



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
TRABAJO DE FIN DE GRADO (TFG)

DETRÁS DEL ESCUDO

— RC DEPORTIVO —



LUIS FERNANDO VÁZQUEZ PEREIRA
ESTUDIANTE

NEREIDA RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ
TUTORA

2022/2023

AUTOR: LUIS FERNANDO VÁZQUEZ PEREIRA

TÍTULO DEL PROYECTO

GALLEGO	CASTELLANO	INGLÉS
DETRÁS DO ESCUDO: RC DEPORTIVO	DETRÁS DEL ESCUDO: RC DEPORTIVO	BEHIND THE CREST: RC DEPORTIVO
PALABRAS CLAVE		
FÚTBOL DEPORTIVISMO	DEPORTE LEGADO	ESTADIO RIAZOR

RESUMEN: “Detrás del Escudo: RC Deportivo” es un cortometraje de ficción basado en experiencias de la vida real que rinden homenaje a todo lo que es, representa y transmite el RC Deportivo de La Coruña como club a través de su afición y su estadio. Este proyecto fue llevado a cabo en un periodo de nueve meses. Esta memoria describe todos los procesos, fases y situaciones que fueron enfrentadas para que una idea pueda convertirse en un producto audiovisual terminado.

TUTORA: NEREIDA RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

2022/2023



ÍNDICE

Resumen	5
Introducción	7
Descripción del Proyecto	9
Objetivos	10
General	10
Específicos	10
Idea	11
Motivación	12
Contexto	13
Análisis de Mercado	14
Público Objetivo	15
Producto	16
Preproducción	17
Referencias	19
Guion	21
Guion Técnico	24
Necesidades de Producción	25
Casting	27
Calendario	29
Producción	31
Diario de Rodaje	31

Equipo Humano	34
Equipo Artístico.....	36
Equipo Técnico.....	37
Posproducción	38
Edición y Montaje.....	38
Color	41
Grafismos	46
Distribución	49
Financiación	50
Dificultades.....	51
Conclusiones	54
Bibliografía	58
Anexos	60
1 - Guion Literario	61
2 - Guion Técnico.....	65
3 - Planificación Rodaje Domingo 23/04	67
4 - Storyboard.....	69



RESUMEN

“Detrás del Escudo: RC Deportivo” es un cortometraje de ficción basado en experiencias de la vida real, que rinden homenaje a todo lo que es, representa y transmite el RC Deportivo de La Coruña como club a través de su afición y su estadio. Este proyecto fue llevado cabo en un periodo de nueve meses. Esta memoria describe todos los procesos, fases y situaciones que fueron enfrentadas para que una idea pueda convertirse en un producto audiovisual terminado.

A large crowd of people at a stadium, overlaid with a large number 1. The scene is dimly lit, suggesting an evening event. In the foreground, a person is seen from behind wearing a dark jacket with 'PROSEGU' on the back. To the right, another person wears a white vest. Various flags and banners are visible, including one with 'THOR BITOS' and another with 'CC'. The overall atmosphere is one of a significant public gathering.

INTRODUCCIÓN

El RC Deportivo de La Coruña no es solo el club de fútbol más antiguo de Galicia, sino que también es uno de los clubes más importantes de España y Europa, y así lo ha sido desde su creación en el año 1906. Sin embargo, durante la última década el club se ha enfrentado a uno de los peores años de su historia, no solo dejando la élite del fútbol masculino, sino también llegando a competir fuera del fútbol profesional como actualmente lo hace, y en donde ese recuerdo del famoso 'Superdépór' que enamoró a cientos de miles amantes del fútbol en todo el mundo, es cada vez más lejano.

Uno de los grandes propósitos de este trabajo es poner en práctica los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas que conforman el grado en Comunicación Audiovisual ya que, indirectamente, este proyecto también está influenciado de los distintos trabajos prácticos y teóricos que se entregaron durante los distintos años académicos. Para explicar el por qué las entregas de prácticas anteriores influyen en este TFG basta con mencionar el hecho de que, detrás de cada valoración impuesta por los distintos profesores, hay una crítica constructiva que busca la mejora del estudiante.

A lo largo de este trabajo, se explicará en profundidad todos y cada uno de los escenarios a los que este proyecto se enfrentó durante toda su trayectoria. Esta memoria tiene como finalidad complementar el conocimiento que los espectadores puedan tener sobre el producto audiovisual final, en cualquiera de sus dos versiones, de forma de poner en contexto cómo se llevó a cabo este producto.



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

OBJETIVOS

GENERAL

Crear una pieza audiovisual que represente, a través de una historia corta con la que el público se pueda sentir identificado, los valores del RC Deportivo y del deportivismo.

ESPECÍFICOS

- Reflejar el sentido de pertenencia de los deportivistas sobre su club.
- Involucrar a personajes femeninos como agentes que participan activamente en el relato.
- Representar la experiencia de ver un partido *in situ*.
- Transmitir la cercanía de los jugadores mantienen con sus aficionados.
- Crear un video que capte y retenga la atención de los espectadores durante toda su duración
- Concienciar de la importancia que tienen los miembros del cuerpo técnico del club como lo son doctores, preparadores físicos, etc.
- Mostrar la ciudad de A Coruña como un destino turístico atractivo.
- Incentivar la utilización del autobús para una movilización sostenible.
- Impulsar el ocio a través de actividades y eventos culturales y deportivos.



IDEA

Durante el año 2020, en medio de la crisis sanitaria del COVID-19, surgió el proyecto "Detrás del Escudo: RC Deportivo". En aquel momento, diversas plataformas de *streaming* ofrecían abundantes series documentales centradas en temas deportivos y futbolísticos. Estos productos audiovisuales llamaron la atención debido a la exposición de marca que brindaban a las personas y clubes protagonistas, permitiéndoles alcanzar nuevos públicos y mercados. Además, se destacaba la autenticidad y espontaneidad de las grabaciones.

Este contexto inspiró la idea de proporcionar al reconocido RC Deportivo una ventana similar de exposición a través de una serie documental. Durante dos años, se trabajó en el desarrollo de esta idea, pero debido a temas contractuales, no fue posible llevarla a cabo. Este contratiempo obligó a replantear completamente el proyecto y comenzar desde cero.

La segunda versión del proyecto surgió como resultado de la inspiración inicial, manteniendo el mensaje central pero modificando el formato. Ahora se planteó la creación de un cortometraje de dos minutos dirigido al sector de marketing y publicidad. La memoria del creador del proyecto se convirtió en una fuente de inspiración, buscando vídeos publicitarios que hubieran dejado una huella en la audiencia por el mensaje que transmitían. Dos vídeos en particular representaron el tipo de producto deseado: el comercial "Héroes Anónimos" del banco venezolano Banesco y el anuncio de la Lotería de Navidad de 2014.

A partir de estas referencias iniciales, se centró en identificar qué hacía especial a este club. A través de múltiples intercambios de ideas con coruñeses, gallegos e incluso extranjeros, se llegó a la conclusión de que más allá de los títulos, jugadores o estadio, lo que realmente destacaba en el RC Deportivo era el legado transmitido a lo largo de los años en su afición.

Así nació la idea que hoy en día se ha convertido en un producto audiovisual terminado, basado en el legado del club. Todo el proceso de inspiración se centró en darle un hilo conductor a la premisa sobre la cual se construyó la historia: la trascendencia generacional del deportivismo transmitido de una generación a otra.

MOTIVACIÓN

Hay muchos factores que impulsaron a que esta idea se convierta en un proyecto para un producto audiovisual; sin embargo, todo comienza con la necesidad de crear un video que refleje de forma breve, visual y atractiva la esencia y los valores de un club tan prestigioso y reconocido como lo es el RC Deportivo. El fútbol no solo es el deporte más popular y practicado de todo el mundo, sino que también es uno de los sectores que más emociones puede transmitir a un público en un periodo de tiempo relativamente corto.

Muchos saben lo que es estar dentro de un estadio de fútbol, pero son pocos los que realmente encuentran las palabras para explicarlo. Fue por eso que nació este proyecto, para plasmar de forma audiovisual algo que solo se puede entender *in situ*.

A lo largo de los años, nos hemos encontrado en un mundo en donde cada vez existen más contenidos audiovisuales, llegando muchas veces al punto de ser demasiados; pero es precisamente esa sobresaturación en el mercado lo que ocasiona un vacío en el mismo, ya que son muchos los productos audiovisuales pero pocos los que realmente consiguen transmitir adecuadamente un mensaje.

Es por todo esto por lo que “Detrás del Escudo: RC Deportivo” se convierte en más que una iniciativa de un producto audiovisual, también se convierte en un proyecto con visión a largo plazo en el sentido de realizar una pieza audiovisual que quede en la memoria de todos los deportivistas y amantes del fútbol a lo largo de los años.

El RC Deportivo, es un club con una historia inigualable, con un escudo que es reconocido tanto en Europa como el resto del mundo y con una afición admirada y respetada por todo el país. La difícil situación que ha atravesado durante los últimos años ha hecho que el deportivismo viva una de sus épocas más oscuras, por no decir la que más. Sin embargo, la pasión con la que los seguidores de este club siguen alentando a su equipo a pesar de las adversidades, es algo que no tiene comparación, y fue precisamente eso lo que incentivó este proyecto, el querer saber cómo lo hacen y por qué lo hacen. Al final, todo se resume en querer reflejar lo que es verdaderamente el Dépor desde la perspectiva de su afición, ya que el gran objetivo de todo este proyecto es el de hacer que la gente recuerde por qué este club es grande.

CONTEXTO

El RC Deportivo está atravesando una de las peores épocas de su historia. Durante los últimos cinco años, un gol ha sido el obstáculo que ha impedido el tan ansiado ascenso de categoría. Han pasado más de cinco años desde la última vez que el club compitió en la Primera División, pero esto no ha sido un impedimento para que su afición demuestre su lealtad y compromiso. El Dépor se ha consagrado como el décimo club de fútbol con más socios en toda España, superando la barrera de los 25.000 socios. Entre estos socios se encuentran muchos jóvenes que eran muy pequeños o ni siquiera habían nacido durante la mejor época del equipo. Para ellos, el gran motor que los impulsa a seguir creyendo en este equipo es lo que muestran los archivos y los relatos de sus familiares.

Aparte del ámbito deportivo, el club se ha enfrentado una situación muy complicada en todos los demás aspectos. En años anteriores, se llegó a temer que pudiera desaparecer debido a los malos resultados obtenidos y a la difícil situación financiera. Sin embargo, este escenario pudo ser superado. No obstante, la prioridad número uno sigue siendo volver al fútbol profesional para continuar con el objetivo de llevar al RC Deportivo a la élite del fútbol mundial.

No todo ha sido negativo desde el descenso del Dépor de la Primera División del fútbol español. Durante este periodo, el club ha demostrado que el RC Deportivo de La Coruña no es solo un equipo histórico de fútbol masculino, sino mucho más que eso. En los últimos cinco años, el equipo femenino, el Dépor ABANCA, logró ascender a la élite del fútbol femenino después de 32 años. Por otra parte, el Juvenil A se consagró como campeón de la Copa de Campeones al vencer a equipos como el Real Madrid y el FC Barcelona en sus categorías juveniles, lo cual les permitió jugar por primera vez en la historia del club en la UEFA Youth League, disputando partidos en el estadio de Riazor frente a más de 20.000 aficionados. Además, el equipo filial, el RC Deportivo Fabril, logró el ansiado ascenso de categoría, posicionándose una categoría por debajo del primer equipo.

En conclusión, el deportivismo ha experimentado muchas etapas de altibajos, pero siempre ha sido la afición del Dépor la gran protagonista detrás de todos estos momentos, mostrando una actitud positiva durante todo el proceso de reestructuración, para poder así competir con los mejores equipos del mundo nuevamente y convertir a la ciudad de La Coruña y Galicia en una capital del fútbol mundial.

ANÁLISIS DE MERCADO

No queda duda de que la transmisión de emociones, en el ámbito audiovisual, suele ser una de las fórmulas que mejor funciona a la hora de crear contenido; sin embargo, también suele ser una de las más difíciles de llevar a cabo debido a la cantidad de variantes que hay que ordenar adecuadamente. A la hora de hablar de emociones, en el ámbito deportivo, la principal referencia suele ser Nike y Adidas, empresas que invierten millones de dólares en campañas publicitarias que no solo conecten con su público, sino que también inspiren a tomar acciones. Es por esto por lo que muchos de sus vídeos han quedado en la memoria de los amantes del deporte.

En los últimos años, y pese al brusco cambio de contexto al que la población se ha expuesto, este tipo de contenido ha sido cada vez más difícil de encontrar. Sin embargo, fue precisamente este vacío lo que impulsó al FC Barcelona, uno de los mejores clubes de la historia del fútbol, a retomar este tipo de contenido, aprovechando la difícil situación que atraviesa. A lo largo de la temporada 2022/2023, el club ha despedido a tres de sus jugadores más exitosos: Jordi Alba, Gerard Piqué y Sergio Busquets; a todos con un emotivo video que resume en poco más de un minuto, lo que han vivido, logrado y decidido. Cada uno de estos vídeos tuvo un gran impacto mediático, especialmente por la decisión que a nivel deportivo representaba. No obstante, fue el video “Tu Eres el Barça” el que representó completamente el tipo de producto que se quería lograr y que, por lo tanto, se convirtió en el punto de comparación más directo.

“Tú Eres El Barça” fue el video que marcó un antes y un después en cuanto a la asistencia de aficionados al estadio. No solo fue un video que impulsó a muchos aficionados a volver a asistir a los partidos para animar a su equipo, sino que también se convirtió en una pieza que dio la vuelta al mundo en las distintas redes sociales. Para tener una idea de la interacción que generó este video basta con simplemente refugiarse en los comentarios, ya que en el promedio de comentarios que reciben las publicaciones del FC Barcelona no suele superar los 1.000, sin embargo, “Tu Eres El Barça” consiguió casi 6.500 comentarios únicamente en la cuenta oficial del club, ya que después fue replicado y repostado por cientos de aficionados en todo el mundo en las distintas redes sociales.

PÚBLICO OBJETIVO

"Detrás del Escudo: RC Deportivo" está dirigido a una cantidad de perfiles tan diversa que es imposible encajarlos a todos en un único perfil. Por esta razón, es más adecuado dividirlo en un público objetivo principal y dos públicos objetivos secundarios, siendo el criterio principal para esta división el grado de afición que tiene por el club.

1. **Deportivistas (Principal):** Con la intención de reforzar el sentido de pertenencia que tienen por su club. Se refiere a un público mixto, pero mayoritariamente masculino, de entre 12 y 50 años principalmente, residentes en la ciudad de A Coruña, con interés muy alto por fútbol local, con nivel adquisitivo medio o superior, y que asistan regularmente al estadio de Riazor.

2. **Aficionados del Fútbol Español (Secundario):** Buscando exponer al club ante el país y el mundo. Se entiende como un público mixto, principalmente masculino, de entre 14 y 35 años, con un gran interés por el fútbol profesional, que estén ubicados en localidades fuera de Galicia y España, con un nivel de ingresos medio o superior, y que tengan el hábito de mirar partidos de fútbol en vivo o por televisión.

3. **Coruñeses y Gallegos (Secundario):** Con el propósito de mostrar crear y/o fortalecer el sentido de pertenencia que puedan tener sobre el club. En este caso se refiere a un público mixto, de entre 15 y 25 años, que practiquen regularmente deportes distintos al fútbol, con un nivel adquisitivo medio o superior, residentes dentro de Galicia, y que consuman poco contenido futbolístico.



PADRE E HIJO EN DURANTE PARTIDO EN RIAZOR (FUENTE: RCDEPORTIVO.ES)



PRODUCTO

PREPRODUCCIÓN

“Detrás del Escudo: RC Deportivo” nació como una idea mucho más ambiciosa y exigente del producto final. En principio este proyecto se refería a una serie documental en la que se le haría un seguimiento al primer equipo masculino, acompañado de píldoras de contenido que tendrían como objetivo explicar de forma breve la historia y actualidad del club, así como también de narrar el desempeño del equipo a lo largo de la temporada 2022/2023.

El viernes 14 de octubre de 2022, el único autor de este proyecto, Luis Fernando Vázquez Pereira, se acercó en horas de la tarde a la taquilla de Atención Al Deportivista en el estadio de Riazor. Ahí, luego de explicar brevemente el proyecto, le fue referenciado el correo de Gabriel Barrós, Director de Comunicación del RC Deportivo. El lunes 17 de octubre se le envió un correo a dicho directivo, explicándole de forma más detallada la intención de lo que se quería hacer, y preguntando la posibilidad tener una reunión para explicar a detalle todo el TFG y saber la posibilidad de seguir adelante. Dicho correo fue respondido al día siguiente en donde se concretó una reunión para el lunes 24 de octubre a las 11:00 en la sede del club en Plaza Pontevedra. En esta reunión, Gabriel Barrós pudo conocer en profundidad todo el proyecto, con sus beneficios y limitaciones. Sin embargo, a pesar de que el club estaba interesado en llevar a cabo la idea, no pudo ser posible por una cláusula contractual en la que, hasta Enero de 2023, el proyecto no podría ejecutarse, haciendo que la idea principal de la serie documental quedase descartada.

Días después, con la intención de buscar una alternativa, y barajando otras opciones de proyectos, nació la idea de convertir a “Detrás del Escudo: RC Deportivo” de una serie documental a un cortometraje de menos de dos minutos pensado para ser utilizado como contenido del club en sus distintas plataformas. Esta idea tardó poco menos de dos meses desde que nació hasta que estuvo lo suficientemente preparada para ser presentada en una nueva reunión con el club. A pesar de que el 13 de diciembre se contactó nuevamente con Barrós, no fue sino hasta el lunes 8 de enero de 2023 cuando se pudo realizar la segunda reunión en donde cabe destacar que el retraso se debió a la ajetreada agenda que tenía el directivo para esas fechas. Durante esta reunión se explicó toda la idea, los requerimientos para poder llevarla a cabo y las intenciones con el producto final. La idea no solo fue aprobada, sino que también gustó tanto, al punto que fue propuesta como video para la campaña 2023/2024 del RC Deportivo.

Hoy en día vivimos en un mundo en donde cualquier tipo de contenido tiene una plataforma que permite el consumo de dichos contenidos. Es por esto por lo que, parte del reto de este proyecto consistió también en adaptarse a las necesidades del mercado actual, creando alternativas del proyecto que se adapten a estas plataformas con la intención que el video tenga la mayor utilidad posible por parte del club y, por ende, se convierta también en un producto versátil. Es por esto por lo que realizar “Detrás del Escudo: RC Deportivo” no sólo se trató de hacer un cortometraje, sino también de añadirle valor emocional. Fue por esto por lo que nacieron las variantes del corto, en este caso la denominada “versión principal” y la “versión completa”.

La versión principal está compuesta únicamente del corto en sí. Tiene una duración de dos minutos y es la versión del vídeo enfocada en redes sociales. La intención de esta versión es captar de forma rápida el interés del público para que el mensaje pueda ser transmitido a este de la forma más eficaz posible.

Por otra parte, la versión completa está conformada por la Intro, la versión principal y los créditos. Es una versión que dura cerca de cinco minutos y tiene como objetivo aumentar la expectativa sobre el producto (Intro) y añadirle valor al contenido luego de ser visto (Créditos). El objetivo de los créditos se resume en agradecer la disposición, apoyo y tiempo que prestaron todos los involucrados en el proyecto.



REFERENCIAS

ESTÉTICAS

A nivel estético, las referencias se basaron en los productos audiovisuales de los que se había inspirado el proyecto de la serie documental. La gran cantidad de productos audiovisuales en el género deportivo permitió tener referencias visuales variadas y contrastadas. Sin embargo, la mayor referencia a nivel estético es producto de “Tu Eres El Barça”, del FC Barcelona. En esta pieza de un minuto, se abordan todos los tipos de planos que se querían lograr en la versión final de “Detrás del Escudo: RC Deportivo”.

En “Tu Eres El Barça” se muestran todo tipo de planos, desde Plano Detalle hasta Plano General, pero lo que hace tan influyente esta referencia es el cómo todas estas tomas están grabadas en ambientes de partidos, es decir, ambientes en donde no hay actores sino público, y en donde casi todos los planos son grabados de situaciones completamente reales sin que las personas que aparecen, estén al tanto que están siendo grabadas.



DE GUION

En cuanto al guion, las referencias no solo se basaron en contenidos deportivos, sino que también lo compusieron *spots* publicitarios de otras áreas. En este sentido, la referencia base fue el comercial del banco venezolano Banesco titulado “Héroes Anónimos”, comercial que incluso fue reconocido como Pieza Ganadora de los Premios ANDA 2015. Este destaca por la forma en que la historia presenta un *plot twist* que cambia por completo la percepción que el público tenía sobre el vídeo, logrando que los personajes principales se conviertan en secundarios y los personajes secundarios se conviertan en protagonistas.

Otra de las referencias que sirvieron como inspiración para el guion de “Detrás del Escudo: RC Deportivo” fue la famosa sección del programa español “El Día Después” (Movistar Plus+) “Lo Que El Ojo No Ve”, programa que se dedica a encontrar momentos dignos de destacar que suceden dentro y fuera de los estadios de fútbol antes, durante y después de cada partido. Este programa sirvió como referencia e inspiración a la hora de crear una historia en donde, mientras se desarrolla la historia, se muestren momentos con los que los espectadores se puedan sentir identificados, tanto si se es como no seguidor del Dépor. En este sentido también sirvió como inspiración el video con el que Nike conmemoró la carrera del tenista español Rafael Nadal, en este se puede apreciar cómo el relato de la historia se asocia a los valores de la marca.

Por último, para el final del video sirvieron de inspiración dos piezas. La primera fue el comercial “Argentinos” del canal argentino TyC Sports, el cual es un claro ejemplo de cómo se pueden asociar situaciones del día a día con situaciones deportivas. El gran aporte que tenía esta referencia fue la constante comparación que hacían los personajes entre Argentina y países europeos y el cómo en el final, se lograba un mensaje que inspirara a los espectadores. Por otra parte, la segunda pieza fue el final del anuncio de la Lotería de Navidad 2014, el cual fue un claro ejemplo de cómo una trama bien llevada fue aprovechada por un final inesperado y emotivo. Parte de la influencia de esta referencia fue el hecho de cómo se involucra a la familia, a la hora de construir el relato, de forma que el público pueda conectar con los personajes mucho más rápido de lo habitual.



GUIÓN

El guion de “Detrás del Escudo: RC Deportivo” nació de la formulación de una simple pregunta: ¿qué situaciones suceden dentro de un estadio, que dejan un recuerdo imborrable?, y fue así como surgió la idea de la que se fundamentó todo el video final. El guion del proyecto se basó en la búsqueda de momentos genuinos, propios de entornos deportivos, y fue así como empezaron a nacer los llamados “momentos”. Dichos “momentos” se pueden definir como situaciones especiales concretas que ocurren durante un partido y que pasan desapercibidas. Los “momentos” no solo fueron la base de la historia, sino que también se convirtieron en el clímax de la misma, haciendo que la toda la historia gire en torno a ellos.

La decisión de qué momentos escoger para recrear y cuales no fue una decisión que se basó en las experiencias del propio creador del proyecto, Luis Fernando Vázquez, ya que al tratarse de una persona con una gran afición desde muy joven por el fútbol, ha experimentado una gran cantidad de experiencias que sirvieron como inspiración para la creación de los “momentos”. En este punto, sirvió como fuente de inspiración el programa “Lo Que El Ojo No Ve”. El hecho de ver este programa permitió que surgieran “momentos” basados en la realidad y la ficción.



Una vez definidos los momentos, había que hacer lo más importante, concretar el resto de la trama de la historia. La decisión de usar como personaje principal a una mujer mayor surgió del hecho de que muchos deportivistas se convirtieron en eso gracias a sus padres y abuelos. Existieron muchas referencias distintas para llegar a esta idea; sin embargo, el gran precedente para que la historia se base en esta idea fue el mural que se pintó en la entrada N°11 del Estadio de Riazor frente a la Torre Marathon, conocido como “SEMENÇA DEPORBIVISA, ALENTANDO DENDE O MAIS ALTO” y que muestra la ilustración de una niña deportivista junto con su abuelo, también deportivista. Este mural fue el que dio sentido al video ya que pasó de solo tratarse de momentos de un partido a una historia basada en una tradición.

LUIS FERNANDO VÁZQUEZ

[21]

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
PRODUCTO

Ya definida la estructura de la historia, comienza el proceso de concretarla. En este sentido, lo más importante fue reunir todas las referencias que se tenían para lograr un solo objetivo, una historia corta que enganche al iniciar, que tenga un clímax emocionante y un final emotivo e inesperado. El punto de partida surgió con la idea de comenzar el video con un texto que diga “Esta es una historia real”, idea que capta de forma instantánea la atención del público y que hace que el público preste especial atención en el personaje que se muestra.

Después de afinar los detalles de la historia, se logra que el video se centre en una abuela que compra entradas para un partido en el estadio Riazor del RC Deportivo. Esta mujer se prepara para el partido y sale de su casa en dirección a la casa de su hijo para llevar a su nieto, quien sabía que iba al partido pero no sabía quién lo acompañaría. La historia continúa cuando ambos llegan a las afueras del estadio, entran al partido y disfrutan del ambiente. Sin embargo, la mujer deja de interesarse en lo que sucede en el campo y comienza a interesarse por lo que sucede a su alrededor, lo que da lugar a los momentos destacados. Una vez que terminan los momentos destacados, el padre del niño, que también es hijo de la mujer, los busca en las afueras del estadio para regresar a casa. Durante una conversación cotidiana, el padre menciona que su hijo le pidió la nueva camiseta del Dépor, a lo que la abuela responde con satisfacción, diciendo que eso es lo que le habría gustado a su abuelo. Este último diálogo da a entender que el abuelo es una persona fallecida que dejó su legado como seguidor del RC Deportivo, lo cual se representa en el mural "Semente Deportivista, Alentando Dende O Mais Alto".

En este punto, el proyecto tenía un guion bastante convincente, sin embargo, se podía mejorar. Fue así como surge la idea de que el final de la historia sea el texto de inicio con la idea completa; es decir, lo que en un principio comienza como un “Esta es una historia real”, se complementa con “... y se repite cada semana en nuestro estadio”, finalizando con una imagen desde las alturas del estadio de Riazor y el logo del RC Deportivo.



El guion fue uno de los puntos más difíciles de realizar, ya que a pesar de que toda la idea estaba lista con todo tipo de detalles, la tutora del TFG, Nereida Rodríguez, se percató de que en el video se contaban dos historias en paralelo y que no había conexión entre una y otra, haciendo referencia a la historia entre la abuela, el nieto y el padre, y los “momentos”. Esta falta de un hilo conductor que uniese estas dos visiones de la historia fue la razón por la que la propuesta de la segunda versión tardó casi dos meses en ser presentada al club. Luego de muchas alternativas propuestas, la solución que se encontró fue que la abuela deja de ver el partido y empieza a ver a su alrededor (lo cual permite hacer la transición de la historia de la abuela a los “momentos”) y luego, el último momento lo protagonizan la abuela y el nieto (permite hacer la transición de los “momentos” a la historia de la abuela, nuevamente)



FOTOGRAMA ABUELA VOLTEA A VER A SU ALREDEDOR

Para su referencia y consulta, el guion literario se encuentra en el Anexo 1.

GUIÓN TÉCNICO

Uno de los puntos que había que tener más en cuenta a la hora de preparar el guion técnico, era el hecho de que la mayor parte de planos que se grabaron, fueron realizados en entornos públicos, lo cual hace que al momento de grabar, haya que adaptarse al entorno y no que el entorno se adapte a la grabación, como estamos acostumbrados a ver en la gran mayoría de producciones audiovisuales. Es por esto por lo que, una gran parte de los planos planificados, se realizan sobre trípode en un plano estático.

El guion técnico estuvo regido por el ritmo de la canción que acompaña al video, ya que es dicha canción la que le da el ritmo al mismo. Es por esto por lo que las únicas consideraciones que se hacían a la hora de corregir algún parámetro en el guion técnico eran referente a tipos de planos o contenido, pero nunca sobre la duración de los mismos.

El guion técnico se puede apreciar en el Anexo 2.



NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

Llevar a cabo este proyecto representó una gran inversión de tiempo a nivel de reuniones, consultas y permisos. Desde el momento en que el proyecto fue presentado al club, se consideró la necesidad de una cierta cantidad de entradas que estuvieran ubicadas en la zona baja del estadio, así como también, la posibilidad de que el club ceda material como la camiseta de algún jugador al terminar el partido. Para esto, se realizaron mediante correo electrónico, varias conversaciones con Gabriel Barrós, Director de Comunicación del Club. Gracias a él este proyecto pudo alcanzar un nivel de producción mucho más alto del esperado, ya que no solo permitió a los actores sentarse en los mejores asientos para el partido del rodaje, sino que también le permitió al equipo grabar en una zona en la que no está permitido el paso para la prensa.

Uno de los temas más importantes que se trataron fue el relacionado a la camiseta del jugador para uno de los momentos, ya que para este video, iba a ser necesario que algún jugador se acercase a regalarle su camiseta a alguna aficionada. En este caso, el club colaboró con el proyecto de la mejor manera y permitió que fuera el jugador deportivista Diego Villares, quien se acercase a realizar dicho gesto, lo cual quedó perfectamente grabado en cámara.

Pasando a otra área, para el plano final estaba pensado grabar en uno de los edificios más altos de Riazor para tener una buena imagen del estadio y de la ciudad. Sin embargo, en el proceso de búsqueda de inspiración, se consiguió en YouTube un video sobre planos de *drone* por toda la ciudad, especialmente Riazor. Este video tenía un plano perfectamente logrado del estadio y la playa. Inmediatamente se buscó al dueño de ese material para saber la posibilidad que los cediese para este proyecto a cambio de, como no puede ser de otra manera, ser mencionado en los créditos. Luego de hablar con el creador del video, aceptó ceder el material sin ningún problema.

Otro punto fundamental, fue el de la aparición de la compañía de Tranvías de Coruña. En una primera reunión que se realizó con Ignacio Prada, Director de la compañía, se le explicó brevemente el proyecto de forma de saber si ellos como empresa estaban de acuerdo, a lo que se mostraron a gusto con la idea de grabar dentro de los buses y dispuestos a ayudar. Fue así como se consiguió grabar dentro de los buses con total libertad.

Durante toda la preparación previa a la grabación se aprovecharon las herramientas que la inteligencia artificial hoy en día nos brinda. En primer lugar, desde la página web f4map.com, se realizaron pruebas de la dirección del sol, las zonas de luz y de sombra durante las distintas horas del día. Esto permitió tener una idea de qué lugares eran ideales para grabar y, al mismo tiempo, aprovechar los distintos recursos en ambientes de sol o nublado. Por otra parte, para el storyboard sirvió como herramienta la página scribblediffusion.com, la cual mediante un sencillo dibujo hecho por el mismo usuario y una breve descripción, genera imágenes. Esta herramienta fue útil a la hora de usar una imagen difícil de describir y de conseguir en internet.

Algo que se tuvo en cuenta durante todo el proceso de preparación del rodaje, es que el margen de error era minúsculo, ya que además de grabar durante un partido, también ocurría que las grabaciones sucedían una muy seguida de la otra debido al itinerario de juego y de los propios jugadores. Fue precisamente esta inmediatez la que incentivó a que el equipo humano estuviera conformado por la menor cantidad de personas posibles.

Todos los materiales usados para lograr las distintas secuencias se encuentran reflejados en el siguiente cuadro:

PRODUCTO	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
Entradas Partido	12	€ 40,00	€ 480,00
Uniforme RC Deportivo Local Jugador	1	€ 95,00	€ 95,00
Uniforme RC Deportivo Local Niño	2	€ 68,00	€ 136,00
Uniforme RC Deportivo Local Adulto	3	€ 80,00	€ 240,00
Bufanda	4	€ 12,00	€ 48,00
Marcadores Cartel	2	€ 9,00	€ 18,00
Cartulina Grande Blanca	1	€ 0,50	€ 0,50
Vuelo de Drone	1	€ 300,00	€ 300,00
TOTAL			€ 1.317,50

Como se puede apreciar en el cuadro, el valor total de todos los materiales necesarios para la grabación de las escenas tiene un valor de 1.317,5€, valor protagonizado por el coste de vivir la experiencia del estadio, es decir, el coste de entradas y de camisetas oficiales del equipo.

CASTING

La selección de actores y demás participantes no fue como cualquier otro proyecto. En este caso, la selección se basó en conocidos del propio creador del proyecto que de alguna u otra forma, sintieran el personaje que iban a llevar a cabo. Fue por esto por lo que todos los actores que participaron, fueron personalmente contactados tras realizar un filtro en donde se evaluaba rasgos como sexo, edad, disponibilidad, y el más crucial, cercanía con el club y con el fútbol. Es así como surgen los distintos personajes:

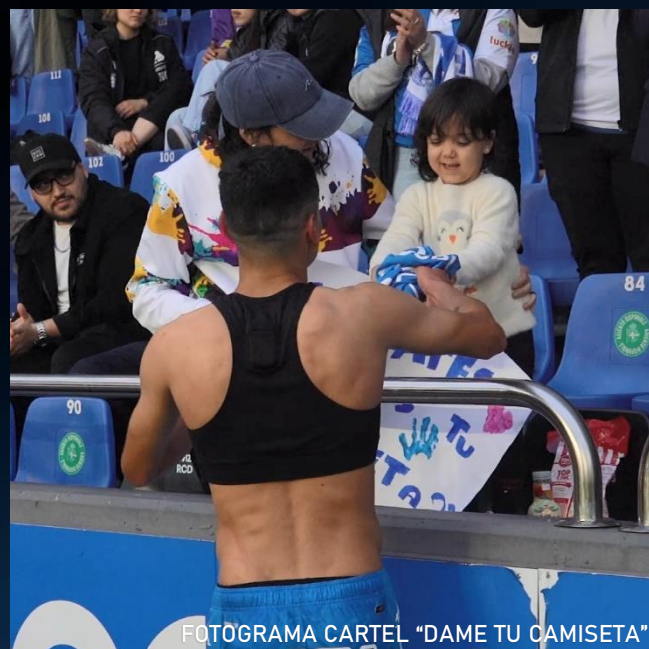
- **Hijo:** Hombre adulto de entre 27 y 35 años. Con rasgos y facciones parecidas al gallego promedio y que su imagen refleje éxito. En este caso el actor que lo personificó fue Pablo Muñoz, un hombre con una amplia trayectoria en la conducción de programas audiovisuales, en lo que destacan dos con temática deportivista: “Jugamos como Nunca” y “Perdimos Como Siempre”. Además, cabe resaltar también es socio del club.
- **Abuela:** Mujer mayor de 60 años con cabello canoso y piel clara. Fue representada por Eugenia Laiño, madre de Pablo Muñoz. Un dato sobre su actuación, es que durante la grabación, fue la primera vez que asistía a un partido de fútbol en un estadio. Esto permitió que sus expresiones sean más genuinas y naturales a la hora de observar el entorno del estadio y del partido.
- **Nieto:** Niño de entre 7 y 12 años. Fue interpretado por Hugo Carballo. Este papel estaba preparado para un niño más pequeño, pero tres días antes del rodaje canceló su participación, por lo que hubo que buscar a última hora un nuevo niño o niña que interpretase dicho papel. Finalmente, luego de barajar muchas posibilidades, Hugo fue la única posible pese a la poca anticipación.



FOTOGRAMA LLEGADA DE ABUELA A CASA HIJO

- **Grupo de Amigos:** Grupo de tres personas jóvenes que se conozcan con anterioridad. Fue interpretado por Candela Carballo, Hirune Álvarez de Eulate y Elena Ordoñez. Cabe destacar que la propuesta se le hizo a una persona, de forma que viniera acompañada de sus amigas y amigos; coincidió también que eran seguidoras del Dépor.
- **Pareja:** Pareja compuesta por una mujer y un hombre, adultos. Lo interpretaron Laura Pardiñas y Yago Bouzas. Este papel estaba pactado con otra pareja cerca de dos meses antes de la grabación ya que, entre otras cosas era una pareja que llevaba una relación de más de seis años; sin embargo, cuatro días antes de la grabación, terminaron su relación, por lo que hubo que buscar a última hora otra pareja. Afortunadamente, luego de muchos mensajes enviados y recibidos, en la misma mañana día de rodaje, gracias a la ayuda de Alejandra Herrera, el mensaje en el que Laura y Yago aceptaban participar en el video. Un punto positivo de su participación fue que ambos ya eran socios del club
- **Videollamada:** Mujeres jóvenes de entre 18 y 24 años. Fue interpretado por Rebeca Ecarri (persona fuera del estadio que hacía la videollamada) y Alba Menéndez, la cual también es socia del club.
- **Padre e Hijo:** Niño menor de 12 años y hombre mayor de 35 años. Fue interpretado por Paulo Rodríguez y Javier Vaamonde. En este caso cabe resaltar que, a pesar de que el hombre no ser el padre biológico del niño sino el hijo de su novia, (dicho por él mismo) lo aprecia como si fuese su hijo. Este dato permitió que la escena en la que aparecen tuviera una mayor carga emocional genuina.
- **Madre e Hija:** Niña menor de 7 años y su madre. Interpretado por Carlota Romero y Beatriz Rivero. Un dato a resaltar en este caso es que la niña, a pesar de su corta edad, muestra interés por el fútbol y, el día del rodaje, fue su primer partido asistiendo a un estadio.

En definitiva, el requisito más buscado a la hora de seleccionar personas para actuar en el video, fue que realmente sintiesen el papel que iban a interpretar, de forma que no tuvieran que actuar sino simplemente disfrutar de la experiencia.



CALENDARIO

Uno de los mayores retos de este proyecto, fue llevar a cabo un rodaje en donde se puedan grabar gestos y expresiones genuinas de un público multitudinario, es por esto por lo que a la hora de preparar una planificación fueron muchos los factores a tener en cuenta. El principal factor nace del hecho de que el rodaje se basa en un evento deportivo popular que ocurre una vez cada dos semanas en un espacio abierto, por lo cual, la organización y disponibilidad del equipo humano fue mucho más compleja.

En definitiva, fueron muchos los factores que había que organizar de manera adecuada para poder llevar a cabo el rodaje, entre estos se encuentra: los días que el RC Deportivo jugaba de local, la climatología prevista para la fecha, la disponibilidad del equipo humano, la fecha en que se graban los planos, el resultado final del partido, la iluminación de los exteriores del estadio según la hora y lo despejado que esté el cielo y las entradas vendidas para dicho partido.

Teniendo todas estas variantes en cuenta, se concluyó que la mejor manera de llevar a cabo este proyecto fue intentar grabar todo en un solo día. En un principio, la planificación partió de una jornada completa de mañana, tarde y noche, en donde durante la mañana se hicieran las escenas en interiores con los actores y durante la tarde y la noche, todas las grabaciones en exteriores en donde aparezcan agentes externos como aficionados o los jugadores.

Otro punto muy importante que se tuvo que tomar en cuenta, fue el hecho de las fechas en la que se grabó el proyecto, ya que uno de los “momentos” consiste en la salida del estadio de los jugadores luego del partido. Este punto representó una dificultad extra ya que solo se podía grabar esa escena en horas de la noche, por lo que dependiendo de si se graba en un mes u otro, es mayor la luz del sol que puede haber en el lugar.

Todo el proceso de rodaje, por la cantidad de factores a tomar en cuenta, representaba una dificultad mucho más grande, por lo cual, desde el momento en que se acordó con el club todo el proceso de grabación, se realizó una planificación inicial compuesta por un calendario previsto y unas opciones extras identificadas como “PLAN EMERGENCIA” en caso de que, por distintos factores, algunas de las opciones consideradas en la planificación inicial no se pudiesen llevar a cabo.

OPCIÓN	DÍA	JORNADA	PARTIDO	HORA INICIO GRABACIÓN	ESCENA	NÚMERO PERSONAJES	TOTAL PERSONAJES	NÚMERO ENTRADAS	TOTAL ENTRADAS	
PREVISTA	26-mar	1	RCD vs Celta "B"	19:00	Afición	0	2 (+)	0		
					Padre-Hijo	2				
PREVISTA	8-abr	2	RCD vs Fuelabrada	14:00	Closet Abuela	1	9	2	4	
					Salida Calle					
					Entrega Entradas					
					Llegada Bus					
					Dentro Bus					
					Salida Bus					
					Semente Deportivista					0
					Pancarta					3
					Cuerpo Técnico					3
					Novios					2
PREVISTA	23-abr	3	RCD vs Ceuta	16:00	Casa Hijo	3	8	3	6	
					Coche Nieto	1				
					Calle Pre-partido	2				
					Seguridad	3				
					Pasillos Estadio	2				
					Foto Nieto	3				
					Grada Reacción	2				
					Grada Giro	1				
					Grupo Amigos	3				
					"FODA"	3				
PLAN	6-may	MARGEN 1	Alcorcón							
EMERGENCIA	21-may	MARGEN 2	Alcegiras							

Finalmente, el rodaje se llevó a cabo en tres días. El primer día fue el 26 de marzo en el partido contra el RC Celta de Vigo "B". En este partido no pudieron acceder los actores debido a que todas las entradas en la zona baja del estadio se vendieron. El segundo día de grabación se llevó a cabo el 23 de abril en el partido contra el Ceuta FC, día en donde sí pudo ser posible la grabación con actores y en donde se grabó la mayor parte del rodaje; sin embargo, debido a las lluvias que se produjeron ese día, hubo escenas que tuvieron que ser pospuestas para otra jornada. El último día de rodaje ocurrió el lunes 15 de mayo, día en el que se aprovechó para la grabación de planos cerca del estadio en un ambiente cotidiano y no extraordinario como el resto de fechas.

PRODUCCIÓN

DIARIO DE RODAJE

Una vez establecido el calendario, solo quedaba preparar el qué y cómo se iba a realizar el rodaje. El primer paso consistió en clasificar las grabaciones según el momento en que se realizaría la grabación, el entorno, la hora y los actores involucrados. Al momento de planificar, se estableció como set de grabación un piso disponible en la calle María Luisa Durán Marquina, el cual queda a dos minutos de distancia del estadio de Riazor; esto facilitó mucho la planificación ya que la movilización de equipo humano fue mucho más sencilla, eficiente y rápida. Algo a tomar en cuenta a la hora de planificar el rodaje era el hecho de que una gran parte de los planos sucedían en momentos muy puntuales, por lo que a todos los actores se les explicaba con anterioridad el papel que iban a desempeñar, la forma y el momento en que lo iban a hacer.

PRIMER DÍA

El primer día, al no tener entradas disponibles para los actores, fue una jornada centrada en captar la mayor cantidad de momentos genuinos posibles. En un principio estaba pensado grabar únicamente el ambiente dentro del estadio; sin embargo, al no contar con actores, fue una jornada que pasó a estar centrada en la búsqueda de aficionados que tuvieran un perfil similar a los personajes del guion, de forma que sea mucho más genuino las actuaciones que pudiesen hacer. A lo largo de esta jornada, se logró encontrar momentos con muestras de apoyo al club, al punto que se terminó cambiando uno de los momentos del guion para que reemplazarlo por un momento captado durante el partido, específicamente cuando todo el estadio canta junto “DE-POR-TI-VO”. Durante el partido, fueron muchos los planos recursos que se consiguieron, sin embargo, el mayor de los logros de esta ocurrió cuando se consiguió en la grada más cercana al campo a un hombre y un niño para el momento del padre e hijo.

SEGUNDO DÍA

El segundo día de rodaje, en el partido contra el Ceuta, se realizó la jornada más larga de todas. Los actores que interpretaban a abuela, nieto e hijo fueron citados en el piso de la calle María Luisa Durán Marquina a las 16:30h para grabar todos los planos en interior. Ese día se pronosticó lluvia, por lo que la grabación de exteriores antes del partido tuvo que ser pospuesta para otra fecha. El primer plano que se grabó fue el de nieto mirando por la ventana del coche, aprovechando el hecho de que Hugo, el actor que lo interpreta, llegaba junto a su padre en coche, así que el operador de cámara solo debía subirse al coche mientras el padre les daba una vuelta por la calle. Una vez finalizado ese plano, comenzó la grabación dentro del piso, periodo en el que se grabó la escena de la abuela abriendo el armario, abuela vistiéndose, plano detalle de las entradas, recibimiento de abuela en el piso de hijo y nieto y la entrega de entradas de abuela a nieto. A las 18:00h comenzó el rodaje en las cercanías del estadio, en este tramo se pudo grabar los planos del ambiente de previa y escaneo de entradas.

El resto de actores, fueron convocados a la hora del partido ya que estaba planteado que los momentos fueran grabados durante el partido. Además, durante el partido también se grabarían distintos planos recurso, así como también de los miembros del cuerpo técnico del equipo. Sin embargo, la dificultad en este último radicó en



EXPLICACIÓN A ACTORES PREVIA AL INICIO DE LA GRABACIÓN

que debían ser grabados celebrando un gol, por lo que durante todo el partido, se debía estar muy atento a como se desarrollaba el encuentro ya que, en las posibles ocasiones de gol había que enfocarse la grabación del cuerpo técnico, y en las situaciones neutras en la grabación de los actores y planos recurso.

Una vez finalizado el encuentro, comienza una cuenta regresiva de tiempo entre el momento en que acaba el partido y se realizan los planos pospartido a las afueras del estadio, y el momento en que empiezan a irse los jugadores del estadio. Durante este periodo se realizaron las grabaciones del padre, hijo y abuela caminando de vuelta a casa, así como también de los primeros planos de la abuela. El tiempo disponible fue tan corto que estuvo todo planteado para que cada plano fuera logrado en una sola toma. No obstante, a pesar de la rapidez con la que se realizó la grabación pospartido, no hubo tiempo de margen entre el momento que se terminó de grabar dichos planos y el momento en que empezaron a salir los jugadores. Durante esta espera en la que poco a poco salen de a uno los jugadores, se grabó el plano de hijo saludando para reunirse con abuela y nieto.

Para su consulta y referencia, se puede consultar la Planificación Rodaje Domingo 23/04 en el Anexo 3.

TERCER DÍA

Finalmente llegó el último día de grabación, el cual se realizó el lunes 15 de mayo. En este día se aprovechó para grabar todos los planos en las cercanías de Riazor pero sin encontrarse en un ambiente de partido sino en uno cotidiano. La grabación comenzó cerca de las 16:00h, en donde para aprovechar al máximo el tiempo y movilidad, se juntaron todas las escenas según localización. Primero se grabaron los planos dentro del piso de la abuela, en donde, aprovechando la segunda oportunidad de contar con la actriz, se regrabaron sus planos de interiores para mejorarlos en relación a los grabados anteriormente. Posteriormente se grabaron los planos en exteriores, comenzando por la salida de la abuela a la calle y continuando con la espera en la parada de bus frente a Riazor. Mientras se esperaba a que pasara el bus de la línea 7 en la parada Manuel Murguía - Esclavas, el cual pasa una vez cada 15 minutos, se grabaron planos del estadio de Riazor desde fuera. Por último, una vez pasado el bus y realizada la grabación, se caminó hasta la parada Paseo de Rda - IES Salvador de Madariaga; aquí se grabó la escena en la que la abuela sale del bus. Se aprovechó que era una parada en donde pasaba una gran cantidad de buses de forma de que, una vez grabado el plano de la salida de la abuela, subirse a otro bus para hacer el Primer Plano de la abuela mirando por la ventana. Una vez realizado, finaliza oficialmente el rodaje del proyecto.

EQUIPO HUMANO

El equipo humano detrás de “Detrás del Escudo: RC Deportivo” estuvo conformado por un total de tres personas, Luis Fernando Vázquez, Diego Vázquez, Miguel Blanco y Antonio Sanjuán:

- **Luis Fernando Vázquez:** Al ser el único integrante del TFG, fue el que desempeñó más cargos y roles a lo largo del proyecto. Su experiencia en otros proyectos permitió que “Detrás del Escudo: RC Deportivo” fuese un proyecto con una visión clara de lo que se quería hacer y la forma en que se haría; y precisamente fueron estos atributos los que permitieron que el proyecto pudiera obtener todas las facilidades posibles para poder llevar a cabo el rodaje. En total, desempeñó los cargos de Guionista, Director, Director de Producción, Director de Fotografía, Director de Arte, Project Manager, Diseñador Gráfico, Sonidista, Editor y Animador de Motion Graphics.
- **Diego Vázquez:** Se convirtió en una pieza fundamental a la hora de buscar alternativas para los distintos problemas que surgieron. Su afición por el mundo del fútbol le aportó al proyecto una segunda opinión, ya que en muchos casos, fue una gran referencia a la hora de buscar críticas y segundas opiniones. Durante todo el proyecto, desempeñó los siguientes cargos de: Ayudante de Producción, Locutor y Fotógrafo.
- **Miguel Blanco:** A pesar de ser su primera experiencia en un entorno deportivo, no fue su primera experiencia profesional. Una de las grandes ventajas de tener a Miguel dentro del equipo era su amplio portafolio que ya tenía en áreas como la música y viajes, por lo cual, se convirtió en el operador de cámara perfecto al ya saber lo que es grabar eventos en vivo en donde lo que se graba, solo sucede una vez y hay que estar en todo momento preparado. El cargo que desempeñó Miguel fue el de Operador de Cámara.
- **Antonio Sanjuán:** Desempeñó el cargo de locutor del corto. Su amplia experiencia en el sector radiofónico fue un plus a la hora de seleccionar quién sería la voz principal del proyecto.



MIGUEL BLANCO, LUIS F. VÁZQUEZ Y DIEGO VÁZQUEZ

El costo total valorado para el equipo humano fue de 6.542,55€, los cuales se encuentran desglosados en el siguiente cuadro:

CARGO	TARIFA / DÍA	HORAS TRABAJADA	TOTAL
Guionista	€ 97,20	20	€ 1.944,00
Director de Producción	€ 82,85	12	€ 994,20
Director de Fotografía	€ 61,71	12	€ 740,52
Director de Arte	€ 70,71	8	€ 565,68
Sonidista	€ 55,73	3	€ 167,19
Editor	€ 61,71	12	€ 740,52
Animador Motion Graphics	€ 61,70	6	€ 370,20
Locutor	€ 50,00	1	€ 50,00
Fotógrafo	€ 31,71	4	€ 126,84
Ayudante de Producción	€ 36,28	5	€ 181,40
Operador de Cámara	€ 51,00	12	€ 612,00
Locutor	€ 50,00	1	€ 50,00
TOTAL	FUENTE: BOE (2017)		€ 6.542,55

EQUIPO ARTÍSTICO

El equipo artístico de este proyecto estuvo compuesto por un total de 14 personas, de los cuales lo conforman mujeres y hombres de todas las edades. Es importante resaltar que, al ser una grabación dentro de un estadio de fútbol durante un partido, a muchos actores se les tiene en cuenta también las horas desde que comienza hasta que finaliza el encuentro ya que es un lugar que luego de cierto punto, cierra sus accesos. El desglose tanto de horas trabajadas como de retribución adjudicada se puede ver reflejado en el siguiente cuadro:

Actor	Personaje	PAPEL EN EL PROYECTO	TARIFA SESIÓN	CANTIDAD SESIONES	TOTAL
Eugenia Laiño	Abuela	Protagonista	€ 659,71	2	€ 1.319,42
Pablo Muñoz	Hijo	Secundario	€ 539,76	1	€ 539,76
Hugo Carballo	Nieto	Secundario	€ 539,76	1	€ 539,76
Candela Carballo	Amiga 1	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Elena Ordoñez	Amiga 2	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Hirune Álvarez de Eulate	Amiga 3	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Laura Pardiñas	Pareja 1	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Yago Bouzas	Pareja 2	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Alba Menéndez	Amiga Videollamada 1	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Rebeca Ecarri	Amiga Videollamada 2	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Paulo Rodríguez	Niño	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Javier Vaamonde	Padre	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Beatriz Rivero	Madre	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
Carlota Romero	Hija	Pequeñas Partes	€ 167,93	1	€ 167,93
TOTAL		FUENTE: BOE (04/2023)			€ 4.246,17

EQUIPO TÉCNICO

En cuanto al material de trabajo con el que se iba a trabajar, el principal objetivo consistió en contar con equipos que ofrezcan la mejor calidad y garantía posible. Fue por eso por lo que se priorizó la calidad de los equipos antes que la cantidad de los mismos. Los equipos técnicos utilizados se encuentran descritos en el siguiente cuadro:

EQUIPO TÉCNICO	VALORACIÓN
Cámara NIKON D3100	€ 285,00
Objetivo NIKON 55-200mm F4-5.6	€ 197,00
Cámara Sony A7III	€ 1.862,00
Objetivo Sony 28-70mm FE 3.5-5.8	€ 486,00
Estabilizador DJI Ronin SC	€ 549,00
Monitor Feelworld F6 Plus	€ 209,00
Small Rig	€ 90,00
Grabadora TASCAM DR-40X	€ 199,00
Trípode ESDDI TP-60 Aluminio 79"	€ 72,00
Laptop ASUS Q504U	€ 600,00
TOTAL	€ 4.549,00

Finalmente, todo el material utilizado durante la grabación está valorado en un total de 4.549€.

POSPRODUCCIÓN

EDICIÓN Y MONTAJE

Todo el proyecto de “Detrás del Escudo: RC Deportivo” fue montado, editado y exportado en Adobe Premier Pro 2022. Con la intención de hacer lo más eficiente posible todo el proceso de ubicación de archivos, el material utilizado en el proyecto de Premier fue organizado en carpetas según tipo de archivo y fecha en la que fue realizado. La organización del proyecto se llevó a cabo con la siguiente jerarquía:

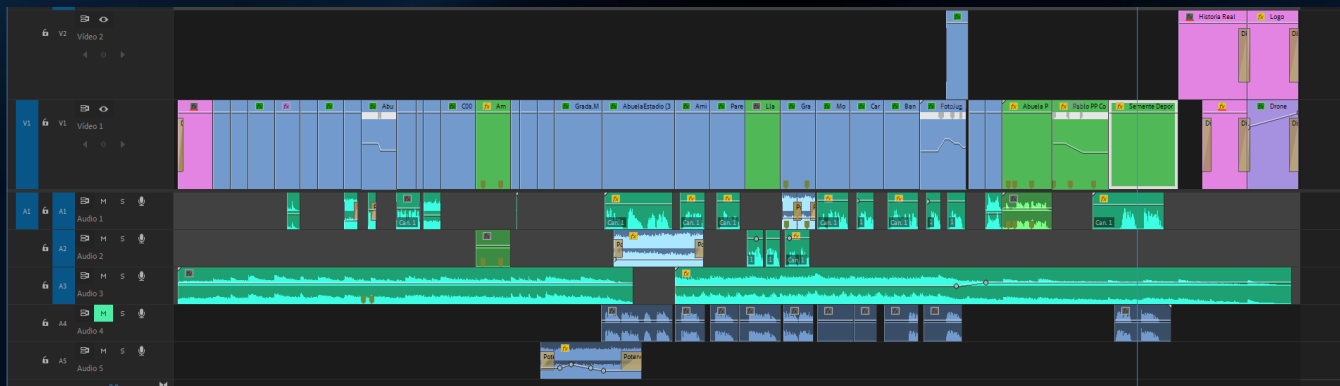
- 1) Capas de Ajuste
- 2) Imágenes
- 3) Intro
- 4) Locución
- 5) Motion Graphics
 - a) Tinta 1
 - b) Tinta 2
 - c) Tinta 3
- 6) Prueba
- 7) Secuencias
- 8) Sonido
- 9) Texto
- 10) Videos
 - a) Otro
 - b) Partido Celta
 - i) Banquillo
 - ii) Blues
 - iii) Blues Grada
 - iv) Cancha
 - v) Grada
 - vi) Momento Padre
 - vii) Otro

c) Partido Ceuta

- | | | |
|--------------------------|--------------------|-------------------|
| i) Abuela Casa | vii) Banca | xiii) Otro |
| ii) Abuela Llegada | viii) Cartel DTC | xiv) Padre Hija |
| iii) Abuela Primer Plano | ix) Entradas | xv) Pareja |
| iv) Abuela Estadio | x) Foto Jugadores | xvi) Salida |
| v) Ambiente Previa | xi) Hijo | xvii) Saludo Hijo |
| vi) Amigas | xii) Nieto Ventana | |

d) Sin Partido

En la carpeta “*Motion Graphics*”, se ubican tres subcarpetas tituladas Tinta; estas fueron llamadas de esa forma debido a que cada una contiene secuencias de Premier Pro con plantillas que simulan un efecto de tinta sobre agua. Dichas plantillas fueron las que se utilizaron en los créditos en el momento que aparecían las imágenes de cada uno de los actores.



Pasando a lo que al sonido se refiere, este proyecto estuvo marcado por el ritmo que impuso la canción “*We Found Each Other*” del artista Birraaj, esta canción fue descargada gracias a una membresía paga de la página Artlist.io, la cual se especializa en música y efectos de sonido libres de *copyright*. Durante toda la pieza, la música mantiene el volumen al mismo nivel; lo que cambia es la duración, ya que la canción llegó a ser muy larga para la historia, por lo cual hubo que acortarla en Adobe Audition. Para acortarla correctamente, se duplicó en la ventana de multipista para luego encontrar

los picos de audio y, luego de identificar los compases y ritmos, hacer una correcta alteración de la canción sin dañarla y que el espectador nunca se dé cuenta.

En cuanto a efectos sonoros, la mayoría fueron recopilados de la página de contenido audiovisual libre de *copyright* Mixkit.co y la suscripción a Artlist.io. Estos efectos fueron utilizados tanto en la pieza principal (video) como en las piezas complementarias (Intro y Créditos). El resto de los sonidos fueron captados por la grabadora o el micrófono de la misma cámara. Cabe destacar que estos efectos si fueron más manejados desde el punto de vista auditivo, ya que durante la pieza principal, el propósito de los efectos sonoros es de brindarle tridimensionalidad al producto, de forma que el espectador no solo escuche la música sino también efectos de sonido que apoyen la acción que está viendo. Es por esto por lo que fue tan importante jugar con el volumen de cada uno de estos, especialmente en aquellos donde hay un grito de gol, ya que para darle más impacto, el volumen subía bruscamente al momento que la multitud gritaba e iba bajando gradualmente.

Por otro lado, los diálogos de los personajes fueron todos limpiados gracias a la Inteligencia Artificial de Adobe Podcast, el cual permitió ahorrar una gran cantidad de tiempo y esfuerzo en mejorar la calidad del sonido de dichos diálogos.

Para finalizar, uno de los recursos más utilizados a la hora de editar el proyecto fue el de la estabilización. Al grabar en un entorno en donde solo se podían realizar las grabaciones una vez, hubo muchos planos en donde existía algún tipo de vibración producto del movimiento del operador de cámara. Este problema, a pesar de que ocurrió repetidas veces, fue solucionado siempre de la misma manera: Se insertaba el plano que se quería estabilizar en una secuencia de Premier con los ajustes propios del bruto grabado (los brutos estaban grabados en resolución 4K a 30 FPS mientras que las secuencias de Premier fueron creadas en resolución *Full HD* a 24 FPS), luego se le aplicaba el efecto Estabilización por Deformación, en los parámetros del efecto se seleccionaba que únicamente estabilizara con el movimiento del eje X y Y. Una vez estabilizado el video, existían ciertos fotogramas en donde, por la estabilización, se veía el fondo negro, por lo cual y aprovechando la diferencia de resolución entre el bruto y la secuencia, se hacía zoom en los brutos hasta llegar, como máximo, al 100% de escala (teniendo en cuenta que los brutos en 4K se colocaban en 50% de escala para que se muestre en la secuencia el bruto completo).

COLOR

No queda duda que el gran reto que representó este proyecto en cuanto a la posproducción, fue todo lo relacionado a la corrección de color. Debido a las dificultades que conllevaba el rodaje en exteriores, muchas tomas no fueron realizadas con la iluminación adecuada. Es por esto por lo que hubo que hacer un extenso trabajo de corrección de color que permitiese, no solo mostrar zonas que en un principio no se podían apreciar por la oscuridad, sino también de hacer que escenas grabadas en la noche, pareciese que fueron grabadas en el día.

En todos los casos, a los brutos se les hizo una corrección de color, como se puede apreciar en el siguiente ejemplo.





Sin embargo, ocurrieron varias situaciones en donde la iluminación del lugar no permitía la correcta iluminación de los personajes, por lo que se tuvo que hacer una corrección de color mucho más exhaustiva y detallada, como la que se puede apreciar a continuación:



Otro de los casos más complicados de corregir fue en el momento en el que el jugador Ian Mackay se toma una foto con Nieto. En este caso, el reto no solo consistió en lograr una iluminación decente, sino de también igualarla con otro plano que fue grabado en un momento distinto y con una iluminación diferente a la del jugador con el niño. En estos casos tan complicados, se aplicaban varias máscaras, de forma que una máscara pudiera reforzar el cambio que había hecho la máscara anterior.



La otra gran funcionalidad que se pudo aprovechar en la corrección de color, fue todo lo relevante a la limpieza de zonas específicas. Es bien sabido que las vallas, murales y demás decoraciones que se colocan cerca del estadio, con el tiempo se van ensuciando y degradando, lo que hace que la imagen que puedan llegar a transmitir no sea tan positiva como la que transmitían. Es por esto por lo que la corrección de color, se convirtió en un recurso que permitió mejorar la calidad del mensaje, esto a través de la limpieza de puntos específicos en ciertos planos.

En algunos planos la diferencia fue muy sutil:



Mientras que en otras, fue muchísimo más notoria:



Sin embargo, el mayor de los retos ocurrió con el final, el cual al representar una carga emocional tan importante en el video, debía verse lo más limpio posible. Fue por eso que, luego de muchas horas intentando usar máscaras, capas de ajustes e incluso inteligencia artificial, la solución llegó con la extracción de un fotograma del bruto como JPG, dicha imagen fue limpiada a en Adobe Photoshop. Para que no perdiese la sensación de movimiento que da un plano estático, a la imagen editada de Photoshop se le recortaron las zonas donde el video no necesita una corrección mayor, de forma que la imagen pueda ser superpuesta sobre el video y que dé esa sensación de movimiento; acompañado de un zoom-in en posproducción que refuerza esa sensación de movimiento.



GRAFISMOS

La identidad gráfica de “Detrás del Escudo: RC Deportivo” fue uno de los puntos más importantes a la hora de crear el proyecto. La intención en todo momento fue de tener un diseño limpio, minimalista y que al mismo tiempo sea llamativo. Es por esto por lo que el logo está compuesto por únicamente tres elementos. El primero es el título principal: Detrás del Escudo. Este se realizó con la tipografía *BigNoodleTitling*. Justo debajo se ubica el subtítulo del logo: RC Deportivo, el cual está realizado con una tipografía más sencilla como lo es *Bahnschrift*. Por último, para complementar el logo, se le añadieron dos líneas horizontales blancas que se ubican justo en el medio del subtítulo, y que dan equilibrio al logo.

BIGNOODLETITLING TIPOGRAFÍA PRINCIPAL

BAHNSCHRIFT TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

Es por todo esto por lo que la identidad gráfica del proyecto se basa en las dos tipografías señaladas anteriormente. Sin embargo, el proceso para la selección de colores fue más formal, ya que se utilizó el manual de Aplicaciones de Marca del RC Deportivo para la utilización del tono correcto de azul, quedando la paleta de colores del proyecto de la siguiente forma.

AZUL	BLANCO	NEGRO
RGB 0/94/164	RGB 255/255/255	RGB 0/0/0
CYMK 100/60/0/0	CYMK 0/0/0/0	CYMK 0/0/0/100
HTML #005EA4	HTML #FFFFFF	HTML #000000

Por otra parte, este proyecto cuenta con una gran cantidad de trabajo de *Motion Graphics*. En este ámbito resalta la animación que se realizó en el programa Adobe After Effects con la técnica textura de gradiente, la cual fue utilizada para la intro y los créditos. De igual forma, destaca también la animación que se le hizo al logo en los últimos segundos de la intro, en donde mediante el uso de capas de ajuste tintadas de azul, se consiguió el efecto deseado en el que las letras cambian de color según el sonido.

En lo que a uso de *Motion Graphics* se refiere, la pieza de los créditos es en donde más abundan las animaciones de este tipo. Para esta pieza se utilizaron dos plantillas: Tinta, la cual tenía como objetivo mostrar vídeos de las caras de los distintos participantes del proyecto. Esta plantilla funcionaba al aplicar una máscara a un video de tinta en un recipiente de agua.

Por último, para los títulos se utilizó la plantilla *Epic Opening Credit*, que al igual que la plantilla de Tinta, también fue obtenida de forma gratuita en Mixkit.co. En este punto, se le añadió al proyecto una tercera tipografía, únicamente para ser utilizada en la pieza de créditos; la cual fue Tactic Sans.



En “Detrás del Escudo: RC Deportivo” se buscó darle más protagonismo a este apartado para agradecer el aporte de los participantes y brindarle al público una perspectiva del proyecto distinta a la que pudieron tener al ver la versión principal. Fue por esto por lo que el planteamiento de los créditos consistió en crear un vídeo en donde se le dé protagonismo al participante mientras que por otra, se añade en un segundo plano vídeos grabados durante el rodaje que no fueron utilizados en la versión principal.

Esta idea se estructuró de la siguiente forma: una doble exposición en donde en el fondo se muestran las grabaciones alternativas mientras que, dentro de una plantilla que simula el vertido de tinta sobre agua, se muestran las caras de los participantes del proyecto. Cabe destacar que la selección de banda sonora se adaptó completamente al ritmo del vídeo anterior, consiguiendo que los créditos siguieran el ritmo de la versión principal, que los tiempos se ajustasen a la aparición de los distintos integrantes del equipo artístico y técnico, y que transmitiera sensaciones de emotividad, positivismo y superación.

Los créditos se realizaron según un orden: Los vídeos de las grabaciones alternativas eran puestos en la línea de tiempo de la secuencia de Premiere Pro, luego, desde el apartado de Color Lumetri se les bajaba la saturación al mínimo, dejando el vídeo en blanco y negro. Allí se le sobreponían en la línea del tiempo dos elementos: un elemento de color azul que, juntado con la opción de fusión “saturación”, hacían que el vídeo quedara tintado entre blanco, negro y azul. Posteriormente se le colocaba por encima un vídeo en formato *QuickTime* que simulaba la aparición de partículas. Una vez logrado, se le añadía la plantilla descargada de Mixkit que con la simulación del agua sobre tinta. En dicha plantilla, se debía sustituir el contenido de prueba por los videos deseados, los cuales se reposicionaban según el estilo de plantilla que se hubiera escogido. Luego, se le añadía el efecto de Incrustación por Luminancia, el cual se le modificaban los parámetros de duración, umbral y corte para que el efecto quedase de una forma más atractiva y llamativa al momento de terminar y dar paso al siguiente. Y para finalizar, se le añadía un gráfico de texto animado el cual debía ser modificado en los parámetros de posición y tipografía. Todo este proceso se repetía con cada uno de los integrantes, dejando como resultado un apartado de créditos que capta completamente la atención del público y que hace que el nombre de cada uno de ellos quede incrustado en la memoria de cada espectador.

DISTRIBUCIÓN

“Detrás del Escudo: RC Deportivo” es un proyecto pensado para ser difundido en las distintas redes sociales. Sin embargo, algo a tener en cuenta es que es un video con dos versiones: una versión compuesta únicamente por la pieza principal (versión principal) y una segunda con el doble de duración compuesta por la intro, la pieza principal y los créditos (versión completa).

En cuanto a sus dos versiones, cada una tiene su propia cabida en las diferentes plataformas y redes sociales. La versión completa está pensada para ser difundida en YouTube, ya que se trata de un sitio web en el que los usuarios, están dispuestos a consumir un contenido de mucha mayor duración, en comparación con el resto de redes sociales. Un punto negativo en este caso, es que los usuarios no suelen interactuar mucho ni difundir el contenido, aún si les gustó, lo que ocasiona que sea más difícil que les llegue a nuevos públicos.

Por otra parte, la versión principal está enfocada en las redes sociales, es decir, plataformas en donde los usuarios están dispuestos a enfocar su atención mucho menos tiempo y en las que los primeros tres segundos son vitales a la hora de decidir si van a prestarle atención al contenido que están consumiendo. Sin embargo, el gran punto positivo que tiene la difusión del video en redes sociales, es el hecho de que los usuarios interactúan mucho más con el contenido, y si les gusta, es mucho más fácil que lo lleguen a difundir por su propia cuenta subiéndola a sus historias, reposteándolas o incluso haciendo vídeos reaccionando a dichos contenidos.

Una de las grandes virtudes de este tipo de contenidos, es que al no ser muy frecuentes en el mercado, generan un impacto mediático en su público muy importante ya que despiertan emociones en los usuarios. Es por esto por lo que este proyecto tiene una gran proyección mediática, porque se confía en que puede viralizarse. Para un deportivista (tomando como ejemplo el público objetivo principal), el hecho de ver un contenido que lo represente le hará interactuar de forma positiva con dicho contenido, lo que hará que los distintos algoritmos de las plataformas lo posicionen de forma ventajosa frente a otros contenidos. Esto permite que el mensaje llegue a un público mucho más amplio y, por consiguiente, que el video llegue a muchas más personas.

FINANCIACIÓN

Llevar a cabo este proyecto no fue sencillo ya que requirió una importante inversión de tiempo y esfuerzo de muchas personas, en donde cabe resaltar que dos de las tres jornadas de rodaje se hicieron durante un fin de semana, lo cual al tratarse de un trabajo no remunerado, hace que se valore más la disposición de las personas que aceptaron formar parte de este proyecto.

El valor total de este proyecto fue de 16.655,22€, los cuales se encuentran desglosados en el siguiente cuadro:

GASTO	PRECIO
Equipo Humano	€ 4.246,17
Equipo Artístico	€ 6.542,55
Equipo Técnico	€ 4.549,00
Desglose de Guion	€ 1.317,50
TOTAL	€ 16.655,22

La financiación de “Detrás del Escudo: RC Deportivo” se logró mediante dos fuentes, las ayudas prestadas por el RC Deportivo y mediante la contribución en especie. La ayuda económica que representó el poder contar con el apoyo del Dépor fue el equivalente a 575€, desglosados en las entradas al partido (480€) y el valor de la camiseta oficial utilizada por un jugador (95€). Por otra parte, la contribución en especie representó la inversión restante de 16.080,22€, es decir, el 96,55% restante de la financiación, la cual está sostenida por el equipo técnico y servicios prestados por Luis Fernando Vázquez y Miguel Blanco, la prestación de materiales de la UDC, y la vestimenta propia relacionada al RC Deportivo de algunos actores.



DIFICULTADES

Llevar a cabo este proyecto representó una enorme cantidad de adversidades. En primer lugar, esta versión del proyecto fue oficialmente presentada y aprobada por el Departamento de Comunicación del RC Deportivo en el mes de enero. Esta propuesta generó un interés tal que el club la barajó entre sus opciones como propuesta para el video oficial de la campaña 2023/2024 del Dépor. Por esta misma razón existía la posibilidad de que el club decidiera invertir dinero en la contratación de personal profesional para llevar a cabo esta idea. Sin embargo, el ascenso del equipo determinaba el enfoque de dicha campaña ya que no sería lo mismo el enfoque que le darían si logran ascender, como si no; por lo que vistas las fechas entre el momento en que terminaba la temporada y la fecha prevista para que se presente este trabajo, se tuvo que tomar la decisión por parte del club de no seguir adelante con la iniciativa de convertir “Detrás del Escudo: RC Deportivo” en la próxima campaña del club. Esta decisión se tomó durante el mes de marzo, lo cual representó el verdadero punto de partida de la producción.

Al ya estar preparado el guion literario y el guion técnico, se pudo hacer un desglose de qué, cómo y cuándo se grabarían los distintos planos. En este caso resalta una idea y que se convirtió en la base de toda la planificación. Adaptar la producción al entorno y no que el entorno se adapte a la producción, como se está acostumbrado a ver. Esto representó una gran dificultad antes, durante y después del rodaje, ya que se tenían que hacer planos en una sola toma. Para entender esto hay que tener en cuenta que, las calles alrededor del estadio solo son cerradas por parte de las autoridades en festividades y durante los días de partido. Además, dependiendo si se graba antes o después del partido, todas las personas presentes irán en un sentido u otro, lo cual es una confirmación de que los planos que se iban a grabar no podían ser grabados ni en otro lugar, ni en otro momento.



A todo lo anteriormente mencionado cabe agregarle que, al ser grabado en Galicia, una de las CCAA con más pluviosidad de toda España, la planificación meteorológica era muy impredecible. Además, las fechas en las que se grabó también representaban una dificultad extra ya que, dependiendo de la fecha, anochece más tarde. Durante los tres días de grabación, hubo un clima muy nublado con posibles precipitaciones, que durante el segundo día de grabación dichas posibles precipitaciones sucedieron, y no solo retrasaron parte del rodaje sino también obligaron a posponer muchos planos para otros días, lo cual representaba otro cambio en la planificación ya que se trataba de volver a buscar un momento en donde puedan coincidir el equipo técnico y el equipo artístico.

Durante todo el proceso preparación del rodaje, sucedieron muchos imprevistos que, en muchos casos, llegaron a comprometer la calidad de las grabaciones. Por ejemplo, el plano en el que la Abuela llega a la casa de Hijo y Nieto iba a ser rodado en otro lugar, el cual era más espacioso, agradable a la vista y con una iluminación natural perfecta. Sin embargo, y a pesar de que ya se habían hecho pruebas de cámara en dicho lugar, a última hora se comunicó que la grabación en este sitio no sería posible, lo que obligó a buscar dos días antes del rodaje una opción de emergencia.

De igual forma, durante los cuatro días antes del rodaje, fueron varios los participantes que cancelaron por distintos motivos su presencia en el rodaje. La búsqueda desesperada de personas que estén disponibles para el momento del rodaje y que tengan un perfil suficiente como para interpretar a los personajes, comprometió también la planificación del proyecto en el sentido de que había que explicarle desde cero todo lo que harían en el rodaje.

La grabación en entornos de fútbol es tan especial y única como impredecible y esperada ya que por una parte, las grabaciones en los días de partido solo se podían realizar una vez cada dos semanas. Además, cabe destacar que una de las fechas en donde el Dépor jugaba de local fue el 8 de abril contra el Fuenlabrada, fecha que coincidía con Semana Santa y que, debido a la falta de disponibilidad por parte de actores, fue un día en el que no se pudo grabar y que hubo que esperar otras dos semanas hasta el siguiente partido. Otra de las limitantes que representa el grabar en entornos deportivos, es el hecho de grabar sin tener certeza de lo que va a ocurrir, ni en qué momento, ni siquiera el punto exacto, por lo cual todo se resume a empezar a grabar cuando se tiene el presentimiento que algo puede suceder (esto aplica únicamente a las grabaciones dentro del estadio durante el partido).

Son muchos los factores que condicionaron el rodaje, no obstante hay que tener en cuenta el hecho de que al grabarse en eventos multitudinarios, hay que tener mucho cuidado con que aparezcan las caras de terceras personas en los vídeos, motivo por el cual algunos planos tuvieron que ser descartados a pesar de ser perfectamente usables. De la misma forma, es importante resaltar que muchas veces existían planos de una toma en donde no quedaba otra solución que probar suerte, como lo es el caso de la grabación de la llegada y salida de buses. Estos buses pasaban por las paradas cada 15 minutos y la aparición de algún coche por la vía al momento de grabar podía conllevar a que el plano no pudiera usarse y, por consiguiente, hubiera que esperar hasta que pase el próximo bus para volver a intentar grabar el plano.

En definitiva, son muchas las limitaciones y condiciones adversas a las que se enfrentó este proyecto. Al final, todo este apartado no trata de buscar excusas antes los posibles fallos que pueda tener el producto final, sino que tiene como finalidad poner en perspectiva lo difícil que fue llevar a cabo esta grabación ya que hubo una gran cantidad de imprevistos a los que se les tuvo que buscar una solución en un plazo de tiempo extremadamente corto, y todo esto bajo la responsabilidad de una sola persona.



TOMA ÚNICA SALIDA(PREVIO A LA CORRECCIÓN DE COLOR)



TOMA ÚNICA SALIDA (POSTERIOR A LA CORRECCIÓN DE COLOR)



CONCLUSIONES

R. DEPORTIVO



GRABACIÓN EN PARTIDO VS CEUTA

“Detrás del Escudo: RC Deportivo” fue un proyecto llevado a cabo con mucho esfuerzo, dedicación y pasión. Durante los 9 meses que transcurrieron desde que una simple idea se estructuró, vendió, preparó y produjo, fueron muchos los aprendizajes adquiridos. La exposición ante nuevos escenarios permitió que este proyecto pudiese definirse en una palabra: DINÁMICO.

Durante la realización de este Trabajo de Fin de Grado, se aprendieron y pusieron en práctica una cantidad extraordinaria de conocimientos y técnicas, las cuales han permitido que todo lo aprendido durante el grado haya sido contrastado, aplicado y complementado.

Toda la realización de este proyecto fue una experiencia profesional muy completa, experiencia que fue posible gracias al excelente trato, confianza y ayuda de todos y cada uno de los profesionales que conforman al Real Club Deportivo La Coruña. Gracias a la confianza depositada por todo el personal, especialmente el Departamento de Comunicación, este proyecto pudo ser llevado a cabo con el mayor de los apoyos.

Una de las cosas por la que más se destacó este proyecto fue la adaptación a los distintos escenarios, previstos e imprevistos, a los que se enfrentó y la manera en que fueron enfrentados. A lo largo de toda esta adaptación, surgieron distintas situaciones de las que se pueden sacar las siguientes conclusiones:

1. La transmisión de emociones desde el formato audiovisual, es un objetivo tan ambiguo como difícil de conseguir. Son muchos los factores que deben ir de la mano para que este tipo de productos sean correctamente logrados. Uno de los puntos más complicados es el que se refiere a la locución, ya que son muchos los factores que deben ser tomados en cuenta para un correcto resultado, entre ellas están el tipo de voz, el tono, las pausas, la entonación, el acento, el equipo técnico y la postura del propio locutor

2. El uso de contratos para la contratación de personal, material y espacios es uno de los puntos más importantes que deben ser resueltos durante el proceso de preproducción ya que una incorrecta planificación permite a los involucrados en un proyecto audiovisual estar libres de responsabilidad, lo que puede condicionar severamente un rodaje y, por consiguiente, hacer que un proyecto no se realice.

3. La grabación en exteriores conlleva una serie de riesgos que deben ser previstos, considerados y evaluados. Muchas veces los rodajes en exteriores no merecen la pena ya que las necesidades visuales que puede exigir un guion pueden ser simuladas en sets correctamente decorados, logrando que factores como climatología, tiempo de luz natural y permisos dejen de ser un problema. Sin embargo, la grabación en exteriores contiene una gran cantidad de elementos que pueden ser identificados por el público. Dichos elementos permiten que el espectador se sienta familiarizado con el rodaje, pero también puede hacer que el propio espectador se cuestione los recorridos, trayectos y momentos en los que se realizó una grabación. Como ejemplo, no es lo mismo realizar un rodaje durante un día de partido decisivo que en uno irrelevante, más cuando se trata de eventos multitudinarios que prevalecen en la memoria de quienes estuvieron presentes.

4. En este tipo de proyectos, en donde no existe una fuente de financiación propia de una producción audiovisual, se debe contar con varias alternativas para una misma cuestión. La previsión de un solo recurso, siempre y cuando no haya un contrato de por medio, conlleva un riesgo altísimo que puede comprometer severamente la producción.

5. La inteligencia artificial es una herramienta lo suficientemente poderosa como para que, a día de hoy, el humano todavía no entienda como aprovecharla por completo. El uso de esta herramienta puede ser ampliamente utilizado tanto en el día a día como en proyectos audiovisuales. Aunque es verdad que el ser humano es insuperable en lo que a la creación artística se refiere, no hay que subestimar el poder artístico y de interpretación que estas herramientas ofrecen, llegando a hacer excelentes ilustraciones e interpretaciones partiendo únicamente de ideas textuales o incluso, de inspiración propia

6. La corrección de color es uno de los procesos más complejos, por no decir el que más, por todo lo que conlleva a nivel de conocimientos e interpretación. Una buena corrección de color, hace que el público entienda mejor el producto, ya que es este el que transmite tanto las intenciones de la secuencia, como la coherencia de la misma.

Para finalizar, cabe destacar el hecho de que una importante cantidad de las asignaturas cursadas durante el Grado fueron puestas en práctica durante la realización del proyecto. En este sentido, la aplicación de estas se puede dividir en las siguientes secciones: preproducción, producción y posproducción.

- Las materias que fueron utilizadas en la preproducción del proyecto se subdividen en dos grupos: preparación del producto y presentación del producto. En la Preparación del Producto destacan asignaturas como Estudio de Audiencia que permitió entender al público objetivo al que estaría dirigido el vídeo; y Periodismo Audiovisual a la hora de investigar todo lo relevante al club tanto a nivel deportivo como extradeportivo. Mientras que las asignaturas presentes en la Presentación del Producto fueron Formatos de Televisión y Nuevos Medios en la búsqueda de un formato que se adapte a los intereses del club; Estrategias de Comunicación Multimedia en la creación de una estrategia exponga al RC Deportivo como marca; Diseño Aplicado en el diseño de grafismos limpios, entendibles y visualmente atractivos; y por último Comunicación Corporativa, que fue vital a la hora de saber cómo contactar con el personal necesario, cuáles son los intereses del club y cómo presentarles y venderles la idea.
- Como segundo punto se encuentra la producción, en donde las asignaturas de carácter práctico fueron protagonistas. En este caso se puso en práctica lo aprendido en Ficción Audiovisual y Guion al momento de crear una narrativa que capte la atención del público; Organización y Producción Audiovisual que permitió una correcta y eficaz organización del equipo humano, artístico y técnico; Dirección de Producción y Dirección Artística junto con Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación permitieron que la idea general se pueda lograr adecuadamente y, por ende, transmitir el mensaje deseado; y para finalizar Audio a la hora de grabar las distintas voces y efectos de sonido.
- En lo que a posproducción corresponde, destacan los aprendizajes obtenidos en las asignaturas de Teoría y Práctica de la Edición y Montaje, que fue vital en sentido de qué planos utilizar, cuánto tiempo y a donde dirigir la atención del público en los distintos momentos; Ambientación Sonora y Musical enriqueció el vídeo al juntar adecuadamente las voces, efectos de sonido, silencio y música de forma coherente; y para terminar, los conocimientos adquiridos durante Realización Audiovisual y Posproducción Digital permitieron que los brutos fueran correctamente corregidos.

Para concluir, los conocimientos adquiridos a lo largo del grado fueron fundamentales realización de este TFG. La integración de estos conocimientos en este proyecto refleja la capacidad del estudiante de aplicar dichos aprendizajes en entornos laborales reales.



BIBLIOGRAFÍA

Referencias Salariales

- (N.d.-a). Retrieved from https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2023-8774
- BOE (2021): https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-842
- BOE (2017): https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2017-4475

Información y Datos del RC Deportivo

- Bancada, P. por (Ed.). (2020). Clubes Más Antigos de Galicia. Extraído de <https://abancada.data.blog/2020/09/18/clubes-mais-antigos-de-galicia/>
- RC Deportivo de La Coruña. Extraído de <https://www.rcdeportivo.es/historia-de-los-juveniles>
- Ledo, A. (2023). Extraído de <https://www.elespanol.com/quincemil/articulos/deporte/una-aficion-de-primera-el-depor-es-el-decimo-equipo-con-mas-socios-de-espana#:~:text=En%20la%20%C3%A9lite%20del%20f%C3%BAtbol%20espa%C3%B1ol%20los%20clubes%20con%20m%C3%A1s,%20seg%C3%BAn%20datos%20de%20>

Referencia de Hábitos de Consumo de Usuarios

- Online, U. V. (2023). Extraído de [https://unavidaonline.com/estadisticas-redes-sociales/#:~:text=Los%20espa%C3%B1oles%20entre%2025%20y%2044%20a%C3%B1os%20\(20%25\).](https://unavidaonline.com/estadisticas-redes-sociales/#:~:text=Los%20espa%C3%B1oles%20entre%2025%20y%2044%20a%C3%B1os%20(20%25).)

ANEXOS

Hoxe en //ABRIL// MAZOR como...

25.135

DEPORTIENDA



DEPORCLÍNICA

ANEXOS



GUION LITERARIO

INT. CASA ABUELA. DÍA

FONDO NEGRO: transición a texto "ESTA ES UNA HISTORIA REAL".

ABUELA abre su closet, saca su bufanda del Depor, se la pone y sale por la puerta.

EXT. CALLE CASA ABUELA. DÍA

ABUELA abre puerta del portal y se va caminando.

EXT. AVENIDA LA HABANA. DÍA

ABUELA recibe entradas en taquilla "Atención al Deportivista".

TRABAJADOR TAQUILLA
Hasta luego, disfrute del juego.

EXT. PARADA BUS RIAZOR. DÍA

ABUELA está en parada esperando mientras llega el autobús.

INT. AUTOBUS. DÍA

ABUELA mira por la ventana el paisaje mientras el autobús avanza.

EXT. PARADA CASA HIJO. DÍA

Autobús avanza. Cuando se va, se muestra a ABUELA que estaba detrás.

INT. ENTRADA CASA HIJO. DÍA

HIJO abre la puerta y entra ABUELA. NIETO corre a abrazarla.

NIETO
(Emocionado)
¡Abuela!

ABUELA se pone a la altura de NIETO.

ABUELA
Te tengo una sorpresa

ABUELA le muestra las entradas a NIETO

ABUELA
Venga, papá nos lleva.

INT. COCHE HIJO. DÍA

NIETO mira paisaje por la ventana del coche.

EXT. CALLE MANUEL MURGUIA. DÍA

ABUELA y NIETO caminan hacia el estadio mientras atraviesan el ambiente de previa del partido.

EXT. CONTROL ENTRADA ESTADIO. DÍA

NIETO atraviesa control de entrada del estadio. TRABAJADOR ENTRADA los recibe sonrientes.

PERSONAL ENTRADA
Bienvenidos

EXT. PASILLO ENTRE GRADAS ESTADIO. DÍA

ABUELA y NIETO caminan hacia su asiento.

EXT. GRADA ESTADIO. DÍA

ABUELA y NIETO reaccionan a una situación del partido (gol/casi gol, etc.)

3.

ABUELA gira la cabeza mirando a GRUPO DE AMIGOS.

LOCUTOR (V.O.)
Lo mejor de ir al estadio, no es ver
solo lo que pasa en la cancha, sino
también, lo que pasa fuera de ella.

Otra grada (1). GRUPO DE AMIGOS ven el partido juntos
riéndose.

LOCUTOR (V.O.)
Porque nunca nos cansaremos de reir

Otra grada (2). PAREJA DE NOVIOS están sentados viendo el
partido, el hombre está completamente enfocado y tenso. La
mujer lo mira sin que él se dé cuenta, hace una leve sonrisa
y apoya su cabeza sobre su hombro.

LOCUTOR (V.O.)
Ni de estar ahí cuando más lo
necesitas.

Otra grada (3). AMIGA 1 hace videollamada desde el estadio
con AMIGA 2, que está mirando el partido desde su computadora
en una habitación.

LOCUTOR (V.O.)
Porque lo que nos diferencia del resto
no es solo lo que hacemos.

Otra grada (4). ASIÁTICO canta saltando "Nos Van a Ver
Volver" abrazado junto a los blues.

LOCUTOR (V.O.)
Sino también, el cómo lo hacemos.

Otra grada (5). PAPÁ señala la cancha a HIJO y hace gestos de
explicación.

LOCUTOR (V.O.)
Porque aquí, no todos los goles son
los que se gritan.

Otra grada (6). HIJA sostiene cartel que dice "DAME TU
CAMISETA" junto a MAMÁ. JUGADOR 1 se acerca a la grada a
dársela.

LOCUTOR (V.O.)
También hay goles que te marcan.

4.

Otra grada (7). PREPARADOR FÍSICO, MÉDICO y SEGUNDO
ENTRENADOR celebran un gol.

LOCUTOR (V.O.)
Y aunque no siempre sepamos lo que hay
detrás de cada gol.

EXT. ACCESO PARKING RIAZOR

NIETO se toma una foto con JUGADOR 2. La cámara gira y se ve
que ABUELA es quien les hace la foto.

LOCUTOR (V.O.)
Siempre sabremos, lo que hay, detrás
de este escudo.

EXT. CALLE MANUEL MURGUIA. TARDE

HIJO les hace señales a NIETO y ABUELA para que lo miren.
ABUELA, HIJO y NIETO van caminando por calle Manuel Murguia
mientras hablan.

HIJO
... por cierto, no se si te lo dijo
pero en clase le preguntaron qué
quería ser de grande. Respondió
"deportivista"

ABUELA le respondo con una sonrisa tímida.

ABUELA
Fueron órdenes del abuelo.

HIJO sonríe.

EXT. ENTRADA GRADA MARATHÓN. TARDE

Acercamiento muy lento a mural "Semente Deportivista". EXTRAS
vestidos con uniformes del RC Deportivo de otros años caminan
alrededor. EXTRA 1 deja un ramo de flores en el mural.

5.

LOCUTOR 2 (V.O.)
Semente deportivista, alentando dende
o mais alto.

FONDO NEGRO: texto "ESTA ES UNA HISTORIA REAL", aparece con
transición por difuminado texto "Y SE REPITE CADA SEMANA EN
RIAZOR". Se muestra toma aérea del estadio y playa de Riazor.
Se muestra logo RC Deportivo.

FIN

ANEXOS



GUIÓN TÉCNICO

ESC	PLANO	CONTENIDO	TIPO PLANO	ÁNGULO CÁMARA	MOVIMIENTO CÁMARA	TEXTO	DIÁLOGO	SONIDO MÚSICA	DURACIÓN	TOTAL
0	0	Pantalla en Negro. Trascisión "Disolución" y aparece TEXTO				Esta es una historia real		Inicia Música: "We Found Each Other" - Birraj	0:04	0:04
1	1	Abuela abre clóset	MEDIO	NORMAL	NO			Sonido de Puerta abriéndose	0:02	0:06
	2	Abuela saca del clóset y se pone bufanda del Dépor	PRIMER PLANO	LIGERAMENTE CONTRAPICADO	NO				0:02	0:08
2	3	Abuela sale del portal del edificio y camina hacia el lado derecho	GENERAL	NORMAL	NO			Sonido de calle Sonido de puerta cerrándose	0:03	0:11
3	4	Calle "La Habana" con Abuela dirigiéndose a taquilla del estadio	GENERAL	NORMAL	NO			Sonido de calle Sonido coches pasando	0:01	0:12
	5	Abuela recibe en mano dos entradas para el partido	MEDIO	NORMAL	NO	Trabajador Taquilla: "Hasta luego, disfruten el juego"		Sonido de calle	0:04	0:16
4	6	Abuela en parada de bus Riazor. Bus llega a la parada	GENERAL	NORMAL	NO			Sonido bus llegando Sonido puertas bus abriéndose	0:02	0:18
5	7	Abuela mira por la ventana del bus	MEDIO	NORMAL	NO			Sonido ambiente dentro del bus	0:02	0:20
6	8	Bus se va y sale detrás Abuela en la parada	GENERAL	NORMAL	NO			Sonido bus yéndose	0:02	0:22
7	9	Abuela entra en casa de Nieto e Hijo	CONJUNTO	NORMAL	NO		Nieto: "Abuela"		0:02	0:24
	10	Abuela le muestra las entradas	MEDIO	NORMAL	NO	Abuela: "Te tengo una sorpresa. Venga, papá nos lleva"			0:05	0:29
8	11	Nieto mira por la ventana del coche	PRIMER PLANO	NORMAL	NO				0:03	0:27
9	12	Abuela y Nieto caminando ambiente previa del estadio	CONJUNTO	NORMAL	TRAVELING			Sonido ambiente fuera del estadio	0:03	0:30
10	13	A y N en control seguridad de puerta del estadio	CONJUNTO	NORMAL	TRAVELING		Encargado Entrada: "Bienvenidos"	Sonido ambiente puerta del estadio	0:02	0:32
	14	Escaneo de entradas del partido	DETALLE	NORMAL	NO			Sonido pitido del escaner	0:02	0:34
11	15	A y N caminando por el estadio hacia su asiento	CONJUNTO	NORMAL	TRAVELING			Sonido ambiente dentro del estadio	0:04	0:38
12	16	A y N reaccionan a situación del partido (gol, casi gol, etc.)	CONJUNTO	NORMAL	NO			Sonido de situación del partido (gritos de fondo de gol, casi gol, etc.)	0:04	0:42
	17	Abuela deja de mirar a la cancha y gira la cabeza hacia un lado	MEDIO	NORMAL	NO		VO: "Lo mejor de estar en los partidos, no es solo ver lo que pasa en la cancha"		0:06	0:48
	18	Abuela gira la cabeza y mira a un grupo de personas sentadas cerca	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "Sino también, lo que pasa fuera de ella"		0:04	0:52
13	19	Grupo de amigos ven el partidos y hablan entre ellos alegres	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "Porque nunca nos cansaremos de compartir"		0:04	0:56
14	20	Pareja mira el partido. Mujer mira al hombre y recuesta su cabeza en su hombro	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "Ni de estar ahí cuando más lo necesitas"		0:04	1:00
15	21	Amiga 1 hace videollamada con el movil desde el estadio	MEDIO	PICADO	NO		VO: "Porque lo que nos diferencia del resto, ..."		0:02	1:02
	22	Amiga 2 saluda al movil en una habitación	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "... no es solo lo que hacemos"		0:02	1:04
16	23	Extranjero canta cánticos, abrazado de dos aficionados	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "Sino también, el cómo lo hacemos"		0:04	1:08
17	24	Padre e hijo miran el partido. Padre señala el campo para que mire su hijo	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "Porque aquí, no todos los goles son los que se gritan"		0:04	1:12
18	25	Niña sostiene cartel junto a su Madre. Jugador 1 se acerca a entregársela	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "También hay goles que te marcan"		0:04	1:16
19	26	Cuerpo Técnico celebran juntos un gol	CONJUNTO	NORMAL	NO		VO: "Y aunque no siempre sepamos lo que hay detrás de cada gol"		0:04	1:20
20	27	Jugador 2 se toma una foto con Nieto. Luego se ve que quien toma la foto es Abuela	CONJUNTO	NORMAL	PANEO		VO: "Siempre sabremos lo que hay detrás de este escudo"		0:04	1:24
21	28	Abuela y Nieto llegan a donde está Hijo	MEDIO	NORMAL	NO			Sonido ambiente fuera del estadio	0:02	1:26
	29	Abuela, Nieto e Hijo hablan mientras caminan	CONJUNTO	NORMAL	TRAVELING		Hijo: "Me pidió la camiseta del Dé por"		0:10	1:36
	30	Abuela mira a Hijo para responderle	PRIMER PLANO	NORMAL	NO		Abuela: "Hombre, si algo le gustaba al abuela era ver a su nieto vestido del Dépor"		0:04	1:40
	31	Hijo sonrío, baja la cabeza y la vuelve a subir	PRIMER PLANO	NORMAL	NO				0:03	1:43
22	32	Mural "Semente Deportivista"	ENTERO	NORMAL	ZOOM - IN		VO: "Semente Deportivista, alentando dende o mais alto"		0:08	1:51
23	33	Pantalla en Negro con TEXTO y aparece TEXTO 2				T1: "Esta es una historia real" T2: "Y se repite cada semana en Nuestro Estadio"			0:04	1:55
	34	Sale de fondo Riazor desde las alturas. Desaparece texto y aparece logo RC Deportivo	GRAN PLANO GENERAL	LIGERAMENTE PICADO	ZOOM - IN			Finaliza Música "We Found Each Other" - Birraj	0:08	2:03

ANEXOS











PLANIFICACIÓN RODAJE DOMINGO 23/04

Planificación Domingo 23/04			
	LUGAR	HORA	ORDEN
1	PISO	16:30	Nieto ventana coche
2			Abuela abre closet
3			Saca bufanda depor
4			Hijo y Nieto reciben a Abuela
5			Entrega en mano entradas
6			Cierra puerta edificio y se va caminando
7	Calle MM	18:00	Abuela y nieto caminando ambiente previa
8			Abuela y Nieto entrando al estadio
9	Dentro Estadio	Partido	Abuela y nieto caminando a su asiento
10			Primer plano abuela momento pre gol
11			Abuela deja de mirar el partido y mira al grupo de amigos
12			Grupo de amigos
13			Pareja cabeza hombro
14			Médicos
15		"Dame tu camiseta"	
16	Salida Estadio	PosPartido	Foto Nieto-Jugadores
17			Diálogo fueron órdenes del abuelo
18			Saludo Hijo

ANEXOS



STORYBOARD

ESC	00	PLA	00	ESC	01	PLA	01
 <p>Esta es una historia real</p>				 <p>Abuela abre clóset</p>			
ESC	01	PLA	02	ESC	02	PLA	03
 <p>Abuela se pone bufanda del Depor</p>				 <p>Abuela cierra puerta del edificio y se va caminando</p>			
ESC	03	PLA	04	ESC	03	PLA	05
 <p>Abuela camina por Av. "La Habana"</p>				 <p>Trabajador Taquilla entrega entradas a Abuela</p>			
ESC	04	PLA	06	ESC	05	PLA	07
 <p>Bus llega a parada. Abuela espera de pie</p>				 <p>Abuela mira ventana del bus</p>			

ESC	06	PLA	08	ESC	07	PLA	09
 <p>Bus se va de parada y Abuela se va caminando en sentido contrario</p>				 <p>Abuela llega a casa de Hijo. Nieto corre hacia ella para recibirla</p>			
ESC	07	PLA	10	ESC	08	PLA	11
 <p>Abuela le muestra entradas a Nieto</p>				 <p>Nieto mira ventana del coche vestido con uniforme Depor</p>			
ESC	09	PLA	12	ESC	10	PLA	13
 <p>Abuela y Nieto caminando por ambiente pre-partido</p>				 <p>Seguridad Entrada da la bienvenida a Abuela y Nieto</p>			
ESC	10	PLA	14	ESC	11	PLA	15
 <p>Escaneo de entradas</p>				 <p>Abuela y Nieto caminando hacia su asiento por pasillo estadio</p>			

ESC 12	PLA 16		Abuela y nieta reaccionan a situación de partido (gol, chute, parada, etc.)
ESC 13	PLA 18		Abuela mira el partido
ESC 13	PLA 19		Grupo de amigos mirando el partido y pasándolo bien
ESC 14	PLA 20		Pareja mira el partido. Novio mira el partido estresado y novia lo mira y le recuesta la cabeza en su hombro
ESC 15	PLA 22		Amiga responde videollamada
ESC 16	PLA 23		Riazor Blues haciendo algo

ESC 17	PLA 24		Padre e hijo miran el partido. Padre le señala la cancha a hijo.
ESC 18	PLA 25		Niña con cartel "[X Jugador] DAME TU CAMISETA"
ESC 19	PLA 26		Cuerpo técnico celebrando gol
ESC 20	PLA 27		Abuela le toma foto a Nieta y X Jugador 2
ESC 21	PLA 28		Hijo espera a Abuela y Nieta fuera. Hace gesto para que lo vean.
ESC 21	PLA 29		Abuela, Nieta e Hijo caminan regreso a casa
ESC 21	PLA 30		Abuela habla
ESC 21	PLA 31		Hijo sonríe