decidir fer càsting online va ser per la falta de temps, però una vegada fet el càsting es va veure que s'havien presentat pocs candidats i que cap dels perfils s'adequaven al que s'estava buscant. Per això es va decidir fer la prova a coneguts del municipi.

Tot i que cap del dos no tenien moltes nocions d'interpretació es va creure que com el guió tenia poc diàleg es podrien adequar als personatges.

## **6.2. Producció.**

La fase de producció engloba el rodatge. El rodatge com s'ha explicat anteriorment, s'ha realitzat en localitzacions exteriors i interiors.

La gravació es va dur a terme els dies 11 i 12 de Març, 18 i 19 de Març i 1 d'Abril. Es van necessitar tants dies, ja que el rodatge va anar més lent del que es pensava i no es disposava de totes les hores del dia.

El primer dia es van rodar els exteriors i diverses escenes interiors. Els exteriors no es van poder acabar per problemes tècnics de la càmera. Al dia següent no es va poder gravar per problemes horaris amb l'actor.

El següent cap de setmana es va rodar dissabte les escenes que sortia el protagonista, com algunes de l'habitació i del menjador. I diumenge al matí es va gravar les escenes d'exteriors que van quedar per rodar el cap de setmana anterior. A la tarda es van dedicar a gravar les escenes en les que sortien els dos personatges.

Com a previsió, es va deixar un cap de setmana lliure per tenir temps a mirar el material i observar si s'havia de repetir alguna de les escenes.

Finalment es va acabar de gravar l'1 d'Abril al matí. És va gravar una escena que es va considerar important que es repetís, i l'escena número 1, que eren imatges molt independents. A la tarda es va acabar de rodar escenes de nit.

Als annexos es troba pla de rodatge on s'indica de manera més gràfica el que es va rodar cada dia. (Annex IV , pàg.27)

A la etapa de producció també s'ha exercit de directora juntament amb el meu company Guillem Mas i també de Script.

### **6.2.1. Ordres de rodatge**

Cada dia, com a productora, es feien les ordres de rodatge de l'endemà, indicant les hores en què els actors havien de venir i estar preparats, això ha facilitat l'organització durant el rodatge.

Als annexos es troben les ordres de rodatge de cada dia. (Annex III, pàg.25)

## **6.3 Postproducció**

Aquesta fase la realitzat l'altre company de treball, en Guillem Mas ( El muntatge audiovisual el funció del canal. Edició d'un episodi pilot per a webserie)com a muntador i editor del projecte. Ha editat tot el material amb el programa Final Cut, un programa del qual es va adquirir coneixements en una assignatura cursada a la universitat.

Cada dia després del rodatge, es feia el bolcatge de material. L'organització d'en Guillem ha estat essencial per aquesta etapa, ja que havia molt material rodat. El full de Script també ha estat important per facilitar la feina del muntador.

Com ha productora, durant el rodatge s'ha estat en constant contacte amb el muntador, tot i que no s'ha pogut assistir sempre al muntatge per incompatibilitat de les hores.



## 7. Incidències

El principal problema que s'ha trobat durant l'elaboració del projecte, ha estat la falta de temps. Inicialment, l'entrega es volia fer al gener, però la falta de temps i la mala organització de l'equip van obligar a demanar l'extensió per entregar al maig.

A la part teòrica, el principal problema va ser la cerca d'informació sobre les websèries. La majoria d'articles trobats eren de feia quatre o cinc anys. Es va contactar amb Paula Hernández, periodista i investigadora de ficció, però també va enviar informació poc actualitzada. També es va contactar amb la Llibreria Medios de Barcelona, una llibreria especialitzada en ciències de la comunicació, però tampoc tenien cap llibre relacionat amb les websèries. Per tant, es van dedicar moltes hores a la cerca d'informació.

A la part pràctica, el problema més gran va ser l'elaboració del guió i els pocs coneixements que es tenien de guionatge. El guió es va trigar molt a confeccionar i a tenir una versió final. Per sort el tutor d'en Guillem en aquest aspecte va ajudar molt. Però això va fer endarrerir tot el projecte.

Durant la pre-producció, es van haver de demanar dues vegades el permís de gravació a l'ajuntament de La Garriga, ja que es va haver de canviar els dies de rodatge.

Un altre problema va ser la tria dels actors. Cap dels actors presentats al càsting online donava el perfil que es calia. Per la falta de temps, es va agafar un actor amb poques nocions d'interpretació i això ha fet que en certa manera, el producte perdés professionalitat. Tot i que és un projecte que no conté gaires diàlegs i per tant tampoc és la interpretació fos determinant.

Durant l'etapa de producció, una de les incidències més grans va ser la disponibilitat dels actors, que va fer allargar el rodatge.

D'altra banda, el transport de material també va ser un problema, ja que els cotxes dels quals es disposava eren de dimensions petites, i per transportar el material es van tenir diverses dificultats.



## 8. Conclusions

Aquest projecte ha presentat un cos teòric on es fa un recorregut, des de les primeres websèries fins a l'actualitat, i s'analitzen les característiques principals que defineixen a la ficció destinada a Internet, veient així que els seus episodis tenen normalment una curta durada, pocs personatges i pocs recursos econòmics, condicionant així els aspectes tècnics.

En un món tan competitiu com és l'audiovisual, es creu que el més important no és només la tècnica, sinó la capacitat de crear nous continguts i sorprendre el mercat amb noves idees, Internet ens permet la distribució gratuïta dels continguts, més llibertat a l'hora de crear, la no censura per part de cap canal i l'oportunitat de què el teu producte arribi a un públic més ampli.

Després de tenir una bona documentació s'han pogut aplicar els coneixements teòrics apresos a la part pràctica del projecte. La part pràctica del treball ha complert els objectius de crear el capítol pilot d'una websèrie amb un equip tècnic molt reduït i amb pocs recursos econòmics. D'altra banda també s'ha complert l'objectiu de portar tota la part de producció del projecte.

La feina del productor és essencial en un projecte audiovisual, és necessari algú que organitzi i planifiqui el rodatge i és molt important que aquesta figura estigui present en totes les fases del projecte. Dur a terme aquesta tasca ha permès a l'autora ser constant en la feina, trobar solucions, superar els problemes plantejats i extreure motivació personal de la por al fracàs i perdre timidesa.

D'altra banda, treballar en equip no ha estat fàcil, portar un projecte de tanta envergadura amb un equip tan reduït a vegades ha estat difícil però això ha permès als dos membres tenir esperit de superació. Dependre d'un equip humà sempre fa la feina més complicada, ja que s'han de coordinar moltes coses que dificulten que el projecte avanci al ritme que un espera.

En general s'està contenta amb el treball realitzat, tot i que s'és conscient que el projecte té mancances, però és un projecte que ha ajudat a l'autora a conèixer bé el món de les

websèries. A nivell pràctic s'ha pres a ser autosuficient, portant a terme un producte audiovisual.

## 9. Bibliografía.

Ayuso, L.(2011): *Nuevos modelos de producción y distribución de ficción por Internet*. (Universidad Complutense). Recuperat de:

[http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas\\_2011\\_IICILCS/010\\_Ayuso.pdf](http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IICILCS/010_Ayuso.pdf)

Calles, E.(2014) *Las webseries en la industria audiovisual: estrategias de marketing e impacto social*.(Treball final de grau, Universidad Politecnica de Valencia) Recuperat de:  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/43655/MEMORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Diego, M. Helena, H.(2016) Estructuras narrativas en relatos cortos y serializados para la web. *Anagramas*, 15 (29) 103-118 Recuperat de :

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5710450>

*Festivales /enawebseriada*. (2017). *Enawebseriada.com*. Recuperat de :

<http://www.enawebseriada.com/concursos/>

François, J. (2014) Webseries y series de tv: idas y venidas. Narraciones en tránsito. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 19 39-51. Recuperat de:

<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/43902>

Gallego, B.(2011) *De las series tradicionales a las series web*. (Treball final de grau, Universidad de Extremadura) Recuperat de:

[http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/2151/TFGUEX\\_2014\\_Gallego\\_Delgado.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/2151/TFGUEX_2014_Gallego_Delgado.pdf?sequence=1)

Hernández , P.(2013). *El guión en las nuevas narrativas audiovisuales*. Recuperat de:

<http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/11897/Conferencia%20Paula%20Hern%C3%A1ndez%20DEFINITIVO.pdf?sequence=1>

Hernández, P. (2013) . *Es el momento de las Webseries* Recuperat de:

[http://www.huffingtonpost.es/paula-hernandez-garcia/es-tiempo-de-webseries\\_b\\_2782343.html](http://www.huffingtonpost.es/paula-hernandez-garcia/es-tiempo-de-webseries_b_2782343.html)

Hernández, P. (2013). “Crowdfunding”, *cuando los usuarios apuestan por la ficción*. Recuperat de:

[http://www.huffingtonpost.es/paula-hernandez-garcia/crowdfunding-cuando-los-u\\_b\\_3318496.html](http://www.huffingtonpost.es/paula-hernandez-garcia/crowdfunding-cuando-los-u_b_3318496.html)

Hernández, P.( 2011) Las webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet. *Revista Faro*, 13 (13), 94-104. Recuperat de:

<http://www.revistafaro.cl/index.php/Faro/article/view/18>

Hernández, P. (2012). *Webseries corporativas.. Enawebseriada*. Recuperat de :

<http://www.enawebseriada.com/webseries-corporativas/>

Hidalgo, O. (2015). *Análisis del emplazamiento publicitario en series web* (Trabajo final de grado). Universidad de especialidades espiritu santo. Recuperat de :

<http://repositorio.uees.edu.ec/bitstream/123456789/230/1/Oscar%20Hidalgo%20A.pdf>

Instituto nacional de estadística (2016). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperat de:

<http://www.ine.es/prensa/np991.pdf>

Jesús, S. i Tatiana, H. (2016): La ficción audiovisual y cibernética de los anunciantes. Estudio de caso de Cómo conocí a vuestra Amatxu. *Miguel Hernández Communication Journal*, 7, 31- 51. Recuperat de:

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/53949/1/2016\\_Segarra\\_Hidalgo\\_MHCJ.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/53949/1/2016_Segarra_Hidalgo_MHCJ.pdf)

Lloret, N. i Canet, F.(2008) *Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual*. *Hipertext.net*, 6, Recuperat de :

<https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-6/lenguaje-audiovisual.html>

Lopez, D.(2010). *Webseries: nuevo fenómenos de experimentación audiovisual y entretenimiento*. Recuperat de: <https://issuu.com/diegodario/docs/webseries>

Morante, F. (2011): "Entre la TDT y el ordenador: nuevas tendencias tecnológicas, empresariales y de consumo alrededor de la ficción audiovisual en España". *Revista de Comunicación Vivat Academia*, nº 114, Marzo 2011. Madrid. Universidad Complutense. Recuperat de :

<http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/167/170>

Morante, F. i Hernández, P.(2012) La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. *Revista Comunicación*,10(1) 140-149. Recuperat de:

[http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/011.La\\_webserie-convergencias\\_y\\_divergencias\\_de\\_un\\_formato\\_emergente\\_de\\_la\\_narrativa\\_en\\_Red.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/011.La_webserie-convergencias_y_divergencias_de_un_formato_emergente_de_la_narrativa_en_Red.pdf)

Ojer, T., i Capapé, E. (2012). *Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: el caso de Netflix*. Recuperat de:

[http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/015.Nuevos\\_modelos\\_de\\_negocio\\_en\\_la\\_distribucion\\_de\\_contenidos\\_audiovisuales-el\\_caso\\_de\\_Netflix.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/015.Nuevos_modelos_de_negocio_en_la_distribucion_de_contenidos_audiovisuales-el_caso_de_Netflix.pdf)

Poyatos, A.(2014) *Las webseries independientes:objetivo comercial e impacto social*. (Treball final de grau, Universidad Politecnica de Valencia) Recuperat de:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/44977/Memoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Proa Audiovisual.*Documentació*. Recuperat de <http://www.proa.es/documentacion.html>

Periodismo UAH. (2015). *Paula Hernández para #TransmediaWeek en Periodismo UAH*. *YouTube*. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=R5tIRPnzuHI>

Tubau, D. (2011). *El guión del siglo 21* (1st ed.). Barcelona: Alba.





# Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA

**Grau en Mitjans Audiovisuals**

**PRODUCCIÓ DEL CAPÍTOL PILOT D'UNA WEBSÈRIE**

**Estudi de la viabilitat**

**ELISABETH GARCIA ALMAZAN  
PONENT: ANNA TARRAGÓ**

PRIMAVERA 2017



**TecnoCampus  
Mataró-Maresme**



# Índex.

Índex de figures.....	III
Índex de taules.....	V
1. Planificació.....	1
1.1.Planificació inicial.....	1
1.2.Desviacions.....	1
2. Anàlisi viabilitat tècnica.....	5
3.Anàlisi viabilitat econòmica.....	7
3.1.Pla de finançament.....	7
3.2 Costos de producció. Pressupost.....	7
3.2.1.Cost real del projecte.....	7
3.2.2.Cost comercial del projecte.....	12
4.Aspectes legals.....	17
4.1.Permisos.....	17
4.2.Registre.....	18
5.Bibliografia.....	19



## Índex de taules.

Taula 2.1. Material tècnic.....	5
Taula 3.2.1.1 Cost real del projecte- Equip tècnic.....	7
Taula 3.2.1.2. Cost real del projecte- Equip artístic.....	8
Taula 3.2.1.3. Cost real del projecte- Material tècnic.....	9
Taula 3.2.1.4. Cost real del projecte- Decorats i ambientació.....	10
Taula 3.2.1.5. Cost real del projecte- Viatges i dietes.....	10
Taula 3.2.1.6. Cost real del projecte- Postproducció.....	11
Taula 3.2.1.7. Cost real del projecte- Cost final.....	11
Taula 3.2.2.1. Cost comercial del projecte- Equip tècnic.....	12
Taula 3.2.2.2. Cost comercial del projecte- Equip artístic.....	12
Taula 3.2.2.3. Cost comercial del projecte- Material tècnic.....	13
Taula 3.2.2.4. Cost comercial del projecte- Decorats i ambientació.....	14
Taula 3.2.2.5. Cost comercial del projecte- Viatges i dietes.....	14
Taula 3.2.2.6. Cost comercial del projecte- Postproducció.....	15
Taula 3.2.2.7. Cost comercial del projecte- Cost final.....	15



## **Índex de figures.**

Fig 1.1.1. Planificació inicial .....	1
Fig.1.2.1.Desviacions.....	2
Fig.1.2.2 Desviacions.....	6
Fig.4.2.1. Llicència Creative commons.....	18





# 1. Planificació.

## 1.1. Planificació inicial.

Per tal de dur a terme el projecte es desenvolupa un cronograma que permet planificar totes les etapes tenint en compte el temps que es creu convenient per fer-les i la dependència que tenen a les etapes anteriors. Com es pot veure en el diagrama quasi totes les tasques són imprescindibles tenir-les acabades per poder passar a la següent fase. A continuació es pot veure el cronograma inicial que es va plantejar, i al punt 1.2 es pot observar la planificació final.

	Setembre		Octubre		Novembre		Desembre		Gener
1		1		1		1		1	
2		2		2	Reunio conjunta	2		2	
3		3		3		3		3	
4		4		4		4		4	
5		5		5		5		5	
6		6		6		6	Rodatge	6	
7		7		7		7		7	
8		8	1a versió guió	8	Guió tècnic	8	Rodatge	8	
9		9		9		9		9	
10		10		10		10	Rodatge	10	
11		11		11		11		11	
12		12		12	Casting	12		12	Entrega TFG
13		13		13		13		13	
14		14		14		14		14	
15		15		15		15		15	
16		16		16	Selecció definitiva a	16		16	
17		17	2a reunió Anna Tarrago	17		17		17	
18		18		18		18		18	
19		19		19	Pla de rodatge	19		19	
20		20	2a versió guió	20		20		20	
21		21		21		21		21	
22		22		22		22		22	
23		23		23		23		23	
24		24	Guió definitiu	24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26	Localitzacions Exteriors	26	Reunio equip	26		26	
27		27		27		27		27	
28	1a reunió Anna Tarrago	28		28	3a reunió Anna	28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
		31	Localitzacions interiors			31		31	

Fig 1.1.1. Planificació inicial. Font: Elaboració pròpia

## 1.2.Desviacions.

Tal com s'ha pogut veure en el cronograma el projecte estava previst per fer-se en una durada de 5 mesos, però no ha estat possible. El principal problema va ser l'estimació del temps per fer el guió. Es va establir un màxim d'un mes per fer-lo, però a causa de les poques nocions de guió que teníem ens va comportar tres mesos. Aquest fet va fer que s'endarrerís tot el procés de preproducció, el rodatge i la postproducció, ja que fins que no vam tenir el guió acabat no vam començar a organitzar les altres etapes. Val a dir també, que la dedicació al TFG no ha pogut ser de jornada completa, ja que s'ha compaginat amb feina.

A continuació es veu el cronograma amb totes les desviacions.

	Setembre		Octubre		Novembre		Desembre		Gener
1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3	
4		4		4		4	3a versió guió.	4	
5		5		5		5		5	
6		6		6		6		6	
7		7		7		7		7	
8		8		8		8		8	
9		9		9		9		9	
10		10		10		10		10	
11		11		11		11		11	
12		12		12		12		12	
13		13		13	1a versió guió.	13	LOCALITZAR	Localitzacions Exteriors	13
14		14		14		14		14	
15		15		15		15		15	
16		16		16		16		Localitzacions Interiors	16
17		17	2a reunió Anna Tarragó	17		17		17	
18		18		18		18		18	
19		19		19		19		19	
20		20		20		20		20	
21		21		21		21		21	
22		22		22		22		22	Demandar permisos
23		23		23		23		23	
24		24		24	2a versió guió	24		Extensió.	24
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28	1a reunió Anna Tarragó	28		28	3a reunió Anna	28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
		31		31		31		31	

Fig.1.2.1 Desviacions. Font : Elaboració pròpia

Febrer		Març		Abril		Maig	
1	GUIÓ TÈCNIC	1	2n pla de rodatge	1	Dies extres de rodatge	1	ENTREGA
2		2		2		2	
3		3		3		3	
4		4	Reunio Equip	4		4	
5		5	3r pla de rodatge	5		5	
6		6		6		6	
7		7		7		7	
8		8		8		8	
9		9		9		9	
10		1r pla de rodatge	10	Construcció habitació		10	
11		11		11	11		
12		12	Rodatge	12	12		
13		13		13	13		
14		14	Primeres proves muntatge	14	14		
15		15		15	15		
16		16		16	16		
17		17	Construcció menjador	17	17		
18		18		18	18		
19		19	Rodatge	19	19		
20	4a reunió Anna	20		20	20		
21	CÀSTING ONI	21	EDIFICIÓ	21	21	21	
22		22		22	22		
23		23		23	23		
24		24		24	24		
25		25		25	25		
26		26		Gravació so.	26	26	
27		27			27	27	
28		Tria Actors		28		28	28
				29		29	29
				30		30	30
		31		31	31		

Fig.1.2.1 Desviacions. Font : Elaboració pròpia



## 2.Anàlisi de la viabilitat tècnica.

Per tal de dur a terme la vessant tècnica d'aquest projecte, s'utilitza majoritàriament el servei de material, SERMAT. Aquest servei permet agafar material, tant fotogràfic com de so i d'aquesta manera reduir el cost econòmic del projecte, a continuació s'especifica el material utilitzat.

Àudio	Kit Zoom H4
	Kit microfonia Rode + perxa
Il·luminació	Reflector Rodó
	Kit Il·luminació 3 focus
	Dimmer
	Porex i trident per porex
	Pantalla cotelux de 2
	Ceferino
	Dedolights
Vídeo	Kit Blackmagic cinema
	Estabilitzador E-image
	Trípode Manfrotto
Varis	Cable de 10m amb 4 endolls
	Carretilles de transport
	Claqueta

Taula 2.1. Material tècnic .Font: Elaboració pròpia

Pel que fa a la post-prodcció, l'equip principal de treball és un Mac amb processador i5 a 2.5Ghz i 8GB de memòria RAM, que disposa de softwares com el Final Cut Pro X per fer el muntatge i el Nuke per fer algun efecte visual. També s'ha utilitzat dos discs durs d'1 Terabyte per guardar el material rodat.



### 3. Anàlisi de la viabilitat econòmica

#### 3.1. Pla de finançament.

El projecte està finançat únicament per inversió privada, no s'ha obtingut cap mena d'ajuda ni cap procés de recaptació de diners com és el crowdfunding. Es va considerar que les despeses serien poques i s'ajustarien a la filosofia de recursos mínims de les websèries.

#### 3.2. Costos de producció. Pressupost.

Per l'anàlisi de la viabilitat econòmica del projecte, s'ha utilitzat el software Excel. S'han realitzat dos pressupostos, un primer que mostra el pressupost real del que ha costat aquest projecte, tenint en compte que el material és de SERMAT i que tot l'equip humà ha realitzat les tasques sense cobrar. I un segon pressupost que simula el preu que costaria si sigues un projecte comercial.

El pressupost ha estat dividit en sis partides.

##### 3.2.1 Cost real del projecte.

El següent pressupost mostra el que ha costat realment el projecte. Està dividit en diverses partides La primera partida compren tot l'equip tècnic, tots els membres de l'equip han treballat de forma gratuïta, i s'ha fet en un equip molt reduït.

PARTIDA 1: EQUIP TÈCNIC					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Director	1	4	Mes	0,00 €	0,00 €
Productor	1	4	Mes	0,00 €	0,00 €
Guionista	2	1	Mes	0,00 €	0,00 €

Operador càmera	1	1	Setmana	0,00 €	0,00 €
Director fotografia	1	1	Setmana	0,00 €	0,00 €
Sonidista	1	1	Setmana	0,00 €	0,00 €
Director art	1	1	Setmana	0,00 €	0,00 €
Muntador	1	1	Mes	0,00 €	0,00 €
					<b>0,00 €</b>

Taula 3.2.1.1 Cost real del projecte- Equip tècnic.

Font: Elaboració pròpia

La segona partida recull l'equip artístic.

PARTIDA 2: EQUIP ARTÍSTIC					
CONCEPTE	NUM	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Protagonista	1	5	Dies	0,00 €	0,00 €
Secundari	2	2	Dies	0,00 €	0,00 €
					<b>0,00 €</b>

Taula 3.2.1.2. Cost real del projecte- Equip artístic.

Font: Elaboració pròpia



La tercera partida comprèn el material utilitzat, tenint en compte que tot ha sigut proporcionat per SERMAT

PARTIDA 3: MATERIAL TÈCNIC					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Kit Zoom H4	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Kit microfonia Rode	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Reflector Rodó	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Kit Il·luminació 3 focus	2	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Dimmer	2	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Porex	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Pantalla cotelux de 2	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Ceferino	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Dedolights	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Kit Blackmagic cinema	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Estabilitzador E-image	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Trípode Manfrotto	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Cable de 10m amb 4 endolls	2	5	Dia	0,00 €	0,00 €
Claqueta	1	5	Dia	0,00 €	0,00 €
					0,00 €

Taula 3.2.1.3. Cost real del projecte- Material tècnic.

Font: Elaboració pròpia

La quarta partida conté els decorats i l'attrezzo. Com es pot veure aquí, és on s'ha invertit la major part dels diners.

PARTIDA 4:DECORATS I AMBIENTACIÓ					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Papers Polaroid	2	16	Paper	2,50 €	40,00 €
Gerro	1	1	Compra	7,00 €	7,00 €
Polaroid	1	1	Propietat	0,00 €	0,00 €
Filtres tabac	1	1000	Compra	7,00 €	7,00 €
Tabac	1	1	Compra	5,10 €	5,10 €
Elements ambientació	10	10	Compra	0,00 €	0,00 €
					<u>59,10 €</u>

Taula 3.2.1.4. Cost real del projecte- Decorats i ambientació. Font:

Elaboració pròpia.

La següent partida engloba les dietes i els viatges. S'han calculat els viatges per anar a buscar el material a Mataró i els viatges fets per La Garriga. No s'han pagat les dietes, ja que al ser un treball acadèmic no teníem suficient pressupost, per això es va organitzar el rodatge de manera que a les hores dels àpats l'equip pogués marxar a casa.

PARTIDA 5: VIATGES I DIETES					
CONCEPTE	NUM	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Càtering	5	5	Dia/Persona	0,00 €	0,00 €
Quilometratge	1	210	km	0,10 €	21,00 €
Pàrquings	1	3		1,27 €	3,82 €
					<u>24,82 €</u>

Taula 3.2.1.5. Cost real del projecte- Viatges i dietes.

Font: Elaboració pròpia.

L'última partida recull les despeses en postproducció.

PARTIDA 6: POSTRPRODUCCIÓ					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Final cut Pro X	1	1	Llicencia	0,00 €	0,00 €
MacBook Pro	1	1	Propietat	0,00 €	0,00 €
Drets autors música			Copyleft	0,00 €	0,00 €
Disc dur	2	2	Propietat	0,00 €	0,00 €
					0,00 €

Taula 3.2.1.6. Cost real del projecte- Postproducció. Font:

Elaboració propia.

Finalment, es sumen totes les partides, on es pot veure el cost final del projecte.

Cost final	
Equip tècnic	0,00 €
Equip artístic	0,00 €
Material tècnic	0,00 €
Decorats i ambientació	59,10 €
Viatges i dietes	24,82 €
Postproducció	0,00 €
	83,92 €

Taula 3.2.1.7. Cost real del projecte- Cost final. Font:

Elaboració propia.

### 3.2.2. Cost comercial del projecte.

S'han seguit les taules de salaris oficials, en la categoria de baix pressupost, aprovades per el Ministerio de Empleo y Seguridad Social, publicades al B.O.E. El 28 de juny de 2016.

PARTIDA 1: EQUIP TÈCNIC					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Director	1	4	Mes	2424,86	9699,44
Productor	1	4	Mes	3170,95	12683,80
Guionista	2	1	Mes	1592,49	3184,98
Operador càmera	1	1	Setmana	506,67	506,67
Director fotografia	1	1	Setmana	723,81	723,81
Sonidista	1	1	Setmana	307,58	307,58
Director art	1	1	Setmana	640,44	640,44
Muntador	1	1	Mes	640,44	640,44
					<b>28387,16</b>

Taula 3.2.2.1.Cost comercial del projecte- Equip tècnic.

Font: Elaboració pròpia

PARTIDA 2: EQUIP ARTÍSTIC					
CONCEPTE	NUM	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Protagonista	1	5	Dies	542,47	2712,35
Secundari	2	2	Dies	443,84	1775,36
					<b>4487,71</b>

Taula 3.2.2.2.Cost comercial del projecte- Equip artístic.

Font: Elaboració pròpia

Per calcular el pressupost del material tècnic s'ha consultat la pàgina de lloguer de material Avisual Pro.

PARTIDA 3: MATERIAL TÈCNIC					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Kit Zoom H4	1	5	Dia/Lloguer	6,00	30,00
Kit microfonia Rode	1	5	Dia/Lloguer	9,00	45,00
Reflector Rodó	1	5	Dia/Lloguer	2,88	14,40
Kit Il·luminació focus	3 2	5	Dia/Lloguer	15,00	150,00
Dimmer	2	5	Dia/Lloguer	9,00	90,00
Porex	1	5	Compra	18,43	18,43
Pantalla cotelux de 2	1	5	Dia/Lloguer	14,00	70,00
Ceferino	1	5	Dia/Lloguer	6,00	30,00
Dedolights	1	5	Dia/Lloguer	75,00	360,00
Kit Blackmagic cinema	1	5	Dia/Lloguer	69,00	345,00
Estabilitzador E-image	1	5	Dia/Lloguer	15,00	75,00
Trípode Manfrotto	1	5	Dia/Lloguer	15,00	75,00
Cable de 10m amb 4 endolls	2	5	Dia/Lloguer	1,08	10,80
Claqueta	1	5	Dia/Lloguer	6,00	30,00
					1343,63

Taula 3.2.2.3.Cost comercial del projecte- Material tècnic.

Font: Elaboració pròpia

PARTIDA 4: DECORATS I AMBIENTACIÓ					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Papers Polaroid	2	16	Paper	2,50	40,00
Gerro	1		Compra	7,00	7,00
Polaroid	1		Compra	80,00	80,00
Filtres tabac	1	1000	Compra	7,00	7,00
Tabac	1		Compra	5,10	5,10
Elements ambientació	10		Compra	3,00	30,00
					169,10

Taula 3.2.2.4. Cost comercial del projecte- Decorats i ambientació. Font: Elaboració pròpia

En el pressupost real s'ha contemplat els quilometratges d'una persona, ja que el cotxe es compartia. En el pressupost comercial, es contempla que tot els membres de l'equip es mouran en cotxe.

PARTIDA 5: VIATGES I DIETES					
CONCEPTE	NUM	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Càtering	9	5	Dia/Persona	10,00	450,00
Quilometratge	9	180	km	0,10	162,00
Pàrquings	1	3	Hora	1,27	3,82
					615,82

Taula 3.2.2.5. Cost comercial del projecte- Viatges i dietes. Font: Elaboració pròpia

PARTIDA 6: POSTRPRODUCCIÓ					
CONCEPTE	Num	QUANTITAT PRODUCCIÓ	UNITAT	COST UNITAT	TOTAL
Final cut Pro X	1	1,0	Llicencia	299,99	299,99
MacBook Pro	1		Compra	1699,00	1699,00
Drets autors música			Copyleft	0,00	0,00
Disc dur	2		Propietat	50,00	100,00
					2098,99

Taula 3.2.2.6.Cost comercial del projecte- Postproducció.

Font: Elaboració pròpia

El pressupost final del projecte si sigues un projecte comercial seria de 37.102,41€

Cost final	
Equip tècnic	28387,16
Equip artístic	4.487,71 €
Material tècnic	1343,63
Decorats i ambientació	169,10 €
Viatges i dietes	615,82 €
Postproducció	2098,99
	37.102,41 €

Taula 3.2.2.7.Cost comercial del projecte- Cost final.

Font: Elaboració pròpia





## 4. Aspectes legals

El projecte que es presenta és un treball acadèmic i segueix les normatives sobre els drets de propietat intel·lectual i industrial de la Universitat Politècnica de Catalunya que en el document Criteris d'aplicació de la Normativa sobre els drets de propietat intel·lectual i industrial a la UPC als treballs objecte de titulació (PFC, TFG, TFM, entre altres) exposa que:

“La finalitat d'aquests treballs és l'avaluació per l'obtenció d'un títol, de manera que el treball l'ha d'haver elaborat l'estudiant íntegrament, malgrat tingui assignat un tutor o director. Per aquesta raó, correspondrà a l'estudiant la totalitat dels drets derivats d'aquesta creació”.

Això vol dir que tot i ser un projecte coordinat amb un tutor, a l'estudiant li correspon la totalitat dels drets derivats d'aquesta creació amb la lliure llibertat de reproduir, distribuir, comunicar públicament, transformar i/o cedir els drets d'explotació a tercers (Criteris d'aplicació de la Normativa sobre els drets de propietat intel·lectual i industrial a la UPC als treballs objecte de titulació (PFC, TFG, TFM, entre altres, 2017)

### 4.1 Permisos

A l'hora de fer aquest treball s'ha tingut en compte diversos aspectes legals.

Actualment, gravar a la via pública està regulat i es necessita fer un tràmit administratiu per poder obtenir el permís per realitzar un rodatge. Es va fer una instància via online a l'Ajuntament de La Garriga, per obtenir els permisos de filmació corresponents. En tractar-se d'un projecte acadèmic no es va haver de realitzar cap tipus de pagament.

El permís de gravació està inclòs als annexos.(Annex VI, pàg. 41)

D'altra banda el dret d'imatge de qualsevol persona està protegit. És per això que per incloure la seva imatge i/o veu en un projecte de vídeo s'ha de tenir el seu permís i el seu consentiment. Per això es va fer signar als actors participants una autorització. L'autorització està als annexos. (Annex VIII, pàg. 45).

## 4.2 Registre

Creative Commons posa a disposició sis combinacions de llicències creatives. Si en un futur és vulgués fer una comercialització del projecte es determinaria la següent llicència:

### Reconocimiento-NoComercial



Fig.4.2.1. Llicència Creative commons. Font: Creative commons

Aquesta llicència estableix que qualsevol persona pot utilitzar l'obra, amb l'obligació de citar el creador del treball original i amb la prohibició de comercialitzar-lo.

## 5. Bibliografia

Boe.es. (2016). *BOE.es - Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado*. Recuperat de <https://www.boe.es/boe/dias/2016/06/28/pdfs/BOE-A-2016-6265.pdf>

Creative Commons (2017). Recuperat de: [https://cat.creativecommons.org/?page\\_id=184](https://cat.creativecommons.org/?page_id=184)

*Criteris d'aplicació de la Normativa sobre els drets de propietat intel·lectual i industrial a la UPC als treballs objecte de titulació (PFC, TFG, TFM, entre altres)*. (2012) (p.6).  
Recuperat de: <https://www.upc.edu/normatives/ca/documents/consell-de-govern/acord-num.-136-2012/view>

Pro, A. (2017). *Avisual PRO | Alquiler de material audiovisual profesional*. Recuperat de: <http://www.avisualpro.es>

.



# Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA

**Grau en Mitjans Audiovisuals**

**PRODUCCIÓ DEL CAPÍTOL PILOT D'UNA WEBSÈRIE**  
**Annexos**

**ELISABETH GARCIA ALMAZAN**  
**PONENT: ANNA TARRAGÓ**

PRIMAVERA 2017



**TecnoCampus**  
**Mataró-Maresme**



## **Índex.**

Annex I. Guió literari. ....	1
Annex II. Guió tècnic .....	11
Annex III. Ordres de rodatge .....	25
Annex IV. Pla de rodatge .....	27
Annex V. Fitxa de localitzacions.....	39
Annex VI. Permís localitzacions.....	41
Annex VII. Contracte localitzacions.....	43
Annex VIII. Drets imatge actors.....	45
Annex IX. Fitxa personatges.....	49
Annex X. Fitxa actors .....	53
Annex XI. Entrevista a Teresa Segura.....	55
Annex XII. Contingut del CD-ROM.....	59





## Annex I. Guió literari

### 1. SECUENCIA DE MONTAJE

Se intercalan imágenes parecidas sobre MARCOS(26), un chico alto, moreno, de ojos marrones, con ojeras, vestido con colores oscuros y con apariencia triste.

MARCOS (V.O)

Hoy ha empezado como ayer y como antes de ayer, vivo inmerso en una rutina Diaria. Repito las mismas acciones cada día sin pensar.

Marcos se hace una instantánea en EL LAVABO.

Marcos desayuna dos tostadas con mermelada en LA COCINA.

Marcos fuma en EL COMEDOR.

Marcos hace abdominales en EL COMEDOR.

Marcos camina por LA CALLE.

Marcos fuma y habla con SAÚL(24) un chico moreno, vestido con chándal y deportivas.

MARCOS (V.O)

A las 8 de la mañana me levanto, me ducho, me hago una fotografía, la observo lo suficiente y la cuelgo en el corcho.

Suena el despertador en LA HABITACIÓN.

Marcos se levanta de la cama de LA HABITACIÓN.

Marcos cuelga una fotografía en el corcho de LA HABITACIÓN.

Marcos desayuna dos tostadas con mermelada en LA COCINA.

Marcos hace flexiones en EL COMEDOR.

Marcos habla con Saúl sentados en el sofá DEL COMEDOR.

MARCOS (V.O)

Si alguna persona me espiara podría seguir mis pasos y no equivocarse ni un milímetro. Hay quien pensará que no es forma de vivir, pero...

¿No es lo que hacemos todos, repetir las mismas acciones una y otra vez?

Marcos, se hace otra instantánea en EL LAVABO. Marcos desayuna en LA COCINA.

PASCAL (28), un chico alto, vestido con chándal y con apariencia de pocos amigos le da marihuana a Marcos en EL RECIBIDOR.

Marcos cuelga la instantánea en el corcho junto a otros selfies en LA HABITACIÓN.  
Marcos, corre por LA CALLE

MARCOS (V.O)

Mi mayor temor son los cambios, me horroriza lo desconocido y vivir en una monotonía constante me calma.

Suena el despertador en LA HABITACIÓN.

Marcos, cuelga una instantánea en el corcho en LA HABITACIÓN.

Marcos, desuna tostadas con mermelada en LA COCINA.

Marcos fuma y se hace una fotografía en EL BAÑO.

Marcos, hace flexiones en EL COMEDOR.

Marcos, discute con PASCAL en EL RECIBIDOR.

MARCOS (V.O)

La fotografía me permite comprender el mundo en el que vivimos, ver el transcurso de las cosas y apreciar los pequeños detalles para poder tener todo bajo control.

Marcos, se hace una instantánea en EL LAVABO.

Marcos, cuelga la fotografía en el corcho junto a muchas otras en LA HABITACIÓN.

Marcos, apaga la luz y se mete en la cama de LA HABITACIÓN

FIN SECUENCIA MONTAJE

2. INT. CASA MARCOS LAVABO - DÍA

Lavabo pequeño y antiguo. Marcos está frente el espejo. Se hace una fotografía, espera que salga de la Polaroid, la coge y la agita. Ni la mira ni la vemos. Se dirige a la habitación.

3. INT. CASA MARCOS. HABITACIÓN - DÍA

Habitación pequeña y fría, con poca decoración, en fondo hay un corcho repleto de fotografías. Marcos cuelga la instantánea y la observa. En la imagen aparece Marcos con un ojo morado. Marcos descuelga la imagen.

4. INT. CASA MARCOS. LAVABO - DÍA

Marcos entra nervioso y desconcertado al baño y se mira al espejo comparándose con la fotografía que tiene en la mano. En la imagen tiene un ojo morado. Marcos levanta la mirada y confirma que no tiene ningún morado en el ojo.

MARCOS  
¿Pero qué coño?

FUNDIDO A NEGRO

5. OPENING

Imagen digital donde aparece el nombre de la serie.

6. INT. CASA MARCOS. SALÓN - DÍA

Un salón sencillo, pequeño y desordenado. En el centro una pequeña mesa y al lado un sofá.

Marcos fotografía diversos objetos de la habitación; cenicero, sofá, jarrón. Cuando salen las fotografías de la Polaroid, las agita, las observa y se da cuenta que no corresponden con lo que él ve. En la imagen, el cenicero está lleno de cigarros, la colcha del sofá está mal puesta y el jarrón no está.

MARCOS  
(Asustado)  
No puede ser.

Marcos está asustado. Preocupado, camina de un lado a otro con las manos en la cabeza, coge las llaves del recibidor y sale a la calle con la Polaroid.

## 7. EXT. PORTAL - DÍA

Marcos, desorientado, mira para ambos lados de la calle, y empieza a caminar sin saber dónde ir

## 8. EXT. PARQUE - DÍA

Marcos exaltado, llega a un parque y saca una fotografía. En el parque no hay nadie. En la instantánea aparecen dos personas sentadas en un banco.

MARCOS

(Balbuceando en voz baja)  
¿Tan mal estás, en serio?

Marcos sigue caminando.

## 9. EXT. ESTACIÓN - DÍA

Marcos hace fotos a la vía del tren. Mira la fotografía y dirige la mirada hacia la vía, comprobando que ahora no hay nada y en la fotografía aparece un tren.

## 10. EXT. PASEO - DÍA

Marcos hace una foto a una casa modernista y al paseo de La Garriga. En la instantánea del paseo hay gente distinta andando. En la casa modernista no aprecia cambios. Se dispone a sacar otra instantánea pero se le acaba el papel fotográfico.

MARCOS (Golpeando  
la cámara)  
¡Joder! ¡Ahora no!

Coge la instantánea de la casa modernista y la observa con atención.

La cámara se acerca a la fotografía.

## 11. INT. HABITACIÓN - DÍA

La cámara se aleja de la fotografía.

Marcos se fuma un porro. Cuelga todas las instantáneas en el corcho. Sigue observando la última fotografía. Las ordena cronológicamente y escribe la hora en la parte blanca de la

instantánea. Se sienta en la cama sin dejar de observar el corcho, con aspecto nervioso, triste y cansado. Se queda dormido

12. INT. HABITACIÓN - NOCHE (TIME LAPSE)

Marcos está durmiendo en la cama y su móvil esta en el suelo, en silencio. El móvil se ilumina, recibe una llamada perdida de Pascal, el reloj del móvil marca las 18:15.

Marcos está durmiendo en la cama pero en otra posición. Su móvil se vuelve a iluminar, recibir una llamada perdida de Saúl, el reloj del móvil marca las 18:43

Marcos está durmiendo en la cama. En el móvil aparece un sms de Pascal; "Recuerda lo que me debes". El reloj del móvil marca las 19:40.

Marcos sigue durmiendo. El móvil se ilumina y recibe una llamada perdida de Saúl. El reloj del móvil marca las 20:00.

Marcos sigue dormido en la cama. Marcos recibe de nuevo una llamada perdida de Pascal. El reloj del móvil marca las 20:15.

13. INT. CASA MARCOS.HABITACIÓN - NOCHE

El reloj marca las 20:37. Suena el timbre. Marcos abre los ojos, se despierta sobresaltado y se dirige hacia la puerta.

14. INT. CASA MARCOS.COMEDOR - NOCHE

Marcos abre la puerta y aparece Saúl que muestra una sonrisa peculiar. Entra sin pedir permiso

SAÚL

¿Tío, que haces que no contestas?

MARCOS

(Sorprendido)

¡¿Qué haces tu aquí?!

Saúl se sienta en el sofá.

SAÚL

Como que qué hago aquí? Pues te vengo a ver, como siempre. Te he llamado pero no contestas. Mira lo que tengo para ti.

Le enseña a Marcos dos botellas de Ginebra y dos paquetes de taba

## 12. INT. HABITACIÓN - NOCHE (TIME LAPSE)

Marcos esta durmiendo en la cama y su móvil esta en el suelo, en silencio. El móvil se ilumina, recibe una llamada perdida de Pascal, el reloj del móvil marca las 18:15.

Marcos esta durmiendo en la cama pero en otra posición. Su móvil se vuelve a iluminar, recibir una llamada perdida de Saúl, el reloj del móvil marca las 18:43

Marcos esta durmiendo en la cama. En el móvil aparece un sms de Pascal; "Recuerda lo que me debes". El reloj del móvil marca las 19:40.

Marcos sigue durmiendo. El móvil se ilumina y recibe una llamada perdida de Saúl. El reloj del móvil marca las 20:00.

Marcos sigue dormido en la cama. Marcos recibe de nuevo una llamada perdida de Pascal. El reloj del móvil marca las 20:15.

## 13. INT. CASA MARCOS.HABITACIÓN - NOCHE

El reloj marca las 20:37. Suena el timbre. Marcos abre los ojos, se despierta sobresaltado y se dirige hacia la puerta.

## 14. INT. CASA MARCOS.COMEDOR - NOCHE

Marcos abre la puerta y aparece Saúl que muestra una sonrisa peculiar. Entra sin pedir permiso

SAÚL

¿Tío, que haces que no contestas?

MARCOS

(Sorprendido)

¡¿Qué haces tú aquí?!

Saúl se sienta en el sofá.

SAÚL

Como que qué hago aquí? Pues te vengo a ver, como siempre. Te he llamado pero no contestas. Mira lo que tengo para ti.

Le enseña a Marcos dos botellas de Ginebra y dos paquetes de tabaco

MARCOS

Hoy no puedo.

SAÚL

¿Por qué tío? ¿Estás bien?

MARCOS

No... hoy no ha sido un buen Día, lo siento

SAÚL

El alcohol lo cura todo hermano.

Saúl sirve dos vasos de alcohol.

MARCOS

Escúchame...tengo que contarte algo... no sé qué está pasando, pero me está...

SAÚL

(Cortándole)

Para, para, para en serio tío, hoy no tengo ganas de escuchar discursitos de los tuyos.

(Le acerca el vaso)

¡Bebe y ya verás cómo lo ves todo de otro color!

MARCOS

¡Que me escuches, joder! Esta mañana me ha pasado algo. Ven.

Saúl resopla

15. INT. CASA MARCOS HABITACIÓN - NOCHE

Marcos esta señalando una fotografía del corcho. Saúl está sentado en la cama sin prestar mucha atención.

MARCOS

Vas a creer que estoy como un cencerro. Mira estas fotografías, las he hecho esta mañana. Pero no corresponden con lo que yo veía...

Señala la fotografía que sale con el ojo morado.

SAÚL

¡Pero qué dices, tu estas "burlao"! Creo que deberías plantearte seriamente dejar de fumar, te está dejando hecho polvo.

MARCOS

Por favor dime que tu también lo estás viendo. Que no me estoy volviendo loco.

Saúl, está jugando con el móvil, sin prestar atención a Marcos

SAÚL

Marcos, tranquilo... no te ralles. Lo del ojo será una mancha de la cámara.

MARCOS

Tío, en serio ayúdame... Ya no sé ni lo que es real... No lo entiendo.

SAÚL

A ver, trae la cámara. Si no lo veo no lo creo.

Marcos, le da la cámara a Saúl. Abre el cajón de la mesilla para buscar papel fotográfico. Desesperado remueve todo, tirando cosas al suelo.

MARCOS

Mierda, no me acordaba, no queda papel.

Saúl sonríe

MARCOS

¿Has entendido lo que te estoy diciendo? Mejor vete, ya te he dicho que hoy no es un buen Día.

SAÚL

Oye tío... hacemos unos fifas, te calmas y lo asimilas. Mañana vuelvo y me lo enseñas.



Marcos, resopla, coge el vaso y se lo bebe de un trag16.  
SECUENCIA DE MONTAJE. INT. CASA MARCOS - COMEDOR

Marcos y Saúl hablando, bebiendo y fumando.  
El reloj marca las 22:14.  
El cenicero se llena de cigarros.  
El reloj marca las 23:00.  
Las botellas están vacías.  
El reloj marca las 00:24.  
Saúl rompe un jarrón.  
El reloj marca las 01:14.  
Saúl se queda dormido.

La colcha del sofá se cae.  
Marcos se levanta.

FIN SECUENCIA MONTAJE

17. INT. CASA MARCOS. COMEDOR - NOCHE

Marcos vuelve con la fotografía del cenicero que había hecho esa misma mañana, la compara y se da cuenta de que el cenicero es el mismo que en la foto.

MARCOS

Saúl, Saúl, despierta, ya lo entiendo todo.

Va demasiado borracho, tira la foto encima de la mesa y se queda dormido.

FUNDIDO A NEGRO

18. INT. CASA MARCOS. COMEDOR - NOCHE

El reloj marca las 3.44. Marcos y Saúl están dormidos en el sofá. Las botellas están vacías, el cenicero lleno, la funda del sofá caída y el jarrón roto. Saúl se despierta, mira el reloj.

Saúl da codazos a Marcos

SAÚL

Marcos, Marcos.

Marcos no se despierta, Saúl le da codazos más fuertes hasta que lo consigue

SAÚL

Son las 4 menos cuarto, yo me abro

Marcos sonríe y sube el pulgar de su mano.

## 19. INT.CASA MARCOS. RECIBIDOR - NOCHE

Saúl cierra la puerta. El plano se abre hasta ver Marcos dormido. Suena el timbre. Marcos se despierta y se levanta.

MARCOS ¿Qué  
te has dejado?

Marcos se levanta y va hacia la puerta y abre. Al otro lado esta Pascal, muestra cara de enfado. Pascal le da un puñetazo en la cara.

MARCOS (V.O)

Hay días que pasan sin darte cuenta. Se sobrescriben y van al cajón de los objetos perdidos. Aún así, también existen unos pocos que recuerdas, que te marcan. El día ha empezado como ayer, como antes de ayer y como el anterior pero hoy he entendido que es imposible tener todo bajo control

## Annex II. Guió tècnic.

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	MOVIMIENTO/DIRECCIÓN	ACCIÓN	LUGAR	TEXTO	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
1	1	Plano Medio		Marcos se hace una instantánea en EL LAVABO	Lavabo	-	MARCOS (V.O) Hoy ha empezado como ayer y como antes de ayer, vivo inmerso en una rutina Diaria. Repito las mismas acciones cada día sin pensar.		
1	2	Plano Medio	Cenital	Marcos espera a que salten las tostadas.	Cocina	-			
1	3	Plano Detalle	-	Marcos enciende el mechero y fuma en EL COMEDOR	Comedor	-			
1	3.1	Plano General	-		Comedor	-			
1	4	Plano Medio	Cenital	Marcos hace abdominales en EL COMEDOR	Comedor	-			
1	5	Plano Americano / General	Travelling	Marcos camina por LA CALLE	Calle Random	-			
1	6	Plano Medio Corto	-	Marcos fuma y habla con SAÚL	Comedor	-			
1	6.1	Plano Medio Corto	-	Marcos apaga el despertador con la mano	Habitación	-			Musica x
1	6.2	Plano General	-	Marcos se levanta de la cama	Habitación	-			
1	7	Plano detalle	-	Marcos cuelga una fotografía en el corcho. Xinxeta e imagen	Habitación	-			
1	8.1	Plano detalle	-	Marcos espera a que salten las tostadas	Cocina	-	MARCOS (V.O) A las 8 de la mañana me levanto, me ducho, me hago una fotografía, la observo lo suficiente y la cuelgo en el corcho.		
1	8.2	Plano General	Cenital	Marcos come dos tostadas para desayunar	Cocina	-			
1	9	Plano General	-	Marcos hace flexiones en el comedor	Comedor	-			
1	10	Plano general	-	Marcos habla con Saúl sentados en el sofá del comedor	Comedor	-			
1	10.1	Plano detalle	-		Comedor	-			

1	11	Plano Medio	-	Marcos se hace una instantánea en el lavabo	Lavabo	-	<p>MARCOS (V.O)</p> <p>Si alguna persona me espiera podría seguir mis pasos y no equivocarse ni un milímetro. Hay quien pensará que no es forma de vivir, pero... ¿No es lo que hacemos todos, repetir las mismas acciones una y otra vez?</p>		
1	12	Plano General	-	Marcos desayuna	Cocina	-			
1	13.1	Plano General	Inicio de Zoom in rápido	Pascal le da una bolsita a Marcos (Marihuana)	Recibidor	-			
1	13.2	Plano detalle	Final Zoom in rápido		Recibidor	-			
1	14.1	Plano detalle		Marcos cuelga una fotografía en el corcho. Xinxeta e imagen	Habitación	-			
1	14.2	Plano general	Zoom in	Marcos observa todas las instantáneas	Habitación				
1	15	Plano general	Travelling	Marcos corre	Calle Random	-			
1	15.1	Plano detalle	-	Zapato de Marcos contra el suelo cuando corre	Calle Random	-			
1	17	Plano detalle	-	Despertador se enciende, Marcos le da con la mano para pararlo.	Habitación	-			
1	18	Plano detalle	-	Marcos cuelga una fotografía en el corcho. Xinxeta e imagen	Habitación	-			
1	19.1	Plano detalle	-	Marcos fuma	Comedor	-			
1	19.2	Plano medio	-	Marcos se hace una instantánea	Baño	-	<p>MARCOS (V.O)</p> <p>Mi mayor temor son los cambios, me horroriza lo desconocido y vivir en una monotonía constante me calma.</p>		

1	20.1	Plano General	Cenital		Comedor	-	MARCOS (V.O) La fotografía me permite comprender el mundo en el que vivimos, ver el transcurso de las cosas y apreciar los pequeños detalles para poder tener todo bajo control.		
1	20.2	Plano Medio corto	-	Marcos hace flexiones	Comedor	-			
1	21	Plano Medio	-	Marcos discute con Pascal, le cierra la puerta en la cara	Recibidor	-			
1	22	Plano medio		Marcos se hace una instantánea	Lavabo	-			
1	23	Plano detalle	Zoom in	Marcos cuelga una fotografía en el corcho, con una xinxeta.	Habitación	-			
1	24	Plano General	Zoom out		Habitación	-			
1	25	Plano General	Cenital	Marcos se mete en la cama	Habitación	-			
1	26	Plano detalle	-	Marcos apaga el interruptor	Habitación	-			
2	1	Plano Medio		Marcos se hace una instantánea.	Lavabo				
2	2	Plano Medio	Cenital	Espera a que salga la fotografía	Lavabo				
2	3	Plano detalle		Coge y agita la fotografía	Lavabo				
2	4	Plano Americano	Travelling	Sale del lavabo					
3	1	Plano Americano	Travelling	Se dirige hasta el corcho.	Habitación				
3	2	Plano Medio		Marcos cuelga la instantánea en el corcho se ve de espaldas.	Habitación				
3	2.1	Plano detalle		Marcos cuelga la instantánea en el corcho. Chincheta	Habitación				
3	3	Plano detalle		Se ve la imagen colgada donde Marcos aparece con un ojo morado y la descuelga	Habitación				

3	4	Plano Medio	Cenital	Marcos observa la fotografía.	Habitación				
3	4.1	Plano Medio		Marcos se gira y camina hacia la puerta. La cierra	Habitación				
4	1	Plano Medio	Travelling	Abre la puerta del lavabo, nervioso.	Lavabo				
4	2	Plano Medio	-	Se ve Marcos delante del espejo	Lavabo				
4	3	Plano Medio	Zoom in	Se ve Marcos a través del espejo	Lavabo				
4	4	Plano Detalle	-	Marcos observa la fotografía	Lavabo				
4	5	Plano Detalle	Zoom in	Se ven los ojos de Marcos y levanta la mirada	Lavabo				
4	6	Plano Medio	Zoom out	Se ve a Marcos a través del espejo	Lavabo		¿Pero qué coño?		
5	1	Imagen digital dónde aparece el nombre de la websèrie (Selfie)							
6	1	Plano General	Ligero Zoom in	Se ve el salón	Salón				
6	2	Plano Detalle	-	Aparece un cenicero lleno	Salón				
6	3	Plano Detalle	-	Platos sucios y un jarrón encima de la mesa	Salón				
6	4	Plano Medio Largo	-	Marcos esta en frente el Salón, coge la camera	Salón				
6	5	Plano Detalle	-	Marcos fotografía el cenicero	Salón				
6	6	Plano Medio	-	Marcos fotografía el sofá	Salón				

6	7	Plano Medio	(Vista frontal de Marcos des del punto de vista del jarrón)	Marcos fotografía el jarrón	Salón				
6	8	Plano General (El mismo que el primero)	Ligero Zoom in	Marcos se sienta al sofá i agita las fotografías	Salón				
6	9	Plano detalle	-	Marcos agita las imagenes hasta que se revelan	Salón				
6	10	Plano Medio Corto	Nadir	Se ve la cara de Marcos al observar las fotografías	Salón		MARCOS No puede ser.	Papeles agitándose	
6	11	Plano General	-	Marcos se levanta y tira las fotografías encima de la mesa	Salón				
6	12	Plano Detalle	Cenital, travelling horizontal hacia la derecha	Marcos murmura	Salón				
6	13	Plano General	-	Marcos se pone las manos en la cabeza, se pone la chaqueta y coge la Polaroid	Salón				
6	14	Plano Detalle	-	Marcos coge las llaves de un cuenco	Salón	-	-	Puerta se cierra	
7	1	Plano Medio Largo	Travelling (Se sigue a Marcos mientras sale del portal y mira aun lado de la calle)	Marcos sale del portal y mira a ambos lados de la calle	Portal				
7	2	Plano General	-	Se ve la calle, sin más	Calle				
7	3	Plano Medio Largo	-	Marcos mira hacia el otro lado de la calle	Portal				
7	4	Plano General	-	Se ve otro lado de la calle	Calle				
7	5	Plano General	Travelling (Se sigue a Marcos mientras camina)	Marcos decide ir hacia la izquierda	Calle				

8	1	Plano Medio	Travelling (Se sigue a la cara de Marcos	Marcos camina y corre con cara de angustia y sorpresa	Calle				
8	2	Plano General	-	Marcos deja de correr y se queda en el parque (entra por la derecha)	Parque				
8	3	Plano Medio Corto	Barrido + (inicio zoom in)	Marcos observa el parque	Parque				
8	4	Plano Detalle	Final Zoom in	Se ven los columpios sin niños	Parque				
8	5	Plano Medio Corto	Barrido + (inicio zoom in)	Marcos observa el parque	Parque				
8	6	Plano Detalle	Final Zoom in	Los bancos están vacíos	Parque				
8	7	Plano Medio	-	Se ve a Marcos haciendo una instantánea	Parque			De instantánea	
8	8	Plano Detalle	-	Marcos agita la fotografía y se deja ver que hay dos personas sentadas en un banco	Parque		MARCOS (Para sí mismo) ¿Tan mal estás, en serio?		
8	9	Plano Medio Corto	Barrido + (inicio zoom in)	Se observa el banco vacío	Parque				
8	10	Plano Detalle	Final Zoom in						
8	11	Plano General	Travelling	Marcos sigue caminando, empieza a correr hacia la cámara	Parque			Empieza a sonar música	
9	1	Plano General	-	Marcos llega corriendo y se atura frente la vía del tren	Tren			Canción X	
9	2	Plano Detalle	-	La polaroid saca una imagen de la cámara	Tren			Canción X	
9	3	Plano Detalle - General	Plano Detalle de la instantánea --> <b>Barrido hacia arriba (Siguiendo la mirada de Marcos)</b> --> Plano General de las vías del tren	Marcos agita la instantánea hasta que aparece un tren, levanta la mirada y no hay ninguno.	Tren			Canción X	



10	1	Plano Detalle	-	Marcos saca una instantánea de una casa Modernista del Paseo	Paseo de La Garriga	-	Canción X
10	2	Plano Detalle	-	Marcos saca una instantánea del Paseo	Paseo de La Garriga	-	Canción X
10	3	Plano Medio Largo	Escorzo	Marcos levanta la imagen de la casa para compararla con la casa real (No aprecia cambios)	Paseo de La Garriga	-	Canción X
10	4	Plano Medio Corto	-	Se ve la cara de Marcos	Paseo de La Garriga	-	Canción X
10	5	Plano Medio Largo	Escorzo	Marcos levanta la imagen del paseo para compararla con el paseo real	Paseo de La Garriga	-	Canción X
10	6	Plano Americano	Zoom In (Frontal)	Marcos va a sacar otra instantánea (Se pone la polaroid en la cara)	Paseo de La Garriga	-	Canción X
10	7	Plano Detalle	-	Marcos acciona el interruptor (No queda papel)	Paseo de La Garriga	MARCOS (OFF) ¡Joder!	Canción X
10	8	Plano Americano	-	Marcos golpea la cámara	Paseo de La Garriga	MARCOS (CONT) ¡Ahora no!	Canción X
10	9	Plano Detalle	Zoom in	Marcos observa la imagen de la casa modernista (Cámara se acerca)	Paseo de La Garriga	-	Canción X
11	1	Plano Detalle	Zoom out	Marcos cuelga la imagen al corcho con una chincheta (la cámara se aleja de la fotografía)	Habitación		
11	2	Plano Detalle	-	Marcos se esta liando un porro	Habitación		
11	3	Plano Detalle	-	Marcos enciende el porro con el mechero	Habitación		
11	4	Plano General	-	Marcos cuelga todas las instantáneas en el corcho y las ordena	Habitación		

11	5	Plano Detalle	-	Marcos escribe la hora en que hizo las fotografías en la parte blanca de la instantánea.	Habitación				
11	6	Plano General	Zoom in	Marcos observa las fotografías sentado en la cama y fumando	Habitación				
11	7	Plano Medio Largo	Cenital	Marcos se estira en la cama, mientras sigue mirando el corcho se queda dormido	Habitación				En la ventana de la habitación se vera un time lapse con una puesta de sol
12	1	Plano General	Inicio de Zoom in (al final del plano)	Marcos esta echado en la cama, durmiendo en una posición similar a la anterior	Habitación			Musica Time Lapse	
12	2	Plano Detalle	Final Zoom in	El móvil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan as 18:15	Habitación	Texto en pantalla: 18:15 Ha recibido una llamada perdida de Pascal		Musica Time Lapse	
12	3	Plano General	-	Marcos esta durmiendo en la cama pero en otra posición	Habitación			Musica Time Lapse	
12	4	Plano Detalle	-	El móvil se ilumina, el reloj marca las 18:43	Habitación	Texto en pantalla: 18:43 Ha recibido una llamada perdida de Saúl		Musica Time Lapse	
12	5	Plano General	-	Marcos duerme, se ve el móvil del suelo iluminado.	Habitación	Texto en pantalla: SMS 19:40. Recuerda lo que me debes.		Musica Time Lapse	
12	6	Plano Detalle	-	El móvil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan las 20:00	Habitación	Texto en pantalla: 20:00 Ha recibido una llamada perdida de Saúl		Musica Time Lapse	
12	7	Plano General	-	El móvil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan las 20:15	Habitación	Texto en pantalla: 20:15 Ha recibido una llamada perdida de Pascal		Musica Time Lapse	
13	1	Plano detalle		El reloj marca las 20:37h. Suena el timbre.	Habitación			Timbre	
13	2	Primer plano		Marcos abre los ojos	Habitación				
13	3	Plano medio		Se despierta sobresaltado	Habitación				

13	4	Plano general		Se dirige hacia la puerta.	Habitación			
14	1	Plano medio corto		Abre la puerta. De espaldas	Comedor			
14	2	Plano medio corto	Escorzo	Al otro lado de la puerta aparece Saúl	Comedor			
14	3	Plano medio corto	Escorzo	Se muestra la cara de Marcos	Comedor			
14	4	Plano General		Saúl entra sin pedir permiso y se sienta en el sofá	Comedor	SAÚL ¿Tío, que haces que no contestas? MARCOS ¿Qué haces tu aquí?		
14	5	Plano General	Panoramica	Marcos se dirige de la puerta al sofá.	Comedor			
14	6	Plano medio corto		Saúl conversa con Marcos y le enseña las botellas de Ginebra y los dos paquetes de tabaco.	Comedor	SAÚL ¿Como que qué hago aquí? Pues te vengo a ver, como siempre. Te he llamado pero no contestas. Mira lo que tengo para ti.		
14	7	Plano medio corto		Marcos conversa con Saúl	Comedor	MARCOS Hoy no puedo.		
14	8	Plano medio corto		Saúl conversa con Marcos	Comedor	SAÚL ¿Por qué tío? ¿Estás bien?		
14	9	Plano medio corto		Marcos conversa con Saúl	Comedor	MARCOS No... hoy no ha sido un buen Día, lo siento		
14	10	Plano medio corto		Saúl conversa con Marcos	Comedor	SAÚL El alcohol lo cura todo hermano.		
14	11	Plano detalle		Saúl sirve dos vasos de Ginebra	Comedor			
14	12	Plano general	Lateral	Marcos cambia se cambia de posición.	Comedor	MARCOS Escuchame...tengo que contarte		

							algo... no sé qué está pasando, pero me está...		
14	13	Plano medio corto	Escorzo	Saúl corta a Marcos	Comedor		SAÚL Para, para, para en serio tío, hoy no tengo ganas de escuchar discursitos de los tuyos.		
14	14	Plano general	Lateral	Le acerca el vaso	Comedor		¡Bebe y ya veras como lo ves todo de otro color!		
14	15	Plano medio corto	Escorzo	Marcos enfadado y alzando la voz	Comedor		MARCOS ¡Que me escuches, joder! Esta mañana me ha pasado algo. Ven.		
14	16	Plano medio corto	Escorzo	Saúl resopla	Comedor				
14	17	Plano general		Los dos se levantan con el vaso en la mano y se dirigen a la habitación.	Comedor				
14	18	Plano general		Los dos se levantan con el vaso en la mano y se dirigen a la habitación.	Comedor				
15	1	Plano general		Marcos señala una fotografía del corcho y Saúl esta sentado en la cama.	Habitación		MARCOS Vas a creer que estoy como un cencerro. Mira estas fotografías, las he hecho esta mañana. Pero no corresponden con lo que yo veía...		
15	2	Plano medio corto		Marcos de espalda señala la fotografía	Habitación				

15	3	Plano medio		Saúl contesta a Marcos	Habitación		SAÚL ¡Pero que dices, tu estas "burlao"! Creo que deberías plantearte seriamente dejar de fumar, te está dejando hecho polvo.		
15	4	Plano americano	Panormica	Marcos se sienta en la cama. Saúl esta con el móvil sin prestar atención.	Habitación		MARCOS Por favor dime que tu tambien lo estas viendo. Que no me estoy volviendo loco.		
15	5	Plano	Lateral	Saúl deja el móvil y le pone la mano encima del hombro a Marcos.	Habitación		SAÚL Marcos, tranquilo... no te ralles.		
15	5.1	Plano	Frontal	Saúl mira a Marcos	Habitación		Lo del ojo será una mancha de la cámara.		
15	6	Plano medio corto	Escorzo	Marcos con preocupacion mira a Saúl	Habitación		MARCOS Tio, en serio ayudame... Ya no se ni lo que es real... No lo entiendo.		
15	7	Plano medio corto	Escorzo	Saúl habla con Marcos	Habitación		SAÚL A ver, trae la camara. Si no lo veo no lo creo.		
15	8	Plano medio corto		Marcos coge la camara de la mesilla y se la da a Saúl.	Habitación				
15	9	Plano general		Saúl mira la camara y Marcos abre el cajon dela mesilla	Habitación				
15	10	Plano detalle		Marcos remueve el cajon	Habitación		MARCOS Mierda, no me acordaba, no queda papel.		
15	10.1	Plano medio			Habitación				
15	11	Plano medio corto		Saúl sonrie	Habitación				
15	12	Plano medio	Escorzo	Marcos habla con Saúl	Habitación		MARCOS ¿Has entendido lo que te		

15	13	Plano medio corto	Escorzo	Saúl habla con Marcos	Habitación	SAÚL Oye tio... hacemos unos fifas, te calmas y lo asimilas. Mañana vuelvo y me lo enseñas.		
16	1	Plano General		Marcos y Saúl estan sentados bebiendo y fumando	Comedor		Musica X Time Lapse	
16	2	Plano Detalle		El reloj Marca las 22:14	Comedor			
16	3	Plano Detalle		Time Lapse, el cenicero se llena	Comedor			
16	4	Plano General		Marcos y Saúl estan sentados bebiendo y fumando, el reloj marca las 23:00	Comedor			
16	5	Plano Detalle		Las botellas estan vacías	Comedor			
16	6	Plano General		Marcos y Saúl estan sentados bebiendo y fumando, el reloj marca las 00:24	Comedor			
16	7	Plano Detalle		Saúl tira el jarrón al suelo	Comedor			
16	8	Plano detalle		El jarrón se rompe	Comedor			
16	9	Plano General		Saúl esta dormido y la colcha del sofá se cae	Comedor			
16	10	Plano Detalle		Los ojos de Marcos observan	Comedor			
16	11	Plano General		Marcos se levanta	Comedor			
17	1	Plano americano	Travelling	Marcos vuelve con la fotografía del cenicero que habia hecho esa misma mañana	Comedor			

17	2	Plano picado		Compara la fotografía	Comedor			
17	3	Plano medio	Panormica	Se dirige al sofá y toca a Saúl	Comedor		Saúl, Saúl, despierta, ya lo entiendo todo.	
17	3.1	Plano medio	Escorzo	Saúl sigue durmiendo	Comedor			
17	4	Plano medio		Marcos se sienta en el sofá y tira la foto encima de la mesa	Comedor			
17	5	Plano general		Marcos se queda dormido	Comedor			
18	1	Plano general		Marcos y Saúl dormidos en el sofá	Comedor			
18	2	Plano detalle		El reloj marca las 3.44	Comedor			
18	3	Plano detalle		Botellas vacías	Comedor			
18	4	Plano detalle		Cenicero lleno	Comedor			
18	5	Plano detalle		Funda sofá caída	Comedor			
18	6	Plano detalle		Jarrón roto	Comedor			
18	7	Plano detalle		Saúl abre los ojos	Comedor			
18	8	Plano medio		Saúl se incorpora y mira el reloj	Comedor			
18	9	Plano entero		Saúl le da codazos a Marcos pero no se despierta.	Comedor		SAÚL Marcos, Marcos.	
18	9.1	Plano detalle		Le da codazos mas fuertes	Comedor			
18	10	Plano medio corto		Consigue despertarlo y le habla	Comedor		SAÚL Son las 4 menos cuarto, yo me abro	
18	11	Plano medio		Marcos sonríe y sube el pulgar de su mano.	Comedor			

19	1	Plano americano		Saúl cierra la puerta de casa	Comedor			Portazo	
19	2	Pano general	Zoom out	Se ve a Marcos dormido	Comedor			Timbre	
19	3	Plano medio		Marcos abre los ojos y se levanta	Comedor				
19	4	Plano americano	Travelling	Se dirige hacia la puerta	Comedor				
19	5	Plano detalle		Abre la puerta	Comedor		MARCOS ¿Qué te has dejado?		
19	6	Panorámica vertical.	Subjetivo	Se muestra a Pascal	Comedor				
19	7	Plano medio	Escorzo	Pascal le da un puñetazo a Marcos	Comedor				
19	7.1	Plano medio	Imagen congelada	Pascal le da un puñetazo a Marcos	Comedor				



## Annex III. Ordres de rodatge



### SELFIE

## ORDEN DE RODAJE NÚM. 1

Fecha: 11/03/2017

Día de rodaje: Día 1

Citación equipo: 9:00h

Joranda prevista: 10:00-20:00

Comida: 13:00-15:00

Localización: Portal ( Carrer Querol,7 ), Plaça Narcís Freixas , pas a nivell (Tren)

Escenas: 7,8,9,1,2,4,11,12,13

ESC	EXT/INT	LOC	DESCRIPCIÓN	HORA
7	EXT/DIA	PORTAL	Marcos sale de la casa.	10:00h
8	EXT/DIA	PARQUE	Marcos fotografía el parque	11:00h
9	EXT/DIA	VIA TREN	Marcos fotografía la vía	12:00h
1	INT/DIA	LAVABO	Marcos se saca una foto	15:30h
2	INT/DIA	LAVABO	Marcos se saca una foto	16:00h
4	INT/DIA	LAVABO	Marcos compara la fotografía	16:45h
11	INT/DIA	HABITACIÓN	Marcos observa el corcho	17:30h
12	INT/DIA	HABITACIÓN	Time-lapse	18:00h
13	INT/DIA	HABITACIÓN	Marcos se despierta	19:00h

### CITACIÓN EQUIPO

Todo el equipo 9:00h -14:00 loc:

### CITACIÓN EQUIPO ARTISTICO

Actor	Personaje	Recogida	Listo	Acaba
Gerard Jimenez	Marcos	09:45h	10:00h	13:00h
Gerard Jimenez	Marcos	15:00	15:30h	20:00h

### REQUERIMIENTOS

Pere-montje habitación el viernes

Producción: Mirar horarios de tren,

ESC 11: Time lapse empezar a grabar a las 18:00 máximo

Traslados a las localizaciones 1 coche.

### SELFIE

## ORDEN DE RODAJE NÚM. 2

Fecha: 18/03/2017

Día de rodaje: D Día 2

Citación equipo: 9:00h

Joranda prevista: 10:00-14:00

Comida:

Localización: Portal ( Carrer Querol,7 ), Plaça

Escenas: 1,3,11,6

ESC	EXT/INT	LOC	DESCRIPCIÓN	HORA
1	INT/DIA	HABITACIÓN	Marcos cuelga fotografías en el corcho	10:00h
3	INT/DIA	HABITACIÓN	Marcos cuelga la fotografía y la observa	11:00h
11	INT/DIA	HABITACIÓN	Marcos cuelga fotografías y se sienta	12:00h
6	INT/DIA	SALÓN	Marcos fotografía objetos del comedor	13:00h

### CITACIÓN EQUIPO

Todo el equipo 9:00h loc: Casa

### CITACIÓN EQUIPO ARTISTICO

Actor	Personaje	Recogida	Listo	Acaba
Gerard Jimenez	Marcos	09:45h	10:00h	14:00h

### REQUERIMIENTOS

Pere-montje salón el viernes

Imprimir fotografías para el corcho.

--

## SELFIE

## ORDEN DE RODAJE NÚM. 3

Fecha: 19/03/2017

Dia de rodaje: Dia 3

Citación equipo: 9:00h

Joranda prevista: 10:00-20:00

Comida: 13:00-16:00

Localización: Portal ( Carrer Querol,7 ),Paseo

Escenas:

ESC	EXT/INT	LOC	DESCRIPCIÓN	HORA
10	EXT/DIA	PASEO	Marcos saca fotografía casa modernista	10:00h
15	INT/NOCHE	HABITACIÓN	Marcos y Saul conversan	11:30h
1	INT/DIA	SALÓN	Time lapse Marcos y Saul hablando	12:30h
16	INT/NOCHE	SALÓN	Time lapse Marcos y Saul hablando	16:30h
17	INT/NOCHE	SALÓN	Marcos vuelve con la fotografía	17:30h
18	INT/NOCHE	SALÓN	Saul se despierta y se va	18:30h
14	INT/NOCHE	SALÓN	Marcos abre la puerta y Saul entra	19:30h

## CITACIÓN EQUIPO

Todo el equipo

9:00h -15:00 loc:

## CITACIÓN EQUIPO ARTISTICO

Actor	Personaje	Recogida	Listo	Acaba
Gerard Jimenez	Marcos	09:45h	10:00h	13:00h
Ignació Diaz	Saul	11:00h	11:30h	12:30h
Gerard Jimenez	Marcos	16:00h	16:30h	20:00h
Ignació Diaz	Saul	16:00h	16:30h	20:00h

## REQUERIMIENTOS

ESC 15,16,17,18 : Simular noche

Traslado en un solo coche a las localizaciones.

--

## SELFIE

## ORDEN DE RODAJE NÚM. 4

Fecha: 01/04/2017

Dia de rodaje: Dia 4

Citación equipo: 15:00h

Joranda prevista: 16:00-20:45h

Comida:

Localización: Casa ( Carrer Querol,7 ),Calle

Escenas:

ESC	EXT/INT	LOC	DESCRIPCIÓN	HORA
1	EXT/Dia	Calle	Marcos hace deporte	16:00h
1	INT/DIA	Salón	Marcos desayuna	18:00
19	EXT/NOCHE	Portal	Pascal le da un puñetazo	20:00h
1	EXT/NOCHE	Portal	Pascal le da una bolsita a Marcos	20:30h

## CITACIÓN EQUIPO

Todo el equipo

15:00h loc:

## CITACIÓN EQUIPO ARTISTICO

Actor	Personaje	Recogida	Listo	Acaba
Gerard Jimenez	Marcos	15:30h	16:00h	13:00h
Jonathan Sanchez	Pascal	19:30h	20:00h	12:30h

## REQUERIMIENTOS

ESC de Pascal: anocherar

## Annex IV . Pla de rodatge.

						LA GARRIGA <b>LOC. 1 CASA MARCOS</b> Loc 1.1 Comedor Loc 1.2 Lavabo Loc 1.3 Habitación Loc 1.4 Cocina	
Salidas-Puestas de Sol: Salida: 07:06 Puesta: 18:54h:	DÍA 1 11 de Marzo de 2017					LA GARRIGA <b>LOC 2. EXTERIORES</b> Loc 2.1 Parque Loc 2.2 Paseo Loc 2.3 Portal Loc 2.4 Tren	2.5 Calle
ESC	Plano	Loc	Int/Ext	Día/Noche	Descripción	Personajes	Requeriments
7	1	2.3	Ext	Día	Marcos sale del portal y mira a ambos lados de la calle	Marcos	Camiseta gris
7	2	2.3	Ext	Día	Se ve la calle, sin más	Marcos	Camiseta gris
7	3	2.3	Ext	Día	Marcos mira hacia el otro lado de la calle	Marcos	Camiseta gris
7	4	2.3	Ext	Día	Se ve otro lado de la calle	Marcos	Camiseta gris
7	5	2.3	Ext	Día	Marcos decide ir hacia la izquierda	Marcos	Camiseta gris
8	1	2.5	Ext	Día	Marcos camina y corre con cara de angustia y sorpresa	Marcos	Camiseta gris
8	2	2.1	Ext	Día	Marcos deja de correr y se queda en el parque (entra por la derecha)	Marcos	Camiseta gris
8	3	2.1	Ext	Día	Marcos observa el parque	Marcos	Camiseta gris
8	4	2.1	Ext	Día	Se ven los columpios sin niños	Marcos	Camiseta gris
8	5	2.1	Ext	Día	Marcos observa el parque	Marcos	Camiseta gris
8	6	2.1	Ext	Día	Los bancos estan vacíos	Marcos	Camiseta gris
8	7	2.1	Ext	Día	Se ve a Marcos haciendo una instantánea	Marcos	Camiseta gris
8	8	2.1	Ext	Día	Marcos agita la fotografía y se deja ver que hay dos personas sentadas en un banco	Marcos	Camiseta gris

8	9	2.1	Ext	Día	Se observa el banco vacío	Marcos	Camiseta gris
8	10	2.1	Ext	Día		Marcos	Camiseta gris
8	11	2.1	Ext	Día	Marcos sigue caminando, empieza a correr hacia la cámara	Marcos	Camiseta gris
9	1	2.4	Ext	Día	Marcos llega corriendo y se detiene frente a la vía del tren	Marcos	Camiseta gris
9	2	2.1	Ext	Día	La polaroid saca una imagen de la cámara	Marcos	Camiseta gris
9	3	2.4	Ext	Día	Marcos agita la instantánea hasta que aparece un tren, levanta la mirada y no hay ninguno.	Marcos	Camiseta gris
<b>Comida</b>							
1	1	1.2	Int	Día	Marcos se hace una instantánea	Marcos	Camiseta Azul
1	11	1.2	Int	Día	Marcos se hace una instantánea	Marcos	Camiseta Negra
1	22	1.2	Int	Día	Marcos se hace una instantánea	Marcos	Camiseta Verde
2	1	1.2	Int	Día	Marcos se hace una instantánea.	Marcos	Camiseta Gris
2	2	1.2	Int	Día	Espera a que salga la fotografía	Marcos	Camiseta Gris
2	3	1.2	Int	Día	Coge y agita la fotografía	Marcos	Camiseta Gris
2	4	1.2	Int	Día	Sale del lavabo	Marcos	Camiseta Gris
4	1	1.2	Int	Día	Abre la puerta del lavabo, nervioso.	Marcos	Camiseta Gris
4	2	1.2	Int	Día	Se ve Marcos delante del espejo	Marcos	Camiseta Gris
4	3	1.2	Int	Día	Se ve Marcos a través del espejo	Marcos	Camiseta Gris
4	4	1.2	Int	Día	Marcos observa la fotografía	Marcos	Camiseta Gris

4	5	1.2	Int	Día	Se ven los ojos de Marcos y levanta la mirada	Marcos	Camiseta Gris
4	6	1.2	Int	Día	Se ve a Marcos a través del espejo	Marcos	Camiseta Gris
11	6	1.3	Int	Día	Marcos observa las fotografías sentado en la cama y fumando	Marcos	Camiseta gris
11	7	1.3	Int	Día	Marcos se estira en la cama, mientras sigue mirando el corcho se queda dormido	Marcos	Camiseta gris
12	1	1.3	Int	Noche	Marcos esta echado en la cama, durmiendo en una posición similar a la anterior	Marcos	Camiseta gris
12	2	1.3	Int	Noche	El móvil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan as 18:15	Marcos	Camiseta gris
12	3	1.3	Int	Noche	Marcos esta durmiendo en la cama pero en otra posición	Marcos	Camiseta gris
12	4	1.3	Int	Noche	El móvil se ilumina, el reloj marca las 18:43	Marcos	Camiseta gris
12	5	1.3	Int	Noche	Marcos duerme, se ve el móvil del suelo iluminado.	Marcos	Camiseta gris
12	6	1.3	Int	Noche	El móvil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan las 20:00	Marcos	Camiseta gris
12	7	1.3	Int	Noche	El móvil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan las 20:15	Marcos	Camiseta gris
13	1	1.3	Int	Noche	El reloj marca las 20:37h. Suena el timbre.	Marcos	Camiseta gris
13	2	1.3	Int	Noche	Marcos abre los ojos	Marcos	Camiseta gris
13	3	1.3	Int	Noche	Se despierta sobresaltado	Marcos	Camiseta gris
13	4	1.3	Int	Noche	Se dirige hacia la puerta.	Marcos	Camiseta gris

					LA GARRIGA <b>LOC. 1 CASA MARCOS</b> <b>Loc 1.1.</b> Comedor <b>Loc 1.2</b> Lavabo <b>Loc 1.3</b> Habitación <b>Loc 1.4</b> Cocina		
Salidas-Puestas de Sol: Salida: 07:06 Puesta: 18:54h Previsión Metereológica:		DÍA 2 18 de Marzo de 2017			LA GARRIGA LOC 2. EXTERIORES <b>Loc 2.1</b> Parque <b>Loc 2.2</b> Paseo <b>Loc 2.3</b> Portal <b>Loc 2.4</b> Tren Calle <b>2.5</b>		
ESC	Plano	Loc	Int/Ext	Día/Noche	Descripción	Personajes	Requeriments
1	6.1	1.3	Int	Día	Marcos apaga el despertador con la mano	Marcos	Pijama
1	6.2	1.3	Int	Día	Marcos se levanta de la cama	Marcos	Pijama
1	7	1.3	Int	Día	Marcos cuelga una fotografía en el corcho.	Marcos	Pijama
1	17	1.3	Int	Día	Despertador se enciende, Marcos le da con la mano para pararlo.	Marcos	Pijama
1	18	1.3	Int	Día	Marcos cuelga una fotografía en el corcho.	Marcos	Pijama
1	14.1	1.3	Int	Día	Marcos cuelga una fotografía en el corcho.	Marcos	Camiseta azul
1	14.2	1.3	Int	Día	Marcos observa todas las instantáneas	Marcos	Camiseta azul
3	1	1.3	Int	Día	Se dirige hasta el corcho.	Marcos	Camiseta gris
3	2	1.3	Int	Día	Marcos cuelga la instantánea en el corcho se ve de espaldas.	Marcos	Camiseta gris
3	2.1	1.3	Int	Día	Marcos cuelga la instantánea en el corcho.	Marcos	Camiseta gris
3	3	1.3	Int	Día	Se ve la imagen colgada donde Marcos aparece con un ojo morado y la descuelga	Marcos	Camiseta gris
3	4	1.3	Int	Día	Marcos observa la fotografía.	Marcos	Camiseta gris

3	4.1	1.3	Int	Día	Marcos se gira y camina hacia la puerta.La cierra	Marcos	Camiseta gris
11	1	1.3	Int	Día	Marcos cuelga la imagen al corcho con una chincheta	Marcos	Camiseta gris
11	2	1.3	Int	Día	Marcos se esta liando un porro	Marcos	Camiseta gris
11	3	1.3	Int	Día	Marcos enciende el porro con el mechero	Marcos	Camiseta gris
11	4	1.3	Int	Día	Marcos cuelga todas las instantáneas en el corcho y las ordena por orden cronológico	Marcos	Camiseta gris
11	5	1.3	Int	Día	Marcos escribe la hora en que hizo las fotografías en la parte blanca de la instantánea.	Marcos	Camiseta gris
6	1	1.1.	Int	Día	Se ve el Salón		
6	2	1.1.	Int	Día	Aparece un cenicero lleno		
6	3	1.1.	Int	Día	Platos sucios y un jarrón encima de la mesa		
6	4	1.1.	Int	Día	Marcos esta en frente el Salón, coge la cámara	Marcos	Camiseta gris
6	5	1.1.	Int	Día	Marcos fotografía el cenicero	Marcos	Camiseta gris
6	6	1.1.	Int	Día	Marcos fotografía el sofá	Marcos	Camiseta gris
6	7	1.1.	Int	Día	Marcos fotografía el jarrón	Marcos	Camiseta gris
6	8	1.1.	Int	Día	Marcos se sienta al sofá i agita las fotografías	Marcos	Camiseta gris
6	9	1.1.	Int	Día	Marcos agita las imagenes hasta que se revelan	Marcos	Camiseta gris

6	10	1.1.	Int	Día	Se ve la cara de Marcos al observar las fotografías	Marcos	Camiseta gris
6	11	1.1.	Int	Día	Marcos se levanta y tira las fotografías encima de la mesa	Marcos	Camiseta gris
6	12	1.1.	Int	Día	Marcos murmura	Marcos	Camiseta gris
6	13	1.1.	Int	Día	Marcos se pone las manos en la cabeza, se pone la chaqueta y coge la Polaroid	Marcos	Camiseta gris
6	14	1.1.	Int	Día	Marcos coge las llaves de un cuenco	Marcos	Camiseta gris



					LA GARRIGA <b>LOC. 1 CASA MARCOS</b> Loc 1.1. Comedor Loc 1.2 Lavabo Loc 1.3 Habitación Loc 1.4 Cocina		
Salidas-Puestas de Sol: Salida: 07:06 Puesta: 18:54h Previsión Metereológica:		DÍA 3 19 de Marzo de 2017			LA GARRIGA LOC 2. EXTERIORES Loc 2.1 Parque Loc 2.2 Paseo Loc 2.3 Portal Loc 2.4 Tren 2.5 Calle		
ESC	Plano	Loc	Int/Ext	Día/Noche	Descripción	Personajes	Requeriments
10	1	2.2	Ext	Día	Marcos saca una instantánea de una casa Modernista del Paseo	Marcos	Camiseta gris
10	2	2.2	Ext	Día	Marcos saca una instantánea del Paseo	Marcos	Camiseta gris
10	3	2.2	Ext	Día	Marcos levanta la imagen de la casa para compararla con la casa real (No aprecia cambios)	Marcos	Camiseta gris
10	4	2.2	Ext	Día	Se ve la cara de Marcos	Marcos	Camiseta gris
10	5	2.2	Ext	Día	Marcos levanta la imagen del paseo para compararla con el paseo real	Marcos	Camiseta gris
10	6	2.2	Ext	Día	Marcos va a sacar otra instantánea (Se pone la polaroid en la cara)	Marcos	Camiseta gris
10	7	2.2	Ext	Día	Marcos acciona el interruptor (No queda papel)	Marcos	Camiseta gris
10	8	2.2	Ext	Día	Marcos golpea la cámara	Marcos	Camiseta gris
10	9	2.2	Ext	Día	Marcos observa la imagen de la casa modernista (Cámara se acerca)	Marcos	Camiseta gris
15	1	1.3	Int	Noche	Marcos señala una fotografía del corcho y Saúl esta sentado en la cama.	Marcos i Saúl	Camiseta gris

15	2	1.3	Int	Noche	Marcos de espalda señala la fotografía		Camiseta gris
15	3	1.3	Int	Noche	Saúl contesta a Marcos		Camiseta gris
15	4	1.3	Int	Noche	Marcos se sienta en la cama. Saúl esta con el móvil sin prestar atención.		Camiseta gris
15	5	1.3	Int	Noche	Saúl deja el móvil y le pone la mano encima del hombro a Marcos.		Camiseta gris
15	5.1	1.3	Int	Noche	Saúl mira a Marcos		Camiseta gris
15	6	1.3	Int	Noche	Marcos con preocupacion mira a Saúl		Camiseta gris
15	7	1.3	Int	Noche	Saúl habla con Marcos		Camiseta gris
15	8	1.3	Int	Noche	Marcos coge la camara de la mesilla y se la da a Saúl.		Camiseta gris
15	9	1.3	Int	Noche	Saúl mira la camara y Marcos abre el cajon dela mesilla		Camiseta gris
15	10	1.3	Int	Noche	Marcos remueve el cajon		Camiseta gris
15	10.1	1.3	Int	Noche			Camiseta gris
15	11	1.3	Int	Noche	Saúl sonrie		Camiseta gris
15	12	1.3	Int	Noche	Marcos habla con Saúl		Camiseta gris
15	13	1.3	Int	Noche	Saúl habla con Marcos		Camiseta gris
15	14	1.3	Int	Noche	Marcos mira a Saúl, coge el vaso y se lo bebe de un trago		Camiseta gris
<b>Comida</b>							
14	1	1.1	Int	Noche	Abre la puerta. De espaldas	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	2	1.1	Int	Noche	Al otro lado de la puerta aparece Saúl	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	3	1.1	Int	Noche	Se muestra la cara de Marcos	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	4	1.1	Int	Noche	Saúl entra sin pedir permiso y se sienta en el sofá	Marcos y Saúl	Camiseta gris

14	5	1.1	Int	Noche	Marcos se dirige de la puerta al sofá.	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	6	1.1	Int	Noche	Saúl conversa con Marcos y le enseña las botellas de Ginebra y los dos paquetes de tabaco.	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	7	1.1	Int	Noche	Marcos conversa con Saúl	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	8	1.1	Int	Noche	Saúl conversa con Marcos	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	9	1.1	Int	Noche	Marcos conversa con Saúl	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	10	1.1	Int	Noche	Saúl conversa con Marcos	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	11	1.1	Int	Noche	Saúl sirve dos vasos de Ginebra	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	12	1.1	Int	Noche	Marcos cambia se cambia de posición.	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	13	1.1	Int	Noche	Saúl corta a Marcos	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	14	1.1	Int	Noche	Le acerca el vaso	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	15	1.1	Int	Noche	Marcos enfadado y alzando la voz	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	16	1.1	Int	Noche	Saúl resopla	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	17	1.1	Int	Noche	Los dos se levantan con el vaso en la mano y se dirigen a la habitación.	Marcos y Saúl	Camiseta gris
14	18	1.1	Int	Noche	Los dos se levantan con el vaso en la mano y se dirigen a la habitación.	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	1	1.1	Int	Noche	Marcos y Saúl están sentados bebiendo y fumando	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	2	1.1	Int	Noche	El reloj marca las 22:14	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	3	1.1	Int	Noche	Time Lapse, el cenicero se llena	Marcos y Saúl	Camiseta gris

16	4	1.1	Int	Noche	Marcos y Saúl estan sentados bebiendo y fumando, el reloj marca las 23:00	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	5	1.1	Int	Noche	Las botellas estan vacías	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	6	1.1	Int	Noche	Marcos y Saúl estan sentados bebiendo y fumando, el reloj marca las 00:24	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	7	1.1	Int	Noche	Saúl tira el jarrón al suelo	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	8	1.1	Int	Noche	El jarrón se rompe	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	9	1.1	Int	Noche	Saúl esta dormido y la colcha del sofá se cae	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	10	1.1	Int	Noche	Los ojos de Marcos observan	Marcos y Saúl	Camiseta gris
16	11	1.1	Int	Noche	Marcos se levanta	Marcos y Saúl	Camiseta gris
17	1	1.1	Int	Noche	Marcos vuelve con la fotografía del cenicero que habia hecho esa misma mañana	Marcos y Saúl	Camiseta gris
17	2	1.1	Int	Noche	Compara la fotografía	Marcos y Saúl	Camiseta gris
17	3	1.1	Int	Noche	Se dirige al sofá y toca a Saúl	Marcos y Saúl	Camiseta gris
17	4	1.1	Int	Noche	Saúl sigue durmiendo	Marcos y Saúl	Camiseta gris
17	5	1.1	Int	Noche	Marcos se sienta en el sofá y tira la foto encima de la mesa	Marcos y Saúl	Camiseta gris
17	6	1.1	Int	Noche	Marcos se queda dormido	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	1	1.1	Int	Noche	Marcos y Saúl dormidos en el sofá	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	2	1.1	Int	Noche	El reloj marca las 3.44	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	3	1.1	Int	Noche	Botellas vacías	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	4	1.1	Int	Noche	Cenicero lleno	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	5	1.1	Int	Noche	Funda sofá caída	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	6	1.1	Int	Noche	Jarrón roto	Marcos y Saúl	Camiseta gris

18	7	1.1	Int	Noche	Saúl abre los ojos	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	8	1.1	Int	Noche	Saúl se incorpora y mira el reloj	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	9	1.1	Int	Noche	Saúl le da codazos a Marcos pero no se despierta.	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	10	1.1	Int	Noche	Le da codazos mas fuertes	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	11	1.1	Int	Noche	Consigue despertarlo y le habla	Marcos y Saúl	Camiseta gris
18	12	1.1	Int	Noche	Marcos sonrío y sube el pulgar de su mano.	Marcos y Saúl	Camiseta gris
1	6	1.1	Int	Día	Marcos fuma y habla con Saúl	Marcos y Saúl	Ropa deporte
1	10	1.1	Int	Día	Marcos y Saúl hablan	Marcos y Saúl	Ropa deporte

				LA GARRIGA LOC. 1 CASA MARCOS Loc 1.1. Comedor Loc 1.2 Lavabo Loc 1.3 Habitación Loc 1.4 Cocina			
Salidas-Puestas de Sol: Salida: 07:34 Puesta: 20:15h Previsión Metereológica:				DÍA 4 1 de Abril de 2017		LA GARRIGA LOC 2. EXTERIORES Loc 2.1 Parque Loc 2.2 Paseo Loc 2.3 Portal Loc 2.4 Tren 2.5 Calle	
ESC	Plano	Loc	Int/Ext	Día/Noche	Descripción	Personajes	Requeriments
1	5	2.5	Ext	Día	Marcos camina	Marcos	Camiseta roja
1	15	2.5	Ext	Día	Marcos corre	Marcos	Ropa deporte
1	3	1.1.	Int	Día	Marcos fuma	Marcos	Camiseta negra
1	9	1.1.	Int	Día	Marcos hace abdominales	Marcos	Ropa deportiva
1	20	1.1.	Int	Día	Marcos hace felxiones	Marcos	Ropa deportiva
1	2	1.4	Int	Día	Marcos desayuna	Marcos	Pijama
1	8	1.4	Int	Día	Marcos desayuna	Marcos	Pijama
1	12	1.4	Int	Día	Marcos desayuna	Marcos	Pijama
19	1	1.1	Int	Noche	Saúl cierra la puerta de casa	Marcos y Pascal	Camiseta gris
19	2	1.1	Int	Noche	Se ve a Marcos dormido	Marcos y Pascal	Camiseta gris
19	3	1.1	Int	Noche	Marcos abre los ojos y se levanta	Marcos y Pascal	Camiseta gris

19	4	1.1	Int	Noche	Se dirige hacia la puerta	Marcos y Pascal	Camiseta gris
19	5	1.1	Int	Noche	Abre la puerta	Marcos y Pascal	Camiseta gris
19	6	1.1	Int	Noche	Se muestra a Pascal	Marcos y Pascal	Camiseta gris
19	7	1.1	Int	Noche	Pascal le da un puñetazo a Marcos	Marcos y Pascal	Camiseta gris
19	7.1	1.1	Int	Noche	Pascal le da un puñetazo a Marcos	Marcos y Pascal	Camiseta gris
1	13	1.1	Int	Noche	Pascal le da una bolsita a Marcos (Marihuana)	Marcos y Pascal	Camiseta Azul
1	21	1.1	Int	Noche	Marcos discute con Pascal, le cierra la puerta en la cara	Marcos y Pascal	Camiseta Negra


## Annex V. Fitxa de localitzacions.

Ficha localizaciones		
<b>Casa:</b> CAN PI		<b>Dirección:</b> C/Querol nº 7
<b>Decorado:</b> Salón, habitación, lavabo		
<b>DIMENSIONES:</b> Habitación: 20m2      Lavabo: 6m2      Salón: 30m2		
IL·LUMINACIÓ		
<b>Potencia:</b> 6,9 kW	<b>Enchufes:</b> 1 en cada sala.	<b>Orientación ventanas:</b> <b>Salón y habitación:</b> Oeste <b>Lavabo:</b> Este
ACÚSTICA		
<b>Ruido interior:</b> Eco.		<b>Ruido exterior:</b> Proximidad de la autovía, actividades agrícolas.
INFRASTRUCTURES		
<b>Aparcamiento:</b> Sí, aparcamiento para 5 coches.	<b>Zona catering:</b> No, hay catering	<b>Proximidad de servicios de transporte:</b> Si
<b>Zona vestuario:</b> Sí, se dispone de una sala donde los actores se pueden cambiar y dejar sus cosas		





## Annex VI. Permís localitzacions

  
AJUNTAMENT DE LA GARRIGA

AJUNTAMENT DE LA GARRIGA  
REGISTRE DE SORTIDA

Número: 892/2017  
Data: 28/02/2017 09:43

**TRASLLAT**

Assumpte: Notificació de decret  
Referència: Via Pública  
Tramesa: CO

SRA. ELISABETH GARCIA ALMAZAN  
c/ Can Noguera, 96, 3r. 1a.  
08530 LA GARRIGA

Senyora,

Us comunico que en data 23/02/2017 s'ha dictat la present resolució de la Regidoria delegada de Via Pública del tenor literal següent:

**Antecedents**

Atesa la instància amb registre d'entrada e-TRAM número E/000456 i data 12/02/2017 presentada per la Sra. Elisabeth Garcia Almazan, en nom propi i del Sr. Guillem Mas, estudiants de Mitjans Audiovisuais de l'Escola Universitària de Mataró, en la qual sol·liciten autorització per filmar imatges al Passeig i a la plaça Narcisa Freixas, els dies 11 i 12 de març del 2017, amb motiu del Treball Final de Grau.

Vist l'informe de l'àrea de Via Pública.

**Fonaments jurídics**

Article 43 i següents del RD 2568/86 pel qual s'aprova el text refós del Reglament d'organització, funcionament i règim, jurídics de les entitats locals.

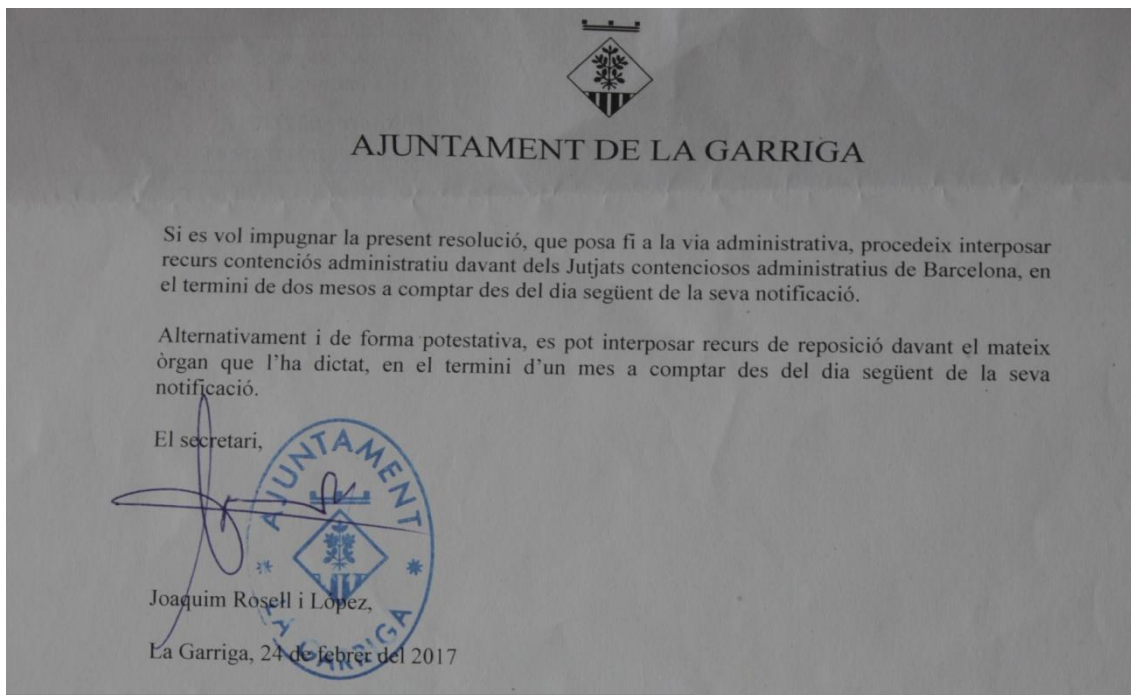
Vist que aquesta competència correspon a l'alcaldia, però que en virtut de resolució d'alcaldia de data 19 de juny de 2015, va ser delegada a la regidoria de Via Pública la facultat de resoldre mitjançant actes administratius que afectin a tercers en matèria de via pública.

Per tot això, en exercici de les competències que m'han estat conferides en virtut de la delegació efectuada per l'Alcaldia d'aquest Ajuntament, i que es descriu en l'apartat precedent.

**RESOLC:**

1. Autoritzar a la Sra. Elisabeth Garcia Almazan i al Sr. Guillem Mas, estudiants de Mitjans Audiovisuais de l'Escola Universitària de Mataró, per filmar imatges al Passeig i a la plaça Narcisa Freixas, els dies 11 i 12 de març del 2017, amb motiu del Treball Final de Grau.
2. Donar trasllat del present acord a la part interessada i a la Policia local pel seu coneixement i als efectes escaients."

NIF P0808700I · Plaça de l'Església, 2 · CP 08530 · Tel. 93 860 50 50 · Fax 93 871 82 81 ·  
www.lagarriga.cat



## ANNEX VII. Contracte localitzacions.



Grup d'activitats educatives de



De una parte, Elisabeth Garcia Almazan, con DNI número 79274927E, actuando en nombre y representación de un grupo de estudiantes de la asignatura de Ficción Seriada del Grado en Medios Audiovisuales del Tecnocampus Mataró.

Por otra parte GUILLERM HAS con DNI número 479183416 actuando en nombre y representación de la propiedad objeto de este contrato.

### MANIFIESTAN

Que se reconocen mutuamente con capacidad legal suficiente para contratar y de acuerdo las dos partes pactan el presente Contrato de Localizaciones con las siguientes:

### CLÁUSULAS

#### 1.- IDENTIDAD DE LA LOCALIZACIÓN

El Propietario permite a los estudiantes el acceso y el uso de la propiedad situada en La Garriga, en la calle Querol nº7 para llevar a cabo los ensayos, el rodaje/filmación de las secuencias y el registro de los sonidos para la producción titulada Selfie

#### 2.- AUTORIZACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

El Propietario cede a los estudiantes con facultad de cesión en exclusiva a terceros los derechos exclusivos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de las imágenes del interior de la Propiedad y de su contenido, así como de su fachada, y ello para su explotación en todo el mundo y durante el plazo máximo previsto en la Ley, en cualquier soporte o formato, incluyendo a título meramente enunciativo la explotación en televisión, en salas, en video, en Internet, etc.

El Propietario autoriza a los estudiantes para que, con propósitos publicitarios y/o de trabajo, obtenga fotografías de la Propiedad, incluido el interior de la misma.

Los estudiantes tendrán el derecho, pero no la obligación, de filmar o fotografiar para la Producción el nombre real de la Propiedad, en su caso, o podrá utilizar otro nombre de ficción.

#### 3.- DERECHOS DE ACCESO

Los estudiantes tendrán derecho de llevar el personal y el equipamiento (incluido el atrezzo y la ambientación) que crea necesario a la Propiedad y a retirarlo al finalizar el uso de la Propiedad.

#### 4.- PERIODO DE ACCESO

La autorización del uso de la Propiedad que el Propietario garantiza en el presente Contrato será los días 11 y 12 de Marzo, 18 y 19 de Marzo y 1 de Abril del 2017.

**5.- PAGO**

Al tratarse de un proyecto académico la propiedad será cedida sin ningún tipo de remuneración

**6.- ALTERACIONES DE LA LOCALIZACIÓN**

Los estudiantes acuerdan que, si es necesario cambiar, alterar o reorganizar cualquier equipamiento perteneciente a la Propiedad los estudiantes volverán a colocar el mencionado equipamiento en los mismos lugares y en las mismas condiciones originales en las que se encontraban con anterioridad y en caso de daño físico los estudiantes se harán responsables

Y para que conste a todos los efectos, se firma el presente Contrato por duplicado.

La Garriga 2017.

LA PRODUCTORA

EL PROPIETARIO

\_\_\_\_\_  
[D./Dña.]

\_\_\_\_\_  
D./Dña



## Annex VIII. Drets imatge actors.

**Proyecto: CAPITULO PILOTO "SELFIE"**

Barcelona, a 17 de Abril de 2017

Mediante el presente documento, el señor/señora Ignacia Díaz Vega  
con DNI 48826358-F

MANIFIESTA

- Que ha intervenido como ACTOR/ACTRIZ en el capitulo piloto de la webserie "SELFIE" producido por estudiantes del Tecnocampus de Mataró
- Que al amparo del Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Redundido de la Ley de Propiedad Intelectual, con especial consideración a sus artículos 17 a 23 y 105 a 113, mediante este documento:

El ACTOR/ACTRIZ cede expresamente a los estudiantes, con facultad de cesión a terceros, los derechos de explotación sobre su interpretación artística incorporada a la versión definitiva de la obra audiovisual titulada "Selfie".

Firma



---

**Proyecto: CAPITULO PILOTO "SELFIE"**

Barcelona, a 11 de Abril de 2017

Mediante el presente documento, el señor/señora... JONATAN SANCHEZ ALMAYAN  
con DNI... 47818103-E.....

**MANIFIESTA**

- Que ha intervenido como ACTOR/ACTRIZ en el capítolulo piloto de la webserie "SELFIE" producido por estudiantes del Tecnocampus de Mataró
- Que al amparo del Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Redundido de la Ley de Propiedad Intelectual, con especial consideración a sus artículos 17 a 23 y 105 a 113, mediante este documento:

El ACTOR/ACTRIZ cede expresamente a los estudiantes, con facultad de cesión a terceros, los derechos de explotación sobre su interpretación artística incorporada a la versión definitiva de la obra audiovisual titulada "Selfie".

Firma



**Proyecto: CAPITULO PILOTO "SELFIE"**

Barcelona, a 17 de Abril de 2017

Mediante el presente documento, el señor/señora Gerard Junyà Machado.....  
con DNI 47820546-T.....

**MANIFIESTA**

- Que ha intervenido como ACTOR/ACTRIZ en el capitulo piloto de la webserie "SELFIE" producido por estudiantes del Tecnocampus de Mataró
- Que al amparo del Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Redundido de la Ley de Propiedad Intelectual, con especial consideración a sus artículos 17 a 23 y 105 a 113, mediante este documento:

El ACTOR/ACTRIZ cede expresamente a los estudiantes, con facultad de cesión a terceros, los derechos de explotación sobre su interpretación artística incorporada a la versión definitiva de la obra audiovisual titulada "Selfie".

Firma







## **Annex VIII. Fitxa personatges.**

### **MARCOS**

**Nombre:** Marcos Aguilar

**Edad:** 24

**Descripción personaje:**

Marcos es un joven de 24 años. De pelo negro y ojos marrones. Siempre viste con colores oscuros y neutros. Un chico inseguro y obsesivo. Tiene mucho miedo a los cambios, es por eso que su vida se limita a seguir una rutina DÍARIA.

Es un chico de carácter complejo, introvertido y reservado que no se fía de la gente, es por eso que únicamente tiene un amigo Saúl, un chico que conoce desde la infancia y tiene un carácter totalmente diferente al de Marcos.

Es fumador habitual de tabaco y marihuana, esta sustancia lo tranquiliza y le hace sentir mejor. Su "camello" es Pascal un chico con el que mantiene una estrecha relación.

Vive solo en una casa, que recibió por herencia de su abuelo, en el municipio de La Garriga. Es muy maniático y procura que siempre todo esté en orden.

## **SAÚL**

**Nombre:** Saúl López

**Edad:** 26

**Descripción personaje:**

Es un chico extrovertido y carismático, seguro de sí mismo, esto algunas veces lo convierte en prepotente y egocéntrico, tiene sentido del humor y es muy abierto. Va vestido siempre con chándal y deportivas.

Conoce a Marcos desde la infancia y se su mejor amigo, tienen caracteres totalmente diferentes pero se avienen muy bien.

Vive en el municipio de La Garriga, en casa de sus padres. Se clasifica dentro de la generación NiNi, no estudia ni trabaja.

## **PASCAL**

**Nombre:** Pascal



**Edad:** 28

### **Descripción personaje:**

Tiene 28 años, es un chico traficante de droga, serio y violento, siempre se deben hacer las cosas a su manera. Hace muchos años que conoce a Marcos, pero no mantiene mucha relación con él, únicamente es su traficante de marihuana. Marcos siempre le debe dinero.



## Annex IX. Fitxa actors

MARCOS	
	<p>Gerard Jiménez Machado</p> <p>22 años</p> <p>Telf: 608253734</p> <p>Observaciones:</p> <p style="padding-left: 40px;">Talla: M</p> <p style="padding-left: 40px;">Altura: 1.75</p>
SAÚL	
	<p>Nacho Díaz Vega</p> <p>22 años</p> <p>Telf: 647936281</p> <p>Observaciones:</p> <p style="padding-left: 40px;">Talla: M</p> <p style="padding-left: 40px;">Altura: 1.78</p>
PASCAL	
	<p>Jonatán Sánchez Almazan</p> <p>28 años</p> <p>Telf:606720297</p> <p>Observaciones:</p> <p style="padding-left: 40px;">Talla: M</p> <p style="padding-left: 40px;">Altura: 1.70</p>



## **Annex X. Entrevista a Teresa Segura**

Entrevista a Teresa Segura, directora de producción de Malviviendo.

### **1Las webseries están teniendo cada vez más éxito y aceptación. Crees que esto puede menguar la producción de TV o es algo compatible?**

Actualmente la diferencia entre serie i webserie es mínima, lo que antes cambiaba era el presupuesto, pero estamos viendo series como *Orange is the new black* o *house of cards*, que tienen un presupuesto igual o mayor que una serie, entonces estamos viendo que el termino se está fusionando. Son compatibles, el espectador elige el sitio donde quiero verlos porque ya tienes la opción de mirar programas de televisión a través de Internet. Actualmente está habiendo una fusión i evolución i las cambian según la demanda del espectador. No considero que sea un peligro sino que es súper compatible.

### **2. Crees que las webseries permiten llegar a un público más amplio?**

Actualmente hay un boom de series más que de películas i hace que la gente consuma más series. Ahora estas no tienen que ser tan genéricas, pueden ser series para un público más concreto de un género más cerrado. Antes tenían que ser muy abiertas con tramas para todos los públicos, mucha más variedad, ahora en cambio se puede cuidar mucho más los detalles en todos los productos y hay mucha más variedad.

### **3.¿Cuál crees que es la diferencia más notable a la hora de producir una webserie? Los documentos de producción que se utilizan para una webserie y para una ficción de televisión son los mismos?**

El presupuesto, cada proyecto depende del presupuesto, hay muchas webseries con presupuesto 0 pero lo que falla es la constancia i la frecuencia concreta, es muy difícil mantener a un equipo técnico y artístico durante mucho tiempo trabajando mucho i sin recibir nada económicamente, eso hace que en cuanto la persona le salga otro proyecto la persona se caiga. Por eso hay muchas webseries que han muerto en el tercer capítulo.

Malviviendo salió en el momento adecuado y en el sitio adecuado y con una temática que antes no había nada, ni en tv ni en la web, tuvo mucha repercusión. En el quinto capítulo

ya empezaron a venir pequeños patrocinios, a ganar algo de dinero haciendo fiesta. Al menos ya no nos gastábamos dinero de nuestro bolsillo cada uno, poco a poco se fue ganando un mínimo de dinero, pero los actores nunca han cobrado. El equipo cobraba muy poco.

Los documentos de producción son los mismos, los documentos típicos, los vas adaptando a nivel práctico a cada equipo. No se tiene que hacer un plan de rodaje tan detallado porque es un equipo más reducido. Todo estaba bastante más resumido todo era a nivel mas practico. Nunca tuvimos un guion técnico, David lo tenía todo en la cabeza, nunca se ha tenido que poner en un papel.

#### **4. Cuantas personas forman parte del equipo de rodaje de Malviviendo? Una persona puede tener más de un rol?**

Todos tenían más de un rol, en Malviviendo se empezaron 5 luego cambio a 7. Siempre hemos sido entre 6 i 10 personas. I también hemos tenido muchas personas en prácticas, que nos venían muy bien

#### **5.¿Cual crees que son las claves del éxito de una webserie?**

Malviviendo fue estar en el momento adecuado en el sitio adecuado i tener un sentido del humor que nos había visto antes en España. Siempre estábamos a series con casa grandes, no había ninguna serie ambientada en un barrio marginal. Mucha gente se vio identificada. También ese humor negro te hacia recordar otras series y películas y que a David siempre le han servido de referente tanto a nivel de realización como estilo y humor, era algo diferente, también la naturalidad el lenguaje los decorados y el hecho que no hubiera censura por parte de ningún canal.

#### **6. Las webseries normalmente tienen una duración corta, a que crees que es debido?**

El público de la web está acostumbrado a consumir videos cortos muy compartibles i comentables. Al principio en 2008 o 2009 si que eran muy importantes los 15 primeros segundos pero actualmente estamos acostumbrados a consumir ya productos por internet como series americanas de larga duración. Así que ahora mismo si te gusta una webserie



no te importa la duración. Pero todavía está en mente que los productos web por el hecho de ser compartibles tienen que ser de corta duración con mucho ritmo i que enganchen.

Malviviendo empezó con 15 minutos i al final acabo con 2 horas. La media eran 40 minutos, pero que al fin i al cabo es la duración media de cualquier capítulo de cualquier serie americana.

### **7.¿Cuáles son las características técnicas, más comunes en las webseries?**

Como tienes poco presupuesto tienes pocos medios, es verdad que David ha sido siempre súper original i tenía en su cabeza lo que quería, i siempre recurría a plano contra plano, plano general i después hacia un plano horizontal plano vertical, cualquier cenital algún detalle. Él lo tenía todo en su cabeza i va dirigiendo sobre la marcha. Al principio tema iluminación empezamos con nada por eso todo eran exteriores con luz natural i después cuando empezamos a tener más material se grabaron secuencias nocturnas o interiores donde se pudiera manejar toda esta iluminación. En los 6 años que se ha hecho Malviviendo ha habido mucha evolución técnica i se acabo grabando en full Hd.

### **8. Algún consejo para producir una webserie.**

Que se tenga constancia e ilusión que se cree un equipo donde se tenga súper claro qué función tiene y qué función va desempeñar. Que no se intente imitar lo que este hecho sino que se tengan las ideas muy claras de lo que se quiere hacer. Hay muchas series mueren por la falta de constancia o por malentendidos.



## **Annex II. Contingut del CD-ROM.**

- Documentació del projecte (memòria, viabilitat del projecte i annexos).
- Peça audiovisual definitiva



