

PREPRODUCCIÓ DEL CORTOMETRAJE PANÓPTICO

Exploración del productor creativo y el
cine interactivo

Anaïs Fernández Ariño

Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2023-24



Centre universitari adscrit a la



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona



Centre universitari adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

**PREPRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE PANÓPTICO: EXPLORACIÓN DEL
PRODUCTOR CREATIVO Y EL CINE INTERACTIVO**

Memoria Trabajo Aplicado

ANAÏS FERNÁNDEZ ARIÑO

TUTOR/A: CLOE MASOTTA LIJTMAER

CURS 2023-24



Dedicatoria

A los que entienden la enorme importancia del trabajo del productor.

A quienes creen en el poder del cine para transformar y emocionar.

Al cine interactivo.

Agradecimientos

A mis padres, por creer en mí y ayudarme siempre en mis estudios.

A mis hermanos, por participar siempre en mis proyectos.

A mis compañeros, por estos cuatro años de carrera llenos de aprendizaje, proyectos locos y amistad.

Resum

Preproducción del cortometraje Panòptico va començar amb la idea de produir aquest curtmetratge de forma interactiva. S'aprofundeix en el rol del productor cinematogràfic, i destaca la importància del productor creatiu amb referents com Tim Burton. A més, s'explora la producció cinematogràfica i la de videojocs, que treuen a la llum el cinema interactiu i la narrativa interactiva de pel·lícules com *Bandersnatch*.

Paraules clau

Productor creatiu, cinema interactiu, producció cinematogràfica, producció de videojocs, narrativa audiovisual

Resumen

Preproducción del cortometraje Panóptico comenzó con la idea de producir dicho cortometraje de forma interactiva. Se profundiza en el rol del productor cinematográfico, destacando la importancia del productor creativo con referentes como Tim Burton. Además, se explora la producción cinematográfica y la de videojuegos, que llevan al descubrimiento del cine interactivo y la narrativa interactiva de películas como *Bandersnatch*.

Palabras clave

Productor creativo, cine interactivo, producción cinematográfica, producción de videojuegos, narrativa audiovisual

Abstract

Preproducción del cortometraje Panóptico began with the idea of producing said short film interactively. The role of the film producer is delved into, highlighting the importance of the creative producer with references such as Tim Burton. In addition, film and video game production are explored, leading to the discovery of interactive cinema and the interactive narrative of films such as *Bandersnatch*.

Keywords

Creative producer, interactive cinema, film production, video game production, audiovisual narrative.

Índice

Índice de figuras	IV
Índice de tablas	V
1. Introducción.....	1
2. Marco teórico	3
2.1. La producción de cine.....	3
2.2. El productor cinematográfico	6
2.2.1. Productor, productor ejecutivo o <i>creative producer</i>	8
2.3. Desarrollo de un producto audiovisual	12
2.3.1. La financiación	13
2.3.2. La preproducción.....	14
2.3.3. La producción.....	18
2.3.4. La postproducción	19
2.4. La producción de videojuegos	20
2.5. Nueva era: el cine interactivo	22
3. Análisis de referentes	25
3.1. Referentes Fílmicos	25
3.2. Referentes Videojuegos	26
3.3. Referentes <i>Creative Producer</i>	26
3.3.1. Tim Burton	27
4. Objetivos y alcance	29
4.1. Objetivos principales	29
4.2. Objetivos secundarios.....	29
4.3. Alcance	30
5. Metodología y flujo de trabajo	31
5.1. Preproducción.....	31
5.1.1. Descripción del proyecto.....	31
5.1.2. Desarrollo de la Idea Creativa	32
5.1.3. Proceso creativo	33
5.1.4. Guion y Storyboard	33
5.1.5. Planificación y presupuesto.....	35

5.2. Producción	37
5.3. Postproducción	38
6. Análisis y resultados.....	39
6.1. Análisis del productor creativo.....	39
6.2. Realización y evaluación del proceso de preproducción.....	40
6.2.1. Guion.....	41
6.2.1.1. Árbol de decisiones	41
6.2.2. Desglose de guion	42
6.2.2.1. Guion técnico	43
6.2.2.2. Storyboard	43
6.2.2.3. Guion técnico de Montaje	43
6.2.3. Pruebas de reparto	43
6.2.4. Ficha de personajes	45
6.2.5. Localizaciones	45
6.1.6. Permisos y contratos.....	46
7. Conclusiones	47
8. Referencias	51
9. Estudio de viabilidad	55
9.1. Planificación inicial	55
9.1.1. Desviaciones.....	55
9.2. Análisis de la viabilidad técnica	56
9.3. Análisis de la viabilidad económica	58
9.3.1. Plan de financiación	58
9.3.2. Costes de producción. Presupuesto	59
9.4. Aspectos legales	60
9.5. Referencias viabilidad económica	61
10. Anexos	62
10.1. Guion Panóptico line 1N. V2. Cortometraje Panóptico	63
10.2. Desglose de producción.....	64
10.3. Guion técnico.....	85
10.4. Storyboard: Línea temporal C: Aarón y Nora. Habitación Aarón - Baño - Salón - Comida - Conversación Aarón y Nora.	86
10.5. Guion técnico de montaje	98

10.6. Ficha de personajes: Aarón, Nora, Marcos, María José (Ajo), Luis Javier.....	99
10.7. Contrato localizaciones y actores	99

Índice de figuras

<i>Fig. 2.4.1. Las fases de producción de un videojuego.....</i>	21
<i>Fig. 6.2.1.1.1. Árbol de decisiones.....</i>	42
<i>Fig. 6.2.3.1. Cartel promocional casting Cortometraje Interactivo.....</i>	44
<i>Fig. 9.1.1. Organigrama del equipo de trabajo.....</i>	54
<i>Fig. 9.3.1.1. Boleto de lotería.....</i>	57
<i>Fig. 9.3.1.2. Reverso del boleto de lotería.....</i>	58

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Plan de trabajo</i>	36
Tabla 2. <i>Presupuesto Panóptico</i>	37
Tabla 3. <i>Candidatos para la prueba y el horario</i>	45
Tabla 4. <i>Ficha de localizaciones cortometraje interactivo Panóptico</i>	46
Tabla 5. <i>Cronograma</i>	55
Tabla 6. <i>Tabla de material equipo técnico y humano</i>	56
Tabla 7. <i>Presupuesto cortometraje interactivo Panóptico</i>	59

1. Introducción

Entre todas las profesiones relativas a la industria cinematográfica, el oficio del productor es probablemente el menos reconocido y el más difícil de precisar. (Pardo, 2000)

La producción cinematográfica y la creación de videojuegos son dos formas de expresión artística distintas que convergen en este Trabajo de Fin de Grado. Juntos, pueden crear narrativas totalmente extraordinarias que sumerjan al espectador y lo hagan cómplice de esta, generándole un conjunto de sensaciones indescriptibles. Desde los inicios del cine, la producción se ha centrado en la planificación financiera y administrativa, dejando la creatividad -desde el punto de vista conceptual- a un lado. Solamente la evolución dentro de la propia industria y de los profesionales que han crecido en el seno de este oficio, como Irving G. Thalberg, Richard D. Zanuck, Steven Spielberg, Tim Burton, pueden inclinar la balanza hacia un entendimiento más técnico o, sorprendentemente, hacia el más creativo.

El hilo conductor de este trabajo lleva a la ejecución de la futura producción Panóptico: un cortometraje interactivo. La historia sigue a Aarón, un joven encerrado en un solo día. Los secretos, los motivos y el porqué de su encarcelamiento... todo vinculado a una persona, Nora, la cual sabe que está en una narrativa. La autora desempeña un papel multifacético como productora, donde se entrelazan la planificación financiera y económica con la creatividad. Principalmente, el proyecto cuenta con varios trabajos en equipo que están entrelazados con el objetivo de crear una producción completa, sin embargo, por problemas internos, el proyecto sufre una reorientación. Actualmente, cuenta con una planificación rigurosa de la preproducción con la esperanza de retomar el proyecto en un futuro. Para ver la continuación sobre el guion interactivo de este proyecto pueden acceder al TFG de Hugo Gallent Reche, titulado *Creación de la narrativa interactiva de Panóptico: Desarrollo de un guion de ramificaciones múltiples que aborda la metalepsis y los bucles temporales*. Y para ver el diseño en desarrollo web, el TFG de Marta Pastor Borrás titulado *Creación y diseño de la interactividad de un cortometraje interactivo: Panóptico*.

El marco teórico utiliza un enfoque de pirámide invertida, es decir, va de lo general a lo concreto. A pesar de ser un trabajo aplicado, incluye un aspecto importante relacionado con la investigación del tema creativo. Por lo tanto, se debe abordar de manera detallada la producción cinematográfica para comprender el papel del productor. Se subraya la

importancia de figuras claves como el productor, el productor ejecutivo y, particularmente, el *creative producer* o productor creativo. Este último, en su papel jerárquico de carácter emprendedor y visionario del proyecto, emerge como una figura clave en la visión creativa y técnica que da forma al reconocimiento personal de una obra. Paralelamente, se explora y compara el desarrollo de la producción de videojuegos, un fenómeno que ha transformado la narrativa y redefinido la participación del espectador en la creación de historias. Esta comparativa permite identificar similitudes y diferencias en los procesos creativos y técnicos de ambos oficios, destacando la evolución constante en la industria audiovisual. Así mismo, se trata el tema de la información necesaria para llevar a cabo un proyecto audiovisual, pasando por la idea, la preproducción, la producción y la postproducción.

Los referentes del trabajo están enfocados en la producción, dirección y guionaje, ya que el rol de un productor creativo implica buscar la perfección creativa influyendo en otros aspectos del proceso cinematográfico. Se tratan tanto películas interactivas como videojuegos y productores reconocidos por su influencia creativa y dominio en el rol.

La metodología propuesta busca abarcar únicamente la fase de preproducción, donde se desarrollan las reuniones de *brainstorming*, como desarrollar la idea creativa, el material requerido para la filmación, la búsqueda de presupuesto inicial, entre otros.

El análisis de resultados, además de enumerar aspectos tratados en apartados anteriores como el productor creativo o la producción de videojuegos, se expone la reorientación del proyecto y el trabajo de preproducción realizado finalmente. En este aparece el guion final, el árbol de decisiones, las pruebas de reparto, las localizaciones, los permisos y contratos, entre otros.

Finalmente, este Trabajo de Final de Grado pretende aportar una visión y comprensión más profunda sobre el rol del productor creativo, cómo este se adapta y evoluciona según las tendencias actuales y futuras del sector. Además, ofrece una perspectiva innovadora al relacionar el cine con los videojuegos, dos formas de entretenimiento que, aunque diferentes en sus medios y técnicas, comparten una base común en la narración y la inmersión del espectador. Esta investigación busca tanto iluminar el presente del productor creativo como proyectar también su futuro en un panorama mediático cada vez más interactivo y tecnológicamente avanzado.

2. Marco teórico

2.1. La producción de cine

Actualmente, la cinematografía ha evolucionado y se ha adaptado a las nuevas tecnologías, entrando en una era digital donde plataformas como Netflix, HBO, Prime Video y Disney+ han cambiado la forma en la que experimentamos el cine. La forma de consumir contenido cinematográfico desde casa se ha convertido en un momento más cómodo, relajado, íntimo y personal.

La producción, en términos generales, es el proceso de crear bienes y servicios. El Instituto Vasco de Estadística (Eustat) define este término como «todos los productos creados durante el período contable» y menciona tres tipos de producción: *Producción de Mercado*, se refiere a la producción destinada a la venta en mercado o a otras unidades institucionales que cubren mínimo el 50% de los costes de producción; *Producción para Uso Final Propio*, son bienes o servicios que conserva la unidad institucional para consumo propio; Y *Producción No de Mercado*, la cual se suministra de forma gratuita o a menor precio que otras unidades.

En el ámbito cinematográfico, la producción pasa a requerir de una organización única y compleja. La web de la *business school* Veigler estipula la producción cinematográfica como «el proceso de creación y rodaje de una película [...] desde el diseño del proyecto, hasta su distribución». Por otro lado, el autor francés Ploquin, citado por Agel (1958), manifiesta que la producción cinematográfica consiste en «reunir y combinar elementos financieros, intelectuales, artísticos y técnicos que permitirán transformar la película virgen, materia inerte de un costo totalmente conocido y determinado, en un espectáculo público, materia viva que encierra una potencia comercial eminentemente viable» (Agel, p.25). Por lo tanto, el oficio del productor exige disponer de conocimientos teóricos y prácticos previos como la «creatividad, [...] dirección y gestión, [...] seguimiento y control de la planificación, [...] económicos, [...] e incluso aspectos relacionados con el mercado, que afectan al conocimiento de las motivaciones y deseos (...) de los espectadores.» (Fernández y Martínez, p.15)

Según el *Manual del productor audiovisual* (2010), la producción normalmente se encarga de dar respuesta a preguntas como:

- ¿Qué es lo que se quiere producir?
- ¿Cuáles son los medios necesarios para poner en marcha el proyecto?
- ¿Cómo se organizan estos medios? ¿Dónde y cuándo se aplican?
- ¿Cuánto cuesta la aplicación del plan de trabajo?
- ¿Cómo se está efectuando el trabajo?
- ¿La solución adoptada es óptima?
- La orientación respecto al mercado es buena o no.

(Martínez y Fernández. 2010. p.22)

Además, se encarga de adoptar diferentes modalidades organizativas y estructurales para llevar a cabo el proyecto. No requiere el mismo esfuerzo una superproducción cinematográfica, que un video corporativo o un programa televisivo. Por lo tanto, el trabajo de la producción depende de estas anotaciones complejas para llevar a cabo su labor de organización fuera de la creatividad. Sin embargo, «cada vez más se produce una integración positiva entre el trabajo del equipo de producción y el equipo de realización o dirección.» (Martínez y Fernández, 2010, p.24)

La misión de la producción se enfoca en contar historias, entretener, explorar la creatividad y reflejar la sociedad. Todo ello deriva de innovaciones técnicas y narrativas que impulsan a los autores a buscar nuevas historias originales. Las empresas como Walt Disney, HBO, Netflix, entre otras, coinciden en que su principal misión es la de entretener, informar e inspirar. «The mission of The Walt Disney Company is to entertain, inform and inspire people around the globe through the power of unparalleled storytelling, reflecting the iconic brands, creative minds and innovative technologies that make ours the world's premier entertainment company.» (The Walt Disney Company). «At the heart of HBO is our passion for making a difference, and every day we are using our platform to educate, inspire thoughtful action and help make the world a better place.» (HBO)

En Netflix, queremos entretener al mundo. Independientemente de tus gustos y de donde vivas, te damos acceso a las mejores series, documentales, películas y juegos para móviles. [...] Somos los mayores fans mundiales del entretenimiento y siempre intentamos ayudarte a que encuentres tu próxima historia preferida. (Netflix)

Para llevar a cabo un proyecto cinematográfico, es necesario la ayuda de muchos equipos, tanto técnico como humano. El productor de cine es el profesional con mayor peso dentro del proyecto, ya que es el representante de la obra: toma decisiones y escoge al director, aunque esto último puede variar. El libro *Producción Cinematográfica: del proyecto al producto* (Fernández y Barco, 2009) se menciona las funciones que un productor debe realizar para determinar si un proyecto vale la pena o no. Para empezar, la empresa productora escoge una idea basándose en el tipo de proyectos que quiera realizar. Fernández y Barco enumeran las funciones que debe seguir el productor durante el proceso de producción:

- 1) **Encontrar la idea.**
- 2) **Estudiar el proyecto.** Cuando una productora decide que proyecto hará, este se debe estudiar desde tres perspectivas: Perfil temático, el tema que trata, cómo se aborda y qué aporta en comparación con otras películas de la misma temática; Perfil de producción, qué presupuesto y calidad tendrá el proyecto; Y Perfil empresarial, si se ajusta al estilo de los proyectos que suele hacer la empresa, si se siente cómoda...
- 3) **Desarrollar el proyecto.** En esta etapa el productor debe hacer un seguimiento del guion con reuniones con el guionista. También debe imaginar el aspecto que tendrá la película, estudiar, buscar y gestionar la financiación.
- 4) **Organizar la preproducción.** Debe elaborar el presupuesto definitivo, el plan de trabajo y los desgloses necesarios para realizar la obra.
- 5) **Ejecutar los planes.**
- 6) **Crear el equipo y contratarlo.**
- 7) **Controlar.** Realizar una serie de controles sobre la calidad de la película y lo que se había imaginado; Que los gastos estén dentro del presupuesto; Y gestionar que la producción y los equipos funcionen bien.
- 8) **Diseñar la explotación del producto.**
(Fernández y Barco, 2009, p.15-19)

Según la Escuela Europea Des Arts (2023), las funciones del productor de cine constan de la elaboración de presupuestos, la contratación del personal, la coordinación del área artística, la toma de decisiones, la gestión de acuerdos publicitarios, los convenios de colaboración, las relaciones públicas y la reputación de la película, la supervisión del personal técnico, las negociaciones de los derechos de autor y la supervisión de los escenarios y la iluminación.

2.2. El productor cinematográfico

El productor cinematográfico se reconoce generalmente por su papel financiero en películas o programas de televisión. Es una persona crucial desde que empieza el proyecto hasta que finaliza. La Federación Internacional de Asociaciones de Productores de Cine (FIAPF) habla del productor como *the top of the iceberg* (FIAPF. párr.2). Esto hace referencia a que la labor del productor es solo una pequeña parte visible de todo el proceso que conlleva hacer una película. Además, detrás de esta hay todo un equipo de profesionales humanos y técnicos que contribuyen de manera significativa al éxito del producto.

En el libro del productor y la producción en la industria cinematográfica, editado por Marzal y Gómez (2009), Pardo apunta que el rol del productor consiste tanto en la financiación y administración como en la creatividad, pero no está obligado a centrar su trabajo en una u otra. Pardo menciona una cita del productor americano Richard D. Zanuck:

Fuera de Hollywood y Nueva York, la gente no tiene realmente una idea clara de lo que un productor es o de lo que hace. Resulta hasta cierto punto trágico que una función tan importante como esta no presente una imagen más definida. Mucha gente piensa que un productor es la persona que pone el dinero, lo cual es falso. ¡Si eres listo, nunca arriesgarás tu propio dinero! (Marzal y Gómez, 2009, p.47.)

En el Diccionario de la empresa cinematográfica (2014) se encuentra diferentes tipos de productor:

Respecto al **PRODUCTOR**: «Será productor de una obra audiovisual la persona que tenga la iniciativa y la responsabilidad de la grabación audiovisual [...] En definitiva, la persona que asume los riesgos empresariales en la producción» (Calvo et al, 2014, p.89.)

Respecto al **PRODUCTOR EJECUTIVO**:

Es la persona física o jurídica que encomienda llevar a buen fin la producción de una obra audiovisual. Tiene la responsabilidad de obtener la copia cero o material apto para la emisión de la obra audiovisual. El productor ejecutivo puede ser o no productor de la obra (Calvo et al, 2014, p.90)

Respecto al **PRODUCTOR ASOCIADO**: «Una productora se asocia con un productor que invierte exclusivamente capital a cambio de reparto de beneficios o la cesión de algún territorio en exclusiva» (Calvo et al, 2014, p.90)

Respecto al **PRODUCTOR INDEPENDIENTE**:

Persona física o jurídica que no sea objeto de influencia dominante por parte de un prestador de servicio de comunicación/difusión audiovisual ni de un titular de canal televisivo privado ni, por su parte, ejerza una influencia dominante, ya sea en cualesquiera de los supuestos, por razones de propiedad, participación financiera o por tener la facultad de condicionar, de algún modo, la toma de decisiones de los órganos de administración o de gestión respectivos. (Calvo et al. 2014. p.90)

Volviendo al cargo del productor, según Pardo, los productores son los «grandes olvidados» (Pardo, 2002, p.230) en la historia del cine o, como Steven Priggé señala en su libro de entrevistas a productores famosos, los *unsung heroes* (Priggé, 2004, p.1). Sin embargo, según la FIAPF, las características que hacen imprescindible a un productor son:

- **360° vision for each project:** The Producer is the only person involved in a film / TV project with a micro and a macro view on all the creative and business aspects of a specific project from the creative and development phase through raising financing, producing and ensuring the optimal market exposure and exploitation of the resulting film/TV work.
- **Creative in each project:** The Producer is an indispensable and key element in the Creative Triangle formed by the Producer, the Director(s) and the Scriptwriter(s). The Producer continuously provides creative input through all stages of project development, pre-production, shooting, post-production, marketing and distribution.
- **Incubator for each project:** Producer is always the ‘first audience’ of a project in development and, in many cases, creates the concept for a film / TV project. Producers initiate projects, develop ideas and appoint Scriptwriters and Director(s). Producers may also be approached by a Scriptwriter and/or a Director looking for a business partner to develop a given project. There is no particular formula – the process is organic and adapted to each individual situation and project. Each project has its own development process and where applicable, ensuing business plan.
- **Optimizer for each project distribution:** The growing range of offline and online distribution opportunities – with less revenues generated per viewer compared to former distribution channels – necessitates more agility and flexibility on the part of the

Producer in order to achieve the widest possible audience exposure and the best recoupment of the investments in development and production. It is a prerequisite to make a production company sustainable: recoup investments and costs incurred and build capital to launch new projects.

(FIAPF, párr.3-6)

2.2.1. Productor, productor ejecutivo o *creative producer*

Las funciones del productor dentro de la creación de un contenido audiovisual pueden no ser muy claras. En el mercado americano tienen definiciones contrarias, ya que *Producer* corresponde al productor ejecutivo y *Executive Producer* corresponde al productor. Esto, en ocasiones, puede ser malinterpretado por una mala traducción y ejecución de las actividades en Europa.

Por un lado, la Real Academia define al *Productor* como aquel «que, con responsabilidad financiera y comercial, organiza la realización de una obra cinematográfica y aporta el capital necesario». Por otro lado, la Asociación de Profesionales de la Producción Audiovisual (APPA), el *Productor Ejecutivo* es contratado por el productor para llevar diversas actividades relacionadas con el desarrollo del proyecto, como la búsqueda y gestión de la financiación, distribución, etc. Además, junto a la definición de la FIAPF, el productor aporta un lado creativo y tiene la última palabra en cada proceso.

El perfil profesional de un productor cinematográfico cuenta con una evolución desigual a lo largo de las décadas. Partimos de momentos de gran protagonismo, como la época del sistema de estudios de Hollywood; y de otros que lo han empequeñecido, como el cine de autor de los sesenta. Sin embargo, estos altibajos conducen al surgimiento de una nueva generación de productores que sirvieron de origen e inspiración de proyectos únicos que restauraron la confianza del rol del productor y crearon un vínculo fiel e incondicional del público. Pardo (2000) menciona que este suceso realzó la figura del productor que, por diferentes razones, pasa a convertirse en una figura con una visión más creativa del proyecto. Durante esta época, surgieron dos artículos importantes en revistas americanas que destacaban este fenómeno: «*The Missing Auteur firmado por David Thomson y publicado en Film Comment en 1983, y The Producer: The Person With The Dream escrito por Jean Paul Firstenberg y publicado en American Film en 1987*» (Pardo, 2000, p.237).

Según Pardo (2000):

La máxima expresión del trabajo [...] creativo del productor llegaría con la aparición de dos figuras que se convertirían en el paradigma del productor clásico americano: Irving G. Thalberg y David O. Selznick. Thalberg entendió [...] el cine como “un negocio creativo” Y añadía: “Es un negocio en el sentido de que debe recaudar dinero en la taquilla; pero es un arte y en cuanto tal requiere [...] la expresión creativa” [...] Para Selznick, el productor era “el hombre que es durante casi todo el tiempo el responsable de la creación de películas”. (p.238-239)

Por lo tanto, cuando se instauró el sistema de estudios de Hollywood, ya se instauró la jerarquía y especialización de los profesionales con carácter emprendedor y visionario como Louis B. Mayer, Samuel Goldwyn, Carl Laemmle, Jesse L. Lasky o los hermanos Warner. Además, «la gente que realmente fundó el negocio [del cine] fueron productores, y todos ellos eran muy creativos (Firstenberg, 1987: 67)» (citado por Pardo, 2000, p.238).

El término *Creative Producer* pertenece a la cinematografía de Hollywood, mientras que, en España, el rol que más se asemeja es el del Productor Ejecutivo. Este es poco frecuente en la producción audiovisual, y aparte de realizar las funciones de un productor habitual, tiene un gran componente creativo. «Le toca elegir la mejor historia para contar, el mejor guion. Después buscará, a su juicio, el talento más adecuado, como el director, los actores, y el resto del equipo» (Rodríguez, 2020, párr. 2.).

Según la plataforma de búsqueda de empleo *Indeed* podemos diferenciar las definiciones que utiliza para un *creative producer* en Estados Unidos y las de un productor ejecutivo en Europa.

A creative producer is a professional who provides guidance and support to film productions. [...] Combines many different areas of management and creative work. [...] Working closely with the creative director and executive producer. Creative producers work with both the creative and technical elements of production and filming, so they need extensive film industry knowledge and a well-rounded set of skills. They are also responsible for leading a team, which requires strong leadership skills. (Indeed, 2022)

Los productores ejecutivos son los encargados de dirigir un proyecto audiovisual o musical, [...] [incluyendo] buena organización financiera y la correcta gestión del tiempo, el personal

y los equipos técnicos, así como una fuerte capacidad de liderazgo y un amplio conocimiento del mercado. (Indeed, 2023)

Así que, en EE.UU., el productor creativo brinda orientación y apoyo a las producciones cinematográficas, combinando gestión y creatividad. Mientras que, en Europa, el productor ejecutivo dirige proyectos audiovisuales, centrándose en la gestión financiera, organizativa y estratégica para garantizar el éxito del proyecto.

Por otro lado, el productor e instructor americano de la escuela InFocus Film School Erik Paulsson dice «The creative producer is inherently a filmmaker who also wants to write and direct. [...] They wear many hats but truly have an interest in telling and finding great stories through the language of film» (citado por Uytdewilligen, 2020). En cuanto al productor ejecutivo español, Paco Rodríguez, en su web dedicada a la formación y consulta del sector audiovisual, habla sobre la forma en que se ha heredado la producción de Hollywood en Europa. Según Rodríguez, la cuestión se centra en quién domina la visión creativa del proyecto, ya que existe el *Creative Triangle* (anteriormente mencionado por la FIAPF). Este término está formado por los tres profesionales: el productor, director y guionista. Juntos crean un triángulo perfecto de aportaciones creativas, tanto en el desarrollo de las etapas del proyecto, como en la preproducción, rodaje, postproducción, marketing y distribución. El productor de cine Michael Seeber habla de su experiencia como *creative producer* y utiliza la expresión *The Magic Triangle* para referirse a esta relación creativa entre los tres profesionales a la hora de desarrollar un proyecto cinematográfico. Según Seeber, para llevar a cabo un proyecto cinematográfico exitoso, es necesaria la existencia de este triángulo creativo. «The better the communication between these three edges of the triangle flows, the more creative power and magic the development process gains.» (Seeber, 2012, párr.1).

Volviendo a la cuestión de Rodríguez, también se menciona la aparición de la categoría productor-director, como Spielberg, George Lucas, Guillermo del Toro o Tim Burton. «Su perfil es demasiado exigente y no suele ser bienvenido, porque surge un gran ego de los flujos convergentes de creatividad y personalidad.» (Rodríguez, 2020, párr. 4). Como ejemplo, para definir mejor este caso de productor-director creativo, se puede investigar la filmografía de Tim Burton. Este cineasta suele realizar el rol de director, productor-director y productor, independientemente. Como se recoge en el libro *Tim Burton por Tim Burton*

(Salisbury, 2000), Burton explica que, en el caso de *Beetlejuice*, se ocupó principalmente de la dirección, contribuyendo al estilo visual único y al tono oscuro y cómico de la película.

Y entonces apareció este guión y, después de tener a Hollywood dándome la paliza con una estructura narrativa en la que el tercer acto no funciona y tiene que acabar con un poco de comedia, o un poco de romance, el guión de Bitelchús era completamente opuesto a eso: no tenía una historia real, no tenía ningún sentido, era más como pura intuición. Aquel debía de ser el guión más amorfo de la historia. Cambió mucho, pero el escritor Michael McDowell tenía un perverso sentido del humor y de lo siniestro, y eso fue estupendo. Tenía el tipo de imaginación abstracta que me gusta, con todos aquellos personajes raros entrando y saliendo. (Salisbury, 2000, p. 202)

Sin embargo, realizó el papel de director y productor, junto con la productora de *Beetlejuice* Denise Di Novi, en la siguiente película: *Edward Scissorhands* (1990).

(...) la idea me surgió por un dibujo que había hecho hacía mucho tiempo. Solo era una imagen que me gustaba. Me vino inconscientemente y estaba ligada a un personaje que quiere tocar, pero no puede, que es creativo y destructivo a la vez: esa clase de contradicciones puede crear una especie de ambivalencia. Estaba muy ligada a una sensación. [...] Era esa sensación de que tu aspecto y cómo te ve la gente chocan con lo que tienes en tu interior, una sensación muy común. (Salisbury, 2000, p. 147)

Por otro lado, Burton en la película *The Nightmare Before Christmas* (1993), se encargó exclusivamente de la producción, ya que estaba comprometido con otros proyectos. Sin embargo, el no estar cien por cien dentro de este proyecto tan personal y propio hizo que esto le generase algunas dudas. Burton tenía claro como quería la película y el diseño de personajes, cada semana pedía que se le notificara de como avanzaba la producción y se aseguraba del montaje final funcionase como él quería.

Cuando no tenía que rodar solía pasarme por allí, porque me encantaba, pero lo normal es que Henry me enviara material (cada semana rodaban unos cuantos planos) y, en un par de años, lo terminó. [...] en cuanto me llegaba un rollo me metía en la sala de montaje y montaba algunos planos mientras trabajaba en el segundo Batman. En esa fase, el que tardara tanto tiempo en avanzar me permitía sentarme y disfrutarlo, observar la textura. [...] Supongo que mi principal preocupación era que Henry, dado que él también era un artista,

no quisiera hacer las cosas que yo quería. [...] Por eso es tan importante para un proyecto que la gente sintonice desde el principio. (Salisbury, 2000, p. 192-193)

Todos estos temas crean un gran interrogante sobre dónde está el límite del papel creativo, si surge por sí solo en la mente del productor, o si es la relación de varias mentes creativas que acaban creando un proyecto. Sin embargo, es muy importante subrayar la importancia que tiene la colaboración creativa y la comunicación efectiva, ya que por egos o exigencia de la complejidad del productor-director puede generar tensiones en el equipo. Pardo menciona que la producción cinematográfica ha llegado a un consenso en ambos lados del Atlántico. Y concluye su pregunta inicial *El productor creativo: ¿tautología o excepción?*:

Las competencias propias del oficio del productor incluyen, por tanto, no sólo organización, gestión y control financiero, sino también aspectos creativos que afectan al resultado final – como el hallazgo de una idea, el desarrollo del guión, la selección del director y el reparto, la supervisión del montaje y de la banda sonora–, aspectos sobre los cuales el productor tiene algo que decir. (Pardo, 2009, p.64)

Para terminar este punto, el director-realizador americano Schreibman (2001) cita «no existe nada más satisfactorio para un director que ser capaz de colaborar con un productor creativo, y no hay mejor matrimonio [...] que un productor y director que colaboran brillantemente». (citado por Schreibman, 2001, p.1)

2.3. Desarrollo de un producto audiovisual

Para llevar a cabo un proyecto cinematográfico, es necesario la ayuda de muchos equipos, tanto técnico como humano. El libro *Producción Cinematográfica: del proyecto al producto* (Fernández y Barco, 2009) se menciona las funciones que un productor debe realizar para determinar si un proyecto vale la pena o no. Para empezar, la empresa productora escoge una idea basándose en el tipo de proyectos que quiera realizar. Fernández y Barco enumeran las funciones que debe seguir el productor durante el proceso de producción:

- 1. Encontrar la idea.**
- 2. Estudiar el proyecto.** Cuando una productora decide que proyecto hará, este se debe estudiar desde tres perspectivas: Perfil temático, el tema que trata, cómo se aborda y qué aporta en comparación con otras películas de la misma temática; Perfil de

producción, qué presupuesto y calidad tendrá el proyecto; Y Perfil empresarial, si se ajusta al estilo de los proyectos que suele hacer la empresa, si se siente cómoda...

3. **Desarrollar el proyecto.** En esta etapa el productor debe hacer un seguimiento del guion con reuniones con el guionista. También debe imaginar el aspecto que tendrá la película, estudiar, buscar y gestionar la financiación.
4. **Organizar la preproducción.** Debe elaborar el presupuesto definitivo, el plan de trabajo y los desgloses necesarios para realizar la obra.
5. **Ejecutar los planes.**
6. **Crear el equipo y contratarlo.**
7. **Controlar.** Realizar una serie de controles sobre la calidad de la película y lo que se había imaginado; Que los gastos estén dentro del presupuesto; Y gestionar que la producción y los equipos funcionen bien.
8. **Diseñar la explotación del producto.**

(Fernández y Barco, 2009, p.15)

2.3.1. La financiación

Para llegar a realizar el proyecto, se debe buscar financiación. Muchos proyectos pueden ser increíbles, pero no logran realizarse por falta de esta. Por lo tanto, la búsqueda de dinero es clave en la producción. Como recogen Fernández y Barco (2009), en España la financiación llega de las subvenciones y las preventas a los canales de televisión. El Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), expuesto por Fernández y Barco (2009):

Año 2008, las principales subvenciones convocadas por el ICAA con el objetivo de ayudar a la financiación de los proyectos de los productores españoles fueron [...] Ayudas sobre proyecto para la realización de largometrajes que incorporen nuevos realizadores, para la realización de obras experimentales de decidido contenido artístico y cultural, de documentales y pilotos de series de animación. (Fernández y Barco, 2009, p.45)

Por otro lado, Fernández y Barco (2009) también exponen ayudas para la producción de cortometrajes, las cuales son convocadas anualmente por el ICAA. Para acceder a ellas, la empresa productora debe presentar una solicitud que incluya el modelo social y adjuntar una serie de documentos. Esta documentación abarca tanto información sobre el proyecto que se quiere realizar (memoria descriptiva, contrato y guionista, sinopsis, guion, presupuesto, plan de trabajo, ficha técnico-artística y plan de financiación) como detalles

sobre la productora que demuestren su solvencia y capacidad para llevar a cabo con éxito la producción del cortometraje. Si la productora es subvencionada, está obligada a:

- Iniciar el rodaje en el plazo de dos meses desde la fecha de percepción de la subvención (cuatro meses si el cortometraje es de animación).
- Comunicar al ICAA la fecha de inicio y fin de rodaje.
- Solicitar el certificado de nacionalidad española de la película y su calificación por edades no más tarde de cuatro meses desde el inicio del rodaje.
- Acreditar el coste de la película y la inversión del productor en el plazo de dos meses desde la notificación del certificado de nacionalidad española.
- Entregar a la Filmoteca Española una copia del cortometraje, así como un documento que autorice al ICAA a usar la película en sus actividades de promoción de nuestra cinematografía en el exterior.

(Fernández y Barco, 2009, p.58)

2.3.2. La preproducción

Cuando se ha conseguido una financiación suficientemente alta que asegure la viabilidad de la producción, se inicia el proceso de preproducción. Como explican Fernández y Barco (2009), durante la fase de preproducción es crucial organizar todos los elementos necesarios para garantizar el éxito del rodaje posterior. Se realiza un plan de trabajo para organizar una preparación exhaustiva que ayude a contrarrestar posibles contratiempos y facilita un rodaje más eficiente y productivo, además de crear un presupuesto. La duración de la preproducción varía según el tipo de producción y, al igual que las demás etapas, está directamente relacionada con el presupuesto disponible.

También debe asesorar durante la realización del guion técnico, «los guionistas, con la intervención directa del director-realizador y su ayudante, y la colaboración de algunos técnicos especialistas, a modo de asesores, establecerán el guion definitivo.» (Most, 1997, p.47). En el libro *Manual del productor audiovisual* (2010) se manifiestan distintos sistemas de construcción del guion técnico que cada productora adopta a su propia manera, añadiendo que lo importante no es el formato, sino que refleje todas las indicaciones importantes en el momento de planificar, ejecutar y montar:

- Al inicio de cada secuencia y de cada escena (todas ellas debidamente numeradas) en que se divide la obra han de aparecer las anotaciones referidas a iluminación, atrezzo,

decorados, maquillaje, vestuario, etc., necesarias para construir el ambiente que facilite la consecución de la expresividad buscada.

- Cada plano del guion ha de estar perfectamente identificado, con una numeración correlativa respecto a los planos anteriores y posteriores.
- Se especificará el modo de transición entre plano y plano: corte, fundido, cortinilla, etc.
- Han de determinarse las condiciones de rodaje: interiores y exteriores, si es de día o de noche.
- Se debe especificar con claridad la posición de la cámara y el objetivo que se utilizará, así como la perspectiva de la toma, es decir, todos los detalles que conforman el encuadre, especificando el tipo de plano.
- No puede faltar una descripción sintética de la acción que se desarrollará en el plano, tanto si se trata de un actor o actores, como si los protagonistas de la acción son otros sujetos u objetos. Se especificará el movimiento del personaje en el cuadro y el movimiento de la cámara, marcando claramente los desplazamientos.
- Han de describirse los efectos especiales (FX) a realizar como aceleración, ralentización, congelado, sepia, blanco y negro, etc.
- Respecto a la banda sonora, se describirán, normalmente en otra columna, sus componentes: palabra, ruidos, efectos sonoros, ambientales y música.

(Martínez y Fernández, 2010, p.223)

Después del guion técnico se debe realizar el *Storyboard*. «En ocasiones, se contrata a un profesional, un *storyboarder* que, en viñetas, dibuja los diferentes planos que se piensan rodar.» (Fernández y Barco, 2009, p.94). De esta manera, todo queda *más visual* a la hora de llevar la película a la grabación. Seguidamente, se encuentra el desglose de guion, un proceso donde se analiza el guion escena por escena, para identificar y detallar todos los elementos necesarios para su realización, es tarea del equipo de producción y se realiza a partir del guion definitivo. Este debe «inventariar, con el máximo grado de detalle, las necesidades de personal, decorados, mobiliario, accesorios, vestuario, localizaciones, etc. [...] Se trata de estimar las necesidades de todo tipo, humanas y materiales, que se precisarán para obtener el resultado esperado.» (Martínez y Fernández, 2010, p.229) En el libro *Manual básico de producción en televisión* (1994) se recomienda la aplicación de criterios básicos para realizar un correcto desglose de guion:

- a) Utilizamos una hoja por cada secuencia.

- b)** Se agrupan en una misma hoja de desglose aquellas secuencias cuyas características similares así lo aconsejan.
- c)** Se anotan los nombres de los personajes y el número de trajes.
- d)** El número de figurantes se ajustará de acuerdo al plan de trabajo, solo se anota un número estimado por secuencia.
- e)** El número de páginas de guión se contabiliza en octavos, se divide la página en ocho partes y se contabiliza el total.
- f)** Se marca el efecto.
- g)** Las casillas dedicadas a necesidades pueden ser sustituidas por otras, por ejemplo iluminación, permisos, etc.
- h)** Se adjuntarán a las hojas de desglose, planos de planta de la localización, una vez esta haya sido efectuada, también pueden asociarse hojas con explicaciones sobre la secuencia.
- i)** En la columna de vehículos solo se ponen los que aparecen en escena.
- j)** En el apartado de accesorios de cámara y de sonido se anotan las necesidades ocasionales, no el equipo habitual.
- k)** En la casilla de semovientes debemos indicar el animal y la acción con el fin de prever el resto de necesidades.
- l)** En el apartado de caracterización apuntaremos todas las necesidades, incluidas las de maquillaje y peluquería.
- m)** Los efectos especiales deberán ser descritos con sumo cuidado, acompañando esquemas si es preciso.
- n)** En observaciones se harán constar hechos significativos de la grabación.
(Miguel Sainz, 1994, p.212)

A continuación, se busca la localización de escenarios. Según el libro *Manual del productor audiovisual* (2010) se debe disponer de fichas de localización, que será útil frente a la estimación presupuestaria y la mejora organizativa. En esta debe reflejarse en mayor calidad y precisión datos que ayuden al equipo de producción en el diseño del plan de trabajo. Debe constar de:

1. Decorado.
2. Aclaración respecto a si es interior, exterior, día o noche.
3. Secuencias de producción que se producen en esa localización.
4. Datos de identificación para conocer el lugar y la dirección exacta de la localización.
5. Persona de contacto (especialmente si se trata de un exterior en el campo abierto).

6. Teléfonos de contacto, fax, direcciones de correo electrónico.
7. Características de la potencia eléctrica disponible.
8. Metros de cable precisos desde la toma de tensión más próxima.
9. Disposición de líneas telefónicas o de cobertura para teléfonos móviles.
10. Tomas de agua.
11. Condiciones de accesibilidad.
12. Permisos que se requieren.
13. Plazas de aparcamiento en las proximidades.
14. Necesidad de roulottes para camerinos o caracterización.
15. Espacios alternativos disponibles en las cercanías.
16. Disponibilidad de espacios para almacenes de material técnico, de atrezzo y de vestuario.
17. Restaurantes o empresas suministradoras de alimentos (catering).
18. Disponibilidad de contratación de figurantes del lugar.

(Martínez y Fernández, 2010, p.255)

Es muy importante realizar los permisos y contratos. Existen varias solicitudes de permisos para poder realizar la grabación cumpliendo con todas las legislaciones y no existe un único modelo de contrato. Según el libro *Manual del productor audiovisual* (2010), los aspectos que debe reflejar el documento de contratación son:

- *El período de tiempo en que se utilizará*, contando con la preparación, la grabación y el desmontaje de los equipos.
- *Las condiciones de utilización de la localización*. Normalmente, lo que se puede y lo que no se puede hacer en ella y el compromiso por la productora de dejarla en condiciones análogas a como la encontró al inicio.
- *El precio y la modalidad de pago*. Hay que especificar lo que se cobrará y lo que no. Puede haber gastos extra como energía eléctrica, teléfono u otros que deberán especificarse sobre quién recaen. También es posible que no haya ninguna contraprestación económica y la cesión sea gratuita, pero debe especificarse en el documento.
- Es práctica muy habitual la contratación de un *seguro como garantía* de posibles daños originados en la propiedad. En ocasiones se sustituye por un *depósito*.

(Martínez y Fernández, 2010, p.267)

Finalmente, Martínez y Fernández (2010) destacan la importancia de buscar un casting tanto técnico como artístico que asegure la continuación y realización positiva del proyecto.

Además de revisar y preparar el presupuesto restante para la filmación. «Este proceso de preproducción finaliza con una revisión total y exhaustiva de las previsiones presupuestarias, con los cambios y reajustes necesarios para que, de la forma que sea, las desviaciones del coste inicial sean mínimas en el presupuesto definitivo.» (Most, 1997, p.49)

2.3.3. La producción

Durante todas las fases del proceso de la preproducción se deberá haber llevado a cabo la reserva del material técnico, la contratación de los actores, la cooperación entre los equipos técnicos y la redacción de un *Plan de Trabajo* definitivo. Siguiendo las recomendaciones del libro *Manual del productor audiovisual* (2010) «la primera operación a realizar es la agrupación de secuencias por decorados» (Martínez y Fernández, 2010, p.329). Por lo tanto, se deben agrupar las secuencias de un mismo decorado que se vayan a registrar independientemente del orden cronológico de aparición en el guion. Esto facilita el trabajo a los actores, la movilidad a otros escenarios... además, supone un ahorro de tiempo y evita volver a construir el decorado. No obstante, hay que considerar:

- El tiempo de adecuar y ajustar la iluminación.
- El tiempo de búsqueda del emplazamiento definitivo de la cámara y de determinación de su encuadre.
- El tiempo preciso para la instalación y ensayo de movimientos de cámara (travelling, utilización de soportes especiales o de steadicam, ensayo de movimientos de cámara y enfoque, etc.).
- La variabilidad de tiempo que la complejidad del texto, la composición de la escena, el número y colocación de los figurantes, la necesidad de disponer de sol, el ensayo de efectos en el rodaje, etc., necesitan.
- Los incidentes y contratiempos que pueden surgir, tales como cambios meteorológicos, problemas en la memorización de textos, ligeros cambios en la interpretación, etc.

(Martínez y Fernández, 2010, p.330)

El plan de trabajo también debe indicar un registro previo del día a día a partir de la primera fecha de rodaje. El libro *Manual del productor audiovisual* (2010), recomienda que el director de producción tenga en cuenta una serie de consideraciones a la hora de hacer su programación:

- *Actores.* Tendencia a agruparlos en la mayor medida posible.
 - *Tomada diurna o nocturna.* Si se rueda de noche será aconsejable que coincida con el fin de semana. Así, el próximo día podrá aprovecharse para descansar.
 - *Exteriores o interiores.* Los exteriores tienen prioridad porque son fácilmente intercambiables por interiores en caso de problemas climatológicos.
 - *Orden de rodaje/grabación.* En lo posible, el orden de los registros se asemejará al orden cronológico del guión. Así se evitarán problemas de continuidad o raccord.
 - *Rodaje con niños.* Se considerarán sus circunstancias especiales tales como reducción de jornada, probable ritmo más lento de trabajo, cansancio y concentración, etc.
 - *Cambios de época o de caracterización.* Implican cambios y adaptaciones de decorado, ajustes de iluminación, tiempo para la caracterización del actor o la actriz, etc.
 - *Epoca del año.* El verano es ideal para trabajar en exteriores. Si se trata de exterior nocturno es mejor en invierno.
 - *Condiciones climáticas.* En condiciones extremas (frío, lluvia, nieve, calor extremo) conviene introducir períodos de descanso.
 - *Efectos especiales y especialistas.* Requieren tiempo de preparación e implican riesgo y mucho ensayo. Por ello, es conveniente intercalar tomas sin efectos entre las mismas.
 - *Segunda cámara o segunda unidad.* Su trabajo debe estar perfectamente combinado con el de la primera unidad.
 - *Equipamiento especial.* Si se trabaja con grúa, *travelling*, *steadicam*, etc., debe contarse con el tiempo para su preparación y ensayo.
 - *Geografía de las localizaciones.* Habrá que cuidar los desplazamientos y evaluar su coste en tiempo y dietas, ya que si el desplazamiento es superior a media hora ya se considera tiempo de jornada laboral.
 - *Otros.* Atención a los horarios, días libres de los trabajadores, fiestas locales, etc.
- (Martínez y Fernández, 2010, p.331)

A partir de la finalización del rodaje, se reduce gran parte del equipo técnico y da paso a la postproducción.

2.3.4. La postproducción

Durante este proceso, se realiza la edición del material filmado, donde se seleccionan y unen las mejores tomas para dar forma a la narrativa. Además, se lleva a cabo la corrección de color y el ajuste de la iluminación para asegurar una coherencia visual y mejorar la estética del proyecto «se procederá al montaje de las imágenes, es decir, a su ordenación

lógica y puntual, de acuerdo con el contenido del guión, añadi[endo] el sonido, los efectos, la música y [...] a la comprobación [...] de las diferentes cuentas de gastos.» (Most, 1997, p.50-51)

La postproducción es crucial para incorporar aportaciones creativas esenciales, como la edición musical, los efectos especiales y de sonido, y el trabajo de laboratorio. Este proceso culmina con la presentación de la producción a financiadores, distribuidores y exhibidores, garantizando una valoración adecuada desde el primer visionado.

2.4. La producción de videojuegos

Los videojuegos y el cine son dos actividades de ocio que han estado estrechamente vinculadas a nivel de imagen, sonido, narrativa y estética. Actualmente, existen muchas películas basadas en videojuegos, comics o series. Por ejemplo, *Bandersnatch* (2018) de David Slade, perteneciente a la serie *Black Mirror* creada por Charlie Brooker. Dentro de la película, se permite a los espectadores tomar decisiones que afectan a la trama, lo que crea una experiencia única y reflexiva sobre la influencia de la tecnología en nuestras vidas. En el análisis sobre la interactividad de *Bandersnatch*, Bernstein (2019) reflexiona sobre el acercamiento que realiza el cine, para acercarse a la interactividad propia de los videojuegos, lo que la convierte en una obra reflexiva al respecto. (Bernstein, 2019, p.492)

Según el artículo académico sobre *El proceso productivo del videojuego: fases de producción*, los procesos de producción de los videojuegos, como en la producción de cine, no siguen un modelo único, pero sí unas fases claras. Estas pueden variar según la empresa o el desarrollador del proyecto. (Manrubia, 2014, p.794) Manrubia habla del *modelo de cascada* (Ver Fig. 2.4.1.) donde las fases más comunes son: la *preproducción*, donde se hace un esquema de rasgos generales sobre los aspectos que conforma un videojuego (la historia, género, jugabilidad, bocetos) y una primera versión del *Game Design Document*.

La *producción*, donde se crean elementos gráficos, la música, efectos de sonido y la programación. Además, la fase de producción se divide en subfases: el *diseño del juego*, donde se establecen las reglas y la mecánica del juego; el *diseño artístico*, tiene que ver con la apariencia del juego, gráficos, personajes, escenarios; el *diseño mecánico*, donde se desarrollan elementos importantes para el juego como los niveles, enemigos y objetos; el motor del juego, que es el software para que el juego funcione «Es aquí donde debemos

controlar cómo se representan los elementos del juego y cómo se interactúa con ellos» (Manrubia, p.797); y el *diseño técnico*, que establece especificaciones técnicas sobre el juego. Desde el punto de vista de la *producción en el cine*, son los propios desarrolladores de videojuegos los que hacen el papel de jefe de localizaciones o de investigación, ya que son los encargados de crear el entorno del juego y asegurarse de que el jugador se sienta dentro de la historia. Como se menciona en el diario *20 Minutos*, para recrear el mundo virtual del videojuego *Far Cry 5*, los desarrolladores se trasladaron a Montana para estudiar el paisaje y fotografiarlo. (20 Minutos, pp.10)

La *postproducción* es la última fase, en esta se realizan las pruebas del juego, se corrigen errores y se optimiza el rendimiento antes de lanzar el juego.

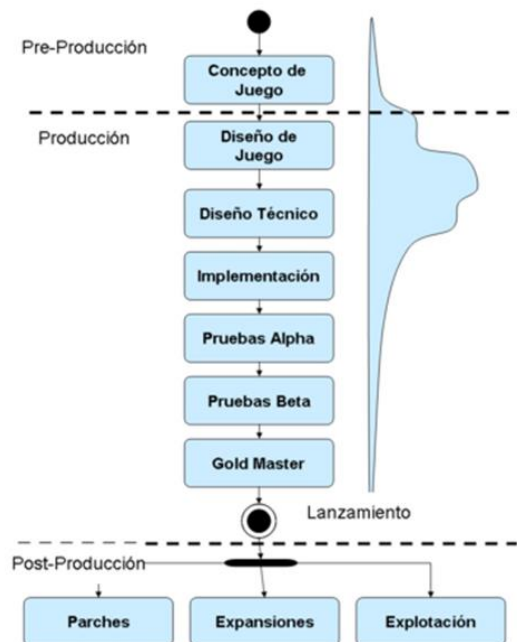


Fig. 2.4.1. Las fases de producción de un videojuego. Fuente: Ana María Manrubia - El proceso productivo del videojuego (p.794)

Para Manrubia, el modelo de trabajo del que habla tiene varias desventajas, «la lentitud de su proceso, parte de fases estancas y dependientes, no permite el trabajo en paralelo de distintos equipos» también añade:

Los profesionales de los videojuegos prefieren acercarse más al modo de trabajo en el audiovisual que en el entorno informático y a pesar de mantener fases y conductas absolutamente necesarias por la peculiaridad del producto que tienen entre manos, optan

por el solapamiento en el trabajo de distintos equipos algo que agiliza en gran medida los procesos y que es habitual en el entorno cinematográfico o televisivo, por ejemplo. Este afán pragmático busca el no dilatar en exceso la consecución del producto final aplicando, por ejemplo, entre otros, los Procesos Ágiles de desarrollo de software de Keith (Keith, 2009), teniendo en cuenta que los contenidos audiovisuales son, en muchos casos, perecederos, su vida útil está condicionada a modas, hábitos, tendencias del mercado, tecnologías incipientes. (p.801)

Hideo Kojima (1963) el diseñador y director de videojuegos japonés, habla en la red social Twitter (X) de las diferencias más básicas entre la producción de cine y videojuegos. Kojima establece que la gran diferencia se encuentra en el guion, ya que en el cine recibe ciertos cambios acordes con el proceso de producción. Sin embargo, en el desarrollo de un videojuego, este proceso conlleva un trabajo completamente diferente, ya que no existe una idea inamovible, todo puede cambiar. En la producción cinematográfica, un cambio tan radical es prácticamente impensable.

Además, Kojima coincide con Manrubia sobre que muchos juegos reciben retrasos de larga duración. Esto es positivo, ya que son muchos los juegos que, a diferencia de las películas o series, se han convertido en *games* míticos y han repercutido más en la sociedad que una película, como Resident Evil (1996) o Pokemon (1996). Salas (2016) también concuerda que, gracias a estos retrasos, «los videojuegos han empezado a experimentar con las formas del cine, creando guiones trabajados, profundizando en los personajes y presentando unas escenas con una fotografía propia de superproducciones.» (Salas, 2016, p.39).

2.5. Nueva era: el cine interactivo

La cinematografía ha dado un salto muy grande a nivel técnico, gráfico y visual. Salas (2016) destaca que los videojuegos han adoptado elementos narrativos para desarrollar la acción que vivirá el jugador, y aborda el tema de la interactividad del espectador como parte de la narración del juego. Además, se menciona la fotografía o escenografía como uno de los elementos cinematográficos que más han evolucionado. (Salas, 2016, p.22)

López (2012) menciona «La realidad virtual con la que el espectador/jugador interacciona se ve actualizada conforme este va tomando decisiones a medida que avanza en el videojuego.» (citado por Salas, 2016, p.39), es decir, «El jugador forma parte de un mundo

virtual en el que decide qué camino ha de coger para concluir la historia.» (Salas, 2016, p.39)

Parente (2009) sugiere que «la tecnología no se da como un objeto, sino como un espacio a ser vivido, experimentado, explorado.» (p.55. pp.3). Parente menciona la acción del espectador o *interactor* (termino creado por Brenda Laurel) y considera que la acción del sujeto puede provocar cambios notables a la hora de tomar decisiones en el juego. Otro aspecto que el autor considera importante es la *multidimensionalidad*, es decir, todos aquellos estímulos que refuerzan e integran al *interactor* en el espacio físico: la inmersión. Finalmente, añade un problema: la relación entre representación y realidad representada «una vez que la obra digital ya no es más la marca de un sujeto (el autor, que da sentido a la obra), puesto que ella es realizada por otro: el lector-usuario.» (p.55-56. pp.6).

El cine interactivo llega con la influencia de los libros *Elige tu propia aventura*, los juegos de rol y los videojuegos. Es un entorno de rompecabezas donde, interactuando con diferentes personajes u objetos, el jugador toma decisiones que repercutirán en el desenlace de la historia. En palabras de Orihuela, «la narrativa interactiva tiene el potencial de ofrecer historias más complejas y facilitar al usuario una conexión más personal y significativa con la historia» (Orihuela, 1997. p.45). Como retrata Herrero (2016) en su artículo académico, el primer largometraje interactivo de la historia fue la película checa *Kinoautomat* (1967) de Radúz Cincera expuesta por primera vez en la Exposición Universal de Montreal de 1967. El mecanismo que siguieron para que el público escogiese un camino u otro fue por votación, es decir, los asientos tenían dos botones (uno verde y otro rojo) y cuando la película se detenía, el público votaba para decidir qué camino seguir. Seguidamente, Herrero habla de la primera película considerada interactiva: *I'm You Man* (1992) de Bob Bejan:

El público utilizaba joysticks con tres colores que se identificaban con alternativas diferentes. [...] Los actores de la película se dirigían a la cámara preguntando al público qué hacer y a continuación se iniciaba una cuenta atrás de 10 a 0 para tomar la decisión. Se estrenó en un teatro especial en Nueva York y en 1998 se editó su versión en DVD. (Herrero, 2016, p.363)

Herrero destaca una contraposición interesante en varios aspectos. Por un lado, su potencial comercial, ya que muchas películas de este estilo han tenido buenos resultados, siendo de

bajo presupuesto y equipos reducidos y multidisciplinares. Por otro lado, destaca los retos y oportunidades que se pueden llegar a plantear en la producción y distribución cinematográficas «siendo determinante, principalmente, al igual que las películas convencionales, la calidad narrativa, la calidad del guion, su eficacia y el talento del resto del equipo.» (Herrero. 2016. p.369)

Paralelamente a la evolución del cine interactivo, surgen también los documentales interactivos o cine de no ficción, como *La gesta de los Pioneros*, realizado por RTVE en 2019. Estos usaron la ruta de expedición de la primera vuelta al mundo marítima, recreando «paso a paso, de forma interactiva, la expedición de Magallanes y Elcano. Es un video 360° [realizado desde] el buque escuela Juan Sebastián Elcano [y explora] cómo es la vida a bordo de este bergantín-goleta de la Armada Española». (RTVE.es, 2019)

Janet H. Murray, en su libro *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), identifica varios principios fundamentales de la narrativa interactiva. Estos principios pueden ser particularmente útiles para conceptualizar y justificar las decisiones creativas y técnicas en la producción de un cortometraje interactivo. Los cuales son: *inmersión*, *agencia* y *transformación*. Estos se pueden aplicar de cara al futuro, para la creación y aplicación en la cercana era de televisión digital interactiva.

Como expone Murray (1997), la capacidad de *inmersión* se refiere a la experiencia inmersiva profunda que el usuario experimenta en un entorno audiovisual, es decir, tanto el diseño de elementos visuales y auditivos como las técnicas de dirección hacen que el espectador se sienta completamente inmerso en la historia. También expone el principio de *agencia*, donde las decisiones del usuario influyen activamente en la narrativa de la historia, como en un videojuego. Sin embargo, aplicar este principio en televisión es difícil debido a la falta de respuesta inmediata. Por último, el de la *transformación* es la capacidad de la narrativa para adaptarse a nuevos medios digitales. (Murray, 1997, p.150-152)

3. Análisis de referentes

3.1. Referentes Fílmicos

La primera historia interactiva que llega a la plataforma Netflix es *El gato con botas: atrapado en un juego épico* (2017). Trata la historia del Gato con Botas atrapado en un libro mágico del que intenta escapar. El Gato está a merced del Narrador y de las decisiones del Lector. Es un referente importante, ya que, aparte de utilizar la interactividad, juega con la rotura de la cuarta pared. En este caso, el personaje busca interactuar directamente con el espectador para que lo ayude a salir del libro.

Por otro lado, se presenta el film interactivo de ciencia ficción y suspense *Bandersnatch* (2019) es una de las primeras obras interactivas producidas por Netflix. Forma parte de la serie británica de ciencia ficción distópica costumbrista *Black Mirror* creada en 2011 por Charlie Brooker. Esta película interactiva es uno de los referentes fundamentales que se relacionan directamente con la idea de crear un cortometraje interactivo de ciencia ficción sobre la metalepsis y los bucles temporales. Respecto a la interactividad, existen dos tipos: la interactividad compleja, que se refiere a la forma en que el público puede influir en la toma de decisiones durante el desarrollo de la historia; y la interactividad convencional, donde las decisiones del espectador conducen a diferentes desenlaces. *Bandersnatch* es un ejemplo de esta última, donde las elecciones del espectador tienen repercusiones significativas, desafiando a una participación activa del público para crear una nueva narrativa. Esto genera una experiencia más inmersiva y personalizada. Otro motivo por el que *Bandersnatch* es un referente importante es su ruptura con la relación habitual entre emisor y receptor de un film convencional, convirtiendo al espectador en un participante activo. Esto permite que las elecciones se sientan más naturales y personales, al dejar decidir qué hacer y cuándo, similar a un juego. Además, la película se asemeja más a un videojuego que a un largometraje, ya que el espectador busca diversión al explorar los posibles desenlaces.

3.2. Referentes Videojuegos

Until Dawn (2015) es un juego de terror que se asemeja a una película de terror adolescente. Salió en 2015 exclusivamente para PS4. Trata sobre ocho personajes que van a un refugio de montaña donde años antes desaparecieron miembros de ese mismo grupo. Lo más destacado de este juego, y lo que lo convierte en un referente, es que las decisiones del jugador importan y tienen un propósito. Además, las escenas están animadas y, sin la opción de escoger, podrían funcionar como una película. Este juego plantea claramente la interrogante sobre dónde se encuentra la línea que separa un videojuego de una producción cinematográfica. Las decisiones suelen afectar a la relación con algunos personajes, algunas subtramas, pero, en general, el jugador tiene control sobre todo lo que pasa. Muchas decisiones son fáciles como *Engañar o Animar*, pero hay que tomarlas rápidamente, a contrarreloj.

Por otro lado, *Phantasmagoria* (1995) es uno de los juegos más importantes en la era digital y en cuanto a interactividad. Es una aventura gráfica de los años 90 desarrollada para PC y Saturn, y escrita por Roberta Williams. El juego se desarrolla principalmente en una mansión a la que acaba de mudarse una pareja. Lo que llama más la atención son los personajes, actores reales grabados con croma, moviéndose sobre un escenario de videojuego. Se ve perfectamente como los fondos están renderizados y como los actores están digitalizados e integrados en los gráficos del juego. «*Phantasmagoria* fue un juego polémico, que polarizó a los jugadores, pero fue a todas luces un fantástico experimento que, camuflado bajo la jugabilidad de una aventura gráfica, intentó fusionar el mundo real y el mundo digital.» (Bringas, 2015, pp.7)

3.3. Referentes *Creative Producer*

El productor de cine estadounidense Irving G. Thalberg (1899-1936) fue pionero de la producción creativa debido a su enfoque innovador durante la *Era Dorada de Hollywood* y contribuyó significativamente en el desarrollo y éxito de la Metro-Golden-Mayer (MGM) junto con Louis B. Mayer. Este era defensor del talento creativo, es decir, apoyaba a los escritores y directores trabajando codo con codo para elevar la calidad artística de la obra. Algunas de sus películas son *Grand Hotel* (1932), *A Night at the Opera* (1935), o su bibliográfico film *The Barretts of Wimpole Street* (1934) ilustra el enfoque de Thalberg en

la producción de historias bien elaboradas. Debido a toda esta revolución creativa, la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas se estableció el premio *Irving G. Thalberg Memorial Award* en su honor, para reconocer a aquellos que han hecho contribuciones creativas excepcionales en el campo de la producción cinematográfica.

Richard D. Zanuck (1934-2012) fue un productor de cine ejecutivo a cargo de la producción de varios estudios cinematográficos importantes de segunda generación, hijo del productor, actor, director y guionista Darryl Zanuck, cofundador y director de la productora 20th Century Fox. Destaca por su visión aguda a la hora de identificar proyectos posiblemente exitosos ante la crítica y que pueden captar la atención del público. Su carrera abarca décadas gracias a la adaptación de la industria cambiante. Sus proyectos a menudo destacan por conectar con el público emocionalmente, como en *Tiburón 2* (1975, Steven Spielberg) o *El planeta de los simios* (2001, Tim Burton). En 1991 recibe el premio *Irving G. Thalberg Memorial*, que se otorga a «a creative producer whose body of work reflects a constantly high quality of motion picture production». (McLellan, pp.44).

Steven Spielberg (1946) es un director, guionista y productor de cine estadounidense más reconocidos de la industria cinematográfica. Al igual que Zanuck, su producción sigue destacable tras varias décadas de éxito. Cuenta con varios premios de la Academia, incluyendo el premio *Irving G. Thalberg Memorial* por su trabajo como productor creativo. Es un referente importante en lo que se refiere a su habilidad para contar historias y emocionar al público, en películas como *E.T., el extraterrestre* (1982), *La lista de Schindler* (1993), *Indiana Jones* (1991-2008) o *The BFG* (2016). Se observa una notable habilidad directiva y productiva, especialmente al identificar proyectos atractivos y potencialmente exitosos para respaldar, además, muchas de sus películas han tenido un impacto cultural significativo y duradero.

3.3.1. Tim Burton

Timothy Walter Burton (1958) es un director de cine, productor, escritor y dibujante estadounidense famoso por dirigir y producir varios films, entre los que se encuentran *Beetlejuice* (1988), *Edward Scissorhands* (1990), *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Charlie y la fábrica de chocolate* (2005), *Corpse Bride* (2005) y *Frankenweenie* (2012). Además, cuenta con múltiples candidaturas al Óscar a la mejor película de animación.

Burton ha realizado proyectos que reflejan su estilo único y ha colaborado con otros cineastas para llevar esas visiones a la pantalla grande. Su participación, ya sea solo como productor, como director o en ambos roles, puede influir en las decisiones creativas y en la dirección general del proyecto. Como productor creativo, Burton ha dejado su marca en cada aspecto de sus películas, desde el diseño de personajes hasta la atmósfera general, logrando una cohesión entre la narrativa y la estética visual. En producciones como *The Nightmare Before Christmas*, aunque no la dirigió, su influencia creativa fue crucial en la concepción y el desarrollo del proyecto, mostrando cómo un productor creativo puede moldear la dirección artística y temática de una película. Su habilidad para combinar elementos góticos, humor oscuro y una sensibilidad emocional profunda ha establecido un nuevo estándar en la producción creativa, haciendo de su estilo un referente indiscutible en la industria cinematográfica y para el rol multifacético en la producción creativa.

«El aspecto visual, el estilo y los temas principales de las películas de Burton son tan distintivos que han generado un adjetivo: burtonesco.» (Nathan, 2016, p.8)

4. Objetivos y alcance

Los objetivos que se tratan de alcanzar en este Trabajo de Final de Grado se dividen en principales y secundarios. Estos parten tanto de comprender y analizar la información recogida en el marco teórico, como de realizar un proceso de preproducción ligada a un cortometraje interactivo.

4.1. Objetivos principales

1. Explorar del rol del productor de cine: Productor, Productor Ejecutivo y Productor Creativo.

Por un lado, con el primer objetivo secundario se busca comprender el rol del productor de cine, identificando las habilidades y estrategias necesarias para alcanzar el éxito en la producción de una obra audiovisual. Además de indagar en la función creativa del productor.

4.2. Objetivos secundarios

- Explorar si las fases en una producción cinematográfica se distribuyen igual o similar a los de una producción de videojuegos, además del papel que juega la interactividad en ambos casos.
- Gestión del proceso de preproducción cinematográfica del cortometraje interactivo *Panóptico*, desde el punto de vista de un productor creativo.

Por un lado, con el primer objetivo secundario se plantean las similitudes entre el mundo cinematográfico y el de videojuegos de cara a las fases de producción. Además, se busca analizar si la interactividad mejora la vivencia del espectador y crea una nueva manera de contar historias audiovisuales en el cine.

Por otro lado, con el segundo objetivo secundario se realizará una planificación rigurosa y efectiva desde la fase de producción previa al rodaje desde el punto de vista de un productor creativo. Con este objetivo se pretende demostrar de la complejidad y versatilidad que caracterizan a la producción audiovisual contemporánea a la hora de crear una producción audiovisual interactiva.

4.3. Alcance

En un inicio, el alcance de este trabajo se enfocó en desarrollar, investigar y analizar el papel del productor de cine y el papel de productor creativo, analizar la filmografía de Tim Burton, analizar las similitudes entre la producción de cine y la de videojuegos y su interactividad. Además, se realiza un plan detallado y efectivo de la producción de un cortometraje interactivo. Sin embargo, finalmente y por problemas internos, el proyecto no abarcará la ejecución completa de la producción, ya que el enfoque principal se centrará en la planificación y realización de las fases previas a esta, es decir, la preproducción. Tampoco se realizará una investigación extensa sobre la producción de videojuegos, ya que esta parte sirve para entender y comparar el tipo de trabajo que se busca realizar con una producción de cine interactiva.

5. Metodología y flujo de trabajo

El presente apartado del trabajo se centra en la producción completa de un cortometraje interactivo. Como se ha visto anteriormente en el marco teórico, la interactividad es un formato audiovisual emergente que permite al espectador tener una experiencia y tomar decisiones activas en la narrativa y la progresión de la historia. El objetivo es desarrollar una producción de un cortometraje interactivo llamado *Panóptico* desde el papel de un productor creativo, aprovechando las posibilidades narrativas y técnicas que ofrece el medio interactivo. Esto contribuye al desarrollo y estudio de este tipo de producciones.

La metodología del trabajo busca establecer un proceso eficiente de preproducción, asegurar la calidad del guion y fomentar la creatividad en el desarrollo del concepto interactivo. Desde el inicio, se propone gestionar todo el proceso de producción cinematográfica del cortometraje interactivo *Panóptico*, desde la preproducción hasta la postproducción. En la etapa final, se enfocará exclusivamente en la edición, asegurando que todos los elementos del cortometraje se ensamblen de acuerdo con nuestra visión creativa, sin priorizar la exhibición del proyecto.

Para llevar a cabo esta producción, se ha diseñado una metodología que se estructura en tres fases principales: preproducción, producción y postproducción. Cada fase está compuesta por varias subfases que detallan los pasos específicos necesarios para alcanzar los objetivos planteados. La primera fase: la preproducción.

5.1. Preproducción

Esta fase es crucial para sentar las bases del proyecto. Aquí se desarrollan reuniones con el guionista para crear un guion, se definen las ramas narrativas y se establecen las decisiones clave que el espectador podrá tomar. Además, se busca el personal, se realiza un storyboard interactivo, se planifica el diseño de producción, y comienza la búsqueda de financiación.

5.1.1. Descripción del proyecto

El proyecto en desarrollo, como se explica anteriormente, se centra en la producción de un cortometraje interactivo. El rol específico que se utiliza para realizar este cortometraje es el de una productora creativa. Este papel implica una colaboración estrecha con el guionista y

el director para incrementar la creatividad del proyecto y asegurar que cada aspecto del cortometraje refleje la visión artística y narrativa del equipo. Un ejemplo notable de este tipo de producción creativa es Tim Burton, cuyas películas son reconocidas por su sello distintivo trabajando tanto como productor, director o ambos. La esencia y estilo únicos de sus proyectos demuestran cómo un productor creativo puede influir significativamente en el resultado final del film. Al mencionar a Tim Burton en el marco teórico, se destaca cómo la visión creativa puede influir en todas las etapas de la producción cinematográfica, sin importar el rol específico que se desempeñe.

La idea inicial del cortometraje interactivo surge durante una sesión de *brainstorming* con el equipo creativo, concretamente con el guionista y director, que en este caso son la misma persona. En esta sesión, se debaten varias posibles historias y líneas narrativas, decidiendo crear en una historia que permita al espectador tomar decisiones críticas, influyendo directamente en el desarrollo de la trama: una narrativa interactiva. Este enfoque sigue los principios de la narrativa interactiva descritos por Janet H. Murray (1997), que enfatiza la importancia de la agencia del usuario en las narrativas interactivas, mencionado en el marco teórico.

5.1.2. Desarrollo de la Idea Creativa

Para llevar a cabo la búsqueda de la idea creativa, primero se desarrolla una base sólida basada en una investigación exhaustiva sobre cortometrajes interactivos ya existentes. En este caso se analiza *Bandersnatch* de Black Mirror y *El gato con botas: Atrapado en un cuento épico* de Netflix. Ambos proyectos fueron pioneros en su uso de la interactividad, permitiendo a los espectadores tomar decisiones que afectan el curso de la historia. *Bandersnatch*, por ejemplo, como mencionan los creadores de este film en la plataforma de YouTube de Netflix *Proceso creativo de Black Mirror: Bandersnatch | Netflix* (2019), destaca por su compleja narrativa ramificada, la forma en que se aborda el libre albedrío y la toma de decisiones. Por otro lado, *El gato con botas: Atrapado en un cuento épico*, comenzó siendo una prueba de Netflix para utilizar esta nueva tecnología interactiva, que trata un enfoque más ligero y accesible, pero igualmente innovador en términos de interactividad.

Por otro lado, se encuentran las referencias de influencias creativas, en este caso se destaca la importancia de productores creativos como Irving G. Thalberg, Richard D. Zanuck,

Steven Spielberg y Tim Burton. Como se menciona anteriormente en referencias, estos han sido cruciales en la creación de entornos únicos y en la conducción de proyectos innovadores. Thalberg, revolucionó la industria con su enfoque en la producción, incluso se realizó un premio en su nombre para otorgar a aquellos productores que utilizan la creatividad para alzar su trabajo un nivel más. Richard D Zanuck, por su parte, su producción demuestra una habilidad única para combinar creatividad y éxito comercial, además de una gran capacidad de adaptación a las nuevas épocas cinematográficas. Steven Spielberg, con su visión y narrativa distintiva, ha dejado una marca indeleble en el cine, igual que Tim Burton, cuya estética gótica y narrativa singular son reconocibles al instante, mostrando cómo un productor creativo puede moldear la identidad de una película.

5.1.3. Proceso creativo

El desarrollo de la idea creativa comienza con una sesión de brainstorming en una reunión presencial junto al equipo. Se utilizan post-its para visualizar las ideas y generar una lluvia de ideas. Este enfoque permite una colaboración abierta y dinámica, donde cada miembro del equipo puede contribuir con sus ideas y perspectivas. A partir de esta sesión, se crea una primera sinopsis, y más tarde el desarrollo de personajes y tramas interactivas que el protagonista debe tener con estos.

El cortometraje cuenta con cinco personajes principales: Aarón (protagonista), Nora (antagonista), y tres personajes secundarios (Ajo, Luis y Marcos). Cada personaje tiene una historia relacionada con el protagonista, y el espectador debe vivir todas estas historias para desbloquear la gran historia final con la antagonista. Estas historias revelan aspectos importantes de la personalidad del protagonista y su pasado, fomentando la empatía del espectador y haciéndole cómplice de la trama.

5.1.4. Guion y Storyboard

Se trabaja de cerca con el guionista, Hugo Gallent, realizando reuniones de *brainstorming* y revisiones de guion. Durante el verano, surge la idea de crear una narrativa única en una sola localización (una casa). Esta decisión no solo es una elección práctica, sino que también permite un enfoque más intensivo en el desarrollo de los personajes y la narrativa. El *storyline* sigue a Aarón, un joven que experimenta un día peculiar, con secretos y motivos vinculados a Nora, quien sabe que está en una narrativa. Esta premisa inicial se

convierte en la base sobre la cual se construyen las tramas interactivas, asegurando que cada decisión del espectador tenga un impacto significativo en el desarrollo de la historia.

Se utilizan software de guion como *Celtx*, para desarrollar el guion, y *Miro*, para desarrollar el árbol de decisiones. Estas herramientas permiten una planificación estructural y clara de las diferentes desviaciones narrativas. Se emplean *storyboards* y mapas conceptuales para visualizar las diferentes ramas de la narrativa interactiva. La idea general se esboza en un borrador que detalla las direcciones y posibilidades de la historia, luego se transcribe en la plataforma *Miro*, donde se crea un árbol de decisiones visual para planificar todas las opciones interactivas.

Siguiendo el principio de agencia descrito por Murray (1997), se diseña el guion interactivo para que las decisiones del espectador influyan de manera significativa en el desarrollo de la trama. Cada elección presentada al espectador abre una rama narrativa distinta, asegurando que sus acciones tengan consecuencias claras y visibles.

Para la planificación visual, se utilizan *storyboards* que ayudan a visualizar las escenas y decisiones interactivas. Este proceso es fundamental para asegurar que cada rama de la historia se desarrolle de manera coherente y atractiva. Además, se explora el uso de inteligencia artificial para optimizar algunos aspectos del *storyboard*. Algunas de las IA inicialmente planteadas son:

- **HechicerIA** (2023) un software llamado *Current Anima* que, según se detalla en su página web, transforma textos en vídeos automáticamente, permitiendo la creación de películas, series y videojuegos de manera automatizada. Es gratuito y solo requiere iniciar sesión. Sin embargo, aún no está disponible y no se sabe si lo estará para la realización del *storyboard* necesario.
- **Wonder Unit** (2019) ofrece una herramienta de guion gráfico de inteligencia artificial llamada *Storyboarder*, que facilita el desarrollo de *animatics*. Según su página web, es un software gratuito y de código abierto que incluye seis herramientas de dibujo simples con varios lápices. Permite añadir tableros para dibujar e ingresar información de tiempo, acción y diálogo. Además, es compatible con *Photoshop* para editar el color y otros aspectos, guardando automáticamente en la IA.

- **FreePik** (2023) ha desarrollado un generador de arte gratuito en tiempo real llamado *Pikaso*, que genera un boceto de una imagen a partir de una palabra o de un dibujo. Según la web, se puede dibujar un árbol de Navidad con triángulos y cuadrados, y la inteligencia artificial creará una imagen basada en ese boceto.

5.1.5. Planificación y presupuesto

La planificación y asignación de recursos, incluyendo el presupuesto, se debe manejar con cuidado para asegurar que todas las necesidades del proyecto sean cubiertas adecuadamente.

Principalmente, se organiza un cronograma detallado que abarque las etapas de preproducción, producción y postproducción. Este calendario inicial ayuda a coordinar las diversas tareas y asegurar que el proyecto avance de manera eficiente para todos los equipos. Esta planificación incluye fechas límite para cada etapa del proyecto, permitiendo una gestión efectiva del tiempo y los recursos. Se utilizan herramientas de gestión de proyectos como para mantener la organización y asegurar que todos los miembros del equipo estuvieran alineados con los objetivos del proyecto. (Ver Tabla 1)

Tabla 1*Plan de trabajo*

CORTOMETRAJE INTERACTIVO - ARON																																
PLAN DE TRABAJO																																
OCTUBRE																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Preproducción																																
Planificación del proyecto																																
Organigrama																																
Ideación																																
Guión																																
NOVIEMBRE																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Guión																																
Preproducción																																
Localizaciones																																
DICIEMBRE																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Guión																																
Storyboard																																
Preproducción																																
Ver Localizaciones																																
ENERO																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Ver Localizaciones																																
Guión Final																																
Lectura guión Directores Eq.																																
Entrega Separata																																
Castling																																
Reserva alojamiento																																
Preproducción																																
Efectos Foley																																
Desglose de guión																																
FEBRERO																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Lectura de guión																																
Storyboard																																
Animática																																
Reserva Furgoneta																																
Rodaje																																
Edición sonido																																
Edición video																																
MARZO																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Edición sonido																																
Edición video																																
ABRIL																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Edición sonido																																
Edición video																																
MAYO																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Edición sonido envolvente																																
Entalonaje																																
Maquetación																																
Programación																																
JUNIO																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Programación																																

Nota: Fuente propia creada con Excel.

Este proceso implica la creación de un presupuesto detallado que incluya todos los costos previstos, desde la preproducción hasta la postproducción. Se asegura que hay un margen para contingencias según lo necesario a lo largo del proyecto. La gestión eficiente del

presupuesto es clave para mantener el proyecto dentro de los límites financieros y asegurar que todas las áreas cruciales recibieran la atención y los recursos necesarios. (Ver Tabla 2)

Tabla 2

Presupuesto Panóptico (nombre inicial Arón)

CORTOMETRAJE INTERACTIVO - ARÓN					
PRESUPUESTO					
Nº	Concepto	Precio	Duración	Total	Observaciones
1	Luz	50€	5 días	50€	Variable
2	Agua	15€	5 días	15€	Variable
3	Alquiler Furgoneta	90€	2 viajes	188€	Furgoneta
4	Gasolina Furgoneta	100 km 12 litros. 60 km 7,2 litros. X 1'72€/L	2 viajes	25€	VARIABLE
5	Atrezzo / Vestuario	-	5 días		No sabemos
6	Dietas	Mirar lista de compra	5 días	371€	Puede variar
7	Colchón inchable	24,99€		25€	x1 colchones
8	Airbnb	-	5 días	402€	Casa dormir Pagado por Anais
9	Pilas	40 unidades		9€	Grabadora
10	Gasolina Coche	18€ 6L/km. 170KM. Ida y vuelta del alojamiento	5 días	300€	3 coches. Puede variar
11	Otros gastos		5 días	300€	Por si a caso
				1.384€	

Nota: Fuente propia creada con Excel.

5.2. Producción

En esta fase, se planea documentar todas las ocurrencias durante el rodaje y explicar cómo se dirigieron las escenas, trabajando estrechamente con los actores y los encargados en la dirección de actores. Cada rama de la narrativa interactiva debe ser filmada meticulosamente para garantizar la coherencia con las siguientes partes. La dirección de escenas interactivas requiere una coordinación cuidadosa para asegurar que cada decisión del espectador se refleje adecuadamente en el instante de cambiar de elección. Esto implica una extrema atención por parte del equipo a múltiples tomas y ángulos para cubrir todas las posibles rutas narrativas.

Además, se busca realizar una documentación exhaustiva de cada sesión de rodaje, registrando las decisiones creativas y técnicas tomadas, incluyendo notas sobre la interpretación de los actores, ajustes en la iluminación, posiciones de cámara y cualquier desafío encontrado durante la filmación.

La elección del material corresponde al departamento de fotografía, pero desde un primer inicio se plantea esta elección basada en la capacidad para capturar la calidad visual y sonora que se busca para el cortometraje interactivo. La *Black Magic Pocket 6K*, por ejemplo, ha sido seleccionada por su impresionante resolución y capacidad para capturar detalles finos, esenciales para una experiencia interactiva inmersiva.

5.3. Postproducción

Para una edición profesional, se planea utilizar programas de edición como *Adobe Premiere Pro* y *DaVinci Resolve*, por su eficiencia y capacidad para manejar proyectos complejos, además de ser las herramientas ya utilizadas en proyectos anteriores y de las que se tiene un conocimiento y una práctica amplia.

Desde el punto de vista del productor, se busca un enfoque centrado en asegurar que la edición siga las indicaciones creativas y técnicas establecidas durante la preproducción y producción. Con la previa creación de un guion técnico de montaje, se asegura que todas las decisiones creativas de producción y dirección se respeten y que la narrativa interactiva que el guionista busca se mantenga coherente y fluida.

Respecto a la sección de efectos visuales y sonoros, un miembro del equipo gestiona este asunto para detallar e integrarlos en el cortometraje. En la planificación hay un apartado dedicado a la creación y diseño de los efectos sonoros necesarios para complementar y mejorar la narrativa interactiva. Este paso debe estar supervisado por el productor creativo y el director para mantener la idea creativa.

Finalmente, respecto a la reproducción final del proyecto, otro miembro del equipo desarrollará un software y realizará pruebas para asegurar que la experiencia del espectador en la narrativa funcione adecuadamente. Este programa se realizará con herramientas como Unity, Twine o Programación en Java.

6. Análisis y resultados

El presente apartado busca ofrecer un análisis de los pasos obtenidos durante la fase total de producción del cortometraje interactivo *Panóptico*. Sin embargo, se expone el cambio de objetivo inicial, pasando de la realización total del cortometraje a una simple planificación futura sobre la preproducción de este. Esto significa que el actual objetivo de este apartado es centrar la gestión del proyecto únicamente en la fase de preproducción del cortometraje interactivo *Panóptico*, desde el punto de vista del productor creativo.

Por otro lado, también se recupera el planteamiento expuesto en los referentes acerca del rol creativo y de la interactividad, todo esto con el objetivo de plasmar la importancia en la realización creativa del proyecto, desde el punto de vista del rol productivo. La interactividad no solo se considera una característica técnica, sino un componente esencial de la narrativa actual que permite al espectador influir directamente en el desarrollo de la historia. Este enfoque requiere una coordinación meticulosa entre los aspectos narrativos y técnicos para asegurar que cada decisión del espectador tenga un impacto significativo y coherente dentro de la trama, aunque este asunto se trata más a fondo durante la fase de filmación.

6.1. Análisis del productor creativo

En este apartado sobre el proceso de desarrollo del corto interactivo *Panóptico*, se han considerado diversos referentes claves del área del entretenimiento interactivo y audiovisual. Estos referentes han proporcionado un marco conceptual y metodológico que ha guiado a fomentar la producción creativa.

En el ámbito cinematográfico, *Bandersnatch* y *El gato con botas: atrapado en un juego épico* han servido como ejemplos de narrativa interactiva. *El gato con botas: atrapado en un juego épico* ha proporcionado referencias en cuanto a la funcionalidad y reconocimiento positivo de este tipo de narrativas, ya que principalmente este film fue un experimento para ver si funcionaba la participación activa entre los niños, antes de intentar *Bandersnatch*. Asimismo, *Bandersnatch* explora la toma de decisiones del espectador activo adulto y las consecuencias que sufre el protagonista utilizando una estructura de narrativa no lineal, lo

cual ha influido significativamente en la idea de crear diversas líneas narrativas el presente corto interactivo *Panóptico*.

Como se ha expuesto en los apartados anteriores, el rol del productor creativo desarrolla y da vida a la visión artística de un proyecto colaborando con el director y otros miembros clave del equipo. Se habla de referentes de productores que han llevado a cabo proyectos creativos y se les ha premiado incluso con el premio *Irving G. Thalberg Memorial Award*. Figuras como Steven Spielberg, Irving G. Thalberg, Richard D. Zanuck y Tim Burton se estudiaron por sus innovaciones y enfoques únicos, destacando tanto por sus habilidades en la gestión y producción de proyectos complejos como por trabajar con grandes equipo técnicos y artísticos. Sus capacidades para contar historias duraderas que emocionan a una amplia audiencia. El marco teórico recoge tres películas de Tim Burton, las cuales ha participado como director, productor-director y productor, independiente. *Beetlejuice* y *Edward Scissorhands* ilustran la evolución de Burton como cineasta, desde una comedia de terror grotesca y cómica hasta un cuento de hadas moderno con temas oscuros y emocionales. En *Beetlejuice*, Burton crea un mundo excéntrico con un tono humorístico, mientras que en *Edward Scissorhands*, muestra una madurez artística con una narrativa melancólica y poética, profundizando en la emoción y desarrollo de personajes. Ambas películas comparten una estética gótica y personajes únicos, reflejando su visión creativa en cada aspecto de la producción. Sin embargo, en *The Nightmare Before Christmas*, su rol como productor creativo limita su supervisión directa, aunque su influencia visual y temática permanecen.

En resumen, la combinación de estos referentes, en particular *Bandersnatch* y Tim Burton, ha proporcionado una buena base para el planteamiento de la producción creativa del corto interactivo. Se han integrado elementos interactivos, narrativas no lineales y estilos distintivos que han permitido desarrollar una nueva obra con el objetivo de ofrecer una experiencia innovadora y atractiva al público actual.

6.2. Realización y evaluación del proceso de preproducción

El proyecto, inicialmente planteado para abarcar las fases de preproducción, producción y postproducción del cortometraje interactivo, cambia su enfoque durante su desarrollo debido a problemas internos. Esta reevaluación surge como respuesta a diversas consideraciones, entre ellas, la necesidad de priorizar la calidad en la planificación de la

narrativa, la optimización de recursos y tiempos disponibles. En consecuencia, el proyecto fue reencaminado para enfocarse exclusivamente en la preproducción del cortometraje interactivo. Este cambio estratégico no solo implicó ajustes en los objetivos y alcances previamente establecidos, sino también una recalibración en los métodos de trabajo y la distribución de responsabilidades dentro del equipo de producción.

Durante esta fase de preproducción se desarrollan varias actividades prácticas como: Guion; Desglose de guion; Guion técnico; Storyboard; Pruebas de reparto; Ficha de personajes; Localizaciones; Permisos y contratos. Estas ayudan a avanzar en el proyecto y llegar a la fase de Producción con una planificación y organización rigurosa.

6.2.1. Guion

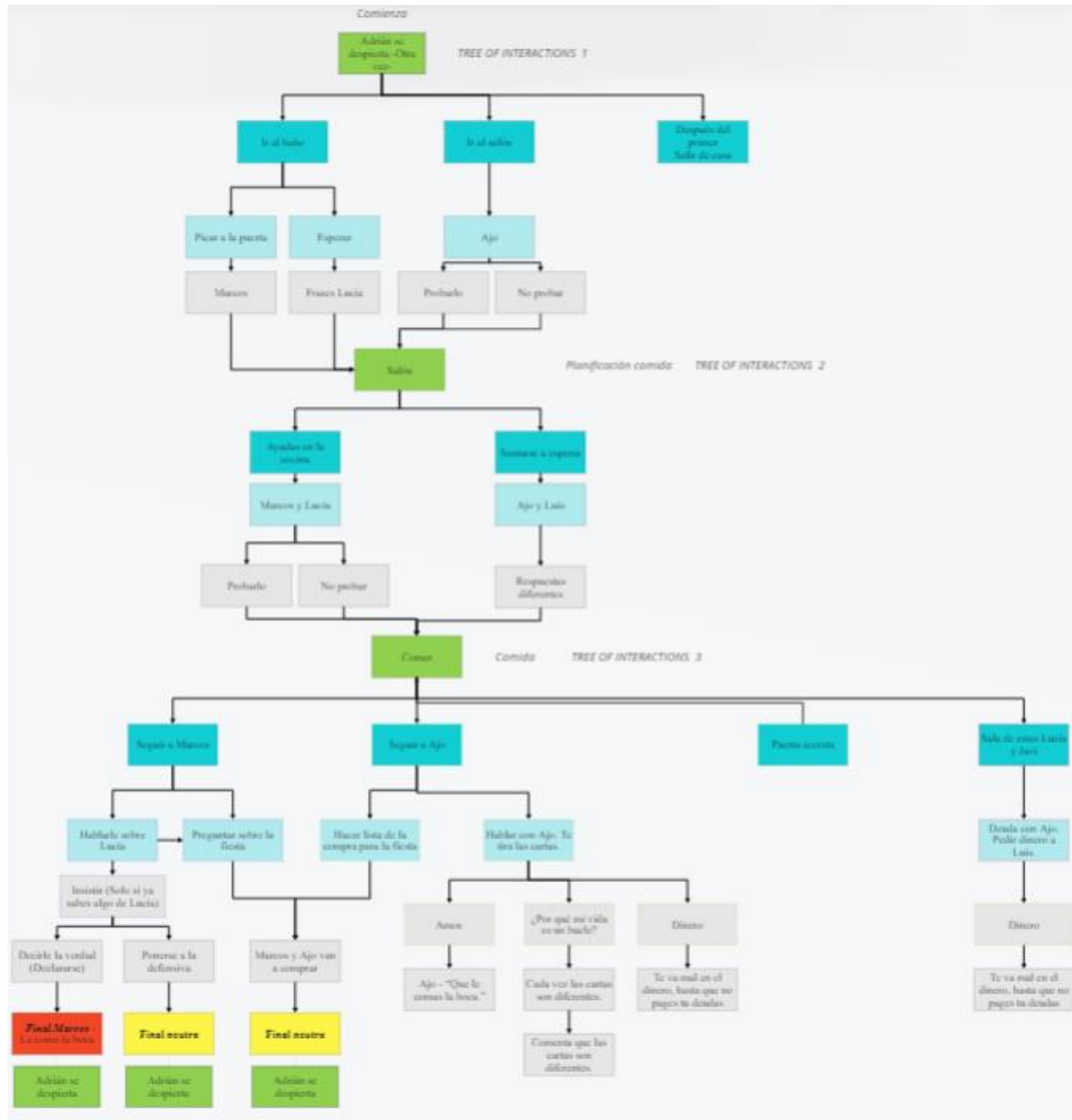
Como productor creativo, se participa activamente en la toma de decisiones relacionadas con el guion, colaborando estrechamente con el guionista. Se desarrolla y refina la trama, los diálogos y los personajes, asegurando que la visión creativa del proyecto se mantenga consistente y alineada con los objetivos narrativos y estéticos de este.

Se llevan a cabo reuniones con el guionista, Hugo Gallent, para revisar el guion. El principal desafío consiste en contextualizar las ideas iniciales del guionista, ya que carecían de acción y no proporcionaban una clara visualización de las escenas. Se busca dinamismo en la escena, trabajando en estrecha colaboración con el guionista para identificar oportunidades de acción y visualización. Se asegura que cada escena no solo avance la trama, sino que también sea visualmente atractiva y emocionalmente resonante.

(Ver Anexos 10.1. Guion Panóptico line 1N. V2. Cortometraje Panóptico)

6.2.1.1. Árbol de decisiones

Para comprender las elecciones disponibles y las decisiones que el espectador puede tomar, se debe crear un árbol de decisiones que mapee todos los posibles caminos y opciones a lo largo de la narrativa. Este árbol debe detallar cada punto de decisión, las posibles acciones que el espectador pueda elegir, y los diferentes desenlaces que estas elecciones pueden llevar, proporcionando una visión clara de cómo se desarrolla y ramifica la historia según las elecciones del espectador. (Ver Fig. 6.2.1.1.1.)



Ver Fig. 6.2.1.1.1. Árbol de decisiones. Fuente propia creada con Hugo Gallent por la web Miro.

6.2.2. Desglose de guion

La realización de este apartado, como vemos en el marco teórico, es muy importante para conocer con precisión todo lo que va a hacer falta para llevar a cabo la producción. (Ver Anexos. 10.2. Desglose de Producción)

Dentro de este apartado se encuentran el **guion técnico**, el **storyboard** y el **guion técnico de montaje**.

6.2.2.1. Guion técnico

Como vemos en el marco teórico, el guion técnico puede realizarse de maneras diferentes, cada productora utiliza su propio método. Lo importante es que tanto director como jefe de fotografía entiendan lo que dice este guion, ya que deben seguir y recrear lo que se expone lo más claros posible. (Ver Anexos. 10.3. Guion técnico)

6.2.2.2. Storyboard

Este proceso es uno de los muchos que se tiene que realizar junto con el director, el guionista, el director de arte y el director de fotografía, porque tiene que quedar impresionante desde todos los aspectos. Desde un principio se plantea realizar el storyboard mediante IA, ya que el equipo no tiene especial habilidad con el dibujo gráfico. Las IA planteadas anteriormente en la metodología fueron: **HechicerIA** (2023), **Wonder Unit** (2019) y **FreePik** (2023).

Finalmente, el storyboard se realiza manualmente de la mano de unos compañeros del grado que ofrecen su ayuda con este tema. (Ver Anexos. 10.4. Storyboard: Línea temporal C: Aarón y Nora. Habitación Aarón - Baño - Salón - Comida - Conversación Aarón y Nora)

6.2.2.3. Guion técnico de Montaje

El guion técnico de montaje se realiza para detallar cómo se filmarán y ensamblarán las escenas, incluyendo ángulos de cámara, movimientos, iluminación, sonido y efectos visuales. Facilita la comunicación y coordinación del equipo de edición, asegurando que la visión creativa de preproducción se traduzca correctamente en la pantalla. (Ver Anexos. 10.5. Guion técnico de montaje)

6.2.3. Pruebas de reparto

En esta etapa, se crea un cartel promocional de reparto para la búsqueda de actores interesados en interpretar el papel de los personajes (Ver Fig. 6.2.3.1.).

Tabla 3*Candidatos para la prueba y el horario*

NOMBRE	Prueba			
	Día	Hora		Rol
		12-14	16-19	
Adriana Paulo	no puede			Ajo / Nora
Álvaro Corral Morales	8	12:30		Arón
Cynthia Rizo Oliva	no puede			Nora
David Maestre Planas	no puede			Luis / Marcos
Fabrizio Montes	8		17:30	Marcos
Inés Barbosa	Tiene clase			Ajo
Jan Bonet	Tiene un rodaje			Marcos
Jan Roigé	8		16:30	Luis
Martí Egea	8	13:00		Marcos
Martina Fernández	8		17:00	Ajo
Megan Lira	8		18:30	Ajo / Nora
Nora Millan	no puede			Ajo / Nora
Sara Martínez Peinado	no puede			Nora
Ángela García	8		16:30	Nora

Nota: Fuente propia creada en Excel.

6.2.4. Ficha de personajes

La ficha de personajes sirve para proporcionar una descripción detallada y organizada de cada personaje en una película. Incluye información relevante como el nombre, edad, apariencia física, antecedentes, personalidad, motivaciones y relaciones con otros personajes. Esta herramienta es esencial para que los actores comprendan y desarrollen sus roles, y para que el equipo creativo mantenga la coherencia en el desarrollo y representación de los personajes a lo largo de la producción. (Ver Anexos. 10.6. Ficha de personajes: Aarón, Nora, Marcos, María José (Ajo), Luis Javier)

6.2.5. Localizaciones

En este apartado se debe buscar los escenarios o localizaciones que puedan servir para satisfacer las necesidades de la producción. En estos se desarrollará parte de la acción y, según las exigencias del guion, deberán ambientarse para conseguir el efecto deseado. (Ver Tabla 4)

Tabla 4

Ficha de localizaciones cortometraje interactivo Panóptico

FICHA DE LOCALIZACIONES			
CORTOMETRAJE PANÓPTICO			
REALIZADOR		PRODUCTOR	
Anaïs Fernández Ariño		Anaïs Fernández Ariño	
LOCALIZACIÓN	Carrer Sant Francesc, 3, 17410 Les Mallorquines, Girona		
SINOPSIS	La historia sigue a Aarón, un joven encerrado en un solo día. Los secretos, los motivos y el porqué de su encarcelamiento... todo vinculado a una persona, Nora, la cual sabe que está en una historia.		
DECORADO	Casa		
N.º SECUENCIAS	9	PÁG. GUION	24
PERSONA DE CONTACTO			
NOMBRE	Ricardo Hernández García		
N.º TELÉFONO	+34 697 220 312	E-MAIL	ricardhe28@gmail.com
DIRECCIÓN	Carrer Sant Francesc, 3, 17410 Les Mallorquines, Girona		
PERMISOS	No necesario		
HORA AMANECER	07:29	HORA ANOCHECER	18:34
APARCAMIENTO	Furgoneta: Calle frente casa	Vehículo equipo: Parking particular	
ILUMINACIÓN			
Iluminación: Luz natural y artificial		Ventanas, ventanales y balcón.	
ENERGÍA ELÉCTRICA			
Potencia: 3W	5 tomas de corriente por habitación	Circuito separado. Ubi. Recibidor	
ASPECTOS SOBRE EL SONIDO			
Ruido Ambiente Exterior: No	Ruido Ambiente Interior: No	Calidad Suelo: Óptima	
NECESIDADES DEL EQUIPO			
Camerino: Si	Maquillaje: Si	Sala de espera: No	Catering: Comida y Cena

Nota: Fuente propia creada con Word.

6.1.6. Permisos y contratos

No será necesario ningún permiso exterior, ya que la localización se encuentra en un interior. Sin embargo, se debe rellenar un contrato de localización, ya que puede causar graves perjuicios a la producción si la planificación de un rodaje falla cuando se había contado con ella. (Ver Anexos: 10.7. Contrato localización y actores)

7. Conclusiones

En un inicio, la idea de este trabajo de Final de Grado era llevar a cabo todas las fases de la producción con el gran objetivo de realizar un cortometraje interactivo llamado *Panóptico*, desde el planteamiento inicial hasta la explotación del producto. Desafortunadamente, la producción se ha visto afectada por diversos contratiempos que han resultado en una producción fallida. Entre ellos, se han experimentado pérdidas económicas significativas y cancelaciones repentinas por parte del equipo días antes de la programada grabación. Estos inesperados obstáculos han tenido un impacto considerable en el desarrollo del proyecto. Como resultado directo de estas dificultades, se busca reconsiderar la idea. Este nuevo replanteamiento hizo que el equipo se dividiese y, por ende, esta parte del proyecto se quedó en una preproducción y planificación creativa del cortometraje, con el objetivo y deseo de realizar la filmación en un futuro cercano. Además de reformular parte de la memoria, se han reescrito también los objetivos principales y secundarios. Aun así, a medida que el nuevo enfoque del trabajo avanzaba, los nuevos objetivos se cumplían.

A pesar de ser un trabajo aplicado, como se menciona anteriormente, incluye un aspecto relacionado con la investigación del tema creativo muy importante. Para empezar, se ha explorado el rol del productor cinematográfico en América y en Europa, destacando y encontrado pequeñas diferencias entre las funciones del productor, productor ejecutivo y productor creativo. Con esta búsqueda, se ha comprobado la implementación del papel del *creative producer* o *creative triangle* que implica la estrecha colaboración entre el guionista, el director y el productor para fomentar la creatividad del proyecto. A través de Tim Burton, se ha podido observar cómo su estilo único y su visión creativa se mantienen e influyen en sus producciones, ya sea mediante el rol de director, productor-director o productor. Analizando el rol creativo actual del productor, se puede decir que este se expande más allá de la gestión y supervisión tradicional, involucrándose profundamente en el diseño de la experiencia interactiva. Inspirándose en la labor de productores como Spielberg, Thalberg, Zanuck y, especialmente, Tim Burton. Por lo tanto, se busca fomentar una visión que combine la innovación técnica con una fuerte identidad artística propia del productor. La interactividad, a mano de la nueva era cinematográfica, se convierte en un medio para explorar nuevas formas de narración y participación del espectador, desafiando las convenciones tradicionales del cine y los videojuegos. Para el cine, este proceso implica

un nuevo enfoque colaborativo, donde el productor busca reunir talento, tecnología y creatividad para construir una experiencia interactiva coherente.

Seguidamente, se ha realizado una comparación entre la producción cinematográfica y la de videojuegos, la cual ha mostrado diferencias significativas en la distribución de los roles y en las fases de preproducción, producción y postproducción. Es decir, mientras que la preproducción es crucial en el cine debido a la necesidad de una planificación exhaustiva y un control de costos, en los videojuegos, la producción es la fase más intensiva debido a errores inesperados en la complejidad de la programación y la posibilidad de cambios en el guion durante el desarrollo. A pesar de tener diferencias a la hora de crear proyectos, ambas industrias se benefician mutuamente, ya que las películas inspiran videojuegos y viceversa, creando un mercado complementario que impulsa el éxito de ambos medios. Con la llegada del cine interactivo, el público ha pasado de ser un simple espectador a convertirse en un participante activo, lo que ha llevado a una nueva forma de narración que fusiona elementos del cine y los videojuegos. Ejemplos como *Bandersnatch* demuestran cómo la interactividad puede transformar la experiencia del espectador, incrementando la inmersión y creando múltiples caminos narrativos que enriquecen la narrativa y fortalecen el lazo emocional con el espectador.

Finalmente, como último objetivo y el cual se arrastra desde la idea inicial del proyecto, se encuentra la gestión del proceso de preproducción creativa del cortometraje interactivo *Panóptico*. Este objetivo ha sido abordado desde el punto de vista de un productor creativo, buscando demostrar la importancia de una planificación detallada y una visión creativa sólida para el éxito de la producción. La preproducción creativa ha involucrado una serie de etapas críticas, desde la conceptualización inicial y el desarrollo del guion hasta la planificación logística. Además, las reuniones con el guionista Hugo Gallent han permitido una colaboración positiva con un intercambio dinámico de ideas, refinamiento de la trama y ajuste de las diversas líneas narrativas para mejorar el impacto interactivo del cortometraje. La sinergia entre el productor creativo y el guionista ha sido fundamental para mantener una visión clara y cohesiva del proyecto, garantizando que cada decisión creativa se alinee con los objetivos generales de la producción. Cabe decir que se destaca la importancia de una documentación clara y detallada, además de una planificación anticipada, para mitigar riesgos y resolver desafíos antes de que surjan durante la producción y postproducción. Esto hace que el equipo tenga una idea más flexible sobre el desarrollo del film, haciéndolo

sea más eficiente frente a posibles problemas inesperados y asegurando que la visión creativa inicial se mantenga intacta durante todo el proceso.

En resumen, se ha podido comprobar que el sector audiovisual está en constante evolución, construyendo y reconstruyendo continuamente en el entorno digital adaptándose a nuevos lenguajes. Con la llegada de la interactividad, refleja una transformación sobre las expectativas y necesidades de los usuarios, los cuales desean ser parte de la trama. Este trabajo muestra la importancia del papel del productor desde el punto de vista de la creatividad en la industria cinematográfica contemporánea. Además, la reciente convergencia entre videojuegos y cine moldea el futuro de la narrativa audiovisual en busca de nuevas ideas narrativas, como la implementación del cine interactivo. El planteamiento de un cortometraje interactivo titulado *Panóptico* hace crecer la idea de transformar el cine tal y como lo conocemos. Muchas productoras están en camino de adaptarse a este nuevo paradigma y modelo cinematográfico.

8. Referencias

Agel, H y G. (1958). *Manual de iniciación cinematográfica*. (2n edición). Editorial Rialp.

Aparicio, D (3 abril 2018). 'Far Cry 5' y las sectas: los videojuegos cada vez se parecen más al cine, también en guion y documentación. *20 minutos*. <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/far-cry-5-videojuego-documentacion-sectas-3302513/0/>

APPA (Asociación de Profesionales de Producción Audiovisual). *Las funciones del equipo de producción*. <https://www.asociacionappa.es/definicion-de-categorias-de-appa/>

Bringas, José Manuel (28 de agosto de 2015). Videojuegos y películas interactivas. IGN España. <http://es.ign.com/reportaje/95972/feature/videojuegos-y-peliculasinteractivas>

Calvo, C; Menéndez, F; Pérez, C. (2014) *Diccionario de la empresa cinematográfica*. Ed. Zumaque.

Dennis McLellan (s.f). Richard Zanuck, legendary film executive, dies at 77. St. Augustine Record: Local News, Politics & Sports. St Augustine, FL. <https://eu.staugustine.com/story/news/nation-world/2012/07/15/richard-zanuck-legendary-film-executive-dies-77/16170833007/>

Escuela Europea Des Arts. (14 febrero 2023). *¿Cuáles son las funciones del productor de cine?* <https://www.escueladesarts.com/blog/funciones-productor-cine/>

Fernández, F. Barco, C. (2009). *Producción Cinematográfica: del proyecto al producto*. (Funiber, Fundación Universitaria Iberoamericana). Editorial Díaz de Santos.

FIAPF. Role & Stories. <https://fiapf.org/role-stories/>

FilmAffinity. (recuperado 2 de febrero 2023). Tim Burton. <https://www.filmaffinity.com/es/name.php?name-id=561498399>

FreePik (2023). Pikaso. <https://www.freepik.com/ai/pikaso-ai-drawing>

HechicerIA (2013). Current Anima (versión no disponible). <https://hechicer-ia.com/es/current-anima/>

Herrero, M. (2016). *Cine interactivo*. Miguel Hernández Communication Journal, 7, 361-371. <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/157>

Hideo, K [[@HIDEO KOJIMA_EN](#)] (5 sept. 2017) [Game creation is different from film making. Let's say we imagine "a hallway the player is meant to walk down according to the game design.] Twitter. https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/904949771508396032

Indeed. *¿Cuáles son las principales funciones del productor ejecutivo?*. (actualizado 7 abril 2023). <https://es.indeed.com/orientacion-laboral/buscar-trabajo/funciones-productor-ejecutivo>

Indeed. *How The Become a Creative Producer*. (3 de junio 2022). <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/how-to-become-creative-producer>

Instituto de la Juventud de España (INJUVE). (2007). Uso de TIC en el ocio y tiempo libre. Observatorio de Ocio y Tiempo Libre. Recuperado de <https://www.injuve.es/observatorio/ocio-y-tiempo-libre/uso-de-tic-ocio-y-tiempo-libre-informacion>

Instituto Vasco de Estadística (Eustat). *Producción (PI)*. (Recogido 18 diciembre 2023). https://www.eustat.eus/documentos/opt_1/tema_9/elem_3338/definicion.html#:~:text=Se%20entiende%20por%20producci%C3%B3n%20todos%20los%20productos%20creados%20durante%20el%20per%C3%ADodo%20contable

Johnson, A. (13 mayo 2015). *The Steven Spielberg Influence: To What Extent Has Steven Spielberg Played A Role In Influencing The International Film Industry And Global Societies?*. Andrew Johnson <https://www.andrewjohnsons.com/the-steven-spielberg-influence>

Nathan, I. (2016). *Tim Burton: Genio y obra de un icono del cine*. (2n edición 2019) Libros Cúpula Editorial Planeta.

Netflix (3 enero 2019). *Proceso creativo de Black Mirror: Bandersnatch | Netflix* [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=IkiJImvc5YI>

Manrubia, A. M. (2014). *El proceso productivo del videojuego: fases de producción*. Historia y Comunicación Social. Vol. 19. Núm. Especial Marzo. Págs. 791-805. <https://pdfs.semanticscholar.org/68f0/0648ad5b3dbcda557d9eee40da10e8733a08.pdf>

Martínez, J. Fernández, F. (2010). *Manual del productor audiovisual*. (Quinta reimpresión, 2012). Editorial UOC.

Marzal, J. Gómez, F. (2009) *El productor y la producción en la industria cinematográfica*. Ed. Complutense. Pardo, A. Capítulo *El productor creativo: ¿tautología o excepción?* (Universidad de Navarra).

Most, J. (1997). *Así se crea CINE: Métodos prácticos para realizar el Guión, la Producción, la Dirección, el Rodaje, el Montaje y la Sonorización. Desde la primera toma hasta la proyección de la Película*. Editorial Rosal Jai.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Editorial MIT Press.

Orihuela, J. L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. Palabra Clave. <http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338/480>

Prado, A. (2000). La creatividad en la producción cinematográfica. *Comunicación y Sociedad*. (Vol. XIII, Núm. 2.) 227-249. DOI [10.15581/003.13.36389](https://doi.org/10.15581/003.13.36389) <https://dadun.unav.edu/handle/10171/7916>

Pardo, A. (2002), *El productor de cine*. (Edición n.º 28). Ed. Nickel Odeon.

Priggé, S. (2004), *Movie moguls speak: interviews with top film producers*. Ed. McFarland.

Real Academia Española. (2024). Productor. *En Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/productor>

Rodríguez, P. *El productor creativo: una figura desconocida en España*. (2020). Media Training & Consulting. <https://mediaconsulting.es/productor-creativo-una-figura-desconocida/>

RTVE. (2019). La gesta de los Pioneros: Primera vuelta al mundo. Lab RTVE.es <https://lab.rtve.es/elcano/es/>

Sainz, M. (1994). *Manual básico de producción en televisión*. Editorial IORTV.

Salas Sabal, I. (2016). *La narrativa cinematográfica en los videojuegos* (Memoria de grado, Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, Grado de Comunicación, Universitat Oberta de Catalunya). <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/45610/6/isalassTFG0116memoria.pdf>

Salisbury, M. (2000). *Tim Burton por Tim Burton*. (2n edición 2002). Alba Editorial.

Schreibman, M. A. (2001), *Creative Producing From A To Z: The indie producer's handbook*. (4t edición) Long Eagle.

Seeber, M. *The Magic Triangle. The Field Of Creativity Between Producer, Director And Writer In Project Development*. (FilmCamp/Norway, 16th June 2012). Sources2. https://www.sources2.de/fileadmin/user_upload/pdf/WEB_2012_Michael_Seeber_2013-02-22.pdf

Uytdewilligen, R. (2020, mayo 7). *What is a creative producer?*. <https://infocusfilmschool.com/creative-producer-filmmaker/>

Veigler Business School. (28 abril 2021). *La producción cinematográfica al completo*. <https://veigler.com/produccion-cinematografica/>

Wonder Unit (2019). *Storyboarder* (versión 1.0.0). <https://wonderunit.com/storyboarder/>

9. Estudio de viabilidad

9.1. Planificación inicial

En un inicio, la idea de este trabajo era llevar a cabo todas las fases de la producción, por lo tanto, se realiza un organigrama de los perfiles profesionales que participan en el proyecto. (Ver Fig. 9.1.1.)

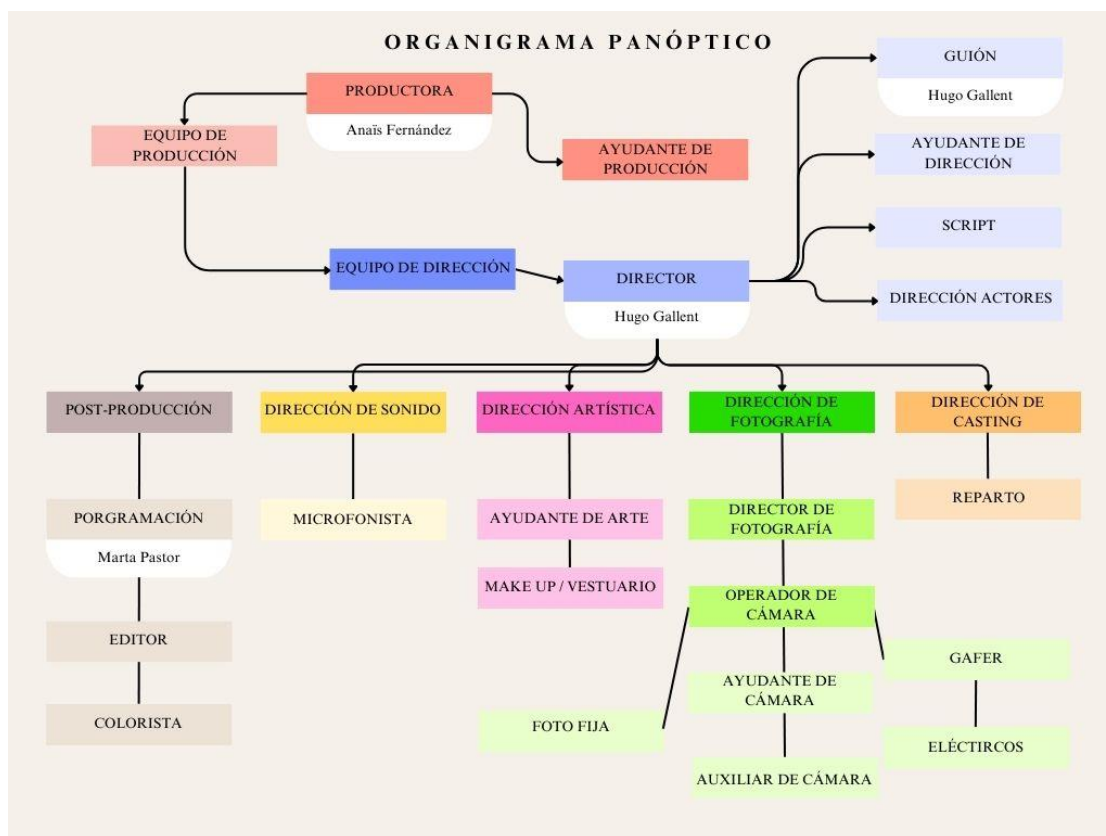


Fig. 9.1.1. Organigrama del equipo de trabajo. Fuente propia creada en la web Canva.

Además, en un inicio se calcula que el proyecto completo dure de nueve meses, empezando en octubre y terminando en junio, como se puede ver en el apartado de *Planificación y presupuesto* de la metodología.

9.1.1. Desviaciones

Debido a problemas internos, el proyecto tuvo una reorientación, por lo tanto, la planificación tuvo un leve cambio. Pasando de nueve meses a cinco meses, de octubre a febrero. (Ver Tabla 5)

Tabla 5*Cronograma*

CORTOMETRAJE INTERACTIVO - PANÓPTICO																																	
PLAN DE TRABAJO																																	
OCTUBRE																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Preproducción																																	
Planificación del proyecto																																	
Organigrama																																	
Ideación																																	
Guión																																	
NOVIEMBRE																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Preproducción																																	
Guión																																	
DICIEMBRE																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Preproducción																																	
Guión																																	
Localizaciones																																	
ENERO																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Preproducción																																	
Localizaciones																																	
Guión																																	
Lectura guión Directores Eq.																																	
Entrega Separata																																	
Casting																																	
Desglose de guión																																	
FEBRERO																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Storyboard																																	
Desglose de guión																																	

Nota: Fuente propia creada en Excel.

9.2. Análisis de la viabilidad técnica

El material recogido y evaluado para llevar a cabo la realización del proyecto está analizado según los precios de webs de alquiler de material como AVisual Pro. El análisis económico de equipo humano es extraído de la web del BOE sobre el convenio de técnicos, según el anexo I.2 de producciones de explotación primaria en salas cinematográficas de bajo presupuesto. Dado que el proyecto dura 5 días, tanto el material como el equipo humano deben tener esta duración. (Ver Tabla 6)

Tabla 6

Material equipo técnico y humano

TABLA MATERIAL EQUIPO TÉCNICO			TABLA MATERIAL EQUIPO HUMANO	
FOTOGRAFÍA			EQUIPO DE PRODUCCIÓN	
MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO	CARGO PROFESIONAL	PRECIO SEMANA
Black Magic Pocket 6K	1	66,00 €/dia	Director de Producción	898,63€
Convertor de SDI a HDMI	1	12,50 €/dia	Jefe de Producción	687,19€
Kit de ópticas Samyang (16Ç mm, 35mm, 50mm, 85mm)	1	150,00 €/dia	Ayudante de Producción	419,52€
Tripode Sachtler Ace	1	15,00 €/dia	Primer Ayudante de Dirección	687,19€
Disco duro SSD Samsung 512GB	1	9,00 €/dia	Supervisor de Continuidad/Acript	419,52€
Baterías Vlock	3	8,40 €/dia	EQUIPO DE CASTING	
Sistema de barras Sachtler Ace	2	9,00 €/dia	Director de Casting	457,67€
Monitor Atomos Ninja	1	18,00 €/dia	Ayudante de Casting	339,39€
Follow focus inalámbrico	1	51,00 €/dia	EQUIPO DE CÁMARA	
Claqueta	1	6,00 €/dia	Director de Fotografía	768,88€
SONIDO			Operador de Cámara	538,22€
Grabadora digital Zoom H6	1	12,00 €/dia	Primer Ayudante de cámara/Foquista	414,31€
Micrófono inalámbrico de corbata Sennheiser EW 100 ENG G4	3	15,00 €/dia	Auxiliar de Cámara	327,27€
Pértiga de aluminio de 3m BoomPole Rode	2	9,00 €/dia	Foto fija	333,33€
Micrófono unidireccional RØDE NTG-2	2	9,00 €/dia	EQUIPO DE SONIDO	
Cable de micrófono XLR	2	1,44 €/dia	Jefe de Sonido	528,60€
			Ayudante de Sonido	419,52€
TOTAL		391,34 €/dia	EQUIPO DE ILUMINACIÓN	
EDICIÓN			Jefe de Eléctricos	341,58€
DAW Pro Tools	1	536,36 €/anual	Eléctrico	333,33€
Macbook Pro 13"	1	1.618,85€	Ayudante de Eléctrico	327,27€
			EQUIPO DE DECORACIÓN / AMBIENTACIÓN / ATREZZO	
TOTAL	2.155,21€		Director de Arte	680,31€
			Decorador	624,72€
			Ayudante de Decoración	327,27€
			Ayudante de Atrezzo	327,27€
			EQUIPO DE ESTILISMO / MAQUILLAJE / PELUQUERÍA	
			Jefe de Maquillaje	457,67€
			Ayudante de Maquillaje	339,39€
			Jefe de Peluquería	419,52€
			Ayudante de Peluquería	339,39€
			EQUIPO DE MONTAJE	
			Montador de Imagen	680,31€
			Montador de Sonido	432,50€
			TOTAL	12.869,77 €/semana

Nota: Fuente propia Excel.

9.3. Análisis de la viabilidad económica

9.3.1. Plan de financiación

Para asegurar la viabilidad del proyecto, se plantea buscar fuentes de financiamiento externo. En este caso, se busca establecer una colaboración con la agencia de viajes *Tú sólo viaja*, quienes proporcionan los boletos de la lotería al equipo, estos se deben vender para recaudar el dinero invertido en el proyecto (Ver Fig. 9.3.1.1.). Esta asociación no solo diversifica las fuentes de financiamiento, sino que también involucra a una empresa local en el proyecto cinematográfico. Esta iniciativa no solo contribuirá financieramente, sino que también creará un sentido de pertenencia y apoyo público hacia la realización del cortometraje. La venta de boletos será distribuida por los integrantes del proyecto y se establecerá un sistema de seguimiento para evaluar el progreso de esta. La campaña durará hasta el 3 de mayo de 2024, ya que el número premiado será el que aparezca en el sorteo de la ONCE de ese día. El premio de la lotería es un viaje a elección del ganador, valorado en 2 mil euros.



Fig. 9.3.1.1. Boleto de lotería. Fuente Agencia de viajes *Tú sólo viaja*.

Comprometidos con la transparencia, se garantizará que la colaboración con *Tú sólo viaja* cumpla con todas las normativas legales asociadas a la venta de lotería, asegurando un proceso justo y equitativo. La colaboración con dicha agencia de viajes se destacará en las estrategias de marketing, fortaleciendo la conexión entre el proyecto y las empresas locales. Se empleará material impreso y redes sociales para promover la venta de lotería y crear conciencia sobre esta colaboración beneficiosa. (Ver Fig. 9.3.1.2.)

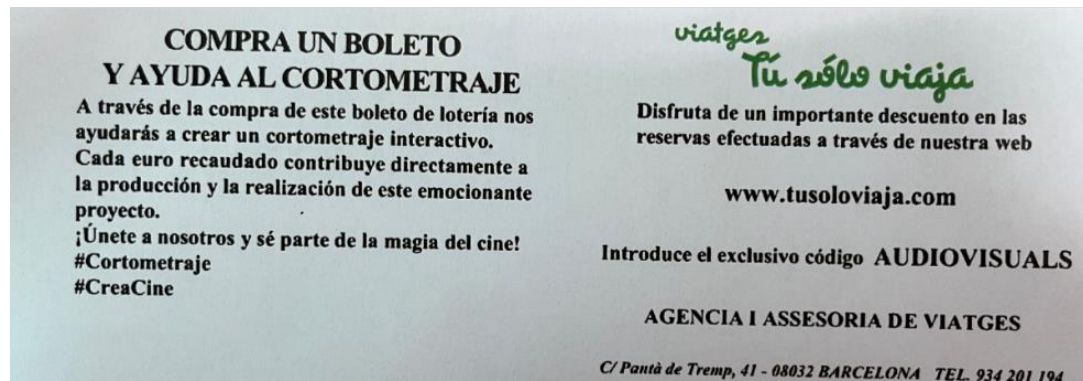


Fig. 9.3.1.2. Boleto de lotería. Fuente Agencia de viajes *Tu sólo viaja*.

9.3.2. Costes de producción. Presupuesto

El desarrollo del cortometraje requiere una planificación financiera sólida que garantice la calidad y éxito del proyecto. En este caso, por ser un trabajo universitario, se cuenta con un presupuesto bajo. Sin embargo, dada la diversidad de recursos necesarios, se ha diseñado un presupuesto que abarca todos los aspectos de la producción del proyecto. Como se puede observar (Ver Tabla 7), el proyecto cuenta con 2.215 euros de presupuesto. La gran mayoría está destinado a las dietas y al transporte, ya que la localización se encuentra lejos y hay que movilizar a mucha gente.

Tabla 7*Presupuesto cortometraje interactivo Panóptico*

CORTOMETRAJE INTERACTIVO - ARÓN				
PRESUPUESTO				
Nº	Concepto	Precio	Duración	Total
1	Luz	150€	5 días	150,00 €
2	Agua	50€	5 días	50,00 €
3	Alquiler Furgoneta	Día 19. 84,23€	2 viajes	84,23 €
		Día 26. 78,49€		78,49 €
4	Gasolina Furgoneta	100 km 12 litros. 60 km 7,2 litros. X 1'72€/L	2 viajes	35,00 €
5	Atrezzo / Vestuario	-	5 días	100,00 €
	Gift	Xina Center		18,35 €
		Canna Home		10,05 €
6	Dietas	Mirar lista de compra	5 días	25,00 €
		Dia visita casa Consum		14,73 €
		Carrefour		47,43 €
		Alcampo		36,64 €
		Mercadona		1,61 €
		2n Mercadona		12,58 €
		2n Alcampo		22,05 €
		2n Carrefour		29,13 €
	3r Carrefour		24,76 €	
7	Colchón inchable Amazon	18,99€		18,99 €
	Apartamento actores		5 Dias	200,00 €
8	Airbnb	-	5 días	327,83 €
9	Pilas	30 unidades	-	5,99 €
	Leroy Merlin	Leroy Merlin	-	13,18 €
10	Gasolina Coche	18€ 6L/km. 170KM. Ida y vuelta del alojamiento	5 días	909,00 €
11	Otros gastos		5 días	
				2.215,04 €

Nota: Fuente propia creada con Excel.

9.4. Aspectos legales

En este capítulo se abordan los aspectos legales relacionados con el proyecto, que consiste en la planificación de la preproducción de un cortometraje interactivo a futuro. El estatus legal con el que se protege el TFG se realiza bajo la licencia *Creative Commons*.

El guion será registrado en España por la mano de Hugo Gallent, el guionista, mediante el Registro en Propiedad Intelectual con una copia del guion. Deberá completar los formularios necesarios y adjuntar una copia del guion, además de abonar las tarifas correspondientes al servicio de registro. Después de registrar el guion, se recibirá un certificado que acredite la titularidad de los derechos sobre el guion.

En un futuro, cuando se deba registrar la obra audiovisual en España, se deberá acudir al Registro en Propiedad Intelectual con una copia de la obra. Se completarán los formularios necesarios y se adjuntará una copia de la obra, además de abonar las tarifas correspondientes de registro. Para corroborar el registro de la obra, se recibirá un certificado que acredite la titularidad de los derechos sobre la obra.

9.5. Referencias viabilidad económica

A Visual Pro. (n.d.). A Visual Pro. <https://www.avisualpro.es/>

BOE-A-2021-8425. (2021, mayo 10). La Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica el Acta del acuerdo relativo a la revisión salarial y actualización de dietas, para el período abril a diciembre de 2021, del II Convenio colectivo de la Industria de la Producción Audiovisual (Técnicos). Boletín Oficial del Estado, número 120, pp. 61825-61836. Recuperado de [https://www.boe.es/eli/es/res/2021/05/10/\(3\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2021/05/10/(3))

10. Anexos

10.1. Guion Panóptico line 1N. V2. Cortometraje Panóptico

1 INT. HABITACIÓN AARÓN - MEDIODÍA

AARÓN (23), positivo y curioso, se despierta tumbado en la cama, coge su móvil que está en la mesilla de noche y lo pone por encima de él mira la fecha y hora. Deja caer el brazo, que sostiene el móvil, en la cama y, frustrado, suelta un grito sordo. Después se levanta, se viste y sale de su cuarto. Dirección al baño.(Interactividad)

2 INT. PASILLO/PUERTA DEL BAÑO - MEDIODÍA

Aarón va al baño e intenta abrir la puerta, pero está cerrada. Se escucha el sonido de la ducha. Pica la puerta y espera a que se abra la puerta. Sale NORA (24), elitista y egocéntrica, le mira de arriba abajo.

NORA
(burlonamente)
¿Otra vez ahí parado?

NORA mira a cámara y se va. Aarón se va, la puerta del baño se cierra desde dentro.

3 INT. SALA DE ESTAR - MEDIODÍA

Aarón llega a la sala de estar cansado. Ve a AJO (23), alocada e impulsiva, dejando una botella de alcohol en la mesa. Aarón saluda a Ajo mientras Ajo saluda con la cabeza y bebe de su taza. Se oye la puerta del exterior como se abre y se cierra. LUIS (22), extrovertido y optimista, entra por la puerta sonoramente, llamando la atención.

LUIS
(gritando y alegre)
¡Buenos días!

Luis se acerca rápido a Ajo Y Aarón y le quita la taza a Ajo.

LUIS
¿Eso es un colaca...?

Y le da un sorbo. Luis pone una cara de asco y bebe a duras penas. Gira la cabeza, asqueado, con los ojos cerrados.

LUIS
G... Puag...

AARÓN
(vacilando)
¿Por qué...? Ya sabes cómo es.

Luis, asqueado, le devuelve la taza a Ajo. Ajo se ríe y le pega un trago.

LUIS
(riéndose)
Lo último que se pierde es la fe.

MARCOS (23), deportista y alegre, y Nora entran coqueteando sutilmente por la puerta a la sala de estar.

MARCOS
(bostezando)
Chicos, sabéis que es la hora de comer, ¿no?

AJO
(irónica)
Si queréis, cocino yo...

MARCOS
(autoritario y moviendo las manos)
Ni loco te dejo tocar la cocina. La última vez... le prendiste fuego.

Ajo cruza los brazos molesta y le aparta la mirada a Marcos.

MARCOS
Me hago cargo yo y ya.

Nora y Marcos se van a cocinar.

Pasa un tiempo y Aarón incómodo, mira hacia la cocina y al sofá donde están Ajo y Luis intentando encender la tele.

AJO
Pues tío la tele...

Aarón se levanta de la silla. Y entra en la cocina para ayudar.

4 INT. COCINA - MEDIODÍA

Nora y Marcos están cocinando. Nora se gira al ver entrar a Aarón. Nora empieza a coquetear con Marcos. Nora se acerca al arroz que está preparando, saca una cucharada y le ofrece a Aarón.

NORA
(irónica)
¿Quieres probarlo?

Aarón, mira a Nora y su cuerpo se mueve de forma automática, Aarón intenta evitarlo, pero se mueve involuntariamente.

NORA
No estas "obligado".

Aarón sopla la cuchara y prueba la comida. Lo saborea.

AARÓN
¡Hostia, qué rico! Te ha quedado genial.

NORA
(con picardía)
Como tú, que siempre le pones la yema de una huevo para que quede much...

AARÓN
(con rintintín)
Mucho más cremoso.

Marcos, pasa por detrás de Aarón con el mantel para la mesa.

MARCOS
Cocina casi tan bien como tú.

Marcos coloca su en la cintura de Aarón. Aarón aparta un poco la mirada con vergüenza. De fondo, se escucha la voz estridente de Luis. Marcos le da el mantel de la mesa a Aarón y se separa, se dirige al lavavajillas.

LUIS (O.S.)
(gritando)
Habe que tengo hambre. ¿Cuánto falta?

MARCOS
(riéndose)
Deja de quejarte y ayuda un poco, puto vago.

Aarón sale de la cocina con el mantel, mientras Luis se va acercando lentamente a la puerta.

LUIS
(burlonamente)
¿A quién llamas vago tú, *gym bro*?

A la vez que habla, Luis entra por la puerta y se apoya en el marco. Marcos, coge platos y cubiertos y se los da a Luis.

MARCOS

Literal ese sofá tiene más forma de tu culo... Que el de tu casa.

LUIS

(Quejandose)

Por lo menos le doy uso.

MARCOS

(riendose)

Te voy a empezar a cobrar por el sofá.
Pa-ga-me.

Luis sale de la cocina riendo. Nora le da la olla a Marcos y, y sale de la cocina. Nora, mira a su alrededor y sutilmente mira a cámara con una sonrisa.

CORTE A

5 INT. SALA DE ESTAR - MEDIODÍA

Todos en la mesa principal terminando de comer. Nora está amontonando los platos para recogerlos. Le pide el plato a Ajo, que se limpia la boca con la servilleta.

AJO

(Mira a Nora)

Estaba buenísimo. Otro día nos tienes que volver a cocinar, ¡eh!

Luis coge la olla y la cuchara con intención de seguir comiendo. Nora va a la cochina a dejar los platos.

LUIS

Pues la verdad, el único problema...
La cantidad, has hecho poco.

Marcos se levanta y ayuda a recoger los vasos.

MARCOS

Siempre te quejas de todo y lo único que has hecho es poner la mesa.

LUIS

Pibe, he hecho más que esos dos.

Luis señala a Ajo y a Aarón. Nora vuelve, y se pone al lado de Ajo, mira a Aarón y fugazmente a cámara.

NORA

A ver.. ¿y que hacemos esta noche?

Nora deja de mirar a cámara y mira a Ajo. Luis pasa por detrás de Ajo. Luis se sienta en el sofa. Marcos va a la cocina y lava los platos.

NORA

¿Quién se hace cargo de comprar las cosas?

LUIS

Le toca a Ajo, que no a puesto ni la mesa.

Ajo se levanta emocionada, golpea la mesa y se prepara para salir a comprar. Y mira a Aarón.

AJO

(con picardía)

¡Hóstia puta! Yo encantada. Dejadme a mi comprar el alcohol. Aarón ¿te vienes?

AARÓN

Ya fui la última vez, mejor me quedo.

Aarón terminan de recoger la mesa. Marcos sale de la cocina secándose las manos.

MARCOS

Entonces, voy yo con Ajo, que si no le frenamos los pies... Todos acabaremos mal.

Entonces, yo voy con Ajo... ¿O alguien quiere repetir lo de la última vez verdad?

AJO

(con ojitos de cachorro)

No soy tan mala...

MARCOS

No eres mala, eres una borracha.

AJO

(con ríntintín y después elocuencia)

No soy "una borracha"... soy... Soy una profesional especializada en la degustación y evaluació...

LUIS
Que sí, profesional de tener resacas.

Ajo, se cruza de brazos, saca su móvil y sale de la sala.

AJO
Marcos, en 10 minutos te quiero listo.

Marcos acaba de colocar las cosas, y se dirige a la puerta.
Antes de salir, mira hacia atrás.

MARCOS
¿Vienes?

NORA Y AARÓN
No te...

Aarón se calla de golpe, mira a Nora y con una sonrisa de incomodidad y se gira a ver a Marcos.

NORA
No te preocupes, me quedaré aquí con
Luis que le debo una revancha.

LUIS
Esta vez te ganare.

Luis preparar el tablero. Marcos sale de la habitación.

6 INT. SALA DE ESTAR - MEDIODÍA

Aarón duda dónde ir. Vuelve atrás y se sienta a lado de Luis en el sofá. Nora ha ido a la cocina a por un vaso de agua. Lentamente, Luis levanta la cabeza, intentando decir algo, pero no le salen las palabras. Aarón saca la cartera y le da un billete de veinte euros a Luis.

LUIS
¿Y esto?

AARÓN
(Con tristeza)
Es el dinero para Ajo, que si voy yo
me pedirá "intereses".

LUIS
Por fin pagas tus deudas...

Luis se levanta con ganas, guarda su móvil, vuelve a mirar a su alrededor, mira el dinero y sale del cuarto.

LUIS

Ahora vengo, no me echéis mucho de menos.

Nora sale de la cocina con un vaso de agua, deja el vaso en la mesa de delante del televisor. Hay un tablero de damas, con todas las fichas desperdigas, coge una.

AARÓN

Dime la verdad... ¿Qué está pasando?

Nora la coloca delante suya a su izquierda.

NORA

¿De qué hablas? ¿Estás bien?

AARÓN

Estoy repitiendo el mismo puto día siempre y tú sabes algo.

Se forma un silencio entre los dos y Nora mira con tristeza a Aarón. Coge el vaso de agua y bebe un trago. Se escucha ruido de pasos acercándose a la puerta.

AJO(O.S.)

Adiós, chicos, vamos a comprar estupefacientes que nos libre de este mundo tan cruel.

Luis abre la puerta de la sala de estar y saca un poco la cabeza. Ajo golpea por detrás a Luis y entra un poco.

LUIS

Y yo a robar un banco que somos pobres.

AJO

Pobres noooo... Li-Mi-TA-DOS monetariamente.

MARCOS(O.S.)

Adiós, preparar las cositas porfa

Marcos estira de la ropa a Luis que cierra la puerta.

NORA

Adiós, que vaya bien el robo.

Se escucha como la puerta del exterior se cierra. La sala se queda en silencio.

AARÓN
 (suplica agobiado)
 Nora, me estoy volviendo loco... por favor... Si sabes qué está pasando, dímelo.

NORA
 No tengo ni idea... he repetido este puto día más veces que tú.

AARÓN
 ¿Y por qué no me has dicho nada?

NORA
 No te dije nada, porque no sabía como reaccionarías... a la verdad.

Nora mueve, la ficha una casilla más.

NORA
 (nerviosa)
 Para salir... lo he probado todo.

Mira las fichas de damas que no están en el tablero, coge tres y juega con ellas de forma nerviosa. Mira a Aarón esperando una respuesta.

NORA
 Me he dado cuenta... que Marcos y los demás siguen un patrón y no pueden romperlo...

Nora aparta la mirada, coloca las tres fichas en el tablero y hace una sutil sonrisa de incomodidad y malicia.

AARÓN
 (ofuscado)
 ¿Qué estás diciendo ahora? ¿Para qué nos sirve saber eso?

NORA
 Creo que la única manera es... romper ese patrón.

AARÓN
 ¿Cómo vamos a romperlo?

Aarón entrelaza sus brazos y mira con soberbia a Nora.

AARÓN
 (ironía)
 ¿Encerrándolos en sus cuartos?

NORA
 (seria)
 Los tenemos que matar.

AARÓN
 (desubicado)
 ¿Pero qué coño estás diciendo? ¿Cómo
 matarlos va a ser una solución?

Nora mira fijamente a Aarón a los ojos.

NORA
 (con seguridad)
 No queda de otra.

AARÓN
 ¿Pero tú te oyes? ¿Cómo puedes estar
 tan segura? No digas estas cosas a la
 ligera.

Nora aparta la mirada y coge aire ligeramente.

NORA
 (con la voz rota)
 Joder, porque lo hice y después de
 hacerlo... despertases.

Aarón se queda mirando las fichas de damas. Nora mueve la
 prima pieza, una casilla más.

NORA
 Lo siento... Aarón, perdóname...

ARON
 (agobiado)
 ¿Qué...? ¿Qué sentido tiene matarlos?

Aarón se reclina en el sofá, mira al techo, se pasa las manos
 por la cara y respira profundamente. Aarón duda si matarlos o
 no. A Aarón se le rompe la voz, al haber elegido matarlos.

AARÓN
 (sufriendo)
 Pues trendremos que matarl... Sabes, a
 veces siento que yo no elijo mis
 acciones.

Se forma un silencio de miradas entre los dos.

NORA
Has tardado menos que yo en darte
cuenta...

Nora coge la pieza de damas y la mueve una casilla más.

NORA
Lo único que sé es que alguien nos ha
creado.

AARÓN
(Ironía)
Sí claro... ¿Un Dios?

NORA
Estamos en una película, una
simulación.

Nora se queda fijamente mirando la televisión. Se forma un silencio, entre los dos. Nora y Aron exclaman a la vez, Nora con sarcasmo y Aarón con nervios.

NORA Y AARÓN
Como en Matrix.

Aarón ríe de incomodidad y mira con lástima a Nora, coge la ficha de damas que Nora antes estaba moviendo y lo mueve una casilla.

NORA
Ya nos gustaría estar tan bien
escritos como Matrix.

AARÓN
(Agobiado)
¿Entonces qué somos?

NORA
Aarón, somos un guion... y la gente
elige lo que quiere que hagamos.

AARÓN
¿Cómo mierda sabes todo esto?

NORA
Porque esto ha pasado infinidad de
veces.

AARÓN

(apenado)

Entonces, no sirve de nada todo lo que he hecho hasta ahora.

Nora, rompe la cuarta pared mirando a cámara.

NORA

(indiferencia)

Sirve para entretener-TE.

Nora se levanta del sofá, se acerca a la cocina. Aarón mira desolado.

AARÓN

¿Por qué no intentas escapar?

Se escucha como Nora coge una taza y abre la nevera.

NORA(O.S.)

Porque me han creado para ser así.

Aarón se levanta rápidamente y va a la cocina.

7 INT. COCINA - MEDIODÍA

Aarón entra a la cocina y ve a Nora cogiendo el alcohol y el colacao, y lo prepara en la taza de Ajo. Nora mira a Aarón y bebe un trago.

NORA

Y lo peor, es que no sé si mis acciones son mías, o me han escrito así...

La respiración de Aarón se acelera y se entrecorta, mira a Nora con agobio y comienza a farfullar en voz baja.

AARÓN

(susurrando)

No tiene sentido.

Nora mira fijamente a Aarón a los ojos. Aarón apreta la mirada, con miedo. Lentamente, Nora se dirige al salón.

NORA

Cuando descubrí la verdad, pensé que por fin sería libre... pero me volví otro personaje y todo volvió a comenzar.

Nora y Aarón vuelven al salón.

8 INT. SALA DE ESTAR - MEDIODÍA

Nora y Aarón vuelven al salón. Nora bebe un trago de su taza, se sienta en el sofá y se queda mirando la televisión.

NORA

Pues sabes, al final, le he cogido gusto a este brebaje del averno.

AARÓN

(tartamudeando)

¿Entonces quién eres exactamente?

Aarón intenta evitar decir la pregunta. Aarón y Nora se miran y Nora hace una ligera sonrisa. Nora mira a cámara.

NORA

Guionista, se nota que no sabes cómo acabar la historia.

Nora se ríe, deja la taza en la mesa y la adelanta la ficha unas casillas.

AARÓN

¿Entonces qué quieres que haga?

NORA

Ya te lo he dicho. Mátalos a todos.

Aarón mirando al televisor, se gira hacia Nora.

AARÓN

(convencido)

Solo quieres que te mate a ti, ¿verdad?

NORA

(se ríe)

Qué nostalgia.

Nora, mueve la pieza de damas justo enfrente de la última casilla antes del final. Aarón empuja a Nora al sofá y se sienta a su lado.

NORA

Estamos a merced de sus elecciones.

AARÓN

Hasta que pase lo contrario.

Aarón coloca sus manos en su cuello y lentamente comienza a apretar(Única opción y manteniendo) mientras una sutil sonrisa aparece en su cara.

AARÓN

¿Cómo no me di cuenta antes? eres la persona ideal para Marcos... Son crueles...

Se intercambian el puesto. Nora ahogando a Aron. (Flashback)

AARÓN(O.V)

¿Esto tuvimos que hacer para salir las últimas veces?

-Pendiente- En unos *flashes* rápidos, vemos objetos llenos de sangre, vemos a Aarón como se suicidó repetidas veces. Se intercambian puestos. Vuelve a estar Aarón ahogando a Nora. Aarón y Nora a la vez, mientras se van intercambiando de puesto.

AARÓN Y NORA

(triste)

Adios y gracias.

El espectador deja de pulsar el botón de ahogar a Nora. Aarón, sigue mirando a Nora.

AARÓN

(con la voz rota y gritando)

Hazlo...

Pulsa el botón de ahogar. Se escucha como Nora se queda sin aire lentamente y muere. Aarón se sienta en el sofá, bebe un trago de la taza, mueve la ficha de damas a la última casilla y la vuelve reina. Se queda mirando al vacío (1 minuto) y en el último momento mira directamente a la cámara.

9 INT. HABITACIÓN MARCOS - MEDIODÍA

Nora, se despierta tumbada en la cama, coge su móvil que está en la mesilla de noche y lo pone por encima de ella y mira la fecha y la hora. Coloca el móvil de nuevo en la mesilla y mira a su lado, ve a Marcos durmiendo. Vuelve a mirar al techo y rompe la curta pared y mira a camara. Nora sonríe.

FIN

10.2. Desglose de producción

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 1/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. HABITACIÓN ÁRON	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
1A	Aarón se despierta en la cama con un grito sordo. Se levanta de la cama, se viste y se va.		1	3/8
1B	Aarón se despierta con la respiración alterada, suelta un grito sordo. Se levanta de la cama, coge 20 € de la cartera, se viste y se va.		1	5/8
		TOTAL PÁGINAS	1 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 cama. 1 conjunto fundas cama. 1 cojín. 1 silla. 5 prendas de ropa sucia. 1 mesita de noche. 1 móvil. 1 par zapatillas.	
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V2 - Aarón		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16 35 50 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	Alarma móvil
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	
		<p>2 Eléctricos 1 Gaffer 1 Fresnel 2K 1 1010 Bastidor 2X1 WD ½ Porex 1X1 3 ceferinos 2 Sacos de 10kg Trípode ligero 1 kit de paneles cineroid</p>	
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No		No son necesarios	

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 2/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. PASILLO / PUERTA DEL BAÑO	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
2A	Aarón va al baño, intenta abrir la puerta pero está cerrada. Nora abre la puerta y sale del baño. Nora habla a Aarón. Nora se va. Marcos cierra la puerta		1	5/8
2B			1	8/8
2C			2	2/8
2D			2	3/8
		TOTAL PÁGINAS	2 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 toalla.	
2	Ángela		
3	Martí		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V1 - Nora V2 - Nora V3 - Nora V1 - Marcos		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	Grifo de la ducha abierto. Puerta abriendo. Puerta cerrando.
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
Nora: Pelo mojado. Toalla en el pelo. Pelo suelto.			No
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No		No	

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 3/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. SALA DE ESTAR	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUION
3	Aarón llega a la sala de estar cansado. Ve a Ajo bebiendo una taza. Entra Luis por la puerta de la calle. Luis le quita la taza a Ajo y se la bebe. Entran Marcos y Nora.		2-3	5/8
		TOTAL PÁGINAS	2 pág.	

N.º	ACTORES	VESTUARIO	ATREZZO / AMBIENTACIÓN
1	Álvaro	V1 - Aarón V1 - Ajo	1 taza. 1 bote colacao. 1 botella alcohol. 1 mantel. 5 sillas.
2	Ángela	V1 - Luis V1 - Nora V1 - Marcos	
3	Martí	CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
4	Jan	1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm	Cucharilla removiendo la taza. Cerradura de la puerta de la calle. Puerta de la calle abriéndose y cerrándose
5	Megan	1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No		No	No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 4/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. SALA DE ESTAR	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUION
4A	Los 5 terminan de comer. Nora recoge la mesa. Luis mira si hay más comida en la olla. Marcos ayuda a recoger. Deciden quién va a comprar. Aarón va a comprar.		3-4	6/8
4B	Los 5 terminan de comer. Aarón no va a comprar. Marcos y Ajo van a comprar, pero antes van a sus habitaciones a prepararse. Aarón decide ir a la habitación de Ajo.		4-5	5/8
4C	Los 5 terminan de comer. Aarón no va a comprar. Marcos y Ajo van a comprar, pero antes van a sus habitaciones a prepararse. Aarón decide ir a la habitación de Marcos.		5	7/8
TOTAL PÁGINAS			3 pág.	

N.º	ACTORES	VESTUARIO	ATREZZO / AMBIENTACIÓN
1	Álvaro	V1 - Aarón V1 - Ajo V1 - Luis V1 - Nora V1 - Marcos	1 mantel. 5 sillas. 1 olla. 5 platos sucios. 5 vasos. 5 servilletas. 5 tenedores. 5 cuchillos. 1 cucharón.
2	Ángela		
3	Martí	CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
4	Jan	1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	
5	Megan		
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No		No	No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 5/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. ENTRADA DE LA CASA	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
5	Aarón mira la puerta del recibidor, coge las llaves y sale por la puerta.		5-6	8/8
		TOTAL PÁGINAS	2 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 cestita. 1 llaves.	
2	Megan		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1- Aarón V1 - Ajo		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	Puerta de la calle abriéndose y cerrándose.
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA	ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL	
		No	
DOBLES DE LUCES	EFECTOS VISUALES	OTROS	
No	No	No	

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 6/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. SALA DE ESTAR	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
6A	Aarón llega a la sala de estar cansado. Ve a Ajo bebiendo una taza. Aarón y Ajo hablan. Aarón no bebe de la taza.		6	2/8
6B	Aarón llega a la sala de estar cansado. Ve a Ajo bebiendo una taza. Aarón y Ajo hablan. Aarón bebe de la taza y no le gusta.		6-7	8/8
6C	Aarón llega a la sala de estar cansado. Ve a Ajo bebiendo una taza. Aarón y Ajo hablan. Aarón siente como le obligan a beber de la taza.		7	3/8
6D	Aarón llega a la sala de estar cansado. Ve a Ajo bebiendo una taza. Aarón y Ajo hablan. Aarón bebe de la taza y le gusta.		7	6/8
TOTAL PÁGINAS			2 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 taza. 1 bote colacao. 1 botella alcohol. 1 mantel. 5 sillas.	
2	Megan		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V1 - Ajo		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	Cucharilla removiendo la taza.
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA	ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS		EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES	EFECTOS VISUALES		OTROS
No	No		No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 7/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. HABITACIÓN AJO	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
7A	Aarón llega al cuarto de Ajo. Ajo le lee las cartas sobre el dinero.		8-9	1/8
7B	Aarón llega al cuarto de Ajo. Ajo le lee las cartas sobre el amor.		9-10	5/8
7C	Aarón llega al cuarto de Ajo. Aarón saca el dinero y se lo da a Ajo.		10-11	6/8
			TOTAL PÁGINAS	4 pág.

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 baraja cartas tarot. 1 cama y juego fundas cama. 10 velas. 1 cortina o persiana. 1 mesa. 1 móvil.	
2	Megan		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V1 - Ajo		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	Música Reiki
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA	ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS		EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES	EFFECTOS VISUALES		OTROS
No	No		No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 8/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. SALA DE ESTAR	TARDE	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
8A	Aarón entra en la sala de estar. Luis está quieto en el sofá, mirando el televisor apagado. Nora está a lado de Luis. Aarón se preocupa por Luis. Aparecen flashbacks.		11	3/8
8B	Aarón entra en la sala de estar. Luis y Nora están jugando una partida a las damas. Aparecen flashbacks cuando Nora coloca una pieza. Nora le dice a Aarón que se vaya a su cuarto.		11-12	8/8
8C	Aarón entra en la sala de estar. Luis y Nora están jugando una partida a las damas. Marcos y Ajo invitan a Luis y a Aarón a ir a comprar. Ambos aceptan. Nora se queda.		12-13	4/8
8D	Aarón se sienta en el sofá. Ve cómo pasa el tiempo. Comienza a escuchar diversas conversaciones superpuestas.		13-14	6/8
TOTAL PÁGINAS			4 pág.	

N.º	ACTORES	VESTUARIO	ATREZZO / AMBIENTACIÓN
1	Álvaro	V1 - Aarón V1 - Ajo	1 sofá. 1 juego de damas. 1 silla. 1 televisor. 1 mando televisor
2	Megan	V1 - Marcos V1 - Luis V1 - Nora	
3	Jan	CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
4	Martí	1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm	Voces superpuestas.
5	Ángela	1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No		No	No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 9/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN			
SEC.	INT. MARCOS	HABITACIÓN	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUION
9A	Aarón entra en el cuarto de Marcos. Marcos se cambia de ropa. Tienen una conversación sobre los viejos tiempos. Opción si no has hablado del amor con Ajo.			14-15	5/8
9B	Aarón entra en el cuarto de Marcos. Marcos se cambia de ropa. Tienen una conversación sobre los viejos tiempos. Opción si has hablado del amor con Ajo.			15-16	8/8
9C	Arón se queda en el cuarto de Marcos y se tumba. Mientras cierra los ojos, escucha a Ajo y a Marcos hablar. Marcos se va.			17	1/8
			TOTAL PÁGINAS	4 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 cama y juego fundas de cama. 1 camiseta. 1 pantalón. 1 pijama. 1 par de zapatillas. 1 chaqueta.	
2	Martí		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V2 - Marcos		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	O.S. Marcos y Ajo.
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA	ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS		EQUIPAMIENTO ESPECIAL
DOBLES DE LUCES	EFECTOS VISUALES		OTROS
No	No		No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 10/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. SALA DE ESTAR	TARDE	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
10	Aarón entra en la sala de estar. Luis está sentado en el sofá. Aarón le da dinero a Luis y Luis se va. Aarón habla con Nora sobre lo que está sucediendo.		17-21	4/8
TOTAL PÁGINAS			5 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 sofá. 1 juego de damas. 1 silla. 1 televisor. 1 mando televisor. 1 vaso de agua.	
2	Ángela		
3	Jan		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V1 - Luis V1 - Nora		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES		EFFECTOS VISUALES	OTROS
No		No	No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 11/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. COCINA	TARDE	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
11	Aarón y Nora siguen la conversación en la cocina.		21-22	8/8
		TOTAL PÁGINAS	2 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 taza de Ajo. 1 bote colacao. 1 botella alcohol.	
2	Ángela		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V1 - Nora		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	Respiración exagerada.
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No		No	No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 12/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN		
SEC.	INT. SALA DE ESTAR	TARDE	Nº PÁGS.	PÁGS. GUIÓN
12	Aarón y Nora vuelven al salón. Aarón amenaza con matar a Nora. Aarón mata a Nora. Aparecen flashbacks.		22-24	3/8
		TOTAL PÁGINAS	3 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Álvaro	1 sofá. 1 juego de damas. 1 silla. 1 televisor. 1 mando televisor. 1 taza de Ajo.	
2	Ángela		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V1 - Aarón V1 - Nora		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
			No
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No			No

PELÍCULA PANÓPTICO
LOCALIZACIÓN SILS, GIRONA

PÁG. DESGLOSE N.º 13/13
FECHA 19/02/2024

DESCRIPCIÓN		DÍA EN LA FICCIÓN			
SEC.	INT. MARCOS	HABITACIÓN	MEDIODÍA	Nº PÁGS.	PÁGS. GUION
13	Nora se despierta en la cama, coge el móvil y mira la hora. Coloca el móvil en la mesita de noche y mira a su alrededor. Marcos está a su lado durmiendo.			24	6/8
			TOTAL PÁGINAS	1 pág.	

N.º	ACTORES	ATREZZO / AMBIENTACIÓN	
1	Ángela	1 cama y juego fundas de cama. 1 móvil. 1 mesita de noche.	
2	Martí		
VESTUARIO		CÁMARA	SONIDO / MÚSICA
V4 - Nora V3 - Marcos		1. Black Magic Pocket 6K 1. Plate para baterías Vlock 1. SSD 2. Barras de 16mm 1. Quick Release 1. Parasol 1. Follow focus 1. Tripode Sachtler Ace 1. Kit de ópticas samyang 16, 35, 50, 85mm 1. Monitor Atomos Ninja 3. Baterías Vlock 1. Claqueta 1. Monitor Combo 1. Conversor de SDI a HDMI	Alarma móvil.
MAQUILLAJE / PELUQUERÍA		ELÉCTRICOS / MAQUINISTAS / GRÚAS	EQUIPAMIENTO ESPECIAL
DOBLES DE LUCES		EFECTOS VISUALES	OTROS
No		No	No

10.3. Guion técnico

CRONOMETRAJE INTERACTIVO - ARÓN
 GIGION TÉCNICO

SEC.	P	TA	TR	L.o.c.	ENCLAUJRE	ANGULO	MOV.	Planta de cámara	ACCIÓN	OBSERVACIONES	LAS ANOTACIONES EN VERDE REPRESENTAN MOMENTOS DE INTERACTIVIDAD										
1	AB	13:30	10:00	H A B I T	Plano medio	Cantil	Fijo		Aarón está en la cama. Da vueltas en la cama. Sacude la almohada. Se despierta tumbado en la cama. Estira el brazo, coge su móvil. Lo pone por encima de su cara.												
												1	10:40	A A T	Plano subjetivo	Nadir / Contrapicado	Fijo	Aarón mira la fecha y la hora.	POV - 2 de febrero - Hora por decidir.	LOS SEÑALES VERDES REPRESENTAN DE COLOR DE UNA COLOR EN BASE A SU NOMENCLATURA.	
												2	10:50	A A T	Plano plano	Central					
												3	11:30	A A T	Plano entero	Frontal					
												4A	13:00	A A N	Plano general	Picado					
												5	13:40	A A R O N	Plano detalle	Picado					
6	14:40	A A N	Plano medio	Frontal																	
2	4A	13:30	16:00	P	P. Medio	3/4	Pan		Aarón sale del cuarto (...). Marcos cierra la puerta desde dentro y Aarón se dirige a la cocina.	Aarón pasa por delante del plano y hace un gesto de admiración a uno plano. Pan de Aarón saliendo de la habitación y yendo hacia el baño.	Aarón mira con asco.	No obligatorio									
													1	16:40	P	P. Detalle	Picado	Fijo			
													2	16:40	P	P. Medio	Frontal ligeramente contrapicado Aarón	Fijo			
													3	16:40	P	P. Medio	Frontal ligeramente picado Nora	Fijo	Nora habla a Aarón. Nora: "¿Cuántas veces harás lo mismo?"		
													4A	18:00	A A S	Plano interno Aarón MISMO PLANO	Frontal ligeramente picado Nora	Fijo	Nora habla a Aarón. Nora: "¿Te gusta sufrir?"		
													4B	18:00	L O	Plano interno Aarón MISMO PLANO	Frontal ligeramente picado Nora	Fijo	Nora habla a Aarón. Nora: "¿Todo lo que has hecho... para nada?"		
													4C	18:00	L O	Plano interno Aarón MISMO PLANO	Frontal ligeramente picado Nora	Fijo	Nora habla a Aarón. Nora: "¿Otra vez ahí parado?"		
													4D	18:00	L O	Plano interno Aarón MISMO PLANO	Frontal ligeramente picado Nora	Fijo	Nora habla a Aarón. Nora: "¿Otra vez ahí parado?"		
													1	19:00	S A	P. Detalle	Lateral	Fijo	Ayo se pone alcohol en la taza y remueve la taza.	Enfocando a la cocina. Plano detalle de la taza	
													2	13:00	L A	P. Medio	Lateral 3/4	Fijo	Plano Master Ayo saca a Aarón que entra por la puerta (...). Luis se va.	Plano Master Plano y contraplano Ayo y Aarón Mismo plano con Aarón, con tili y protagonista en relación a la acción.	
													3		D	Plano Medio Corto	Lateral 3/4	Fijo	Luis bebe de la taza empujando y se sienta.	Plano de Luis bebiendo	
													4	13:50	E	P. General Conjunto	Frontal	Fijo	Plano Master Marcos entra en la sala de estar (...). Ayo cruza los brazos molesto y le aparta la mirada a Marcos.	Plano Master Cámara ablanda un el momento. Ayo se enfoca y continúa. Corre a negro. Cámara ablanda un el momento. Enfoca entrada y cocina.	
5		S T A R	Plano Escenar Ayo	Frontal Marcos	Fijo	Plano Master Marcos se abra y mira con las manos.															
6		R A	Plano Escenar Marcos	Frontal Ayo	Fijo	Ayo se libason. Deja la taza en la mesa.															

CORIOMETRIE DE INTERACTIVO- ARON									
CATION TÉCNICO									
SEC. P	TA	TR	L.o.c.	ENCLADRE	ANGULO	MOV.	Plano de cámara	ACCIÓN	OBSERVACIONES
1				Plano detalle	Lateral 3/4 taza	Fijo			
2				Plano medio	Conjunto	Fijo		Plano Master de la conversación	
3				Plano medio	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Plano Master de la conversación	
4				Plano medio	Escozo Avon/frontal Ayo	Fijo		Plano Master de la conversación	
5				Plano medio	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Avon mira fijamente la taza.	SE PUEDE MIRAR DE CAMBIAR POR UN PLANO SUBJETIVO QUE NOS SUBBA COMO CORTE A LAS ACCIONES.
6				Plano medio	Conjunto	Fijo		Avon muestra expecta la respuesta de Avon a su preferon.	Avon le devuelve la taza, se muestra que quiere 3 veces por 3 reacciones. Originalmente esto era como intención.
7A				Plano medio	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Avon no bebe de la taza y se la devuelve	
7B				Plano medio	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Bebe de la taza pero la devuelve con seco	
7C				Plano medio	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Avon hace el gesto de acercarse la taza, pero de manera forzada para finalmente beberla	
7D				Plano medio	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Avon no bebe de la taza una vez la disfruta y bebe una segunda, se la devuelve a Ayo que la mira extrañado.	
8A				Plano medio	Escozo Avon/frontal Ayo	Fijo		Ayo : Otra vez? Y mira con tristeza a Avon. Y bebe con satisfacción.	
8B				Plano medio	Escozo Avon/frontal Ayo	Fijo		Ayo: Esta mezcla ha sido un éxito. Y bebe con satisfacción.	Sequi seguir movimiento. Cuando Ayo baja la taza después de beber satisfacción, ya se escucha a Luis entrar y venias luego el plano general de la secuencia 3 donde entra Luis.
8C				Plano medio	Escozo Avon/frontal Ayo	Fijo		Ayo mira extrañada como Avon vuelve a beber y se extraña y mira la taza extrañada y bebe de ella.	
1				Plano subjetivo	Puede	Tid Up (para ver a Ayo)		Venias como el pino se gira y luego venias a Ayo meditar	
2				Plano Conjunto	Lateral	Fijo		Avon molestando a Ayo en la puerta le encuende la Luz y ella le tra el cojin. Hablan y Avon se sienta delante de la mesa.	Plano Master
3				Plano anteriores	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Dialogo de como Avon molesta a Ayo	Plano Master
4				Plano enteros →	Escozo Avon/frontal Ayo	Fijo		Dialogo de como Ayo es molestado por Avon. Avon rompe el escozo y se combierte en un conjunto entero.	Plano Master
5				Plano medio conjunto	Puede	Fijo		Cena del amor. Avon tosas las cenas y las otra	
6A				Plano medio Dirty Single	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Avon piensa deatidamente que pregunta, si sobre o el amor. Decide preguntar sobre el dinero. Avon : Sobre el dinero, venga.	Interactividad
6B				Plano medio Dirty Single	Escozo Ayo/frontal Avon	Fijo		Avon piensa deatidamente que pregunta, si sobre o el amor. Decide preguntar sobre el amor. Avon : Venga, sobre el amor.	10s con botones y despues dice su respuesta.

CORTOMETRAJE INTERACTIVO - ARON										
CATION TÉCNICO										
SEC.	P	TA	TR	Loc.	ENCLADRE	ANGULO	MOV.	Plano de cámara	ACCIÓN	OBSERVACIONES
7A	1				Piano medio conjunto lateral	Pecado	Fijo	ES EL MISMO DEL DE ARRIBA, PERO SE AJUSTA ES LA ÚNICA DIFERENCIA.	Ajo comienza a sacar carnes. Se forma un sistema incomodado. Sacar de escondidas el móvil. Hablan y ella le señala las diferentes funciones y efectos.	Piano master
	2				Piano medio	Pecado → Frontal	TiD (P) (para ver a Ajo)		Se ve a Ajo sacando las carnes	
	3				Piano medio Dry Single	Escorzo Ajo/frontal Avon	Fijo → Pan		Todo el diálogo.	Piano master: Pequeño pan al final. La cámara sigue a Avon con el pan
	4				Piano medio Dry Single	Escorzo Avon/frontal Ajo	Fijo		Todo el diálogo.	Piano master
	5				Piano medio Dry Single	Escorzo Ajo/frontal Avon	Fijo → Pan		Avon se va de la habitación sin quitarle la mirada a Ajo y marcha atrás.	La cámara sigue a Avon con el pan
	6				Piano medio conjunto lateral	Pecado	Fijo	ES EL MISMO DEL DE ARRIBA.	Ajo comienza a sacar carnes. Se forma un sistema incomodado. Sacar de escondidas el móvil. Hablan y ella le señala las diferentes funciones y efectos.	Piano master
7B	1				Piano medio conjunto lateral	Pecado	Fijo	ES EL MISMO DEL DE ARRIBA, PERO SE AJUSTA ES LA ÚNICA DIFERENCIA.	Ajo comienza a sacar carnes. Se forma un sistema incomodado. Sacar de escondidas el móvil. Hablan y ella le señala las diferentes funciones y efectos.	Piano master
	2				Piano medio Dry Single	Escorzo Ajo/frontal Avon	Fijo		Todo el diálogo.	Piano master
	3				Piano medio	Pecado → Frontal	TiD (P) (para ver a Ajo)		Se ve a Ajo sacando las carnes	
	4				Piano medio Dry Single	Escorzo Avon/frontal Ajo	Fijo		Todo el diálogo.	Piano master
	5				Piano medio Dry Single	Escorzo Ajo/frontal Avon	Fijo → Pan		Avon se va de la habitación sin quitarle la mirada a Ajo y marcha atrás.	La cámara sigue a Avon con el pan. Sigue la interactividad desde el principio y espira 10 segundos para salir por la puerta.
	6				Piano medio conjunto lateral	Pecado	Fijo	PODEMOS HACER ESTE PAN EL EL ESCOZO DE ARON QUE ANTES ESTABA.	Ajo mira las carnes y se plantea que lo que quiere decir son cosas malas.	
7C	1				Piano medio conjunto lateral	Pecado	Fijo	ES EL MISMO DEL DE ARRIBA.	Antes de que Ajo tire las carnes Avon saca el dinero y sorprende a Ajo.	Piano master
	2				Piano medio Dry Single	Escorzo Ajo/frontal Avon	Fijo		Todo el diálogo.	Piano master
	3				Piano medio Dry Single	Escorzo Avon/frontal Ajo	Fijo		Todo el diálogo.	Piano master
	4				Piano entero	Frontal	Fijo		Avon sale sin zapatos y se escucha a Ajo gritando de forma militar. Con frustración Avon mira en su cámara.	

CORTOMETRAJE INTERACTIVO - ARON
CATÓN TÉCNICO

SEC.	P	TA	TR	Loc.	ENCLADRE	ANGULO	MOV.	Plano de cámara	CATÓN TÉCNICO	ACCIÓN	OBSERVACIONES	
8A	1				Plano medio	Frontal	Fijo			Se ve a Luis con la mirada perdida		
	2				Plano interno	Frontal	Fijo			Conversación entre aron y nona Plano master	Plano interno Aron	
	3				Plano interno	Frontal contrapicado de Nona	Fijo			Plano de conversación donde se ve a Nona moviendo las fichas hasta el punto de los flashbacks	Plano interno Nona	
	4				Plano detalle Damas	Frontal Nona contrapicado	Fijo			Vemos como Nona coloca 5 fichas de damas y por cada ficha deona un nuevo Flashback. La quinta pieza remonta el bucle.	Muy poca profundidad de campo y enfoque en las fichas	
	5				Plano medio lateral	Picado	Fijo			Flashback 1: Aron y Luis juegan a las cartas, en la mesita del comedor. Mientras Luis está en el sofá y Aron en el suelo.		
	6				Plano medio	Frontal	Fijo			Flashback 2: Ajo posa por detrás a Marcos, mientras se re y hace poses de Culturista.		
	7				Plano general conjunto	Frontal	Fijo			Flashback 3: Todos riendo y con copas brindan. MESA DEL COMEDOR.	Cámara lenta de cómo se desvan las copas.	
	8				Plano detalle	Frontal	Fijo			Flashback 4: Copas brindando.	Cámara lenta de cómo se chocan las copas	
8B	1				Plano medio conjunto	Frontal	Fijo			Nona y Luis jugando Aron entra en escena mirando la partida. Le empieza a doler la cabeza a Aron. Nona se prescripe. Aron se va y Nona mira a cámara.	Plano master	
	2				Subjetivo Aron	Frontal Picado a Nona	Cámara en mano			Nona jugando, le pregunta a Aron si está bien y él dice que se va a su cuarto.	Efecto de persistencia de imagen con el shutter speed	
	3				Plano general	Picado	Fijo			Flash cuando he Aron como si fuera una maniqueta.	Con la cámara prácticamente cenital	
	4				Plano general	Picado	Fijo			Flash cuando de Marcos como si fuera una maniqueta.	Con la cámara prácticamente cenital	
	5				Plano general	Picado	Fijo			Flash cuando he Ajo como si fuera una maniqueta.	Con la cámara prácticamente cenital. Puede ser planificado de otra manera.	
	6				Plano general	Picado	Fijo			Flash cuando he Sala de estar como si fuera una maniqueta.	Con la cámara prácticamente cenital. Puede ser planificado de otra manera.	
	8C	1				Plano medio conjunto	Frontal	Fijo			Nona juega con Luis entre los chicos hablan entre ellos.... Aron les mira con tristeza y se uno Ajo le dice a Nona si quiere ir ella dice que no. Se sienta en el sofá eoge el mando y silencia el cap.	Plano master Se ve la sala de estar y la mesa del comedor. Roll focal al final para mostrar acciones de Aron y Nona al final del plano Master
		2				Plano secorzo conjunto Marcos y Ajo	Frontal contrapicado	Fijo			Conversación entre Luis, Ajo y Marco	
3					Plano secorzo conjunto Luis y Aron	Frontal picado	Fijo			Conversación entre Luis, Ajo y Marco		
8D	1				Plano Americano	Frontal	Fijo			Los días pasan y las voces se superponen. Nona entra en plano y lo silencia todo.	Efecto de persistencia de imagen con el shutter speed. Si se puede galbar una segunda toma a partir de cuando entra Nona con un shutter speed normal.	

COROTONELBAJE INTERACTIVO - ARON											
CITACION TÉCNICO											
SEC.	P	TA	TR	Lo.c.	ENCUADRE	ÁNGULO	MOV.	Plano de cámara	ACCIÓN	OBSERVACIONES	
9	2				Plano subjetivo	Peado	Tild Up + Tild Down y Up (pano ver a Marcos)	Puede entrar desde el fuera de campo.	Venos como el porno se gira y luego venos a Marcos cambiándose de ropa.	Primero un Tild Up mientras abre la puerta y luego un ligero Tild Down y un Tild Up mirando el cuerpo de Marcos.	
					Plano Conjunto Arón y Marcos	Frontal	Fijo				Hasta que marcos se levanta.
					Plano medio → Dirty Single	Frontal Arón → Escorzo Arón/ frontal Marcos	Fijo				Interseccion. ¿Que tal con Nani? ¿Como en los viejos tiempos? Todo el dialogo en el dirty single. ¿Tu naciste...?
					Plano medio → Dirty Single	Frontal Arón → Escorzo Arón/ frontal Marcos	Fijo				Conversacion entre y Marcos hasta que se levanta. ¿Tu inocente...?
					Plano Conjunto Arón y Marcos. EL MISMO QUE EL ANTERIOR.	Lateral	Fijo				Dialogo de si Arón esta bien. Todo bien, vuelve y se sienta.
9A	2				Plano medio Arón	Frontal	Fijo	UNO DE LOS DOS SE VA. SE TIENE QUE PLANTAR CUAL.	Aron se sienta desdado y se tumba.	Se puede grabar despues de hacer la secuencia 13 pero no mostrar dos veces el cenital	
					Cenital	Frontal	Fijo	Se tumba y mientras cierra los ojos se escucha a Marcos.			
					Plano Conjunto Arón y Marcos. EL MISMO QUE EL ANTERIOR.	Lateral	Fijo	Dialogo de si Arón esta bien.			
					Plano medio	Escorzo Arón/ frontal Marcos	Fijo	Dialogo Marcos			
					Plano medio	Escorzo Arón/ frontal Marcos	Fijo	Dialogo Arón			
9B	4				Plano de detalle manos primer plano conjunto Arón y Marcos	Lateral	Barrido hacia arriba	ESTE HACECAMBIO PUEDE PASAR EN EL GENERAL Y SOLO EL PRIMER PLANO DEL BESO FALLANDO TODO EN EL PLANO CONJUNTO Y QUE EL OS NO SE AVANZAN ATRAS Y EL DIALOGO DE MARCOS DE EGONSTE QUE SEA TAMBIEN EL EL GENERAL.	Dialogo Arón y Marcos antes del beso y la obra	Se comienza con un plano detalle que se convierte en primer plano mediante un barrido hacia arriba	
					Plano conjunto	Frontal Arón/ Desea Marcos	Fijo y pan	Dialogo final Marcos Ahora si que te intereso...			
					Plano conjunto	Frontal Arón/ Desea Marcos	Fijo y pan	ESTE SE PUEDE COMBERTIR EN EL CONJUNTO DEL PRICERO DONDE ARON SE SIENTE Y LE DE LA GIRA AROS COMO SE TUMBIA O COMO SE VA A DEL CUARTO	Dialogo final Marcos Ahora si que te intereso...	Aron se ve en primer termino mientras Marcos se va y se ve otro lo detras. Al final la escena buena. Se va a la sala de estar. 5A=SSB	
					Plano medio	Frontal Arón	Fijo	Aron entra en plano y se sienta en la cama desdado.	Se puede grabar despues del 99A P2 que es un plano medio.		
					Cenital	Frontal	Fijo	Se tumba y mientras cierra los ojos se escucha a Marcos y a Arón.	Se puede grabar despues de hacer la secuencia 13 para no mostrar dos veces el cenital		
9C	6				Plano medio → Dirty Single	Frontal Arón → Escorzo Arón/ frontal Marcos	Fijo			El inicio es el mismo 9 antes de la intersección	
					Plano Conjunto Arón y Marcos	Frontal	Fijo				
9D	2				Plano medio → Dirty Single	Frontal Arón → Escorzo Arón/ frontal Marcos	Fijo				
					Plano Conjunto Arón y Marcos	Frontal	Fijo				

CORTOMETRAJE INTERACTIVO - ARON

SEC.	P	TA	TR	L o c.	ENCLADRE	ÁNGULO	MOV.	Plano de cámara	CITACION TÉCNICO	ACCIÓN	OBSERVACIONES
1					P. Falso plano subjetivo	3/4 Luis	Fijo			Venimos a Luis perdido, Arón rompe el plano subjetivo y se sienta al lado de Luis	Es el mismo de la S4B P10. Y lo rompe.
2					P. Ametrano	Frontal Arón y Luis	Fijo			Plano Master Aron se va a sentarse al sofá al lado de Luis. Arón saca su cartera y le da un billete de 20€ y hablan Luis se levanta con ganas de irse. (*) Nora se levanta y sale de plano hacia la cocina. Arón destruido en el sofá, la sigue después de hablar. NORA Has urlado menos que yo en darle cuenta...	Plano Master Shuters Split Lento
3					P. Peado	Frontal	Fijo			SE VE LA MESA, con todo desordenado y como Nora oge un fchis. Nora coloca la ficha en el labiero DALE IMPORTANCIA A LAS DAMAS AL FINAL.	
4					P. Detalle	Lateral	Fijo			Como tiene el mando en la mano y le da al botón del silencio. Ayo. Adi	
5					P. Interno Nora	Frontal Arón	Fijo			Plano Master Aron se gira hacia Nora. (*) NORA Has urlado menos que yo en darle cuenta...	Plano Master
6					P. Interno Arón	Frontal Nora	Fijo			Plano Master Nora reacciona a las palabras de Arón, se gira a hablarle enfadada. (*) NORA Has urlado menos que yo en darle cuenta...	Plano Master
7A					P. Interno Nora	Frontal Arón	Fijo			Aron debe elegir. (Intencionalidad Maniños o No maniños) Arón escoge maniños. Le cuenta no decir que quiere maniños. Arón habla, con matister, no quiere decir las palabras que va a decir. Se le rompe la voz.	
7B					P. Interno Nora	Frontal Arón	Fijo			Aron debe elegir. (Seguir con el bucle o No maniños) Arón escoge Seguir con el bucle. Le cuenta no decir que quiere maniños. Arón habla, con matister, no quiere decir las palabras que va a decir. Se le rompe la voz.	
8					Primer Planeario Plano Interno Nora	Frontal Arón	Fijo			Aron habla, con matister, no quiere decir las palabras que va a decir. Se le rompe la voz.	
9					Plano detalle Damas	Frontal Nora	Fijo			Venimos como Nora coloca una ficha de damas.	Muy poca profundidad de campo y enfoque en las fichas
10					P. Ametrano	Frontal Arón y Luis	Fijo			Plano Master NORA. Has urlado menos que yo en darle cuenta... NORA (O.S.) Porque me han creído para ser así. Nora se levanta rápidamente y va a la cocina. Nora mira la TV	Se corta en el plano detalle de como pone las fichas. Plano Master (para que no sea demasiado para los actores)
11					ROY Nora	Frontal TV	Fijo			Nora y Arón se sorprenden.	Se puede incluir partir el encuadre con las dos caras dictando la frase. Partir cara por la mitad.
12					Primer P Nora Primer P Arón	Frontal Nora y Arón	Fijo			Plano Master NORA. Has urlado menos que yo en darle cuenta...	
13					P. Interno Nora	Frontal Arón	Fijo			NORA (O.S.) Porque me han creído para ser así. Aron se levanta rápidamente y va a la cocina.	
14					P. Interno Arón	Frontal Nora	Fijo			Plano Master NORA. Has urlado menos que yo en darle cuenta... NORA (O.S.) Porque me han creído para ser así. Aron se levanta rápidamente y va a la cocina.	
1					P. Ametrano	Nora → Frontal Nora	Fijo			Plano Master Nora está en la cocina de espaldas mezclando el alcohol en la taza de Ayo. (*) Nora se ríen con ella y sale por la puerta.	Plano Master
2					P. Detalle taza	Lateral	Fijo			Nora tirando alcohol a la taza y removiéndolo igual que Ayo.	
3					P. Interno Nora	Frontal Arón	Fijo			Aron apoyado en la puerta. Olisado.	

CORIOMETRÍA DE INTERACTIVO- ARON										
CATION TÉCNICO										
S/C.	P	TA	TR	L o c.	ENCUADRE	ÁNGULO	MOV.	Planta de cámara	ACCIÓN	OBSERVACIONES
	1			S	P. Americano	Frontal	Fijo	Plano Master Nora y Aaron se sientan. Antes de que Aaron se sienta, Nora pega un trago a la taza y habla. (...) Aaron coge el cuclio de Nora. Se queda mirando a la madre, con la cara roja. Aaron mira a cámara.		Plano Master
	2A			A	P. Interno Nora	Frontal Aaron	Fijo	Empujes quietos eres exactamente)		(Interactividad)
	2B			L	P. Interno Nora	Frontal Aaron	Fijo	Como salimos del bucle		(Interactividad)
	3			A	Primer P. Nora	Frontal Nora	Fijo	Nora burlesca, irónica. Mirando a cámara.		Nora mira a cámara. Puede ser más interesante la reacción de Nora que la propia pregunta.
	4			D	Primer Plano (Diy Single)	Lateral Nora Frontal Aaron	Fijo	Nora no mira a Aaron.		Diy Single más exigente, casi un plano conjunto. Que se puedan reconocer expresiones.
	5			E	Plano detalle Damas	Frontal Nora contrapicado	Fijo	Vemos como Nora coloca una fichas de damas.		Muy poca profundidad de campo y enfoque en las fichas
	6			A	Primer Plano Mazos Aaron	3/4 en relación a las manos	Fijo	Aaron aprieta el cuclio de Nora (Interactividad: Aprieta)		Close Up
	7			R	POV Nora	Contrapicado Aaron	Fijo	Aaron sonríe mientras habla.		(Flashback)
	8			-	-	-	Fijo	Aparecen Flashback de manos, obispos con sangre...		
	9			S	Primer P. Nora Primer P. Aaron	Frontal Nora y Aaron	Fijo	Nora y Aaron hablan a la vez.		Se puede intentar partir el encuadre con las dos caras dictando la frase. Partir cara por la mitad.
	10			F	Primer Plano Mazos Aaron	3/4 en relación a las manos	Fijo	Aaron deja de aprieta el cuclio y cuando el jugador lo vuelve a tocar el botón vuelve a pisar el cuclio de Nora. (Interactividad: Aprieta)		Close Up
	11			A	POV Nora	Contrapicado Aaron	Fijo	Aaron trata mientras habla.		
	12			F	P. Detalle	Lateral	Fijo	Nora se queda sin aire. Los pies dejan de moverse. Cae el brazo de Nora.		
	13			P.	Americano	Frontal Aaron		Aaron se reconoce, mueve la ficha de damas. Pide un trago de la taza y se queda un 45º mirando al vacío. Después mira a cámara.		
	1			H M A A B R T C T C	Plano medio	Central	Fijo	Nora está en la cama. Se despierta mira a coger el móvil, mira la fecha. Mira a Marcos y mira a Iba con una sonrisa.		
13	2			A S C I O N	Plano subjetivo	Nadir/Contrapicado	Fijo	Se despierta unibudo en la cama. Estira el brazo, coge su móvil. Lo pone por encima de su cara. Nora mira la fecha y la hora.		
	3				Primer plano	Central	Fijo			

10.4. Storyboard: Línea temporal C: Aarón y Nora.

Habitación Aarón - Baño - Salón - Comida - Conversación

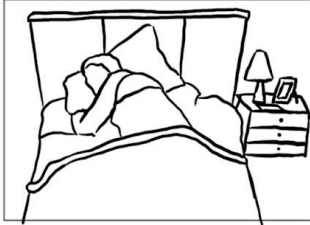
Aarón y Nora.

TITLE Panóptico
Storyboard

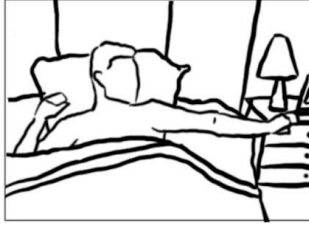
PAGE 1 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 1 PLANO: 1



ESCENA: 1 PLANO: 2A



ESCENA: 1 PLANO: 2B



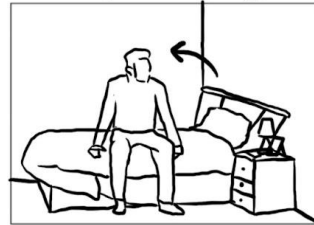
ESCENA: 1 PLANO: 3



ESCENA: 1 PLANO: 4



ESCENA: 1 PLANO: 5



TITLE Panóptico
Storyboard

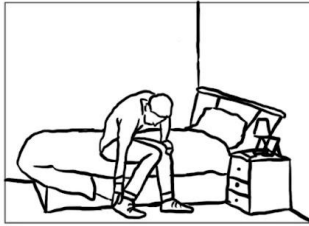
PAGE 2 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 1 PLANO: 6



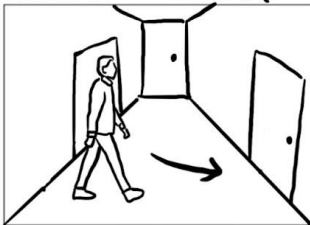
ESCENA: 1 PLANO: 7A



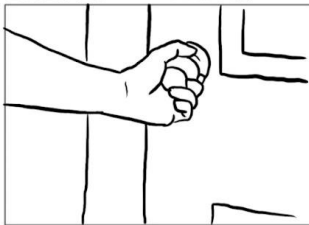
ESCENA: 1 PLANO: 7B



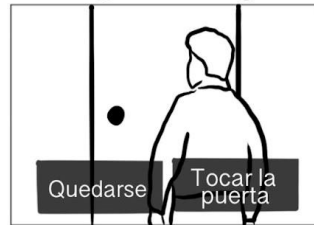
ESCENA: 2 PLANO: 1 (BAÑO)



ESCENA: 2 PLANO: 2



ESCENA: 2 PLANO: 3

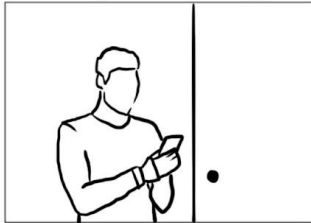


TITLE Panóptico
Storyboard

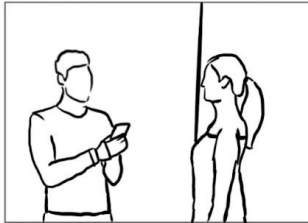
PAGE 2 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: **2** PLANO: **4A**



ESCENA: **2** PLANO: **4B**



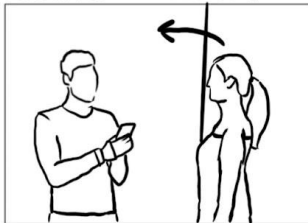
ESCENA: **2** PLANO: **5**



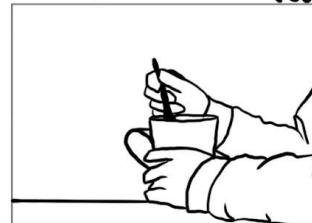
ESCENA: **2** PLANO: **6**



ESCENA: **2** PLANO: **7**



ESCENA: **3** PLANO: **1 (SALA ESTAR)**



TITLE Panóptico
Storyboard

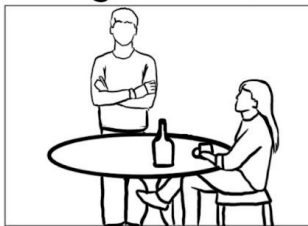
PAGE 4 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: **3** PLANO: **2**



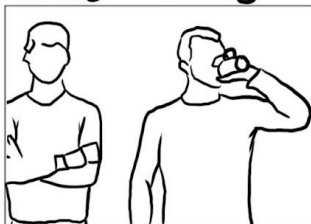
ESCENA: **3** PLANO: **3**



ESCENA: **3** PLANO: **4**



ESCENA: **3** PLANO: **5**



ESCENA: **3** PLANO: **6**



ESCENA: **3** PLANO: **7**



TITLE Panóptico
Storyboard

PAGE 5 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 3 PLANO: 8



ESCENA: 3 PLANO: 9



ESCENA: 3 PLANO: 10



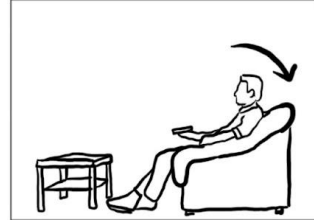
ESCENA: 3 PLANO: 11



ESCENA: 3 PLANO: 12



ESCENA: 3 PLANO: 13

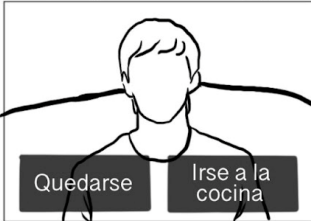


TITLE Panóptico
Storyboard

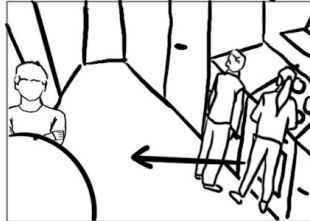
PAGE 6 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 3 PLANO: 14



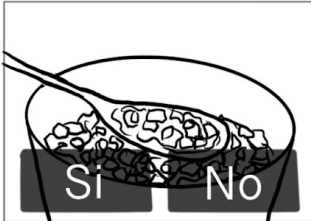
ESCENA: 4 PLANO: 1 (CUNA)



ESCENA: 4 PLANO: 2



ESCENA: 4 PLANO: 3



ESCENA: 4 PLANO: 4



ESCENA: 4 PLANO: 5



TITLE Panòptico
Storyboard

PAGE 7 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

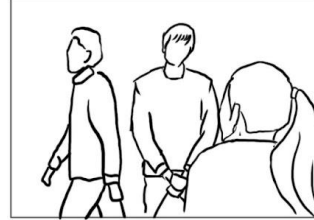
ESCENA: 4 PLANO: 6



ESCENA: 4 PLANO: 7



ESCENA: 4 PLANO: 8



ESCENA: 4 PLANO: 9



ESCENA: 4 PLANO: 10



ESCENA: 4 PLANO: 11



TITLE Panòptico
Storyboard

PAGE 8 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 4 PLANO: 12



ESCENA: 4 PLANO: 13



ESCENA: PLANO:



ESCENA: PLANO:



ESCENA: PLANO:



ESCENA: PLANO:



TITLE Panóptico
Storyboard

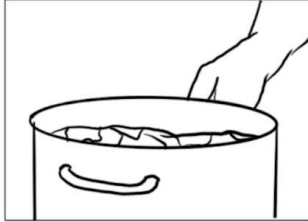
PAGE 20 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 5 PLANO: 1



ESCENA: 5 PLANO: 2



ESCENA: 5 PLANO: 3



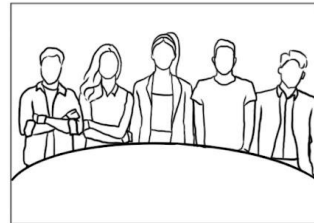
ESCENA: 5 PLANO: 4



ESCENA: 5 PLANO: 5



ESCENA: 5 PLANO: 6



TITLE Panóptico
Storyboard

PAGE 22 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 5 PLANO: 7



ESCENA: 5 PLANO: 8



ESCENA: 5 PLANO: 9



ESCENA: 5 PLANO: 10



ESCENA: 5 PLANO: 11



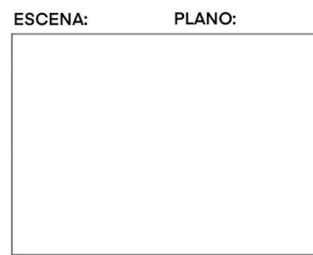
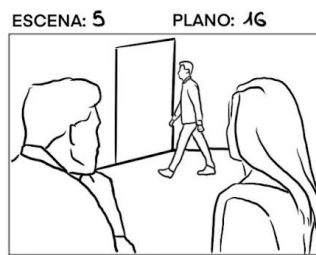
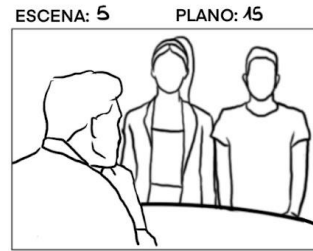
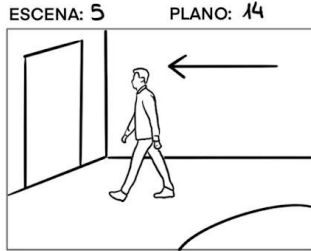
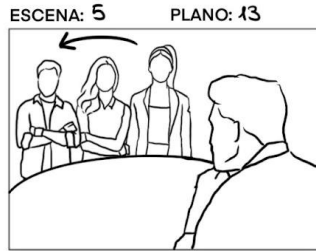
ESCENA: 5 PLANO: 12



TITLE Panóptico
Storyboard

YEAR & SUBJECT TFG 2024

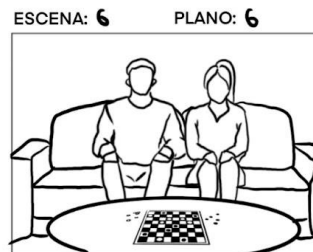
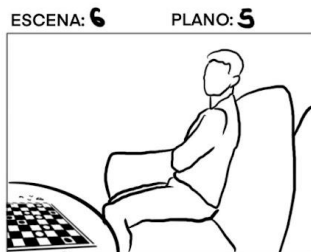
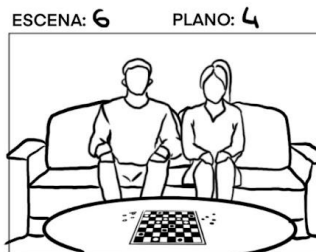
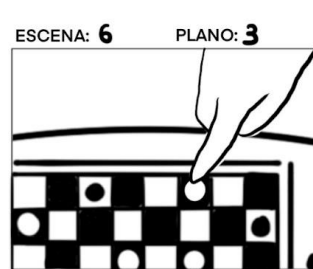
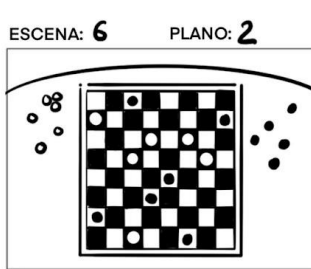
PAGE 21 OF 22



TITLE Panóptico
Storyboard

YEAR & SUBJECT TFG 2024

PAGE 9 OF 22

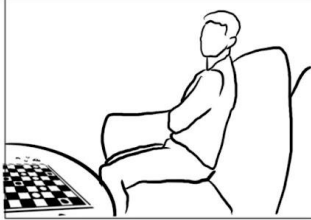


TITLE Panóptico
Storyboard

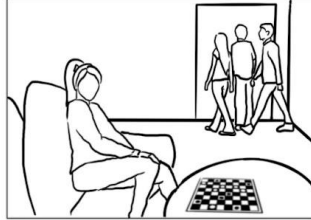
PAGE 10 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: **6** PLANO: **7**



ESCENA: **6** PLANO: **8**



ESCENA: **6** PLANO: **9**



ESCENA: **6** PLANO: **10**



ESCENA: **6** PLANO: **11**



ESCENA: **6** PLANO: **12**



TITLE Panóptico
Storyboard

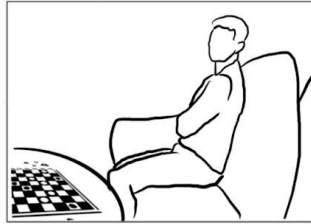
PAGE 11 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: **6** PLANO: **13**



ESCENA: **6** PLANO: **14**



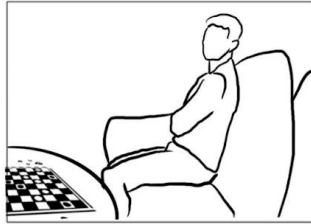
ESCENA: **6** PLANO: **15**



ESCENA: **6** PLANO: **16**



ESCENA: **6** PLANO: **17**



ESCENA: **6** PLANO: **18**



TITLE Panóptico
Storyboard

PAGE 12 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: **6** PLANO: **19**



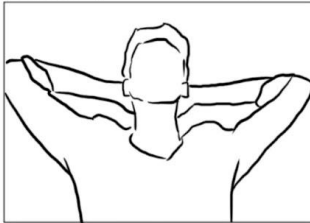
ESCENA: **6** PLANO: **20**



ESCENA: **6** PLANO: **21**



ESCENA: **6** PLANO: **22**



ESCENA: **6** PLANO: **23**



ESCENA: **6** PLANO: **24**



TITLE Panóptico
Storyboard

PAGE 13 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

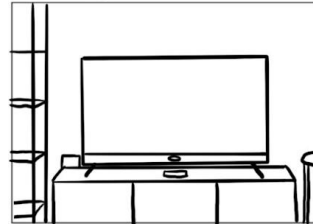
ESCENA: **6** PLANO: **25**



ESCENA: **6** PLANO: **26**



ESCENA: **6** PLANO: **27**



ESCENA: **6** PLANO: **28**



ESCENA: **6** PLANO: **29**



ESCENA: **6** PLANO: **30**



TITLE Panóptico
Storyboard

PAGE 15 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

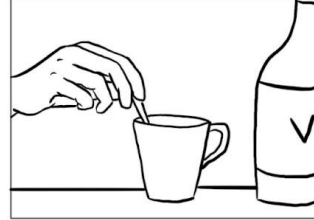
ESCENA: 6 PLANO: 37



ESCENA: 7 PLANO: 1 (cocina)



ESCENA: 7 PLANO: 2



ESCENA: 7 PLANO: 3



ESCENA: 7 PLANO: 4



ESCENA: 7 PLANO: 5



TITLE Panóptico
Storyboard

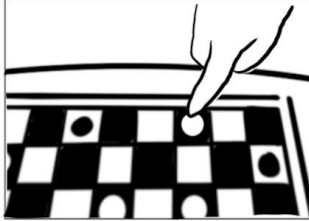
PAGE 17 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

ESCENA: 8 PLANO: 6



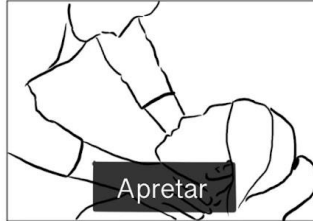
ESCENA: 8 PLANO: 7



ESCENA: 8 PLANO: 8



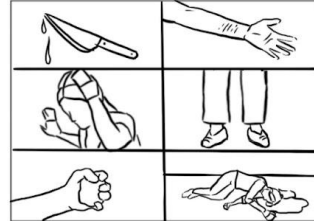
ESCENA: 8 PLANO: 9



ESCENA: 8 PLANO: 10



ESCENA: 8 PLANO: 11



TITLE Panóptico
Storyboard

PAGE 16 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

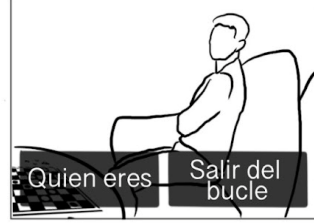
ESCENA: 7 PLANO: 6



ESCENA: 8 PLANO: 1 (salón)



ESCENA: 8 PLANO: 2



ESCENA: 8 PLANO: 3



ESCENA: 8 PLANO: 4



ESCENA: 8 PLANO: 5



TITLE Panóptico
Storyboard

PAGE 18 OF 22

YEAR & SUBJECT TFG 2024

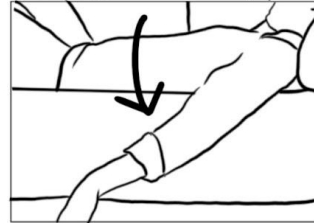
ESCENA: 8 PLANO: 12



ESCENA: 8 PLANO: 13



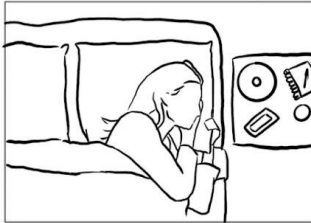
ESCENA: 8 PLANO: 14



ESCENA: 8 PLANO: 15



ESCENA: 9 PLANO: 1 (habitación)



ESCENA: 9 PLANO: 2



TITLE Panóptico

PAGE 19 OF 22

Storyboard

YEAR & SUBJECT TFG 2024

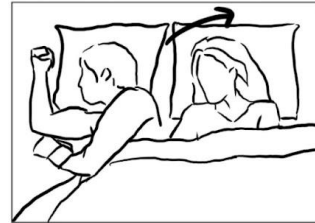
ESCENA: 9 PLANO: 3



ESCENA: 9 PLANO: 4



ESCENA: 9 PLANO: 5



ESCENA: 9 PLANO: 6



ESCENA: PLANO:



ESCENA: PLANO:



10.5. Guion técnico de montaje

CORROMETRALE INTERACTIVO - ARÓN

GUIÓN TÉCNICO

SEC.	P	T A R	Lac.	D / N	Int. / Ext.	ENCUADRE	ÁNGULO	MOV	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO	OBSERVACIONES
1	1					Plano medio	Central		Aarón está en la cama. Da vueltas en la cama. Suena la alarma.		Efecto alarma	
	2					Primer plano	Central		Se despierta tumbado en la cama. Estira el brazo, coge su móvil. Lo pone por encima de su cama.			
	3					Plano subjetivo	Nadir/Contrapicado		Aarón mira la fecha y la hora.			
	4					Primer plano	Central	Fijo	Aarón deja caer su brazo se levanta.			
	5					Plano entero	Frontal		Aarón se levanta frustrado, se pasa las manos por la cara, se levanta y sale de plano.			
	6					Plano general	3/4		La ropa está en la silla, Aarón pasa por el lado y coge una camiseta. Se levanta los pantalones con un salto.			
	7					P. Medio	Frontal	Pan	Se pone los zapatos. Se levanta de la cama, se queda enfrente de la puerta y salen las decisiones (Baño o sala de estar). Sale del cuarto y cierra la puerta.			
2	1					P. Medio	Frontal	Fijo	Aarón sale del cuarto y se acerca al baño. Intenta abrir la puerta		Grito de la ducha abierto	
	2					P. Detalle		Fijo	Aarón intenta abrir la puerta girando el pomo. La puerta no se abre.			El pomo puede reflejar al personaje (como en matrix)
	3					P. Medio / Corto	3/4	Fijo	Aarón se extraña. Prensas que hacer (quedarse o tocar la puerta)			Interactividad
	4					Plano Medio	Frontal	Fijo	Aarón mira su móvil y a su alrededor. Se abre la puerta y Nora sale del cuarto de baño.			Pasa tiempo
	5					P. Medio / Corto	Frontal ligeramente contrapicado Aarón	Fijo	Aarón mira con asco.			
	6					P. Medio	Frontal ligeramente picado Nora	Fijo	Nora habla a Aarón.			Mirar de añadir un tilt
	7					P. Medio	Frontal	Fijo	Nora mira de arriba a abajo a Aarón. Hace una risa. Nora se va hacia el cuarto de Marcos. Aarón, enfadado, ve como se va. Aarón se dirige a la cocina.			Aarón pasa por delante de la cámara y hace fundido a negro como transición a otro plano.
3	1					P. Detalle	Lateral	Fijo	Ajo se pone alcohol en la taza y remueve la taza.		Sonido remover taza, cucharas...	
	2					P. Medio	3/4	Fijo	Ajo saluda a Aarón que entra por la puerta.			Plano y contraplano Ajo y Arón
	3					P. Medio	3/4 / Frontal	Fijo	Aarón entra al salón y ve a Ajo. Se saludan sin hablar con cara extrañada. Ajo reacciona al sonido de la puerta.		Sonido abrir puerta de la calle. Sonido cerradura.	Mismo planteamiento con tilt y panorámica en relación a la acción
	4					P. General Conjunto	Lateral / 3/4	Fijo	Luis entra en plano. Luis se acerca a Ajo y le quita la taza.			Plano de Luis bebiendo
	5					P. General Conjunto	Lateral / 3/4	Fijo	Luis bebe de la taza emocionado y se asquea.			
	6					P. General Conjunto	Lateral / 3/4	Fijo	Aarón mira a Luis con cara de asombro. Luis le devuelve la taza a Ajo. Ajo le paga un trago. Ajo acaba de beber, sonrte maliciosamente mientras Luis se queja. Aarón mira incrédulo a Luis mientras se queja de por que le ha quitado la taza a Ajo. Luis sonrante, responde a Aarón. Luis se va.			
	7					P. General Conjunto	Frontal	Fijo	Marcos entra en la sala de estar. Se sienta en la mesa, se reclina. Nora se sienta a su lado.			Cámara ubicada en el mueble. Enfoca entrada y cocina.
14	8					Plano Escorzo Ajo	Frontal Marcos	Fijo	Marcos comenta.			
	9					Plano Escorzo Marcos	Frontal Ajo	Fijo	Ajo se ilusiona. Deja la taza en la mesa.			
	10					Plano Escorzo Ajo	Frontal Marcos	Fijo	Marcos se alienta y niega con las manos.			
	11					P. General Conjunto	Frontal	Fijo	Ajo cruza los brazos molesta y le apaña la mirada a Marcos.			Corte a negro. Cámara ubicada en el mueble. Enfoca entrada y cocina.
	12					P. Detalle	Frontal	Fijo	Del mando. Luis intenta encender la TV.			Transición
	13					P. Subjetivo Vasa Aarón	Frontal	Pan	Luis se reclina ofuscado porque la TV no se enciende. Mira a Ajo			Mirando la acción de Luis. Juego Aarón mira a la cocina.
	14					P. Medio Corto	Frontal	Fijo	Salen las opciones de interactividad (Quedarse o irse a la cocina). Se levanta.			Interactividad

CORROMETRALE INTERACTIVO - ARÓN

GUIÓN TÉCNICO

SEC.	P	T	Loc.	D/N	Int./Ext.	ENCUADRE	ANGULIO	MOV	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO	OBSERVACIONES	
4	1					P. General	Lateral	Paro Aarón	Aarón entra a la cocina y se acerca a Marcos y Nora que están en los fogones. Nora se gira, sonríe y le da un beso en la mejilla a Marcos. Nora tiene un cuchanero en la mano. Saca una cucharita de comida y se acerca a Aarón.		Sonido cocina: olla hirviendo, cajón abriendo-se.	A la altura de la mesa, perspectiva ventanal.	
	2					Plano Interno Aarón	Frontal Nora	Fijo	Nora ofrece la cucharita a Aarón.	NORA: ¿Quieres probarlo?			
	3					Plano detalle	Frontal	Fijo	Cuchara. Elección (Si o No)				
	4					Plano Interno Aarón	Frontal Nora	Fijo	Nora sonríe amigable. Marcos se va a por el mantel.	NORA: No estás obligado			
	5					Plano Interno Nora	Frontal Aarón	Fijo	Aarón prueba de la comida. Sabeoreo.	AARÓN: ¡Hostia, que rico! Te ha quedado genial.			
	6					Plano Interno Aarón	Frontal Nora	Fijo	Nora sonríe amigable.	NORA: Como tú, que siempre le pones la yema de una huevo para que quede mucho...			
	7					Plano Interno Nora	Frontal Aarón	Fijo	Aarón con rinitinia. Marcos coge a Aarón de la cintura.	AARÓN: Mucho más cremoso.			
	8		Cocina			Escorzo Nora	Frontal Aarón y Marcos	Fijo	Marcos remueve la buena que está la comida. Aarón se sonrroja y aparta la mirada. Marcos le da a Aarón el mantel. Luis se queja (O.S.). Marcos gira la cabeza y le responde. Nora se gira ligeramente hacia los fogones.	MARCOS: Cocina casi tan bien como tú. LUIS (O.S.): ¡Habe que tengo hambre. ¡Cuánto falta! MARCOS: Deja de quejarte y ayuda un poco. ¡vivo vago. LUIS: ¿A quién llamas vago tú...	Sonido cocina. Se apagan los fogones.		
	9					P. General	3/4	Fijo	Luis entra en escena y se apoya en el marco de la puerta.	LUIS: ... ¿pin boy?			Se ve la puerta. Es igual la anterior pero está más a la derecha.
	10					Plano Contraplano	Frontal Marcos	Fijo	Marcos coge los platos de encima de la mesa y se los da a Luis. Aarón sale de la cocina con el mantel mientras Luis y Marcos hablan.	MARCOS: Literal ese sofá tiene más forma de tu culo... Que el de tu casa.			
	11					Plano Contraplano	Frontal Luis	Fijo	Luis coge los platos.	LUIS: Por lo menos le doy uso.			
	12					Plano Contraplano	Frontal Marcos	Fijo	Luis se va y deja a Marcos con la palabra en la boca.	MARCOS: Te voy a empezar a cobrar por el sofá. Pa-ga-me.			
	13					P. General	Lateral	Fijo	Nora le da la olla a Marcos. Marcos sale de la cocina. Nora, mira a su alrededor y sutilmente mira a cámara.	AJO: Esaba buenísimo. Otro día nos fíenes que volver a cocinar, ¡eh! LUIS: Pues la verdad...			Master
5	2					P. General	Frontal	Fijo	Ajo se limpia la boca mientras Nora le quita el plato de las manos.				
	3					Plano Detalle Olla	General	Fijo	Luis coge la olla.	LUIS: ... el único problema... La cantidad, has hecho poco.			
	4					P. Escorzo Marcos	Frontal Luis	Fijo	Luis coge la olla y remueve con el cuchanero para sacar más comida.	MARCOS: Siempre te quejas (...) la mesa			
	5					P. Escorzo Luis	Frontal Marcos	Fijo	Marcos responde a Luis. Marcos recoge los vasos y se va.	LUIS: ¡Pike, he hecho más que esos dos.			
	6					Plano Medio	3/4	Fijo	Luis señala a Ajo y Aarón.	NORA: A ver... ¿y que hacemos esta noche?			
	7					P. Medio	Lateral / Frontal Ajo	Fijo	Nora mira a Ajo. Luis pasa por detrás de Ajo. le da un golpe mientras habla. Luis se dirige a Ajo.	NORA: ¿Quién se hace cargo de comprar las cosas? LUIS: Le toca a Ajo que no ha puesto ni la mesa.			
	8					P. General	Lateral / Frontal Ajo	Fijo	Nora mira a Ajo. Luis pasa por detrás de Ajo. le da un golpe mientras habla. Luis se dirige a Ajo.	AJO: ¿Hosita pinal (...) ¿Te vienes?			Interactividad
	9					P. Medio	Frontal Ajo	Fijo	Ajo golpea la mesa emocionada. Habla y mira a Aarón. (Interactividad Si o No)	AARÓN: Yo fui la última vez, mejor me quedo.			
	10					Plano Escorzo Nora	Frontal Aarón	Fijo	Aarón se queja mientras termina de recoger. Sube la cabeza para ver a Marcos.	MARCOS: Erroreses (...) todo mal.			
	11					Plano Escorzo Aarón	Frontal Marcos	Fijo	Marcos se limpia las manos con una toalla, se acerca. Mira a Ajo con seriedad.	AJO: No soy tan mala...			
	12					Plano Escorzo Marcos	Frontal Ajo	Fijo	Ajo le pone ojos tiernos a Marcos.	MARCOS: No eres mala, eres una borriacha.			
	13					Plano Escorzo Ajo	Frontal Marcos	Fijo	Marcos contesta a Ajo con burla.	AJO: No soy "una borriachita" (...) y es valiente...			
	14					P. Medio	3/4 Ajo	Fijo	Ajo responde seria. Luis que está sentado en el sofá y habla. Ajo se molesta, habla y se va.	LUIS: Que sí (...) como macho.			
	15					P. Ametrano	Frontal Ajo	Pan	Ajo se va enrabada. Marcos deja la toalla en la mesa y se va. Marcos se detiene en la puerta y habla.	AJO: Marcos, en 10 minutos te quedo listo. MARCOS: ¿Vienes?			
	16					P. Escorzo Marcos	Frontal Aarón y Nora	Fijo	Aarón y Nora hablan a la vez. Aarón se sonrroja y Nora sigue la frase.	AARÓN Y NORA: No te...			
17					P. Escorzo Aarón	Frontal Marcos	Fijo	Marcos antes de irse mira con tristeza a Aarón y se va. Aarón tiene que elegir. Nora se va a la cocina a por un vaso de agua. (Elección: A dónde ir)	NORA: No te preocupes (...) una ranchada.				
18					P. Medio	Frontal Aarón	Fijo					(Interacción A donde ir)	

CORROMETRAJE INTERACTIVO - ARÓN

GUIÓN TÉCNICO

SEC.	P	T	Loc.	D/N	Int./Ext.	ENCUADRE	ÁNGULO	MOV	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO	OBSERVACIONES
7	1					P. Americano	Trasero Nora	Fijo	Nora está en la cocina de espaldas mezclando el alcohol en la taza de Ayo.	NORA: Y lo peor (...) así...		
	2					P. Detalle taza	Lateral	Fijo	Nora tirando alcohol a la taza y removiendo igual que Ayo.			
	3					P. Americano	Frontal Nora	Fijo	Nora se apoya en la nevera y mira hacia la puerta.	AARÓN: No tiene sentido NORA: Cuando describí la verdad, pensé que por fin sería libre...		
	4		Cocina			P. Interno Nora	Frontal Aarón	Fijo	Aarón entra a la cocina, nervioso, agobiado y habla.	NORA: pero me volví otro personaje y todo volvió a comenzar.		
	5					P. Interno Aarón	Frontal Nora	Fijo	Nora se reincorpora y sale por la puerta.	NORA: Pues sí, sabes (...) verano.		
	6					P. Americano	Frontal Aarón	Fijo	Aarón sigue a Nora hacia el salón.	AARÓN: Entonces quien eres exactamente NORA: Guionista, se me da que no sabes cómo acabar la historia.		
8	1					P. Americano	Frontal	Fijo	Nora y Aarón se sientan. Antes de que Aarón se sienta, Nora pega un trago a la taza y habla.	AARÓN: Pues sí, sabes (...) verano. AARÓN: Entonces quien eres exactamente		
	2					P. Interno Nora	Frontal Aarón	Fijo	(Interactividad: Entonces quien eres exactamente o Como salimos del bucle)	NORA: Guionista, se me da que no sabes cómo acabar la historia. AARÓN: Matados a todos. NORA: Ya te lo he dicho. NORA: Que nostalgia.		
	3					Primer P. Nora	Frontal Nora	Fijo	Nora burltesa, ironica. Mirando a cámara.	NORA: Estamos a merced de sus elecciones. Haso que pase lo contrario.		Nora mira a cámara
	4					P. Americano	Frontal	Fijo	Nora se rie. Deja la taza en la mesa y mueve una ficha.	AARÓN: Matados a todos. NORA: Ya te lo he dicho. NORA: Que nostalgia.		Master
	5					Primer Plano (Dirty Single)	Lateral Nora Frontal Aarón	Fijo	Nora no mira a Aarón.			Dirty Single más exagerado, casi un plano conjunto. Que se puedan reconocer expresiones.
	6					P. Americano	Frontal	Fijo	Aarón se levanta. Nora se rie, mueve la ficha a la penúltima casilla.			Se puede quitar
	7					P. Detalle	Lateral	Fijo	Nora coloca la pieza.			
	8					P. Americano	Frontal	Fijo	Aarón recoge el cuclio de Nora.			
	9					Primer Plano Manos Aarón	3/4 en relación a las manos	Fijo	Aarón aprueba el cuclio de Nora. (Interactividad: Aprueba)			Close UP
	10					POV Nora	Contreplano Aarón	Fijo	Aarón sonrie mientras habla.	AARÓN: Como (...) crucies...		
11					-	-	Fijo	Aparecen Flashback de muertes, objetos con sangre...	AARÓN (VO): ¿Todo esto tuviste que hacer para salir?		(Flashback)	
12					P. Americano -> Primer P Nora Primer P Aarón	Frontal Nora y Aarón	Fijo	Nora y Aarón hablan a la vez.	NORA Y AARÓN: Adios y gracias.		Se puede intentar partir el encuadre con las dos caras diciendo la frase. Partir cara por la mitad.	
13					POV Nora	Contreplano Aarón	Fijo	Aarón triste mientras habla.	AARÓN: Hazlo			
14					P. Detalle	Lateral	Fijo	Nora se queda sin aire. Los pies dejan de moverse. Cae el brazo de Nora.				
15					P. Americano	Frontal	Fijo	Aarón se sienta en el sofá. Coge la taza de Ayo y bebe un trago. Coge la ficha de damas y la vuelve a Retna. Se queda mirando a la nada, con la cara roja. Aarón mira a cámara.				
Posible escena post créditos												
9	1					Plano medio	Central	Fijo	Nora está en la cama. Da vueltas en la cama.		Sonido Alarma	
	2					Plano medio	Central	Fijo	Suena la alarma.			
	3					Plano subjetivo	Central	Fijo	Se despierta tumbado en la cama.			
	4					Plano subjetivo	Central	Fijo	Estira el brazo, coge su móvil.			
	5					Plano Medio	Central	Fijo	Lo pone por encima de su cara.			
	6					Plano Medio	Central	Fijo	Nora mira la fecha y la hora.			

10.6. Ficha de personajes: Aarón, Nora, Marcos, María José (Ajo), Luis Javier

PERSONAJE	NOMBRE	Aspecto					Medidas (número y letra)		Dietas	Alérgicos	Observaciones
		Estatura	Peso	Color cabello	Color ojos	Color piel	Talla pantalón	Talla camiseta			
ARÓN	ÁLVARO CORRAL	1'83cm	72kg	Castaño	marrón	blanco	39	M	todo	kiwi	
AJO	MEGAN LIRA	154 cm	52 kg	pelirrojo	verde/azul	blanco	36, S	S	omnivoros	no	
LUIS	JAN BONET	185cm	75kg	negro	marrón	blanco	42	L	omnivoros	no	
MARCOS	MARTÍ EGEA	173cm	67kg	Castaño	Azul	blanco	38, S	S	Todo	no	
NORA	ÁNGELA GARCÍA URPI	170 cm	55kg	Castanyo	marrón	blanco	38	S	vegana	peix i marisc	no puc menjar farina blanca, sucre refinat, gluten, blat de moro* i soja*

10.7. Contrato localizaciones y actores

CONTRATO DE LOCALIZACIONES

IDENTIFICACIÓN DE LAS PARTES

Reunidos en **GIRONA** con fecha _____, por una parte, _____ con DNI _____ como **JEFA DE PRODUCCIÓN** actuando en nombre y representación de empresa productora (en adelante LA PRODUCTORA) domiciliada en **BARCELONA** en **DANTE ALIGHIERI 165**, c.p postal **08032**.

Y, por otra parte, _____ en _____ en domiciliado en _____ c.p _____ con DNI _____ actuando en calidad de **ADMINISTRADO PROPIETARIO** de la propiedad objeto de este contrato.

MANIFIESTAN

Que se reconocen mutuamente capacidad legal suficiente para contratar y de acuerdo entre ambas partes pactan el presente Contrato de Localización. Para ello acuerdan las siguientes

CLÁUSULAS

IDENTIDAD DE LA LOCALIZACIÓN

El Administrador/Propietario permite a LA PRODUCTORA el acceso y el uso de la propiedad situada en la ciudad de _____ en _____ en conexión con la producción titulada provisionalmente **PANÓPTICO** para poder realizar los ensayos, la grabación de las secuencias y el registro de sonidos para la Producción

anteriormente mencionada, así como la obtención de fotografías con propósitos publicitarios y/o de trabajo. LA PRODUCTORA y sus representantes, licenciados, sponsors, asociados, y sucesores, podrán exhibir, publicitar y promocionar la Producción o cualquier parte de la misma, tanto si estas partes contienen o no reproducciones visuales y acústicas de la Propiedad, pueda estar reconocida o no; en cualquier medio audiovisual y/o de comunicación y/o reproducción existente o futuro, en cualquier país del mundo y a perpetuidad.

DERECHO DE ACCESO

LA PRODUCTORA tendrá el derecho de aportar el personal y el equipo (incluido el atrezzo y la ambientación) que crea necesario a la Propiedad y a retirarlo al final del uso de la Propiedad. LA PRODUCTORA tendrá el derecho, pero no la obligación, de filmar o fotografiar para la Producción el nombre real de la Propiedad —si lo tiene— o podrá utilizar otro nombre. Si LA PRODUCTORA retrata los interiores o espacios localizados en la Propiedad, el Administrador accede a que LA PRODUCTORA los pueda representar en la Producción de la forma que crea conveniente.

PERÍODO DE ACCESO

La autorización del uso de la Propiedad garantizado en el presente contrato se iniciará a partir, o en torno al ____ de _____ de 20____, y se prolongará hasta ____ de _____ de 20____. El período de tiempo mencionado podrá ser ampliado por LA PRODUCTORA SI existen cambios en el plan de trabajo de la Producción o retrasos por motivos climatológicos. El presente contrato incluye también futuros *retakes* (repetición de escenas descartadas) de la misma Producción, así como de secuencias añadidas.

FORMAS DE PAGO

La Propiedad deja el espacio de forma voluntaria, con la condición de que se pague agua, luz y gas que se vaya a utilizar.

ALTERACIONES DE LA LOCALIZACIÓN

LA PRODUCTORA acuerda (con el permiso del Administrador) que, si es necesario cambiar, alterar o reorganizar cualquier equipamiento de la Propiedad perteneciente al Administrador, LA PRODUCTORA volverá a colocar el mismo equipamiento en los

mismos lugares y en las mismas condiciones originales en que lo encontró, y lo reparará si fuera preciso.

GARANTÍAS

LA PRODUCTORA acuerda indemnizar y mantener a salvo al Administrador de cualquier responsabilidad, perjuicio o reclamación de terceras partes motivadas por el uso de la Propiedad por parte de LA PRODUCTORA, siempre que cualquiera de estas reclamaciones esté relacionada con la Producción. Asimismo, LA PRODUCTORA se responsabilizará de cualquier daño físico ocasionado a la Propiedad, por parte de LA PRODUCTORA, sus representantes, empleados o agentes. Por estos motivos, y como garantía ante el Administrador, la Productora extenderá un seguro de Responsabilidad Civil con una cobertura por valor de importe Euros.

Por otro lado, el Administrador garantiza que tiene capacidad y autoridad para establecer el presente acuerdo y para garantizar los derechos establecidos en el mismo. Asimismo, el Administrador acuerda indemnizar y mantener a salvo a LA PRODUCTORA de cualquier reclamación relativa al incumplimiento de los términos expresados en el presente contrato.

IDENTIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

El Administrador reconoce que cualquier identificación de la Propiedad, dado que LA PRODUCTORA podrá ambientarla, se hará solo a criterio de LA PRODUCTORA y que en ningún caso la citada identificación irá más allá de lo razonable en relación con el contenido de la Producción.

LIBERACIÓN

El Administrador libera y descarga a LA PRODUCTORA, a sus empleados, agentes, licenciados, sucesores y asignados de cualquier reclamación, demanda o contencioso que el Administrador pudiera tener ahora o en el futuro en causas de libelo, difamación, invasión de la intimidad o de los derechos de publicidad, infracción de copyright o violación de cualquier otro derecho que pudiera sobrevenir o en relación con cualquiera de los derechos garantizados en el presente contrato.

Y para que así conste a todos los efectos, se firma el presente contrato en el lugar y la fecha citados en la primera página de este documento.

LA PRODUCTORA**EL ADMINISTRADOR****CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN AUDIOVISUAL**

En _____, a ____ de _____ de 20__.

Por una parte Don/Doña _____, con D.N.I n.º _____ y domiciliado en _____, en adelante el **productor** audiovisual, y por la otra parte Don/Doña _____ con D.N.I n.º _____ y domiciliado en _____, en adelante el **actor**. Ambas partes mayores de edad y plenamente capaces, han convenido el siguiente contrato:

PRIMERO: El productor y el resto del equipo técnico realizará un **CORTOMETRAJE INTERACTIVO** titulado "**PANÓPTICO**". En dicho film se mostrará la imagen personal y la voz del actor.

SEGUNDO: Por el presente instrumento, el actor autoriza al productor audiovisual, así como a todas aquellas terceras personas físicas o jurídicas a las que el productor pueda ceder los derechos de explotación sobre su obra audiovisual, o parte de las mismas, a que indistintamente puedan utilizar todas los registros audiovisuales, o partes de los mismos en las que el actor aparezca con su imagen propia y su voz.

TERCERO: Esta autorización no tiene ámbito geográfico determinado, por lo que el productor audiovisual y otras personas físicas o jurídicas a las que este pueda ceder los derechos de explotación sobre la obra audiovisual, o partes de las mismas, en las que

intervenga el entrevistado, podrán utilizar esas obras, o partes de las mismas, en todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

CUARTO: La autorización se refiere a la totalidad de usos que puedan tener la obra audiovisual, o partes de la misma, en las que aparece el actor, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.

QUINTO: La autorización no tiene límite de tiempo para su concesión ni para la explotación de la obra audiovisual, o parte de las mismas, en las que aparece el actor, por lo que la autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.

SEXTO: Según lo convenido, el actor actúa de forma voluntaria, NO recibirá remuneración. Se le pagarán las dietas y transporte que pueda utilizar para llegar al lugar de rodaje.

Firma del Actor

Firma del Productor

