

DOCUMENTAL ARTESANOS ALBARQUEROS

VERSIÓN 3. MEMORIA DE TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN MULTIMEDIA

LINK YOUTUBE

AUTOR. **JAVIER COSÍO GONZÁLEZ**
CONSULTOR. **LLOGARI CASAS TORRES**
08/03/2014

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias a mi hermano Pedro Pablo Cosío que se ha prestado para grabarse realizando uno de sus hobbies, la artesanía, más en detalle la elaboración de las albarcas.

Por otro lado, agradecimientos para Álvaro Marcos Rubio que ha aportado el equipo técnico y que ha realizado la función de operador de cámara a lo largo de todo el proceso de filmación.

Por último quiero dar las gracias, a Lin y a Suso, que han habilitado sus recintos a modo de escenario para filmar tanto la entrevista como la elaboración de las albarcas.

ABSTRACT

El proyecto documental básicamente explica el arte de realizar las albarcas, el objetivo principal de este audiovisual es mostrar cómo se trabaja la madera a través de acciones que así lo fundamenten y una explicación verbal a través de un artesano albarquero que funcione como hilo conductor del reportaje. Los resultados en cuanto a imagen, ritmo, estructura, montaje y etalonaje han sido satisfactorios cumpliendo las expectativas, únicamente, el tema de sonido ha sido el más complejo, ya que debido a la falta de presupuesto ha sido necesario solicitar una grabadora Zoom H4N al Casyc (obra social de Caja Cantabria) pero no he recibido una respuesta en el tiempo requerido y he grabado con un smartphone que incorpora algunos ruidos y por ende, en el proceso de edición he utilizado filtros paso alto y paso bajo que eliminan algunas frecuencias en la voz del entrevistado.

En conclusión, estoy muy contento con el resultado del documental, tanto a nivel estético como de contenidos.

PALABRAS CLAVE: GRADO MULTIMEDIA, NARRATIVAS VISUALES, TRABAJO FIN DE GRADO, CANTABRIA, DOCUMENTAL, ALBARCAS, ARTESANOS, ABEDUL.

INDICE

1. Introducción	5
2. Descripción	6
3. Objetivos	7
3.1 Objetivos Principales	7
3.2 Objetivos Secundarios	7
4. Target	8
4.1 Target Principal	8
4.2 Target Secundario	8
5. Marco teórico.....	9
5.1 Antecedentes.....	9
5.2 Estado del Arte / Escenario	9
5.3 Otros proyectos similares.....	10
6. Contenidos.....	10
6.1 Definición de contenidos.....	10
6.2 Estructura de los contenidos.....	11
7. Metodología.....	12
7.1 Preproducción.....	12
7.1.1 Idea	12
7.1.2 Tratamiento de la Historia	12
7.1.3 Estilo de Realización	12
7.1.4 Investigación	12
7.2 Producción.....	13
7.2.1 Entrevistas	13
7.2.2 Recursos	13
7.3 Posproducción.....	14

8. Forma de diseño visual..... 15

 8.1 Estilo gráfico y artístico 15

 8.2 Tipología de los medios 16

 8.3 Dimensión de la aplicación..... 16

9. Software 17

10. Plataforma de desarrollo 18

11. Plugins 19

12. Guión Técnico 20

13. Entrevistas..... 21

14. Banda Sonora..... 22

15. Planificación 23

16. Presupuesto..... 24

17. Análisis de Mercado 25

18. Viabilidad 26

Anexo 1. Entregables del proyecto..... 27

Anexo 2. Proceso creación de créditos con fotografías..... 28

Anexo 3. Proceso de edición 29

Anexo 4. Proceso de exportación..... 31

Anexo 5. Guía de usuario 32

Anexo 6 . Línea Gráfica 33

Anexo 7. Cesión de derechos..... 34

Anexo 8. Glosario / Índice analítico 35

Anexo 9. Bibliografía 36

Anexo 10. Vita..... 37

1. Introducción

El presente trabajo final de grado se orienta a la realización de un documental de carácter audiovisual dentro del territorio Saja - Nansa, una de las zonas más verdes de Cantabria, donde encontramos una serie de tradiciones como la artesanía, labrar la madera se ha convertido en un arte en la zona occidental de Cantabria.

Este tipo de artesanía se analiza en forma de documental, es decir, desde el punto de vista visual y estético, y utiliza diferentes recursos multimedia enfocados al área de narrativas visuales; fotografía digital, composición audiovisual, captación de video...

Aprovechando los recursos naturales, el documental está enfocado en la creación de las albarcas, un calzado muy rústico propio de las zonas rurales de Cantabria, y elaborado a partir de madera de abedul o haya principalmente.



Figura 1. Subida en albarcas a San Cipriano 2011 © David Goitia

<https://www.flickr.com/photos/goitia/6153208150/>

2. Descripción

El documental sobre el TFG recorre diferentes técnicas de filmación y edición de video para ofrecer un producto audiovisual innovador mezclando técnicas clásicas de grabación con otras técnicas que requieren un mayor trabajo de posproducción en *software* de edición como *Adobe Premiere*, *Adobe After Effects* o *Adobe Photoshop*.

El documental trata temas relacionados con el proceso de la elaboración de las albarcas, su uso y su historia, temas que serán recorridos a través de un hilo conductor, que será una entrevista realizada a un albarquero de la zona.

Las imágenes que recoge el documental se filmarán con una **cámara réflex**, utilizando diferentes lentes para cada tipología de plano que el documental incorpore, además las imágenes se captarán mediante trípode para dotar al video de un aspecto profesional requerido en cualquier grabación. Mientras, el sonido de la entrevista será recogido mediante una ~~grabadora de sonido~~, micrófono de un smartphone, y sincronizado con el video en postproducción.

3. Objetivos

3.1 Objetivos Principales

- Desarrollar un proyecto audiovisual acorde con las habilidades técnicas adquiridas en el ámbito de la comunicación audiovisual a lo largo del Grado Multimedia: video, narrativa, composición digital, diseño gráfico, fotografía, sonido...
- Crear un audiovisual que aporte al espectador una serie de información de tipo visual, textual y verbal acerca de la artesanía de la Cantabria profunda.

3.2 Objetivos Secundarios

- Experimentar todas las fases de desarrollo y gestión de un proyecto profesional de tipo audiovisual, es decir, preproducción, producción y posproducción.
- Producir un producto audiovisual que sirva como interés turístico para dar a conocer la artesanía de Cantabria y sus productos.

4. Target

4.1 Target Principal

Dentro del público objetivo, este producto audiovisual va dirigido a residentes de la zona Occidental de Cantabria, en especial a habitantes de la comarca Saja-Nansa con un rango de edad que varía desde los 13 años hasta los 70 años. El mayor volumen se concentra en adultos de 22 a 50 años que viven en esta comarca o bien poseen raíces o algún tipo de contacto social en el lugar.

Por otro lado, dentro de mis expectativas quiero presentar este documental al *II Concurso de Miradas Sobre el Nansa* organizado por [Ruido Interno](#), donde el target es un público especializado en audiovisuales.

ESCENARIO TARGET PRINCIPAL



Pablo Saiz González, 23 años, estudiante empresariales

Pablo vive en Torrelavega, pero siente un fuerte arraigo por las tradiciones ya que sus padres descienden de zonas rurales y es un lugar donde acuden a menudo, tiene presencia en redes sociales y disfruta con los recuerdos sobre su pueblo.

4.2 Target Secundario

Como target secundario situamos un grupo de personas que por diferentes necesidades pueden sentirse fascinados con el resultado:

- Personas con un amplio bagaje cultural que disfrutan visualizando temas audiovisuales que exploren las raíces y las costumbres de un entorno.
- Personas del sector audiovisual ya sea de forma lucrativa o no lucrativa, principalmente de la región, que reproducen y difunden estos videos.

ESCENARIO TARGET SECUNDARIO



Ignacio Pérez Pardo, 24 años, trabajador hostelería

Ignacio trabaja en un bar en Santander, entre sus aficiones la más relevante es el Cine, ha trabajado en varios cortometrajes realizando *making-of...* es partidario de reproducir y difundir todo tipo de audiovisuales que emergen en Cantabria.

5. Marco teórico

5.1 Antecedentes

Las albarcas son el producto artesanal más valorado de la zona occidental de Cantabria. Su increíble resultado visual, su lento proceso de fabricación y la carencia de albarqueros hacen que este calzado de madera tenga un doble valor.

Este calzado de madera, generalmente de abedul o haya, tiene una gran similitud con el zueco neerlandés. Fundamentalmente, las albarcas se usaban por el campesinado en el interior de Cantabria, en zonas donde las lluvias eran abundantes y los caminos se embarraban con facilidad, de manera que el calzado de madera poseía una gran utilidad.



Figura 4. Fotografía de una albarca en proceso © El diario montañés

<http://www.eldiariomontanes.es/multimedia/fotos...>

5.2 Estado del Arte / Escenario

La estructura de una albarca se desarrolla a partir un tronco de haya, abedul o nogal principalmente, a este tronco se le va dando forma para obtener el hueco necesario para que se acople el pie ya calzado a la casa de la albarca. La principal diferencia con el zueco holandés es que las albarcas poseen tres *tarugos* que separan parte de la superficie inferior del contacto con el suelo. Además, en la albarca se tallan una serie de dibujos para obtener un resultado estético más enriquecedor.

5.3 Otros proyectos similares

- [Cuadernos de paso. El Soplao](#) RTVE a la carta
- [Hilario el Albarquero](#) Vimeo
- [Para todos la 2. El Valle del Nansa](#) RTVE a la carta
- [Agrosfera. Desarrollo Rural en el Nansa](#) RTVE a la carta
- [Tu tiempo. Sobrevolando el Valle Saja - Nansa](#) Antena 3

6. Contenidos

6.1 Definición de contenidos

Tal y como se introduce al inicio de la presente memoria, el eje temático del Trabajo de Fin de Grado es el análisis de la artesanía en la zona rural de Cantabria, y el estudio visual del proceso de elaboración de las albarcas, también llamadas *madreñas* en la provincia de Asturias.



Figura 5. Albarca con la casa medio hacer © Roberto García

<https://www.flickr.com/photos/rgarcia/2477064350/>

Dentro de este contexto, el trabajo se centra particularmente en la forma en que trabaja la madera un albarquero determinado, visualizando su lugar de trabajo y mostrando sus habilidades técnicas en el proceso.

6.2 Estructura de los contenidos

La estructura de este audiovisual pretende seguir la estructura lógica que debe poseer cualquier documental, es decir, una introducción, un nudo y un desenlace. Véase un ejemplo de artesanía que cumple estos cánones.

<https://vimeo.com/79661218>

RECORRIDO VISUAL CRONOLÓGICO

Como observamos en el material anterior, *Urushi Craftsman*, la introducción se basa principalmente en la inclusión de una serie planos de situación que nos sitúan en el entorno en que trabaja el artesano, acompañado de una pieza musical y la voz del entrevistado.

Con la voz del entrevistado, obtenemos una serie de primeros planos que completan el nudo del documental, estos primeros planos se mezclan con planos detalle y planos medios donde se refleja la acción y el proceso de elaboración de la albarca.

Finalmente, el desenlace es breve y en él obtenemos la conclusión de la entrevista que el albarquero nos aporta. Al mismo tiempo, obtenemos una serie de planos con las albarcas ya finalizadas y listas para lucirlas en alguna feria de ganado del valle.



Figura 6. Tajo, azuela y albarcas © Javier Cosío

7. Metodología

La metodología a seguir para este proyecto se divide en tres grandes fases:

1. Preproducción
2. Producción
3. Postproducción

7.1 Preproducción

En esta fase se analizan toda la serie de aspectos clave que hay que tener en cuenta antes de empezar a grabar.

7.1.1 Idea

La idea es la realización de un documental sobre la artesanía en Cantabria, más en detalle, el trabajo de los albarqueros.

7.1.2 Tratamiento de la Historia

La historia tratará el proceso de elaboración de la albarca, por qué se usaban y mostrar donde está la esencia mágica de las albarcas.

7.1.3 Estilo de Realización

El estilo de realización estará basado en la voz del entrevistado, que será el hilo conductor en este proyecto. Por otro lado, además de los sonidos diegéticos que se puedan rescatar del entorno, la música juega un papel importante en este documental.

7.1.4 Investigación

Se realizará una investigación sistemática y precisa, de modo que se reunirá documentación escrita que aporte información relevante sobre el entorno y se visitarán los escenarios y localidades donde tendrá lugar el documental, esta información será de gran utilidad una vez comience la captación de recursos en la fase de producción. Además, se establecerá contacto con personas locales que aporten datos sustanciales sobre el pasado y presente de las albarcas.

7.2 Producción

Una vez que finaliza la recogida de información en la fase de preproducción, se procederá a captar todos los recursos audiovisuales que consuman el producto final. Para ello, habrá que conjugar todos los elementos que formen parte de la grabación, cámaras, trípode, iluminación natural y artificial, y otros elementos como las condiciones meteorológicas y la puesta en escena de todos los conocimientos adquiridos acerca del entorno.

7.2.1 Entrevistas

La entrevista se concretará con antelación y se efectuará mediante el clásico pregunta respuesta, rescatando los puntos más relevantes en la fase de postproducción. Se modificará el plano desde el punto de vista estético de manera que la entrevista guarde una correlación con todas las imágenes que aparezcan en el documental.

7.2.2 Recursos

Además de las entrevistas se captarán recursos que podamos rescatar del entorno, de este modo, la fase de postproducción será más enriquecedora y creativa con una amplia gama de recursos con los que jugar en las tareas de edición de video.



Figura 7. Frame Recurso de un dalle © Javier Cosío

7.3 Posproducción

Una vez grabados todos los recursos audiovisuales será momento de volcar todos estos archivos contenidos en una tarjeta de memoria SD al disco duro del ordenador.

Una vez que estén todos los archivos disponibles en el ordenador comenzará el verdadero trabajo de posproducción. Para la edición lineal se utilizará el programa de edición de video *Adobe Premiere* donde se crearán los cortes de video necesarios para otorgar al documental un dinamismo que atrape al espectador en la historia.

A continuación, se exportará el trabajo directamente al *software* de edición vertical, *Adobe After Effects*, donde trabajando por capas se podrá realizar un proceso de etalonaje para igualar el color, la luminosidad y el contraste de los diferentes planos mediante capas de ajuste.

Este trabajo en *After Effects* requiere habilidades de diseño gráfico, la inclusión de elementos gráficos desarrollados en *Adobe Photoshop* resultan de enorme valor para mejorar la línea gráfica del documental audiovisual.

Por último, el audio también llevará un tratamiento básico, para la mezcla de sonidos además de los efectos que incorpora *Adobe Premiere*, se hará uso de *Adobe Audition* para tratar la voz y obtener un resultado más profesional.

8. Forma de diseño visual

8.1 Estilo gráfico y artístico

ESTILO VISUAL

Definido ya el resultado que quiero obtener, el look que busca el documental es la clásica imagen de documental sobre un lugar rústico pero sin utilizar la escala de grises, ya que se pretende utilizar una amplia gama de colores que aporte el entorno del campo. Además, se utilizarán diferentes lentes para obtener planos con diferentes distancias focales y mayor o menor angulares.

A pesar de buscar el orden estético, el estilo visual tiende a lo minimalista, con escasa profundidad de campo que concentré al espectador en el punto que el director del documental quiere, para ello se hará uso de un filtro ND variable para reducir la profundidad de campo manteniendo el exposímetro a 1/50 y utilizando ISOS nativas relativamente bajas.

Por lo tanto, el estilo visual buscado es moderno, con mucho desenfoque conceptualizado del cine moderno y del empleo de réflex para grabar proyectos audiovisuales.

GAMA CROMÁTICA

La gama cromática del documental viene definida principalmente por los colores que nos encontramos en el entorno rural, es decir, gran variedad de verdes como es característico en los entornos naturales de Cantabria y las tonalidades que adquieren tanto las casas de piedra, como la madera tratada, que de manera estimada suman aproximadamente el 90% de los colores que adquiere el audiovisual.

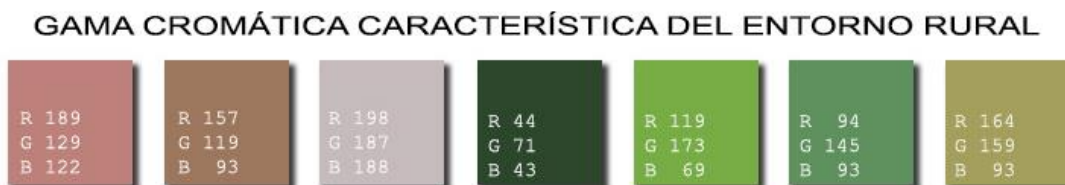


Figura 8. Gama de colores extraída de una fotografía rural (pueblo de Carmona)

8.2 Tipología de los medios

Audio: El audio consta de la voz del entrevistado que funciona como hilo conductor del documental, aunque los sonidos diegéticos y las fuentes musicales también ayudan en la construcción del discurso semántico.

Imágenes: La composición audiovisual se compone principalmente de las imágenes captadas a través de una cámara réflex de Nikon, aunque en pantalla también encontraremos una serie de ilustraciones vectoriales que vendrán acompañadas de composiciones tipográficas para definir el título del documental y los posteriores créditos.

8.3 Dimensión de la aplicación

La aplicación se exportará en un *aspect ratio* 16:9, el más estandarizado en la actualidad tanto para pantallas de televisión, monitores, portátiles e incluso smartphones.

Resolución de pantalla: La resolución de pantalla en que se filme y exporte el documental será de 1920 x 1080 píxeles, siendo los portales de video como Vimeo o YouTube los que se encargarán de reducir el peso del archivo en pantallas más pequeñas.

- Duración: La duración es un valor no definido hasta ahora, sin embargo, se pretende sintetizar la información de manera que el documental no exceda de los 7 minutos.
 - **Introducción.** 1 minutos
 - **Nudo.** 5 minutos ≈
 - **Desenlace.** 1 minuto

9. Software

Sin entrar tanto en detalles, en este apartado desgloso las fases del proyecto que requieren de software y su finalidad:

Planteamiento

- Benchmarking:
 - Analizar y estudiar documentales referencia. *Mozilla Firefox*
- Planificación:
 - Se realizará un diagrama de Gantt. *Microsoft Project*

Postproducción

- Adobe Photoshop:
 - Edición gráfica.
- Adobe Premiere:
 - Clasificación de contenidos.
 - Montaje lineal.
- Adobe After Effects:
 - Etalonaje.
 - Edición vertical.
- Magic Bullet Looks:
 - Estilo visual
- Adobe Audition:
 - Mejora de audio

10. Plataforma de desarrollo

Resumen

Hardware	
Material	URL
Nikon D7000	http://www.nikon.es/es_ES/product/d90
Benro T660EX	http://www.amazon.es/Benro-A2680TB1...
Grabadora	Smartphone Samsung Galaxy Young
PC	AMD FX Series 3.8GHz
Software	
Material	URL
Windows 7	http://windows.microsoft.com/es-es/windows/home
Microsoft Office	http://office.microsoft.com/es-es/
Microsoft Project	http://www.microsoft.com/project/es/es/
Adobe Premiere	http://www.adobe.com/es/products/premiere.html
Adobe Lightroom	http://www.adobe.com/es/products/lightroom.html
Adobe Photoshop	http://www.adobe.com/es/products/photoshop.html
Adobe After Effects	http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html
Red Giant Software	http://www.redgiant.com/products/magic-bullet/
Adobe Audition	http://www.adobe.com/es/products/audition.html
Xilisoft Converter	http://www.xilisoft.es/

11. Plugins

En la fase de postproducción se utilizarán diferentes *plugins* con el fin de mejorar la calidad de las imágenes y del proyecto en sí.

En la siguiente imagen podemos ver el proceso seguido a la hora de mejorar la imagen del documental. Lo primero que he realizado ha sido aplicar un efecto de brillo y contraste para igualar los cambios de luz que surgieron desde el inicio de la entrevista hasta su fin.

En [MAGIC BULLET LOOKS](#) apliqué el mayor retoque de la imagen, dentro de este software utilicé la corrección de color tridimensional para conservar el tono de piel tanto en los highlights como en las sombras y en los tonos medios. Además utilicé la herramienta Pop que básicamente lo que hace es resaltar los bordes y que funciona semejante a la herramienta claridad en programas de edición fotográfica.

Por último, apliqué una serie de curvas que es igual para todo el video documental y que aporta un estilo visual definido para todas las tomas.



Figura 9. Proceso de corrección de color

12. Guión Técnico

1. BREVE INTRODUCCIÓN

- 1.1 Fuente sonora de ambiente
- 1.2 Secuencia de imágenes del entorno
- 1.3 Pequeños cortes de la entrevista

Los apartados 1.3 y 1.2 irán combinados por edición por corte con el fin de utilizarlos como la presentación de contenidos y el tema que aborda el documental.

2. NUDO

- 2.1 Fuente sonora de ambiente
- 2.2 Secuencia de imágenes del entorno
- 2.3 Cortes de entrevistas consecutivos
- 2.4 Acciones

En el nudo, los cortes 2.2 serán más largos que en la introducción y el desenlace, cuya finalidad es dotar de un mayor peso a las entrevistas combinadas con acciones 2.4 de los entrevistados.

3. Desenlace

- 3.1 Fuente sonora de ambiente
- 3.2 Pequeños cortes de entrevistas
- 3.3 Acciones
- 3.4 Créditos Finales

13. Entrevistas

Se percibirá una entrevista realizada a una persona con raíces y vida en el entorno rural, con el objetivo de obtener una visión conjunta del entorno del Valle del Nansa donde transcurre el documental, pero enfatizando siempre el tema principal que es la artesanía, concretamente las albarcas.

Para ello, se contará con un albarquero de la zona que nos muestre in situ como trabaja y los resultados que obtiene dando forma a la madera, y al mismo tiempo aportando una información textual de enorme valor.

PREGUNTAS DEL ENTREVISTADOR

- Breve presentación, ¿Quién eres? ¿A qué te dedicas?
- ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a las albarcas?
- Tengo dudas con el nombre... ¿Cómo se llaman, abarcas, albarcas, madreñas...?
- Cuéntanos brevemente... ¿Quién usaba las albarcas, dónde y para qué se utilizaban principalmente?
- Explícanos un poco cronológicamente qué herramientas se utilizan a la hora de realizar una albarca ¿Qué función tiene cada herramienta?
- ¿Qué tipos de madera se utilizan? ¿Cuál es la mejor? ¿Por qué motivos?
- Y esto de los tarugos ¿Qué función tienen?
- Dentro de los entendidos de este mundillo... ¿Qué es lo que diferencia una buena albarca de una mediocre?
- ¿Y el dibujo? ¿Qué objetivo tiene? ¿Cuánto de importante tiene?
- ¿Cómo aprendiste a hacer las albarcas?
- ¿Por qué decidiste realizar albarcas como hobby? ¿Qué sientes? ¿Qué te aporta labrar la madera?
- ¿Crees que podrías dedicarte a ello a jornada completa?
- ¿Crees que está todo inventado en el mundo de los albarqueros o crees que aún puede haber algo novedoso en este tipo de artesanía?
- ¿Existen muchos albarqueros aún? ¿Crees que va a llegar un momento en que nadie las haga?

14. Banda Sonora

La música elegida para ambientar el documental no es de creación propia y debido al bajo presupuesto no debe poseer todos los derechos reservados, sino que es una música con licencias **creative commons**.

- Música Libre.

Se utilizarán portales web como Jamendo o FreeSound con el objetivo de utilizar música que no requiera una licencia en la que haya que retribuir o contactar con el autor para su inclusión y difusión, únicamente atribuir en los créditos a quien pertenece esa canción.

LISTADO DE LA MÚSICA LIBRE ELEGIDA:

- Lzn02 ⇒ Music Box Closing
- Lzn02 ⇒ Neie
- Lumiere Tales ⇒ Starlight Night

The screenshot shows the Jamendo interface for the album 'Playing the Silence' by Lzn02. The album has 94310 listens and 5422 downloads. It is categorized as 'electronic, soundtrack, creative, calm, ambient'. The tracklist is as follows:

Track	Duration	Listens
1. Music Box Opening	1:34	20269 escuchas
2. Eien	5:03	12907 escuchas
3. Agnus Dei	3:48	10552 escuchas
4. The Doll's Death Pt. 2	3:24	8863 escuchas
5. Hell's Eden	3:06	9845 escuchas
6. Wandering	2:22	8982 escuchas
7. Neie	1:54	11694 escuchas
8. Music Box Closing	2:46	11198 escuchas

Below the tracklist, there is a section 'Acerca de este álbum' with the following Creative Commons license information:

Puedes copiar, distribuir, promocionar y tocar este álbum siempre y cuando tú:

- ⓘ Menciones el nombre del artista
- Ⓜ No utilices este álbum en un espacio comercial
- Ⓒ Distribuya todas las obras derivadas de este álbum bajo la misma licencia CC.

Figura 10. Captura de pantalla de soundtrack de Jamendo elegido.

15. Planificación

En las siguientes imágenes se muestra una planificación en el tiempo de las PAC y de las diferentes tareas que se realizarán a lo largo del proyecto en un diagrama de Gantt.

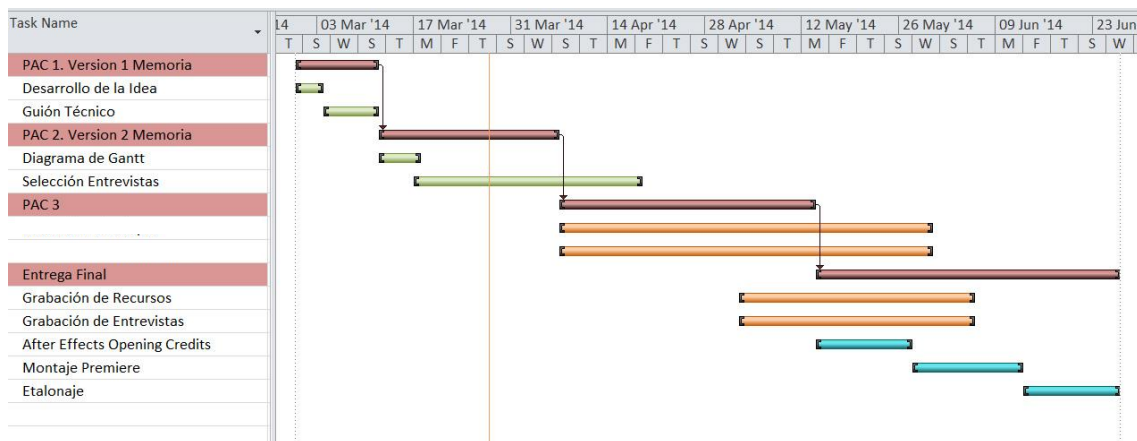


Figura 11. Planificación Gantt en Microsoft Project 2010

A continuación, se muestra un listado de tareas con fecha de inicio y fin, y la duración estimada en días, hay que tener en cuenta que los días son una estimación para el buen rumbo del proyecto pero que en ningún caso tienen establecidas un número de horas por día.

	Task Name	Start	Finish	Duration
1	PAC 1. Version 1 Memoria	Fri 28/02/14	Tue 11/03/14	8 days
2	Desarrollo de la Idea	Fri 28/02/14	Mon 03/03/14	2 days
3	Guión Técnico	Tue 04/03/14	Tue 11/03/14	6 days
4	PAC 2. Version 2 Memoria	Wed 12/03/14	Sun 06/04/14	19 days
5	Diagrama de Gantt	Wed 12/03/14	Mon 17/03/14	4 days
6	Selección Entrevistas	Mon 17/03/14	Fri 18/04/14	25 days
7	PAC 3	Mon 07/04/14	Tue 13/05/14	27 days
8				
9				
10	Entrega Final	Wed 14/05/14	Thu 26/06/14	32 days
11	Grabación de Recursos	Sat 03/05/14	Thu 05/06/14	25 days
12	Grabación de Entrevistas	Sat 03/05/14	Thu 05/06/14	25 days
13	After Effects Opening Credits	Wed 14/05/14	Tue 27/05/14	10 days
14	Montaje Premiere	Wed 28/05/14	Thu 12/06/14	12 days
15	Etalonaje	Fri 13/06/14	Thu 26/06/14	10 days

Figura 12. Listado de tareas planificación TFG

16. Presupuesto

El siguiente presupuesto ha sido establecido de una manera ficticia, fijando un salario de 11€/hora para un profesional de los audiovisuales. Las horas para cada tarea son estimadas...

Tarea	Horas	€/hora	Total
Planificación	14	11,00 €	154,00 €
Grabación Entrevistas	12	11,00 €	132,00 €
After Effects Opening Credits	6	11,00 €	66,00 €
Montaje Premiere	10	11,00 €	110,00 €
Etalonaje After Effects	12	11,00 €	132,00 €
Exportar / Render	2	11,00 €	22,00 €
			616,00 €

17. Análisis de Mercado

Actualmente, el sector audiovisual en Cantabria vive un periodo de gran decadencia, la poca fuerza de las televisiones locales que operaban en la región durante la era analógica (Canal 8DM, TeleCabarga, Localia...) sufrió un duro golpe con la llegada de la televisión digital terrestre (TDT), que eliminó de los televisores la escasa audiencia que poseían estos canales.

Sin una televisión local de gran prestigio como tenemos en las comunidades limítrofes como Asturias (RTPA) y Bilbao (ETB) las esperanzas de que Cantabria sea un referente audiovisual a nivel nacional son escasas.

Actualmente, existen varias pymes dedicadas a la publicidad que están especializadas en los audiovisuales para canales de tipo transmedia como son fraileyblanco.com o www.magnavista.es. A su vez, la única productora de cine que opera en Cantabria es www.burbujafilms.com dedicada a filmar cortometrajes y documentales en primera instancia.

No obstante, en la página web www.cantabria.es tenemos una breve guía de comunicación con un listado de las empresas que trabajan en este sector en la actualidad: www.cantabria.es/web/guia-de-comunicacion

18. Viabilidad

Debido a la naturaleza del proyecto, consensuado como un trabajo de fin de grado, el criterio de viabilidad es altamente subjetivo ya que no se pretende conseguir una rentabilidad económica y tampoco se han buscado fuentes de financiación que podrían ir en dirección a entidades gubernamentales como Ayuntamientos locales o la Dirección General de Cultura del Gobierno de Cantabria.

A pesar de que el coste total de la producción es asumido por el trabajo de fin de grado y su distribución será pública a través de redes sociales de video como Vimeo o YouTube, el coste se limita al tiempo que dediquen mis fuentes en la fase de documentación y al tiempo que puedan dedicar compañeros en la filmación.

NO OBSTANTE, LOS DATOS RECOGIDOS EN LOS APARTADOS DE PLANIFICACIÓN (15), PRESUPUESTO (16), Y EL APARTADO DE ANÁLISIS DE MERCADO (17) CONSTATAN LA VIABILIDAD DEL PROYECTO.

Anexo 1. Entregables del proyecto

Resumen de Entregables:

- Memoria del proyecto en formato .PDF
- Archivo Audiovisual con extensión MP4 usando sistemas de compresión H264 o MPEG4.

Presentación de los 4 fotogramas que definen el inicio del reportaje:

Escena #001

Duración: 7 seg

Descripción:

Plano general de situación del entorno...



Escena #002

Duración: 12 seg

Descripción:

Presentación del personaje...



Escena #003

Duración: 6 seg

Descripción:

Plano general paisaje

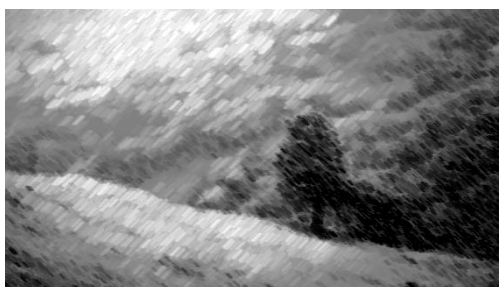


Escena #004

Duración: x seg

Descripción:

Plano paisaje minimalista



ANOTACIONES

- Duración total del clip: [00:07:08](#)
- Las transiciones son por corte en su mayoría, aunque he utilizado algún fundido a negro en momentos puntuales, y algún encadenado mediante la herramienta *cross dissolve* en Adobe Premiere.
- Para el audio he utilizado cabalgados que ayudan a digerir los cambios de plano en el espectador.

Anexo 2. Proceso creación de créditos con fotografías.

Para modificar un poco la regla general de este tipo de reportaje documental que siempre termina hablando sobre el futuro de la profesión, a medida que avanzaba la entrevista decidí enfocar el desenlace a los frutos obtenidos por el entrevistado en su creación artesanal, y era la posibilidad de conocer mundo a través de ferias, y donde nos cuenta una anécdota de una de sus ferias. Para ello, rescaté una serie de fotografías de dichas ferias que muestro en los créditos del documental.



Digitalicé todas las fotos mediante escáner y le apliqué un borde blanco en photoshop para luego desarrollar la animación en Adobe After Effects a través de un tutorial de YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=WkC...>).

Para conservar un fondo acorde al documental, grabé la textura de un árbol y apliqué a la toma una corrección que elimine el efecto barril y se asemeje a una textura plana.

Finalmente, para dotar de un mayor recorrido visual a la presentación de imágenes, agregué una cámara 3D en After Effects que se va alejando a través del eje z.

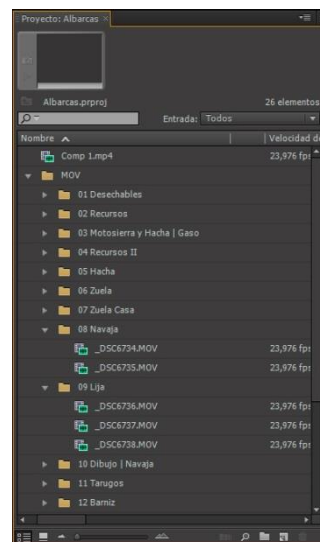
Anexo 3. Proceso de edición

Proceso seguido en la edición del documental mediante capturas de pantalla, en este apartado se explica el proceso de edición necesario para producir el documental:

EDICIÓN VIDEO

- Clasificación de los audiovisuales:

Para organizar los audiovisuales he creado una serie de carpetas desplegadas en Adobe Premiere con las que se clasifican todas las tomas grabadas en varias categorías, ya sea por la herramienta utilizada para trabajar como por diferentes recursos.



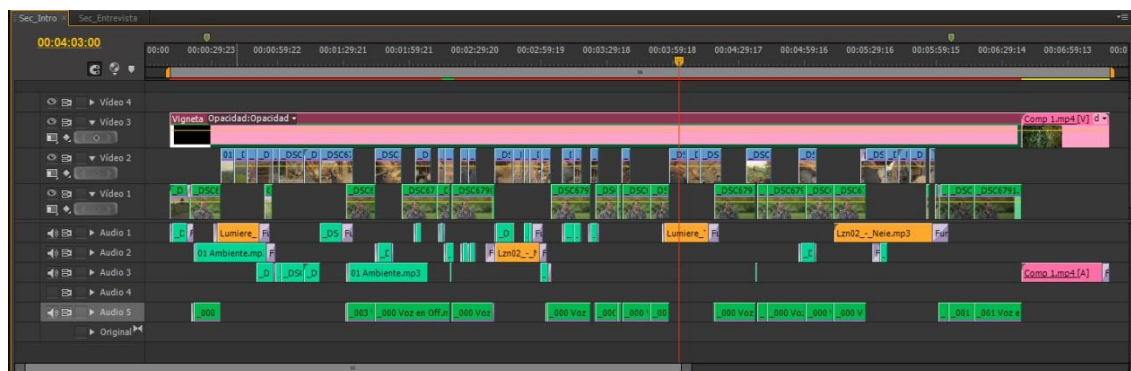
Por otra parte, he originado otras carpetas tanto para piezas musicales como para imágenes, sonidos de una fuente externa...

Además, para trabajar la entrevista he utilizado una secuencia aparte que facilita su adhesión al video.

- Edición por corte en Premiere.

Como es habitual en la edición de video moderna, el resultado se ha realizado por corte, para favorecer la edición he utilizado etiquetas de colores que son diferentes para cada tipo de archivo tratado.

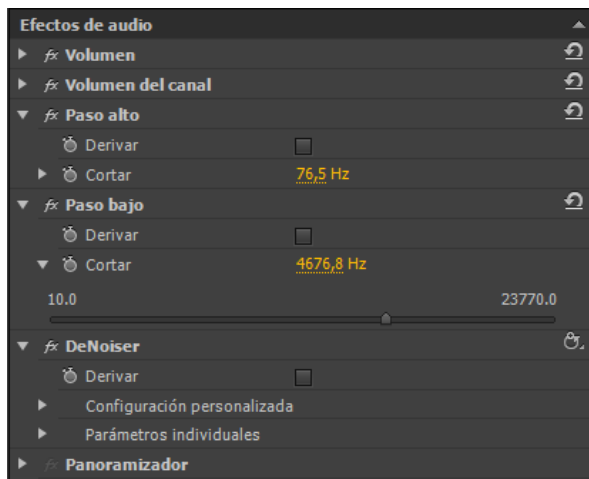
Si observamos la imagen inferior, vemos que los archivos correspondientes a la entrevista aparecen en color verde bosque, los sonidos diagéticos en caribe y todas las piezas musicales en color mango, mientras que los recursos en azul.



- Tratamiento de Audio.

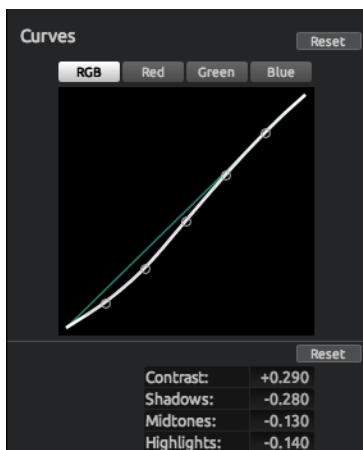
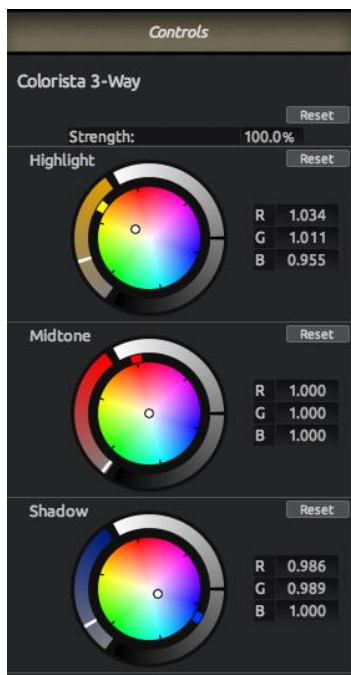
Para tratar el audio he equilibrado la ganancia de todos los clips para que mantengan el mismo volumen durante todo el clip audiovisual.

Por otro lado, la entrevista aportaba ruido y he utilizado diferentes efectos de audio para mejorar su resultado (un filtro paso alto, un filtro paso bajo y el DeNoiser).



- Proceso de corrección de color.

Para el color he utilizado Magic Bullet Looks y diferentes herramientas que este incorpora, como el colorista tridimensional, las curvas RGB o el plugin Deflare o la viñeta, todo ello para conseguir un look equitativo en todas las tomas.

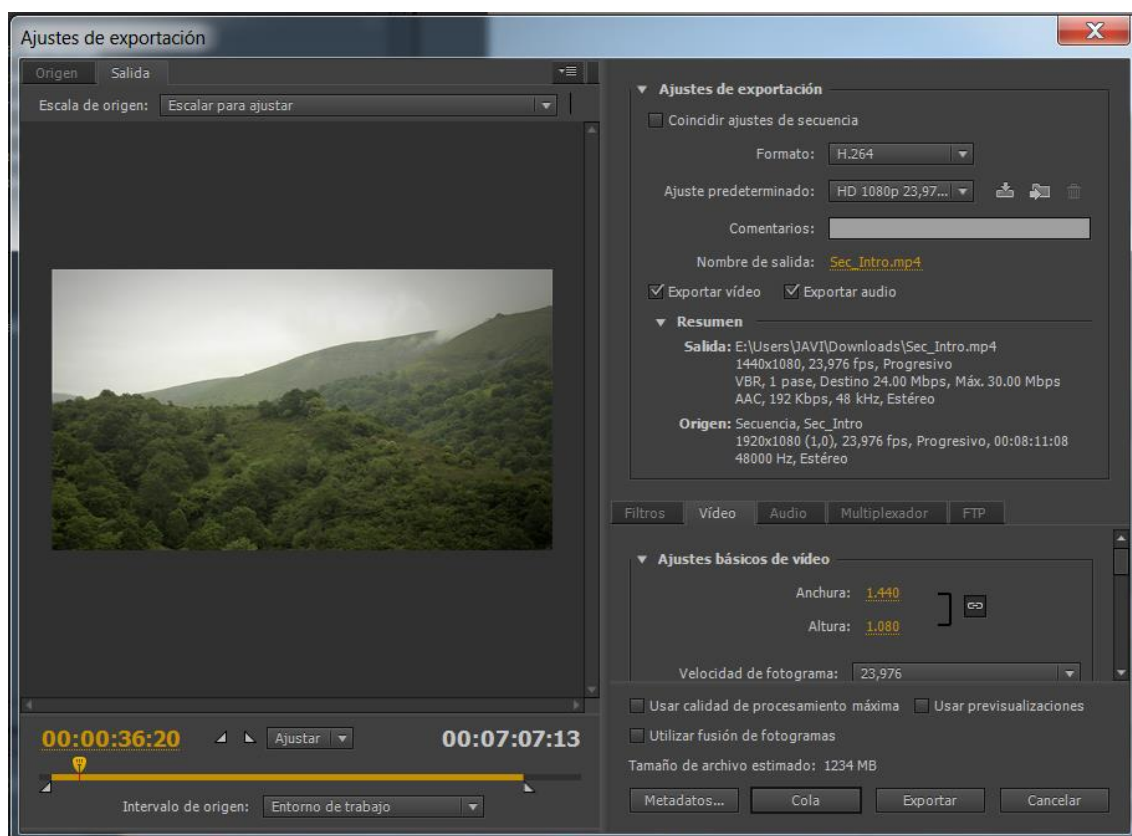


Anexo 4. Proceso de exportación

Para exportar el proyecto desde Adobe Premiere he utilizado el formato H264 que es un sistema de compresión del que se obtiene un archivo con extensión MP4.

Dentro los ajustes predeterminados que Adobe Premiere incorpora para la exportación he mantenido tanto la velocidad de fotogramas como el tamaño de pantalla en pixels que hemos grabado de origen con la cámara réflex, es decir, 1920x1080 y 23,976 fps.

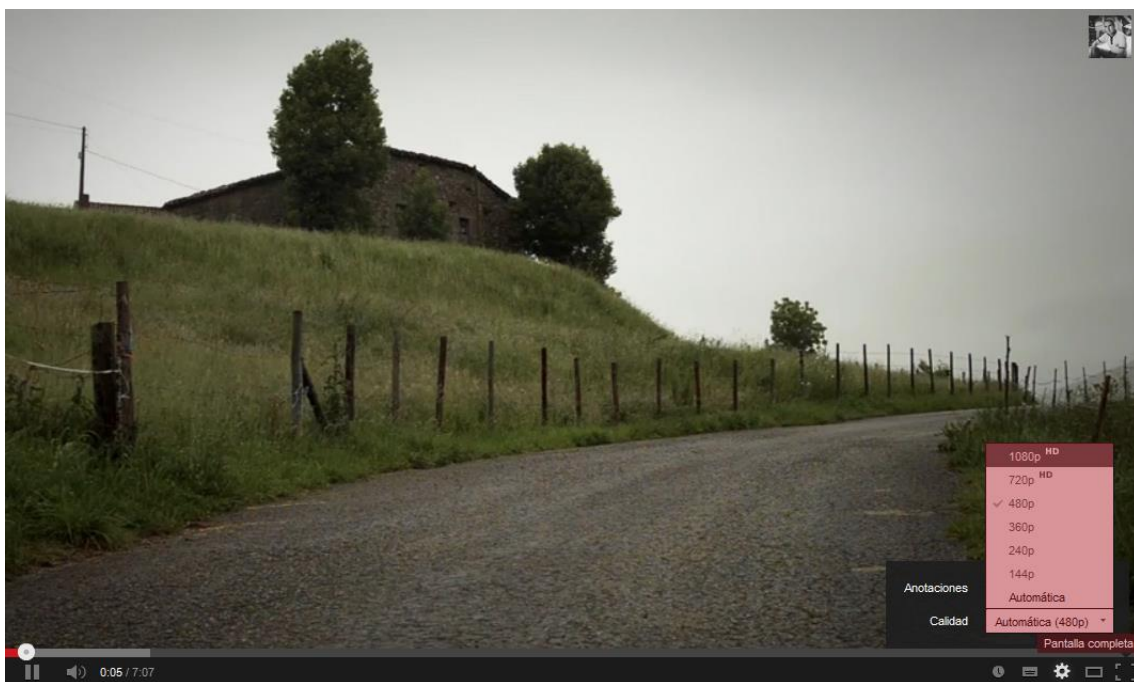
Para el audio he utilizado el códec AAC con una velocidad de muestro de 48KHz.



En Adobe After Effects básicamente me he limitado a los mismo parámetros de 1080p y 23,976 frames por segundo característico del cine, mientras que el sonido con la misma velocidad de muestro indicada anteriormente, 48KHz.

Anexo 5. Guía de usuario

Para reproducir el video de la manera más optimizada posible es conveniente acceder a YouTube y ajustar el volumen al nivel deseado, si la conexión a internet es eficiente y visualizas el video en un monitor relativamente grande es primordial seleccionar la pestaña de 1080p para reproducir a la máxima calidad posible y pulsar el icono de pantalla completa, tal como se muestra en la siguiente captura de pantalla:



En rojo observamos los parámetros a modificar en el video para poder hacer un uso eficiente de la aplicación reproductora.

Anexo 6 . Línea Gráfica

El documental no incluye una línea gráfica compleja ya que el número de iconos textuales es muy reducido, en los créditos podemos encontrar toda la serie de tipografías que aparecen en el video:

Para el nombre del director y el operador de cámara utilizo la tipografía KG A *Little Swag* extraída de la página web dafont:



JAVIER COSIO

Luego para las fuentes musicales, la tipografía elegida ha sido BEBAS NEUE:

- **LZN02 | MUSIC BOX CLOSING**
- **LZN02 | NEIE**
- **LUMIERE TALES | STARLIGHT NIGHT**

Anexo 7. Cesión de derechos

Las imágenes son todas propias, es decir, ninguna imagen requiere solicitar derechos de distribución para su reproducción, difusión y tratamiento.

La música seleccionada sí que posee derechos de autor, se han seleccionado tres canciones de la página web Jamendo, y todas poseen la misma licencia:



Esta licencia creative commons conocida como CC BY-NC-SA tiene una serie de características propias:

- Atribución. Es necesario atribuir a quien pertenece la música.
- No Comercial. No se permite hacer uso comercial de esta música.
- ShareAlike. Este producto se debe compartir bajo esta misma licencia.

Anexo 8. Glosario / Índice analítico

Abedul. Denominación que hace referencia al género de árboles caducifolios conocidos como Betula, es un árbol de corteza blanquecina y ramas flexibles, requiere zonas soleadas, suelos ácidos y sílíceos que posean suficiente humedad.

Albarcas. Calzado rústico de madera de una pieza, que ha sido utilizado especialmente por el campesinado de Cantabria, en España.

Albarquero. Persona que hace abarcas o que las vende.

Azuela. Herramienta para trabajar la madera. Se trata de un tipo de hacha de mango corto y con la hoja dispuesta perpendicular a dicho mango. Sirve para desbastar, alisar, ahuecar, amoldar formas torneadas y esculpir tallas de madera.

Dalle. El dalle, dalla o guadaña es una herramienta agrícola compuesta de una cuchilla curva insertada en un palo, usada para segar hierba, forraje para el ganado o cereales

Madreña. La madreña o madreñas es el nombre que reciben las abarcas o abarcas en Asturias.

Talla. Una talla es una obra de escultura, especialmente en madera. La madera se talla mediante un proceso de desgaste y pulido, con el propósito de darle una forma determinada, que puede ser un objeto concreto o abstracto. Ej.: Talla de una albarca.

Tarugo. Pedazo de madera corto y grueso que sirve para separar la albarca del suelo y garantice un periodo de vida mayor del calzado.

Anexo 9. Bibliografía

Pedro Pablo Cosío. **EL DIARIO MONTAÑÉS**

[DE OFICIO ALBARQUERO... «TENGO TANTA PASIÓN, QUE LAS HARÍA GRATIS».](http://www.eldiariomontanes.es/20100103/cantabria...)

<http://www.eldiariomontanes.es/20100103/cantabria...>

Albarca de Cantabria. **WIKIPEDIA**

http://es.wikipedia.org/wiki/Albarca_de_Cantabria_%28calzado%29

Hilario el Albarquero. **LA CASA AZUL**

<http://lacasa-azul-blog.blogspot.com.es/2013/07/hilario-el-albarquero.html>

Cuadernos de Paso (Cuaderno de El Soplao). **RTVE**

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/cuadernos-de-paso...>

Las Albarcas. **POSADA DE MUÑORRODERO**

http://posadademuno.blogspot.com.es/2013_06_01_archive.html

Subida a San Cipriano en Albarcas. **EL DIARIO MONTAÑÉS**

<http://www.eldiariomontanes.es/prensa/20060927/cantabria/albarcas...>

Los albarqueros en extinción. **EL BICHU GORMEJÁN**

<http://elbichu.blogspot.com.es/2012/01/en-peligro-de-extincion-los-albar...>

El Valle del Nansa. **LA 2**

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-video...>

El Valle del Nansa. **LA 2**

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-video...>

19/09/2011. **AGROSFERA**

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/agrosfera/agrosfera-17-09-11/1199783/>

Sobrevolando la comarca del Nansa. **ANTENA 3**

<http://www.antena3.com/el-tiempo/tiempo-libre/sobrevolando...>

Anexo 10. Vita

Javier Cosío González es el autor de esta memoria y el encargado de elaborar este documento audiovisual sobre artesanía en Cantabria. En primera persona, soy un estudiante de 4º curso del Grado en Multimedia por la Universitat Oberta de Catalunya que dentro de las diferentes disciplinas que se estudian a lo largo del grado; programación, diseño gráfico, diseño web... siento una especial atracción por el mundo de los audiovisuales, motivo por el cual he elegido el área de las narrativas visuales como trabajo de fin de grado.

Lo que me llevó a estudiar este Grado fue la escasa formación sobre el mundo audiovisual en Cantabria, lugar donde resido, tras finalizar un Grado Superior de Telecomunicaciones y realizar prácticas en el departamento de video de una empresa, decidí estudiar a distancia para ampliar mis conocimientos. Ahora mismo, compagino el Grado en Multimedia con un trabajo familiar. Al mismo tiempo, realizo un curso denominado “*el cine en tus manos*” donde analizamos y practicamos con las diferentes secciones que operan en el cine, rodando dos cortometrajes y trabajando en todas sus fases, y a su vez, estoy inmerso en un concurso de emprendedores para desarrollar un modelo de negocio en una zona rural de Cantabria con posibilidades de expansión y donde la multimedia y el marketing online juegan un papel importante.

Tras esta breve descripción, me considero una persona proactiva que busca hacerse un hueco en las nuevas profesiones emergentes que aparezcan en el mundo y en especial en este país dados mis estudios, y a expensas del cambio estructural que otorgue definitivamente empleo al talento del siglo XXI.