



Paisaje

Memoria de Proyecto Final de Grado

Grado multimedia

Narrativas visuales 2D y 3D

Autor: Guillermo Chamorro Minaya

Profesor colaborador: Andreu Gilaberte Redondo

Profesor: Antoni Marín Amatller

17 de junio del 2018

Créditos

El Trabajo de Final de Grado se ha realizado utilizando las siguientes obras protegidas por licencias Creative Commons

Proyecto



BY: Mención del nombre del artista

NC: Obra limitada a usos no comerciales.

SA: Distribución de las obras derivadas sobre la misma licencia CC.

Música

La música del proyecto ha sido realizada íntegramente por Alvaro Viedma Jiménez¹



BY: Mención del nombre del artista

SA: Distribución de las obras derivadas sobre la misma licencia CC.

¹ Link: <https://www.facebook.com/alvaro.viedmajimenez>

Dedicatoria/Cita

“La poesía no quiere adeptos, quiere amantes.”

Federico Garcia Lorca (1898 – 1936)

“La música es la poesía del aire”

Jean Paul Richter (1763 - 1825)

“No filmar para ilustrar una tesis o para mostrar a hombres o mujeres limitados a su aspecto externo, sino para descubrir la materia de la que están hechos. Alcanzar ese ‘corazón’ que no se deja atrapar ni por la poesía, ni por la filosofía, ni por la dramaturgia.”

Robert Bresson (1901 - 1999)

Abstracto

El trabajo de final de grado consiste en la realización de un producto audiovisual de entretenimiento, una videopoesía. Se ha creado una composición audiovisual, mezclando videos realizados con un dron y una cámara de fotos, videos de fotografía en stop motion¹, música de producción propia y poesía narrada. La composición gira en torno a la poesía "Paisaje" de *Federico Garcia Lorca*.

El principal objetivo de este proyecto es atraer la atención del público, para animarle a leer y escribir poesía. Para conseguirlo, se han unido poesía, música y video, condimentado con imágenes en stop motion y efectos visuales, que aportan un valor creativo muy alto al conjunto.

A parte del stop motion, se aplicaran otras técnicas también impartidas durante el Grado Multimedia, como la edición de video, la animación de elementos tipográficos, la producción y edición de sonido y el retoque de fotografía digital.

Palabras clave: Trabajo final de grado, Multimedia, Narrativas visuales, Poesía, Dron, Video, Stop Motion, Animación, Audiovisual.

¹ Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

Abstract (english version)

The final degree work consists in the realization of an audiovisual entertainment product. An audiovisual composition has been created, mixing videos made with a drone and a photo camera, own production music and narrated poetry, with transitions between scenes using the stop motion animation technique. The composition revolves around the poetry "Paisaje" by *Federico Garcia Lorca*.

The main objective of this project is to attract the attention of the public, to encourage to read and write poetry. To achieve this, poetry, music and video have been added, seasoned with stop motion transitions, which bring a very high creative value to the whole.

Apart from the stop motion technique, others will also be applied during the Multimedia Grade, such as video editing, animation of typographic elements, production and editing of sound and digital photo retouching.

Keywords: Final degree project, Multimedia, Visual Narratives, Poetry, Drone, Video, Stop Motion, Animation, Audiovisual.

Índice

1. Introducción.....	9
2. Descripción	10
2.1 Definición.....	10
2.2 Planteamiento.....	10
3. Objetivos	11
3.1 Principales.....	11
3.2 Secundarios.....	11
4. Marco teórico/Escenario	12
4.1 Antecedentes.....	12
4.2 Estado del arte	12
4.3 Otros proyectos/estudios/productos similares o relacionados	12
5. Contenidos	13
5.1 Definición de los contenidos.....	13
5.2 Estructura de los contenidos	13
6. Metodología	14
6.1 Antecedentes.....	14
6.2 Problemática.....	14
6.3 Soluciones.....	14
6.4 Técnica utilizada.....	14
6.5 Etapas.....	14
7. Plataforma de desarrollo	16
7.1 Hardware	16
7.2 Software	16
8. Planificación	17
8.1 Objetivos y fechas clave.....	17
8.2 Diagrama de Gantt	18
9. Proceso del trabajo/desarrollo	19
9.1 Etapa de Preproducción.....	19
9.2 Etapa de Producción	19
9.3 Etapa de Postproducción	20
9.4 Etapa de Implementación.....	20
10. Guiones	21
10.1 Idea.....	21
10.2 Sinopsis	21
10.3 Guion literario	21
10.4 Storyboard	23

11. Perfiles de usuario	26
12. Seguridad.....	27
13. Versiones de la aplicación/servicio	28
14. Proyección a futuro	29
15. Presupuesto	30
16. Análisis de mercado.....	31
17. Marketing y Ventas	32
18. Conclusión/es.....	33
Anexo 1. Entregables del proyecto	34
Anexo 2. Capturas de pantalla.....	35
Anexo 3. Libro de estilos.....	43
Anexo 4. Glosario/Índice analítico	44
Anexo 5. Bibliografía	45
Anexo 6. Vita.....	46

Figuras i tablas

Índice de figuras

Figura 1: Firma Federico Garcia Lorca	9
Figura 2: Videopoesia	13
Figura 3: Diagrama de Gantt.....	18
Figura 4: Primera grabación de voz.....	35
Figura 5: Selección de grabaciones de voz	35
Figura 6: Espacio de trabajo	36
Figura 7: Configurando guitarra principal.....	36
Figura 8: Aplicando Reverb.....	37
Figura 9: Exportación	37
Figura 10: Creación de la acción	38
Figura 11: Procesador de imágenes	38
Figura 12: Efecto simulación de escritura	39
Figura 13: Importación/edición stop-motion.....	39
Figura 14: Croma	40
Figura 15: Estabilizador de movimiento	40
Figura 16: Desenfoque gaussiano	41
Figura 17: Títulos	41
Figura 18: Montaje completo.....	42

Índice de tablas

Tabla 1: Objetivos y fechas clave	17
Tabla 2: Presupuestos	30
Tabla 3: Índice Analítico	44

1. Introducción

Me gusta la poesía, siempre me ha parecido un medio fascinante mediante el cual se pueden transmitir muchísimos sentimientos y siempre lo he utilizado como método de desahogo, de liberación.

También he sido siempre un apasionado a la buena música, sobretodo de bandas sonoras y del estilo new age, perfecto acompañante en los momentos de reflexión, de escritura, de estudio o simplemente de relajación.

De manera similar, siempre me ha gustado el cine, la televisión, los documentales y en general toda composición audiovisual que tenga algo que aportar en mi vida, igual siempre me ha gustado realizar mis propias composiciones audiovisuales.

Des de hace un tiempo, me gustaría unir estas tres aficiones, poesía, música y video. Pero estos años, por el tema de estudios y trabajo, ha sido difícil sacar tiempo y fuerzas para llevarlo a cabo.

En este tiempo, he conseguido reunir material suficiente para construir un equipo de producción apto para proyectos de estas características, una cámara, un micrófono, un ordenador preparado e incluso un dron.

Por todo esto, creo que es el momento de llevar a cabo el proyecto que tenía en mente, "Paisaje" que lleva el nombre de la poesía de Federico García Lorca que va a guionizar la composición audiovisual.

A handwritten signature in black ink, reading "Federico Garcia Lorca". The signature is written in a cursive, flowing style. The first letter 'F' is large and prominent, followed by 'ederico Garcia Lorca' in a more compact, connected script.

Figura 1: Firma Federico Garcia Lorca

2. Descripción

Este trabajo de Final de Grado consiste en una composición visual que combina diferentes técnicas de composición, todos los elementos serán de creación propia.

2.1 Definición

El proyecto consiste en la creación de un producto audiovisual en formato de video artístico, que narra una historia por medio de una poesía, música y un video, compuesto por elementos de animación en *stop motion* y grabaciones de género Documental, dentro de la categoría Paisajística.

El idioma del proyecto estará en castellano para adaptar todo el proceso al idioma materno del escritor de la poesía.

2.2 Planteamiento

Es un proyecto de carácter creativo y de entretenimiento, que no tiene como finalidad la producción empresarial.

El hilo conductor es una poesía de Federico García Lorca, que habla sobre paisajes de la tierra, sobre lo que transmiten. Para narrar la historia se utilizan grabaciones reales sobre paisajes de la tierra, mezcladas con elementos de animación en *stop motion*, que permiten dar un aspecto más artístico.

El proceso de trabajo se inicia con un *brainstorming*², gracias al cual se escoge una poesía que se pueda traducir en un guion y definir el aspecto visual que se formará.

Una vez realizado el guion se procede a la elaboración del *storyboard*³ y de la animática para tener una visión completa de la composición, de su ritmo de narración y ver si todos los elementos funcionan armónicamente.

² Lluvia de ideas, es una herramienta de trabajo que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado.

³ Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

3. Objetivos

Los objetivos de este proyecto se pueden clasificar entre principales y secundarios.

3.1 Principales

- Desarrollar un producto audiovisual que acompañe a la poesía “Paisaje” de Federico García Lorca.
- Poner en práctica técnicas y conocimientos obtenidos en las asignaturas del Grado Multimedia, sobre todo técnicas relacionadas con la mención de Comunicación Visual y Creatividad.
- Realizar una composición visual diferente que atraiga la atención del público y anime a leer y escribir poesía.

3.2 Secundarios

- Experimentar con la animación en *stop motion* y el software necesario para la creación del clip.
- Expresar de forma correcta lo que el escritor quiere transmitir con la poesía, de forma que el argumento atraiga al espectador.
- Crear música propia
- Aplicar la improvisación en un proyecto.
- Aplicar mi creatividad y resolución de problemas.
- Conseguir un producto que pueda formar parte de mi book personal, junto al resto de creaciones ya realizadas, así como carta de presentación para futuros proyectos.

4. Marco teórico/Escenario

4.1 Antecedentes

El video, es una tecnología que apareció gracias al desarrollo de los medios audiovisuales que le precedieron, primero la fotografía y más tarde el cine y la televisión.

La poesía, es el arte de la palabra, expresión de todo lo que ocurre y existe, de todo lo que ocurrió y existió.

La poesía siempre ha sido la misma, una sola, pero siempre se ha adaptado a los medios de expresión existentes, y el poeta, siempre ha aceptado el reto para crear obras sobre los medios y recursos expresivos que sean necesarios.

4.2 Estado del arte

La poesía ha cambiado su forma, sus características, el manejo de la imagen (fanopea), el discurso del pensamiento poético (logopea) y el manejo del ritmo y la eufonía (melopea), de la métrica y la rima al verso libre.

Va más allá de las formas fijas establecidas por la preceptiva poética, de esta manera la poesía nace mucho más de su autor, generando su propia forma rítmica y eufónica.

Los avances tecnológicos y científicos han dado lugar a nuevas corrientes poéticas y nuevas maneras de manifestarla, como la biopoesía⁴, la metapoesía⁵, la poesía virtual⁶, o la videopoesía entre otras.

Este proyecto forma parte de la videopoesía, una forma contemporánea de poesía visual. Este ejercicio poético añade formas audiovisuales al medio de expresión, alejándolo del uso exclusivo de lo verbal.

4.3 Otros proyectos/estudios/productos similares o relacionados

"Mirar" (2011) - Néstor Ortiz López ²

"Cobarde" (2014) - Sara Bueno ³

"Piezas" (2014) – DAFY Magazine⁴

"La Historia de los Amores Imparables" (2016) – Marwan ⁵

"Mis raíces" (2017) - Abbey C ⁶

² Link: <https://youtu.be/0hI4wXEBtnE>

³ Link: <https://youtu.be/xfL-9h3EAMc>

⁴ Link: <https://youtu.be/a0u0iUwyYvE>

⁵ Link: <https://youtu.be/P91Rcm6bruQ>

⁶ Link: <https://youtu.be/NBXtmpIKbl>

⁴ Obras cuya función primordial es defender la vida, de movimiento poético, artístico, cultural, ecologista y humanista..

⁵ Obras en las que el tema de la poesía es la propia poesía y la relación que tiene el autor con el texto y con el público.

⁶ Obras en las que su diseño está orientado para ser visualizado mediante una pantalla, es su soporte esencial.

5. Contenidos

5.1 Definición de los contenidos

Esta videopoesía narra la poesía “Paisaje” de Federico Garcia Lorca por medio de imágenes en movimiento con la técnica del stop motion (fotografías del narrador y el guitarrista) y por videos de grabaciones de género documental. También incluye textos para los títulos y los créditos con tipografías que simulan la escritura a mano consiguiendo así que se adapten más a la poesía. La voz del narrador y el sonido de la guitarra acompañaran a la composición visual. La trama transcurre tanto en zona de interior (cuando aparece el narrador y el guitarrista) como de exterior (cuando aparecen los paisajes).

5.2 Estructura de los contenidos

Los contenidos se estructuran en diferentes apartados:

- Títulos: Pequeña presentación de la videopoesía y los nombres de las personas que han participado en el proyecto.
- Introducción: El narrador y el guitarrista empiezan a expresar la poesía.
- Nudo: Parte central de la historia, aparecen los paisajes en diferentes ocasiones a la vez que el narrador y el guitarrista, al ritmo de los versos y las estrofas.
- Desenlace: Momento que termina la poesía.
- Créditos finales: Detalle de los títulos iniciales.



Figura 2: Videopoesía

6. Metodología

6.1 Antecedentes

En las redes, hay una gran biblioteca de composiciones visuales sobre poesía, como videopoesía, audiolibros, videos educativos, videos personales o de entretenimiento. La poesía y los poetas siempre se han adaptado al medio de difusión existente.

6.2 Problemática

En especial, para esta poesía de Garcia Lorca, ya existen una gran cantidad de composiciones visuales que acompañan la narración de la misma, por lo que de buen principio no supondría un proyecto innovador.

6.3 Soluciones

También es cierto que la gran mayoría de composiciones visuales que existentes sobre esta poesía, y sobre otras, son simples, diapositivas de fotos o grabaciones de video sencillas. Creando un proyecto de calidad, con un estilo e identidad propia, destacaría sobre el resto.

6.4 Técnica utilizada

Para conseguir un producto más creativo, se va a aplicar la técnica del stop motion en diferentes momentos de la composición, para algunas escenas y para los créditos. Va a ser un stop motion que juegue únicamente con fotografía estática de manera creativa.

El resto de composición la formaran videos realizados con la cámara, y con el drone, tanto de los paisajes o elementos seleccionados como del lector y del músico del proyecto.

6.5 Etapas

La metodología del Trabajo de Final de Grado se divide en cuatro etapas bien diferenciadas y correlativas.

- **Preproducción:**

Es la fase donde nace el proyecto, se trabaja toda la parte teórica necesaria para llevar a cabo el proyecto. Ocupa una gran parte del mismo, 40% aproximadamente. Los trabajos a realizar son:

- Definición de la idea que se quiere explicar.
- Realización de *brainstorming* para desarrollar el guion.
- Creación del *storyboard*.
- Recopilación de información sobre la técnica de *stop motion* y/o otras posibles técnicas que puedan ser útiles.

- Previsión del plano de rodaje: material, transporte, licencias, permisos...
- Definición de la identidad.

- **Producción:**

Es la fase donde se desarrollan las ideas definidas anteriormente. Comienza el trabajo de campo:

- Rodaje de las tomas de video.
- Captura de las fotografías para el *stop motion*.
- Creación musical.
- Grabación de la voz.

- **Postproducción:**

Una vez conseguido todo el material audiovisual, es hora de darle la forma deseada con las aplicaciones de edición de audio y video:

- Creación de los videos en *stop motion* a través de las fotografías.
- Edición y montaje de los videos.
- Creación y aplicación de efectos de animación.
- Sincronización de la voz con la música y el video obtenido.
- Correcciones

- **Implementación**

Una vez terminado el proyecto, es el momento de exportarlo en un formato que permita su implementación en la red y subirlo al canal de *Youtube* o *Vimeo* para poder compartirlo.

7. Plataforma de desarrollo

En este apartado se muestran las plataformas y herramientas necesarias para realizar con éxito el proyecto en sus diferentes fases.

7.1 Hardware

- Ordenador: Equipo de sobremesa con un procesador de 3,2GHz Intel Core i7 960, memoria RAM de 16GB 1333MHz DDR3 y tarjeta gráfica GeForce GTS 250 de 1GB. Sistema operativo Windows 10 Pro de 64bits.
- Cámara fotográfica: Canon Powershot G7X con apertura f/1,8, resolución de 20MP, sensor Nikon CX 13,2 X 8,8 mm e ISO 12.800, captura video a 1080p con 60fps
- Drone: DJI Spark: Cámara con sensor 12MP 1/2,3" CMOS, captura video a 1080 con 30fps.
- Micrófono: BM-800 con interfaz Behringer U-Phoria UM2.

7.2 Software

- Adobe Photoshop CC 2018
Para realizar los retoques en las fotografías para el stop motion.
- Adobe Premiere Pro CC 2018
Para editar y montar los videos y aplicar efectos visuales.
- Steinberg Cubase
Para capturar y mezclar la voz y la guitarra.

8. Planificación

La planificación viene pautada por las fechas de entrega y los requisitos de las Pruebas de Evaluación Continua (PAC) de la asignatura y por el término de entrega final del proyecto. A demás para garantizar el éxito del proyecto se establecen otras fechas importantes para las tareas específicas que compone un proyecto audiovisual.

8.1 Objetivos y fechas clave

OBJETIVOS	FECHAS CLAVE		DIAS
	INICIO	FINAL	
PAC 1	21/02/18	11/03/18	19
Propuesta inicial	21/02/18	24/02/18	4
Introducción	25/02/18	28/02/18	4
Descripción	01/03/18	03/03/18	3
Objetivos	04/03/18	07/03/18	4
Metodología	08/03/18	08/03/18	1
Planificación	09/03/18	11/03/18	3
PAC 2	12/03/18	08/04/18	28
Guion	12/03/18	17/03/18	6
Storyboard	18/03/18	27/03/18	10
Animatica	28/03/18	01/04/18	5
Rodaje	02/04/18	21/04/18	20
Captura de fotos	22/04/18	28/04/18	7
PAC 3	09/04/18	13/05/18	35
Creación musical	29/04/18	03/05/18	5
Grabación de la voz	04/05/18	06/05/18	3
Crear videos stop motion	07/05/18	13/05/18	7
Edición video y efectos	14/05/18	31/05/18	18
Acoplar video / voz / música	01/06/18	06/06/18	6
Correcciones	07/06/18	14/06/18	8
ENTREGA FINAL	15/05/18	17/06/18	34

Tabla 1: Objetivos y fechas clave

8.2 Diagrama de Gantt

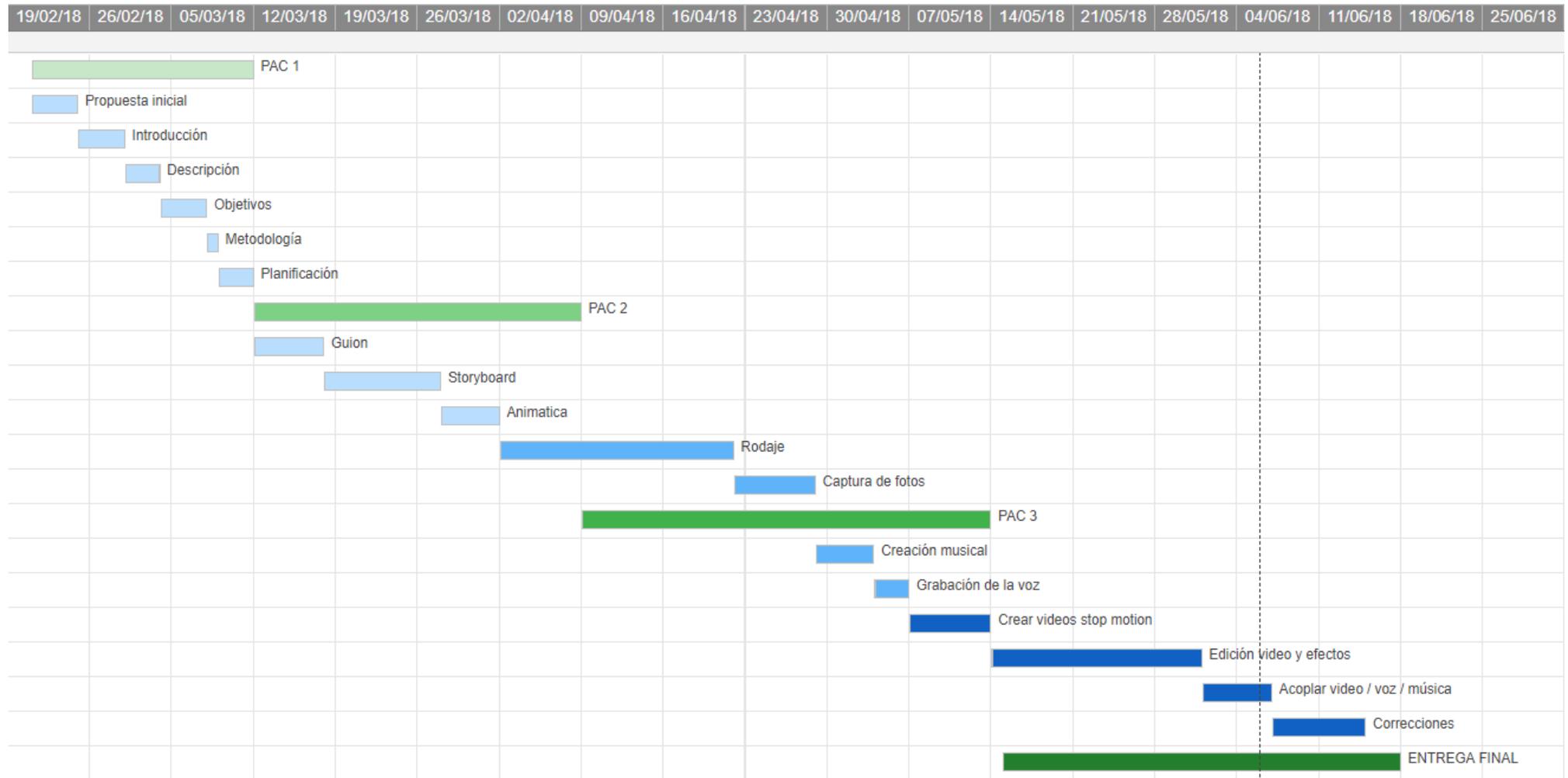


Figura 3. Diagrama de Gantt extraído con [Smartsheet](#)

9. Proceso del trabajo/desarrollo

Este apartado muestra el proceso de trabajo seguido en la elaboración del proyecto. En este proceso se ha tenido en cuenta la metodología definida, el calendario y los objetivos clave para lograr que el proyecto sea notorio.

9.1 Etapa de Preproducción

- **Brainstorming**

Es el primer paso, una lluvia de ideas para definir el tipo de proyecto y que poesía escoger. También se han decidido los objetivos que alcanzar y el tipo de público al que va destinado el video.

- **Guion**

Una vez aclarada la idea se crea la historia, en este caso alrededor de la poesía de “Paisaje” para definir más las diferentes escenas y aportar solidez al proyecto.

- **Storyboard**

Con las escenas definidas, se ha realizado en storyboard, donde mediante dibujos se han plasmado las diferentes tomas que se grabarán en cada escena, para así planificar correctamente la producción.

9.2 Etapa de Producción

Una vez terminada la preproducción ya está todo listo para empezar con la producción. Siguiendo el guion y el storyboard procedemos con la grabación.

- **Exteriores**

Buscando los paisajes para conseguir las tomas necesarias me desplazo con el dron y la cámara para realizar las grabaciones en mar y montaña.

- **Interiores**

Las tomas fotográficas para realizar el *stop motion* se realizan en interior, para ello se ha utilizado la cámara de fotos y un reflector.

- **Música**

El guitarrista, tras conocer la poesía, el guion y el story board produce la canción que acompaña la composición visual.

- **Voz**

Leo y grabo la poesía para poder trabajar con ella. Realizo diferentes grabaciones con diferentes tonos de voz y velocidades de lectura para tener más opciones en la postproducción.

9.3 Etapa de Postproducción

El proceso de postproducción es el más costoso, en cuanto a tiempo se refiere, más cuando todo el trabajo recae en una sola persona.

- **Selección de material**

Se escogen los materiales a utilizar en la postproducción, las fotografías, las tomas de video, la música y las grabaciones de voz que mejor se puedan trabajar.

- **Retoque fotográfico**

Las fotos tomadas para realizar el stop motion se mejoran con adobe photoshop para rectificar errores y corregir el brillo y el color.

- **Retoque video**

Mediante adobe premiere se monta el proyecto de video, se corrigen los errores de video y se añaden efectos visuales.

- **Montaje final**

Con los efectos definidos y todos los elementos de imagen, video y audio preparados, se sincronizan todas las tomas, con consistencia entre sus aspectos visuales y sonoros.

9.4 Etapa de Implementación

Una vez finalizada la videopoesía, es hora de distribuirla para que el espectador pueda visualizarla. Se crea una versión final en alta resolución *Full HD*⁷ y se sube a la plataforma *Vimeo*.

La elección de Vimeo como plataforma de publicación se debe a 3 factores:

- **Excelente resolución:** Vimeo, al contrario que otras plataformas, siempre intenta mantener la mejor calidad posible del video durante su procesado y reproducción, asegurando resultados más profesionales y de mejor calidad que en otras plataformas.
- **Sin publicidad:** Vimeo no muestra publicidad ni antes ni durante ni después de la reproducción del video.
- **Privacidad:** Vimeo aporta muchas más opciones de seguridad que otras plataformas a la hora de compartir el video, como poder elegir quien lo ve, mediante contraseña, entre otras opciones, además de poder limitar que se puede hacer públicamente con él, como descargarlo o simplemente compartirlo.

Enlace: <https://vimeo.com/272657503>

⁷ Resolución utilizada en la televisión de alta definición (HDTV), compuesta por 1920 píxeles en horizontal y 1080 en vertical.

10. Guiones

10.1 Idea

Un chico explica sus recuerdos de los viajes que ha vivido, y el espectador puede ver los pensamientos.

10.2 Sinopsis

Un chico, frente al micrófono empieza a narrar sus recuerdos, le acompaña un guitarrista quien aporta su música a la historia. Aparece en escena el cauce de un río, y la luna en la montaña.

Vuelve a aparecer el narrador que da paso a un bonito atardecer. Vuelve a aparecer el narrador, junto al guitarrista, el narrador pone su mano en el pecho al mencionar a su corazón y cierra el puño con fuerza al recordar algo triste. Aparece un paisaje que se transforma en un atardecer y da paso a una arboleda. Aparece el guitarrista junto a un atardecer. Finaliza la historia mirando las estrellas en el cielo.

10.3 Guion literario

Paisaje

Guillermo Chamorro Minaya

Marzo del 2018

Escena 1. INT. HABITACIÓN-DIA

*Las estrellas apagadas
llenar de ceniza el río
verdoso y frío.*

Un chico empieza a narrar la poesía delante del micrófono.

*La fuente no tiene trenzas.
Ya se han quemado los nidos
escondidos.*

Un guitarrista aparece en escena para dar música a la historia

Escena 2. INT. MONTAÑA-DIA

*Las ranas hacen del cauce
una siringa encantada,
desafinada.*

El cauce de un río a plena luz del día

Escena 3. INT. MONTAÑA-NOCHE

*Sale del monte la luna,
con su cara bonachona
de jamona.*

La luna se asoma en lo alto de una montaña

Escena 4. INT. HABITACIÓN-DIA

*Una estrella le hace burla
desde su casa de añil
infantil.*

El narrador aparece narrando la historia.

Escena 5. INT. MONTAÑA-TARDE

*El débil color rosado
hace cursi el horizonte
del monte.*

Aparece la escena de un atardecer

Escena 6. INT. HABITACIÓN-DIA

*Y observo que el laurel tiene
cansancio de ser poético
y profético.*

Vuelve en escena el narrador en la habitación, aparece también el guitarrista, y cierra el puño al recordar tristeza.

*Como la hemos visto siempre
el agua se va durmiendo,
sonriyendo.*

Aparece también el guitarrista.

*Todo llora por costumbre,
todo el campo se lamenta
sin darse cuenta.*

El narrador sigue en escena.

*Yo, por no desafinar,
digo por educación:
"¡Mi corazón!"*

El narrador coloca su mano en el pecho recordando su corazón.

*Pero una grave tristeza
tiñe mis labios manchados
de pecados.*

El narrador cierra el puño al recordar tristeza.

Escena 7. INT. MONTAÑA-TARDE

*Yo voy lejos del paisaje.
Hay en mi pecho una hondura
de sepultura.*

Se ve al narrador con un paisaje de fondo

*Un murciélago me avisa
que el sol se esconde doliente
en el poniente.*

Aparece en escena un atardecer

*¡Pater noster por mi amor!
(Llanto de las alamedas
y arboledas.)*

Aparece en escena una arboleda

*En el carbón de la tarde
miro mis ojos lejanos,
cual milanos.*

Aparece en escena un atardecer

Escena 8. INT. HABITACIÓN-DIA

*Y despeino mi alma muerta
con arañas de miradas
olvidadas.*

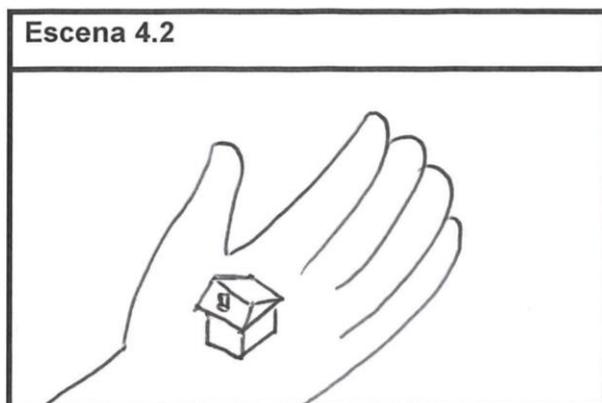
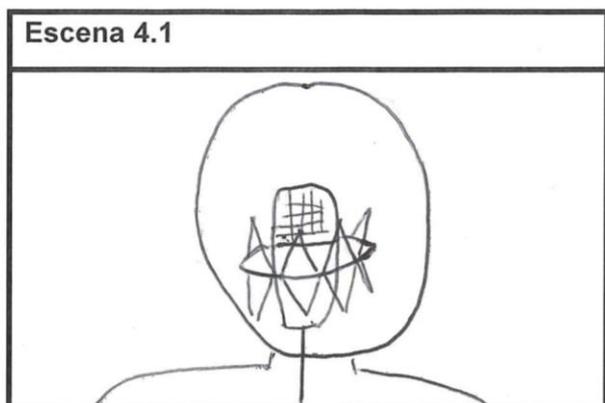
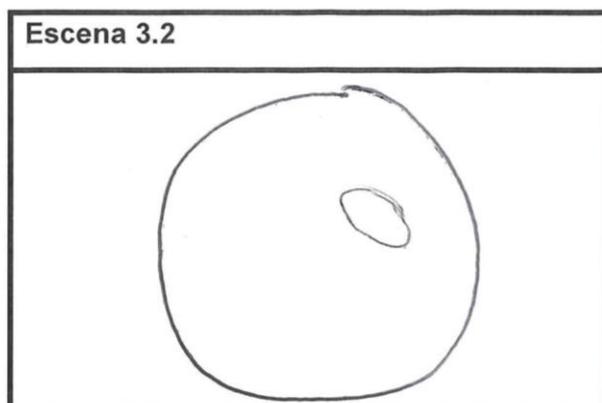
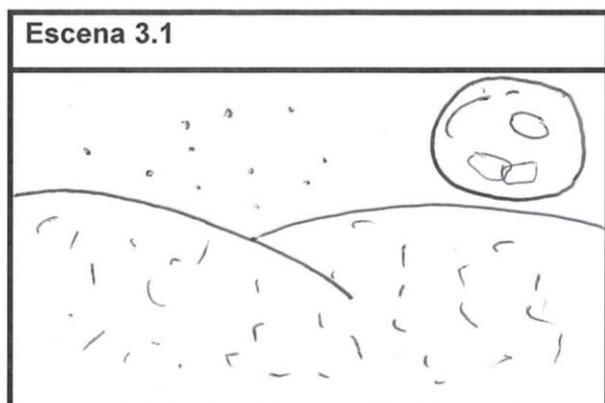
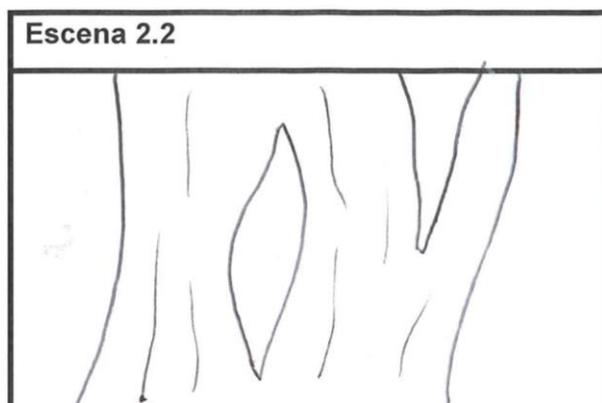
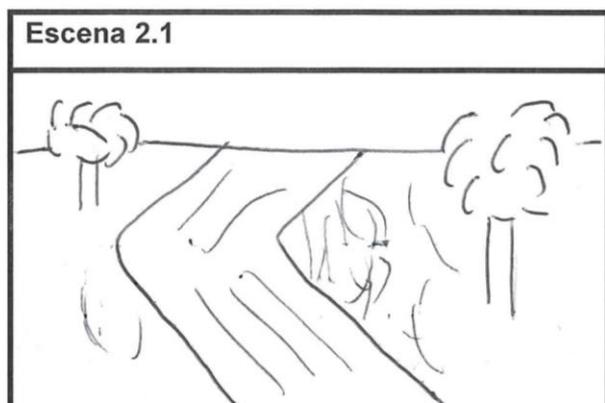
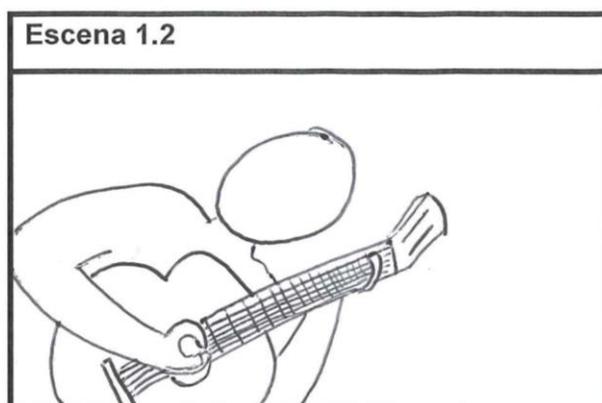
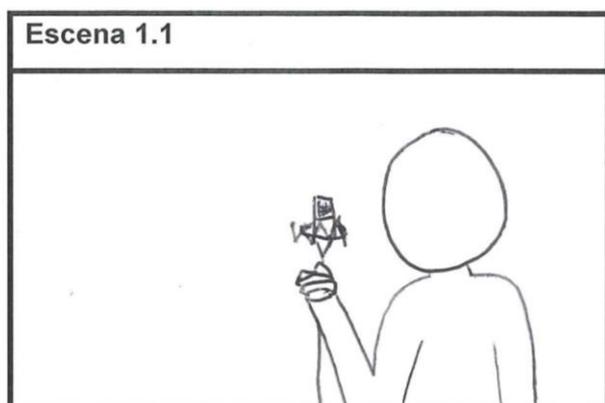
Vuelve a la escena el guitarrista

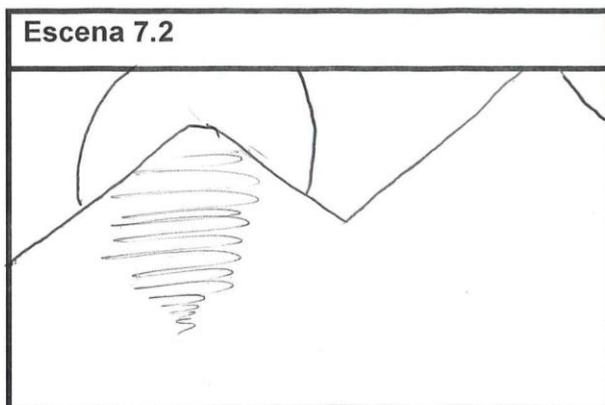
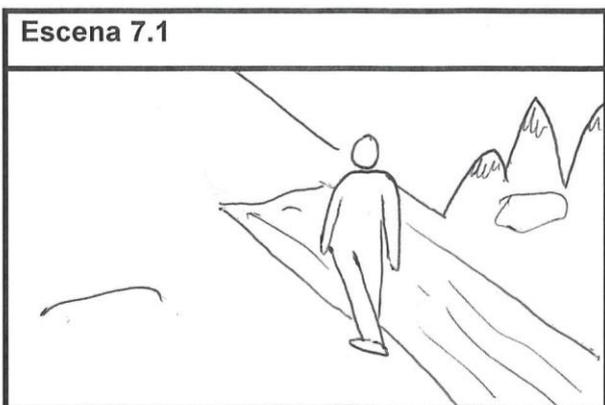
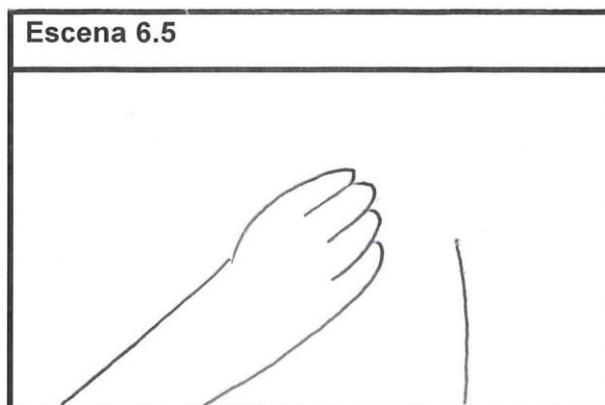
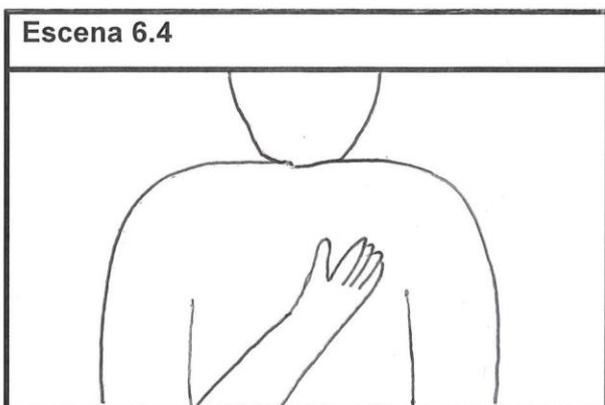
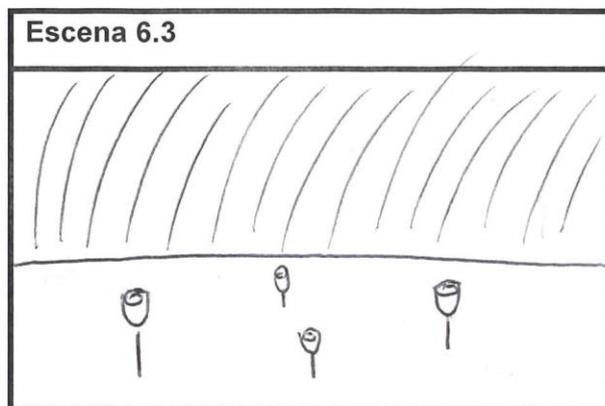
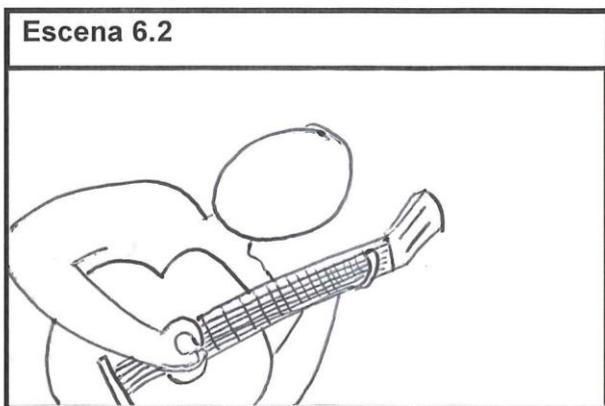
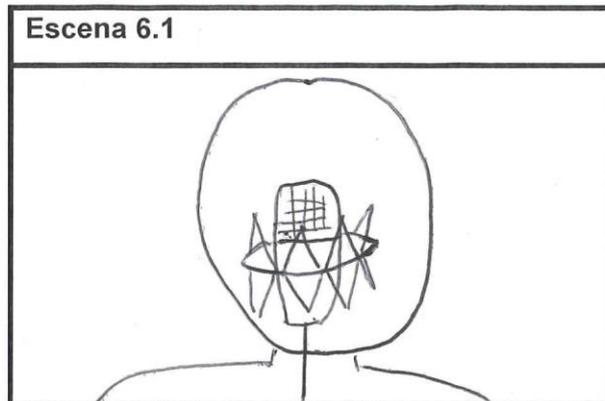
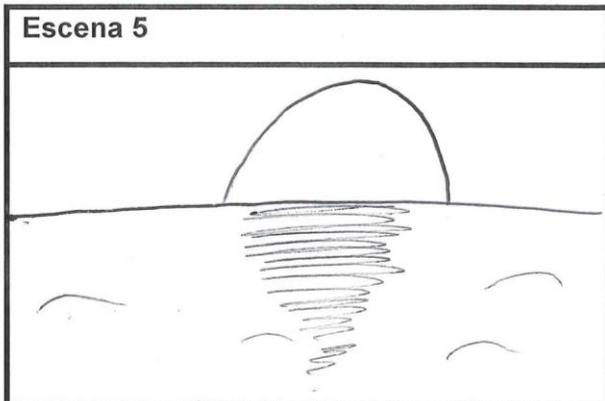
Escena 9. INT. MONTAÑA-NOCHE

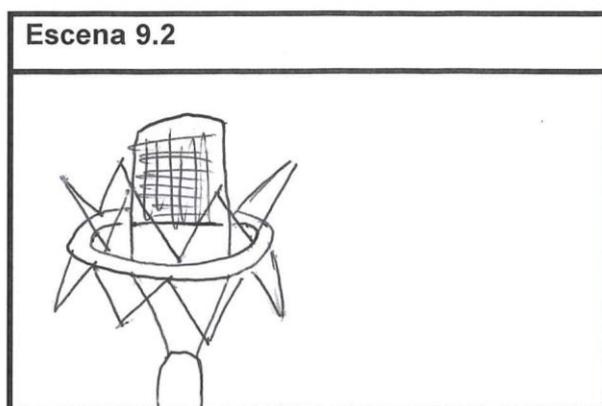
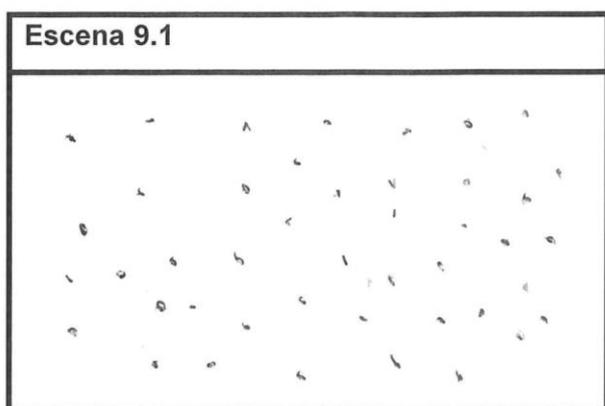
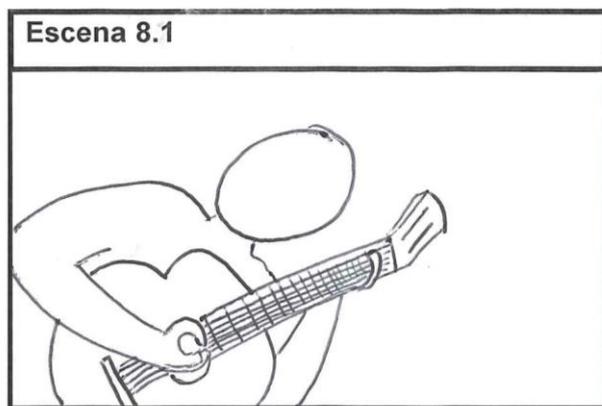
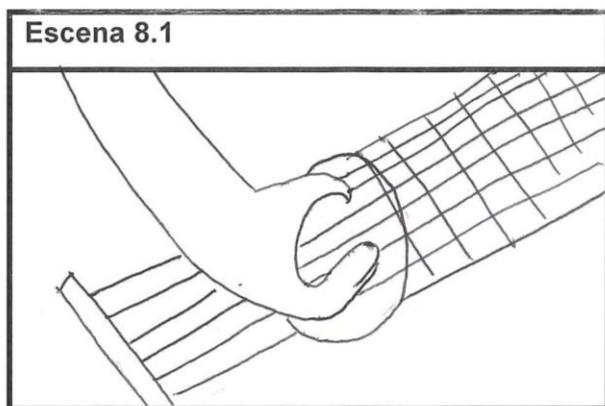
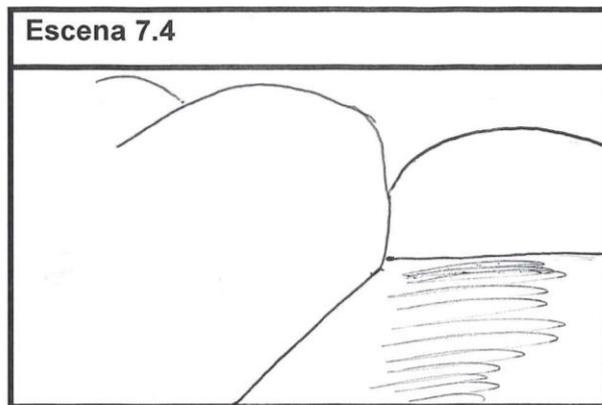
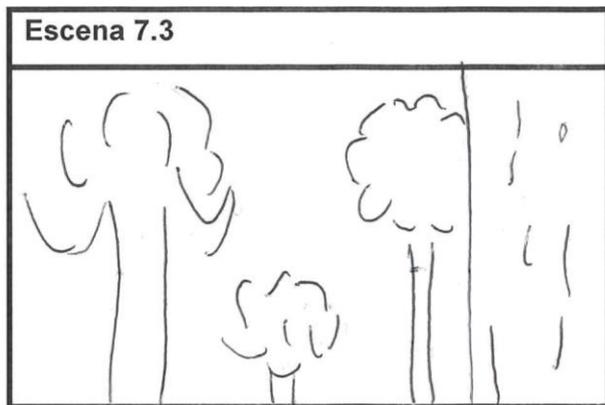
*Ya es de noche y las estrellas
clavan puñales al río
verdoso y frío.*

Ultima escena con un cielo estrellado.

10.4 Storyboard







11. Perfiles de usuario

El perfil de usuario al que se dirige el producto audiovisual de este proyecto corresponde con los siguientes perfiles:

- Espectadores aficionados a la poesía.
- Espectadores aficionados a la música.
- Profesionales o aprendices del ámbito audiovisual.
- Espectadores aficionados a los drones.
- Espectadores que buscan simplemente entretenimiento.

El rango de edad del perfil de usuario es sumamente amplio, desde perfiles de gente joven hasta de edad avanzada, aproximadamente entre 16 y 70 años.

12. Seguridad

La plataforma donde publico el video 'Vimeo' dispone de sistemas de seguridad y privacidad.

Seguridad:

- Protección privada mediante contraseña personalizada para cada video y/o cuenta.
- Restricciones por dominio⁸ y área geográfica para controlar desde donde se puede (o no puede) ver cada video.

Privacidad:

- Opciones de privacidad para elegir quien puede (o quien no puede) cada video.

Directrices de uso:

Vimeo posee directrices de uso sobre la comunidad, sobre los videos y sobre el contenido comercial, cuyo incumplimiento puede suponer la eliminación de tus videos o de tu cuenta. Estas son algunas de las más importantes:

- Participar en la comunidad amable y educadamente, sin faltar el respeto o acosar a los demás.
- Subir únicamente videos de creación propia, a excepción de cuando se disponga de los derechos y permisos de otros.
- Vimeo Basic y Vimeo Plus no permiten un uso comercial, para ello se ha utilizar suscripciones Vimeo PRO o Vimeo Business.

⁸ Nombre único que identifica a un sitio web en Internet.

13. Versiones de la aplicación/servicio

Aquí muestro la primera beta del proyecto, falta cambiar la banda sonora, añadir textos, añadir dos escenas, optimizar las fotografías del time-lapse y aplicar efectos de video.

<https://vimeo.com/269480437>

contraseña: primerabeta

14. Proyección a futuro

Paisaje es un proyecto para dar consciencia de lo que aporta la cultura a la sociedad, en un momento donde la telebasura, la música comercial y la sobreinformación que las personas obtenemos cada día está premiando la “cultura” de fácil digestión, no hay que olvidarse de las raíces que nos han traído donde estamos, no hay que olvidarse de leer, de escribir, de tocar cualquier instrumento, es la esencia de la cultura.

Paisaje demuestra que todavía se puede hacer y abre las puertas a un proyecto de mayores dimensiones, una canal social donde compartir contenidos culturales de calidad para seguir fomentando el uso de las letras en los nuevos medios.

El final del grado multimedia está cerca, son varios años captando conocimientos en la creación, el desarrollo y la publicación de contenido digital, y una vez terminado, mi objetivo es aplicar los conocimientos para seguir creciendo, por ello, estudio la idea de empezar un proyecto más amplio, un canal social, un blog donde exponer al mundo mis creaciones, tanto audiovisuales como poéticas y donde también, más usuarios puedan hacer lo mismo. Este TFG sirve como punto de partida para la idea de esta comunidad.

15. Presupuesto

A continuación, se muestra el presupuesto detallado para llevar a cabo este proyecto audiovisual. Los costes/hora incluyen el equipo humano y el material técnico necesario para llevar a cabo cada tarea. Desde el dron y la cámara de video hasta el equipo informático y de sonido.

TAREA	DURACIÓN (horas)	COSTE (1 hora)	PRECIO (€)
Preproducción	27 h		540,00 €
Brainstorming	12 h	20 €	240,00 €
Guion y storyboard	11 h	20 €	220,00 €
Animática	4 h	20 €	80,00 €
Producción	30 h		1.075,00 €
Rodaje video	15 h	45 €	675,00 €
Fotografía	5 h	25 €	125,00 €
Creación musical	5 h	15 €	75,00 €
Grabación voz	5 h	40 €	200,00 €
Postproducción	70 h		2.115,00 €
Selección material	5 h	10 €	50,00 €
Retoque foto/video/audio	30 h	28 €	840,00 €
Montaje final	35 h	35 €	1.225,00 €
Implementación	10 h	10	100,00 €
	TOTAL		3.830,00 €

Tabla 2: Presupuesto

16. Análisis de mercado

El mercado para una producción audiovisual como la que se desarrolla en este trabajo final de grado, refleja diferentes ámbitos:

- **Concursos:** Muchas entidades culturales, ayuntamientos y de más organizaciones realizan infinidad de concursos, tanto de poesía o cortometrajes como de ambos juntos. Eventos que suponen una oportunidad para llegar a un público interesado en el sector audiovisual i de la poesía.
- **Book profesional:** Otro ámbito muy interesante es el del book profesional, que sirve como carta de presentación para demostrar aptitudes y conocimientos en el sector, con el objetivo de abrir puertas a proyectos de más envergadura. Se puede compartir en la página web personal, en el curriculum o también en el perfil profesional de las redes sociales.
- **Entretenimiento:** Al compartirlo en la red por medio de plataformas de distribución de contenidos digitales, como *Youtube* o *Vimeo*, podemos llegar a muchísimos usuarios a los que proporcionar entretenimiento.
- **Educación:** El proyecto también puede tener una función educativa, tanto para en el entorno poético como en el entorno audiovisual, la videopoesía, aparece en gran parte como una adaptación de la poesía a los nuevos medios, esto puede suponer un avance a la hora de enseñar a los jóvenes de la era digital.

La evolución de la tecnología facilita el acceso a la misma para los usuarios, y cada vez desde más jóvenes, se empieza a consumir i crear contenido multimedia, hecho que está incrementando el número de creaciones audiovisuales y como tal el numero de eventos donde exponerlas, como los festivales de cortometrajes i videopoesía.

Estos festivales albergan un creciente número de espectadores, tanto especializado como amateur. Es en este sector donde se ubica la producción de este trabajo.

17. Marketing y Ventas

Este proyecto define una obra independiente, que al no contar con los recursos económicos necesarios para realizar una inversión importante en promoción del producto en el mercado, se opta por promocionarlo en la red y en diferentes eventos/festivales del mercado audiovisual y de la poesía.

El márketing, independientemente de las dimensiones del proyecto, es vital para conseguir llegar al público, garantizar el éxito de la obra y conseguir nuevas oportunidades/proyectos. A través de las redes sociales, como ya se ha demostrado, se puede realizar campañas enfocadas a un público en concreto para promocionar la obra.

De la misma forma, los festivales, tanto de animación como de poesía, suponen una oportunidad para presentar el producto a un público más especializado, compuesto no solo por aficionados sino también por publicistas, productores y/o críticos que pueden suponer una promoción profesional.

Aquí indico algunos de los festivales más importantes y cercanos:

- **Mecal** - Festival Internacional de Cortometrajes y Animación de Barcelona⁷
- Festival Internacional de Filmets⁸
- Sólo para cortos - Festival Internacional de Cortometrajes Sociales⁹
- **Nudo** - Festival de Poesía Visual¹⁰
- Maldito festival de Videopoesía¹¹
- **Sinestèsia** - Muestra de Videopoesía de Barcelona¹²

⁷ Link: <http://www.mecalbcn.org/>

⁸ Link: <http://www.festivalfilmets.cat/>

⁹ Link: <http://soloparacortos.org/>

¹⁰ Link: <https://nudopoesiavisual.wixsite.com/festival>

¹¹ Link: <http://malditofestival.com/>

¹² Link: <https://sinestesiavideopoesia.com/>

18. Conclusión/es

En este proyecto se han representado y demostrado los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado Multimedia. Un proyecto audiovisual completo, donde se han seguido, minuciosamente, todas las etapas de la creación audiovisual, desde la obtención de la idea hasta la entrega final.

Para la realización del mismo se han utilizado profundamente una buena parte del software aprendido a lo largo del Grado, como Adobe Photoshop, para editar las fotografías, Steingerg Cubase, para la captura y edición de voz y música y Adobe Premiere Pro, para la realización del montaje, la edición del video y la aplicación de efectos.

La metodología y la planificación son conceptos presentes durante todo el transcurso del grado, y si bien no son elementos creativos, han sido igual de importantes para garantizar el éxito del proyecto, sirviendo tanto, para cumplir con las entregas y las fechas clave fijadas, como para detectar posibles inconvenientes o problemas y sus soluciones.

Estoy satisfecho con el resultado obtenido, este proyecto ha sido un reto personal, que me ha supuesto un gran esfuerzo, tanto a nivel personal como intelectual y que me ha aportado la capacidad de afrontar proyectos futuros con más seguridad y confianza.

Anexo 1. Entregables del proyecto

- **Producto audiovisual final:** En local i en la red <https://vimeo.com/272657503>
- **Archivos de trabajo:** Adobe Premiere y Cubase.
- **Memoria del proyecto:** Formato PDF de todo el trabajo realizado.
- **Presentación:** Para el público en general.
- **Videodefensa:** Para exponer el proyecto y su elaboración.
- **Video de primera Beta del proyecto.** En la red <https://vimeo.com/269480437>
contraseña: primerabeta
- **Material utilizado:** Audio/video/fotografía/imágenes.
- **Autoinforme de evaluación.**

Anexo 2. Capturas de pantalla

Grabación de voz y guitarra

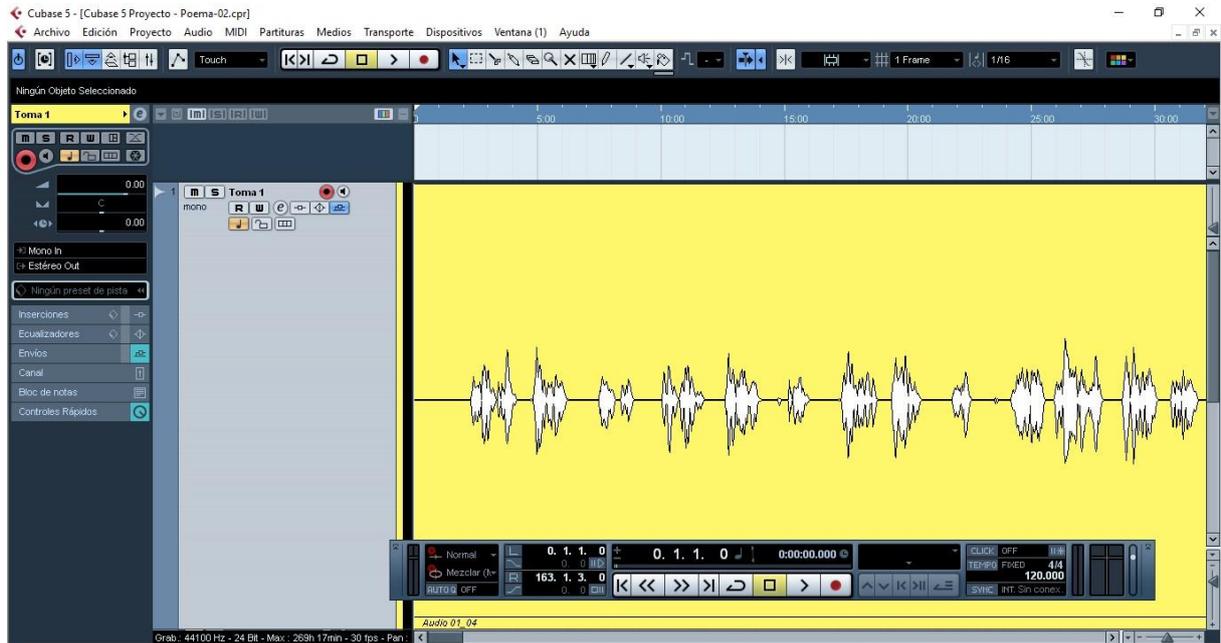


Figura 4: Primera grabación de voz

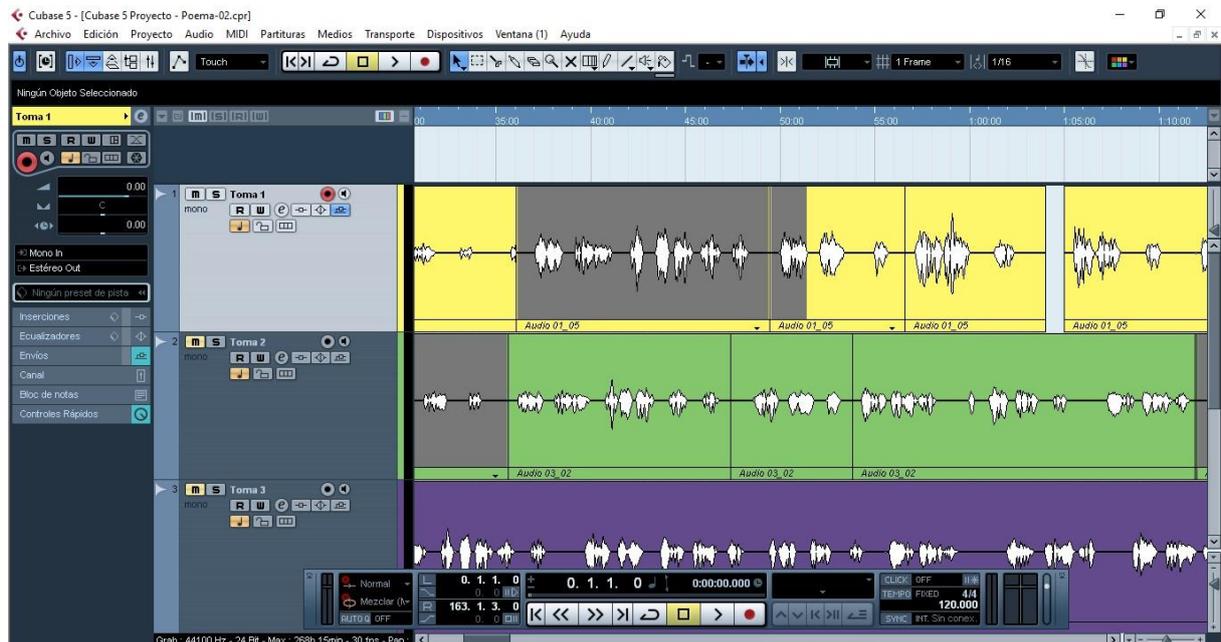


Figura 5: Selección de grabaciones de voz

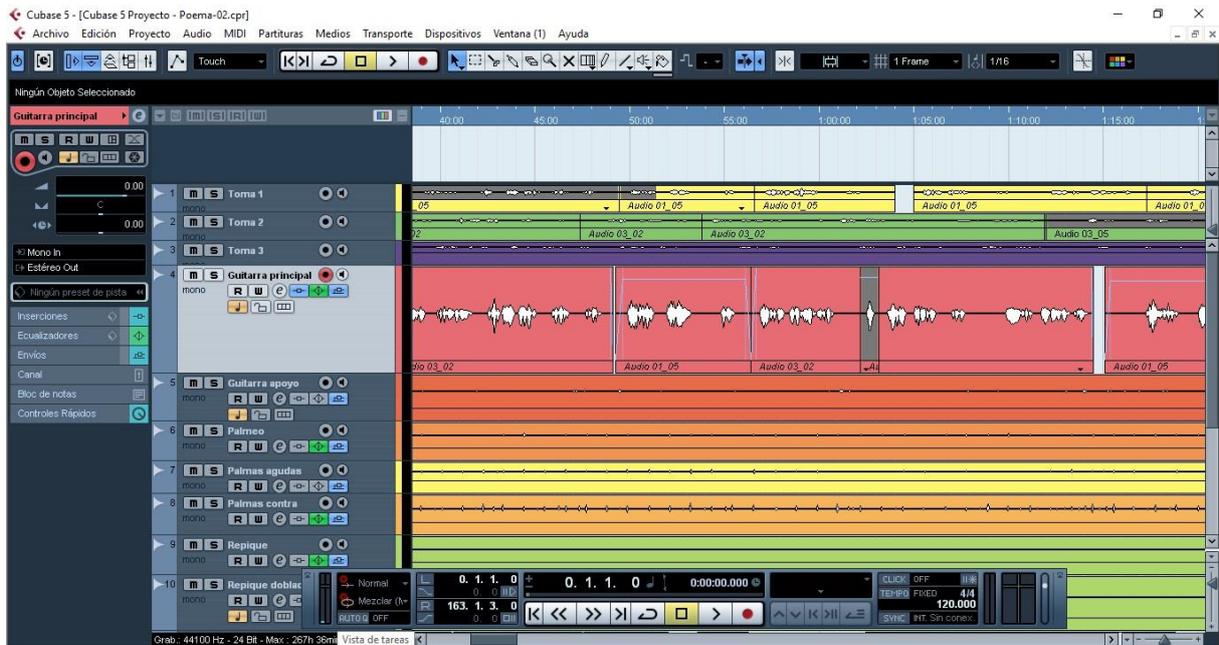


Figura 6: Espacio de trabajo



Figura 7: Configurando guitarra principal



Figura 8: Aplicando Reverb

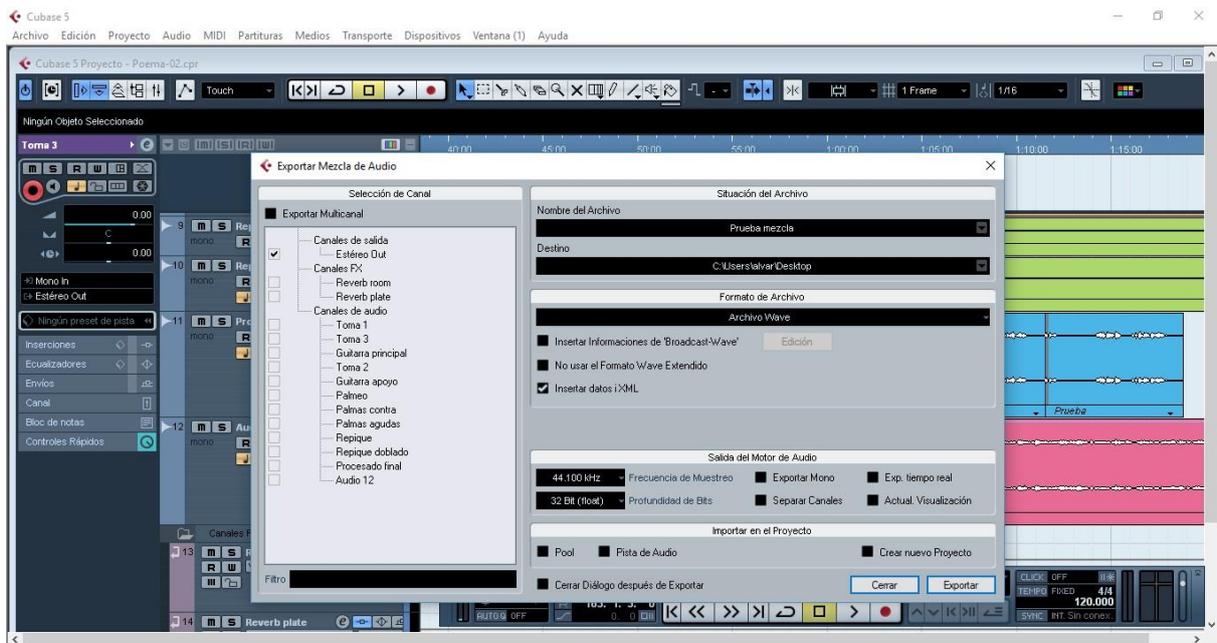


Figura 9: Exportación

Edición de fotos para el stop motion

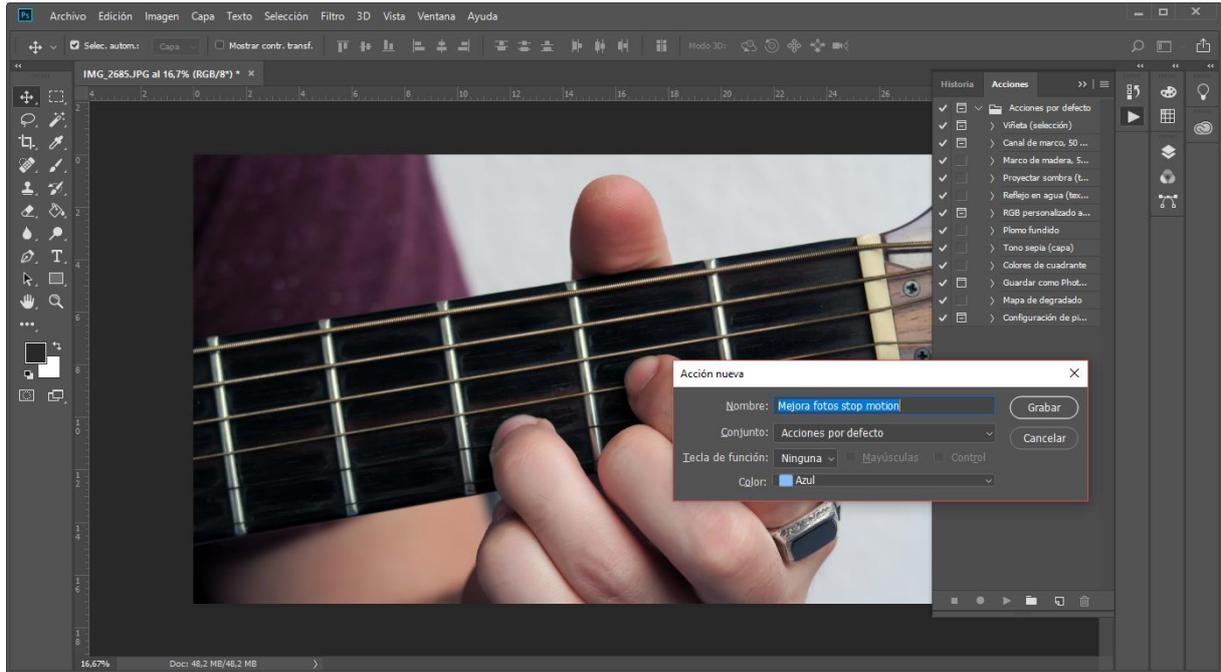


Figura 10: Creación de la acción

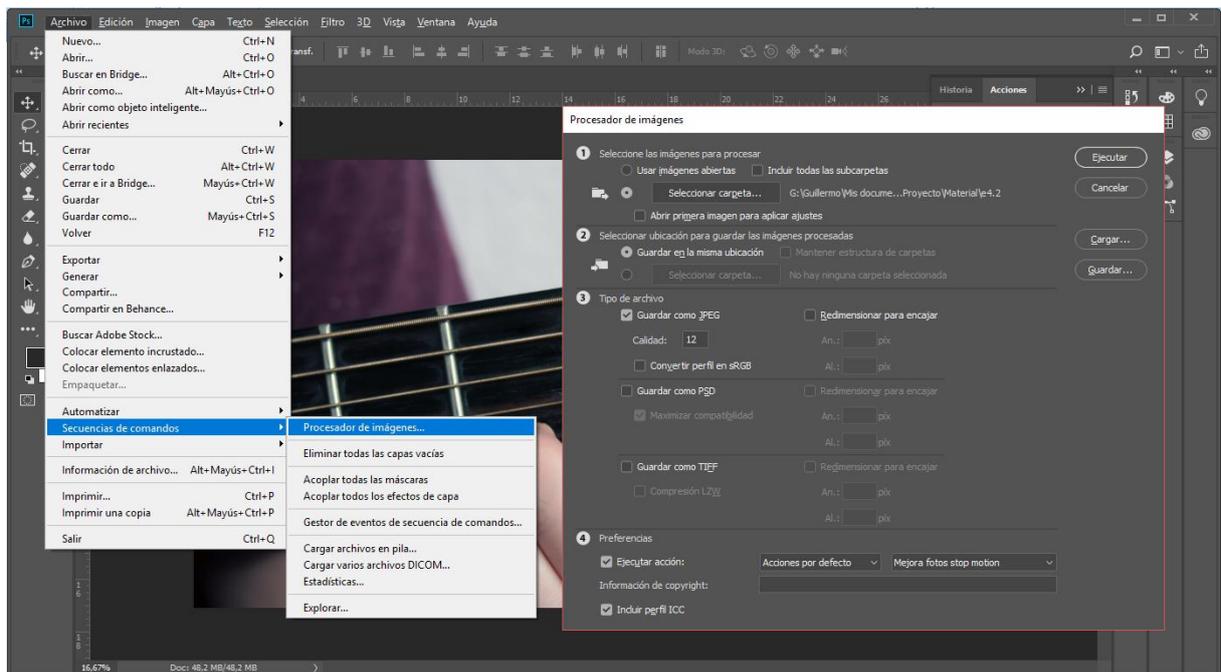


Figura 11: Procesador de imágenes

Montaje general

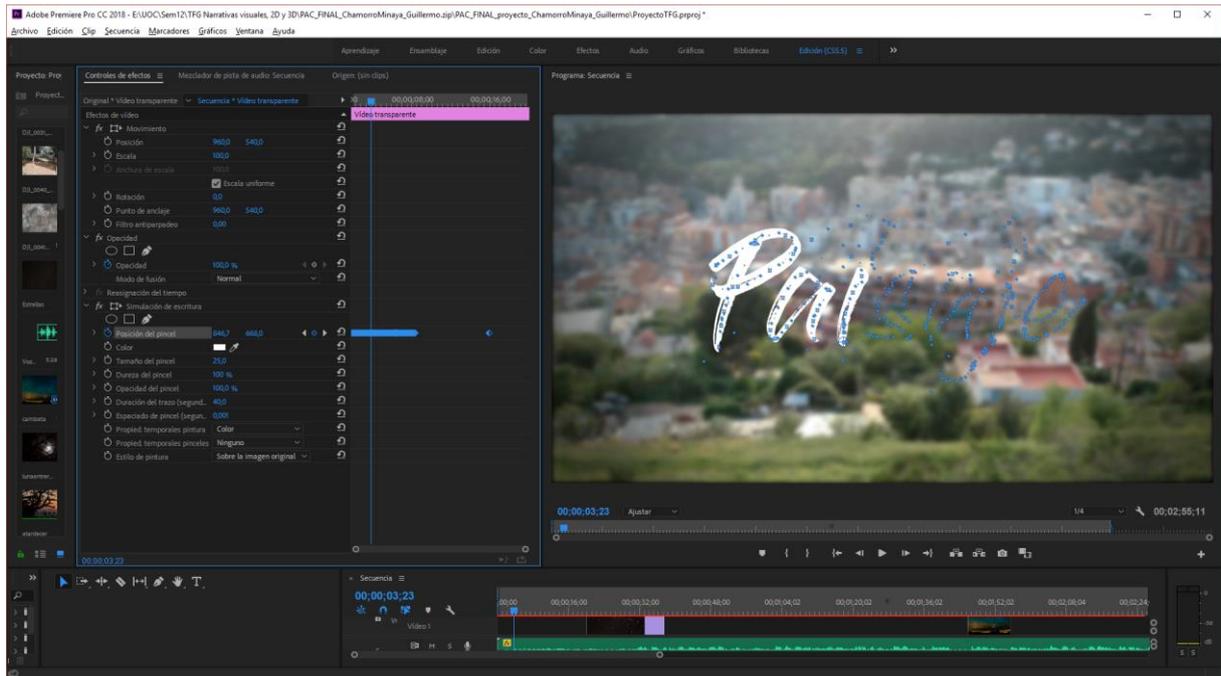


Figura 12: Efecto simulación de escritura

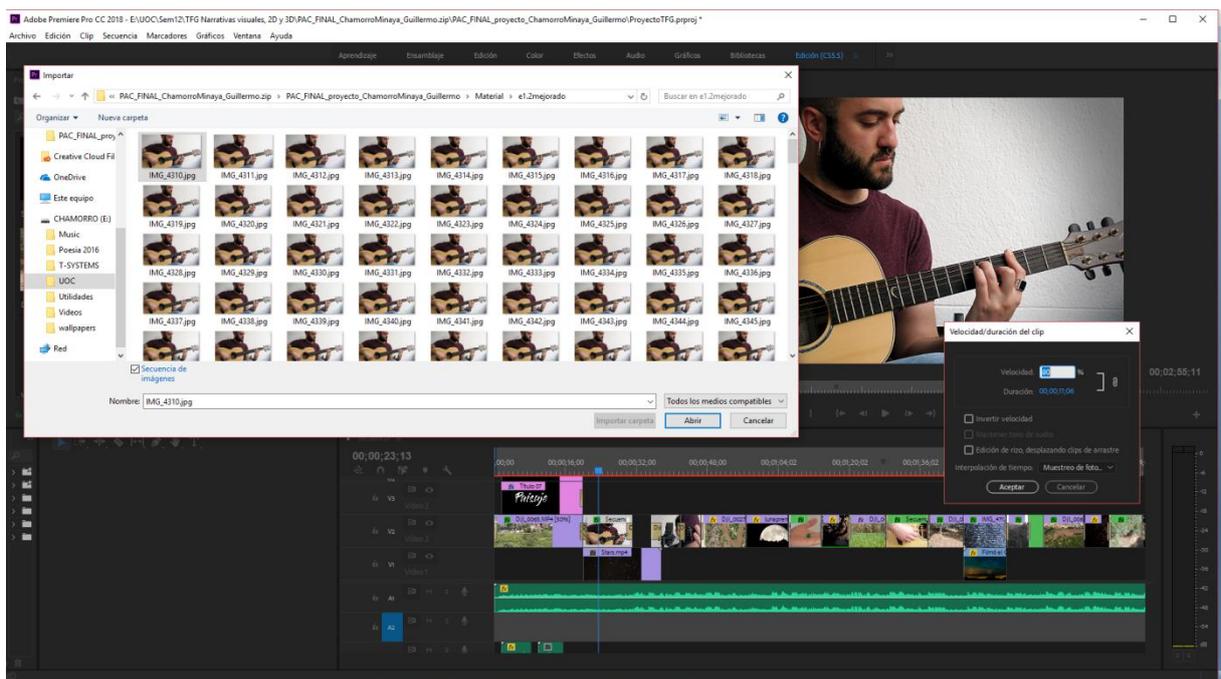


Figura 13: Importación/edición stop-motion

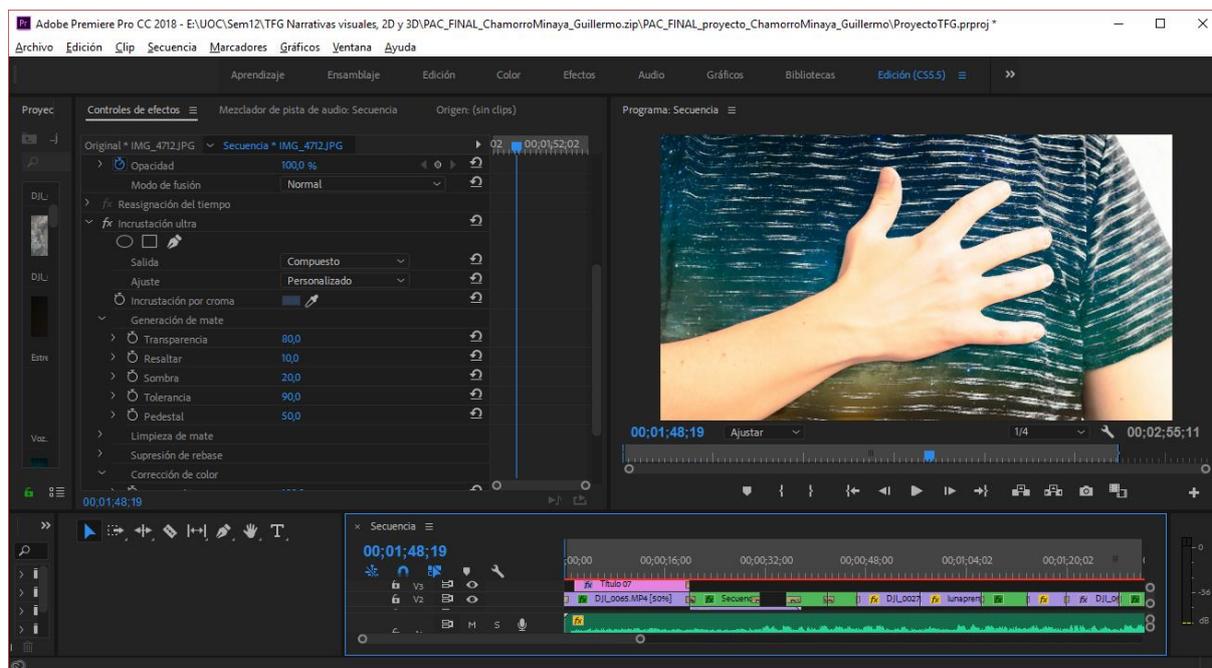


Figura 14: Croma

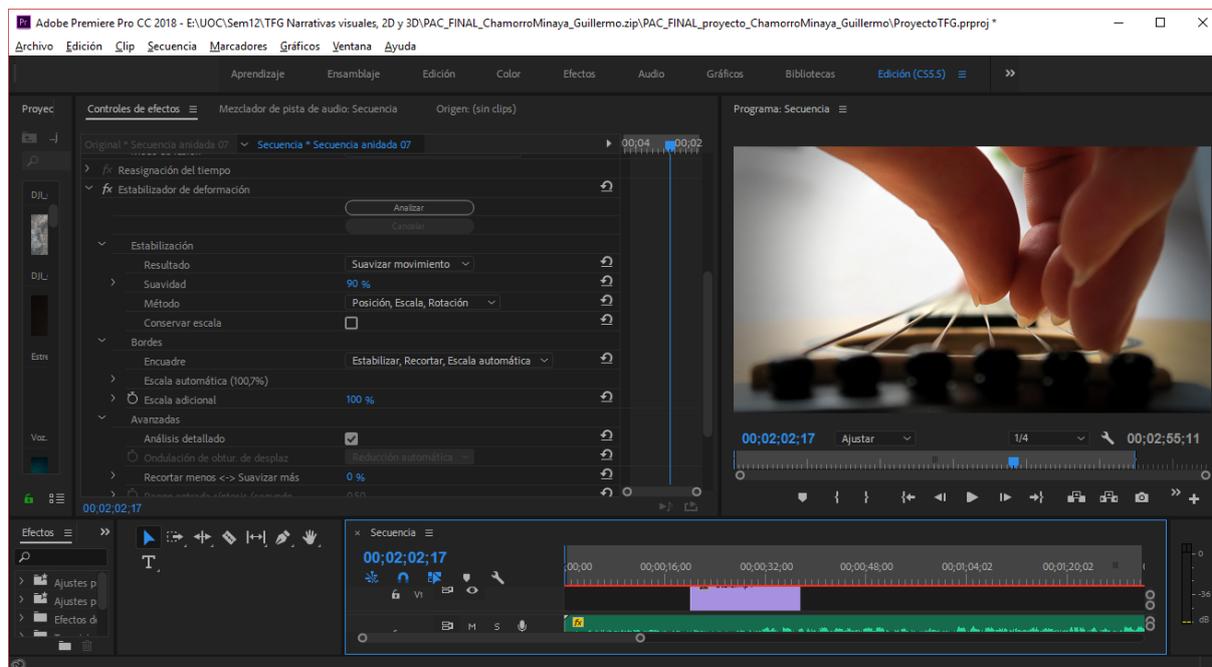


Figura 15: Estabilizador de movimiento

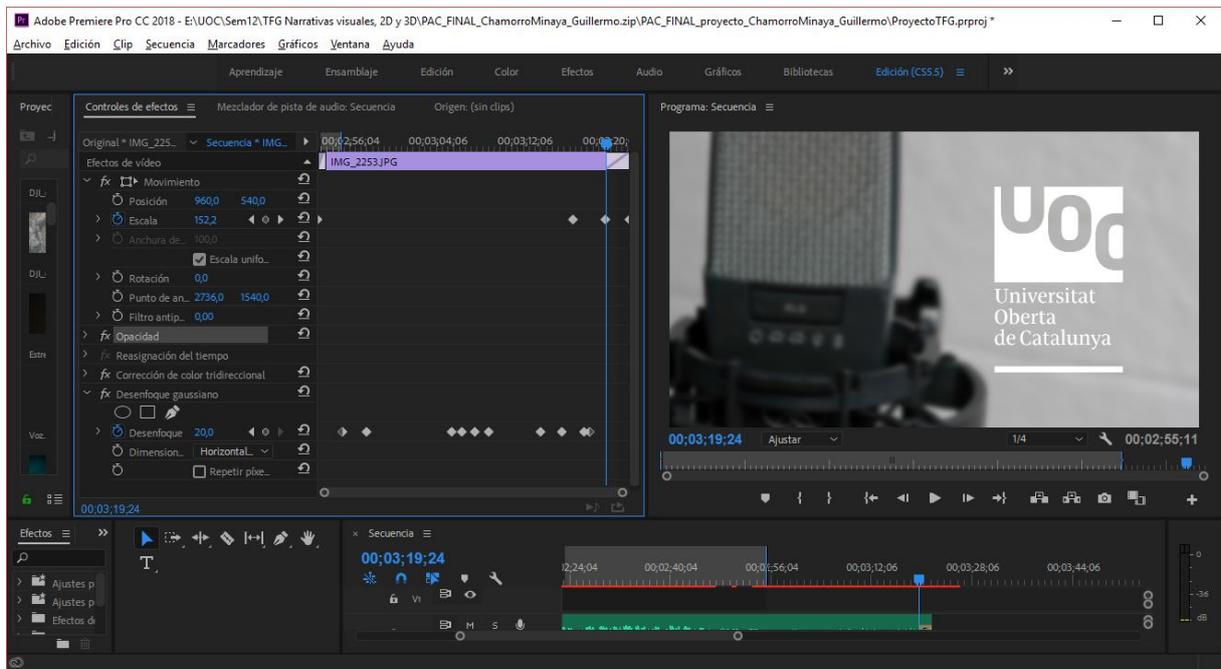


Figura 16: Desenfoco gaussiano

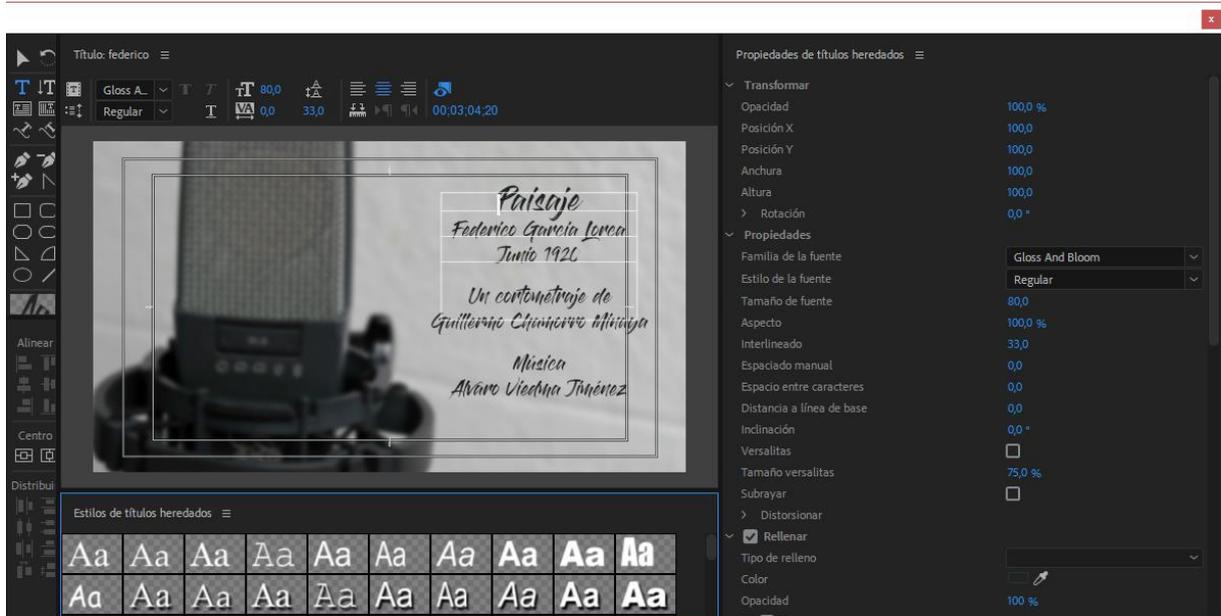


Figura 17: Títulos

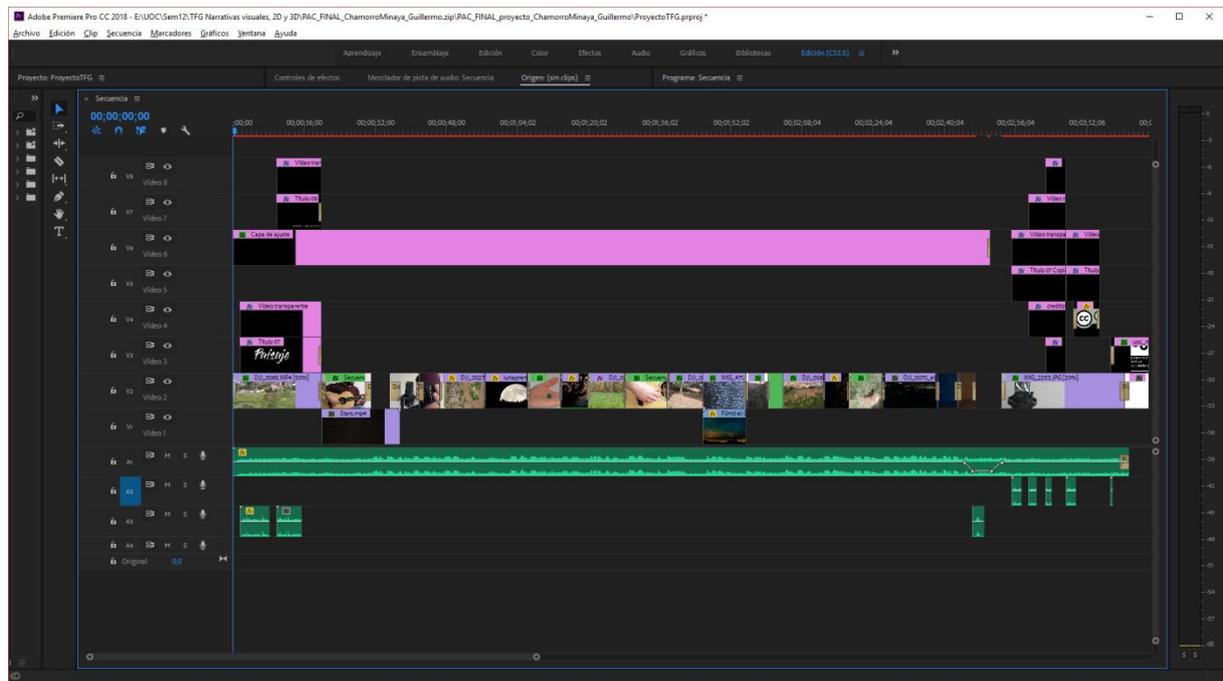


Figura 18: Montaje completo

Anexo 3. Libro de estilos

Tipografía

La videopoesía no contiene una línea gráfica compleja ya que el contenido de tipografías y de mas elementos gráficos es muy reducido, en el título y los créditos se encuentran toda la serie de tipografías que aparecen en el video y tanto en un caso como en el otro, se utiliza la misma, con variación de su tamaño y color.

Gloss And Bloom

Esta fuente, junto al efecto de simulación de escritura de Adobe Premiere, permite simular los trazos de un pincel o pluma escribiendo.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (. : , ; & % € ^ * + @ \ =)

Colores

La gama cromática de la videopoesía viene definida principalmente por los colores que nos encontramos en el entorno natural, es decir, gran variedad de blancos, verdes, marrones, azules y tonos oscuros, reflejo de la luz, la vegetación, la madera, el agua i la noche.

RGB 233 233 233	RGB 112 144 72	RGB 88 119 142	RGB 114 98 80	RGB 16 18 18
--------------------	-------------------	-------------------	------------------	-----------------

Anexo 4. Glosario/Índice analítico

Términos y acrónimos utilizados en la memoria:

TÉRMINO	DEFINICIÓN	PÁGINA
¹ Stop motion	Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.	4
² Brainstorming	Lluvia de ideas, es una herramienta de trabajo que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado.	10
³ Storyboard	Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.	10
⁴ Biopoesía	Término que designa a aquellas obras cuya función primordial es defender la vida. Nace como movimiento poético, artístico, cultural, ecologista, humanista y revolucionario.	12
⁵ Metapoesía	Término que designa a aquellas obras en las que el tema de la poesía es la propia poesía y la relación que tiene el autor con el texto y con el público.	12
⁶ Poesía Virtual	Término que designa a aquellas obras en las que su diseño está orientado para ser visualizado mediante una pantalla, es su soporte esencial.	12
⁷ Full HD	Tipo de resolución utilizada en la televisión de alta definición (HDTV), compuesta por 1920 píxeles en horizontal y 1080 píxeles en vertical.	20

Tabla 3: Índice Analítico

Anexo 5. Bibliografía

COTE, Andrea (29 de Julio de 2017). La poesía visual en sus formas. Obtenido de <https://www.aboutspanol.com/la-poesia-visual-en-sus-formas-2722598>

PADIN, Clemente (4 de Enero de 2008). Videopoesía: Una aproximación teórica. Obtenido de <http://revista.escaner.cl/node/705>

WIKIPEDIA (2018). Poesía. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Poes%C3%ADa#Actualidad>

WIKIPEDIA (2015). Producción audiovisual. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Producción](https://es.wikipedia.org/wiki/Producci3n)

SÁNCHEZ, César (2017). El guion literario <https://www.tallerdeescritores.com/el-guion-literario>

WIKIPEDIA (2013). Storyboard. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

VIMEO (2018). Características. Obtenido de <https://vimeo.com/es/features>

Anexo 6. Vita

Guillermo Chamorro Minaya, 8 de Julio del 1989, creador de este Trabajo Final de Grado. Interesado por el mundo audiovisual, las nuevas tecnologías y la poesía desde la infancia. Cursó estudios de técnico de Informática (2006) y técnico superior de Telecomunicaciones (2008) en el Centro de estudios Stucom. También cursó estudios inacabados de Ingeniería de sistemas audiovisuales de Telecomunicaciones en la Universidad Pompeu Fabra.

Trabajando actualmente y desde 2012 como técnico de redes.

El año 2012 inició el Grado Multimedia en la UOC, con la intención de obtener conocimientos en la creación, el desarrollo y la publicación de contenidos digitales.

Por este motivo se ha decidido elaborar el trabajo dentro del área de Narrativas Visuales 2D i 3D, que engloba las asignaturas que tienen relación con el mundo audiovisual y permite presentar todo lo aprendido a lo largo del grado.