



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Creación de una carpeta de producción para el  
cortometraje De reüll

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Castaño Rodríguez, Julia

Tutor/a: Moral Martín, Francisco Javier

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## Resumen

El presente TFG, de corte teórico-práctico, tiene como objetivo principal la creación de una carpeta de producción para un cortometraje de ficción titulado *De reüll*. Dicho documento contendrá los elementos necesarios en la búsqueda de financiación que permitan la futura realización de dicho proyecto. En primer lugar, se procederá a identificar las partes claves que debe contener la carpeta de producción de un proyecto y los puntos que lo harán más atractivo para las productoras e inversores. Asimismo, se realizará un análisis de las estrategias habituales en la presentación de una carpeta de producción en un pitch de producción. En segundo lugar, los conocimientos teóricos alcanzados serán aplicados en la generación de la carpeta de producción del cortometraje *De reüll* y a la hipotética puesta en escena del pitch de dicho proyecto en convocatorias de ayuda al desarrollo de proyectos.

**Palabras clave:** Pitch; Carpeta de producción; Preproducción; Cortometraje; Presupuesto.

## Abstract

This TFG, of a theoretical-practical nature, has as its main objective the creation of a production folder for a fiction short film entitled *De reüll*. The document will contain the necessary elements in the search for financing that will allow the future realization of the project. In the first place, we will proceed to identify the key parts that the production folder of a project must contain and the points that will make it more attractive for producers and investors. Likewise, an analysis of the usual strategies in the presentation of a production folder in a production pitch will be carried out. Secondly, the theoretical knowledge achieved will be applied in the generation of the production folder of the short film *De reüll* and the hypothetical staging of the pitch of this project in calls for aid to the development of projects.

**Key words:** Pitch; Production portfolio; Pre-production; Short film; Budget.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>2. La carpeta de producción en el proceso de creación cinematográfica..</b>	<b>6</b>
<b>2.1. ¿Qué es una carpeta de producción?</b> .....	<b>6</b>
<b>2.2. Objetivo y finalidad</b> .....	<b>8</b>
<b>2.3. Apartados clave de la carpeta de producción</b> .....	<b>9</b>
2.3.1. <i>Logline</i> y/o sinopsis .....	10
2.3.2. Memoria de dirección .....	12
2.3.3. Guion.....	13
2.3.4. Descripción de personajes.....	14
2.3.5. Propuesta visual .....	15
2.3.6. Plan de rodaje.....	17
2.3.7. Cronograma.....	20
2.3.8. Presupuesto .....	22
2.3.9. Plan de financiación y distribución.....	24
2.3.10. Equipo técnico y equipo artístico.....	27
2.3.11. Apartados extra .....	28
<b>3. Propuesta de creación de una carpeta de producción: <i>De reüll</i>, cortometraje de ficción</b> .....	<b>29</b>
3.1. Sinopsis y <i>tagline</i> .....	29
3.2. Memoria de dirección .....	30
3.3. Guion.....	31
3.4. Descripción de personajes.....	32
3.5. Tratamiento visual .....	33
3.6. Plan de rodaje.....	34
3.7. Cronograma.....	35
3.8. Presupuesto .....	36
3.9. Plan de financiación y distribución.....	37
3.10. Equipo técnico y equipo artístico.....	39
3.11. Apartados extra .....	40
3.11.1. <i>Storyboard</i> .....	40
3.11.2. Banda sonora.....	43
<b>4. Conclusiones</b> .....	<b>45</b>
<b>5. Bibliografías</b> .....	<b>47</b>

## Anexos

- Anexo 1.** Carpeta de producción del cortometraje *De reüll* que incluye el guion literario
- Anexo 2.** Presupuesto del cortometraje *De reüll*
- Anexo 3.** ODS

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Contenido de una Carpeta de producción.....	7
<b>Figura 2.</b> Memoria de dirección de Mario Monzó.....	13
<b>Figura 3.</b> Tratamiento visual del cortometraje <i>Arca</i> , pág.16 .....	16
<b>Figura 4.</b> Tratamiento visual del cortometraje <i>Arca</i> . pág.18 .....	17
<b>Figura 5.</b> Orden de rodaje por día .....	19
<b>Figura 6.</b> Orden de rodaje de tres días .....	19
<b>Figura 7.</b> Orden de rodaje del proyecto <i>Venezia</i> .....	20
<b>Figura 8.</b> Cronograma del proyecto H-A-M-B-R-E .....	21
<b>Figura 9.</b> Cronograma del proyecto <i>Venezia</i> .....	21
<b>Figura 10.</b> Resumen del modelo oficial de presupuesto de coste de película....	23
<b>Figura 11.</b> Capítulo 01 del modelo oficial de presupuesto de coste de película	24
<b>Figura 12:</b> Plan de financiación del proyecto <i>Arca</i> .....	27
<b>Figura 13.</b> Plan de rodaje día 1 proyecto <i>De reüll</i> .....	35
<b>Figura 14.</b> Cronograma del proyecto <i>De reüll</i> .....	36
<b>Figura 15.</b> Presupuesto del proyecto <i>De reüll</i> .....	37
<b>Figura 16.</b> Plan de financiación del proyecto <i>De reüll</i> .....	38
<b>Figura 17.</b> Propuesta de equipo técnico del proyecto <i>De reüll</i> .....	39
<b>Figura 18.</b> Propuesta de equipo artístico del proyecto <i>De reüll</i> .....	40
<b>Figura 19.</b> <i>Storyboard</i> ESC.1A del proyecto <i>De reüll</i> .....	41
<b>Figura 20.</b> <i>Storyboard</i> ESC.1B del proyecto <i>De reüll</i> .....	42

## 1. INTRODUCCIÓN

“El cine nunca es arte. Es un trabajo de artesanía, (de primer orden a veces, de segundo o tercero lo más)” - Luchino Visconti.<sup>1</sup>

No es un secreto el hecho de que la producción audiovisual de largometrajes y cortometrajes requiere una gran cantidad de inversión capital y material para poder ser llevada a cabo.

Todo cuesta dinero. Un producto final de calidad implica garantizar que todos los departamentos del proyecto tienen acceso a los recursos y equipo humano necesarios. Aunque una buena gestión de producción puede hacer malabares con el presupuesto, hay que asegurar un mínimo de capital para conseguir un resultado satisfactorio.

La producción de obras con presupuesto “cero” es algo muy común en los estudiantes, que priorizan la experiencia frente al resultado. En el contexto del “por amor al arte”, estos proyectos parten con un techo claro en cuanto a la calidad del producto final y precisan de forma imprescindible del apoyo y favores de amigos, familiares y colegas de trabajo.

Pero, ¿cómo lograr la financiación necesaria para llevar a cabo un proyecto sin los contactos o la experiencia que te avale? Esta es la pregunta a la cual me enfrenté a la hora de plantear mi nuevo proyecto audiovisual y que he convertido en el objetivo principal de este trabajo de fin de grado.

En algún momento hay que plantearse el salto de calidad que un presupuesto adecuado puede proporcionar a nuestros proyectos. Este trabajo surge de esa misma necesidad, de estudiar cómo conseguir una financiación que cubra las necesidades reales de producción para conseguir el resultado esperable en un producto audiovisual.

El enfoque principal del trabajo se aleja un poco de la parte artística de la carpeta de producción y se centra más en cómo presentar la información para ser atractivo para el inversor. Este trabajo trata sobre *cómo vender la idea*. Eso no quiere decir que cualquier idea pueda venderse, pero no hay ninguna duda de que una buena idea con una mala presentación pierde atractivo.

Y como el objetivo original era buscar financiación para mi proyecto, este trabajo se plantea en dos bloques. Por una parte, el análisis del marco teórico que sustente esa búsqueda de financiación y por otra, trasladarlo al ejemplo práctico de un cortometraje titulado *De reüll*.

*De reüll*, ganó el premio a Mejor Guion de cortometraje en los premios Castellitx (Algaida, Mallorca). Con el impulso que supuso ese reconocimiento, me planteé la posibilidad real de

---

<sup>1</sup> Declaraciones del cineasta a la revista *Cinema* en 1943. Cit. en QUINTANA, Àngel. *El cine italiano, 1942-1961: Del neorrealismo a la modernidad*. Paidós, 1997. pág. 67.

llevarlo a la pantalla, con una condición indispensable: realizarlo en condiciones adecuadas y con el presupuesto necesario.

Este trabajo final de grado representa mi revisión de la bibliografía sobre cómo lograr convencer a los inversores para conseguir la financiación de *De reüll*, y plasmarlo en la carpeta de producción del mismo para poder ser llevado a la pantalla.

## 2. LA CARPETA DE PRODUCCIÓN EN EL PROCESO DE CREACIÓN CINEMATOGRAFICA/AUDIOVISUAL

Como se ha apuntado en la introducción, la puesta en marcha y culminación de un proyecto audiovisual es un proceso sumamente complejo en el que se ven implicados una gran cantidad de talentos, agentes y factores. Desde la preliminar etapa de ideación y desarrollo, hasta su posterior producción y distribución final, hay una necesidad de poder prever, hasta un alcance razonable, todos los factores que hacen posible la viabilidad de una película. Esto supone la generación de una serie de estudios, análisis y documentos que permitan dibujar el camino que debe seguir una idea para poder ser llevada a cabo exitosamente. Un documento esencial en dicho proceso es la carpeta de producción.

### 2.1 ¿QUÉ ES UNA CARPETA DE PRODUCCIÓN?

Una carpeta de producción es un término que se utiliza en diversos ámbitos para referirse a una carpeta o directorio específico que contiene los archivos y documentos necesarios para la producción o creación de un producto, proyecto o servicio.

En el sector audiovisual, la carpeta de producción es ese documento que contiene todos los elementos necesarios para la producción. En esta se pueden incluir secciones artísticas como el guion, descripciones de personajes, planos de escenarios o referentes visuales, y secciones más técnicas de la producción como el presupuesto o el plan de financiación entre otros.

En el ámbito audiovisual, la carpeta de producción es el elemento crucial y la base de toda la producción que se llevará a cabo más adelante. Dicha carpeta contiene las bases sobre lo que se va a ir creando el producto en todas las fases del proyecto, ya sea una película, publicidad, un programa de televisión o incluso un video musical<sup>2</sup>.

Según Nicolás Batlle en su libro “Producción de largometrajes” (2014)<sup>3</sup>, una carpeta de desarrollo de un proyecto debería contestar a las siguientes preguntas:

---

<sup>2</sup> Puche, C. (2017). *Guía para la elaboración de dossieres de proyecto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

<sup>3</sup> Batlle, N. (2014). *Producción de largometraje*. Ediciones del Centro de Investigaciones Cinematográficas (CIC).

**Figura 1.** Contenido de una Carpeta de producción.

EN TÉRMINOS ARTÍSTICOS		EN TÉRMINOS PRODUCTIVOS	
Pregunta	Documento		
¿Qué cuenta la película?	<p><u>Sinopsis</u>: Resumen del argumento en no más de una página.</p> <p><u>Tratamiento del guión</u>: La totalidad del argumento desarrollado en 8 a 15 páginas.</p> <p><u>Guión cinematográfico</u>: El formato profesional de escritura de guiones es en <i>Final Draft</i>. Se calcula aproximadamente que cada página de guión corresponde a un minuto de película. Por ejemplo, 90 páginas equivaldrían a un film de una hora y media.</p>	¿Cuánto sale?	<p><u>Presupuesto del proyecto</u>: Estimación / presunción de los costos necesarios para llevarlo adelante.</p> <p>Presupuestos posibles de:</p> <p>A) Desarrollo</p> <p>B) Producción hasta copia "A" o primera copia.</p> <p>C) Lanzamiento internacional (por ejemplo, lanzamiento del filme en el Festival de Cannes).</p> <p>D) Gastos de <i>delivery</i> al vendedor internacional o a la agencia de ventas internacionales.</p> <p>E) Gastos de lanzamiento locales.</p>
¿Cómo lo cuenta?	<p><u>Propuesta estética o tratamiento estético</u>: Cómo el director va a transformar el guión en pieza audiovisual mediante el uso de los encuadres, la puesta en escena, la fotografía, las locaciones, el arte, el sonido, el montaje, la música, etc. Puede haber referencias visuales, pictóricas, fotográficas, filmicas, etc.</p>	¿Cómo lo vas a financiar?	Plan económico o de financiamiento. Estructura de la coproducción.
¿Por qué lo cuenta?	<p><u>Motivación del director o del director y/o del productor</u>: Responde por qué es importante esta película para el mundo, por qué es importante para el director, el guionista y/o el productor.</p> <p>¿Qué tiene que ver conmigo esta historia o por qué elijo hacerla propia?</p>	¿Cuánto se puede ganar?	Punto de equilibrio y estimativo de ganancias.
		¿Cuándo se hace?	Cronograma / <i>Timing</i> o "ruta crítica".
		¿Quiénes lo llevan adelante?	Filmo/biografía del director, guionista, productor, casa productora, elenco principal, cabezas de equipo.
		¿Cómo me contacto?	Datos de contacto.

Fuente: Batlle, N. (2014). *Producción de largometraje*.

Una carpeta de producción es el conjunto de términos artísticos y productivos que supondrá la película. Tiene que ser una descripción veraz, pero a la vez sugerente del proyecto.

Batlle también explica que es importante que la presentación tenga una coherencia gráfica y visual relacionada con la temática y estética de la película. Se trata de ser atractivos, por lo que impactar con el diseño a primera vista y presentar un documento bien escrito, estructurado y coherente son puntos que se deben cuidar.

“Nuestro primer espectador es un lector”  
-Nicolás Batlle (2014)<sup>4</sup>

La carpeta de producción es una biblia móvil. Cada proyecto debe tener un documento (carpeta) donde se desarrollen todos los detalles del proyecto que se podrían necesitar. Según la situación, esa carpeta mutará siguiendo las exigencias de la productora, concurso o ayuda a la que va destinada. Al igual que con la evolución del propio proceso de producción los cambios y adaptaciones a los recursos adquiridos van a ser necesarios.

En inglés, el término para describir la carpeta de producción es *film packaging*, ya que este documento no es más que una forma de empaquetar la información necesaria (pero también seductora) de un proyecto.

<sup>4</sup> Op. cit. pág. 28.

Según Ted Hope, un dossier de producción debe tener en cuenta como mínimo tres factores: **paciencia** para obtener colaboradores, actores o productores, **urgencia** para llegar al calendario establecido del proyecto y **constatación** de que el proyecto va a suceder.

«Cuanto más completo es algo, más real es. Necesitas mostrar tus mejores cartas. Utiliza todo lo que esté en tus manos para demostrar que va a hacerse realidad. Ten confianza y transmítelo a otros.»

- Ted Hope (2017)<sup>5</sup>.

## 2.2 OBJETIVO Y FINALIDAD

Es importante entender que la carpeta de producción, además de ser una guía para los actores y jefes de departamento implicados en la creación del proyecto, es una herramienta fundamental de venta. En muchos casos la carpeta es el único contacto que va a tener el inversor, jurado de concurso o fondos de ayuda con el proyecto. La carpeta de producción debe ser una carta de presentación atractiva y optimista sin dejar de lado nunca la veracidad. Debe estar todo justificado y se recomienda no dejar nunca nada al azar, ya que esos detalles son los que harán que un inversor se sienta seguro a la hora de invertir en el proyecto.

Para este proyecto he querido enfocar la carpeta de producción como una herramienta de venta, sin dejar de lado la calidad de la parte artística. Para vender un proyecto a un inversor se deben tener en cuenta ciertos elementos que creo que son importantes tener en mente durante la escritura del dossier.

Lo principal es minimizar la percepción de riesgo. El sector audiovisual es un gremio que mueve mucho dinero pero que también es muy volátil. El negocio cinematográfico es un sector de alto riesgo de inversión. Ni siquiera la correcta culminación del proyecto garantiza su éxito económico. No solo un fallo en el rodaje, una mala crítica o una cancelación en redes sociales es suficiente para que un proyecto no llegue a donde se había planeado en un inicio, incluso cuando la película entra en los circuitos de exhibición, el público puede darle la espalda y no recuperar la inversión. Es por eso que es esencial que en la presentación del proyecto se vea plasmado la organización y planificación que ha habido (y es esencial que haya) para minimizar ese riesgo y darle seguridad al inversor.

Un segundo elemento muy importante a la hora de la venta del proyecto es demostrar que es una buena inversión. Que el producto sea bueno. Es por eso que aportar ese grado artístico de la historia y cómo se va a contar, hará del proyecto algo único.

El componente artístico del audiovisual es innegable, y es lo que acaba determinando si el producto gusta a la audiencia. A la hora de plasmar la información en la carpeta de

---

<sup>5</sup> Hope, T. (2012, 26 de septiembre). *Twenty Tips For Packaging Your Project Successfully* [Entrada de blog]. Hope for film. Recuperado el 30 de junio de 2023.

producción es importante que haya elementos que resalten la implicación en el proyecto, la pasión e intención de que salga adelante<sup>6</sup>.

## 2.3 APARTADOS CLAVE

Cómo ya he mencionado anteriormente, una carpeta de producción es un dossier con muchísimos apartados y dependerá del destinatario qué puntos conformarán la carpeta entregada. No es lo mismo presentar un dossier a un actor o miembro del equipo técnico al que quieres involucrar en tu proyecto que presentárselo a un productor, o a unos fondos de ayuda a la cinematografía.

En este trabajo trataremos los esenciales y los que le dan a la carpeta más cuerpo a la hora de vender. Para la elección de apartados he establecido como marco de referencia la selección de Nicolás Batlle en el libro “Producción de largometrajes” (2014)<sup>7</sup>. A partir de este modelo he querido proponer una aportación propia y entrar más en términos artísticos e incluir los apartados de “Propuesta visual” y “Personajes”. De esta forma puedo presentar una historia más completa y que no se pierda detalle de lo que se va a contar finalmente en la pantalla. De esta manera, los apartados a tratar en este trabajo son los siguientes:

1. **Logline y/o sinopsis:** Resume en pocas líneas la trama.
2. **Memoria de dirección:** Trata las motivaciones de dirección para abordar la historia. Es uno de los elementos más personales de la carpeta.
3. **Guion:** Contiene el texto escrito de la historia, los diálogos y en algunos casos indicaciones para la filmación.
4. **Descripción de personajes:** Descripción detallada de los personajes. Es un apartado dedicado explícitamente a la búsqueda del elenco, aunque también ayuda a sostener la historia.
5. **Propuesta visual:** trata la estética de la película y el lenguaje visual.
6. **Plan de rodaje:** El plan de rodaje es un cronograma que establece el orden en el que se filmarán las escenas. Incluye información sobre las ubicaciones, los actores y el equipo técnico necesarios para cada día de rodaje.
7. **Cronograma:** Plasma las fechas de rodaje o cuánto se tardaría en producir la obra.
8. **Presupuesto:** Se estiman los costes globales de la producción, incluyendo material técnico, artístico, salarios y gastos de producción entre otros
9. **Plan de financiación y distribución:** Estrategia del proyecto para completar la financiación. Trata los porcentajes de presupuesto que se necesitan cubrir y el que ya se ha pactado (si existe). Incluye un apartado sobre cómo podría recuperarse dicha inversión.

---

<sup>6</sup> Fuente, O. (2022, 5 de junio). Cómo presentar ante inversores: guía paso a paso según Seedrockey y Loogic [Entrada de blog]. IEBS School. Recuperado el 24 de junio de 2023.

<sup>7</sup> Batlle, N. (2014). *Producción de largometraje*. Ediciones del Centro de Investigaciones Cinematográficas (CIC).

**10. Equipo técnico y artístico:** Este apartado es común en proyectos muy avanzados, cuando ya hay parte del equipo conformado.

**11. Apartados extras.**

Los apartados propuestos por Batlle están establecidos a partir de la producción de largometrajes. En este trabajo se trata la producción de cortometrajes por lo que habrá una adaptación de las dimensiones de los apartados.

### 2.3.1 *Logline* y/o sinopsis.

La sinopsis o el *logline* es la base de lo que cuenta el proyecto. Suele ser la primera interacción que va a tener el lector/inversor con la historia y es donde mejor puede evaluarse si el proyecto es sólido (si la historia es buena).

Así mismo, el *logline* y la sinopsis son cosas distintas.

Según la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña (ESCAC), en su proyecto de Cine Base<sup>8</sup>, define que el *logline* es la descripción de la película (o historia) en únicamente dos líneas, y donde tiene que aparecer todo aquello que hace especial la historia y que pueda interesar al espectador. No hace falta explicar lo que pasa ni cómo acaba, lo importante es generar el deseo en el espectador o inversor de verla o apostar por ella.

En cambio, una sinopsis es un resumen breve de lo más importante de la obra, sí que puedes explicar qué pasa en la historia, cómo se cuenta y porqué. En la sinopsis se tiene que tener en cuenta el público y adaptar el lenguaje a ellos<sup>9</sup>.

Finalmente me gustaría introducir un término menos utilizado, pero igual de interesante que es el Tagline, lo que la ESCAC define como una frase corta de venta del proyecto. Es un elemento que habitualmente complementa el *logline*, y nos habla normalmente del género de la película, de las emociones que quiere provocar en el espectador, algo ingenioso o interesante que capte la atención del receptor.

Así, cogiendo un ejemplo conocido como sería el de la Bella y la Bestia (Disney, 1991), la ESCAC explica las diferencias entre sinopsis, *logline* y tagline.

La sinopsis de la conocida historia sería:

*Bella, una joven hermosa y brillante, asume el lugar de su padre como prisionero en el castillo de una despiadada bestia. Poco a poco, la valiente Bella, se irá dando cuenta de que esa bestia no es el malvado ser que todos creen que es pues, en realidad, tiene un gran corazón.*

---

<sup>8</sup> El espectador *Logline tagline y sinopsis* Tips YoMeRuedoEnCasa. Cine Base ESCAC.

<sup>9</sup> Puche, C. (2017). *Guía para la elaboración de dossieres de proyecto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

El *logline*, más breve:

*Una historia de amor entre una joven hermosa y una bestia, que descubrirá, gracias a esa unión, que no es el despiadado ser que todos creen que es.*

Y el *tagline*, menos formal:

*La belleza está en el interior.  
¿Cuán valiente es tu amor?  
Sé nuestro invitado.  
Bienvenido al festín.*

Siguiendo con los *taglines*, a modo de ejemplo, también destaca *La red social*:

“No haces 500 millones de amigos sin ga-narte algunos enemigos”.

Te si-túa directamente en lo que vas a ver: una persona crea la red social más grande del mundo, pero hay mucho más. Lo importante es dar la información esencial que hace la película *vendible*.

Otro ejemplo sería la película *Gladiator*:

“Lo que hacemos en la vida, tiene su eco en la eternidad”.

Transmite la épica de la película de una ma-nera rotunda, sabes a lo que vas<sup>10</sup>.

La importancia de la sinopsis o el *logline* es indiscutible. Eso mismo defiende Blake Snyder en su libro “Salva el gato”, donde defiende que en estos textos hay que dejar aparte simbolismos o planos meditados, si la historia no se puede resumir en unas frases, no es una buena historia

“¿De qué va?” es el meollo del asunto. “¿De qué va?” es la película. Un buen  
“¿De qué va?” es la moneda de curso legal en el negocio.  
- Blake Snyder, 2015<sup>11</sup>

Snyder explica que un buen *logline* tiene que sustentarse en cuatro pilares fundamentales. El primero de todos sería la ironía, “el gancho para que enganche”. Es indiferente si se trata de drama o comedia, lo importante es que el giro de la historia sea bueno, inesperado, irónico. Y así se vea reflejado en la frase de presentación.

---

<sup>10</sup> Irisarri, T. (2015, 12 de agosto). Vender cine: El eslogan, una parte esencial del marketing de cine [Entrada de blog]. Fila Siete. Recuperado el 03 de julio de 2023.

<sup>11</sup> Snyder, B. (2015). ¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guion. (3a ed.). Pag. 24. Alba editorial.

Otro elemento importante es que el escrito cree una imagen mental sugerente. Al ser un texto breve se tiene que aprovechar al máximo para transmitir al espectador las bases del estilo de historia que se va a tratar. Un buen *logline* debe poner en situación al espectador y prometer más.

No hay que olvidar que estamos vendiendo una idea, por eso mismo es importante entender que al tratar con el *logline* o la sinopsis también estamos dando información de público y coste del proyecto a grandes rasgos. No es lo mismo una historia familiar en una casa que un thriller psicológico en el espacio. Es importante dar esta información para que el inversor no crea que se le está ocultando información.

Y ya para acabar es esencial tener un buen título, un buen *logline* no es nada si no tiene el título adecuado acompañando.

En el caso de las carpetas de producción es común utilizar títulos provisionales, pero, aunque no sean el definitivo nunca deben ser una elección al azar<sup>12</sup>.

### 2.3.2 Memoria de dirección

La memoria de dirección es el elemento más personal de la carpeta. Es donde se espera que la directora, director o directores plasmen la intención que tienen con la obra y sus motivaciones.

A la hora de la venta del proyecto, esta carta es fundamental. No solo presenta al que será el director y por tanto el principal responsable de mover el proyecto, sino que presenta la dedicación que le va a poner, la intención y el motivo por el cual se ha decantado por la historia. Se trata de un texto que debe ser emotivo sin perder la profesionalidad<sup>13</sup>.

Después de revisar diversas carpetas de producción de proyectos en vías de desarrollo, una carta de dirección que me pareció interesante es la del dossier del proyecto *El Encanto*, de Mario Monzó. Es uno de los proyectos de pitch de largometraje seleccionados en el Festival Internacional de Cinema Independent d'Eivissa 2022, un festival de cine independiente que se celebra en la isla de Eivissa y que tiene una sección dedicada a proyectos en fase de desarrollo. En esta memoria el director cuenta su experiencia personal con el pueblo y las similitudes con la historia que cuenta el largometraje, deja clara su relación con el tema y el vínculo sentimental que le tiene al proyecto.

---

<sup>12</sup> Snyder, B. (2015). ¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guion. (3a ed.). Alba editorial.

<sup>13</sup> Puche, C. (2017). *Guia para la elaboración de dossieres de proyecto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

Figura 2. Memoria de dirección de Mario Monzó



Fuente: Monzó, M. *El Encanto*, Carpeta de producción.

### 2.3.3 Guion

Este es el apartado en el que el inversor ve el primer resultado concreto y detallado del proyecto. Si hasta ese momento ha ido haciéndose una idea de la historia que se quiere contar, ahora se verá plasmado en extensión todos los elementos que definen la materia narrativa del proyecto. Así, la fase de escritura de guion está finalizada y lo que va a leer va a ser lo que se verá en pantalla. Trama, personajes, tono, intención, interés, calidad... El guion debe ser la culminación de la sinopsis, ver como avanza la historia y si los personajes están bien definidos y se encadenan acciones como se supone.

En este trabajo no se va a entrar en las técnicas de escritura de guion, sino en cómo puede ser más “vendible” sin renunciar a la calidad o intención de la obra en sí.

Vachon, A (2006) en su artículo en [abcguionistas.com](http://abcguionistas.com) titulado “Cómo consigue Len Blum que Hollywood pase sus páginas”, atribuye a este reconocido guionista, productor y compositor canadiense, que lo esencial para que una historia sea llevada a la pantalla es que primero sea leída por la persona indicada. Y para ello es importante que sea legible. De lo aprendido en sus años de guionista destaca que el lector al que realmente se está dirigiendo es al inversor. A esa persona que habrá leído cientos de guiones antes y que le quedan aún muchos antes de irse a comer. El reto es hacer del guion una pieza legible para esa figura. La escritura debe ser ágil, para poder leerla rápidamente, lo que implica usar palabras cortas y sencillas y centrarse lo mínimo en las descripciones. Evitar dar detalles innecesarios para contextualizar la historia, en definitiva, lo importante es lo que pasa y cómo pasa.

“No describas una habitación con cuatro cuadros a no ser que uno de ellos vaya a convertirse en el arma homicida. No menciones nada específico a no ser que vaya a formar parte de la acción.” - Len Blum (2006)<sup>14</sup>

El tempo de la acción es un factor que puede determinar si el inversor va a leer o se va a cansar antes de llegar al nudo. El problema debe aparecer pronto, cuanto antes. El trabajo del guionista es que el espectador no se aburra, que no pase a otro guion o cambie de canal.

Aunque estas medidas de las que habla Len Blum pueden ser un poco rígidas, si que escribir un guion fácilmente legible es un punto a favor para que el inversor esté más predispuesto y cómodo leyendo la historia.

### **2.3.4 Descripción de personajes**

Los personajes son un elemento necesario para la existencia de la historia. Al tratarse de una carpeta de producción, no se ha podido apreciar la apariencia, gestos, vestuario e interacción real del personaje con el entorno, por lo que considero esencial darle este espacio de descripción de personajes para que la historia se acabe de entender.

Todos estos elementos que el espectador puede ver en pantalla pero que no se aprecian en el guion, son lo que acaba determinando la identidad del personaje, su motivación en la historia.

Los personajes son un elemento esencial en la narrativa, el punto desde donde se vive la trama. Por eso mismo es importante que el espectador pueda sentirse identificado con el personaje. Como dice Linda Seguer en su libro “Cómo crear personajes inolvidables” (1999)<sup>15</sup>, la escritura de personajes debe partir de personas reales que el guionista conozca o

---

<sup>14</sup> Blum, L. cit. por Vachon A (2006). Cómo consigue Len Blum que Hollywood pase sus páginas. [Entrada de blog]. [Abc guionistas](http://abcguionistas.com)

<sup>15</sup> Seguer, L., 1999, *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Paidós Iberica.

de uno mismo. En los casos de tratar personajes fantásticos, de otra época, o perfiles de difícil acceso para un guionista cómo sería un asesino en serie, Seguer recomienda prestar especial atención al contexto cultural de los personajes, entorno de vida o profesión para construir un personaje lo más verídico posible y asegurar la conexión con el espectador.

Es importante mantener siempre presente que una carpeta de producción nunca llegará a la audiencia. Solo es una guía para inversores y actores para que la usen de herramienta. En el caso de los inversores ayuda a plantear una historia más completa, se salvan de esta manera los posibles malentendidos de la historia dados por la falta de interpretación del texto. Por parte de los actores es importante tener la descripción de personajes para aproximarse en cierta manera a lo que será su personaje una vez se una con el texto. Así mismo esa no es la parte más importante. No hay que olvidar que una carpeta de producción trata de vender, así que en la descripción de personajes no se hace otra cosa que venderle un personaje a su actor para que lo represente. Una carta de intenciones, una firma de un actor para interpretar un proyecto es uno de los elementos clave que hará de la carpeta un proyecto atractivo por su valor de producción.

### **2.3.5 Propuesta visual**

El tratamiento visual es el apartado donde se expone cómo se va a ver la película, las características visuales que la definen e intencionalidad de esas decisiones.

Éste es el apartado creativo de la parte de la fotografía y de dirección de arte, dejando de lado los aspectos técnicos, explica qué ambiente se le va a dar a la película. La información a tratar en este punto puede ser paleta de colores, tratamiento del espacio, movimiento de cámara o tipos de iluminación, todo lo necesario para que el inversor entienda el aura desde la que se va a contar la historia.

Además de completar el proyecto en la carpeta de producción, el tratamiento visual se usa como una herramienta para comunicar la visión al equipo y que todos trabajen en la misma dirección, en definitiva, conseguir mantener una consistencia visual y llegar al objetivo marcado.

En cuanto a los inversores, que es lo que nos interesa, una propuesta visualmente atractiva puede ser un gran cebo. Es importante tener referencias para ayudar a visualizar la idea que se presenta. Este apartado puede abarcar imágenes de referencia como serían frames de otras películas, pinturas o cualquier otra fuente que evoque el estilo o aspecto específico. También se puede optar por un *moodboard*, un collage que busca expresar la atmósfera, la paleta de colores y el tono emocional de la película.

En algunos casos también se puede contar con el apoyo de ilustraciones originales creadas para la película para mostrar diseños de personajes, vestuario o ubicaciones

Uno de los apartados importantes del tratamiento visual es el espacio y cómo se va a presentar en la pantalla. Se puede complementar con imágenes de las localizaciones reales que se ajustan a las necesidades de la historia o con bocetos detallados de la apariencia de los decorados interiores y exteriores<sup>16</sup>.

En definitiva, el tratamiento visual es el lazo final de la historia. Lo que acabará de convencer al inversor de que la historia que les estás vendiendo es cuanto menos interesante.

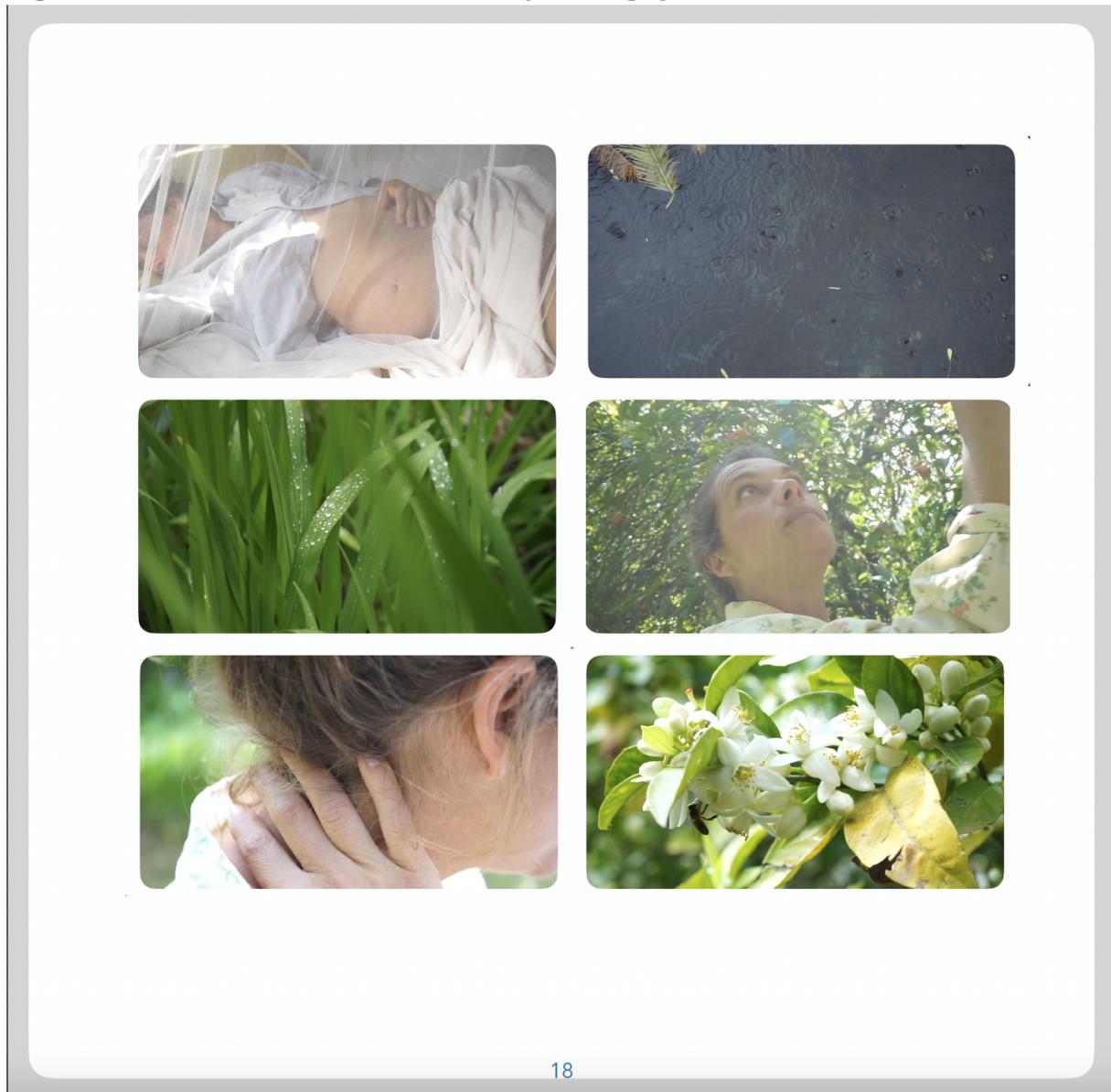
**Figura 3.** Tratamiento visual del cortometraje *Arca* pág.16



Fuente: Carpeta de producción del cortometraje *Arca*.

<sup>16</sup> Piree, R. (2023, 3 de abril). What is a visual treatment? Robin Piree [Entrada de blog]. Recuperado el 3 de julio de 2023.

**Figura 4.** Tratamiento visual del cortometraje *Arca*, pág 18.



Fuente: Carpeta de producción del cortometraje *Arca*.

### 2.3.6 Plan de rodaje

La planificación en el audiovisual lo es todo. No se puede rodar una película sin un orden, sin un plan de rodaje claro. El plan de rodaje es un horario y orden de grabación habitualmente planificado a favor de hacer la producción lo más barata posible. El tiempo es dinero.

Así mismo no es lo único que se tiene que tener en cuenta cuando se organiza un rodaje, ya que hay muchos otros elementos a considerar, como la disponibilidad de los actores, las horas de luz si se graba en exteriores o las disponibilidades de las localizaciones. El plan de rodaje

se construye teniendo en cuenta las necesidades artísticas que aparecen en el guion técnico para que la historia tenga sentido.

El rodaje es el momento más delicado de la producción ya que es cuando se concentran más recursos (tanto técnicos como humanos y de material) y habitualmente es imposible repetir y volver a grabar. Por eso es importante que el inversor vea que está controlado y se ha meditado mucho: hay que transmitir seguridad.

También es importante tener un plan de rodaje realista, ya que es la base sobre la que va a trabajar gran parte del equipo de producción. De un plan de rodaje salen las horas de trabajo del equipo técnico y artístico, y por tanto sobre lo que se realizan contratos y cálculos del salario. También se calculan de esta manera los gastos de producción, como las dietas y transporte del equipo o materiales como el atrezzo.

Nunca hay que olvidar que se está trabajando con un equipo humano que habitualmente tiene jornadas laborales muy largas, por lo que los descansos y seguir la normativa laboral es un requisito indispensable. Las condiciones de trabajo las marcan los Convenios colectivos y se deben respetar siempre. Los Convenios evolucionan y no son iguales para todos. No tienen las mismas condiciones actores que técnicos o auxiliares, así como en el caso de trabajar con niños o en condiciones específicas, los horarios y los salarios pueden variar<sup>17</sup>.

Tener esto en cuenta es obligatorio, tanto por el respeto del trabajo y del descanso del equipo humano, como para dar una imagen de profesionalidad laboral ante los inversores.

Este documento también plantea el orden de rodaje de cada escena y el tiempo que se le puede dedicar en la grabación, para no quedarse sin grabar alguna escena y tener que invertir más de lo planificado.

En este apartado también se podría incluir la existencia de una orden de rodaje diaria. Donde se presenta lo que se va a grabar en cada una de las jornadas. Una vez más es un documento guía para que los distintos departamentos sepan qué tienen que preparar para cada día y qué hora debe estar previsto cada elemento, como maquinaria especial, atrezzo o incluso figurantes. Es un documento clave para evitar el malgasto de recursos y optimizarlos.

El plan de rodaje es un documento adaptado a las personas que lo usan. Es por eso que podemos encontrar modelos más sencillos o modelos más completos, que engloben toda la fase de producción o dividido por días<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> APPA. Normativa laboral y prevención de riesgos de una producción audiovisual [Entrada de blog]. Asociación de Profesionales de la Producción Audiovisual (APPA).

<sup>18</sup> Aprender de cine. Plan de rodaje: qué es y cómo hacerlo [Entrada de blog]. Aprender de cine. Recuperado el 2 de julio de 2023.

**Figura 5.** Orden de rodaje por día.

DÍA DE RODAJE _ JUEVES, 28 de julio de 2011					
HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	ATREZZO
08:00		Citación de realizador, director de fotografía/operador, ayudante de cámara y producción.	Montamos cámara y organizamos		
08:15		Citación de maquilladora y figurantes (excepto la madre, que puede llegar más tarde).	Mientras maquillan podemos hacer el plano con las 4 Torres si da tiempo.	Orden de maquillaje: padre, hijo, señora mayor, señora con carrito, luego el resto.	
08:45		Citación del conductor/a.	Preparamos el primer plano		
9:00	1	<b>PGC</b> de Padre e hijo subiendo a un autobús amarillo AIRPORT EXPRESS (procuraremos que no se vea nada de fondo).	Hacer también plano corto de la misma acción, sólo de los pies subiendo.	Padre Hijo	Maletín con iPad
9:20	14	<b>PD</b> de la rampa del autobús, y de los pies de una mujer mayor y de un carrito de bebé subiendo por la rampa.		- Señora Mayor - Señora con carrito	Carrito

Fuente: Aprendercine.com

**Figura 6.** Orden de rodaje de tres días.

		EXT/INT	EXT	INT	INT	INT	INT	INT	EXT	EXT	EXT	INT	INT	INT	INT	
DÍA/NOCHE		D	D	N	N	N	N	N	D	D	D	D	D	D	D	
LOCALIZACIÓN/ESTUDIO		Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	Loc.	
Nº PÁGINA DE GUIÓN		1/8	3/8	6/8	1, 3/8	1/8	2/8	1, 1/8	2, 1/8	1	2/8	1/8	3/8	1, 2/8	7/8	
Nº DE SECUENCIA		8A	10	5B	5A	7	1A	1B	2	12A	12B	9	11	4	6	
<b>PLAN DE RODAJE</b>																
<b>¿QUE PARTE DEL 'NO' NO ENTIENDES?</b>																
																
Directora: Eva Ferradas T-M CÍRCULO DE CONFUSIÓN																
Cámara	Steadycam	G	G	G												
	Ciudad															
PERSONAJES		Nº														
	PARLO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	ANTONIO	2		2				2	2							
	DON IGNACIO	3	3									3	3			
	LAURA	4													4	4
	MARTA	5						5								
	COMPAÑERA	6												6		
	Figuración	X	X						X	X	X			X		
<b>DÍA 1</b>																
HABITACION DE HOTEL - Pablo en el baño																
HABITACION DE HOTEL - Pablo y Marta discuten																
TABERNA IRLANDESA - Pablo en un mundo. Descubren panel																
TABERNA IRLANDESA - Pablo derrunjado.																
CALLE DE MADRID - Salimos de la taberna a créditos.																
<b>DÍA 2</b>																
TAXI - Pablo va hacia el cementerio																
TAXI - Pablo llora. Laura le notifica el despido (telef. m.)																
DESPACHO DE DON IGNACIO - Felicita a Pablo (ascenso)																
ZONA COMÚN OFICINA PABLO - Maha noticia a Don Ignacio																
OFICINA DE PABLO - La mujer de Don Ignacio ha muerto																
DESPACHO DE PABLO - Laura: Don Ignacio quiere verte.																
<b>DÍA 3</b>																

Fuente: ayudantedirección.com

**Figura 7.** Orden de rodaje del proyecto *Venezia*

DÍA	SEGURIDAD	HORARIO	DECORADO	LOCALIZACIÓN	SINOPSIS	LUGAR					FIGURACION ESPECIAL	FIGURACION	OBSERVACIONES	DECORACION ATREZOS ESPECIAL	VEHICULOS EN RODAJE	ESPECIALISTAS	FOTO CÁMARA ILUMINACION	SONIDO	VESTUARIO Y MAQUILLAJE	FE	PRODUCCION VARIOS
						INTERIOR	EXTERIOR	INTELECT	ACTORES	PROP. DANI											
DÍA 1	2	1/2	Boca de METRO	Roca de metro Barrio Madre Madrid	Marta va a buscar a Dani al Metro																Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
	3	1.1/2	Calle Coche	Roca de metro Barrio Madre Madrid	Dani y Marta se encuentran en el coche									Libro "El guardián entre el cerbero" Libro "¡¡¡¡¡¡ tu propia aventura"	Coche Marta Coche que pita a Marta			Sonido claxon Música coche			Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
DÍA 2	4	2	Hamburguesería	Hamburguesería Barrio Madre Madrid	Marta y Dani comen									Ojo marcas de cerveza y cigarrillos							Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
	1	1/2	Calle Coche	Calle Barrio Madre Madrid	Marta en el coche, presentación									Semáforo	Coche Marta			CanCIÓN Venezia, Hombres g			Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
DÍA 3	6A	1.5/8	Zona residencial Dupes	Calle Barrio residencial Madrid	Marta llama al teléfono									Decidir si en esta parte hay figuración							Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
	6B	5/8	Zona residencial Calle	Calle Barrio residencial Madrid	Marta pide a Dani que suba al coche									Decidir si en esta parte hay figuración	Coche Marta en posesión a Dani	Coche Marta					Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
DÍA 4	6C	2	Zona residencial Calle	Calle Barrio residencial Madrid	Marta y Dani ven al niño de la bici									Decidir si en esta parte hay figuración	Pensucción Calle ambiente entre sí	Coche Marta Coche Marta Coche apartados del resto (calle prohibida)	Niño de la bici + jefe especialistas				Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
	6D	1/2	Zona residencial Calle	Calle Barrio residencial Madrid	Marta y Dani persiguen al niño de la bici, Marta entra en una calle prohibida									Decidir si en esta parte hay figuración	Calle prohibida - placa		Niño de la bici + jefe de especialistas				Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
DÍA 5	5	1/2	Calle ancha	Calle ancha Madrid	Marta y Dani se dirigen a otro lugar en el coche									Decidir si en esta parte hay figuración	Transición entre localizaciones	Coche Marta					Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle
	6D	1	Descampado Zona residencial	Descampado Zona residencial Madrid	Marta y Dani llegan al descampado, fuman									Decidir si en esta parte hay figuración	Descampado con retratos de barrio residencial	Coche Marta			Tirar plano final a final de la tarde		Permisos acción de rodaje Permisos estacionamiento vehículos auxiliares Posible corte de calle

**VENEZIA - PLAN DE RODAJE V1**

Fuente: Carpeta de producción del proyecto *Venezia*

Así mismo en el mundo real un plan de rodaje perfecto es poco común. Los rodajes están repletos de contratiempos que harán que se tenga que modificar, pero lo importante es tener una buena guía a seguir para evitar los problemas que sin duda aparecerán.

Para la carpeta de producción no es indispensable mostrar el plan de rodaje perfectamente detallado, ya que, con indicar los días de grabación, las localizaciones de dicho día y la jornada laboral que tendrá que hacer el equipo ya se está dando la información necesaria para hacer una aproximación a grandes rasgos del coste de la producción.

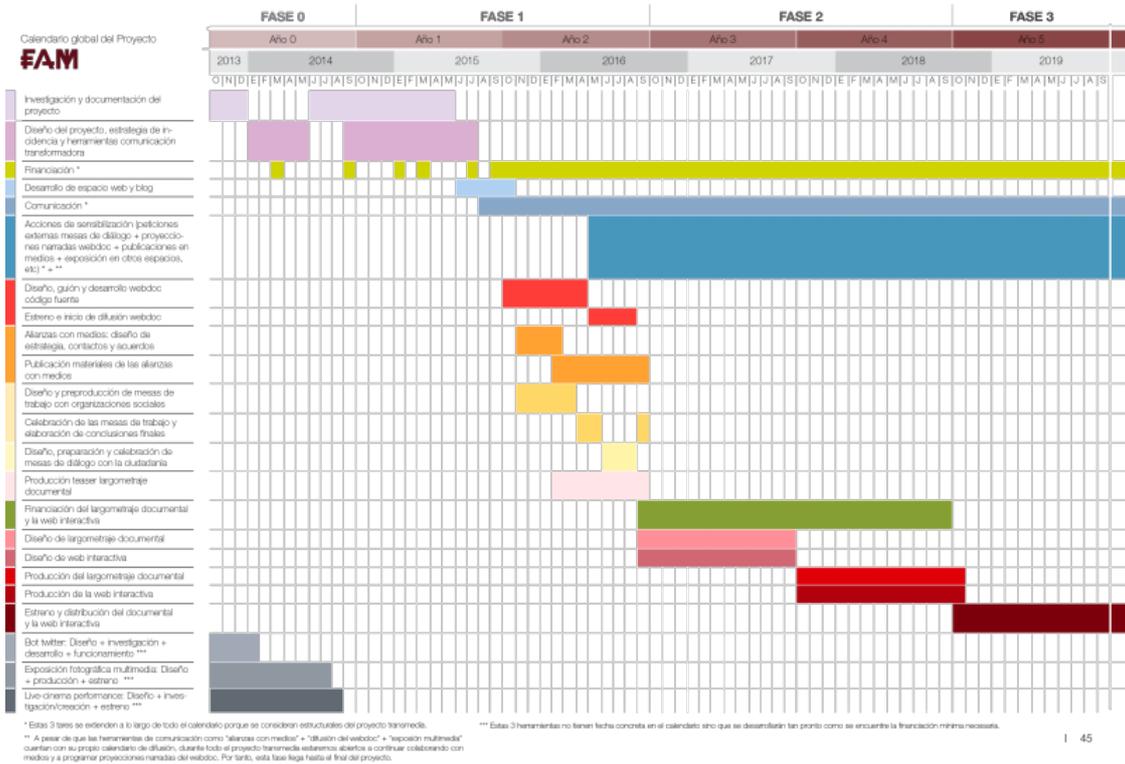
**2.3.7 Cronograma**

El cronograma es el calendario previsto que va a cumplir el proyecto. Abarca desde la fase de desarrollo hasta la distribución del proyecto y debe ser lo más realista posible. En la carpeta de producción aparece una propuesta de las semanas que tardará el proyecto en estar finalizado, dividido por fases y tareas. En el cronograma deben aparecer las diversas tareas previstas y el tiempo que se le van a poder dedicar a cada una.

Es una guía de lo que se prevé para las diferentes fases, por lo que también sirve para hacer una aproximación de coste y para crear un plan de distribución realista y adaptado al proyecto<sup>19</sup>.

<sup>19</sup> Quiroa, M. (2020, 1 de marzo). Cronograma [Entrada de blog]. Economipedia. Recuperado 6 de julio de 2023.

**Figura 8.** Cronograma del proyecto *H-A-M-B-R-E*



Fuente: Proyecto transmedia *H-A-M-B-R-E*, RTVE

**Figura 9:** Cronograma del proyecto *Venezia*

CALENDARIO PRODUCCIÓN VENEZIA 304

~ Abril 2016 ~

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Notes 1. Veremos tan solo la toma buena ( o dos tomar buenas en caso de duda) y no todos los brutos. Orden cronológico. Los jefes de sonido entregarán un down mix con la pista de micro principal 2. En formato TIFF o JPG					1 RECOGIDAS GRUPO 5000W	2 RECOGIDAS
3 RODAJE #1	4 RODAJE #2	5 RODAJE #3	6 RODAJE #4	7 RODAJE #5	8 DEVOLUCIONES	9
ENTREGA MATERIAL BINSAN Y BARSAN						
PONER EN COPIA A PABLO Y PROFES DE ORDENES DE RODAJE. MANDAR LOS PARTES (CAMARA, PRODUCCION, MONTAJE, SONIDO, SCRIPT)						
10	11 MONTAJE # 1 AVID MONT 3 MODELO FICHA TECNICA INVENTARIO Y MATERIALES EN LA ECAM	12 MONTAJE # 2 AVID MONT 3	13 MONTAJE # 3 AVID MONT 3 LISTA DEFINITIVA CREDITOS Y AGRADECIMIENTOS	14 MONTAJE # 4 AVID MONT 3	15 MONTAJE # 5 AVID MONT 3 DAR FIN DE RODAJE SACAR QT para tutores LLEGADA FTP TBC	16
SALIDA MATERIAL A RUMANIA						
17	18 MONTAJE # 6 AVID MONT 3 AUDIOVISIONADO COPIÓN DE TRABAJO <sup>1</sup>	19 MONTAJE # 7 AVID MONT 3	20 MONTAJE # 8 AVID MONT 3 ENVÍO QT. tutores (TBC) VISIONADO CINE	21 MONTAJE # 9 AVID MONT 3	22 MONTAJE # 10 AVID MONT 3 ENTREGA FOTO FLJA <sup>2</sup> DEPÓSITO LEGAL DEADLINE JUSTIFICACIÓN	23
24	25 EFECTOS Y CRÉDITOS #1 AVID MONT 3	26 EFECTOS Y CRÉDITOS #2 AVID MONT 3	27 EFECTOS Y CRÉDITOS #3 AVID MONT 3	28 EFECTOS Y CRÉDITOS #4 AVID MONT 3	29 EFECTOS Y CRÉDITOS #5 AVID MONT 3 TITULO DEFINITIVO DEPÓSITO LEGAL	30

ECAM 2015/2016

Fuente: Carpeta de producción del proyecto *Venezia*

El cronograma tiene que ser un documento muy visual y adaptado a cada proyecto para que sea fácilmente utilizable por los departamentos.

### 2.3.8 Presupuesto

El presupuesto es uno de los elementos esenciales y fundamentales en la viabilidad del proyecto desde la perspectiva del inversor. Permite evaluar el coste total de la producción. Es por eso que haber ido mencionando los principales costes del proyecto como localización, número de actores o días de rodaje van a ayudar a que cuando se llegue a hablar de dinero el inversor sea más o menos consciente de lo que se va a conseguir.

El presupuesto es la principal limitación cuando se habla de producción audiovisual. Es importante prevenir un presupuesto real, que cubra todas las fases de producción y de manera equilibrada. El principal error a la hora de hacer un presupuesto es pecar de optimista. Todo cuesta dinero y más de lo que se cree.

Hay que ser rigurosos y realistas a la hora de presupuestar, aunque igualmente conviene dejar un apartado para gastos imprevistos, ya que suelen ser inevitables.

Coloquialmente se dice que en el audiovisual hay dos tipos de presupuesto. Por una parte, está el presupuesto ideal, que engloba todo lo que querría cada departamento para llevar a cabo la película sin tener en cuenta la limitación de dinero. Después está el presupuesto realista, donde se plantea la versión más económica a la que pueden llegar los departamentos sin que influya negativamente en la calidad del producto final.

Estos presupuestos son fundamentales para saber qué límite mínimo de dinero es preciso. El presupuesto debe cubrir todas las fases del proceso o al menos deben estar previstas en el plan de financiación. Pretender hacer una película sin el presupuesto mínimo necesario conlleva grandes riesgos de no poder finalizar el proyecto o que la calidad del mismo se vea dañada.

El presupuesto es una herramienta fundamental para el productor. Cada proyecto precisa de un presupuesto diferente, adaptado a sus necesidades, y ante todo debe ser una herramienta utilizable para englobar el proyecto y adaptarse a diferentes escenarios y contratiempos que vayan apareciendo durante la producción.

El presupuesto evolucionará inevitablemente. Presupuestar y planificar son procesos orgánicos que irán cambiando según los recursos, facilidades y complicaciones que vayan surgiendo. Lo esencial es realizar una buena y detallada investigación sobre los costes de producción, incluyendo todos aquellos elementos que van a suponer un incremento del resultado total: equipo artístico, técnico, dirección de arte, etc. Se trata de generar unos buenos documentos, completos y detallados, que ayuden a tener en mente siempre el estado de la producción y el resultado entradas/salidas esté lo más equilibrado posible.

En este punto es cuando la parte artística y la parte económica se enfrentan de manera más explícita. Si todo va bien, las decisiones artísticas tomadas en los puntos previos podrán mantenerse y llegar al producto “ideal”, aunque este escenario es poco común. En la mayoría de los casos algunas escenas se deben simplificar para que entren en el presupuesto conseguido. Dependerá de las habilidades del productor de hacer reajustes para que estos cambios no sean perjudiciales para el proyecto. Es importante tener en cuenta el coste de cada mínimo elemento, nada está considerado como gratis o aportado<sup>20</sup>.

Como modelo de presupuesto para presentar a los inversores se recomienda usar la plantilla del modelo oficial del coste de una película del ministerio de cultura. Es un modelo que los inversores van a reconocer y que ya habrán visto antes, por lo que podrán comprobar rápidamente que ningún apartado sale de lo normal sin justificación. Además, da a entender implícitamente que se trabaja con documentos profesionales.

El presupuesto en cuestión consta de doce capítulos. Aquí podemos ver un resumen de todos los apartados.<sup>21</sup>

**Figura 10.** Resumen del modelo oficial de presupuesto de coste de película.

<b>RESUMEN (1)</b>	<b>ESPAÑA</b>
CAP. 01.-GUION Y MUSICA	
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO	
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO	
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA	
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION	
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES	
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS	
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN	
CAP. 09.- LABORATORIO	
CAP. 10.- SEGUROS	
CAP. 11.- GASTOS GENERALES	
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION	
<b>TOTAL</b>	

Fuente: ICCA, Ministerio de cultura y deporte. Gobierno de España.

Cada punto debe ser tratado por separado y desglosado. Hay una plantilla establecida para cada apartado. Un ejemplo de ello es el apartado 01, que trata el guion y la música. En este desglose se tienen en cuenta todos los posibles gastos derivados de estos departamentos,

<sup>20</sup> Leibovitz, T. (2018). *Introducción a la producción y financiación de cortometrajes de bajo presupuesto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

<sup>21</sup> ICAA. Modelo oficial de presupuesto de coste de película. Ministerio de cultura y deporte. Gobierno de España.

incluidos los derechos de autor o traducciones llegando a arreglistas o los coros. Todo lo que podría ser un gasto en una tabla.

**Figura 11.** Capítulo 01 del modelo oficial de presupuesto de coste de película.

CAPITULO 01-Guión y música		REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES (**)		DIETAS	PARTICIPACIÓN EXTRANJERA (***)
			I.R.P.F.	SEG.SOCIAL		
Núm. cuenta						
n.Cap. 01.02 y 03:						
(+)	Incluido "horas extra" (si procede) y retenciones por IRPF y Seguridad Social					
(*)	Rellenar aunque se incluyan en la casilla anterior					
(**)	En proyectos de coproducciones					
	01.01 Guión					
	01.01.01 Derechos de autor.....					
	01.01.02 Argumento original.....					
	01.01.03 Guión.....					
	01.01.04 Diálogos Adicionales.....					
	01.01.05 Traducciones.....					
	01.02. Música					
	01.02.01 Derechos autor músicas.....					
	01.02.02 Derechos autores canciones.....					
	01.02.03 Compositor música de fondo.....					
	01.02.04 Arreglista.....					
	01.02.05 Director orquesta.....					
	01.02.06 Profesores grabación canciones.....					
	01.02.07 Idem música de fondo.....					
	01.02.08 Cantantes.....					
	01.02.09 Coros.....					
	01.02.10 Copistería musical.....					
	TOTAL CAPITULO 01	0				

Fuente: ICCA, Ministerio de cultura y deporte. Gobierno de España.

En los distintos capítulos también se puede apreciar cómo hay columnas que hacen referencia a las retenciones de la seguridad social y el IRPF, como las dietas o incluso si en alguno de los apartados se cuenta con participación extranjera.

Es un documento muy completo que contempla cada mínimo gasto (incluso los gastos más invisibles como serían las retenciones de hacienda) para que la suma final del presupuesto sea lo más aproximada a los gastos reales posibles.

### 2.3.9 Plan de financiación y distribución

Este es uno de los puntos más delicados en cuanto a la carpeta de producción. Aquí es cuando se le está pidiendo al inversor una cifra de lo que se espera de su inversión, por lo que tiene que estar acompañado de todo un plan realista para dar ese efecto de inversión segura.

Un plan de financiación suele contemplar diversas fuentes de inversión que cubran los costes totales de producción. Si el plan de financiación falla es posible que no se consigan los recursos necesarios y se ponga en peligro la realización del proyecto.

Las fuentes de financiación son muy variadas, pero se podrían dividir principalmente en dos grandes grupos: la financiación pública y la privada.

La financiación pública es aquella que procede de organismos públicos, como sería el Estado, las comunidades autónomas o los ayuntamientos.

La financiación privada son inversiones que hacen empresas propias de la industria o que quieren relacionarse en cierta manera con el mundo audiovisual.

Es bastante común presentar un modelo mixto de financiación y no cerrarse a ninguna fuente de ingresos.

Actualmente en España la principal fuente de financiación sigue siendo las subvenciones públicas. El modelo europeo de subvención cuenta con las ayudas públicas como principal inversión, aunque casi siempre se opta por una financiación mixta entre público y privado. En el caso de España, es poco común una financiación donde no exista una parte de ayudas públicas, sobre todo los proyectos más experimentales o de carácter artístico como es el caso de cortometrajes como el que se trata en la parte práctica<sup>22</sup>.

Aquí entran en juego organizaciones públicas españolas, como sería principalmente la ICAA, o las propias de cada comunidad autónoma.

El Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), es un organismo dependiente de la Secretaría de Estado de Cultura que se encarga de planificar las políticas de apoyo al sector cinematográfico y a la producción audiovisual en España. Las principales funciones de la ICAA son la recuperación, restauración, conservación e investigación del patrimonio cinematográfico, y el fomento y la producción de las actividades cinematográficas y audiovisuales españolas en sus tres grandes ejes: producción, distribución y exhibición.

Las ayudas del ICAA en materia de financiación a la producción audiovisual también se extienden a los cortometrajes realizados, la producción de largometrajes sobre proyecto y la distribución de películas de largometraje y conjuntos de cortometrajes españoles, comunitarios e iberoamericanos<sup>23</sup>.

Unas ayudas más accesibles, aunque sean de menor cantidad son las ayudas autonómicas, a las que pueden optar productoras locales. Se dividen en varias convocatorias y la cuantía de dinero depende de la convocatoria y de lo que la comunidad esté destinando al audiovisual. En el caso de este trabajo se centra principalmente en dos comunidades autónomas, la Comunitat Valenciana y las Islas Baleares. En estos casos las ayudas por parte del IVC en Valencia y el ICIB en Baleares son clave, además de las propias de cada provincia o isla en el caso de Mallorca con el Consell.

---

<sup>22</sup> Poveda Criado, M. Á., (2015). *Fuentes de financiación de la industria audiovisual española*. Universidad del Zulia.

<sup>23</sup> ICAA. Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. Ministerio de cultura y deporte. Gobierno de España.

Otro tipo de ayudas con las que también se puede contar son las internacionales. Las más conocidas son Ibermedia y Euroimages<sup>24</sup>, unas ayudas destinadas a la financiación de coproducciones internacionales. En estas coproducciones intervienen las productoras de cada país que forman parte de los fondos respectivos (iberoamericanas en el primer caso y europeas en el segundo). Las dos ayudas son compatibles, es decir, una película puede acogerse a las ayudas de los dos fondos siempre que se cumplan las respectivas condiciones de cada uno. Aún así, los cortometrajes no son la prioridad de estas ayudas ya que están especialmente destinadas a los largometrajes.

En cuanto a la financiación privada existen varias fuentes efectivas en cuanto a la financiación de proyectos.

Lo primero es valorar los fondos propios con los que ya se cuentan. No tiene porque ser una aportación monetaria, sino también aportaciones en material o en horas de trabajo.

Otra opción es la coproducción, que corresponde a la colaboración entre un equipo de producción y una empresa (productora) audiovisual. Esto no es limitante, es posible acordar contratos de colaboración con una o más empresas dependiendo de la necesidad de financiación y de lo que aporte cada empresa.

También se puede contar con productores asociados, que son esas figuras que invierten capital para la realización de la producción pero que no intervienen en su realización.

Y finalmente, la financiación colectiva como sería el crowdfunding. Este tipo de financiación es común en proyectos de bajo presupuesto y no son del todo confiables. Existe la posibilidad de no recaudar el dinero esperado ya que en ningún momento se firma un contrato donde se asegure la participación de los mecenas. Así mismo es una fuente de financiación accesible para que muchos proyectos puedan dar sus primeros pasos<sup>25</sup>.

Dentro del plan de financiación también es interesante contemplar un posible plan de distribución para que se complementen. En el caso de los largometrajes se puede plantear una preventa a distribuidoras, canales de televisión o plataformas de contenidos.

En el caso de un cortometraje estas vías de distribución son menos comunes, aunque cada vez se presentan nuevos espacios para este tipo de proyectos, como la plataforma FILMIN o la productora y plataforma Movistar+. Aún así, la preventa del cortometraje a las televisiones autonómicas son una posible estrategia de distribución y financiación muy interesante. En el caso de Valencia se debería negociar con Apunt, y en el caso de Baleares con IB3.

Una de las carpetas de producción que he consultado para la elaboración del trabajo es la del cortometraje *Arca*, producido por La Periférica. En este caso la financiación se basa en ayudas públicas nacionales y de las Baleares, conjuntamente con inversión de la productora e inversión privada de la televisión por parte de IB3.

---

<sup>24</sup> Mollá Fuiró, D. (2012). *La producción cinematográfica. Las fases de creación de un largometraje*. Editorial UOC.

<sup>25</sup> Leibovitz, T. (2018). *Introducción a la producción y financiación de cortometrajes de bajo presupuesto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

**Figura 12.** Plan de financiación del proyecto *Arca*.

<u>Plan de financiación</u>	
IB3 Televisión/Confirmado	5.000,00 €
ICAA/Solicitud	23.000,00 €
ICIB /Confirmado	15.000,00 €
Inversión del productor/Confirmado	2.600,00 €
<b>Total financiación</b>	<b>45.600,00€</b>

Fuente: Carpeta de producción del cortometraje *Arca*.

### 2.3.10 Equipo técnico y equipo artístico

Este punto es común encontrarlo en carpetas de proyectos ya avanzados. Consta de una propuesta del equipo humano (talentos) que trabajará en la película, por lo que dichas personas tienen que haber visto el resto de la carpeta y acceder a formar parte del equipo.

En la parte del equipo técnico destacan sobre todo las figuras (y por tanto currículums y trayectoria) de los jefes de departamento como serían dirección, producción, fotografía, guion o arte. Si estas personas tienen un reconocimiento o son atractivas en cuanto a currículum, hará que el proyecto sea mucho más interesante y seguro para invertir, ya que asegura un mínimo de calidad.

La parte del equipo artístico es la que engloba al elenco de actores, aunque en algunas carpetas también se considera en este apartado al guionista y al director. Este punto es clave para que el proyecto sea bien recibido por el inversor, ya que hay actores que con su nombre en el cartel ya venden y crean expectación sobre el proyecto<sup>26</sup>.

Para este apartado es importante entender que el proceso de financiación para un proyecto puede ser muy largo, incluso puede durar años.

En otros apartados no tendría mucha importancia esta espera, pero en el caso del equipo humano sí que suele haber más cambios a lo largo del proceso. Las carreras profesionales del equipo van evolucionando y puede ser que a la hora de grabar no se adecue con su momento laboral. Es por eso que a la hora de crear un equipo técnico y artístico hay que asumir la posibilidad de que haya bajas.

<sup>26</sup> Puche, C. (2017). *Guia para la elaboración de dossiers de proyecto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

### **2.3.11 Apartados extras**

Este apartado, que he denominado como “extras”, hace referencia a esos puntos que se pueden incluir en la carpeta de producción; no son estrictamente necesarios, pero hacen de tu proyecto una apuesta más atractiva.

Estos puntos suelen estar relacionados con elementos ya confirmados del proyecto o con colaboraciones interesantes con otras entidades o artistas que ya han confiado previamente en el proyecto.

En este apartado es común encontrar la banda sonora si es de un músico reconocido o tiene algún componente atractivo, las localizaciones si son un elemento importante dentro de la historia o si ya se cuenta con una localización atractiva, el cartel si ya ha sido diseñado o incluso si el proyecto ya tiene algún reconocimiento y ha sido premiado.

Todos estos son puntos que no siempre se pueden incluir en la carpeta pero que es interesante tenerlos previstos.

### 3. PROPUESTA DE CREACIÓN DE UNA CARPETA DE PRODUCCIÓN: DE REÜLL, CORTOMETRAJE DE FICCIÓN.

Analizados los contenidos y la organización de una carpeta de producción, en el siguiente capítulo presentaremos una aportación práctica de lo investigado: *De reüll* es la principal motivación para la escritura de este trabajo. Se trata de un proyecto de cortometraje de ficción que se encuentra actualmente en estado de desarrollo, por lo que una carpeta de producción atractiva era uno de los elementos base para conseguir los recursos necesarios.

El guion de *De reüll* contiene 10 páginas (lo que en pantalla se traducirá como unos 10 minutos de metraje) y narra el viaje en coche de los dos protagonistas, Anna y Arnau. Es una historia intimista pero que no renuncia a los toques de humor para hacerla más dinámica. Desde el momento cero de escritura los diálogos han sido la pieza clave que mueve la narrativa, por lo que cuidar el casting es una de las principales prioridades.

El guion fue ganador de los Premios Castellitx a *Millor guió de Curtmetratge en Catalá* (Algaida, 2022). En ese momento fue cuando me planteé realmente la posibilidad de llevar adelante el proyecto. La principal condición que me impuse a la hora de enfrentarme a esta producción fue conseguir unos recursos mínimos para grabarlo y distribuirlo. Así es cómo, a través de este trabajo, escribí la carpeta de producción de *De reüll*.

Para hacer la carpeta me basé en el concurso Premio proyecto corto de Movistar+ del Cinema Jove (Valencia), una convocatoria del festival que permite a los jóvenes presentar proyectos de cortometraje a través de la carpeta de producción.

Lo hice de esta manera para obtener un modelo de carpeta de producción ya preparado para un caso real, ya que el Cinema Jove será una de las propuestas de financiación que se presentarán más adelante. Así mismo, en lo que se solicitaba en este concurso, se dejaban aparte muchos términos artísticos que me interesaba desarrollar para el proyecto, por lo que para obtener un resultado del trabajo mucho más completo decidí incluir algunos apartados más, como los “personajes” o el “tratamiento visual”.

A continuación, trataré cada punto de la carpeta de producción siguiendo la base teórica del punto 2 del trabajo.

#### 3.3.1 Sinopsis y *tagline*

Al tratarse de un cortometraje, la opción de una sinopsis larga queda descartada. En el Cinema Jove se pedía explícitamente una sinopsis, por lo que mi propuesta de texto fue la siguiente:

Anna y Arnau se conocen a lo largo de un trayecto en coche que los ha reunido por casualidad, compartiendo un viaje en carretera. Conforme el trayecto avanza, la complicidad entre los dos jóvenes también se hace mayor: alternando bromas y conversaciones filosóficas, comienzan a tejer un futuro en común en el que proyectarán sus deseos, inquietudes y necesidades. Pero esa realidad

paralela que existe en el interior del coche durará tan solo los kilómetros de la carretera. Al llegar al final del viaje, los jóvenes se despedirán dejando así atrás una vida ideal que nunca existirá.

En esta sinopsis se sitúa a los personajes en el espacio donde va a suceder la historia. Intenté reflejar el tema del que van a conversar en el coche dejando un poco de intriga para que fuera atractivo y llamara la atención del lector.

La frase final de la sinopsis desvela el final de cortometraje, pero también dota el texto de un romanticismo interesante, por lo que creo que desvelando el final inevitable aporta ese toque.

En este mismo apartado me gustaría destacar la presencia de un *tagline* en la carpeta de *De reüll*, me pareció una herramienta para transmitir la esencia de un cortometraje muy interesante y práctica, por lo que escribí lo siguiente:

“Por los hijos que hubieras tenido con tu novia del instituto,  
por todos ellos, *De reüll*”

En ese caso no es una frase que se menciona en el cortometraje, ni una parte del propio guion en sí. En esta frase busco expresar mi motivación a la hora de escribir el guion, ir a la semilla de la historia para que el espectador entienda la base sobre la que Anna y Arnau están conversando.

### 3.3.2 Memoria de dirección

Para la memoria de dirección he intentado transmitir la importancia y conexión que tiene el proyecto para mí, ya que voy a ser también directora del cortometraje. En este texto he buscado que se pudiera percibir mi compromiso con que el proyecto salga adelante, intentando escribir un texto ameno y legible para el inversor.

Ha sido un proceso sencillo al ser también guionista de la historia, aunque la principal complicación ha sido intentar no sonar demasiado coloquial sin perder la esencia del cortometraje.

He querido tratar mi visión personal del porqué del cortometraje y lo que significaba para mí, o al menos el contexto desde el que surge la historia. Al tratarse de un relato íntimo, considero que el contexto es casi tan importante como la historia en sí.

La memoria de la directora por tanto se queda en un texto que ocupa aproximadamente una página de la carpeta y que apela al lector directamente para conseguir esa conexión y comprensión por parte del inversor.

#### **Memoria de la directora**

¿Cuáles son las decisiones que tomamos y que marcan realmente nuestro futuro? ¿Hay algún aviso, una señal antes de liarla?

Bueno, claro, es que de repente estás a punto de acabar la carrera y...  
¿Será este el oficio que me va a hacer feliz? O peor, reformulo....  
¿Esta es la carrera que podrá alimentar a mis futuros hijos?  
Bueno, todo esto sin saber si quiero críos, claro... y encima acabo de  
cortar con el chico ese, era majó... ¿Sería ese el padre de mis hijos?  
Tampoco quiero estar sola. Morir sola, qué disgusto.

*De reüll* llegó a mi vida en un momento en el que todo esto pasaba  
por mi cabeza, y que luchaba contra la vida idealizada de abuela en  
Benidorm que tenía en mente para mi misma.

*De reüll* es un diario. Un relato muy personal donde recreo  
conversaciones reales que tuve en ese momento sobre el tema. Un  
resumen de lo que daba vueltas en mi cabeza. De los objetivos  
idealizados de vida y de lo lejos que parecen en según qué momentos.  
De un futuro estereotipado de novio, coche, casa, hijo a los 30, que  
cada día que pasa está más lejos.

Ante todo, esto decidí escribir *De reüll*, una conversación en formato  
audiovisual que representara mis miedos al futuro teniendo 20 años,  
por si alguna se sentía abrumada como yo.

Tras ganar el premio a Mejor Guion de Cortometraje en catalán  
de los premios Castelltix (Mallorca), me planteé la posibilidad de  
llevarlo realmente a la pantalla como proyecto final de grado. Muy  
inspirada por cortometrajes como *Suc de síndria* o la filmografía de  
Carla Simón, planeé el cortometraje buscando la cercanía y el look  
mediterráneo.

Una conversación que podríamos haber tenido cualquiera de nosotros,  
en un espacio (el coche) que hemos frecuentado y en una compañía  
que, habiendo tenido suerte, nos hemos encontrado alguna que otra  
vez.

Por los hijos que hubieras tenido con la novia del instituto.

Por todos ellos, *de reüll*.

El texto acaba con el mismo *tagline* que aparece en páginas previas de la carpeta producción, a modo de guiño y para presentar un contenido más redondo y conectado. Para darle esa importancia al contexto que tuve como guionista y aproximarle a la historia.

### 3.3.3 Guion

El guion de *De reüll* está originalmente escrito en catalán. Aunque también existe la versión del guion en castellano para facilitar el trabajo a integrantes del equipo no

catalanoparlantes, el objetivo es poder grabar el cortometraje en el idioma en el que fue escrito.

Al tratarse de un cortometraje, la trama llega mucho antes que, en los largometrajes, ya que se tiene menos tiempo a la hora de contar la historia. En *De reüll* opté por una estructura cíclica, ya que empieza igual que acaba.

La narrativa se sustenta en el diálogo, y a medida que pasan los kilómetros de carretera, la conversación se ha haciendo más cómoda y los diálogos son más dinámicos.

En un guion de 10 páginas, por lo que se espera que se vea traducido en 10 minutos de metraje.

Antes de compartir la carpeta de producción registré el guion en el registro de propiedad intelectual de la Comunitat Valenciana. Fue un proceso sencillo con un coste de 13 euros. De esta manera me aseguré de proteger el proyecto de posibles plagios y poder compartir tranquilamente la carpeta.

### 3.3.4 Descripción de personajes

En el caso de *De reüll*, los personajes son una parte esencial de la historia, ya que la narrativa pasa a través de ellos. Una breve descripción de personajes me parecía esencial para darles esa importancia y acabar de darle las pinceladas necesarias a la historia que se pierden en el guion al tratarse de un texto dramático y no una interpretación.

Para la descripción de los personajes hice una breve presentación de ellos, el contexto en el que se encuentran y un poco sobre su personalidad.

#### ANNA (22)

Anna es una joven estudiante de música, con alma de artista y extrovertida. Es la pasajera copiloto de este viaje de carretera, y destaca por ser muy buena observadora, inquieta, amable y preguntona. Tiene una facilidad casi preocupante por romantizar su entorno, aunque según qué días, un golpe de pesimismo pueden hundirla un poco. Se encuentra en un momento vital complicado, está acabando ya la carrera, tiene colegas que ya tienen la vida solventada y otros que van tan perdidos como ella. Amiga de sus amigos y siempre fiel a ella misma.

#### ARNAU (24)

Arnau es un joven que ha sido scout toda la vida. Confiado, con las cosas claras y con muchas ganas de conocer gente, Arnau ameniza sus viajes compartiendo su coche con desconocidos (lo que sería un Blablacar de hace 10 años). Ha acabado ya la carrera de medicina y está estudiando el MIR, que, aunque no le hace perder su simpatía, si que tiene el examen en mente casi todo el tiempo. Un chico

implicado y que se siente muy a gusto con la dirección que está tomando su vida. Tiene mucha facilidad para encajar donde sea sin perder su esencia. El padre del grupo de amigos.

Esta descripción de personajes también ha sido esencial para buscar equipo artístico, ya que suele ayudar a los actores a saber si podrían interpretar a dicho personaje (3.3.11). Aprovechando este apartado de la carpeta de producción decidí incluir al coche como un personaje más dentro de la historia. El coche es el elemento de unión de los personajes, su espacio y el único elemento que seguimos hasta el final de la historia. Por eso mismo creo que se merece el título de “personaje”.

#### EL COCHE

El coche es el escenario en el que transcurre toda la historia y un personaje más de esta.

La cámara en ningún momento sale del coche para intentar crear el efecto burbuja que buscamos. Dentro de ese coche todo es posible, y los personajes se sienten a gusto para crear “una vida juntos”. Es cuando salen del coche, cuando se rompe esa burbuja en la que juegan los protagonistas y la realidad lo invade todo.

#### **3.3.5 Tratamiento visual**

Para la propuesta visual del cortometraje tenía ciertos aspectos muy claros que quería que el espectador tuviera en cuenta para entender qué tipo de narrativa quería usar.

Lo primero es situar la historia en un marco temporal, ya que eso condiciona la estética y el contexto político y social desde donde los personajes viven la historia. En el caso de *De reüll* es una historia situada a principios de la década de los 2010.

Otro tema esencial para la estética de *De reüll* es la naturalidad. En todo momento se busca un aspecto de cercanía, por lo que se planteó usar la luz natural para que lo que se vea en pantalla sea reconocible por el espectador, como si fuera un recuerdo. También es importante transmitir que se narra un viaje en carretera, por lo que el paso de las horas va de la mano de la confianza que los personajes van ganando entre ellos. Por eso mismo una iluminación natural que coincida con el momento de la historia genera el efecto de que el día va pasando.

“Situamos la historia a principios de la década de los 2010. Buscando en todo momento cercanía con el espectador, intentando incluso que llegue a sentirse identificado en muchos momentos. Por eso, la propuesta es trabajar al máximo con luz natural, que se amolde a las horas de la propia historia para dar así el efecto de que el día va pasando...”

Aunque se use la luz natural también se busca un aspecto amable de luz primaveral, por lo que se deberían suavizar las luces y evitar sombras muy pronunciadas. Una condición que planteé desde el inicio de este proyecto es que quería darle mucho espacio a los actores para que pudieran lucirse y sostener la actuación por ellos mismos. Es por eso que decidí que la cámara estará estática en todo momento y siempre desde dentro del coche.

El coche es una burbuja donde la vida imaginaria de los personajes existe, y por eso mismo quería mantener la cámara siempre dentro, ya que fuera del coche acecha la realidad. Todo sucede dentro del coche, incluso los paisajes se plantean a través de la ventanilla.

“En toda la película se busca una estética muy naturalista, intentando suavizar las luces al máximo para dar ese look amable de luz de primavera. La cámara estará estática en todo momento y siempre desde dentro del coche. Incluso los paisajes se plantean a través de la ventana. Jugar con ese recurso nos permite aislar la historia del exterior, para evitar que se contamine de realidad. Se usarán lentes angulares para no perder la referencia de coche y darle espacio a la interpretación.”

La propuesta visual es arriesgada, principalmente por las condiciones de las que se parte, pero también define un estilo bien justificado desde el cual creo que se va poder contar la historia de Anna y Arnau sin perder detalle.

### **3.3.6 - Plan de rodaje**

Para el plan de rodaje me he basado en dos elementos principales en cuanto a la organización: el sol (iluminación) y el tiempo.

Como que el proyecto aún está en una fase de desarrollo, no he podido tener en cuenta otras cosas como horarios de los actores o disponibilidad de localización. Así mismo he podido hacer una aproximación de cuantos días de rodaje se necesitan y el tiempo por secuencia.

En la carpeta de producción aparece una tabla con la información resumida. Lo he dividido en tabla por día.

**Figura 13.** Plan de rodaje día 1 proyecto *De reüll*

PLAN DE RODAJE					
JORNADA 1: 9.00 - 20.00			DESCANSOS: 13.00h - 17.00h		
ESCENA 1					
Hora inicio	Hora final	Nº de planos	Observaciones dep. fotografía	Observaciones dep. arte	Observaciones actores
9.00	13.00	5	Luz dura mañana	Presentación del coche. Importante CDs	Anna y Arnau. Primer contacto, incomodidad.
ESCENA 5					
Hora inicio	Hora final	Nº de planos	Observaciones dep. fotografía	Observaciones dep. arte	Observaciones actores
18.00	19.00	1	Inicios de hora dorada. Evitar perder mucho nivel del cielo.	Mismo coche. Ha pasado una hora de tiempo narrativo entre escena 4 y 5.	Anna y Arnau. Despedida. Momento climax, dar tiempo a los actores y sus necesidades.
ESCENA 6					
Hora inicio	Hora final	Nº de planos	Observaciones dep. fotografía	Observaciones dep. arte	Observaciones actores
19.00	20.00	1	Inicios de hora dorada. Evitar perder mucho nivel del cielo.	Post-it prevenido	Arnau solo.

Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

Para el plan de rodaje me he querido centrar en dar la información necesaria, como el horario de cada día, los descansos, las escenas y el número de planos de cada una. También se ha añadido una propuesta de horario en el cual sería ideal grabar por la luz.

Es un documento muy resumido y visual para que siga la estética de la carpeta de producción y sea legible y fácil de entender para el lector.

Como ya he dicho antes este plan de rodaje está totalmente a modo de ejemplo para ayudar a calcular el presupuesto necesario, ya que cuantos más días más caro va a salir la producción.

### 3.3.7 - Cronograma

Para el cronograma dividí el proceso de este cortometraje en cinco fases. Primero una fase de desarrollo, que es en la que se encuentra actualmente el proyecto, después la fase de preproducción, rodaje y postproducción, y finalmente la fase de distribución.

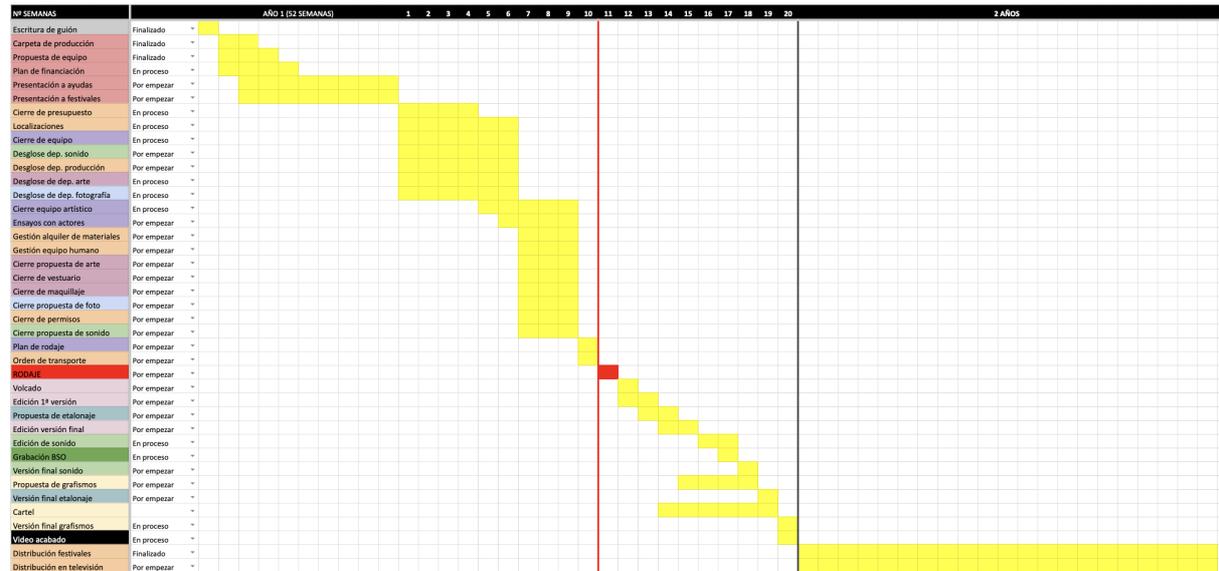
La fase de preproducción, rodaje y postproducción están delimitadas por semanas, ya que las tareas están claras y cuanto más largo sea ese proceso más coste final tiene. Por eso mismo en estas fases las semanas están marcadas por su número y son más estrictas.

En las fases de desarrollo y distribución las tareas están menos marcadas por tiempos. Sí que he puesto un límite de tiempo por fase, ya que si no los proyectos se alargan demasiado y se acaban perdiendo.

Para la fase de distribución, he calculado un máximo de un año, empezando por junio de 2023, para conseguir la financiación (o al menos una parte significativa) para poder iniciar el proceso de preproducción. Dado que el plan de financiación se basa en ayudas y concursos, estos tienen unas fechas establecidas que el proyecto va a tener que respetar.

Al igual pasa con la fase de distribución, las fechas las marcan los festivales y concursos a los que se va a enviar el proyecto. En las bases de los concursos es habitual aceptar proyectos de dos años de antigüedad como máximo, por lo que ese es el límite del proceso de distribución.

**Figura 14.** Cronograma del proyecto *De reüll*



Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

### 3.3.8 - Presupuesto

Para el presupuesto decidí seguir el modelo oficial de presupuesto de coste de una película del ministerio de cultura del gobierno de España.

Para conocer el coste real de cada elemento necesario, solicité a los directores de departamento, o a profesionales de ese ámbito un presupuesto de lo que iban a necesitar para la grabación. Cada director, siguiendo el guion, hizo un desglose de sus necesidades y pasaron una propuesta de presupuesto de su departamento. Una vez recogida esa información, plasmé en esta plantilla cada coste.

Para los salarios de los técnicos, consulté el BOE (boletín oficial de estado) en el que se registra y publica el Acta de acuerdo relativo a la revisión salarial y de dietas que se deben cumplir a la hora de contratar a técnicos y auxiliares<sup>27</sup>.

<sup>27</sup> Dirección general de Trabajo, resolución de 10 de mayo de 2021, 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 [BOE], de 20 de mayo de 2021 (España) <https://www.boe.es/eli/es/res/2021/05/10/3>

Para los actores seguí el «BOE» núm. 83, de 7 de abril de 2023, que recoge el convenio colectivo estatal regulador de las relaciones laborales entre productores de obras audiovisuales y los actores que prestan servicios a las obras<sup>28</sup>.

Estos salarios son una guía para presentar algo con una base realista, pero no son definitivos. Por las medidas del proyecto se busca un equipo reducido con el que sea fácil moverse, es por eso que se cuenta con un total de 22 personas. Aún hay varios elementos pendientes que pueden variar el coste de los sueldos, ya que aun no están confirmados los días exactos o jornadas exactas. No obstante, se ha intentado valorar en la medida de lo posible los costes reales de la producción.

### Figura 15. Presupuesto del proyecto *De reüll*

CAP. 01.- GUIÓN Y MÚSICA. . . . .	713,00 €
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTICO . . . . .	5.619,00 €
CAP. 03.- EQUIPO TÉCNICO . . . . .	10.551,00 €
CAP. 04.- ESCENOGRAFÍA. . . . .	948,00 €
CAP. 05.- EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCIÓN . . . . .	2.270,00 €
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES . . . . .	9.473,00 €
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS. . . . .	4.315,00 €
CAP. 08.- PELÍCULA VIRGEN. . . . .	0,00 €
CAP. 09.- LABORATORIO. . . . .	0,00 €
CAP. 10.- SEGUROS . . . . .	2.100,00 €
CAP. 11.- GASTOS GENERALES. . . . .	750,00 €
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACIÓN COMERCIO Y FINANCIACIÓN . . . . .	2.400,00 €
<b>Total presupuestado . . . . .</b>	<b>39.150,00 €</b>

Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

### 3.3.9 - Plan de financiación y distribución.

Este plan de financiación lo planteé conjuntamente con Montse Rodríguez, productora ejecutiva de la Periférica.

La Periférica es una productora con base en Mallorca fundada en 1997 dedicada a crear cine y documentales, desarrollando especial interés por la cultura y las historias artísticas. Dentro de sus obras cinematográficas más recientes destacan *Formentera lady* de Pau Durà (2018), *Forastera*, el primer cortometraje de Lucia Aleñar (2020) seleccionado a la Semaine de la Critique de Cannes y *El ventre del mar* última película de Agustí Villaronga (2021) seleccionada en el Moscow International Film Festival y ganadora de seis Biznagas en el Festival de Cine de Málaga, incluida la Biznaga de Oro a mejor película.

<sup>28</sup> Dirección general de Trabajo, resolución de 28 de marzo de 2023, por la que se registra y publica el incremento y la tabla salarial para el año 2023, y la modificación del Anexo I del III Convenio colectivo estatal regulador de las relaciones laborales entre los productores de obras audiovisuales y los actores que prestan servicios en las mismas, Boletín Oficial del Estado BOE], de 7 de abril de 2023 (España) [https://www.boe.es/eli/es/res/2023/03/28/\(2\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2023/03/28/(2))

Fui a la Periférica a presentar mi proyecto y aceptaron ayudarme a recaudar financiación, ya que la mayoría de ayudas públicas y los concursos, exigen una productora encargada del proyecto.

El modelo presentado en la carpeta de producción de *De reüll* es aplicado al Cinema Jove ya que es mi modelo a seguir para la creación de esta como se ha apuntado anteriormente. Así mismo en estos 9.000 euros se podría plantear cualquier festival o concurso de proyectos en proceso de preproducción o premios de guion.

Con Montse planeé una parte de subvención privada por parte de la televisión de las islas IB3. Subvención pública en las principales ayudas ICIB y el Consell de Mallorca, y una parte de financiación propia, la cual sería el premio en metálico del concurso y una inversión por mi parte como directora del proyecto que saldría del sueldo presupuestado.

**Figura 16.** Plan de financiación del proyecto *De reüll*

Cinema Jove - Movistar / Solicitud . . . . .	9.000 €
ICIB/Pendiente convocatoria 2024 . . . . .	15.000 €
Consell de Mallorca / Pendiente convocatoria 2024 . . . . .	8.600 €
IB3 Televisión/ Pendiente convocatoria 2023 . . . . .	5.000 €
Inversión propia . . . . .	1.050 €
Premios Castellitx Mejor Guión/ Concedido . . . . .	500 €
<b>Total financiación . . . . .</b>	<b>39.150 €</b>

Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

En cuanto al plan de distribución del cortometraje, está muy ligado al plan de financiación. Los cortometrajes se mueven principalmente por festivales durante los dos primeros años. Dependiendo de la ayuda conseguida por parte del festival o concurso, hay casos en los que el proyecto está sujeto a un estreno exclusivo en dicho festival. En el caso del Cinema Jove se tiene que estrenar el cortometraje en el mismo festival en la siguiente edición a la que se premia el proyecto. Aún así, este caso no está confirmado por lo que puede estar sujeto a modificaciones.

En el caso del apoyo por parte de la televisión balear, IB3 recibirá una cuota de los derechos de explotación, reproducción y distribución para el propio canal de televisión.

Al estar tan sujeto a las condiciones de las propias ayudas, el plan de distribución se va a ir creando a medida que se consigan las ayudas, intentado cumplir las condiciones de cada uno sin solapar las fuentes de financiación entre sí.

En mi caso hay tres festivales específicos a los que el cortometraje podría ir dirigido. Por una parte, se encuentra el ya mencionado Cinema Jove, que se podría presentar el proyecto tanto en la fase de desarrollo como en la categoría de cortometrajes ya realizados. Otro de los posibles destinos son los festivales de Mallorca, donde destacan el Evolution Film Festival,

con una categoría de cortometraje balear, y el Atlántida Film Fest<sup>29</sup>, que también cuenta con la categoría de cortometraje Balear. En el caso del Atlántida, los cortometrajes seleccionados pasan a formar parte del catálogo de la plataforma Filmin.

Además de estos festivales, hay muchos otros a los que podría aplicar la distribución de *De reüll*, como el Festival Internacional de curtmetratges Mal de Cap de Ibiza, el Festimatge de Calella (Barcelona), la Semana de Cine de Medina del Campo, o el Festival Intenacional de Cinema en català (FIC CAT).

### 3.3.10 - Equipo técnico y equipo artístico.

En la convocatoria del Cinema Jove se pedía explícitamente una propuesta de equipo técnico y otra de equipo artístico, por eso mismo en la carpeta de producción son dos apartados diferentes.

La propuesta del equipo técnico fue gratamente sencilla. Conté con el equipo de Nyàs, una productora audiovisual valenciana de la que formo parte, para cubrir parte de los roles principales.

Para cada perfil escribí una pequeña biografía tratando a grandes rasgos el porfolio profesional de cada uno.

#### Figura 17. Propuesta de equipo técnico del proyecto *De reüll*

##### DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Carlos Carbonell, diplomado en dirección de fotografía por la ESCAC, comenzó su carrera relativamente pronto a cargo de la fotografía de videoclips para artistas reconocidos como 'Ciudad Jara' o 'Sienna', diversos fashionfilms y cortometrajes como 'El Estreno' y 'Llençols' entre otros. Forma parte de NYÀS en el departamento de fotografía, y ha trabajado en series de televisión y largometrajes.



Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

La propuesta de equipo artístico fue un poco más complicada. La historia requiere una interpretación fuerte, ya que el diálogo es la base de la narrativa en el cortometraje.

Al tratarse de un proyecto con la intención de ser profesional y alejarse un poco de lo estudiantil, quería tener una propuesta interesante de actuación.

Mi principal apuesta fue Marc Bonnín, un actor mallorquín licenciado en interpretación textual en la Real Escuela Superior de Arte Dramático. Marc Bonnín ha actuado para grandes plataformas como Netflix y para grandes directores como Agustí Villaronga en la ya citada *El ventre del mar*.

<sup>29</sup> Atlántida Mallorca Film Fest. Filmmakers Fest Home.

Tras presentar el proyecto al actor, mostró su interés en participar. De esta manera pude presentar una opción de equipo artístico atractiva para productoras e inversores.

El hecho de que sea un actor mallorquín no es una coincidencia irrelevante. Al estar dirigido por una mallorquina e interpretado por un mallorquín se pretendía presentar un proyecto atractivo para inversores y ayudas públicas de la isla, y promover el audiovisual en las Baleares como algo real.

Para la descripción me pareció importante remarcar que Marc también hace cortometrajes, al igual que grandes producciones.

### Figura 18. Propuesta de equipo artístico del proyecto *De reüll*

#### ACTOR (ARNAU)

**Marc Bonnin** estudió la Licenciatura en interpretación textual en la Real Escuela Superior de Arte Dramático. Desde muy joven sabía que quería ser actor y a los 16 años se mudó de su natal Mallorca a Málaga para seguir su sueño. Ha participado en diversas obras de teatro, tales como: «Ópera Pánico», «Odio a Hamlet», «Macbeth», «Romeo y Julieta» y «Clitemnestra, la casa Dels Noms»

Lo hemos visto actuar en distintos cortometrajes como: «Annie», «Playboys» e «Historias encontradas»

También ha actuado en largometrajes tales como: «Retorno», «Yeye», «El vientre del mar» y su más reciente éxito «42 segundos» a lado de actores como Jaime Lorente y Álvaro Cervantes. Desde la temporada 5 Marc representa a «Alex» en la serie «Elite» de Netflix.



Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

### 3.3.11 - Apartados extras

#### 3.3.11.1 *Storyboard*

Este apartado no se ha tratado en el punto 2 del trabajo, ya que tanto guion técnico como *storyboard* son más comunes en proyectos que ya están en etapa de preproducción y no en desarrollo.

Un guion técnico y un *storyboard* son documentos donde se desglosa cada escena por plano y se plantea el tipo de movimiento de cámara, la angulación de la cámara y el texto de cada corte. Queda plasmado todo lo que se verá en pantalla.

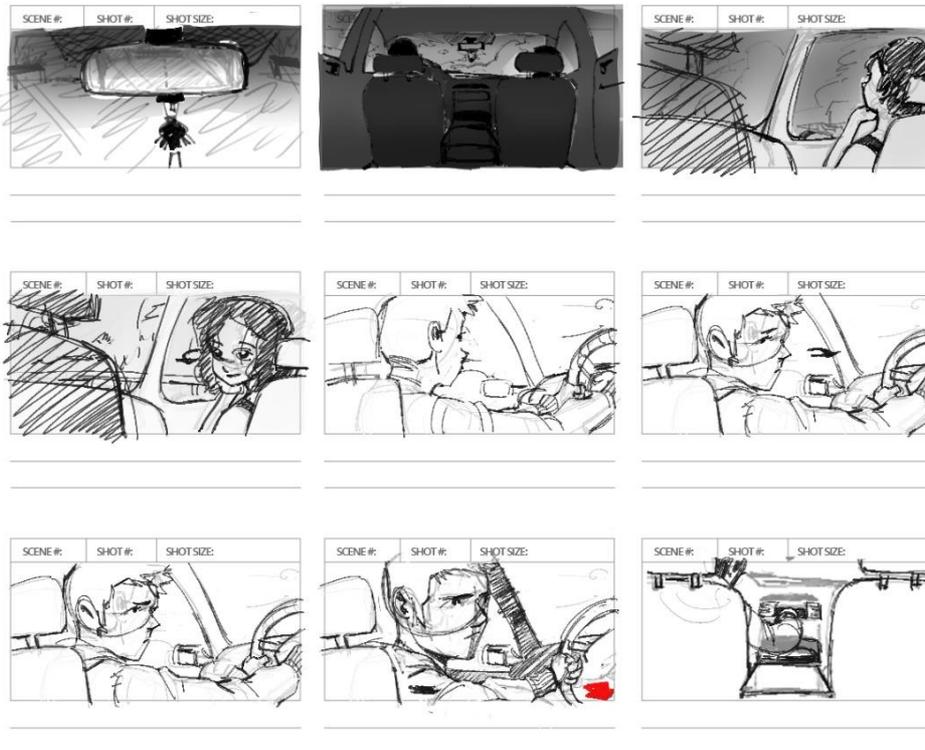
Para hacer un guion técnico o un *storyboard* realista hay que tener claro los medios de los que se dispone y localización, entre otros. Por eso, es un documento que se suele tratar más adelante en la producción.

En cualquier caso, para la carpeta de producción de *De reüll* decidí hacer algunas de las secuencias en *storyboard*, con el objetivo de calcular aproximadamente cuantos planos por secuencia se necesitaban para contar la historia, y así poder hacer una propuesta de plan de rodaje realista.

En mi caso, colaboré con un ilustrador especializado en *storyboard*, Santiago Mendoza, con el que planteamos como colocar la cámara dentro del coche para los momentos de conversación, que son una gran parte del metraje.

Decidimos evitar el plano frontal desde el capó, ya que queríamos que todos los tiros de cámara fueran lo más natural posible. De esta manera la primera secuencia de *De reüll* quedaría así:

**Figura 19.** *Storyboard ESC.1A* del proyecto *De reüll*



Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

Figura 20. Storyboard ESC.1B del proyecto *De reüll*



Fuente: Carpeta de producción del proyecto *De reüll*

Cómo ya he dicho no es una pieza esencial para la carpeta de producción, pero en mi caso me ayudó a esclarecer la dificultad de grabar en un coche y poder aproximar así las horas de rodaje necesarias.

### 3.3.11.2 Banda sonora

En el caso de *De reüll* hay un apartado que me parecía clave presentar para darle más personalidad al proyecto.

Aina Tramullas es una música emergente de Mallorca, en 2022 fue premiada en los Enderrock como artista revelación, y próximamente publicará su segundo álbum.

En ese álbum se encuentra una canción titulada *De reüll*, tema que compuso sobre el mismo guion y que será la banda sonora original del cortometraje.

La canción es una composición de Jazz, que tiene como referente a la cantautora catalana Judit Nedderman y sigue (al igual que la estética del cortometraje) un estilo mediterráneo.

La letra de la canción se ha escrito a partir del propio guion, por lo que la canción y el cortometraje cuentan la misma historia.

#### Letra de *De reüll* por Aina Tramullas

Mil km de carretera  
converses que creen vida  
Aquell post-it mig aferrat  
Te recorda que tens una realitat  
(Te reclama amb intensitat)

Tu em dius, mentre atures,  
Que aquell home sembla empagait  
T'assenyal la caixa del supermercat  
Aquella dona amb una capsa de tabac  
(Escapa de la quotidianitat)

El sol avança i ella canta mirant-se pel retrovisor  
però cd de la ex... encara no l'ha obert  
Que penses de mi?  
Demana intranquil  
(Sembles un poc avorrit)

Fas volar el temps que duim seguint les línies blanques,  
De re-üll, sents que el món avui està amb tu, i t'encanta  
Se'l mira amb un somriure mig tímid  
Agafa el bloc de post-it I li escriu a sobre

“Recorda anar a cercar el teu fill a les 18h, que surt amb els amics...”

“Recorda anar a cercar el teu fill a les 18h, que surt amb els amics...”

Recorda'm

Recorda'm

Fas volar el temps que duim seguint les línies blanques,

De re-üll, sents que el món avui està amb tu, i t'encanta

Se'l mira amb un somriure mig tímid

Agafa el bloc de post-it I li escriu a sobre

Recorda'm

Recorda'm

La creación de esta obra fue el resultado de una conjunción artística entre las dos. Aina necesitaba inspiración para su nuevo álbum y yo quería que alguien que no conociera el guion lo pudiera leer y aportara un punto de vista externo al mismo. Aina escribió la canción *De reüll* (2022) y me cedió los derechos de esta para poder utilizarlo en el cortometraje a modo de regalo.

#### 4. CONCLUSIONES

Este trabajo ha sido un primer contacto con el mundo del audiovisual profesional. Me ha permitido asomarme a la compleja burocracia de la financiación y entender mejor los tiempos que requiere una producción “de verdad”. Aunque ha sido un proceso muy lento, también me ha permitido identificar las claves que hay que considerar a la hora de empezar con un proyecto de esta envergadura. Se ha confirmado mi sospecha inicial de que una buena idea, si bien es imprescindible, no es suficiente para desarrollar un trabajo de calidad.

Retomando la frase inicial de Luchino Visconti, “El cine nunca es arte. Es un trabajo de artesanía, de primer orden a veces, de segundo o tercero lo más”, he comprendido que hacer cine o audiovisuales, es mucho más que un proceso artístico.

Es un proyecto de artesanía donde el trabajo conjunto de técnicos, auxiliares, actores e (indiscutiblemente) artistas es lo que permite la creación de dicha obra. Y esa obra, sin una financiación adecuada, corre el riesgo de quedarse en una versión de lo que podría haber llegado a ser.

El salto del proyecto casero “por amor al arte” al producto profesional, nos adentra en la realidad de que el cine es un negocio. Un negocio con innumerables obstáculos que los representantes de cada proyecto deben superar. Las gestiones burocráticas, la financiación o la responsabilidad sobre un presupuesto, son elementos a considerar para el éxito del proyecto que poco tienen que ver con la parte artística del mismo.

Como el objetivo principal del trabajo era recorrer el camino en primera persona, he pretendido reutilizar lo leído para elaborar mis propios documentos y esquemas. Para ello, me he ocupado personalmente de la elaboración de todos los documentos, tanto los del departamento de dirección como los del departamento de producción. Esta decisión ha sido tomada intencionadamente ya que me interesaba enfrentarme a todo el proceso desde un punto de vista global y hacerme las preguntas necesarias para poder llegar a crear un proyecto sólido.

La creación de dichos documentos hubiera sido imposible sin el conocimiento adquirido en el grado de comunicación audiovisual y sin la experiencia propia en otros rodajes.

Ahora que puedo ver el proyecto acabado y desde una perspectiva más alejada, he comprendido que, además de una unión entre contenido artístico y contenido burocrático, una carpeta de producción se sostiene a partir de la gente que accede a participar en este tipo de proyectos. La propuesta del equipo técnico y artístico, el trabajo de los jefes de departamento en el planeamiento y presupuesto, la colaboración con una productora profesional como ha sido La Periférica o la creación de una banda sonora, son elementos que hacen que *De reüll* sea cada vez un proyecto más real, aportando ese atractivo adicional a la carpeta de producción.

Si el primer aprendizaje del proyecto ha sido descubrir un universo complejo de áreas de trabajo que hay que conocer y desarrollar para lograr llegar a componer una correcta carpeta de producción, el segundo gran aprendizaje ha sido que es imprescindible construir un equipo sólido en torno al proyecto. Si tuviera que dejar una frase final para este trabajo de fin de grado me inclinaría por comentar que un director sin su equipo no es nada.



Oficial del Estado [BOE], de 7 de abril de 2023 (España)

[https://www.boe.es/eli/es/res/2023/03/28/\(2\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2023/03/28/(2))

ICAA. Modelo oficial de presupuesto de coste de película. Ministerio de cultura y deporte. Gobierno de España. Recuperado el 3 de julio de 2023, de

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/informacion-servicios/in/procedimientos-administrativos/presupuesto-coste-pelicula.html>

ICAA. Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. Ministerio de cultura y deporte. Gobierno de España. Recuperado el 7 de julio de 2023, de

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/inicio.html>

## **SITIOS WEB**

APRENDER DE CINE. Plan de rodaje: qué es y cómo hacerlo [Entrada de blog]. Aprender de cine. Recuperado el 2 de julio de 2023 de <https://aprendercine.com/plan-de-rodaje/>.

ATLÁNTIDA MALLORCA FILM FEST. Filmmakers Fest Home. Recuperado el 7 de julio de 2023, de <https://filmmakers.festhome.com/es/festival/atlantida-mallorca-film-fest>

AYUDANTE DE DIRECCIÓN, (2013, 17 de noviembre). El plan de rodaje [Entrada de blog]. Ayudante de dirección. Recuperado el 2 de julio de 2023 de

<http://ayudantededireccion.blogspot.com/2013/11/el-plan-de-rodaje.html>

ESCAC. El espectador Logline tagline y sinopsis Tips YoMeRuedoEnCasa. Cine Base ESCAC. Recuperado de 30 de junio de 2023, de <https://cinebase.escac.es/wp-content/uploads/2020/04/1-El-espectador-Logline-tagline-y-sinopsis-Tips-YoMeRuedoEnCasa.pdf>

FUENTE, O. (2022, 5 de junio). Cómo presentar ante inversores: guía paso a paso según Seedrockey y Loogic [Entrada de blog]. IEBS School. Recuperado el 24 de junio de 2023, de

<https://www.iebschool.com/blog/presentar-un-proyecto-a-inversores-creacion-empresas/>

HOPE, T. (2012, 26 de septiembre). Twenty Tips For Packaging Your Project Successfully [Entrada de blog]. Hope for film. Recuperado el 30 de junio de 2023, de

<https://hopeforfilm.com/2012/09/twenty-tips-for-packaging-your-project-successfully.html>

IRISARRI, T. (2015, 12 de agosto). Vender cine: El eslogan, una parte esencial del marketing de cine [Entrada de blog]. Fila Siete. Recuperado el 03 de julio de 2023, de

<https://filasiete.com/articulos/marketing-cinematografico/vender-cine-el-eslogan-una-parte-esencial-del-marketing-de-cine/>

PIREE, R. (2023, 3 de abril). What is a visual treatment? Robin Piree [Entrada de blog]. Recuperado el 3 de julio de 2023, de <https://robinpiree.com/blog/visual-treatment>

QUIROA, M. (2020, 1 de marzo). Cronograma [Entrada de blog]. Economipedia. Recuperado 6 de julio de 2023 de <https://economipedia.com/definiciones/cronograma.html>

## TRABAJOS ACADÉMICOS

LEIBOVITZ, T. (2018). *Introducción a la producción y financiación de cortometrajes de bajo presupuesto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC). <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/140607/1/Gu%C3%ADa%20para%20la%20elaboraci%C3%B3n%20de%20dosieres%20de%20proyecto.pdf>

PORTILLO VEGA, J. (2019). *Estrategias de financiación de una producción audiovisual y su fase de preproducción* (Trabajo de Fin de Grado, Universitat Politècnica de Valencia). <http://hdl.handle.net/10251/130175>

POVEDA CRIADO, M. Á., (2015). *Fuentes de financiación de la industria audiovisual española*. Universidad del Zulia. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045568048>

PUCHE, C. (2017). *Guía para la elaboración de dosieres de proyecto*. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC). <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/140607/1/Gu%C3%ADa%20para%20la%20elaboraci%C3%B3n%20de%20dosieres%20de%20proyecto.pdf>

## **ANEXOS**

**En el siguiente enlace del Google Drive se encuentra el siguiente contenido:**

**Anexo 1.** ODS

**Anexo 2.** Presupuesto del cortometraje *De reüll*

**Anexo 3.** ODS

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1SCSzrSmhpN7UJJsIyUHIoJctuGk0J6qX?usp=sharing>



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**

**ANEXO I. Relación del trabajo  
con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030**

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster**

Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

<b>Objetivos de Desarrollo Sostenibles</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>	<b>No procede</b>
ODS 1. Fin de la pobreza				X
ODS 2. Hambre cero				X
ODS 3. Salud y bienestar				X
ODS 4. Educación de calidad			X	X
ODS 5. Igualdad de género				X
ODS 6. Agua limpia y saneamiento				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico	X			
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras		X		
ODS 10. Reducción de las desigualdades				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles				X
ODS 12. Producción y consumo responsables			X	
ODS 13. Acción por el clima				X
ODS 14. Vida submarina				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos	X			

**Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

La ODS en la que me he centrado es en la ODS 8, del trabajo decente y el crecimiento económico. Desde el planteamiento de la búsqueda de financiación en todas las áreas relacionadas con la realización de un producto audiovisual nos aproximamos a reconocer a todos los trabajadores implicados en el proyecto y además favorecemos el crecimiento económico en el ámbito de la comunicación audiovisual.

Dentro de un sector donde las condiciones laborales se adaptan a las necesidades del proyecto, es importante establecer los límites y concienciar de la necesidad de estos.

Otro ODS importante del trabajo es la 17, las Alianzas para lograr objetivos. En este caso el apoyo entre artistas locales para el beneficio de ambos es clave. Este trabajo forma parte del crecimiento de un movimiento artístico real y propio en este caso de la isla de Mallorca y zona del mediterráneo.

Otro ODS con el que he trabajado en este proyecto es el 9, el de industria, innovación e infraestructura. La implicación que tiene el presente TFG, supone principalmente una inversión en industria cinematográfica.