

Treball de fi de grau

Títol

Projecte audiovisual interactiu per a aerolínies europees

Autor/a

Laura Fros Gaetan

Tutor/a

Celia Andreu

Departament Departament de Comunicació Audiovisual i de Publicitat

Grau Periodisme

Tipus de TFG Projecte

Data 02/06/2015

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Projecte audiovisual interactiu per a aerolínies europees		
Castellà:	Proyecto audiovisual interactivo para aerolíneas europeas		
Anglès:	Interactive audiovisual project for European airlines		
Autor/a:	Laura Fros Gaetan		
Tutor/a:	Celia Andreu		
Curs:	2015/15	Grau:	Periodisme

Paraules clau (mínim 3)

Català:	documental interactiu, comunicació corporativa, viatges, turisme
Castellà:	documental interactivo, comunicación corporativa, viajes, turismo
Anglès:	interactive documentary, corporate communication, travel, tourism

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	El següent projecte confecciona un nou model comunicatiu per a les aerolínies europees que passa per aprofitar les possibilitats que donen les noves tecnologies, com en el cas del wifi als avions. Es tracta de la ideació d'un model comunicatiu basat en la producció de documentals interactius que compleixin la funció que té actualment la revista corporativa dels avions.
Castellà:	El siguiente proyecto confecciona un nuevo modelo comunicativo para las aerolíneas europeas que pasa por aprovechar las posibilidades que dan las nuevas tecnologías, como en el caso del wifi en los aviones. Se trata de la ideación de un modelo comunicativo basado en la producción de documentales interactivos que cumplan la función que tiene actualmente la revista corporativa de los aviones.
Anglès:	The following project creates a new communication model for European airlines that takes advantage of the possibilities of new technologies, like WiFi on planes. It is about the creation of a communication model based on the production of interactive documentaries that accomplish the current role of the corporate magazines in planes.

Compromís d'obra original*

L'ESTUDIANT QUE PRESENTA AQUEST TREBALL DECLARA QUE:

1. Aquest treball és original i no està plagiat, en part o totalment
2. Les fonts han estat convenientment citades i referenciades
3. Aquest treball no s'ha presentat prèviament a aquesta Universitat o d'altres

I perquè així consti, afegeix a aquesta plana el seu nom i cognoms i el signa:

Laura Fros Gaetan

***Aquest full s'ha d'imprimir i lliurar en mà al tutor abans la presentació oral**

Proyecto audiovisual interactivo para aerolíneas europeas

Por: Laura Fros Gaetan

A yellow silhouette of a bicycle, positioned to the left of the word 'Barcelona'. The bicycle is facing right, with its front wheel partially overlapping the letter 'a' in 'Barcelona'.

Barcelona on wheels

Fly & Travel

*Gracias a todos aquellos que
me habéis ayudado en mi histeria,
gran parte de este trabajo os lo debo a vosotros.*

ÍNDICE DE CAPÍTULO

Introducción	6
Justificación de elección del tema.....	6
Objetivos	7
Objetivo principal	7
Objetivos específicos.....	7
Criterios metodológicos	7
Estudio del sector.....	9
Wifi en los aviones	9
Entretenimiento a bordo.....	11
Revistas corporativas	11
Aplicaciones.....	17
Otros servicios de entretenimiento a bordo.....	20
Valores de las aerolíneas.....	23
Marco teórico-práctico	26
El documental interactivo	26
Aproximación a la definición de “Documental interactivo”	26
Características principales del documental interactivo	29
La Interactividad.....	30
Proyecto de documentales interactivos para aerolíneas.....	36
Definición y características.....	36
Software utilizado	38
Estructura del documental interactivo	38
Características de los elementos multimedia	40
Características del cuestionario final	41
Tipo de interacción y estructura narrativa.....	41

Público objetivo.....	43
Clientes potenciales	43
Objetivos	44
Método de distribución.....	44
Requisitos técnicos.....	45
Capítulo piloto.....	45
Storyline	45
Sinopsis.....	46
Distintas opciones narrativas	47
Escaleta y tratamiento	48
Escaleta de la opción narrativa “Bicicleta”	49
Tratamiento de la opción narrativa “Bicicleta”	52
Escaleta de la opción narrativa “Skate”	60
Tratamiento de la opción narrativa “Skate”	64
Escaleta de la opción narrativa “Patines”	73
Tratamiento de la opción narrativa “Patines”	77
Guión literario	85
Guión literario de la opción narrativa “Bicicleta”	85
Guión literario de la opción narrativa “Skate”	101
Guión literario de la opción narrativa “Patines”	117
Guión técnico	133
Guión técnico de la opción narrativa “Bicicleta”	133
Guión técnico de la opción narrativa “Skate”	143
Guión técnico de la opción narrativa “Patines”	153
Localización	165
Derechos de localización.....	168
Dirección de arte	169

Iluminación.....	170
Fotografías.....	170
Vídeo	171
Diseño gráfico.....	172
Banda sonora	176
Sonido ambiente	176
Música	176
Voz en off	177
Plan de producción.....	178
Plan de rodaje	179
Cuestionario final	181
Material técnico	181
Edición y montaje.....	181
Presupuesto	183
Síntesis final.....	184
Anexo de créditos.....	185
Sonido ambiente	185
Música	185
Imágenes	185
Anexo de cesión de imágenes.....	187
Anexo de modelo de presupuesto	190
Anexo de material recogido	191
Fotografías.....	191
Careta	192
Entrevistas.....	192
Voz en off	192
Cuestionarios.....	192

Bibliografía	193
Publicaciones impresas	193
Publicaciones en línea	193
Documentales interactivos	194
Recursos electrónicos.....	195

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: <i>gráfico resumen con las cuotas de mercado europeo de cada proveedor</i>	11
Ilustración 2: <i>gráfico resumen con las temáticas más recurrentes en las distintas publicaciones</i>	16
Ilustración 3: <i>gráfico resumen con los contenidos de las aplicaciones</i>	20
Ilustración 4: <i>gráfico resumen de la oferta de entretenimiento a bordo</i>	23
Ilustración 5: <i>Esquema de la estructura narrativa del documental</i>	42
Ilustración 6: <i>mapa de Barcelona con las localizaciones seleccionadas para cada ruta / Fuente: googlemaps.com</i>	165
Ilustración 7: <i>localizaciones del recorrido realizado con bicicleta / Fuente: googlemaps.com</i>	166
Ilustración 8: <i>localizaciones del recorrido realizado con skate / Fuente: googlemaps.com</i>	167
Ilustración 9: <i>localizaciones del recorrido realizado con patines / Fuente: googlemaps.com</i> ..	168
Ilustración 10: <i>muestra de una imagen de la careta</i>	171
Ilustración 11: <i>ejemplo del color del logotipo en función del color del fondo</i>	172
Ilustración 12: <i>logo del documental en la careta de presentación</i>	173
Ilustración 13: <i>captura de pantalla del mapa de secuencias realizado con Klynt</i>	182

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Información sobre el wifi en los aviones</i>	10
Tabla 2: <i>Información sobre revistas de las aerolíneas y su contenido</i>	15
Tabla 3: <i>Información sobre las aplicaciones de las aerolíneas y sus contenidos</i>	19

Tabla 4: <i>Información sobre los servicios de entretenimiento de las aerolíneas</i>	22
Tabla 5: <i>Valores de las compañías</i>	24
Tabla 6: Resumen de las características de cada documental	28
Tabla 7: <i>Características propias del documental interactivo</i>	30
Tabla 8: <i>Estructuras narrativas interactivas según Ryan (2001)</i>	32
Tabla 9: <i>Estructuras narrativas interactivas según Maurin (2013)</i>	33
Tabla 10: <i>guión técnico de la opción narrativa "Bicicleta"</i>	143
Tabla 11: <i>guión técnico de la opción narrativa "Skate"</i>	153
Tabla 12: <i>guión técnico de la opción narrativa "Patines"</i>	164
Tabla 13: <i>pantones corporativos</i>	172
Tabla 14: <i>diseño de los botones del documenta</i>	175
Tabla 15: <i>Plan de producción del capítulo piloto</i>	178
Tabla 16: <i>Plan de rodaje del capítulo piloto</i>	180
Tabla 17: <i>presupuesto del capítulo piloto</i>	183

INTRODUCCIÓN

El proyecto que nos ocupa consiste en la **ideación de un documental interactivo para aerolíneas del sector europeo**. Se trata de confeccionar un **nuevo método de comunicación externa en el que se unan publicidad y entretenimiento**; lo primero mediante la difusión de los distintos destinos de la aerolínea, lo segundo con la interacción del usuario con el producto final. De este modo, el documental interactivo vendría a **realizar la función que cumplen actualmente las revistas corporativas** que se encuentran disponibles a bordo en los aviones, sólo que **fomentando en mayor medida la interactividad**.

La temática del producto audiovisual versa sobre las distintas ciudades a las que una aerolínea determinada tiene vuelos. Es decir, la idea es realizar un documental interactivo que sirva como **guía turística audiovisual con la que los usuarios puedan interactuar y se sientan motivados a ello** con una serie de objetivos que deben cumplir durante el visionado.

Por otra parte, la **estructura** de los distintos documentales interactivos será siempre la misma: **visitar una ciudad concreta** (marcada según corresponda a la aerolínea que compra el proyecto) **en un transporte limpio, dejando a elección del usuario cuál prefiere: bicicleta, skate o patines en línea**. En el apartado de [“Definición y características”](#) se explican los motivos de la elección del tema, así como otras precisiones a tener en cuenta.

Cabe decir que el proyecto tiene unas características definidas, las cuales pueden verse en el apartado de [“Requisitos técnicos”](#), que delimitan los **clientes potenciales** a tan sólo aquellas **aerolíneas europeas con wifi incorporado en el avión**. De este modo, el **producto audiovisual** estará tan sólo disponible **a bordo con conexión a Internet** mediante los dispositivos personales de los pasajeros: **ordenador portátil, smartphone o tableta**.

JUSTIFICACIÓN DE ELECCIÓN DEL TEMA

A la hora de decantarme por una temática concreta lo único que tenía claro en un principio era que quería trabajar sobre **medios digitales interactivos**, pero con esto no bastaba y era necesario delimitar más el tema. La inspiración definitiva vino durante **un viaje** que realicé el pasado octubre a Suecia, cuando me di cuenta que **el entretenimiento ofrecido en el avión** (la revista corporativa) **no era en absoluto suficiente** teniendo en cuenta **las posibilidades que otorgan las nuevas tecnologías**. De este modo, me puse a investigar sobre ello y descubrí que, efectivamente, **ninguna aerolínea europea disponía de un método de comunicación y entretenimiento propio que se sirviera del wifi en los aviones**.

La idea empezó a tomar forma en mi cabeza hasta que, finalmente, pude definir qué era exactamente lo que pretendía hacer: **un nuevo método comunicativo para aerolíneas que uniera publicidad y entretenimiento en un mismo formato, haciendo uso de las facilidades que aporta Internet a bordo**. Se trataba de un **proyecto innovador** que aún no había sido explotado en el sector de las aerolíneas.

En cuanto a la elección del formato audiovisual como soporte del proyecto, se ha escogido el **documental interactivo** debido a la **gran variedad de posibilidades interactivas que ofrece**, así como también a su **valor informativo**.

Por último cabe hacer mención a la **pertinencia profesional** del tema. A pesar de no tratarse de un proyecto 100% periodístico, al menos no en lo relativo al periodismo tradicional, lo cierto es que sí hay ciertas labores periodísticas que se ven reflejadas en el proyecto. De hecho, podríamos decir que éste **se enmarca dentro de lo que sería el periodismo de viajes** ya que el hecho de que sea entretenimiento no va reñido con que, además, sea **real e informativo**. Por otra parte, **la elaboración del propio documental interactivo** también forma parte de la labor periodística ya que el documental, por definición, **pertenece al campo de la información**.

OBJETIVOS

A continuación se exponen tanto el objetivo principal del proyecto como los objetivos específicos en cuestión.

OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo primordial de este trabajo es la **ideación de un método comunicativo para aerolíneas** que combine **publicidad con entretenimiento**, a la vez que se aproveche de las **tecnologías a bordo** que facilitan su **distribución en nuevos formatos**.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El objetivo general se puede concretar en los siguientes objetivos específicos:

- **Estudio del sector de las aerolíneas europeas con wifi** para averiguar **qué opciones de entretenimiento a bordo ofrecen** y así concretar **nuestra cabida en el mercado**.
- Realizar una **definición concisa de documental interactivo** y ver sus antecedentes hasta día de hoy.
- Elaboración de un **programa piloto** que ejemplifique el modelo y formato de documental interactivo.

CRITERIOS METODOLÓGICOS

La metodología seguida por tal de realizar los distintos objetivos específicos y, con ello, el alcance del objetivo principal, se detalla a continuación.

En relación al **estudio del sector de las aerolíneas europeas**, primeramente se ha realizado una **investigación on-line** para **conocer cuáles disponen de wifi** en alguno de sus aviones. Una vez se seleccionaron aquellas que dispusieran de este servicio, se pasó al **análisis de su oferta de entretenimiento a bordo** para ver si alguna ofrecía el mismo servicio que el nuestro, o al menos parecido. Al determinar que no era así, se obtuvo el **visto bueno para nuestra cabida en el mercado**.

En cuanto a la **descripción concisa de “documental interactivo”**, esto era necesario debido a que es un **concepto y producto neófito** que aún está en su primera fase de definición. Por ello, era importante **ver los antecedentes** que se han realizado en este campo así como los diferentes estudios que se han hecho sobre este tipo de audiovisual interactivo, de modo que pudiéramos **conocer su realidad y adaptarnos en la mejor medida a ella**.

Por tal de conseguir dicha definición y contexto, se ha realizado un **trabajo de recerca de informació** basándonos en distintos **autores que son un referente en este campo**. Entre ellos encontramos a **Sandra Gaudenzi, Arnau Gifreu o Xavier Berenguer**.

Por último, en cuanto a la producción del capítulo piloto, la metodología seguida ha sido la propia a la realización de un producto audiovisual en cuanto a aspectos técnicos se refiere. En relación a los criterios metodológicos seguidos en cuanto a **la elección de la ciudad** sobre la que versaría el capítulo piloto, se ha tenido en cuenta la **facilidad de acceso a la información y las posibilidades de rodaje**. Por ello, **se ha decidido que sea Barcelona** el lugar protagonista ya que, **al vivir aquí, son mucho más sencillas las cuestiones logísticas**.

ESTUDIO DEL SECTOR

Por tal de delimitar la muestra escogida para el estudio, se ha optado por incluir solamente las **aerolíneas europeas**. Asimismo, dentro de este grupo se ha hecho otra selección en base a criterios técnicos que serán indispensables a la hora de implementar con eficacia el proyecto audiovisual.

WIFI EN LOS AVIONES

Entre las condiciones técnicas necesarias para poder llevar a cabo el proyecto, que se describirán más adelante en el apartado de "[Requisitos técnicos](#)", se encuentra la de **disponer de conectividad wifi**. Por ello, se han analizado tan sólo las aerolíneas europeas que ofrezcan este servicio en su flota de aviones. Cabe decir que se han incluido también aquellas que prevén incluir dicho servicio a lo largo del año actual 2015.

La investigación realizada ha dado con **un total de 12 compañías**, que se muestran a continuación en orden alfabético junto a su país de origen:

- *Aer Lingus* - Irlanda
- *Air Berlin* - Alemania
- *Air France* - Francia
- *British Airways* - Reino Unido
- *Iberia* - España
- *Icelandair* - Islandia
- *KLM* - Países Bajos
- *Lufthansa* - Alemania
- *Norwegian* - Noruega
- *Scandinavian Airlines System (SAS)* - Suecia
- *TAP Portugal* - Portugal
- *Vueling* - España

Sin embargo, no todos los modelos de avión de las distintas aerolíneas poseen dicha conectividad y, los que la tienen, a veces exigen ciertas condiciones previas para poder acceder a ella. A continuación se detallan los **requisitos de cada compañía** junto con información adicional sobre el tipo de conexión.

Aerolínea	Flota disponible	Proveedor Internet	Precio
<i>Aer Lingus</i>	Boeings A330 Vuelos transatlánticos	Panasonic	10.95€/1h 29.95€/24h
<i>Air Berlin</i>	Boeing A320 Vuelos desde Viena y Stuttgart hacia Abu Dhabi	Panasonic	4.9€ - 30"/20MB 8.9€ - 1h/50MB 13.9€ - todo el vuelo de media distancia/90MB 18.9€ - todo el vuelo de larga distancia/120MB
<i>Air France</i>	Boeing 777-300	Panasonic	10.95€/1h 19.95€/ todo el vuelo
<i>British Airways</i>	Boeing 747-400 Vuelos desde NY a Londres	T-Mobile	12€/1h 22€/24h
<i>Iberia</i>	Vuelos transatlánticos y 25 aviones A330 y A340	OnAir	Smartphones y tablets: 4.3€/4MB 17.5€/22MB iPads: 17.5€/22MB 35€/50MB
<i>Icelandair</i>	Todos los aviones	Row44	Variable
<i>KLM</i>	Boeing 777-300	Panasonic	10.95€/1h 19.95€/ todo el vuelo
<i>Lufthansa</i>	Todos los vuelos de larga distancia	Panasonic	9€ - 1h 14€ - 4h 17€ - 24h
<i>Norwegian</i>	Boeings 737-800 Vuelos corta-media distancia dentro de Europa	Row44	Gratis
<i>SAS</i>	Boeings 737-800	Panasonic	8€ vuelos entre países nórdicos 12€ vuelos con Europa
<i>TAP Portugal</i>	Boeings A330 Vuelos entre Europa y América	OnAir	6€/4MB 12€/10MB
<i>Vueling</i>	Airbus A320	Telefónica	Se desconoce de momento

Tabla 1: Información sobre el wifi en los aviones

En la tabla destaca el uso de **Panasonic** como el mayor proveedor de Internet en las compañías analizadas, contando con el **50% del mercado europeo**, tal y como puede observarse en el gráfico resumen que aparece a continuación. Según la propia marca en su web corporativa, destacan que llevan 35 años sirviendo a las aerolíneas del mundo y que actualmente son **líderes mundiales en el mercado de entretenimiento y comunicación a bordo**. El reciente premio recibido a mejor proveedor de conectividad del 2015, otorgado por los *Inflight Magazine Awards*, reafirma el éxito de la empresa.

Proveedores de Internet

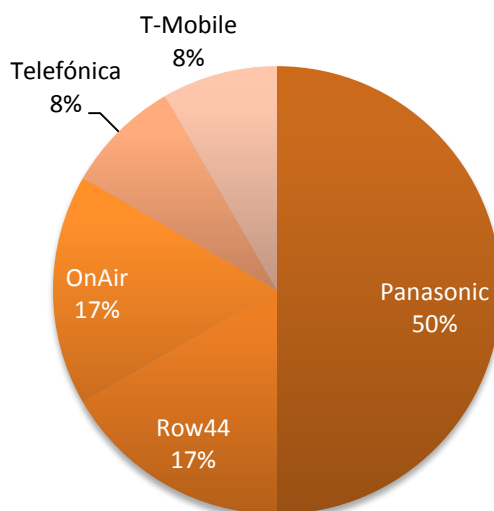


Ilustración 1: gráfico resumen con las cuotas de mercado europeo de cada proveedor

Si nos fijamos en los precios del servicio wifi, a pesar de que la mayor parte de las compañías exijan un pago previo para acceder a Internet, lo cierto es que éste es sólo para tener acceso total a la World Wide Web (www). Aerolíneas como la holandesa KLM ofrecen diversos **servicios on-line de forma gratuita en su intranet** (alquiler de coches, información turística, acceso a la web corporativa...), entre los que **se incluiría el proyecto que nos ocupa**.

En caso de que el pasajero opte por el servicio de pago, éste se efectúa mediante tarjeta bancaria en pleno vuelo, sin posibilidad de contratar Internet previamente. Si se efectúan escalas por tratarse de viajes largos, el servicio wifi contratado perdura al cambiar de avión siempre y cuando la aerolínea cuente con más de una flota con Internet.

ENTRETENIMIENTO A BORDO

De las 12 aerolíneas europeas que poseían conexión wifi en su flota, también se ha realizado el análisis de su oferta de entretenimiento a bordo. Esto ha servido para saber qué necesidades cubre dicha oferta, cómo lo hace y qué temáticas abarca. Toda esta información será de utilidad más adelante, al ver qué características debe poseer el proyecto para diferenciarse de lo que ya existe pero respetando los valores de las compañías, que se verán en otro apartado.

REVISTAS CORPORATIVAS

De todas las compañías estudiadas, la única que no posee una revista corporativa es *Icelandair*. En lo que a las restantes se refiere, todas tienen una **periodicidad mensual** y los temas tratados no divergen mucho los unos de los otros. Las piezas informativas son siempre las mismas: entrevistas, reportajes y artículos de viaje, dejando muy poca interactividad con el lector. En ninguna de ellas existe una sección dedicada exclusivamente al pasajero ni tampoco aprovechan contenido creado por el propio usuario. Así pues, se trata de un **medio más bien**

unidireccional mediante el cual la compañía consigue relacionarse con el cliente y enseñarle, de forma amena, **los valores de la aerolínea**.

A continuación se muestra un cuadro resumen con todas las compañías analizadas y sus respectivas revistas. Cabe destacar que ciertas aerolíneas (*Lufthansa* y *Air France*) **poseen más de dos publicaciones**, una de las cuales sigue con la estética interna de contenidos y periodicidad mensual de las demás compañías, y la otra se centra más en un público determinado con contenido adaptado a sus necesidades.

Aerolínea	Nombre revista	Periodicidad	Accesibilidad	Contenido	Publicidad/Publrreportajes
<i>Aer Lingus</i>	<i>Cara Magazine</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: - Viajes - Gastronomía - Información sobre Irlanda - Deportes - Guía turística	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>Air Berlin</i>	<i>Air Berling Magazin</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: - Estilo de vida - Consejos de viaje - Información sobre la aerolínea y Alemania - Oferta de entretenimiento a bordo	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>Air France</i>	<i>Air France Magazine</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: - Viajar - Cultura - Personajes	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>Air France</i>	<i>Air France Madame</i>	Bimensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos sobre moda, consejos de belleza y primeras marcas	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Ausencia de publrreportajes.
<i>British Airways</i>	<i>High Life</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: - Noticias - Destinaciones - Reino Unido - Hoteles y Spas - Gastronomía - Cultura	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.

				<ul style="list-style-type: none"> - Compras - Competiciones y ofertas 	
<i>Iberia</i>	<i>Ronda Iberia</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: <ul style="list-style-type: none"> - Iberia al día - Agenda - Bloc de notas - Entrevista - Magazine - Motor - Aeropuertos - Mapas - Tienda a bordo - Viaje con nosotros 	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>KLM</i>	<i>Holland Herald</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: <ul style="list-style-type: none"> - Estilo de vida - Guía de viajes - Ruta por Holanda - Tienda a bordo - Páginas azules (información sobre KLM) 	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>Lufthansa</i>	<i>Lufthansa Magazin</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: <ul style="list-style-type: none"> - Aviación - Gente - Viajar - Entretenimiento 	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>Lufthansa</i>	<i>Lufthansa Woman's World</i>	4 veces al año (abril, junio, septiembre y diciembre)	A bordo sólo en First y Business Class	- Reportajes, entrevistas y artículos sobre la moda en distintos países	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Ausencia de publrreportajes.

<i>Norwegian</i>	<i>N Magazine</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: - Aventura - Negocios - Ciudad - Cultura - Gastronomía - Ideas - Gente	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>SAS</i>	<i>Scandinavian Traveler</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: - Lugares - Gente - Estilo de vida - Gastronomía - Aviación	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>TAP Portugal</i>	<i>UP Magazine</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Entrevistas, reportajes y artículos en las siguientes secciones: - Gente - Guía de viajes - Entrevistas - Entretenimiento a bordo - Portugal	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.
<i>Vueling</i>	<i>Ling Magazine</i>	Mensual	A bordo para todos los pasajeros	Revista que habla sobre las ciudades a partir de lo que ocurren en ellas, según su propia descripción, en las siguientes secciones: - Vivir - Inspiración - Ahora - Bien	Publicidad de distinta índole presente en toda la revista. Presencia de algún publrreportaje.

Tabla 2: Información sobre revistas de las aerolíneas y su contenido

Temas de las secciones



Ilustración 2: gráfico resumen con las temáticas más recurrentes en las distintas publicaciones

El tema estrella, como puede observarse en el gráfico, es el de **guía de viajes**. Esto no es de extrañar debido a la naturaleza de las compañías ya que con ello realizan publicidad de los destinos que ofrece la aerolínea. Relacionado con esto último, es fácil distinguir que la **autopromoción** tiene gran cabida en la mayoría de publicaciones, hecho que se comprueba al sumar los porcentajes de “Viajes”, “País propio”, “Oferta a bordo” y “Aerolínea” (dando un total del 52%), temáticas con un mismo objetivo final: **promocionar la marca**. Así pues, podría decirse que el *branded content*, del cual se hablará más adelante en el marco teórico, está presente en las revistas y, de hecho, es uno de los principales objetivos.

Fuera de lo que sería la autopromoción, la temática de “**Personas**” y “**Estilo de vida**” son las que más se ven repetidas en las distintas publicaciones. Dentro de “Personas” se encuentran **entrevistas** a gente de distintas partes del mundo (siempre respetando los destinos de cada aerolínea) y, normalmente, se trata también de personajes poco o nada conocidos que cuentan los proyectos en los que están inmersos. Los entrevistados **cumplen con los valores e imagen de marca de la compañía**, de modo que el lector pueda sentirse identificado de algún modo con aquello que está leyendo e incluso sentir cierta empatía hacia el/la protagonista.

Dentro de la temática “Estilo de vida” se repite el esquema de “Personas” pero un poco más extenso. No sólo se explica a qué se dedica cierto personaje, sino que también se da información de **su entorno y costumbres**. Se trata de un retrato no sólo de la persona, sino también del paisaje que lo envuelve que, en este caso, es una **ciudad en la lista de destinos de la aerolínea**.

En lo que a publicidad se refiere, en el recuadro anterior puede observarse que todas las revistas cuentan con espacios para ella, sea o no de temática viajera. La gran mayoría, además, es **a página completa** e incluso llega a ocupar la contraportada de varias revistas analizadas. Así pues, se puede afirmar que **la publicidad es un método más de financiación** para la edición de las publicaciones. Además, todas las revistas analizadas (a excepción de la segunda

publicación de *Lufthansa* y *Air France*) cuentan también con **publirreportajes**, que están **debidamente señalados** como tales. Se trata normalmente de pequeños reportajes sobre hoteles o restaurantes, así como también de distintos festivales de gran magnitud que son por sí solos una buena fuente de atracción turística.

APLICACIONES

Todas las compañías analizadas cuentan también con aplicaciones móviles, mínimo una para poder gestionar las reservas realizadas desde el dispositivo. Otras disponen, además, de una aplicación adicional con una **oferta determinada de entretenimiento**, la mayoría de las veces tan sólo accesible una vez se está a bordo.

Si se observa la tabla que viene adjunta a continuación, podrá verse que **todas las aplicaciones son gratuitas**. Esto implica que sean más accesibles para los usuarios y, por tanto, aspiren a un mayor número de descargas. **Dentro de la aplicación no hay publicidad**, sin embargo, la aplicación en sí misma ya sirve para publicitar los servicios de las aerolíneas, ya sea ofreciendo un listado de sus destinos y precios de viaje o anunciando su oferta mensual de entretenimiento a bordo.

En el proyecto que nos ocupa, sólo interesa analizar a fondo aquellas aplicaciones que ofrezcan **conexión con el entretenimiento a bordo**. Dicha conectividad, a pesar de funcionar con conexión wifi, es **totalmente gratuita**. Esto es debido a que las aplicaciones permiten una mayor personalización del entretenimiento a bordo de la que ofrecen las pantallas individuales o las revistas, pero la función viene a ser la misma: mantener ocupado al pasajero en vuelos de media o larga distancia, servicio por el que no se le cobra de más. A grandes rasgos, lo que diferencia una aplicación de una pantalla individual es su **mayor grado de interacción, una personalización de los contenidos, un aumento de la oferta y la posibilidad de visualizar los contenidos en distintos dispositivos**.

El análisis de lo que ofertan las aplicaciones de entretenimiento a bordo servirá para conocer los servicios existentes, determinar qué falta y dónde tendría cabida el proyecto que se desarrollará más adelante. A continuación se muestra un cuadro resumen con las aplicaciones de las que dispone cada aerolínea junto con distinta información de interés que se analizará seguidamente.

Aerolínea	Nombre APP	Precio	Sistema operativo	Accesibilidad	Contenido
Aer Lingus	<i>Aer Lingus</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
Air Berlin	<i>Air Berlin</i>	Gratis	iOs, Android y Windows	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
Air Berlin	<i>Air Berlin connect</i>	Gratis	iOs, Android y Windows	Sólo a bordo	Películas, series y música a elección del usuario
Air France	<i>Air France</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
Air France	<i>Air France Press</i>	Gratis	iOs y Android (sólo tablets)	A bordo y en tierra	Selección de revistas y periódicos, incluida la revista corporativa de la compañía
British Airways	<i>British Airways</i>	Gratis	iOs, Android y Windows	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
Iberia	<i>Iberia</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
Iberia	<i>Iberia a bordo</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Catálogo mensual con todos los contenidos audiovisuales que el usuario podrá encontrarse en su próximo vuelo de larga distancia
KLM	<i>KLM</i>	Gratis	iOs, Android, Windows y Blackberry	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
KLM	<i>Movies & More</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Ver la oferta de entretenimiento a bordo del mes actual
Lufthansa	<i>Lufthansa Entertainment</i>	Gratis	iOs y Android	Sólo a bordo	Programación a medida: <ul style="list-style-type: none"> - Películas (8 idiomas) - Series (8 idiomas) - Música - Canales de radio Lufthansa - Diarios y revistas digitales
Lufthansa	<i>Lufthansa Magazin</i>	Gratis	iOs	En tierra	<ul style="list-style-type: none"> - Edición mensual de la revista en papel - Representaciones gráficas de aviones, pasajeros y pilotos

					<ul style="list-style-type: none"> - Información sobre transporte y tecnologías - Fotos históricas - Panorámicas 360º
Norwegian	<i>Norwegian Travel Assistant</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
SAS	<i>SAS APP</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
SAS	<i>SAS Explore Ipad</i>	Gratis	iOs (sólo tablets)	En tierra	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc. - Información sobre eventos, atracciones principales e imágenes de las destinaciones de la aerolínea - Periódico digital diario de cada destinación disponible 22 horas antes del vuelo programado
TAP Portugal	<i>Tap Portugal</i>	Gratis	iOs y Android	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.
Vueling	<i>Vueling</i>	Gratis	iOs, Android y Windows Phone	En tierra	Acceso a detalles del vuelo, reserva de vuelos, cambios, etc.

Tabla 3: Información sobre las aplicaciones de las aerolíneas y sus contenidos

Qué ofrecen las aplicaciones

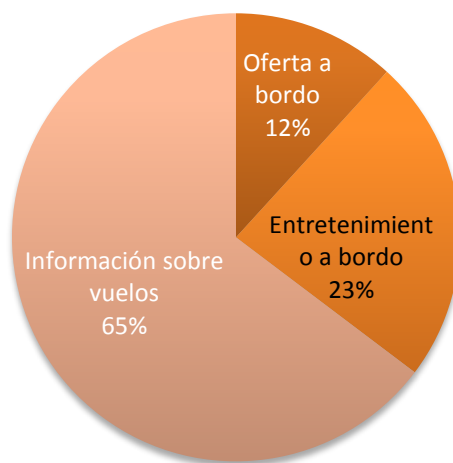


Ilustración 3: gráfico resumen con los contenidos de las aplicaciones

Tal y como vemos en la tabla y el gráfico, 11 aplicaciones de un total de 17 (el 65%) están dedicadas exclusivamente a proporcionar información sobre vuelos, detalles de las reservas, posibilidad de comprar nuevos viajes, etc., mientras que sólo 4 aplicaciones (el 23%) poseen contenidos de entretenimiento. Además, dentro de este mismo grupo hay 2 de ellas que son accesibles en tierra, por lo que no se trata de un servicio exclusivo de a bordo. Así pues, son sólo **2 las aplicaciones que ofrecen acceso al entretenimiento on air**, pertenecientes a las cadenas alemanas *Air Berlin* y *Lufthansa*. Por último, otras 2 aplicaciones sirven de guía práctica antes del viaje para conocer la oferta de entretenimiento a bordo, que se transmitirá por los canales convencionales (pantallas individuales y magazines).

Por lo tanto, a pesar de incorporar nuevas tecnologías para modernizar el servicio de atención al cliente, la mayoría de aerolíneas sigue funcionando de forma convencional en lo que a entretenimiento a bordo se refiere.

OTROS SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO A BORDO

Para terminar con la sección de entretenimiento a bordo, es necesario conocer la oferta de las distintas aerolíneas que sea alternativa a las aplicaciones y revistas. A excepción de una compañía, *Norwegian*, la oferta restante es **totalmente gratuita aunque restringida** a determinados vuelos según las características técnicas del avión y la duración del vuelo. En lo que respecta a la aerolínea noruega, el servicio que ofrece tiene un coste de 7€ durante 24h y permite al pasajero elegir entre una variedad de vídeo bajo demanda y visualizarlo en su tablet, smartphone o portátil. Es, por tanto, un servicio parecido al que ofrecen *Air Berlin* y *Lufthansa* con su aplicación, sólo que de pago y sin necesidad de descargar nada.

A continuación se adjunta una tabla que recoge la oferta de entretenimiento a bordo de cada compañía, así como las condiciones para que ésta sea accesible.

Aerolínea	Otro servicio	Accesibilidad	Contenido
Aer Lingus	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en vuelos transatlánticos	<ul style="list-style-type: none"> - Películas bajo demanda - TV - Juegos - Audios y vídeos musicales
Air Berlin	Pantallas individuales	Sólo a bordo para todos los pasajeros	<ul style="list-style-type: none"> - Series - Dibujos animados - Videoclips - Películas en vuelos de más de 4h
Air France	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo para todos los pasajeros	<ul style="list-style-type: none"> - 100 películas disponibles - 26 juegos - 300 CDs musicales - Programa de radio musical - Carta de la comida a bordo - Mensajería instantánea - Descargar ciertos contenidos a un USB
British Airways	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en vuelos de larga distancia	<ul style="list-style-type: none"> - Películas bajo demanda - Videojuegos - Música - Audio libros
Iberia	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en vuelos de larga distancia de los aviones A330 y A340-600	<ul style="list-style-type: none"> - 50 películas mensuales - Series, documentales y programas de deporte - 400 CDs musicales - Videojuegos
Iberia	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en vuelos de larga distancia de la clase Business Plus	Cine, canales temáticos y música
Iberia	Pantallas generales	Sólo a bordo en vuelos de larga distancia de la clase Turista	Películas de estreno, actualidad y clásicas
Iberia	Consola Play Station portátil	Sólo a bordo en vuelos de media distancia de la clase Business Club	<ul style="list-style-type: none"> - Estrenos cinematográficos - Series

			- 10 canales de audio musical
Icelandair	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en todas las destinaciones y clases	- Películas y programas - Multicanales musicales - Selección de periódicos y revistas
KLM	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en vuelos intercontinentales	- Películas bajo demanda - Programas de TV - Informe semanal de noticias europeas - Música - Cursos de idiomas - Audiolibros - Juegos
Lufthansa	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en vuelos de larga distancia	- 100 películas disponibles - 200 programas de TV - Series - 300 CDs musicales - 30 canales de radio
Norwegian	Vídeo bajo demanda en tablet, Smartphone o portátil	Sólo a bordo pagando 7€/24h	Películas, series y TV a elección del usuario durante 24h
SAS	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en vuelos intercontinentales	- Películas - Música - Audiolibros - Podcasts
TAP Portugal	Pantallas individuales interactivas	Sólo a bordo en aviones Airbus A330	- Audio y vídeo bajo demanda - Radio en portugués, francés e inglés - 10 juegos - Información sobre TAP y sus destinaciones - Audiolibros

Tabla 4: Información sobre los servicios de entretenimiento de las aerolíneas

Contenido de entretenimiento ofrecido

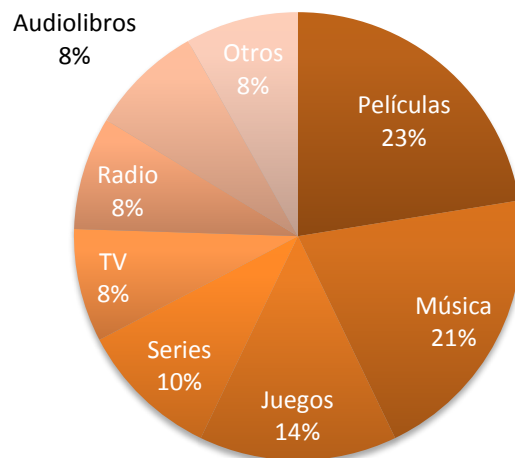


Ilustración 4: gráfico resumen de la oferta de entretenimiento a bordo

En el gráfico puede observarse que las películas y la música logran juntas casi el 50% del contenido que ofrecen las distintas aerolíneas. Se trata, por tanto, de una oferta bastante homogénea. Si se realiza el ejercicio contrario y nos fijamos en qué contenidos no se repiten y son, por tanto, originales, el resultado es el siguiente: **mensajería instantánea entre pasajeros, descarga de contenidos, cursos de idiomas y documentales**. Las compañías que apuestan por innovar son *Air France*, *KLM* e *Iberia* respectivamente, siendo la autora de las dos primeras la aerolínea francesa. Tres de las cuatro propuestas (mensajería, descargas y cursos de idiomas) **implican cierto grado de interactividad** por parte del pasajero, quien ya no es un espectador pasivo de una película o un simple oyente de música. La última, presentada por la aerolínea española, se presenta como un modelo más de contenido audiovisual, sin más interacción que elegir qué documental quiere visualizarse. Sin embargo, el proyecto que nos ocupa quiere hacer que esto cambie añadiendo la interactividad que le falta al género y, de este modo, resultar más atractivo para las compañías aéreas y usuarios.

VALORES DE LAS AEROLÍNEAS

Por último, para cerrar el capítulo de “Estudio del sector”, es imprescindible analizar también los distintos valores que tienen las aerolíneas como **marca de identidad corporativa**. De este modo, una vez se hayan comparado entre ellos y se haya visto cuáles son los más predominantes, podrá concluirse por qué lo son y también **tomar ejemplo para el proyecto que nos ocupa**.

La misión, visión y valores de cualquier compañía deberían verse reflejados en las comunicaciones, campañas y actividades de empresa. En el caso de las aerolíneas, los valores que tienen cada una de ellas se ven retratados (o al menos así tendría que ser) en los elementos que sirven para promocionar la identidad corporativa de la empresa: revistas,

páginas web, aplicaciones, etc. En la siguiente tabla pueden verse los distintos **valores que figuran en las webs corporativas de las empresas**, que varían en función de aquello que consideran más importante promover tanto interna como externamente.

Aerolínea	Valores de marca		
<i>Aer Lingus</i>	Seguridad	Aprender para crecer	Trabajo en equipo
<i>Air Berlin</i>	Transparencia	Trabajo en equipo	Cercanía
<i>Air France</i>	Transparencia	Responsabilidad	Cercanía
<i>British Airways</i>	Responsabilidad	Confianza	Fidelidad a uno mismo
<i>Iberia</i>	Compromiso social	Trabajo en equipo	Innovación
<i>Icelandair</i>	Trabajo en equipo	Confianza	Compromiso social
<i>KLM</i>	Compromiso social	Transparencia	Comunicación
<i>Lufthansa</i>	Colaboración	Transparencia	Diversidad
<i>Norwegian</i>	Simplicidad	Ser directos	Relevancia
<i>SAS</i>	Confianza	Sinceridad	Compromiso social
<i>TAP Portugal</i>	Cercanía	Simpatía	Responsabilidad
<i>Vueling</i>	Eficiencia	Inconformismo	Cercanía

Tabla 5: Valores de las compañías

A continuación se muestra un gráfico resumen con los resultados obtenidos en la tabla para ver **qué valores son los más predominantes** en las compañías. Cabe decir que algunos de ellos, a pesar de no nombrarse igual, se han agrupado dentro de una misma temática ya que a efectos prácticos vendrían a significar lo mismo. Esto se ha hecho con Trabajo en equipo y Colaboración; Transparencia, Ser directos y Sinceridad; Innovación, Inconformismo y Aprender para crecer; y con Confianza y Seguridad. En el gráfico sólo se muestran los valores repetidos, no se han tenido en cuenta los que sólo aparecen una vez.

Valores corporativos más frecuentes

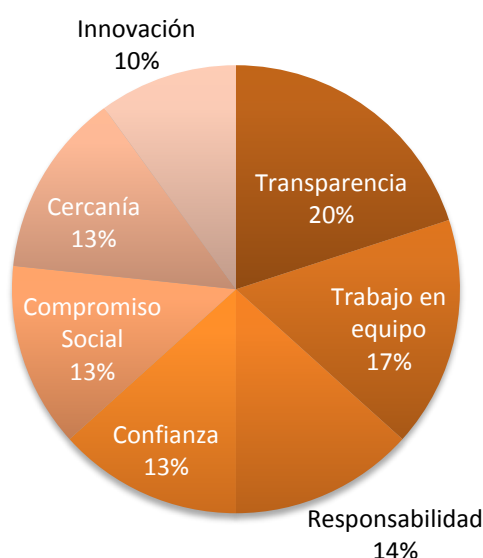


Ilustración 5: gráfico resumen que agrupa los valores más presentes en las aerolíneas

Si se analizan los resultados del gráfico y se comparan con el tipo de contenidos que ofrecen las distintas aerolíneas en sus revistas y aplicaciones corporativas, de las cuales ya se ha hecho un análisis con anterioridad, se llega a las siguientes conclusiones. **El valor que más predomina en las compañías**, presente en más de la mitad de ellas, **es el de Transparencia**, hecho que no sorprende dado que el principal motivo por el que se publica una revista corporativa o se crea una aplicación sobre la propia empresa es para hablar sobre uno mismo y, por tanto, ser abierto y transparente sobre las acciones que se realizan interna y externamente.

El **Trabajo en equipo**, que ocupa la segunda posición con la mitad de aerolíneas, también se ve latente en las distintas publicaciones, que cuentan todas con un apartado de **“Quiénes somos”** donde puede verse que el trabajo realizado no es obra de una sola persona o de la compañía como ente impersonal, sino que **detrás de ello está un equipo de personas identificables que lo hacen posible**.

Los valores de **Responsabilidad y Confianza** vendrían cogidos de la mano a la hora de representarlos en las distintas publicaciones: **uno implica el otro**. Si la empresa es responsable, genera confianza y fidelidad en el cliente, hecho que se ve reflejado en las secciones de las revistas que dan la voz al pasajero y donde éste puede narrar su buena experiencia con la aerolínea. Sin embargo, cabe decir que **son pocas compañías las que optan por esta vía**, al menos dentro de las publicaciones a bordo. Suele ser más común ver esta práctica en **la web corporativa**, donde los usuarios pueden dejar comentarios y la empresa se encarga de darles más visibilidad.

También los valores de **Compromiso Social y Cercanía** podrían analizarse de forma conjunta ya que ambos implican un trato cercano con la gente, ya sean o no clientes. De cierta forma, **uno está implícito en el otro** ya que no puede haber un compromiso social real si no hay cierta cercanía con la gente primero. Estos valores sí se ven claramente retratados en la mayoría de publicaciones corporativas, **muy presentes en las secciones de “Personas” y “Estilo de vida”** que, recordemos, eran unas de las más frecuentes en las distintas revistas. En la primera sección, a través de entrevistas a personajes desconocidos (entiéndase “desconocidos” como “no famosos”) se lograba realizar un retrato de su personalidad y dar visibilidad a personas y proyectos interesantes pero con poca representación en los medios. Esto implica, sin duda, un compromiso social y cercanía tanto con los entrevistados como con el lector, que seguramente **puede verse identificado con algún personaje** y sentirá con ello **más cercanía con la compañía en sí misma**. La segunda sección, ampliaba la entrevista y abría también el contexto en el que se encuentran los personajes, por lo que también encontramos los valores recién comentados.

Por último encontramos el valor de **Innovación**, presente en aquellas compañías que se arriesgan y prueban nuevos métodos comunicativos con sus clientes. Son tres las aerolíneas que tienen dicho valor como propio: *Aer Lingus*, *Vueling* e *Iberia*. A excepción de la compañía irlandesa, las otras dos podríamos decir que sí cumplen con el principio de innovación. Mientras que **Vueling** tiene una de las revistas más frescas, cercanas e informales del conjunto aéreo europeo (acorde también a sus pocos años de vida), **Iberia** cuenta con distintos métodos de entretenimiento y comunicación con sus clientes que son totalmente **pioneros** entre las aerolíneas. Un ejemplo de ello es la utilización de la **consola PSP** en los vuelos de media distancia de la clase *Business Club* o la oferta exclusiva de **documentales** en sus pantallas.

MARCO TEÓRICO-PRÁCTICO

En el marco teórico-práctico del trabajo se informará al lector del **contexto en el que se enmarca el proyecto**. Para ello debemos **centrarnos en el documental interactivo**, un nuevo género audiovisual que recoge la tradición del documental clásico para reinventarlo y hacer más partícipe al espectador.

Si bien el documental interactivo aún no ha sido explotado por las aerolíneas, sí que **lo han usado otras compañías y periodistas freelance** para dar a conocer una realidad concreta, por lo que **es importante conocer qué antecedentes hay en este campo** para que sea más fácil iniciar el proyecto propio. Es por ello que en esta sección realizaremos una **aproximación a la definición del término** "documental interactivo"; veremos las **diferencias** entre el documental tradicional y este nuevo género; definiremos las **características propias** que tiene; realizaremos un **análisis de los distintos tipos de interactividad** existentes y, finalmente, daremos **un ejemplo de cada uno de ellos**.

EL DOCUMENTAL INTERACTIVO

El concepto de "documental interactivo" **nace en la década de los 80**, de la mano del hipertexto y los videojuegos (Berenguer, 2004). Sin embargo, **es a partir del S. XXI y el desarrollo de la web 2.0 que empieza a cobrar más importancia** (Gaudenzi, 2013). Se trata, por tanto, de un género neófito que por su propia naturaleza y el poco tiempo que lleva incorporado en la sociedad, **está aún en la primera fase de definición**.

APROXIMACIÓN A LA DEFINICIÓN DE "DOCUMENTAL INTERACTIVO"

Los que en un principio se atrevieron a crear dicha definición consideraban el documental interactivo como una **evolución del documental lineal** en el marco de la convergencia digital (Gifreu, 2013). Esta primera aproximación al concepto pronto se vio descartada por diversos expertos en la materia, entre los que se encuentra Mitchell Whitelaw, que defiende que pese a las similitudes que puedan haber entre el documental lineal y el interactivo (tales como que ambos tienen el objetivo de representar la realidad) **finalmente acaban convirtiéndose en productos totalmente diferentes**.

DOCUMENTAL LINEAL VS. DOCUMENTAL INTERACTIVO

La teoría que justifica el paso del documental lineal al interactivo no diferencia entre un género y otro ya que considera que el segundo es una evolución natural del primero, así como ocurrió con la web 1.0 y la web 2.0 (Gifreu, 2013). Sin embargo, dadas las diferentes características que tienen uno y otro, es evidente que **este criterio evolucionista es insuficiente** para definir dicho nuevo género. **Hugues Sweeney**, productor de los proyectos interactivos franceses en el *National Film Board* de Canadá, explica de forma simple por qué no tiene sentido juntar ambos géneros en un mismo saco. Sweeney se sirve del ejemplo de que no se puede escribir un libro como se escribe una película, y viceversa. Si se hace, eso sería una adaptación de uno a otro y, por tanto, serían necesarios especialistas que lleven a cabo

dicha transformación, que derivaría en un producto totalmente distinto al inicial. Por consiguiente, concluye, **el documental lineal y el interactivo son conceptos diferenciados**.

La principal característica que diferencia a uno de otro es **cómo éstos construyen la narración**. Mientras que en el documental lineal hay un **claro recorrido para ir desde A hacia B**, que viene bien marcado por el director del audiovisual, en el documental interactivo se empieza en un punto predeterminado (o no) por el autor y luego **los caminos se ramifican dejando a elección del usuario hacia dónde ir** (Gifreu, 2013). Cabe decir que la elección del término “director” para el documental lineal y de “autor” para el interactivo no es casual. Mientras que en el primer caso **sí existe una clara dirección del proyecto** por parte del creador, en el segundo éste tan sólo se encarga de ofrecer el contenido al usuario dejando a su elección cómo consumirlo. Por lo tanto ya no hablamos de la figura de director como tal, sino de **un autor que nunca sabe cómo acabará su obra** ya que ésta **dependerá de las decisiones del usuario**.

Relacionado con esto último vemos que en el documental interactivo hay una pérdida de peso de la autoría y control sobre el producto audiovisual, hecho que implica también un **cambio en el rol del espectador**. En el documental lineal tan sólo se requiere su **participación mental**, que se resuelve en una interpretación y reflexión sobre lo que se está viendo. En el interactivo, además de dicha colaboración, también se pide una **participación física** relacionada con la toma de decisiones como mover el ratón, clicar un botón, escribir, etc. (Gaudenzi, 2009).

Algunos podrán decir que el hecho de encender la televisión, poner el DVD, darle al *Play* y demás acciones que deben realizarse para poder ver un documental lineal también implican dicha participación física. Sin embargo, Xavier Berenguer tiene una teoría al respecto que deja un poco más claro lo expresado por Gaudenzi. Él dice que mientras que en el documental lineal existen **componentes reactivos** (encender la TV, poner el DVD, etc.), en el interactivo encontramos **elementos interactivos** que implican no sólo una interacción física, sino también entender el sistema y tomar decisiones para avanzar (acceder a la interfaz, escoger el idioma, elegir una bifurcación, etc.).

Por último, hay una gran diferencia en el ámbito de la producción del documental. Durante todo el proceso productivo, un documental lineal puede tomar varias formas hasta que finalmente se llega a la deseada por el director. Una vez se ha cerrado este proceso ya no hay vuelta atrás y el producto final está totalmente cerrado y listo para visualizarse. En contraposición, **el documental interactivo está en constante fase de producción** y ésta nunca se cierra debido a la participación activa de los usuarios, que generan nuevo contenido. Además, también existe la posibilidad de que sea el propio autor quien actualice los contenidos y cree así nuevas bifurcaciones. Por un caso u otro, el documental interactivo puede ser considerado como un **“sistema vivo que evoluciona”**, tal y como dice Gaudenzi, que opta por denominarlo *“Living Documentary”* dadas las características de retroalimentación que tiene (Gaudenzi, 2013).

A continuación se presenta una tabla con las principales características contrapuestas del documental lineal e interactivo de modo que sea más fácil visualizarlas.

Documental lineal	Documental interactivo
Construcción lineal y cerrada de la narración	Construcción bifurcada de la narración
Figura del director como creador	Figura del autor como creador
Autoría y control sobre la obra	Pérdida de peso sobre la autoría y control
Participación mental del espectador	Participación mental y física del espectador
Componentes reactivos	Componentes interactivos
Fase de producción cerrada	Fase de producción en constante cambio

Tabla 6: Resumen de las características de cada documental

PROPUESTAS DE DEFINICIÓN Y TERMINOLOGÍA

El documental interactivo es, como ya hemos visto, una forma emergente, pendiente de mayor exploración y delimitación. Por ello, es difícil realizar una definición clara y válida sobre lo que realmente abarca y significa el documental interactivo. El hecho de que algunos autores de este nuevo género no se consideren a sí mismos como creadores de documentales y, por consiguiente, **llamen a sus obras cualquier cosa menos documental interactivo**, dificulta aún más la tarea de definición y delimitación del término (Gaudenzi, 2009).

Pero si bien aún no existe una definición oficial de documental interactivo, sí que existen ciertas características propias de este nuevo género que deberían estar incluidas en cualquier posible definición. Tras ver las diferencias entre documental lineal e interactivo y siguiendo las pautas de Arnau Gifreu, podemos decir que son tres los términos que deberían incluirse:

- **La abierta y compleja naturaleza del género**, que siempre está sujeto a cambios.
- **La coexistencia de la película documental con áreas interactivas.**
- **Un discurso con intención de enseñar algo relacionado con la realidad.**

Así pues, podríamos concluir que el documental interactivo pretende **representar e interactuar con la realidad**, lo que implica la utilización de un conjunto de técnicas para hacerlo (las denominadas **modalidades de navegación e interacción**, de las que hablaremos más adelante), que se convierten en **el elemento fundamental para lograr los objetivos** de este nuevo tipo de documental (Gifreu, 2013).

Pero no sólo hay dudas en cuanto a la definición correcta de lo que es un documental interactivo, sino que también las hay en cuanto a su denominación. A continuación se exponen las **nomenclaturas más utilizadas** por otros autores durante los últimos años, con su consiguiente explicación:

- **Nuevo documental multimedia.** Manuel Castells (2010) usa esta denominación para referirse a este nuevo género. El término “multimedia” está bien utilizado ya que ciertamente se trata de un producto audiovisual que está compuesto por varios medios (audio, texto, vídeo, imágenes, etc.) sin embargo, se queda corto al definir este tipo de documentales ya que no se hace ninguna alusión a la interactividad, el elemento clave.
- **Docu-games.** Whitelaw (2002) denomina así al documental interactivo ya que uno de los principales objetivos que éste tiene es contar una historia real de manera

informativa a la vez que entretenida. Cada vez son más los videojuegos que se usan de la realidad para crear un universo en el que el usuario puede elegir qué hacer y cómo hacerlo; documental y videojuego se han unido para crear un nuevo género que abarca ambos conceptos y en el que la base de todo se encuentra en la interactividad.

- **Documental multiplataforma.** Kate Bulkley (2010) opta por este nombre, en el que el término “multiplataforma” sirve para designar el carácter polivalente de este tipo de documental, que no sólo queda relegado a la TV. Sin embargo, de nuevo encontramos que, si bien el término es correcto, no acaba de precisar la esencia de este nuevo género ya que estar disponible en distintas plataformas no implica que sea interactivo.
- **Documental expandido.** Josep Maria Català y Jacobo Sucari (2009) prefieren esta nomenclatura ya que el género documental lineal se expande hacia otros formatos, medios y plataformas, creando así uno nuevo.
- **Open Doc y Collab Doc.** Mandy Rose (2009) propone en su web ambos términos, el primero más genérico que el segundo. Es un “Open Doc” ya que tiene diversos niveles de apertura que enriquecen la propuesta tradicional de documental, y es un “Collab Doc” ya que éste se crea a partir de la colaboración de los propios usuarios.
- **Webdoc.** Es una de las denominaciones más utilizadas por los distintos autores, aunque a menudo de forma errónea. El primero en usar dicha denominación fue Guillermo (2010). “Webdoc” es una abreviatura de “documental web” (web documentary) y, por tanto, sólo se aplica a los documentales que están en soporte online. Sin embargo, existen documentales interactivos disponibles off line y también en otros soportes como la TV o el teléfono móvil, por citar algunos ejemplos. De esto se concluye que “webdoc” es un subgénero de documental interactivo y que de ningún modo puede usarse este término para englobar todo el género.
- **Living Documentary.** Gaudenzi (2013) propone esta nomenclatura al afirmar que los documentales interactivos son organismos vivos que evolucionan constantemente, debido en gran medida a la interacción del usuario con el proyecto, que implica siempre un cambio en el producto final. Se trata de una definición válida e innovadora, que podría considerarse engloba casi todos los aspectos de este nuevo género.
- **Documental interactivo.** Whitelaw fue el primero en referirse así, en el año 2002, a este tipo de documental. La conjunción de ambas palabras consideramos que logra captar la esencia del género, describiéndolo de forma sencilla y precisa. Por un lado, conservar el término “documental” implica que comparte los mismos intereses que el documental lineal (retratar la realidad) y, por el otro, incluir el término “interactivo” hace latente que es imprescindible dicha interacción entre usuario y proyecto para que este último cobre forma y el primero pueda ir descubriendo la historia. Dentro de este contexto, creemos que es la denominación más adecuada y, por ello, la hemos ido usando hasta ahora y la usaremos también de aquí en adelante.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

A modo de resumen y para que sea más sencillo comprender en qué consiste exactamente el documental interactivo, en este apartado se agrupan sus **características más definitorias** divididas según **tres puntos de vista**: el narrativo, el del autor y el del consumidor. Esta

categorización, que se muestra en una tabla a continuación, **se basa en la teoría de Gifreu (2013).**

Características desde el punto de vista narrativo
Uso de terminología variada para referirse a proyectos similares
Documentación de una realidad concreta
La estructura formal responde a un esqueleto hipertextual
Debe preverse más de un desarrollo de la historia a la vez
Narración no lineal
Características desde el punto de vista del autor
Pérdida del control por parte del director, que no sabe cómo será el producto final
La autoría se vuelve compartida con el consumidor al no ser un producto cerrado
Características desde el punto de vista del consumidor
Recepción en línea o fuera de línea
Interacción basada en la toma de decisiones, que es esencial para avanzar
Cambio en el rol del consumidor: pasa de ser un mero espectador a ser coautor de la obra

Tabla 7: Características propias del documental interactivo

LA INTERACTIVIDAD

De entre las diversas características que posee el documental interactivo podríamos decir que la principal, tal y como su propio nombre indica, es la **capacidad de interacción** que tiene el usuario con el producto final. Aún así, tal y como afirma Xavier Berenguer (1997), un programa interactivo no sólo debe ofrecer información complementaria al espectador, sino que también **debe entretener**. En caso contrario, el usuario podrá **verse sobresaturado** y acabará por no prestar atención al documental ya que no ve saciado su deseo de diversión.

Teniendo esto en mente, que la interactividad por sí sola no es suficiente para ofrecer la mejor experiencia al espectador, pasemos a ver qué es en sí misma la interactividad. La principal característica diferenciadora del medio interactivo es que **el usuario debe realizar un conjunto de acciones para que pueda progresar el discurso** (Gifreu, 2013). Pero saber esto no es suficiente, también debemos conocer de dónde surge el vídeo interactivo en sí mismo. Su nacimiento se produce **con la fusión del vídeo y la informática**, combinando el poder evocativo de las imágenes con la capacidad de diálogo (interactividad) de los medios informáticos (Salinas, 1992).


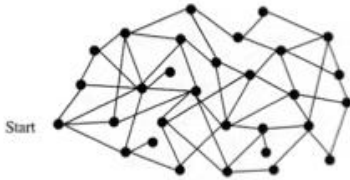
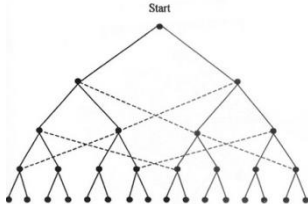
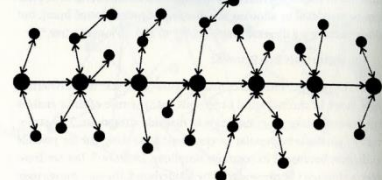
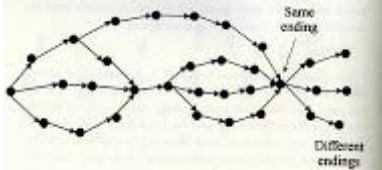
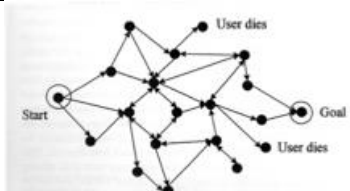
Cuando la interactividad se entiende dentro del contexto del documental, normalmente se define como la **posibilidad que tiene el usuario de ejercer control sobre el contenido**. Lo más básico del documental interactivo es que ofrece la posibilidad de elegir el orden en que se consumirá el producto audiovisual (Nash, 2012). Sin embargo, años antes **Aaron Smuts (2009)** defendía que la interactividad no se puede explicar tan sólo como el control sobre la información ya que, si así fuera, escoger qué capítulo ver de un DVD también sería interactividad. Al contrario, el documental **interactivo invita al usuario a ejercer un rol importante en lo referente al orden visual** y, por otra parte, **el autor del documental también espera que el usuario altere la disposición del discurso narrativo**. Por tanto, a la hora de

producir el contenido, el director tiene siempre en mente que no está realizando un producto cerrado y ofrece diversas alternativas al usuario, que **interactuará con la interfaz** para seguir uno u otro camino.

TIPOS DE INTERACCIÓN Y ESTRUCTURAS NARRATIVAS

Según el tipo de lenguaje, estructura del discurso o disposición de los elementos, existen varias formas de interacción. Son muchos los autores que han ofrecido una clasificación sobre ello, sin embargo en este proyecto optamos por seguir las divisiones que ofrecen **Marie-Laure Ryan** por una parte y **Florent Maurin** por la otra, ambas complementarias y totalmente compatibles.

Ryan (2001) presenta **nueve estructuras de narración interactivas** que, si bien no son definitivas, dan una idea de los **distintos niveles de participación e inmersión disponibles** en el documental interactivo.

Descripción	Figura
<p><i>El gráfico completo</i></p> <p>Cada sección está relacionado entre sí, el usuario puede moverse de forma bidireccional entre los nodos de contenido.</p>	
<p><i>La red</i></p> <p>Nodos de contenido conectados en circuitos, el usuario puede navegar por ellas de forma unidireccional o bidireccional y puede decidir el punto final.</p>	
<p><i>El árbol</i></p> <p>Los nodos de contenido están conectados en forma de árbol, el usuario sólo continúa adelante tomando decisiones en puntos estratégicos.</p>	
<p><i>El vector con ramas laterales</i></p> <p>Los nodos principales están colocados uno detrás de otro, el usuario se mueve entre ellos pero con la posibilidad de acceder a otros complementarios de menor tamaño.</p>	
<p><i>La red direccional</i></p> <p>Los nodos están conectados como un organigrama, el usuario se mueve entre ellos para encontrar uno o más finales alternativos.</p>	
<p><i>El laberinto</i></p> <p>Todos los nodos están conectados entre sí, el usuario se mueve de forma bidireccional para encontrar el final.</p>	

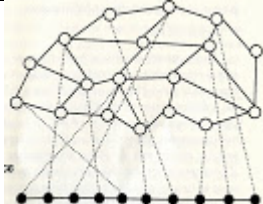
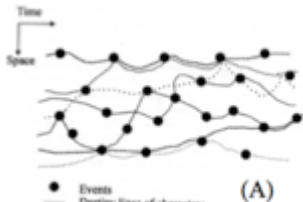
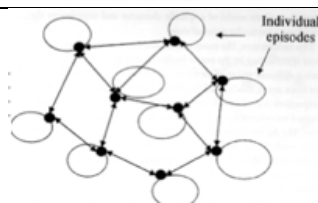
<p><i>La historia escondida</i></p> <p>Los nodos principales están conectados uno detrás de otro, el usuario puede moverse de forma bidireccional y reconstruir la narrativa.</p>	
<p><i>El argumento múltiple</i></p> <p>El usuario determina su propio camino a través del contenido y puede cambiar los puntos de vista.</p>	
<p><i>El espacio de la acción</i></p> <p>El usuario selecciona un “mundo”, cada uno de los cuales contiene narrativas individuales.</p>	

Tabla 8: Estructuras narrativas interactivas según Ryan (2001) [imágenes pendientes de permiso]

Por su parte, según cuenta Arnau Gifreu en su libro “El documental interactivo” (2013), Maurin realiza una clasificación de **7 tipos de narrativa interactiva** que caracterizan, según él, los distintos formatos de documental interactivo. En la siguiente tabla se muestra dicha clasificación con su respectiva definición, y también se relaciona (siempre que sea posible) con la realizada años antes por Ryan.

Nombre	Definición
Narrativa lineal	Narración basada en una sola historia . Los acontecimientos se suceden en un orden definido por el narrador . Hay poca interacción y esto provoca que todos los usuarios tengan la misma experiencia .
Narrativa concéntrica (“El gráfico completo” de Ryan)	Los usuarios tienen acceso a un mapa general de los contenidos , que visitan en el orden que prefieran . Sólo los más motivados llegarán a visitar todos los nodos de información.
Narrativa espina de pescado (“El vector con ramas laterales” de Ryan)	Presenta una historia lineal con subhistorias que se desprenden de la misma y que regresan siempre al eje central .
Narrativa ramificada (“El árbol” de Ryan)	En momentos determinados, el usuario debe tomar decisiones que le llevarán hacia un nodo u otro . Estructura potencialmente muy interactiva .
Narrativas paralelas (“La red direccional” de Ryan)	Se basa en una narrativa ramificada que contempla diferentes nudos y desenlaces . Ofrece una buena interacción a pesar de que los caminos son previamente definidos .
Narrativa enroscada (“El argumento múltiple” de Ryan)	Narración de una historia con distintos puntos de vista . Los usuarios pueden

	moverse simultáneamente a través de varias partes de la narrativa.
Narrativa de dinámica orientada a objetos (“El espacio de la acción” de Ryan)	Pequeñas historias con puntos de entrada y salida. La unión de todas estas historias funciona como una narrativa mayor paralela.

Tabla 9: Estructuras narrativas interactivas según Maurin (2013)

EJEMPLOS DE DOCUMENTALES SEGÚN SU ESTRUCTURA NARRATIVA

En este apartado procederemos al **análisis de un total de 7 documentales interactivos**, cada uno representativo de las distintas categorías que señalaba Maurin. Hemos optado por ejemplificar su clasificación debido a que ésta se realiza diez años después que la de Ryans y, además, **está pensada en exclusiva para los documentales interactivos**.

- **Narrativa lineal.** El documental inglés [Bucharest Below Ground](#) (Bombay Flying Club, 2008) narra la historia de diversos jóvenes que, por distintas situaciones, se han visto abocados a vivir en las calles de Bucarest. La historia sigue una narrativa lineal, alternando testimonios, y la **única interacción posible** del usuario es **regresar al menú principal** o saltarse algún discurso e **ir al capítulo siguiente** apretando un **botón en forma de flecha**.
- **Narrativa concéntrica.** El documental italiano [The Iron Curtain Diaries](#) (Peacereporter; ON/OFF, 2009) presenta un **abanico de historias** ubicadas en distintos territorios que se vieron afectados de pleno por la denominada como cortina de hierro tras la Segunda Guerra Mundial. A través de un **mapa interactivo**, el usuario puede **navegar por los distintos nodos de información**, que contienen entrevistas audiovisuales, audios, texto y fotografías. **No hay un orden establecido**, el espectador puede elegir qué ver, por dónde empezar y cuánto tiempo estar consumiendo el documental. Además, el usuario tiene la **posibilidad de acceder a información complementaria** a través del menú principal, que incluye un álbum fotográfico, información de contacto y audios. El documental acoge un **gran volumen de información** por lo que, como bien decía Maurin, sólo los más motivados podrán llegar a visualizar la totalidad del contenido.
- **Narrativa espina de pescado.** El documental americano [Prison Valley](#) (Arte, Prison Valley, 2010) trata sobre la ciudad de Cañón, Colorado, donde se encuentran un total de 13 prisiones alejadas por completo de la sociedad. **La historia principal se presenta a través de diversos vídeos** que relatan la vida de los prisioneros, cómo funcionan las cárceles, qué opinan los trabajadores, etc., mientras que **los nodos complementarios de información son accesibles a medida que se avanza en el documental**. Al completar un capítulo de vídeo, el usuario recibe un bonus que le permite acceder a más material complementario, esta vez presentado en formato de **imagen, audio y texto**. El acceso a dicha información complementaria es posible a lo largo de todo el documental a través de un botón que se mantiene constante en pantalla. Si bien es posible seleccionar en qué orden se consumen los nodos complementarios (o si tan siquiera quieren consumirse), **no es posible decidir sobre los capítulos de vídeo**. En cuanto a la interactividad, cabe destacara que, al inicio, se pide al usuario que se registre por tal de gozar de la experiencia completa del documental, que incluso

permite **discusiones a tiempo real con otros usuarios registrados**. Se trata de un **nuevo nivel de interacción** que no sólo implica tomar decisiones sobre el orden de los hechos, sino que permite realizar una discusión real con otros espectadores y compartir opiniones.

- **Narrativa ramificada.** El documental francés [Journey to the end of coal](#) (Bollendorff, Ségrétin, & Films, 2008) nos transporta hasta China, donde investigan en qué condiciones trabajan los mineros de Datong, una ciudad próxima a Beijing. La novedad que introduce este documental respecto a los anteriores es que **incluye al espectador como parte del proyecto** hablándole en segunda persona y haciendo que éste **coja el rol de periodista que investiga el caso**. Este método, junto con la posibilidad de elección que tiene en todo momento el usuario en situaciones determinadas, hacen que se sienta parte del documental y **se cree un vínculo entre productor y usuario**. La historia empieza con una presentación del lugar, los hechos, los protagonistas, etc., para luego ramificarse hacia distintas direcciones según elecciones del propio espectador. En la mayoría de los casos **se le da a elegir entre dos opciones**, que lo llevarán por caminos diferentes. No hay, por tanto, un recorrido único ni un final cerrado, más bien **es el propio usuario quien escribe su historia según sus decisiones**. En caso de arrepentirse del camino elegido, ya sea porque no hay salida o porque ha cambiado de opinión, **el espectador tiene acceso constante a un mapa de contenidos** que le permiten **regresar atrás** a un punto ya visitado (**los nodos aún no vistos no son accesibles**).
- **Narrativas paralelas.** El documental francés [Thanatorama](#) (Brachet & Upian, 2007) trata sobre todos los preparativos que deben realizarse antes y después de la muerte de alguien. Al igual que en *Journey to the end of coal*, en *Thanatorama* se coloca al **usuario como parte de la historia**, dirigiéndose a él en segunda persona y haciendo que sea el protagonista de la misma (el espectador está muerto y conocerá todos los pasos a seguir una vez fallecido). En este caso hay un hilo conductor que guía todo el relato, **dividido en capítulos** producidos con audio e imagen (no hay vídeo). Al final de cada capítulo, el usuario **debe tomar una decisión** que lo llevará hacia uno u otro lado, aunque finalmente lo más probable es que recorra casi todos los nodos de información posibles ya que **están todos interrelacionados entre sí**. El usuario **puede acceder en todo momento al menú de capítulos**, donde puede seleccionar qué capítulo ver saltándose el recorrido fijado que muestra el autor.
- **Narrativa enroscada.** El documental español [O responsables](#) (Barret Films, 2006) ofrece información sobre el accidente del metro de Valencia producido en 2006. Si bien el producto se divide en seis capítulos, **no hay un orden realmente establecido de consumo** y el usuario bien puede navegar a través del menú de capítulos o bien puede **seleccionar, en un mosaico, qué testimonio quiere escuchar**. Se trata de diversas fuentes de todo tipo (políticas, sociales, institucionales, etc.) que dan su punto de vista sobre un mismo hecho. Se trata, por tanto, de la **narración de una historia desde diversos puntos de vista** que construyen, juntos, otra narrativa aún mayor.
- **Narrativa de dinámica orientada a objetos.** El documental canadiense [Out My Window](#) (Cizek, K., Highrise, & Canada, N. F., 2010) retrata distintas sociedades del mundo a través de familias que viven en edificios residenciales de diversos países. Así, *Out My Window* ofrece una **selección de mini historias que tienen un inicio y fin**

dentro del mismo nodo informativo pero que, a su vez, está relacionada de forma global con la temática del documental. Dentro de cada nodo, el usuario **puede interactuar con su entorno** de forma aún más inmersa gracias a la tecnología de la **cámara que grava en 360º**. De este modo, el espectador puede girar a su alrededor e **interactuar con algunos objetos** que contienen links a vídeos, fotografías, audios, etc. Así pues, **la interacción se da tanto en el menú principal a la hora de escoger la historia como posteriormente dentro de la historia**, donde el usuario escoge qué ver y cuándo verlo, así como también cuándo ha tenido suficiente y puede volver de nuevo al menú principal.

PROYECTO DE DOCUMENTALES INTERACTIVOS PARA AEROLÍNEAS

En esta sección se presentará el proyecto a realizar definiendo bien sus características, público objetivo, clientes potenciales, los objetivos a alcanzar, el modo de distribución y los requisitos técnicos para poder llevarlo a cabo.

DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

El proyecto consiste en la **creación de un nuevo método comunicativo entre empresa y cliente** que, a la par de ofrecer **información corporativa**, también otorga **cultura y entretenimiento** al receptor. Si bien esta idea podría aplicarse a diversos sectores económicos, en este caso nos centramos en el **ámbito de aerolíneas europeas** al considerar que éstas **tienen a su alcance los medios para realizar un tipo distinto de comunicación** pero que, hasta ahora, **no han utilizado**. Con esto nos referimos a que tienen en sus manos una **temática ya de por sí entretenida (los viajes)** y, además, algunas compañías aéreas cuentan con **servicio wifi** en los aviones, tecnología que **permite un amplio abanico de posibilidades comunicativas**.

El proyecto pretende **unir comunicación, entretenimiento y cultura** a través de un producto audiovisual: el **documental interactivo**. Así pues, éste consistirá en la **producción de diversos documentales interactivos**, como si de capítulos se tratase, que serán publicados de forma trimestral en la intranet de las compañías aéreas y que serán **sólo accesibles a bordo**.

La **temática** de los distintos documentales será siempre la misma: **viajes**. Sólo se realizarán documentales sobre los destinos que tenga cada aerolínea, siendo también así un **método publicitario**. A diferencia de las revistas corporativas, que hablan de diversos destinos en un mismo número, el producto audiovisual **se centrará en una ciudad concreta** donde se desarrollará la acción. Aún así, el documental no pretende ser una mera guía turística. Su **naturaleza interactiva** permite que el **receptor se adentre en la historia** de un modo que no haría con una publicación impresa o un documental tradicional y, de este modo, **se presenta la ciudad como un enigma que espera ser resuelto**. No sólo se enseñarán las ciudades en su faceta turística, sino que el propio usuario deberá **realizar una serie de decisiones** para seguir adelante en su aventura y la mera visualización del documental podrá ser en sí misma una **especie de viaje virtual** que, en principio, **debe dejar al espectador con ganas de más**.

A continuación se exponen las principales características del proyecto:

- **Interactividad.** Es clave para que el usuario **goce de una nueva experiencia** con los métodos comunicativos y de entretenimiento de las aerolíneas que hasta entonces no había obtenido. Los sistemas a bordo de comunicación (revistas y aplicaciones) y entretenimiento (pantallas individuales, aplicaciones, películas, etc.) de las distintas compañías aéreas **no fomentan la interactividad**, por lo que la **comunicación es unidireccional** la gran mayoría de las veces. Con el documental interactivo, tal y como su propio nombre indica, **fomentaremos dicha interactividad** a la par que se dará **más importancia al receptor**, que ahora tendrá en sus manos el desarrollo de la acción.

- **El usuario como protagonista.** No sólo podrá decidir sobre el transcurso de la historia, sino que también será el protagonista de ella. Los documentales se realizarán **narrados en segunda persona**, para dirigirse directamente al espectador detrás de la pantalla. Además, **la cámara** también ayudará a que el usuario sienta que realmente forma parte de la acción ya que ésta **simulará en todo momento el punto de vista del espectador**.
- **Elección entre diversas historias.** Al inicio de cada documental, el usuario podrá **escoger uno de tres caminos posibles**. De este modo, ya desde un principio se le da la oportunidad de **decidir sobre su historia** y, además, podrá volver a visualizar el producto sin que haya una repetición al escoger otro camino.
- **Reto mental para el espectador.** A modo de **estímulo** para la visualización del documental, en cada uno de ellos habrá un **pequeño cuestionario** al final de cada camino que versará sobre todo lo visto. Se avisará de esto al usuario desde un principio para que éste vaya preparado y observe con aún más detenimiento lo que ocurre a su alrededor, así como también se fije más en la información que se le otorga.
- **Posibilidad de seleccionar el lenguaje deseado.** Por tal de **ampliar al máximo nuestro público potencial**, los documentales estarán disponibles en un total de **7 idiomas** (inglés, francés, alemán, ruso, español, portugués e italiano) que son las más habladas en Europa. Los elementos personalizables en función del idioma seleccionado serán **la narración de la voz en off, los subtítulos y la interface en general**. Sin embargo, cabe decir que **aquellos elementos estáticos** (tales como los botones o la careta del documental) **serán siempre en inglés** debido a que es la lengua que, potencialmente, más gente puede conocer.

Al tratarse de un producto pensado exclusivamente para aerolíneas, debemos hacer uso del análisis del sector realizado con anterioridad para poder **adaptarlo a las características de este mercado**. Así pues, el proyecto **representará los seis valores que veíamos como principales** en el estudio realizado de las distintas compañías. A continuación se muestra una lista con dichos valores y su respectiva justificación sobre cómo se verán representados en el proyecto.

- **Responsabilidad.** Tomada como la responsabilidad que tiene la compañía de hacer las cosas bien con y para el cliente. En este sentido, el valor se verá representado **al tener presencia la propia aerolínea en el documental**. Tanto el inicio como el final del mismo tendrán lugar en el aeropuerto, donde el usuario aterriza o despegue de su vuelo con la aerolínea en la que viaja en el momento del consumo audiovisual. Por tanto, dicha responsabilidad se verá reflejada en **la satisfacción del protagonista** del documental así como en el **buen funcionamiento horario de ambos aviones**.
- **Transparencia.** En la página donde se aloje el documental, habrá tanto un apartado de **“Quiénes somos”** como de **“Contacto”**. De este modo, la empresa cumple con este valor ya que deja a disposición de los usuarios conocer quién hay detrás del proyecto así como también abre un buzón de quejas, sugerencias, etc., permitiendo contactar directamente con la compañía.
- **Trabajo en equipo.** Esto se verá reflejado en la interacción que debe haber entre usuario y máquina por tal que la acción avance. Se trata de un trabajo en equipo que une, de algún modo, **productor del documental y consumidor** ya que el primero

depende del segundo para que el producto pueda visualizarse por completo. Sin embargo, **el usuario puede no ser consciente** que se está realizando dicho trabajo en equipo y **lo tome como una acción individual**.

- **Compromiso social.** Este valor se verá representado de forma sutil en la estructura del documental, pensada para que en cada episodio exista la posibilidad de visitar la ciudad con **tres medios de transporte no contaminantes**: la bicicleta, el skate y los patines en línea. De este modo, se cumple con el **compromiso social de cuidar el medio ambiente** y se realiza una práctica de **Responsabilidad Social Corporativa** al promover un transporte limpio a los viajeros.
- **Cercanía.** La **interactividad del proyecto** y la **inmersión del usuario como protagonista** de la historia hacen que este valor sea más latente. De algún modo, existe así más cercanía entre compañía y cliente, que se unen al realizar el consumo del producto audiovisual.
- **Innovación.** El mero hecho de realizar un documental interactivo para aerolíneas es ya una completa innovación en el sector, por lo que **este valor se ve totalmente representado**.

SOFTWARE UTILIZADO

Para la realización de los distintos documentales interactivos se utilizará el software de pago [Klynt](#), una herramienta de edición y publicación dedicada a contar historias interactivas. Originalmente fue **diseñada por la productora francesa Honkytonk Films** por tal de explorar nuevos formatos narrativos en Internet, pero actualmente tanto empresas como individuos pueden acceder a ella mediante la **compra de su licencia**.

La decantación por esta plataforma fue debido a varios factores. Por una parte, se trata de la **herramienta con más prestigio actualmente a la hora de realizar documentales interactivos** ya que fue una de las pioneras en este campo y, desde sus inicios, no ha hecho más que seguir experimentando con ello. Por otra parte, se trata de un **programa bastante manejable e intuitivo**, sin necesidad de que el usuario tenga conocimientos en programación. Por último, el hecho de que *Klynt* ofreciera una **versión completa más económica sólo para estudiantes**, acabó de decantar la balanza hacia esta herramienta.

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

A continuación se despiezan las partes que tendrán todos los documentales producidos, independientemente de qué ciudad sea la visitada. Cabe decir que **todos los trayectos** que se produzcan dentro del documental **vendrán acompañados de la información sobre cuántos kilómetros separa un lugar del otro y cuánto tiempo se tarda en recorrer esa distancia**, todo ello narrado por la **voz en off**.

- **Careta.** Portada del documental realizada con distintas imágenes de ciudades a las que tiene vuelos la aerolínea en cuestión. Se incluye el título, que seguirá siempre la misma estructura: **“(Nombre de la ciudad) sobre ruedas”**. Así, por ejemplo, si se hiciera un documental sobre la ciudad de Barcelona, el título quedaría de la siguiente forma:

“Barcelona sobre ruedas” que, traducido al inglés y siendo la versión definitiva, quedaría del siguiente modo: “**Barcelona on wheels**”.

- **Presentación de la situación - Aeropuerto.** La historia da comienzo en el aeropuerto de la ciudad visitada, donde el avión acaba de aterrizar. En este punto, se informa al usuario de dónde se encuentra y qué ocurrirá a continuación (incluye información sobre cómo interactuar con el documental). Se le informa también de que **tan sólo dispone de 12h** para visitar la ciudad en cuestión y que debe estar de regreso al aeropuerto para entonces si no quiere perder su vuelo de vuelta. Cabe decir que el hecho de limitar las horas que pase en la ciudad sirve tanto para tener una pauta marcada de cara al guión como para dar ese carácter de misión al hecho de consumir el documental. El usuario tiene un tiempo limitado (ficticio) para visualizar el producto audiovisual y, con lo visto, poder responder correctamente a las preguntas que se realizarán al final. Por lo tanto, éste **tiene una misión que cumplir** y esto hará que se sienta **más motivado** a la hora de realizar el consumo. En este punto también **se le da a conocer la existencia del cuestionario** al final de la visita para **puntuar su atención a lo largo del recorrido**. Todo esto se realiza mediante la **voz en off**.
- **Viaje en transporte público hasta un lugar céntrico.** Traslado desde el aeropuerto hasta un lugar céntrico de la ciudad, donde pueda llegar de forma directa sin necesidad de realizar transbordo.
- **Presentación del lugar céntrico.** La voz en off realiza un breve contexto al usuario sobre dónde se encuentra.
- **Desayuno y explicación sobre qué ocurrirá a continuación.** Desayuno en algún lugar emblemático de la ciudad, situado en el propio centro mencionado anteriormente. Esta pequeña pausa para el café sirve de excusa para que **el narrador, en voz en off, explique al usuario qué pasos debe seguir a continuación** y en qué consistirá exactamente su aventura a partir de la elección que haga. En este punto se le cuenta al espectador que **podrá elegir entre tres tipos de transporte limpios** (bicicleta, skate o patines en línea) y que, en función de cuál escoja, **hará un recorrido distinto**.
- **Elección del transporte.** Se presentan en pantalla los tres tipos de transporte posibles junto con una **pequeña explicación de cada uno sobre su uso en la ciudad y qué ventajas e inconvenientes conlleva**. El usuario **deberá escoger** en este momento uno de los tres, que lo acompañará a lo largo de toda la historia **sin posibilidad de cambiar en mitad de la narración**.

(Nota: a partir de la elección del transporte, independientemente del que se escoja, la narración sigue la misma estructura, presentada a continuación)

- **Presentación y descubrimiento del Lugar 1.** La voz en off presenta el lugar en el que se encuentra el espectador. Existe la posibilidad de **interactuar con el entorno** a través de distintos elementos (texto con información adicional, entrevista con alguien que pueda aportar un nuevo punto de vista, galería fotográfica, etc.) Estos elementos y otros **no estarán siempre presentes**, sino que habrá unos u otros dependiendo del lugar y sus características. Cabe decir que **el consumo de dichos elementos** no es esencial para poder continuar con el camino, sino que **es complementario y opcional**.

Al acabar el consumo de esta pieza, el usuario podrá **elegir entre continuar con la historia marcada o bien ir al Lugar Opcional 1.**

- **Presentación y descubrimiento del Lugar Opcional 1.** La estructura es la misma que en el Lugar 1. Al terminar el consumo de la pieza, **sólo existe la opción de seguir avanzando en la historia principal.**
- **Presentación y descubrimiento del Lugar 2.** La estructura es la misma que en el Lugar 1. Al acabar el consumo de esta pieza, el usuario podrá **elegir entre continuar con la historia marcada o bien ir al Lugar Opcional 2.**
- **Presentación y descubrimiento del Lugar Opcional 2.** La estructura es la misma que en el Lugar 1. Al terminar el consumo de la pieza, **sólo existe la opción de seguir avanzando en la historia principal.**
- **Presentación y descubrimiento del Restaurante.** La estructura es la misma que en el Lugar 1. El usuario realiza una pausa de la visita turística para comer y reponer fuerzas. Al finalizar su comida, tiene la opción de realizar una entrevista al dueño/a del local. Al terminar el consumo de la pieza, **sólo existe la opción de seguir avanzando en la historia principal.**
- **Presentación y descubrimiento del Lugar 3.** La estructura es la misma que en el Lugar 1. Al acabar el consumo de esta pieza, el usuario podrá **elegir entre continuar con la historia marcada o bien ir al Lugar Opcional 3.**
- **Presentación y descubrimiento del Lugar Opcional 3.** La estructura es la misma que en el Lugar 1. Al terminar el consumo de la pieza, **sólo existe la opción de seguir avanzando en la historia principal.**
- **Regreso al lugar céntrico.** Se da por finalizada la aventura de descubrir Barcelona y se toma el transporte público de vuelta al aeropuerto. En este punto, mientras el usuario espera a que llegue el transporte, se hace una **recopilación de todo lo visto durante el consumo del documental** para refrescar la memoria del consumidor y vaya más preparado al test final.
- **Viaje en transporte público hasta el aeropuerto.** La voz en off presenta el **inminente final del viaje.**
- **Llegada al aeropuerto - cuestionario final.** Una vez **han pasado las 12h** y se regresa al aeropuerto, el usuario tendrá que **realizar un test para conocer su nivel de atención** durante el viaje. Una vez finalizado, podrá coger de nuevo al avión rumbo a casa y se **dará por acabado el documental.**

CARACTERÍSTICAS DE LOS ELEMENTOS MULTIMEDIA

El documental interactivo se compone de diversos elementos multimedia que pueden ser de consumo individual pero que, a su vez, forman parte de un todo. Seguidamente se detallan las características de cada uno de ellos.

- **Audio.**
 - **Voz en off.** Como ya se ha comentado anteriormente, la narración estará disponible en un total de 7 idiomas. Sin importar qué idioma se escoja, las características y funciones de la voz en off serán siempre las mismas. En cuanto a las características, buscamos una voz melodiosa con tonalidad alegre

y tono agudo. En relación a las funciones del narrador, éste será el encargado de informar al usuario de qué debe hacer, qué opciones tiene así como también le dará información turística sobre los distintos lugares que vaya visitando. En definitiva, el narrador cumplirá con la función de acompañante durante todo el viaje, como si de un guía turístico se tratara.

- **Sonido ambiente.** Propio del lugar en el que ocurre la acción. Es esencial disponer de él para **dar más vida a las fotografías**. El sonido ambiente es **constante en todo momento** a lo largo del documental.
- **Música.** Utilizada tan sólo en la careta de presentación y en el interior de los restaurantes de las distintas rutas. A pesar de tratarse de música extradiegética, la idea es que ésta tan sólo aparezca en los lugares en lo que normalmente un turista podría encontrar música, como bien podría ser en los restaurantes.
- **Imagen.** Fotografías de realización propia de los distintos lugares visitados. Es el **elemento principal** ya que pesa mucho menos que un vídeo, se puede mirar de forma más detenida y, tanto de cara a la edición como a la producción, es más simple.
- **Texto.** Utilizado en los subtítulos y para ofrecer información adicional en el botón de "Información". Textos principalmente cortos y concisos.

CARACTERÍSTICAS DEL CUESTIONARIO FINAL

Puesto que en cada camino, una vez escogido el medio de transporte, hay un total de **4 nodos de información** (sin contar los dos finales de regreso al aeropuerto), la intención es realizar 2 preguntas de cada uno de ellos, aunque sólo de los lugares visitados sin tener en cuenta el restaurante. De este modo, quedan un total sean **6 cuestiones a responder**. Cada una contará con **cuatro opciones posibles**, de las cuales sólo una de ellas será la correcta. Al finalizar el test, el usuario **podrá conocer el resultado obtenido y tendrá la posibilidad de repetir el cuestionario en caso de no haber quedado conforme con su puntuación**.

Teniendo en cuenta las limitaciones del software *Klynt*, que **no permite la inserción de códigos creados con otras herramientas**, las respuestas al cuestionario final se realizarán fuera del documental a través de un **link a la página contenedora** que será accesible al finalizar el recorrido por la ciudad.

La herramienta escogida para la creación de este test se encuentra **online de forma gratuita**: [GoCongr](#), anteriormente denominada ExamTime. Ésta permite la **creación de preguntas con respuesta múltiple** y, al finalizar el cuestionario, te muestra el **porcentaje de aciertos y errores** en pantalla, dando la posibilidad al usuario de **repetir el test** por si no ha quedado conforme.

TIPO DE INTERACCIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA

Siguiendo las clasificaciones realizadas por Maurin (2013) y Ryan (2001), podríamos decir que la estructura fijada para el documental es la **Narrativa espina de pescado de Maurin** o **El vector con ramas laterales de Ryan**. En ambos casos se trata de la presentación de una **historia lineal con subhistorias** que nacen de la misma y que **regresan finalmente al eje central**. A continuación se muestra un esquema de la estructura narrativa del documental.

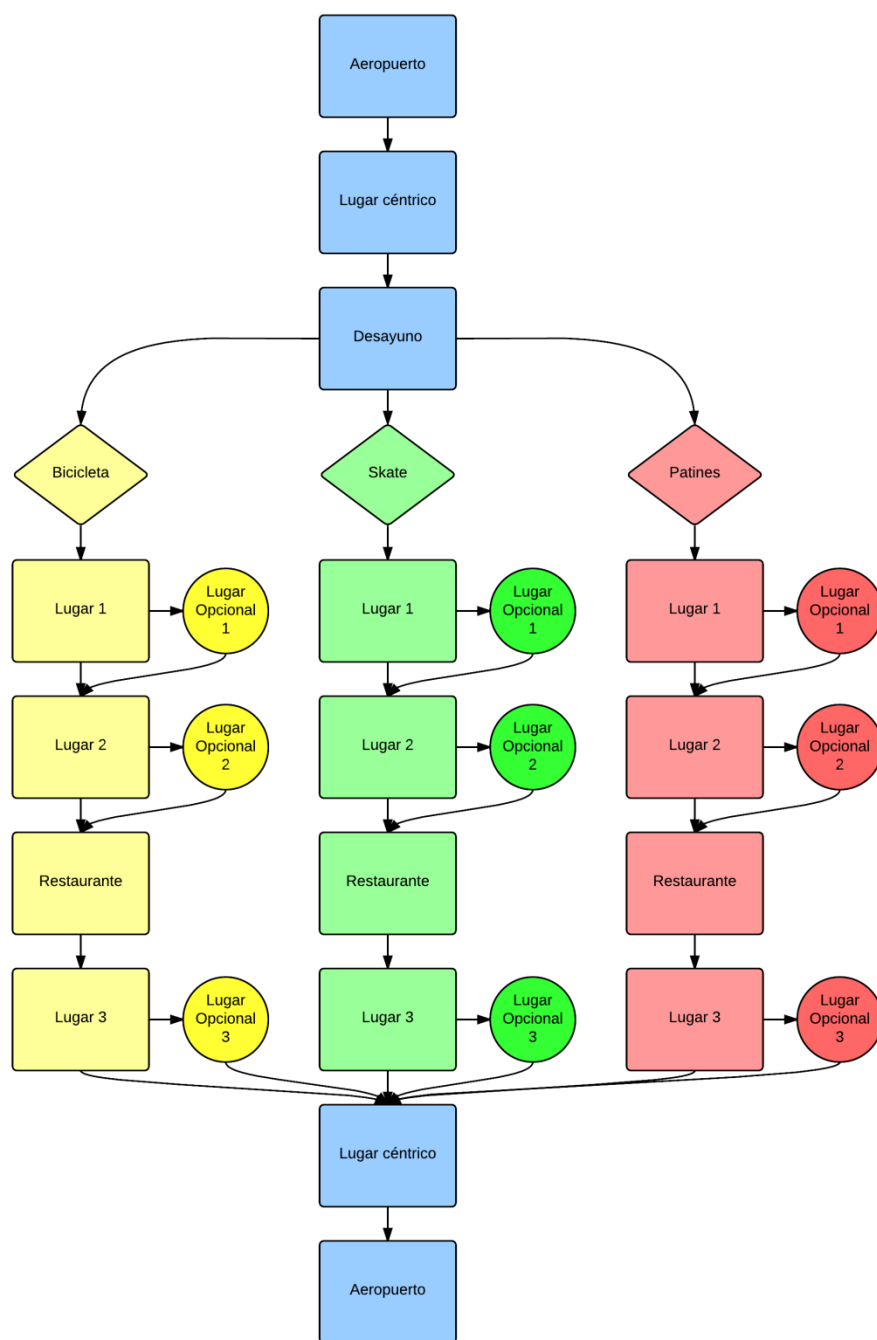


Ilustración 5: Esquema de la estructura narrativa del documental

A partir de este esquema vemos que, si bien la estructura empieza de forma unidireccional, en un momento determinado **hay una bifurcación con tres posibilidades distintas** a elección del usuario (Bicicleta, Skate o Patines). En este punto la estructura narrativa Espina de pescado no serviría ya que en ésta no existen bifurcaciones posibles más allá de información complementaria a la narrativa principal. Por tanto, podríamos decir que **hay una hibridación entre dicha estructura** (que se ve representada una vez se escoge uno de los transportes) con **la Narrativa Ramificada de Maurin o la de Árbol de Ryan**. Éstas consisten en la toma de decisiones por parte del usuario en un punto determinado que lo llevarán hacia distintos nodos de información, en este caso hacia uno de tres recorridos por la ciudad representada.

Así pues, una vez el usuario toma la decisión sobre qué transporte escoger, la narración sigue **una estructura lineal** con la salvedad de que el espectador puede **elegir si quiere visionar información complementaria al camino principal**. En caso de ser así, **una vez finalice dicho consumo sólo tendrá la posibilidad de continuar adelante** con el camino establecido.

Por último, cabe decir que este esquema es un **mapa básico de navegación** dentro del documental. En él **no se ve representada las pequeñas interacciones que puedan haber dentro de cada pieza individual**.

Por otra parte, **la gama de colores** utilizados sirve para **diferenciar qué es común a la experiencia de todos los usuarios y qué no lo es**. Así pues, los **nodos representados en color azul son comunes a todos los usuarios**, mientras que los demás dependerán de las elecciones de cada uno. Al escoger un transporte, el usuario **deberá consumir de forma obligada los 4 nodos principales** del camino escogido, **representados con un mismo color**. Sin embargo, éste podrá elegir si quiere o no consumir los caminos complementarios, representados con el mismo color del camino principal pero unos tonos más alto.

PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo al que se dirigen los documentales es, principalmente, aquel que **disfruta con los viajes** y que, por otra parte, **se los puede permitir**. Hablamos por tanto de un público de **clase medio-alta** que realiza viajes mayoritariamente por placer, no por negocios. A pesar de que el trabajador es también un público potencial, no lo consideramos tanto dentro del público objetivo ya que, si viaja por trabajo, **estará más pendiente de sus deberes como trabajador que del entretenimiento a bordo**.

Por otra parte, atendiendo a criterios sociodemográficos, las variables como el sexo o la edad no son tan restrictivas a la hora de seleccionar nuestro público objetivo. Mientras el usuario tenga **la edad suficiente como para entender el funcionamiento de una interfaz y aparato electrónico**, así como el contenido allí expuesto, entra dentro de nuestro público objetivo.

Sin embargo, si nos centramos en el **objetivo final de las aerolíneas** al ofrecer un documental interactivo a sus clientes (**promocionar sus destinos y, con ello, vender más vuelos**), en este caso nuestro público objetivo debería **tener cierta autonomía de gastos** ya que, de lo contrario, no interesa como tal.

Por último, una **condición indispensable** de nuestro público objetivo es que **dispongan de un dispositivo electrónico (móvil, tableta o portátil) con conexión wifi** que les permita acceder a la intranet de la aerolínea, ya que será allí donde pueda visualizarse el documental.

CLIENTES POTENCIALES

En cuanto a nuestros clientes potenciales, consideramos como tales aquellas **aerolíneas europeas que disponen actualmente de conexión wifi** en alguno de los aviones de sus flotas. Se trata de un total de **12 compañías**, analizadas anteriormente en la sección de "[Estudio del sector](#)".

Se han seleccionado tan sólo las aerolíneas europeas por tal de delimitar los clientes potenciales de alguna manera. Esto es necesario debido a que **no hay un cliente fijo** y, por tanto, **el producto debe ser lo más neutro posible**. Sin embargo, a su vez **también debe poder adaptarse fácilmente a los requisitos de cada cliente potencial**, por lo que es **más sencillo si se acota esta muestra de cara a su análisis y adecuación**.

OBJETIVOS

El principal objetivo del producto es **conseguir publicitar**, de forma entretenida e innovadora, los **diversos destinos de las aerolíneas** de modo que el pasajero tenga **ganas de realizar otros viajes** guiado por lo visualizado en el documental. Por lo tanto, el fin último de las compañías es **vender más billetes a clientes que ya han tenido la experiencia de viajar con ellas**.

De cara a conseguir que los **clientes potenciales** lleguen a comprar el proyecto, hay varios objetivos a alcanzar. Por una parte, el hecho de que **los valores de las compañías se vean reflejados en el producto final**, detalle que ya se ha tenido en cuenta a la hora de realizar la ideación del proyecto. Por la otra, ofrecer lo propio de un documental interactivo y que, al fin y al cabo, **es realmente lo que marca la diferencia** entre este producto de entretenimiento y cualquier otro que actualmente poseen las aerolíneas: **fomentar la interactividad**.

MÉTODO DE DISTRIBUCIÓN

Tal y como hemos visto con anterioridad al realizar el análisis del sector de las aerolíneas, **11 de las 12 compañías ofrecen servicio wifi de pago**, siendo tan sólo **Norwegian la única que lo dispone gratuitamente** a los pasajeros. Como no queremos que tan sólo aquellos que pagan tengan acceso al documental ni tampoco limitarnos a un cliente potencial, la elección tomada es que **el producto se aloje en la intranet de la compañía**, a la cual **es totalmente gratuito acceder** siempre y cuando se disponga de conexión wifi.

Así pues, el documental estará **alojado en la intranet de la compañía** que corresponda, que es **tan sólo accesible a bordo**. Por tal de acceder a ella, será necesario que el usuario disponga de un **dispositivo electrónico con conexión wifi** y, obviamente, la flota también debe disponer de servicio wifi, sea o no de pago. Un ejemplo de que este modelo es posible, a pesar de que la aerolínea cobre por el acceso a Internet, lo encontramos con la **compañía holandesa KLM**. Ésta **ofrece diversos servicios en su intranet, de forma totalmente gratuita**, como alquiler de coches, información turística o acceso a la web corporativa.

Debido a que el documental ofrece publicidad de la propia compañía, **deben darse todas las facilidades posibles para que el pasajero pueda visualizarlo**. De este modo, no sólo se distribuirá a través de la Intranet, que es totalmente de acceso gratuito, sino que además **aparecerá en la página principal** de la misma. Así pues, **lo primero que vean los pasajeros al tratar de conectarse a la red será el documental**, que **podrán consumir de forma inmediata sin coste alguno**.

REQUISITOS TÉCNICOS

Los principales requisitos técnicos son que **tanto el avión como el dispositivo electrónico dispongan de conexión wifi**. Por otra parte, también es necesario que la compañía disponga de una **Intranet a bordo** o, en su defecto, cree una.

Otro dato importante a tener en cuenta es que el documental, al reproducir sonido, precisará de que el pasajero se ponga auriculares por tal de no molestar a los demás y escucharlo con mayor comodidad. Por ello, se recomienda que en estos casos **sea la propia aerolínea quien proporcione auriculares gratuitos** a sus pasajeros (tal y como hace Renfe en los viajes de Larga Distancia, por ejemplo) para **facilitar el consumo del producto**.

En cuanto al peso del documental, no es problema cuánto llegue a pesar en lo referente a su descarga ya que **el usuario lo verá en línea y no tendrá la posibilidad de guardarlo en su dispositivo**. Tampoco es problema su peso en cuanto al tiempo de carga ya que **la intranet no depende de Internet**, por lo que no afecta el bando de ancha del que se disponga y podrá visualizarse el contenido sin problemas siempre y cuando **esté alojado en el servidor correspondiente**.

Por otra parte, el servidor de la compañía debería **tener asegurada la capacidad de soportar, por media, un dispositivo electrónico por pasajero**, de este modo se asegura **que el servidor no llegue a colgarse**. Por último, en relación a las características que debe tener dicho dispositivo, es necesario que **tenga instalado JavaScript** para poder reproducir el contenido ya que el software utilizado para la edición del proyecto, *Klynt*, usa este sistema.

CAPÍTULO PILOTO

En este último apartado se hablará sobre los distintos pasos seguidos para realizar la **producción del capítulo piloto**, que se hará sobre la ciudad de **Barcelona** debido a la **mejor accesibilidad de información**.

Antes de continuar, es necesario aclarar que **estaba previsto realizar la maqueta del capítulo piloto y presentarla conjuntamente con el proyecto escrito**. Sin embargo, tras varios **problemas técnicos con el software de edición Klynt** que no he podido solucionar a tiempo, finalmente el capítulo piloto tan sólo estará disponible en su versión redactada y **no será posible visualizar una muestra de ello**. Sin embargo, dado que se ha realizado todo el trabajo previo y finalmente no ha podido ser utilizado (realización de fotografías, entrevistas, cuestionarios finales de cada trayecto, edición de la careta de presentación del documental, etc.) en el [Anexo de material recogido](#) pueden encontrarse todos estos archivos por si es de interés visualizarlos y **ver el trabajo de campo producido**.

STORYLINE

El protagonista, que es el propio usuario, realiza un **viaje a Barcelona** con el objetivo de **descubrir lo máximo posible** de la ciudad en un **tiempo límite de 12 horas**. Una vez escoja el medio de transporte deseado, visitará con él distintos lugares y **tendrá en sus manos el**

desarrollo de la historia. Al finalizar el tiempo marcado, volverá al aeropuerto para coger un avión que le lleve hasta su casa, no sin antes **demostrar cuán atento ha estado en el recorrido.**

SINOPSIS

La historia se enmarca dentro de **la ciudad de Barcelona**, escenario en el que el protagonista (el propio usuario) pasará un total de **12 horas** tratando de descubrir al máximo cada rincón del recorrido. El **punto de inicio es el propio aeropuerto**, donde acaba de aterrizar temprano por la mañana por tal de poder aprovechar mejor el día que tiene por delante.

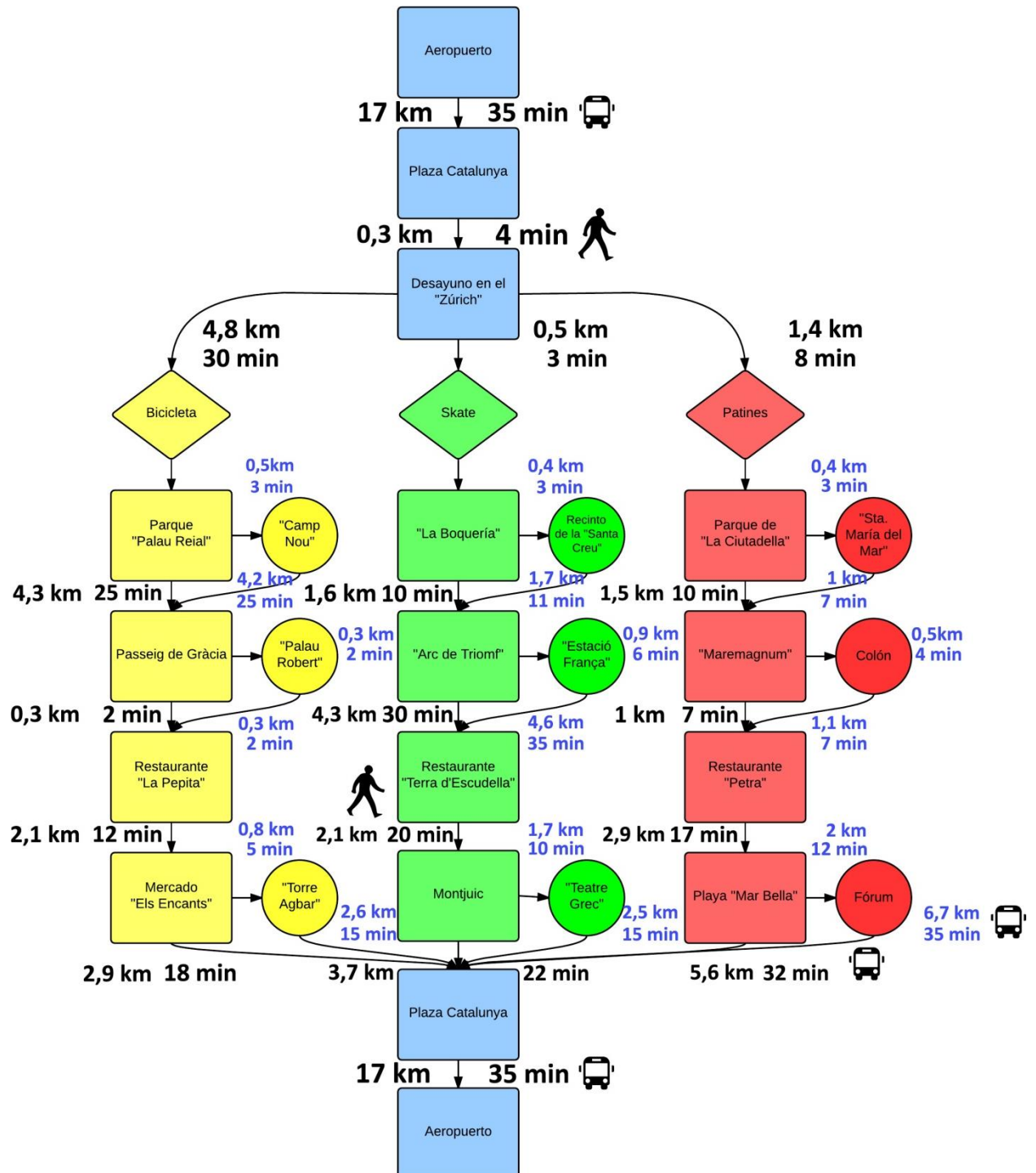
El protagonista decide coger el "Aerobús" para ir hasta Plaza Catalunya así puede ir viendo el paisaje de camino. Una vez llega al centro, desayuna en el *Zúrich* (uno de los bares más emblemáticos de Plaza Catalunya) y, una vez finaliza, **le toca decidir qué transporte prefiere para visitar la ciudad: bicicleta, skate o patines en línea.**

Una vez ha tomado su decisión, visitará un primer lugar donde tendrá distintas posibilidades interactivas dentro del mismo. Una vez de por finalizada su inspección, deberá decidir si prefiere continuar con el camino principal o bien visitar un lugar opcional, que queda cerca de donde se encuentra en ese momento.

El usuario realizará el mismo proceso descrito en el párrafo anterior dos veces más. Sin embargo, en medio de una y otra, se tomará su tiempo para **ir a un restaurante y probar la gastronomía catalana.**

Tras visitar un mínimo de tres lugares emblemáticos de Barcelona y haber comido en un restaurante local, el protagonista regresará a Plaza Catalunya para tomar de nuevo el "Aerobús" que lo llevará hasta el aeropuerto. Ya habrán transcurrido las 12 horas de visita y el usuario deberá entonces **poner a prueba sus conocimientos sobre la ciudad.** Una vez dé por finalizado el test subirá de nuevo al avión, esta vez rumbo a casa.

DISTINTAS OPCIONES NARRATIVAS



En el esquema anterior pueden verse las distintas opciones narrativas que se derivan de este documental interactivo. En cuanto a la estructura, vemos que en un principio tiene **forma de**

árbol ya que el usuario puede escoger entre tres opciones y, dependiendo de cuál escoja, la historia seguirá un rumbo determinado. Sin embargo, la estructura de árbol termina con dicha elección y pasamos a una **estructura de vector con ramas laterales**. Una vez escogido el medio de transporte, hay un **camino principal que será de consumo obligatorio** y unos lugares que emergen de estos mismos que **son totalmente optativos**.

Vemos también que las tres opciones narrativas son **totalmente independientes** las unas de las otras, no llegan a cruzarse en ningún momento. Por ello, podemos decir que hay un total de tres historias principales distintas dentro del mismo documental. Sin embargo, dentro de cada una de ellas **es posible realizar distintas combinaciones que generarán otras historias en función de las decisiones del usuario**. Así pues, a pesar de que tanto el inicio como el final del documental sea común en cualquiera de las combinaciones, **el resto dependerá siempre del propio consumidor quien será, a su vez, el protagonista de la historia**.

Además de todos los escenarios que aparecen en el documental y las distintas opciones narrativas que existen, también se ha incluido en el esquema **los kilómetros recorridos y el tiempo transcurrido** de un lugar a otro **teniendo en cuenta en qué medio de transporte se mueve el usuario**. Así pues, **en caso de que coja un autobús o vaya a pie, un icono así lo indicará**. En caso de **no haber ninguna indicación**, debe sobreentenderse que **el usuario se está moviendo con el medio de transporte seleccionado (bicicleta, skate o patines)**.

ESCALETA Y TRATAMIENTO

A continuación se exponen tres escaletas, cada una de ellas correspondida con un medio de transporte (bicicleta, skate o patines). Se ha optado por realizar tres escaletas por separado ya que consideramos es más simple tanto estructural como visualmente. Además, las tres opciones narrativas no convergerán en ningún momento (a pesar de tener común tanto la parte inicial como la final) por lo que pueden entenderse como historias separadas.

La guía de numeración utilizada corresponde con la división en secuencias de la historia. Por otra parte, cabe decir que los caminos alternativos se indican de la misma forma que los obligatorios, a excepción de que al final de la numeración aparece también la letra “A”, quedando, por ejemplo, del siguiente modo: “01.1.A” en caso de ser un camino alternativo.

De este modo, es posible que la numeración se repita en algunas ocasiones y será la aparición o no de la letra al final la que indique si se trata de un camino optativo u obligatorio. Asimismo, también se indica seguido de la localización de la escena si el camino es opcional, marcándolo así con la palabra entre paréntesis.

Por último es necesario señalar cómo se indican aquellas secuencias que surgen de la toma de una decisión, en la que se deberá consumir una u otra. Esto ocurriría, por ejemplo, en la secuencia del restaurante, donde el usuario debe decidir entre varios platos, sin existir la opción de no consumir ninguno. La numeración de cada una de estas secuencias de elección quedaría, por ejemplo, del siguiente modo: “01.1.1” y “01.1.2”. En este caso se incluye un número al final y no una letra, por tal de diferenciar estas secuencias con las primeras comentadas.

ESCALETA DE LA OPCIÓN NARRATIVA "BICICLETA"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA mira el paisaje por la ventanilla.

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza en el aeropuerto de "El Prat".

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

La zona de aterrizajes y despegues está llena de gente. El PROTAGONISTA busca la parada del autobús. Encuentra un cartel que le indica la salida.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

El PROTAGONISTA espera a que lleguen los demás pasajeros para poder subir al autobús.

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El autobús no está lleno. El PROTAGONISTA se sienta hacia el fondo.

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. El PROTAGONISTA visita la plaza y se fija en algunos monumentos.

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

La terraza no está llena, el PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas que hay libres en la sombra. Pide un zumo de naranja. Aparecen en pantalla las imágenes de una bicicleta, un skate y unos patines. El PROTAGONISTA escoge la bicicleta.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Palau Reial".

01.9. EXT. MAÑANA. PARQUE "PALAU REIAL"

En la entrada del parque varios carteles anuncian un concierto que se realizará en el lugar. Dentro, el PROTAGONISTA da un paseo fijándose en varias esculturas de arquitectos conocidos. Finalmente regresa por donde ha entrado. Aparecen en pantalla

las fotografías del "Camp Nou" y de "Passeig de Gràcia". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10A. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Camp Nou".

01.11A. EXT. MAÑANA. CAMP NOU (opcional)

El recinto del "Camp Nou" acoge a diversas tiendas oficiales del club y también puestos de servicios. El PROTAGONISTA presta atención a las tiendas oficiales y a una estatua de Ladislao Kubala que hay frente al estadio. Finalmente se adentra en el mismo para observar las vistas desde la grada. Al terminar la visita, se dirige hacia "Passeig de Gràcia".

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia "Passeig de Gràcia".

01.11. EXT. MAÑANA. PASSEIG DE GRÀCIA

El PROTAGONISTA pasea por los laterales de "Passeig de Gràcia" fijándose en los edificios de estilo modernista, como la "Casa Batlló" o "La Pedrera". Al llegar hasta la altura de Diagonal, aparecen en pantalla las fotografías de los jardines del "Palau Robert" y del restaurante "La Pepita". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige a los jardines del "Palau Robert".

01.13a. EXT. MAÑANA. JARDINES "PALAU ROBERT" (opcional)

El PROTAGONISTA pasea por los jardines y entra a ver una exposición gratuita sobre la resiliencia en Palestina.

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige al restaurante "La Pepita".

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA"

El PROTAGONISTA observa el restaurante desde fuera.

01.14. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA"

El restaurante tiene una decoración que llama la atención del PROTAGONISTA. Hay varias personas en la barra y también algunas sentadas en las mesas. El PROTAGONISTA se sienta en una empotrada contra la pared. Le atiende una CAMARERA, que le recomienda varias tapas. El PROTAGONISTA escoge cuál prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por la tapa de "Dorada a la marinada". Una vez finaliza, la CAMARERA le trae el segundo plato: la "Pepita de oro". Al terminar de comer, en pantalla aparecen las fotografías de SOFÍA y del "Mercat dels Encants". El PROTAGONISTA escoge qué opción prefiere.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por los "Calamares a la andaluza". Una vez finaliza, la CAMARERA le trae el segundo plato: la "Pepita de oro". Al terminar de comer, en pantalla aparecen las fotografías de SOFÍA y del "Mercat dels Encants". El PROTAGONISTA escoge qué opción prefiere.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opcional)

El PROTAGONISTA conversa con SOFÍA, que se encuentra detrás de la barra. Puede realizar las preguntas que quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige al "Mercat dels Encants".

01.16. EXT. TARDE. "MERCAT DELS ENCANTS"

El PROTAGONISTA observa el mercado desde fuera.

01.17. INT. TARDE. "MERCAT DELS ENCANTS"

El mercado está lleno de gente, todos los tenderetes están abiertos. El PROTAGONISTA se pasea por las distintas paradas, deteniéndose en aquellas que llaman más su atención. Al finalizar su recorrido, en pantalla aparecen las fotografías de Plaza Catalunya y de la "Torre Agbar". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.18a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia la "Torre Agbar".

01.19a. EXT. TARDE. "TORRE AGBAR" (opcional)

El PROTAGONISTA observa el edificio desde fuera.

01.20a. INT. TARDE. "TORRE AGBAR" (opcional)

El PROTAGONISTA accede a la torre y sube en ascensor hasta la última planta, desde donde observa las vistas de Barcelona a través de una ventana entrecerrada.

01.21a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia Plaza Catalunya.

01.18. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia Plaza Catalunya.

01.19. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

Cuando el PROTAGONISTA llega a Plaza Catalunya hay un "Aerobús" que justo arranca en la parada, pero no es el suyo. Aprovecha ese momento de espera para recordar todo lo visto durante el día.

01.20. INT. TARDE. "AEROBÚS"

Trayecto hasta el aeropuerto con autobús.

01.21. INT. TARDE. AEROPUERTO

El PROTAGONISTA llega al aeropuerto, está en la zona de embarques. Antes de subir al avión debe responder el cuestionario final, que aparece en pantalla.

01.22. INT. TARDE. AVIÓN

El avión se encuentra en el aire. El PROTAGONISTA mira por la ventanilla cómo atardece.

TRATAMIENTO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "BICICLETA"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA, sentado al lado de la ventanilla, mira el paisaje que se abre ante sus ojos.

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza finalmente en la T1 del Aeropuerto de "El Prat". En la pista aún están las luces encendidas por la falta de luz natural, aunque el cielo está cada vez más claro.

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

En el interior de la terminal, la zona de aterrizajes y despegues está llena de gente que va de un lado para el otro. El PROTAGONISTA también anda un poco perdido buscando la salida que lo llevará hasta la parada del autobús. Finalmente, localiza el cartel que hay a pocos metros de él que le indica hacia dónde debe ir.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

A su llegada, el aerobús ya está esperando a que vengan todos los pasajeros. De momento no hay nadie en la cola, sólo el PROTAGONISTA, que se ubica en primera línea.

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El PROTAGONISTA se sube al autobús y se sienta en uno de los asientos del fondo. Desde allí puede ver todo el autobús en profundidad. Hay algunas personas de pie pero la mayoría también han conseguido un asiento.

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. Hace un buen día y el sol lo alumbra todo.

La plaza está relativamente vacía, una decena de personas pasean por el centro o realizan algunas fotografías. El PROTAGONISTA observa el ir y venir de la gente desde un lugar más alejado, por encima del nivel de la plaza. En una de las esquinas encuentra una estatua de la diosa griega Atenea, al pie de la cual se puede leer "Sabiduría". La deidad lleva el torso desnudo y con una mano aguanta un casco de guerrero y con la otra las riendas del caballo que la acompaña. A sus pies, hay una serpiente con la lengua fuera.

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

A estas horas la terraza aún no está llena, a primera vista sólo hay una pareja y un grupo de amigas. El camarero está llevando un pedido a alguna mesa. En el toldo del bar puede leerse en letras mayúsculas "Café Zürich". El PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas con la vista fijada hacia la boca del metro. Una sombrilla blanca le protege del sol. La carta de desayuno se encuentra sobre la mesa de metal, de pie. El protagonista decide tomar un zumo de naranja natural para refrescarse. Mira a su alrededor y ve al camarero a lo lejos, atendiendo a otra mesa. Poco tiempo después, ya tiene el pedido frente a él.

El PROTAGONISTA sigue sentado en la terraza pero mirando hacia el quiosco que tiene cerca. Se ven varias personas en la calle hablando o dirigiéndose hacia el ferrocarril. En pantalla aparecen tres imágenes: una bicicleta, un skate y unos patines.

El PROTAGONISTA finalmente se decanta por la bicicleta.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

La calle se ha ido llenando por lo que es más complicado ir en bicicleta. Plaza Catalunya está llena de gente que camina hacia todos los sentidos. El PROTAGONISTA emprende su trayecto hacia el parque del "Palau Reial".

01.9. EXT. MAÑANA. PARQUE "PALAU REIAL"

En la entrada del parque hay varios carteles que anuncian un festival de música que se realizará en breves. En la puerta se encuentran dos hombres dando de comer a su perro. El cielo sigue tan azul como antes, sin una sola nube.

Justo entrar en el parque, una estatua de mármol blanco da la bienvenida al visitante. Se encuentra en el centro de una gran fuente, es el cuerpo de una mujer desnuda que parece estar a punto de darse un baño. El camino que conduce al siguiente punto es ancho y está rodeado de abundante vegetación. Delante de el PROTAGONISTA se erige una gran pérgola verde cubierta de plantas enredaderas, que dan sombra a los bancos que se encuentran debajo. El PROTAGONISTA se sienta en el que queda más al fondo para disfrutar de las vistas. De camino al siguiente lugar debe cruzar una arboleda de bambú hasta llegar a la "fuente de Hércules". Se trata de una estructura de hierro con forma de dragón presidida por el busto en piedra del héroe griego. El PROTAGONISTA regresa de nuevo al inicio del parque, donde encuentra las puertas abiertas de par en par y puede ver a través de ellas un ciclista a lo lejos.

Aparecen en pantalla las fotografías del "Camp Nou" y de "Passeig de Gràcia". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

A la salida del parque se ve a lo lejos la facultad de química y física de la Universidad de Barcelona junto con más carteles que anuncian el festival de música.

01.11a. EXT. MAÑANA. CAMP NOU (opcional)

En la entrada del recinto hay tres personas realizando fotografías al cartel de bienvenida.

Lo primero que se ve al entrar son los tenderetes oficiales del club, que venden todo tipo de *merchandising*. Hay dos personas en ese momento mirando la tienda. El PROTAGONISTA se acerca más y se fija en las camisetas del Barça que no son las oficiales. Hay tres modelos distintos, uno de ellos gris y los otros dos azul oscuro. La camiseta del medio tiene la imagen de Messi. Más adelante se encuentra la tienda, indicada con una gran figura del escudo del club en la pared y el cartel de "FCBotiga Megastore". Desde las puertas de la tienda se puede ver una pantalla roja que reza con letras blancas "Més que un club", uno de los lemas del FCB. La luz es tenue y, a lo lejos, se ven expuestos en maniquíes los distintos modelos de camisetas de la temporada.

Tras el edificio comercial hay una escultura en piedra de Ladislao Kubala, un ex futbolista del club. La figura está en posición de lanzar el balón. Detrás de ella, hay un gran cartel que publicita "Qatar Airways". El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la entrada del estadio, que se encuentra cerca de allí. Algunas de las paredes del exterior están cubiertas con posters publicitarios de diversa índole. Todas las puertas de acceso están aparentemente cerradas.

Una vez dentro del estadio, el PROTAGONISTA observa el Camp Nou completamente vacío desde una de las gradas más altas. Desde allí puede ver que los asientos de enfrente están coloreados de tal forma que se lea "Qatar Airways", "Més que un club" y también el símbolo de Nike dibujado.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la salida, donde lo despiden el mismo cartel que vio a su entrada. A través de las puertas puede ver el morro de un autobús turístico y varias personas en la entrada mirando un mapa.

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

A la salida del parque se ve a lo lejos la facultad de química y física de la Universidad de Barcelona junto con más carteles que anuncian el festival de música.

01.11. EXT. MAÑANA. PASSEIG DE GRÀCIA

El PROTAGONISTA llega hasta el lugar utilizando el carril bici, que se encuentra de forma constante en los laterales de Passeig de Gràcia.

Mientras pedalea, se va fijando en los edificios que tiene a sus lados, de estilo modernista. El primero de ellos tiene unos balcones pomposos, con barandillas de piedra y hierro que forman figuras señoriales. Las ventanas son grandes y parecen estar impecables, pero las cortinas blancas a medio bajar no permiten ver lo que hay dentro. Justo debajo de los balcones, como si estuvieran aguantándolos, se encuentran las figuras en piedra de dos palomas y dos plantas que recuerdan a la flor de lis.

El PROTAGONISTA se detiene de nuevo frente otro edificio que nada tiene que ver con lo visto hasta el momento. Toda la fachada está formada por balcones salientes con formas abstractas, mientras que las paredes y vidrieras están recubiertas de mosaicos en tonos azulados. Se trata de la "Casa Batlló", del arquitecto Antoni Gaudí.

El PROTAGONISTA se fija luego en la inmensa aglomeración de gente que tiene lugar a los pies del edificio. Un cartel rojo indica que, efectivamente, se trata de la obra de Gaudí.

Al otro lado de la acera se alza otra edificación del arquitecto: "La Pedrera". Las ondulaciones en la fachada siguen presentes también en esta obra, aunque las paredes de piedra son más sobrias que las de la "Casa Batlló". Lo que más llama la atención es el diseño de las barandillas de los balcones, que de lejos parecen una lucha entre murciélagos.

Aparecen en pantalla las fotografías de los jardines del "Palau Robert" y del restaurante "La Pepita". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

La acera está repleta de motos aparcadas, hay tres personas andando y una en bicicleta. El cielo sigue tan azul como antes, sin una sola nube.

01.13a. EXT. MAÑANA. JARDINES "PALAU ROBERT" (opcional)

Desde la entrada a los jardines puede verse a gente relajándose en los bancos de los laterales. Altos árboles y palmeras dan la bienvenida al visitante.

Al adentrarse más, el PROTAGONISTA sigue viendo a personas sentadas en los bancos, leyendo un libro o simplemente mirando el paisaje. Ningún ruido disturbe el ambiente de tranquilidad que se respira. Cerca de donde terminan los jardines se encuentra una pequeña caseta de ladrillos con la puerta abierta de par en par y un cartel en la entrada que reza "Entrada exposición". Dentro hay una serie de fotografías de distintos tamaños colgadas en las paredes blancas. Representan escenas cotidianas de la vida en Palestina, alejadas totalmente de las imágenes de guerra.

El PROTAGONISTA regresa de nuevo por donde ha venido, teniendo que cruzar los jardines para llegar hasta la salida.

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

La acera está repleta de motos aparcadas, hay tres personas andando y una en bicicleta. El cielo sigue tan azul como antes, sin una sola nube.

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA"

La entrada del restaurante es pequeña, con una doble puerta de madera que está entreabierta. Un cartel sobrio indica que se trata de "La Pepita", aunque el reflejo del sol está justo encima de las letras y no lo deja ver con total claridad.

01.14. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA"

Nada más entrar ya puede verse gente sentada en la barra, consultando el pedido con el camarero. El espejo que queda detrás suyo está escrito con lo que parece ser la carta del local. Las paredes están decoradas con cuadros de toda índole, que van desde dibujos de mujeres semidesnudas, un boceto de Marilyn Monroe o pinturas abstractas. Pero lo que más llama la atención son los garabatos que se encuentran en todas las paredes, ocupando hasta el más mínimo rincón.

El PROTAGONISTA decide sentarse en una mesa arrinconada en la pared. Desde allí puede ver parte de la siguiente sala, donde la camarera está esperando frente a la cocina a que le entreguen algún pedido. Las paredes que quedan justo delante están pintadas hasta la saciedad, incluso las baldosas. Se dispone a leer la carta, que está sujeta a un panel de madera con una pinza de metal. Mientras está leyendo, viene la CAMARERA para hacerle algunas sugerencias.

Aparecen en pantalla las fotografías de la "Dorada a la marinada" y de los "Calamares a la andaluza". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por la "Dorada a la marinada", que viene presentada en un plato blanco rectangular. Hay un total de seis porciones presentadas tal y como había descrito anteriormente la CAMARERA.

La CAMARERA está de camino a la mesa, sujetando un plato con su mano derecha.

La Pepita de oro también viene sobre un plato rectangular de color blanco. Encima de la ternera hay una fina capa de pan, recubierta por *foie*, y un huevo frito. En la esquina del plato, como acompañamiento, está el puré de patatas.

El PROTAGONISTA se levanta de la mesa una vez ha terminado de comer. Se dirige hacia la salida, donde ve que la barra está aún más llena que cuando entró.

En pantalla aparecen las fotografías de SOFÍA y del "Mercat dels Encants". El PROTAGONISTA escoge qué opción prefiere.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por los "Calamares a la andaluza", que vienen presentados en un plato blanco redondo. La porción es más que suficiente para una persona.

La CAMARERA está de camino a la mesa, sujetando un plato con su mano derecha.

La Pepita de oro también viene sobre un plato rectangular de color blanco. Encima de la ternera hay una fina capa de pan, recubierta por *foie*, y un huevo frito. En la esquina del plato, como acompañamiento, está el puré de patatas.

El PROTAGONISTA se levanta de la mesa una vez ha terminado de comer. Se dirige hacia la salida, donde ve que la barra está aún más llena que cuando entró.

En pantalla aparecen las fotografías de SOFÍA y del "Mercat dels Encants". El PROTAGONISTA escoge qué opción prefiere.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opcional)

SOFÍA está detrás de la barra, sujetando la carta. Lleva un vestido rojo ajustado al cuerpo, de manga larga. Tiene el pelo recogido en una cola lateral, sonríe.

En pantalla aparecen diversas preguntas. El PROTAGONISTA tiene la opción de realizar cuantas quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA retoma su camino siguiendo el carril bici. En la acera se ven algunas bicicletas aparcadas mientras que en la calle circulan dos coches a lo lejos.

01.16. EXT. TARDE. "MERCAT DELS ENCANTS"

El recinto del mercado queda un tanto a la sombra por los árboles de justo enfrente, que no dejan pasar al Sol. Varios carteles ondean en las barandillas, donde se publicita horarios y eventos del mercado. A lo lejos puede verse la señal de "Parking libre". Las pequeñas entradas al recinto quedan un tanto desapercibidas debido a la poca luz que hay.

01.17. INT. TARDE. "MERCAT DELS ENCANTS"

En la entrada al mercado se encuentran varios tenderetes de ropa interior. Una mujer está mirando algo que ha encontrado en una montaña de ropajes. En el techo tipo espejo se refleja el paisaje de fuera. El PROTAGONISTA se adentra más y encuentra un puesto de calzados típicos catalanes. Colgando de un hilo están las alpargatas junto con las abarcas y, en el centro, una abarca roja el triple de tamaño de lo normal.

En la planta de arriba hay una caseta llena de *souvenirs* del personaje de cómic Tintín. La tienda tiene mucho color y está decorada hasta la saciedad. Unos banderines cuelgan de la entrada y también en el interior. Las paredes están cubiertas

por pósters de distinta índole y, al fondo, puede verse el molde de la cabeza de un hombre entrado en años con gorra.

El PROTAGONISTA se asoma entonces a un balcón desde donde puede ver la parte central del mercado, en la Planta Baja. Allí se aglomeran una decena de puestos, la mayoría colocados en el suelo con mantas, sin mantener en orden sus productos. Hay bastante gente observando la oferta, aunque nadie parece estar comprando en ese mismo momento.

Una vez abajo, EL PROTAGONISTA se acerca a curiosear un puesto donde el TENDERO no deja de gritar a todo pulmón la oferta del día. Los productos están todos amontonados en el suelo, entre el caos pueden distinguirse unas raquetas y una pistola de agua. Hay cuatro personas alrededor, esperando su turno para pagar.

El PROTAGONISTA pone rumbo a la salida pasando por la planta de arriba, que es donde hay menos gente. El pasillo es amplio y tan sólo tiene a tres personas por delante que pasean tranquilamente. De un poste cuelgan dos carteles que anuncian un evento futuro dentro del mercado.

En pantalla aparecen las fotografías de Plaza Catalunya y de la "Torre Agbar". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.18a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

Desde las puertas de salida del mercado puede verse la calle, donde hay un seguido de bicicletas aparcadas. El cielo continúa totalmente azul sin nube alguna. La "Torre Agbar" destaca a lo lejos, alzándose detrás de un recinto gris. En la calle, el Tram está a punto de llegar a la parada que queda justo enfrente.

01.19a. EXT. TARDE. "TORRE AGBAR" (opcional)

La "Torre Agbar" se alza en dirección al cielo. Una farola apagada está junto a ella.

01.20a. INT. TARDE. "TORRE AGBAR" (opcional)

Dentro, las paredes están formadas por una serie de cuadrados rojos tan sólo interrumpida con diversos ventanales que iluminan la sala sin necesidad de luz artificial. El PROTAGONISTA se dirige a los ascensores para subir hasta la última planta. Hay un total de seis y varias personas se encuentran esperando a que baje alguno. Una vez arriba, la luz inunda la sala. Grandes ventanales cuadrados, que siguen la estética de los de la planta baja, dejan pasar nítidamente la luz del Sol. El exterior de las ventanas está protegido con unas persianas móviles de aluminio que en ese momento están entrecerradas, por lo que no dejan obtener una buena visibilidad de Barcelona.

01.21a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

El carril bici consta sólo de un carril porque la zona está en obras. Unos bloques de piedra roja delimitan el espacio para las bicicletas. Se acerca un ciclista de frente.

01.18. EXT. TARDE. CALLE

Desde las puertas de salida del mercado puede verse la calle, donde hay un seguido de bicicletas aparcadas. El cielo continúa totalmente azul sin nube alguna. La "Torre Agbar" destaca a lo lejos, alzándose detrás de un recinto gris. En la calle, el Tram está a punto de llegar a la parada que queda justo enfrente.

01.19. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

El "Aerobús" está justo delante de la parada, poniéndose en marcha de nuevo. El cartel luminoso indica que se dirige a la Terminal 2 del aeropuerto. El cielo está gris tras el paso de las horas.

En pantalla aparecen fotografías de los lugares de la ruta.

01.20. INT. TARDE. "AEROBÚS"

El interior del autobús está relativamente vacío. Hay aún asientos libres aunque varias personas se encuentran de pie. El PROTAGONISTA está ubicado hacia el fondo del automóvil.

01.21. INT. TARDE. AEROPUERTO

La zona de embarques del aeropuerto está bastante llena a esas horas. En el puente de arriba se ha formado una gran fila de pasajeros que esperan para entrar en un avión. En la planta de abajo, una familia espera sentada a que sea la hora del embarque y otra va camino a su puerta.

En pantalla aparece la imagen de un interrogante.

01.22. INT. TARDE. AVIÓN

El PROTAGONISTA mira por la ventanilla las vistas que hay desde el aire. Se distingue la línea del horizonte de un color anaranjado, que marca el final del día y el inicio de la noche. También puede verse el ala del avión, que se alza por encima de las nubes.

ESCALETA DE LA OPCIÓN NARRATIVA "SKATE"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA mira el paisaje por la ventanilla.

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza en el aeropuerto de "El Prat".

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

La zona de aterrizajes y despegues está llena de gente. El PROTAGONISTA busca la parada del autobús. Encuentra un cartel que le indica la salida.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

El PROTAGONISTA espera a que lleguen los demás pasajeros para poder subir al autobús.

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El autobús no está lleno. El PROTAGONISTA se sienta hacia el fondo.

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. El PROTAGONISTA visita la plaza y se fija en algunos monumentos.

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

La terraza no está llena, el PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas que hay libres en la sombra. Pide un zumo de naranja. Aparecen en pantalla las imágenes de una bicicleta, un skate y unos patines. El PROTAGONISTA escoge el skate.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el mercado de "La Boquería".

01.9. INT. MAÑANA. MERCADO DE "LA BOQUERÍA"

El PROTAGONISTA se adentra en el mercado observando aquellas paradas que más llaman su atención. Se para frente a un puesto de venta de jamones, otro de fruta envasada, uno de dulces y, por último, una tienda de huevos. Al finalizar su recorrido, aparecen en pantalla las fotografías de "Arc de Triomf" y del antiguo recinto de la "Santa Creu". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia el antiguo recinto de la "Santa Creu".

01.11a. EXT. MAÑANA. ANTIGUO RECINTO DE LA "SANTA CREU" (opcional)

El PROTAGONISTA se adentra en el complejo de la "Santa Creu" a través del claustro. Da un paseo observando todo lo que ocurre a su alrededor y fijándose en algunas nociones arquitectónicas.

01.12.a EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Arc de Triomf".

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Arc de Triomf".

01.11. EXT. MAÑANA. "ARC DE TRIOMF"

El PROTAGONISTA llega a los pies del "Arc de Triomf" y pasea por la avenida hasta el final, donde se topa con una estatua. Aparecen en pantalla las fotografías del restaurante "Terra d'Escudella" y de la "Estació de França". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia "Estació de França".

01.13a. EXT. MAÑANA. "ESTACIÓ DE FRANÇA" (opcional)

El PROTAGONISTA observa la estación desde fuera.

01.14a. INT. MAÑANA. "ESTACIÓ DE FRANÇA" (opcional)

El PROTAGONISTA se adentra en la "Estació de França" y observa el recibidor principal. Después accede a la zona de salidas y llegadas de los trenes, donde se fija en la estructura de hierro que forma la estación. Finalmente, regresa al recibidor y observa detenidamente el diseño de las cúpulas del techo.

01.15a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige al restaurante "Terra d'Escudella".

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige al restaurante "Terra d'Escudella".

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA"

El PROTAGONISTA observa el restaurante desde fuera.

01.13. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA"

El PROTAGONISTA se adentra en el restaurante y observa los cuadros y paneles informativos que cuelgan de las paredes. Finalmente se sienta en una mesa del fondo. Le atiende el propio dueño del local, que le recomienda dos platos. Aparecen en

pantalla las fotografías del "Arròs de muntanya" y la "Ensalada russa". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por el "Arròs a la muntanya". Cuando termina de comer, en pantalla aparecen las fotografías de PAU y de "Montjuic". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA" (opcional)

El PROTAGONISTA conversa con PAU, que se encuentra detrás de la barra. Tiene la opción de realizar las preguntas que quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige a Montjuic.

01.16. EXT. TARDE. MONTJUIC - "MNAC"

El PROTAGONISTA llega frente al Museo Nacional de Arte de Catalunya (MNAC). Desde allí contempla las vistas que hay a sus pies y escucha a un músico que toca en directo para los visitantes.

01.17. EXT. TARDE. MONTJUIC - "ANELLA OLÍMPICA"

El PROTAGONISTA se dirige a la "Anella Olímpica", donde presta atención al "Estadio Olímpico Lluís Companys", al "Palau Sant Jordi" y a la "Torre de Comunicaciones" de Telefónica.

01.18. EXT. TARDE. MONTJUIC - "JARDÍN BOTÁNICO HISTÓRICO"

El PROTAGONISTA pasea por el "Jardín Botánico". Huele las flores del jardín sensorial, observa de lejos una masía que hay en el lugar y por último da una vuelta por el huerto que está frente a la casa. En pantalla aparecen las fotografías del "Teatre Grec" y de "Plaza Catalunya". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.19.a EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Teatre Grec".

01.20.a EXT. TARDE. "TEATRE GREC"

El PROTAGONISTA sube una rampa para llegar hasta la parte alta del parque. Desde allí observa que el cielo está nublado. Se dirige entonces a los jardines, que cruza hasta llegar al teatro. Tras ver sus detalles, mira de nuevo al cielo y ve que las nubes han ganado más terreno.

01.21a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia Plaza Catalunya.

01.19. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia Plaza Catalunya.

01.20. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

Cuando el PROTAGONISTA llega a Plaza Catalunya hay un "Aerobús" que justo arranca en la parada, pero no es el suyo. Aprovecha ese momento de espera para recordar todo lo visto durante el día.

01.21. INT. TARDE. "AEROBÚS"

Trayecto hasta el aeropuerto con autobús.

01.22. INT. TARDE. AEROPUERTO

El PROTAGONISTA llega al aeropuerto, está en la zona de embarques. Antes de subir al avión debe responder el cuestionario final, que aparece en pantalla.

01.23. INT. TARDE. AVIÓN

El avión se encuentra en el aire. El PROTAGONISTA mira por la ventanilla cómo atardece.

TRATAMIENTO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "SKATE"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA, sentado al lado de la ventanilla, mira el paisaje que se abre ante sus ojos.

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza finalmente en la T1 del Aeropuerto de "El Prat". En la pista aún están las luces encendidas por la falta de luz natural, aunque el cielo está cada vez más claro.

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

En el interior de la terminal, la zona de aterrizajes y despegues está llena de gente que va de un lado para el otro. El PROTAGONISTA también anda un poco perdido buscando la salida que lo llevará hasta la parada del autobús. Finalmente, localiza el cartel que hay a pocos metros de él que le indica hacia dónde debe ir.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

A su llegada, el aerobús ya está esperando a que vengan todos los pasajeros. De momento no hay nadie en la cola, sólo el PROTAGONISTA, que se ubica en primera línea.

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El PROTAGONISTA se sube al autobús y se sienta en uno de los asientos del fondo. Desde allí puede ver todo el autobús en profundidad. Hay algunas personas de pie pero la mayoría también han conseguido un asiento.

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. Hace un buen día y el sol lo alumbra todo.

La plaza está relativamente vacía, una decena de personas pasean por el centro o realizan algunas fotografías. El PROTAGONISTA observa el ir y venir de la gente desde un lugar más alejado, por encima del nivel de la plaza. En una de las esquinas encuentra una estatua de la diosa griega Atenea, al pie de la cual se puede leer "Sabiduría". La deidad lleva el torso desnudo y con una mano aguanta un casco de guerrero y con la otra las riendas del caballo que la acompaña. A sus pies, hay una serpiente con la lengua fuera.

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

A estas horas la terraza aún no está llena, a primera vista sólo hay una pareja y un grupo de amigas. El camarero está llevando un pedido a alguna mesa. En el toldo del bar puede leerse en letras mayúsculas "Café Zürich". El PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas con la vista fijada hacia la boca del metro. Una sombrilla blanca le protege del sol. La carta de desayuno se encuentra sobre la mesa de metal, de pie. El protagonista decide tomar un zumo de naranja natural para refrescarse. Mira a su alrededor y ve al camarero a lo lejos, atendiendo a otra mesa. Poco tiempo después, ya tiene el pedido frente a él.

El PROTAGONISTA sigue sentado en la terraza pero mirando hacia el quiosco que tiene cerca. Se ven varias personas en la calle hablando o dirigiéndose hacia el ferrocarril. En pantalla aparecen tres imágenes: una bicicleta, un skate y unos patines.

El PROTAGONISTA finalmente se decanta por el skate.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

La calle se ha ido llenando por lo que es más complicado ir en bicicleta. Plaza Catalunya está llena de gente que camina hacia

todos los sentidos. El PROTAGONISTA emprende su trayecto hacia el mercado de "La Boquería".

01.9. INT. MAÑANA. MERCADO DE "LA BOQUERÍA"

El cartel del mercado cuelga de una superficie de metal en forma de casa, formada por un mosaico de vidrio azul y ocre. Encima de un escudo que decora dicho cartel, se encuentra una corona de hierro. En la parte baja puede leerse "St. Josep. La Boquería".

La entrada está abarrotada de gente. El techo está cubierto por un gran cartel publicitario de la marca "Estrella Damm", y otros carteles cuelgan también de él. Apenas pueden vislumbrarse los puestos que hay justo enfrente. El PROTAGONISTA se adentra más en el mercado, donde encuentra una parada donde venden jamón de bellota. Una decena de paletas cuelgan de una barra de hierro. Detrás, el tendero está limpiando el mostrador. Un cartel amarillo indica el precio: "110€".

Tras el mostrador de una tienda de fruta embasada se encuentra una mujer con camisa blanca y delantal rojo. Está cortando más fruta. Los colores invaden el lugar: rojos y amarillos son los más abundantes.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia otro puesto que ha llamado su atención también por el excesivo colorido. Se trata de una tienda de dulces moldeados con formas de objetos cotidianos, normalmente no comestibles como tal. En ese momento, una mujer está cogiendo con unas pinzas metálicas las patatas del "McDonalds".

Cerca de la salida se encuentra una tienda de huevos de distintos tipos y tamaños. Grandes, pequeños, negros, rosados y blancos conviven en un mismo espacio, posados sobre paja. Unos carteles negros indican de qué tipos de huevos se trata. En una esquina, justo encima de los huevos, pueden verse dos gallinas de plástico columpiándose. Detrás del mostrador una mujer mira hacia los lados, distraída.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la salida, que queda opuesta a por donde ha entrado. Allí hay menos gente que al principio. Justo enfrente tiene una tienda de zumos naturales.

Aparecen en pantalla las fotografías de "Arc de Triomf" y del antiguo recinto de la "Santa Creu". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

A la salida del mercado hay una pequeña plaza con varias terrazas repletas de gente. Diversas personas pasean por el lugar en distintas direcciones.

**01.11a. EXT. MAÑANA. ANTIGUO RECINTO DE LA "SANTA CREU"
(opcional)**

La entrada al complejo tiene forma de arco, las puertas de hierro están abiertas de par en par. En la pared de piedra hay varias inscripciones y en la parte derecha puede verse el número del edificio, el 47.

El claustro de obligado recorrido para acceder al patio central del edificio está formado por arcos apuntados que sujetan la fortificación. De frente se acercan unas estudiantes que disfrutan de su hora de recreo.

En la parte central del claustro hay varias mesas con sillas, todas ocupadas. Una mujer está trabajando bajo la sombra de un árbol con su portátil. Se trata de un naranjo que recién está sacando las primeras frutas, aún de pequeño tamaño.

Justo en la entrada del claustro se encuentra una mesa con unos cuantos libros encima, cedidos por la biblioteca. A modo de mantel hay un cartel que indica que no se puede cruzar por el centro del claustro ya que es un espacio reservado para la lectura. Hay una silla justo detrás de la mesa, pero en esos momentos no hay nadie vigilando.

El PROTAGONISTA investiga por los alrededores y encuentra la figura en piedra de una mujer sujetando a dos niños desnudos. Finalmente se dirige hacia la salida, recorriendo el camino de entrada pero a la inversa. Las escaleras que dirigen a la salida están oscuras porque no alcanza a entrar la luz del sol. Hay un hombre sentado en ellas, hablando con otro que está de pie.

01.12.a EXT. MAÑANA. CALLE

La calle es estrecha. A lo lejos hay una terraza que parece repleta de gente.

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

A la salida del mercado hay una pequeña plaza con varias terrazas repletas de gente. Diversas personas pasean por el lugar en distintas direcciones.

01.11. EXT. MAÑANA. ARC DE TRIOMF

El monumento se alza sobre un cielo totalmente despejado.

El paseo que lleva hasta el Arc de Triomf queda medio en las sombras a causa de las palmeras que se alzan en los laterales. Hay gente paseando en todas direcciones.

En uno de los laterales se encuentra un grupo de cuatro jóvenes tocando instrumentos de madera que parecen africanos. El PROTAGONISTA se detiene a escucharlos tocar. Cerca de ellos hay dos hombres haciendo grandes pompas de jabón, creando extrañas formas en el aire.

El PROTAGONISTA llega al final del paseo, donde encuentra la estatua de una mujer con alas que sujeta una antorcha. A sus pies, hay varios niños desnudos.

Aparecen en pantalla las fotografías del restaurante "Terra d'Escudella" y de la "Estació de França". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se para frente al paso de peatones que se encuentra justo al final del paseo del "Arc de Triomf". Hay otras personas esperando a que se ponga en verde mientras los coches circulan por la calle. Al fondo pueden distinguirse las figuras de piedra que dan la bienvenida al parque de "La Ciutadella".

01.13a. EXT. MAÑANA. "ESTACIÓ DE FRANÇA" (opcional)

La "Estació de França" está al otro lado de la calle. Frente a ella circulan varios coches y un autocar se está incorporando a la carretera en dirección opuesta a ellos. Cuatro banderas ondulan encima del edificio.

01.14a. INT. MAÑANA. "ESTACIÓ DE FRANÇA" (opcional)

La entrada de la estación es amplia con altos techos abovedados. La luz que entra por los ventanales ilumina toda la sala. A lo lejos, en la pared, puede verse un reloj aunque no se distingue bien qué hora marca. Hay varias personas sentadas y otras pocas de pie. El suelo refleja la luz del Sol.

El PROTAGONISTA se dirige a la zona de llegadas y salidas, donde en ese momento hay tres trenes esperando. En todos puede leerse "Renfe" en alguno de sus lados. El techo de esa parte de la estación está formado por grandes arcos metálicos que sujetan vidrieras opacas por donde se filtran suavemente los rayos de Sol. En la pared del fondo puede leerse en una inscripción que hay en la piedra: "Barcelona. Estació de França".

De regreso a la salida, el PROTAGONISTA se fija en una de las cúpulas que hay en el vestíbulo de entrada. La luz que irradia

de la lámpara central deja amarillento todo el círculo, dándole un aspecto de antigüedad.

01.15a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia uno de los callejones que quedan enfrente de la "Estació de França" para encaminarse hacia el restaurante. En una esquina hay dos hombres charlando y fumando, uno de ellos tiene la bicicleta apoyada en la pared.

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se para frente al paso de peatones que se encuentra justo al final del paseo del "Arc de Triomf". Hay otras personas esperando a que se ponga en verde mientras los coches circulan por la calle. Al fondo pueden distinguirse las figuras de piedra que dan la bienvenida al parque de "La Ciutadella".

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA"

La entrada del restaurante es pequeña, con dos portones de madera un tanto desgastada y una puerta abierta de par en par. Un cartel propagandístico de la política catalana adorna el portón de la derecha, mientras que un plafón colgado en el de la izquierda anuncia el menú del local. Un cartel anaranjado encima de la puerta indica el nombre del restaurante: "Terra d'escudella". Junto a ello puede verse el dibujo de una olla con una cuchara dentro.

01.13. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA"

La entrada del restaurante es estrecha, con mesas y taburetes de madera a cada lado. La barra está vacía y una mesa situada al fondo parece estar ocupada por una pareja. La televisión, ubicada en una esquina alta de la sala, está encendida. Las luces dan un tono amarillento al lugar.

Detrás de la barra, ubicadas en un estante encima de los licores, hay una fila ordenada de cervezas *Moritz* que forman el nombre del bar. Al final de esta fila hay también una botella de cava con la etiqueta del partido político de la "CUP".

El PROTAGONISTA se dirige hacia la sala interior, donde hay una exposición de cuadros y plafones informativos sobre diversos eventos de la historia de Catalunya. Tras pasar un rato observando lo que hay colgado en las paredes, decide sentarse en la mesa del fondo encarado hacia la entrada del local. En su mesa hay dos manteles de papel color negro y una copa de cristal. Es el propio dueño del local, PAU, quien se acerca con

una libreta en la mano a realizarle el pedido. Lleva gafas y un polo de color negro.

Aparecen en pantalla las fotografías del "Arròs de muntanya" y la "Ensalada russa". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por el "Arròs a la muntanya". PAU se acerca a la mesa con el plato y lo deja sobre la mesa. El arroz tiene un toque de color amarillento y está mezclado con diversos tipos de carne. En la mezcla pueden vislumbrarse un par de guisantes.

El PROTAGONISTA termina de comer, se levanta y se dirige hacia la barra del bar. Allí se encuentra PAU, que está poniendo una cerveza en el surtidor de *Moritz*.

En pantalla aparecen las fotografías de Pau y de "Montjuic". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por la "Ensalada russa". PAU se acerca a la mesa con el plato y lo deja sobre la mesa. La comida viene presentada en un montículo cilíndrico perfectamente formado, con cuatro tiras de pimiento por encima y una oliva verde en el lateral que lo acompaña.

El PROTAGONISTA termina de comer, se levanta y se dirige hacia la barra del bar. Allí se encuentra PAU, que está poniendo una cerveza en el surtidor de *Moritz*.

En pantalla aparecen las fotografías de Pau y de "Montjuic". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA" (opcional)

PAU está detrás de la barra, poniendo otra cerveza. Sonríe. En pantalla aparecen diversas preguntas. El PROTAGONISTA tiene la opción de realizar cuantas quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA sale del restaurante, dejándolo atrás.

01.16. EXT. TARDE. MONTJUIC - "MNAC"

El cielo está totalmente despejado aunque la figura del Museo Nacional de Arte de Catalunya (MNAC) no deje ver gran parte de él. Dos largas pancartas indican el nombre del recinto, junto con una pequeña muestra de obra de arte que podrá verse en el

interior. Frente al museo hay varias personas realizando fotografías.

Las vistas desde el lugar permiten ver gran parte de Barcelona, incluso a lo lejos se intuye el Tibidabo. Las "Columnas de Hércules" ocupan gran parte del espacio.

El PROTAGONISTA se sienta en uno de los escalones que hay frente al museo y escucha tocar a un músico que se encuentra justo delante a él. El músico está sentado en una silla, lleva un gorro azulado y toca la guitarra eléctrica. Detrás de él varias personas observan asomadas a la barandilla el paisaje que se abre ante sus pies.

01.17. EXT. TARDE. MONTJUIC - "ANELLA OLÍMPICA"

El PROTAGONISTA continúa con su camino y se dirige a la "Anella Olímpica". Las puertas de hierro están abiertas de par en par, varias personas entran y salen del lugar en ese momento. A lo lejos se vislumbra la cúpula del "Palau Sant Jordi".

En el interior del espacio, un canal de agua separa dos partes de hierba donde la gente descansa. A lo lejos puede verse el "Estadio Olímpico Lluís Companys". Unas columnas recorren el lateral izquierdo de la zona de hierba.

Cerca del lugar se encuentra el "Palau Sant Jordi". Unas letras doradas ubicadas en la parte superior de las columnas de la entrada indican de qué recinto se trata. A lo lejos se ven un conjunto de columnas uniformes. Se vislumbran algunas nubes en el cielo, aunque continúa estando soleado.

La "Torre de Comunicaciones" de *Telefónica* se alza en el lado opuesto del estadio "Lluís Companys". Frente a ella, otra serie de columnas amarillas. A lo lejos se intuyen algunas montañas.

01.18. EXT. TARDE. MONTJUIC - "JARDÍN BOTÁNICO HISTÓRICO"

El PROTAGONISTA continúa con el paseo y se dirige esta vez al "Jardín Botánico Histórico". La entrada forma un pequeño túnel en forma de arco. La pared externa está recubierta de plantas trepadoras.

En el interior hay un pequeño jardín sensorial con flores violetas y naranjas. En una pequeña explanada de hierba hay varias familias que juegan, comen o simplemente se relajan. Muy cerca del lugar se encuentra una Masía de tres pisos, con paredes blancas y un balcón. El último piso tiene las ventanas tapiadas.

Delante de la casa hay un pequeño huerto con carteles que indican qué es cada cosa allí plantada. El PROTAGONISTA se

acerca para verlo y se topa de frente con un espantapájaros sonriente, ataviado con gafas de sol y ropa de hombre. Colgado de un brazo tiene lo que parece ser la réplica de una calabaza.

El recorrido ha terminado y el PROTAGONISTA se dirige a la salida subiendo unas escaleras de piedra rodeadas de vegetación.

En pantalla aparecen las fotografías del "Teatre Grec" y de "Plaza Catalunya". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.19.a EXT. TARDE. CALLE

Las puertas de hierro que delimitan la salida del "Jardín Botánico" están abiertas de par en par.

01.20.a EXT. TARDE. "TEATRE GREC"

En la puerta de la entrada puede leerse en finas letras plateadas: "Grec".

Una rampa cercada por barras de hierro encamina hacia la parte alta del parque. Allí hay un pequeño mirador desde donde el PROTAGONISTA ve que el cielo empieza a nublarse. En la calle se ha formado una larga hilera de coches que esperan a que el semáforo se ponga en verde.

En el interior del recinto, un pasillo formado por árboles de forma cilíndrica y alargada lleva hasta las escaleras del teatro, un tanto empinadas. No hay nadie sentado en las gradas más bajas del teatro. El escenario está también vacío.

El PROTAGONISTA baja hasta el escenario y se sienta en el trono de piedra que hay justo enfrente. Desde allí puede ver las tres cabezas de león que adornan el foso del escenario.

El cielo se ha vuelto cada vez más oscuro. Una palmera ondea a causa del viento.

01.21.a EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA sale por el mismo lugar por el que ha entrado, donde se encuentran las letras de "Grec".

01.19. EXT. TARDE. CALLE

Las puertas de hierro que delimitan la salida del "Jardín Botánico" están abiertas de par en par.

01.20. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

El "Aerobús" está justo delante de la parada, poniéndose en marcha de nuevo. El cartel luminoso indica que se dirige a la

Terminal 2 del aeropuerto. El cielo está gris tras el paso de las horas.

En pantalla aparecen fotografías de los lugares de la ruta.

01.21. INT. TARDE. "AEROBÚS"

El interior del autobús está relativamente vacío. Hay aún asientos libres aunque varias personas se encuentran de pie. El PROTAGONISTA está ubicado hacia el fondo del automóvil.

01.22. INT. TARDE. AEROPUERTO

La zona de embarques del aeropuerto está bastante llena a esas horas. En el puente de arriba se ha formado una gran fila de pasajeros que esperan para entrar en un avión. En la planta de abajo, una familia espera sentada a que sea la hora del embarque y otra va camino a su puerta.

En pantalla aparece la imagen de un interrogante.

01.23. INT. TARDE. AVIÓN

El PROTAGONISTA mira por la ventanilla las vistas que hay desde el aire. Se distingue la línea del horizonte de un color anaranjado, que marca el final del día y el inicio de la noche. También puede verse el ala del avión, que se alza por encima de las nubes.

ESCALETA DE LA OPCIÓN NARRATIVA "PATINES"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA mira el paisaje por la ventanilla.

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza en el aeropuerto de "El Prat".

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

La zona de aterrizajes y despegues está llena de gente. El PROTAGONISTA busca la parada del autobús. Encuentra un cartel que le indica la salida.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

El PROTAGONISTA espera a que lleguen los demás pasajeros para poder subir al autobús.

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El autobús no está lleno. El PROTAGONISTA se sienta hacia el fondo.

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. El PROTAGONISTA visita la plaza y se fija en algunos monumentos.

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

La terraza no está llena, el PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas que hay libres en la sombra. Pide un zumo de naranja. Aparecen en pantalla las imágenes de una bicicleta, un skate y unos patines. El PROTAGONISTA escoge los patines.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el parque de "La Ciutadella".

01.9. EXT. MAÑANA. PARQUE DE "LA CIUTADELLA"

El PROTAGONISTA entra al parque por una de las entradas laterales. Da un paseo por el lugar, fijándose en las edificaciones y monumentos que hay en su interior. Al finalizar el recorrido, aparecen en pantalla las fotografías del "Maremagnum" y de la basílica de "Santa María del Mar". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige a la basílica de "Santa María del Mar".

01.11a. EXT. MAÑANA. BASÍLICA DE "SANTA MARÍA DEL MAR" (opcional)

El PROTAGONISTA observa la basílica desde fuera.

01.12a. INT. MAÑANA. BASÍLICA DE "SANTA MARÍA DEL MAR" (opcional)

El PROTAGONISTA entra en la basílica y observa con detenimiento el altar, algunas de las figuras de vírgenes y santos y, por último, entra en la capilla.

01.13a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Maremagnum".

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Maremagnum".

01.11. EXT. MAÑANA. "MAREMAGNUM"

El PROTAGONISTA accede a la zona del Maremagnum a través del paseo marítimo. En su camino hacia el centro comercial se fija en el recinto del acuario. Atraviesa el recinto de tiendas para llegar hasta el muelle, donde se sienta en un banco a observar las vistas. Al terminar, cruza el puente hasta llegar a la calle. Aparecen en pantalla las fotografías del restaurante "Petra" y del monumento a "Colón". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia "Colón".

01.13a. EXT. MAÑANA. "COLÓN" (opcional)

El PROTAGONISTA observa el monumento a Colón sin subir al mirador. Tras verlo, se dirige a Las Ramblas, donde encuentra la estatua humana del personaje.

01.14a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia el restaurante "Petra".

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia el restaurante "Petra".

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA"

El PROTAGONISTA observa el restaurante desde fuera.

01.14. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA"

El PROTAGONISTA se adentra en el restaurante, que está completamente vacío. Se fija en su decoración antes de sentarse en una mesa. Viene a atenderlo uno de los dueños del local, JOAN, quien le recomienda dos platos de la carta. Aparecen en pantalla las fotografías de las "Brochetas de pollo con lima y miel" y los "Rigatone con salsa gorgonzola y setas salteadas". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por las "Brochetas de pollo con lima y miel". En pantalla aparecen las fotografías de Joan y de la playa de la "Mar Bella". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por los "Rigatonne con salsa gorgonzola y setas salteadas". En pantalla aparecen las fotografías de Joan y de la playa de la "Mar Bella". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opcional)

El PROTAGONISTA conversa con JOAN. Tiene la opción de realizar cuantas preguntas quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia la playa de la "Mar Bella".

01.16. EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA"

El PROTAGONISTA llega a la playa, da un paseo por la arena y moja sus pies en el agua. Después se sienta en la terraza de un chiringuito. Aparecen en pantalla las fotografías de un cóctel y de un batido. El PROTAGONISTA escoge cuál prefiere.

01.17.1 EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por el cóctel.

01.17.2 EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por el batido.

01.18. EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA"

El PROTAGONISTA, al terminar su bebida, se dirige de nuevo hacia el paseo marítimo. En pantalla aparecen las fotografías del "Fórum" y de "Plaza Catalunya". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.19.a EXT. TARDE. PASEO MARÍTIMO

El PROTAGONISTA se dirige hacia el "Fórum".

01.20.a EXT. TARDE. "FÓRUM"

El PROTAGONISTA llega al "Fórum", donde se detiene frente al Museo de Ciencias Naturales, pero no entra. Da una vuelta por los alrededores.

01.21a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia Plaza Catalunya en autobús.

01.19. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA se dirige hacia Plaza Catalunya en autobús.

01.20. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

Cuando el PROTAGONISTA llega a Plaza Catalunya hay un "Aerobús" que justo arranca en la parada, pero no es el suyo. Aprovecha ese momento de espera para recordar todo lo visto durante el día.

01.21. INT. TARDE. "AEROBÚS"

Trayecto hasta el aeropuerto con autobús.

01.22. INT. TARDE. AEROPUERTO

El PROTAGONISTA llega al aeropuerto, está en la zona de embarques. Antes de subir al avión debe responder el cuestionario final, que aparece en pantalla.

01.23. INT. TARDE. AVIÓN

El avión se encuentra en el aire. El PROTAGONISTA mira por la ventanilla cómo atardece.

TRATAMIENTO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "PATINES"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA, sentado al lado de la ventanilla, mira el paisaje que se abre ante sus ojos.

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza finalmente en la T1 del Aeropuerto de "El Prat". En la pista aún están las luces encendidas por la falta de luz natural, aunque el cielo está cada vez más claro.

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

En el interior de la terminal, la zona de aterrizajes y despegues está llena de gente que va de un lado para el otro. El PROTAGONISTA también anda un poco perdido buscando la salida que lo llevará hasta la parada del autobús. Finalmente, localiza el cartel que hay a pocos metros de él que le indica hacia dónde debe ir.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

A su llegada, el aerobús ya está esperando a que vengan todos los pasajeros. De momento no hay nadie en la cola, sólo el PROTAGONISTA, que se ubica en primera línea.

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El PROTAGONISTA se sube al autobús y se sienta en uno de los asientos del fondo. Desde allí puede ver todo el autobús en profundidad. Hay algunas personas de pie pero la mayoría también han conseguido un asiento.

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. Hace un buen día y el sol lo alumbra todo.

La plaza está relativamente vacía, una decena de personas pasean por el centro o realizan algunas fotografías. El PROTAGONISTA observa el ir y venir de la gente desde un lugar más alejado, por encima del nivel de la plaza. En una de las esquinas encuentra una estatua de la diosa griega Atenea, al pie de la cual se puede leer "Sabiduría". La deidad lleva el torso desnudo y con una mano aguanta un casco de guerrero y con la otra las riendas del caballo que la acompaña. A sus pies, hay una serpiente con la lengua fuera.

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

A estas horas la terraza aún no está llena, a primera vista sólo hay una pareja y un grupo de amigas. El camarero está llevando un pedido a alguna mesa. En el toldo del bar puede leerse en letras mayúsculas "Café Zürich". El PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas con la vista fijada hacia la boca del metro. Una sombrilla blanca le protege del sol. La carta de desayuno se encuentra sobre la mesa de metal, de pie. El protagonista decide tomar un zumo de naranja natural para refrescarse. Mira a su alrededor y ve al camarero a lo lejos, atendiendo a otra mesa. Poco tiempo después, ya tiene el pedido frente a él.

El PROTAGONISTA sigue sentado en la terraza pero mirando hacia el quiosco que tiene cerca. Se ven varias personas en la calle hablando o dirigiéndose hacia el ferrocarril. En pantalla aparecen tres imágenes: una bicicleta, un skate y unos patines.

El PROTAGONISTA finalmente se decanta por los patines.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

La calle se ha ido llenando por lo que es más complicado ir en bicicleta. Plaza Catalunya está llena de gente que camina hacia todos los sentidos. El PROTAGONISTA emprende su trayecto hacia el parque de "La Ciutadella".

01.9. EXT. MAÑANA. PARQUE DE "LA CIUTADELLA"

La entrada al parque está custodiada por dos estatuas de piedra ubicadas en cada lado. Las puertas de hierro están abiertas de par en par, dejando entrar y salir a diversos transeúntes.

Cerca de la entrada se alza el "Castell dels tres dragons", con una de sus torres cubierta por un plástico. Las palmeras que hay justo enfrente no dejan apreciar bien los laterales del edificio.

En la fuente que se encuentra cerca del castillo, la figura en metal de un pequeño dragón que saca la lengua decora una de sus paredes. En el agua se está bañando un pequeño perro blanco con manchas negras y marrones.

Todas las zonas verdes del parque están ocupadas por gente que se sienta o se estira en la hierba, solos o en compañía. Un hombre aprovecha la afluencia de gente al parque para realizar grandes pompas de jabón y ganar dinero con ello. Un fotógrafo está realizándole fotografías desde atrás, agachado.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la parte central del parque, donde se encuentra una gran fuente decorada con estatuas de piedra y oro. Largos chorros de agua emergen de la superficie y también de las cuatro estatuas de dragones que hay en el centro de la fuente.

Cerca de la misma está la figura de un mamut, rodeada de abundante vegetación. Justo enfrente puede verse un pequeño lago en el que dos parejas pasean con sus respectivas barcas.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la salida, pero en su recorrido se topa con una estatua que llama su atención. Se trata de un hombre desnudo que sujeta un puñal con su mano derecha y alza las manos al cielo.

En el paseo que lleva hasta la salida hay gente andando hacia todas direcciones. Al fondo se vislumbra el "Arc de Triomf".

Aparecen en pantalla las fotografías del "Maremagnum" y de la basílica de "Santa María del Mar". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

A la salida del parque hay varias personas esperando a que el semáforo se ponga en verde. A lo lejos puede verse el "Arc del Triomf".

01.11a. EXT. MAÑANA. BASÍLICA DE "SANTA MARÍA DEL MAR" (opcional)

La basílica de "Santa María del Mar" se alza sobre un cielo claro, sin nubes. En la entrada principal están las dos puertas pequeñas abiertas y desde afuera puede verse la gente que hay en el interior.

**01.12a. INT. MAÑANA. BASÍLICA DE "SANTA MARÍA DEL MAR"
(opcional)**

La parte central de la basílica está recubierta por una alfombra roja que lleva hasta el altar. A los lados se encuentran los bancos donde hay varias personas sentadas, rezando. Pequeñas bombillas iluminan la estancia junto con la luz que se filtra por las vidrieras de los ventanales.

El altar cuenta con una mesa de mármol recubierta por un mantel blanco y dorado. Varios lirios decoran tanto la mesa como su alrededor. En el centro está la figura en mármol de María con su hijo en brazos. Echado hacia un lado del altar se encuentra un micrófono de pie, junto a una silla de madera con un cojín rojo.

Los laterales de la basílica están decorados con figuras de santos y vírgenes. En una de las cavidades se encuentra la estatuilla de la virgen de Montserrat, "la moreneta", acompañada por otros dos santos. La luz da un tono anaranjado al ambiente.

El PROTAGONISTA se dirige a la capilla, donde hay un pequeño altar con figuras de oro. La pared de detrás está pintada con figuras de ángeles que rezan en dirección al altar. Motivos dorados decoran el resto de la pared.

Junto a la capilla se encuentra la puerta trasera de salida, que está abierta de par en par. La luz que entra no deja ver bien la calle.

01.13a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

La puerta trasera desemboca en una pequeña plaza donde se encuentra un grupo grande de turistas. En la acera puede verse un parking de bicicletas y, cerca de él, un joven pasea con la suya. El ambiente sigue siendo soleado.

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

A la salida del parque hay varias personas esperando a que el semáforo se ponga en verde. A lo lejos puede verse el "Arc del Triomf".

01.11. EXT. MAÑANA. "MAREMAGNUM"

La zona del paseo marítimo que conecta con el "Maremagnum" está repleta de tenderetes con diversa oferta de productos. De la primera carpa cuelgan varios peluches de animales marinos. Hay varias personas observando lo que venden, entre ellas un señor montado en bicicleta.

El PROTAGONISTA se encamina hacia el centro comercial, pero antes se fija en el recinto del acuario. Banderas de distintos

países ondean en su techo. Varios carteles anuncian los animales que pueden verse dentro, tales como tiburones o medusas. Una pared cercana al acuario está pintada con motivos marinos.

El paseo que lleva hasta el Maremagnum está delimitado por unas columnas metálicas en forma de cono. A lo lejos, detrás del recinto, puede verse el funicular. La entrada al centro comercial es totalmente abierta. Un cartel azul cielo da la bienvenida al visitante e informa de su nombre y días de apertura.

El PROTAGONISTA cruza todo el centro comercial y llega a la parte del puerto. Se sienta en uno de los bancos ubicados justo enfrente del mar, desde donde puede verse el teleférico y las montañas que quedan al otro lado.

Tras pasar un rato observando el paisaje, el PROTAGONISTA se dirige hacia el puente que conecta el muelle con la calle. En ese momento hay varias personas cruzándolo, en ambas direcciones. Desde allí puede verse el monumento a Colón, que señala en dirección al mar.

Aparecen en pantalla las fotografías del restaurante "Petra" y del monumento a "Colón". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

Hay varias personas que caminan en direcciones opuestas justo al salir del puente. Los árboles que se encuentran en el lugar ofrecen sombra a los transeúntes.

01.13a. EXT. MAÑANA. "COLÓN" (opcional)

El podio que sujeta a la estatua lleva inscrito "Gloria, Colón". Su mano derecha señala hacia un punto indeterminado, mientras que su mano izquierda sujeta lo que vendría a ser un mapa.

A los pies del mástil que soporta a Colón se encuentran varios monumentos en piedra que representan a reyes y nobles de la España de su época. Tres ángeles están posados en la parte superior con las alas y brazos alzados.

Al pie del monumento se encuentran las estatuas de varios leones que resguardan a Colón sentados y en posición de ataque, vigilando todo lo que ocurre alrededor.

El PROTAGONISTA se dirige hacia el restaurante cuando se topa en Las Ramblas con una estatua humana de Colón. Ésta va ataviada con ropajes de la época, una capa y un medallón, todo ello en tonos grises y dorados. Al igual que el monumento, tiene la mano derecha alzada, señalando algún punto impreciso, mientras que su mano izquierda sujeta lo que vendría a ser un mapa.

01.14a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

Las Ramblas están llenas de gente que camina en todas direcciones. A lo lejos puede verse el techo de un quiosco.

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

Hay varias personas que caminan en direcciones opuestas justo al salir del puente. Los árboles que se encuentran en el lugar ofrecen sombra a los transeúntes.

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA"

El restaurante se encuentra en un callejón estrecho. Un cartel azul cielo con letras negras indica el nombre del lugar. A cada lado de la puerta, de la que está saliendo un hombre, hay una figura de metal con forma de hortaliza: una zanahoria y un tomate.

01.14. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA"

El interior está vacío, aún sin comensales, pero todas las mesas están preparadas. Es un local pequeño, de colores vivos y decoración muy llamativa. Las paredes tienen hasta tres colores: rojo, azul y verde. Las lámparas están hechas con cubiertos. De la pared cuelgan diversos cuadros *vintage* que recuerdan a los carteles publicitarios de antaño.

El PROTAGONISTA se sienta en una mesa pegada a la pared roja. Encima tiene un vaso de vidrio y una botella de vino vacía, que actúa como carta de platos. Uno de los dueños del local, JOAN, acude a la mesa para realizar el pedido. Lleva puesta una camisa de cuadros roja y azul, en la mano izquierda sujeta la libreta de notas y con la derecha escribe. Sonríe.

Aparecen en pantalla las fotografías de las "Brochetas de pollo con lima y miel" y los "Rigatone con salsa gorgonzola y setas salteadas". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por las "Brochetas de pollo con lima y miel". La comida viene sobre un plato rectangular de color blanco. Las brochetas están recubiertas por miel y puestas encima de un montículo de arroz tres delicias.

El PROTAGONISTA termina de comer y se dirige hacia la salida, que tiene la puerta abierta.

En pantalla aparecen las fotografías de Joan y de la playa de la "Mar Bella". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por los "Rigatonne con salsa gorgonzola y setas salteadas". La porción no parece muy abundante, pero los rigatonne son grandes. Las setas se encuentran en el centro del plato.

El PROTAGONISTA termina de comer y se dirige hacia la salida, que tiene la puerta abierta.

En pantalla aparecen las fotografías de Joan y de la playa de la "Mar Bella". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opcional)

JOAN se encuentra cerca de la cocina, sonríe. En pantalla aparecen diversas preguntas. El PROTAGONISTA tiene la opción de realizar cuantas quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El callejón reúne a diversas personas que pasean, miran tiendas o incluso hacen fotografías. El PROTAGONISTA se dirige hacia la playa de la "Mar Bella".

01.16. EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA"

El cielo está totalmente despejado. Un cartel vertical indica que se trata de la playa de la "Nova Mar Bella" y también incluye información práctica sobre el significado de las banderas y los diversos servicios de la playa. En el paseo marítimo hay gente paseando y yendo en bicicleta.

En la playa hay gente tomando el sol, paseando y jugando. El PROTAGONISTA se acerca a la orilla para sentir el agua en sus pies, que aún está demasiado fría como para bañarse.

En el chiringuito "MariCarmen" están casi todas las mesas llenas con gente comiendo o tomando algo. Unos toldos de madera ofrecen sombra a los clientes. El PROTAGONISTA se sienta en una mesa libre con vistas al mar. Le traen la carta para que decida qué quiere tomar.

Aparecen en pantalla las fotografías del cóctel "Mimosa" y del batido "Amor platánico". El PROTAGONISTA escoge cuál prefiere.

01.17.1 EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por el cóctel, presentado en una copa de cava.

01.17.2 EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por el batido, presentado en una copa larga de forma triangular.

01.18. EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA"

El PROTAGONISTA, al terminar su bebida, se dirige de nuevo hacia el paseo marítimo. Desde allí puede ver la playa, que sigue repleta de gente tomando el sol. Al fondo se vislumbra el complejo de "El Fórum".

En pantalla aparecen las fotografías del "Fórum" y de "Plaza Catalunya". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.19.a EXT. TARDE. PASEO MARÍTIMO

El PROTAGONISTA se encuentra en el paseo marítimo.

01.20.a EXT. TARDE. "FÓRUM"

El edificio azul triangular del Museo de Ciencias Naturales se encuentra a pleno sol. Hay varios transeúntes paseando por sus inmediaciones.

Una gran explanada está cubierta por unas placas de acero inoxidable que cumplen la función de reloj solar. A lo lejos se ven unas estructuras elevadas con formas triangulares.

El cielo va tornándose de un color rosado. El PROTAGONISTA se acerca a las estructuras triangulares, donde se encuentra una gran placa fotovoltaica sobre una superficie de acero y piedra. Las farolas que se encuentran más al fondo empiezan a iluminarse.

01.21.a INT. TARDE. AUTOBÚS

El PROTAGONISTA coge un autobús para ir hasta Plaza Catalunya. El cartel frontal reza: "H16. Fórum - Pg. Zona Franca". Hay varias personas subiendo al autobús en ese momento.

01.19. INT. TARDE. AUTOBÚS

El PROTAGONISTA coge un autobús para ir hasta Plaza Catalunya. El cartel frontal reza: "H16. Fórum - Pg. Zona Franca". Hay varias personas subiendo al autobús en ese momento.

01.20. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

El "Aerobús" está justo delante de la parada, poniéndose en marcha de nuevo. El cartel luminoso indica que se dirige a la Terminal 2 del aeropuerto. El cielo está gris tras el paso de las horas.

En pantalla aparecen fotografías de los lugares de la ruta.

01.21. INT. TARDE. "AEROBÚS"

El interior del autobús está relativamente vacío. Hay aún asientos libres aunque varias personas se encuentran de pie. El PROTAGONISTA está ubicado hacia el fondo del automóvil.

01.22. INT. TARDE. AEROPUERTO

La zona de embarques del aeropuerto está bastante llena a esas horas. En el puente de arriba se ha formado una gran fila de pasajeros que esperan para entrar en un avión. En la planta de abajo, una familia espera sentada a que sea la hora del embarque y otra va camino a su puerta.

En pantalla aparece la imagen de un interrogante.

01.23. INT. TARDE. AVIÓN

El PROTAGONISTA mira por la ventanilla las vistas que hay desde el aire. Se distingue la línea del horizonte de un color anaranjado, que marca el final del día y el inicio de la noche. También puede verse el ala del avión, que se alza por encima de las nubes.

GUIÓN LITERARIO

A continuación se presenta el guión literario de cada uno de los caminos posibles. Se ha dividido en tres para facilitar el trabajo de comprensión y para mantener un orden. Cabe decir que la numeración de secuencias sigue el mismo patrón utilizado en la escaleta y el tratamiento.

GUIÓN LITERARIO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "BICICLETA"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA, sentado al lado de la ventanilla, mira el paisaje que se abre ante sus ojos.

VOZ EN OFF

"Estás de camino a Barcelona. Tu avión partió hace una media hora y ahora te encuentras sobrevolando las nubes. ¿Bonitas, verdad? Pero lo que te espera al aterrizar es muchísimo mejor. Ten paciencia, ya queda poco. Tú tan sólo espera y verás"

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza finalmente en la T1 del Aeropuerto de "El Prat". En la pista aún están las luces encendidas por la falta de luz natural, aunque el cielo está cada vez más claro.

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

En el interior de la terminal, la zona de aterrizajes y despegues está llena de gente que va de un lado para el otro. El PROTAGONISTA también anda un poco perdido buscando la salida que lo llevará hasta la parada del autobús. Finalmente, localiza el cartel que hay a pocos metros de él que le indica hacia dónde debe ir.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

A su llegada, el aerobús ya está esperando a que vengan todos los pasajeros. De momento no hay nadie en la cola, sólo el PROTAGONISTA, que se ubica en primera línea.

VOZ EN OFF

"Tras tu viaje en avión, ¡ya éstas en Barcelona! Mientras esperas a que lleguen los demás para coger el autobús, ¿por qué no averiguas qué estás haciendo aquí y cuáles son tus objetivos en el día de hoy? Dale al botón de Información y todas tus preguntas serán respondidas. ¡Pruébalo!"

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El PROTAGONISTA se sube al autobús y se sienta en uno de los asientos del fondo. Desde allí puede ver todo el autobús en profundidad. Hay algunas personas de pie pero la mayoría también han conseguido un asiento.

VOZ EN OFF

"En este trayecto recorrerás un total de 17 KM y en poco más de media hora llegarás a Plaza Catalunya. ¡Ya falta poco!"

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. Hace un buen día y el sol lo alumbra todo.

VOZ EN OFF

"¡Fíjate, qué día! Ni una sola nube en el cielo. Aprovecha que es temprano y date una vuelta por Plaza Catalunya antes de desayunar"

La plaza está relativamente vacía, una decena de personas pasean por el centro o realizan algunas fotografías. El PROTAGONISTA observa el ir y venir de la gente desde un lugar más alejado, por encima del nivel de la plaza. En una de las esquinas encuentra una estatua de la diosa griega Atenea, al pie de la cual se puede leer "Sabiduría". La deidad lleva el torso desnudo y con una mano aguanta un casco de guerrero y con la otra las riendas del caballo que la acompaña. A sus pies, hay una serpiente con la lengua fuera.

VOZ EN OFF

"Ya va siendo hora de ir a desayunar, ¿te espera un largo día por delante y tienes que reponer fuerzas!"

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

A estas horas la terraza aún no está llena, a primera vista sólo hay una pareja y un grupo de amigas. El camarero está llevando un pedido a alguna mesa. En el toldo del bar puede leerse en letras mayúsculas "Café Zürich". El PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas con la vista fijada hacia la boca del metro. Una sombrilla blanca le protege del sol. La carta de desayuno se encuentra sobre la mesa de metal, de pie.

VOZ EN OFF

"¿Te cuesta decidirte? Te recomiendo que tomes un zumo de naranja natural, la Vitamina C te ayudará a coger fuerzas y prepararte para el día que tienes por delante."

El PROTAGONISTA decide tomar un zumo de naranja natural para refrescarse.

VOZ EN OFF

"¿Está bueno, verdad? En esta época del año las naranjas están muy dulces. Espero que hayas cogido fuerzas suficientes porque ha llegado el momento de partir."

El PROTAGONISTA sigue sentado en la terraza pero mirando hacia el quiosco que tiene cerca. Se ven varias personas en la calle hablando o dirigiéndose hacia el ferrocarril. En pantalla aparecen tres imágenes: una bicicleta, un skate y unos patines.

VOZ EN OFF

"Te toca decidir. Elige bien cuál va a ser tu medio de transporte porque, una vez decidas, no va a haber

marcha atrás. Lee las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos, tal vez te ayuden en tu elección."

El PROTAGONISTA finalmente se decanta por la bicicleta.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

La calle se ha ido llenando por lo que es más complicado ir en bicicleta. Plaza Catalunya está llena de gente que camina hacia todos los sentidos. El PROTAGONISTA emprende su trayecto hacia el parque del "Palau Reial".

VOZ EN OFF

"¡Cuánta gente! Será mejor que busques el carril bici. El trayecto que realizarás tiene un total de 4,8 kilómetros y te llevará unos 30 minutos llegar hasta tu próximo destino. Si no quieres perder más tiempo, ya sabes, ¡empieza a pedalear!"

01.9. EXT. MAÑANA. PARQUE "PALAU REIAL"

En la entrada del parque hay varios carteles que anuncian un festival de música que se realizará en breves. En la puerta se encuentran dos hombres dando de comer a su perro. El cielo sigue tan azul como antes, sin una sola nube.

VOZ EN OFF

"¡Llegaste a tu destino! Te encuentras a las puertas del parque del "Palau Reial", donde no sólo podrás gozar de su botánica sino que también podrás deleitarte la vista con distintas esculturas. Estás a punto de entrar en los jardines de lo que antaño fue la residencia de los reyes en Barcelona. No te pierdas ningún detalle, ¡recuerda que al final del recorrido te pondremos a prueba!"

Justo entrar en el parque, una estatua de mármol blanco da la bienvenida al visitante. Se encuentra en el centro de una gran fuente, es el cuerpo de una mujer desnuda que parece estar a punto de darse un baño. El camino que conduce al siguiente punto es ancho y está rodeado de abundante vegetación. Delante de el PROTAGONISTA se erige una gran pérgola verde cubierta de plantas enredaderas, que dan sombra a los bancos que se encuentran debajo. El PROTAGONISTA se sienta en el que queda más al fondo para disfrutar de las vistas. De camino al siguiente lugar debe cruzar una arboleda de bambú hasta llegar a la "fuente de Hércules". Se trata de una estructura de hierro con forma de dragón presidida por el busto en piedra del héroe griego. El PROTAGONISTA regresa de nuevo al inicio del parque, donde

encuentra las puertas abiertas de par en par y puede ver a través de ellas un ciclista a lo lejos.

VOZ EN OFF

“¿Te ha gustado el parque? Como has podido ver, aún conserva ese halo señorial de antaño. Pero ahora es momento de escoger hacia dónde ir. Estás cerca del Camp Nou, el estadio del Futbol Club Barcelona. Puedes dar una vuelta rápida por ahí o bien puedes ir directamente al siguiente punto de la ruta, tú decides.”

Aparecen en pantalla las fotografías del “Camp Nou” y de “Passeig de Gràcia”. El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

A la salida del parque se ve a lo lejos la facultad de química y física de la Universidad de Barcelona junto con más carteles que anuncian el festival de música.

VOZ EN OFF

“¡Has hecho una muy buena elección! El Camp Nou está tan sólo a 0,5 kilómetros de aquí, todo recto hacia abajo, lo que te llevará menos de 3 minutos.”

01.11a. EXT. MAÑANA. CAMP NOU (opcional)

En la entrada del recinto hay tres personas realizando fotografías al cartel de bienvenida.

VOZ EN OFF

“Ésta es una de las distintas entradas que tiene el Camp Nou. Aquí dentro encontrarás tiendas oficiales del club por si quieres llevarte algo de recuerdo. También podrás visitar el estadio, que cuenta con más de 50 años de historia y tiene una capacidad para más de 90.000 espectadores. ¿A qué esperas para entrar?”

Lo primero que se ve al entrar son los tenderetes oficiales del club, que venden todo tipo de *merchandising*. Hay dos personas en ese momento mirando la tienda. El PROTAGONISTA se acerca más y se fija en las camisetas del Barça que no son las oficiales. Hay tres modelos distintos, uno de ellos gris y los otros dos azul oscuro. La camiseta del medio tiene la imagen de Messi. Más adelante se encuentra la tienda, indicada con una gran figura del escudo del club en la pared y el cartel de “FCBotiga Megastore”. Desde las puertas de la tienda se puede ver una pantalla roja que reza con letras blancas “Més que un club”, uno

de los lemas del FCB. La luz es tenue y, a lo lejos, se ven expuestos en maniquíes los distintos modelos de camisetas de la temporada.

Tras el edificio comercial hay una escultura en piedra de Ladislao Kubala, un ex futbolista del club. La figura está en posición de lanzar el balón. Detrás de ella, hay un gran cartel que publicita "Qatar Airways". El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la entrada del estadio, que se encuentra cerca de allí. Algunas de las paredes del exterior están cubiertas con posters publicitarios de diversa índole. Todas las puertas de acceso están aparentemente cerradas.

Una vez dentro del estadio, el PROTAGONISTA observa el Camp Nou completamente vacío desde una de las gradas más altas. Desde allí puede ver que los asientos de enfrente están coloreados de tal forma que se lea "Qatar Airways", "Más que un club" y también el símbolo de Nike dibujado.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la salida, donde lo despiden el mismo cartel que vio a su entrada. A través de las puertas puede ver el morro de un autobús turístico y varias personas en la entrada mirando un mapa.

VOZ EN OFF

"Ya ha terminado tu visita al Camp Nou, es momento de regresar a la ruta principal. Toca ir a Passeig de Gràcia, que está a 4,2 kilómetros de aquí, lo que te llevará unos 25 minutos de trayecto. Ya verás que el tiempo pasará volando mientras observas el paisaje."

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

A la salida del parque se ve a lo lejos la facultad de química y física de la Universidad de Barcelona junto con más carteles que anuncian el festival de música.

VOZ EN OFF

"¿No te gusta mucho el fútbol, me equivoco? ¡Ya puedes poner dirección a Passeig de Gràcia! Esta ruta tiene 4,3 kilómetros, lo que te llevará unos 25 minutos.
¡Ánimos!"

01.11. EXT. MAÑANA. PASSEIG DE GRÀCIA

El PROTAGONISTA llega hasta el lugar utilizando el carril bici, que se encuentra de forma constante en los laterales de Passeig de Gràcia.

VOZ EN OFF

"Te encuentras en Passeig de Gràcia, una de las avenidas principales de la ciudad. Tras la Exposición Universal de Barcelona, a finales del siglo XIX, Passeig de Gràcia se convirtió en la localización preferida de las familias burguesas. Entre ellas competían para ver quién contrataba al mejor arquitecto, y muchas de estas construcciones modernistas han llegado hasta día de hoy. Fíjate bien en las fachadas de los edificios, están repletas de sorpresas."

Mientras pedalea, se va fijando en los edificios que tiene a sus lados, de estilo modernista. El primero de ellos tiene unos balcones pomposos, con barandillas de piedra y hierro que forman figuras señoriales. Las ventanas son grandes y parecen estar impecables, pero las cortinas blancas a medio bajar no permiten ver lo que hay dentro. Justo debajo de los balcones, como si estuvieran aguantándolos, se encuentran las figuras en piedra de dos palomas y dos plantas que recuerdan a la flor de lis.

El PROTAGONISTA se detiene de nuevo frente otro edificio que nada tiene que ver con lo visto hasta el momento. Toda la fachada está formada por balcones salientes con formas abstractas, mientras que las paredes y vidrieras están recubiertas de mosaicos en tonos azulados. Se trata de la "Casa Batlló", del arquitecto Antoni Gaudí.

VOZ EN OFF

"Frente a ti se alza la Casa Batlló, construida por Antoni Gaudí entre los años 1904 y 1906. Fíjate bien en la fachada. ¿Ves ese mosaico en la pared? Está hecho con piedra y cristal y recubierto por pequeños trozo de vidrio de colores y cerámica. Impresionante, ¿verdad?"

El PROTAGONISTA se fija luego en la inmensa aglomeración de gente que tiene lugar a los pies del edificio. Un cartel rojo indica que, efectivamente, se trata de la obra de Gaudí.

VOZ EN OFF

"Sé lo que estás pensando. Si la casa es así por fuera, ¿cómo debe ser por dentro? Pero sintiéndolo mucho, debo decirte que no tienes tiempo para descubrirlo. Recuerda que hay un tiempo límite para regresar al aeropuerto y aún queda mucho por ver."

Al otro lado de la acera se alza otra edificación del arquitecto: "La Pedrera". Las ondulaciones en la fachada siguen presentes también en esta obra, aunque las paredes de piedra son más sobrias que las de la "Casa Batlló". Lo que más llama la

atención es el diseño de las barandillas de los balcones, que de lejos parecen una lucha entre murciélagos.

VOZ EN OFF

"Maravilloso Gaudí, ¿verdad?. Lástima que no puedas dedicarle más tiempo, pero seguro que después de tanto ejercicio ya empiezas a tener hambre. ¿Prefieres ir directo a comer o quieres visitar antes unos jardines que quedan de camino? ¡Tú decides!"

Aparecen en pantalla las fotografías de los jardines del "Palau Robert" y del restaurante "La Pepita". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

La acera está repleta de motos aparcadas, hay tres personas andando y una en bicicleta. El cielo sigue tan azul como antes, sin una sola nube.

VOZ EN OFF

"Así que aún tienes fuerzas para visitar un lugar más, ¿pues adelante! Los jardines del Palau Robert están aquí mismo, en el inicio de Passeig de Gràcia. Sube una manzana más y habrás llegado."

01.13a. EXT. MAÑANA. JARDINES "PALAU ROBERT" (opcional)

Desde la entrada a los jardines puede verse a gente relajándose en los bancos de los laterales. Altos árboles y palmeras dan la bienvenida al visitante.

VOZ EN OFF

"Éstos son los jardines del Palau Robert, un lugar de desconexión y cultura. Desde que fuera adquirido a finales del siglo XX por el gobierno catalán, este espacio ha querido ser la muestra de la relación de Catalunya con un mundo cada vez más globalizado. Aquí podrás encontrar diversas exposiciones que conectan con esta idea y te transportan hasta otros mundos."

Al adentrarse más, el PROTAGONISTA sigue viendo a personas sentadas en los bancos, leyendo un libro o simplemente mirando el paisaje. Ningún ruido disturbe el ambiente de tranquilidad que se respira. Cerca de donde terminan los jardines se encuentra una pequeña caseta de ladrillos con la puerta abierta de par en par y un cartel en la entrada que reza "Entrada exposición". Dentro hay una serie de fotografías de distintos tamaños colgadas en las paredes blancas. Representan escenas

cuotidianas de la vida en Palestina, alejadas totalmente de las imágenes de guerra.

El PROTAGONISTA regresa de nuevo por donde ha venido, teniendo que cruzar los jardines para llegar hasta la salida.

VOZ EN OFF

"Y ahora ya sí, ¡a comer! El restaurante al que te diriges está a tan sólo 0,3 kilómetros de aquí, lo que supone unos 2 minutos pedaleando. ¿Te vienes?"

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

La acera está repleta de motos aparcadas, hay tres personas andando y una en bicicleta. El cielo sigue tan azul como antes, sin una sola nube.

VOZ EN OFF

"El hambre ha podido contigo, ¿no? No te preocupes, ya falta poco para que puedas sentarte a disfrutar de una muy buena comida. El restaurante al que te diriges está a tan sólo 0,3 kilómetros de aquí, lo que te llevará unos 2 minutos de recorrido. ¡Adelante!"

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA"

La entrada del restaurante es pequeña, con una doble puerta de madera que está entreabierta. Un cartel sobrio indica que se trata de "La Pepita", aunque el reflejo del sol está justo encima de las letras y no lo deja ver con total claridad.

VOZ EN OFF

"¡Ya has llegado! ¿Rápido, verdad? Éste es el restaurante La Pepita, denominado así en honor al famoso bocadillo español de pepito de ternera. Su cocina se basa en las típicas tapas del país, pero reinventando cada una de ellas para darles un toque más sofisticado. ¿Quién dijo que ir de tapas no podía ser elegante? Entra y verás a qué me refiero. Ah, no olvides fijarte en la decoración del local, en este aspecto tampoco te dejará indiferente."

01.14. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA"

Nada más entrar ya puede verse gente sentada en la barra, consultando el pedido con el camarero. El espejo que queda detrás suyo está escrito con lo que parece ser la carta del local. Las paredes están decoradas con cuadros de toda índole, que van desde dibujos de mujeres semidesnudas, un boceto de

Marilyn Monroe o pinturas abstractas. Pero lo que más llama la atención son los garabatos que se encuentran en todas las paredes, ocupando hasta el más mínimo rincón.

El PROTAGONISTA decide sentarse en una mesa arrinconada en la pared. Desde allí puede ver parte de la siguiente sala, donde la camarera está esperando frente a la cocina a que le entreguen algún pedido. Las paredes que quedan justo delante están pintadas hasta la saciedad, incluso las baldosas. Se dispone a leer la carta, que está sujeta a un panel de madera con una pinza de metal. Mientras está leyendo, viene la CAMARERA para hacerle algunas sugerencias.

CAMARERA

"Hola. ¿Puedo ayudarle en algo? Si está pensando en un plato frío, le recomiendo la tapa de Dorada a la marinada que tiene base de espinacas frescas, piñones y naranja por encima. Si prefiere un plato caliente, entonces déjeme recomendarle la tapa de Calamares a la andaluza, con ketchup y mayonesa y base de *mitsuna*. De segundo, debe probar la Pepita de oro, la especialidad de la casa. Se trata de ternera sobre una fina capa de pan y recubierta de *foie*, acompañada por puré de patatas."

Aparecen en pantalla las fotografías de la "Dorada a la marinada" y de los "Calamares a la andaluza". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por la "Dorada a la marinada", que viene presentada en un plato blanco rectangular. Hay un total de seis porciones presentadas tal y como había descrito anteriormente la CAMARERA.

VOZ EN OFF

"¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? Y eso que aún no has probado el plato estrella."

La CAMARERA está de camino a la mesa, sujetando un plato con su mano derecha.

VOZ EN OFF

"Mira, ¡ya regresa con la Pepita de oro! Seguro que cumple con creces tus expectativas."

La Pepita de oro también viene sobre un plato rectangular de color blanco. Encima de la ternera hay una fina capa de pan,

recubierta por *foie*, y un huevo frito. En la esquina del plato, como acompañamiento, está el puré de patatas.

El PROTAGONISTA se levanta de la mesa una vez ha terminado de comer. Se dirige hacia la salida, donde ve que la barra está aún más llena que cuando entró.

VOZ EN OFF

"¿Has comido bien? ¡Seguro que sí! Si tienes curiosidad por conocer un poco más del local, puedes hablar con SOFÍA, una de las dueñas. De lo contrario, te dirigirás directamente hacia el siguiente punto del recorrido. Ya sabes, ¡tú decides!"

En pantalla aparecen las fotografías de SOFÍA y del "Mercat dels Encants". El PROTAGONISTA escoge qué opción prefiere.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por los "Calamares a la andaluza", que vienen presentados en un plato blanco redondo. La porción es más que suficiente para una persona.

VOZ EN OFF

"¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? Y eso que aún no has probado el plato estrella."

La CAMARERA está de camino a la mesa, sujetando un plato con su mano derecha.

VOZ EN OFF

"Mira, ¡ya regresa con la Pepita de oro! Seguro que cumple con creces tus expectativas."

La Pepita de oro también viene sobre un plato rectangular de color blanco. Encima de la ternera hay una fina capa de pan, recubierta por *foie*, y un huevo frito. En la esquina del plato, como acompañamiento, está el puré de patatas.

El PROTAGONISTA se levanta de la mesa una vez ha terminado de comer. Se dirige hacia la salida, donde ve que la barra está aún más llena que cuando entró.

VOZ EN OFF

"¿Has comido bien? ¡Seguro que sí! Si tienes curiosidad por conocer un poco más del local, puedes hablar con SOFÍA, una de las dueñas. De lo contrario, te dirigirás directamente hacia el siguiente punto del recorrido. Ya sabes, ¡tú decides!"

En pantalla aparecen las fotografías de SOFÍA y del "Mercat dels Encants". El PROTAGONISTA escoge qué opción prefiere.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opcional)

SOFÍA está detrás de la barra, sujetando la carta. Lleva un vestido rojo ajustado al cuerpo, de manga larga. Tiene el pelo recogido en una cola lateral, sonríe.

En pantalla aparecen diversas preguntas. El PROTAGONISTA tiene la opción de realizar cuantas quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

VOZ EN OFF

"Te despidas de Sofía, agradeciéndole su atención, y pones rumbo hacia tu próximo destino."

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA retoma su camino siguiendo el carril bici. En la acera se ven algunas bicicletas aparcadas mientras que en la calle circulan dos coches a lo lejos.

VOZ EN OFF

"Ahora toca el último punto de la ruta planeada para este día. Te diriges al Mercat dels Encants, que se encuentra a 2,1 kilómetros de aquí, así que en poco más de 10 minutos podrás llegar. Tú sólo continúa por el carril bici, todo recto, ya verás qué rápido."

01.16. EXT. TARDE. "MERCAT DELS ENCANTS"

El recinto del mercado queda un tanto a la sombra por los árboles de justo enfrente, que no dejan pasar al Sol. Varios carteles ondean en las barandillas, donde se publicita horarios y eventos del mercado. A lo lejos puede verse la señal de "Parking libre". Las pequeñas entradas al recinto quedan un tanto desapercibidas debido a la poca luz que hay.

VOZ EN OFF

"Sí, aunque a primera vista no lo parezca, te encuentras justo enfrente del mercado. Anteriormente el Mercat dels Encants se realizaba al aire libre, en una zona cercana, pero en 2013 se trasladó a este nuevo recinto que, si bien sigue siendo al aire libre, al menos goza de techo para resguardar a los tenderos en caso de lluvia. Dentro podrás encontrar cualquier cosa y, lo mejor de todo, a precios realmente asequibles. Y

aunque finalmente no compres nada, vale la pena tan sólo dar un paseo y respirar el ambiente."

01.17. INT. TARDE. "MERCAT DELS ENCANTS"

En la entrada al mercado se encuentran varios tenderetes de ropa interior. Una mujer está mirando algo que ha encontrado en una montaña de ropajes. En el techo tipo espejo se refleja el paisaje de fuera. El PROTAGONISTA se adentra más y encuentra un puesto de calzados típicos catalanes. Colgando de un hilo están las alpargatas junto con las abarcas y, en el centro, una abarca roja el triple de tamaño de lo normal.

En la planta de arriba hay una caseta llena de *souvenirs* del personaje de cómic Tintín. La tienda tiene mucho color y está decorada hasta la saciedad. Unos banderines cuelgan de la entrada y también en el interior. Las paredes están cubiertas por pósters de distinta índole y, al fondo, puede verse el molde de la cabeza de un hombre entrado en años con gorra.

El PROTAGONISTA se asoma entonces a un balcón desde donde puede ver la parte central del mercado, en la Planta Baja. Allí se aglomeran una decena de puestos, la mayoría colocados en el suelo con mantas, sin mantener en orden sus productos. Hay bastante gente observando la oferta, aunque nadie parece estar comprando en ese mismo momento.

Una vez abajo, EL PROTAGONISTA se acerca a curiosear un puesto donde el TENDERO no deja de gritar a todo pulmón la oferta del día. Los productos están todos amontonados en el suelo, entre el caos pueden distinguirse unas raquetas y una pistola de agua. Hay cuatro personas alrededor, esperando su turno para pagar.

TENDERO

"¡A un euro! ¡Todo a un euro!"

El PROTAGONISTA pone rumbo a la salida pasando por la planta de arriba, que es donde hay menos gente. El pasillo es amplio y tan sólo tiene a tres personas por delante que pasean tranquilamente. De un poste cuelgan dos carteles que anuncian un evento futuro dentro del mercado.

VOZ EN OFF

"¿Tenía razón, verdad? En este mercado puedes encontrar todo lo que buscas a precios más que asequibles. Pero llegó el momento de irse. Es tarde, debes regresar de vuelta a Plaza Catalunya para coger el autobús de nuevo. Sin embargo, si aún tienes ganas de más, puedes hacer una visita rápida a la Torre Agbar, que se

encuentra justo enfrente del mercado. ¿Qué me dices, te animas o prefieres ir directo a coger el autobús?"

En pantalla aparecen las fotografías de Plaza Catalunya y de la "Torre Agbar". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.18a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

Desde las puertas de salida del mercado puede verse la calle, donde hay un seguido de bicicletas aparcadas. El cielo continúa totalmente azul sin nube alguna. La "Torre Agbar" destaca a lo lejos, alzándose detrás de un recinto gris. En la calle, el Tram está a punto de llegar a la parada que queda justo enfrente.

VOZ EN OFF

"¿Ves ese edificio de punta redondeada a lo lejos? Se trata de la Torre Agbar, tardarás tan sólo 4 minutos en cruzar las calles que os separan, un recorrido de 0,6 kilómetros en total. ¡Súbete a la bicicleta, que el tiempo apremia!"

01.19a. EXT. TARDE. "TORRE AGBAR" (opcional)

La "Torre Agbar" se alza en dirección al cielo. Una farola apagada está junto a ella.

VOZ EN OFF

"Delante de ti se alza la Torre Agbar. Fue diseñada por el arquitecto francés Jean Nouvel, quien se inspiró en los campanarios de la Sagrada Familia de Gaudí y en los pináculos de la Montaña de Montserrat. Dentro están las oficinas de la compañía de Aguas de Barcelona, por lo que no se trata de un lugar turístico. Sin embargo, tienes la posibilidad de entrar y acceder hasta la planta más alta, donde podrás disfrutar de las vistas de la ciudad. ¡Te espero arriba!"

01.20a. INT. TARDE. "TORRE AGBAR" (opcional)

Dentro, las paredes están formadas por una serie de cuadrados rojos tan sólo interrumpida con diversos ventanales que iluminan la sala sin necesidad de luz artificial. El PROTAGONISTA se dirige a los ascensores para subir hasta la última planta. Hay un total de seis y varias personas se encuentran esperando a que baje alguno. Una vez arriba, la luz inunda la sala. Grandes ventanales cuadrados, que siguen la estética de los de la planta baja, dejan pasar nítidamente la luz del Sol. El exterior de las ventanas está protegido con unas persianas móviles de aluminio que en ese momento están entrecerradas, por lo que no dejan obtener una buena visibilidad de Barcelona.

VOZ EN OFF

"Lástima que no puedas disfrutar plenamente de las vistas, pero la propia arquitectura del edificio ya vale la pena, ¿verdad? Pero siento decirte que ahora sí tienes que ir a Plaza Catalunya, se te ha acabado el tiempo."

01.21a. EXT. TARDE. CALLE (opcional)

El carril bici consta sólo de un carril porque la zona está en obras. Unos bloques de piedra roja delimitan el espacio para las bicicletas. Se acerca un ciclista de frente.

VOZ EN OFF

"Es ya tu último trayecto en bicicleta. Te toca hacer un total de 2,6 kilómetros, lo que te llevará unos 15 minutos. No te preocupes, pronto podrás descansar."

01.18. EXT. TARDE. CALLE

Desde las puertas de salida del mercado puede verse la calle, donde hay un seguido de bicicletas aparcadas. El cielo continúa totalmente azul sin nube alguna. La "Torre Agbar" destaca a lo lejos, alzándose detrás de un recinto gris. En la calle, el Tram está a punto de llegar a la parada que queda justo enfrente.

VOZ EN OFF

"¿Ves ese edificio de punta redondeada? Se trata de la Torre Agbar, al menos la has visto desde lejos. Pero ya toca poner rumbo a Plaza Catalunya, mejor ser previsor con el tiempo que te queda por delante. Tu último trayecto en bicicleta te llevará unos 18 minutos y recorrerás un total de 2,9 kilómetros. ¡Ánimos, que con lo que has hecho hasta ahora esto no es nada!"

01.19. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

El "Aerobús" está justo delante de la parada, poniéndose en marcha de nuevo. El cartel luminoso indica que se dirige a la Terminal 2 del aeropuerto. El cielo está gris tras el paso de las horas.

VOZ EN OFF

"No hace falta que corras, ése autobús se dirige a la Terminal 2. Mientras esperas a que llegue el tuyo, podemos hacer un repaso rápido de todo lo que has visto hoy y aquello que te has perdido. ¿Te parece?"

En pantalla aparecen fotografías de los lugares de la ruta.

VOZ EN OFF

"Ha sido un día intenso, de eso no hay duda. Has visitado Barcelona desde una perspectiva nueva. Espero que haya sido una grata experiencia y te lleves un buen recuerdo. Pero desgraciadamente todo viaje tiene su fin. Toca poner rumbo al aeropuerto."

01.20. INT. TARDE. "AEROBÚS"

El interior del autobús está relativamente vacío. Hay aún asientos libres aunque varias personas se encuentran de pie. El PROTAGONISTA está ubicado hacia el fondo del automóvil.

VOZ EN OFF

"Por segunda vez en el día te encuentras dentro del Aerobús, pero esta vez de regreso al aeropuerto. Aprovecha este trayecto para pensar en todo lo que has visto y recordar los detalles, porque en cuanto llegues deberás realizar el test que determinará tu grado de atención a lo largo del recorrido."

01.21. INT. TARDE. AEROPUERTO

La zona de embarques del aeropuerto está bastante llena a esas horas. En el puente de arriba se ha formado una gran fila de pasajeros que esperan para entrar en un avión. En la planta de abajo, una familia espera sentada a que sea la hora del embarque y otra va camino a su puerta.

VOZ EN OFF

"Antes de que subas a tu avión, debo decirte que ha llegado el momento de realizar el test. El cuestionario está formado por seis sencillas preguntas que seguro sabrás resolver correctamente si has estado lo suficientemente atento. ¿Preparado? Cuando termines, vuelve, te estaré aquí esperando."

En pantalla aparece la imagen de un interrogante.

01.22. INT. TARDE. AVIÓN

El PROTAGONISTA mira por la ventanilla las vistas que hay desde el aire. Se distingue la línea del horizonte de un color anaranjado, que marca el final del día y el inicio de la noche. También puede verse el ala del avión, que se alza por encima de las nubes.

VOZ EN OFF

"Y de nuevo, 12 horas después, te encuentras subido a un avión vuelta a casa. Después de un día tan ajetreado se agradece la comodidad del asiento y la amabilidad del servicio, ¿verdad? Mejor relájate y disfruta de lo que queda del viaje."

GUIÓN LITERARIO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "SKATE"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA, sentado al lado de la ventanilla, mira el paisaje que se abre ante sus ojos.

VOZ EN OFF

"Estás de camino a Barcelona. Tu avión partió hace una media hora y ahora te encuentras sobrevolando las nubes. ¿Bonitas, verdad? Pero lo que te espera al aterrizar es muchísimo mejor. Ten paciencia, ya queda poco. Tú tan sólo espera y verás"

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza finalmente en la T1 del Aeropuerto de "El Prat". En la pista aún están las luces encendidas por la falta de luz natural, aunque el cielo está cada vez más claro.

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

En el interior de la terminal, la zona de aterrizajes y despegues está llena de gente que va de un lado para el otro. El PROTAGONISTA también anda un poco perdido buscando la salida que lo llevará hasta la parada del autobús. Finalmente, localiza el cartel que hay a pocos metros de él que le indica hacia dónde debe ir.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

A su llegada, el aerobús ya está esperando a que vengan todos los pasajeros. De momento no hay nadie en la cola, sólo el PROTAGONISTA, que se ubica en primera línea.

VOZ EN OFF

"Tras tu viaje en avión, ¡ya éstas en Barcelona! Mientras esperas a que lleguen los demás para coger el autobús, ¿por qué no averiguas qué estás haciendo aquí y cuáles son tus objetivos en el día de hoy? Dale al

botón de Información y todas tus preguntas serán respondidas. ¡Pruébalo!"

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El PROTAGONISTA se sube al autobús y se sienta en uno de los asientos del fondo. Desde allí puede ver todo el autobús en profundidad. Hay algunas personas de pie pero la mayoría también han conseguido un asiento.

VOZ EN OFF

"En este trayecto recorrerás un total de 17 KM y en poco más de media hora llegarás a Plaza Catalunya.
¡Ya falta poco!"

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. Hace un buen día y el sol lo alumbra todo.

VOZ EN OFF

"¡Fíjate, qué día! Ni una sola nube en el cielo.
Aprovecha que es temprano y date una vuelta por Plaza Catalunya antes de desayunar"

La plaza está relativamente vacía, una decena de personas pasean por el centro o realizan algunas fotografías. El PROTAGONISTA observa el ir y venir de la gente desde un lugar más alejado, por encima del nivel de la plaza. En una de las esquinas encuentra una estatua de la diosa griega Atenea, al pie de la cual se puede leer "Sabiduría". La deidad lleva el torso desnudo y con una mano aguanta un casco de guerrero y con la otra las riendas del caballo que la acompaña. A sus pies, hay una serpiente con la lengua fuera.

VOZ EN OFF

"Ya va siendo hora de ir a desayunar, ¡te espera un largo día por delante y tienes que reponer fuerzas!"

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

A estas horas la terraza aún no está llena, a primera vista sólo hay una pareja y un grupo de amigas. El camarero está llevando un pedido a alguna mesa. En el toldo del bar puede leerse en letras mayúsculas "Café Zürich". El PROTAGONISTA se sienta en una de las mesas con la vista fijada hacia la boca del metro. Una sombrilla blanca le protege del sol. La carta de desayuno se encuentra sobre la mesa de metal, de pie.

VOZ EN OFF

“¿Te cuesta decidirte? Te recomiendo que tomes un zumo de naranja natural, la Vitamina C te ayudará a coger fuerzas y prepararte para el día que tienes por delante.”

El PROTAGONISTA decide tomar un zumo de naranja natural para refrescarse. Mira a su alrededor y ve al camarero a lo lejos, atendiendo a otra mesa. Poco tiempo después, ya tiene el pedido frente a él.

VOZ EN OFF

“¿Está bueno, verdad? En esta época del año las naranjas están muy dulces. Espero que hayas cogido fuerzas suficientes porque ha llegado el momento de partir.”

El PROTAGONISTA sigue sentado en la terraza pero mirando hacia el quiosco que tiene cerca. Se ven varias personas en la calle hablando o dirigiéndose hacia el ferrocarril. En pantalla aparecen tres imágenes: una bicicleta, un skate y unos patines.

VOZ EN OFF

“Te toca decidir. Elige bien cuál va a ser tu medio de transporte porque, una vez decidas, no va a haber marcha atrás. Lee las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos, tal vez te ayuden en tu elección.”

El PROTAGONISTA finalmente se decanta por el skate.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

La calle se ha ido llenando por lo que es más complicado ir en bicicleta. Plaza Catalunya está llena de gente que camina hacia todos los sentidos. El PROTAGONISTA emprende su trayecto hacia el mercado de “La Boquería”.

VOZ EN OFF

“¡Cuánta gente! Será mejor que busques un lugar menos transitado. El trayecto que realizarás tiene un total de 0,5 kilómetros y te llevará unos 3 minutos llegar hasta tu próximo destino. Está aquí al lado, no tiene pérdida. Tan sólo baja por las Ramblas y llegarás.”

01.9. INT. MAÑANA. MERCADO DE “LA BOQUERÍA”

El cartel del mercado cuelga de una superficie de metal en forma de casa, formada por un mosaico de vidrio azul y ocre. Encima de un escudo que decora dicho cartel, se encuentra una corona de hierro. En la parte baja puede leerse “St. Josep. La Boquería”.

VOZ EN OFF

"Tienes frente a ti el Mercado de la Boquería, que cuenta con más de 8 siglos de historia. Se trata de todo un referente en el ámbito comercial, siendo incluso galardonado como el mejor mercado del mundo. Entra y disfruta de la variedad de colores, olores y sabores de todo tipo que puedes encontrar en los puestos. La oferta es más que variada, compruébalo tú mismo."

La entrada está abarrotada de gente. El techo está cubierto por un gran cartel publicitario de la marca "Estrella Damm", y otros carteles cuelgan también de él. Apenas pueden vislumbrarse los puestos que hay justo enfrente. El PROTAGONISTA se adentra más en el mercado, donde encuentra una parada donde venden jamón de bellota. Una decena de paletas cuelgan de una barra de hierro. Detrás, el tendero está limpiando el mostrador. Un cartel amarillo indica el precio: "110€".

Tras el mostrador de una tienda de fruta embasada se encuentra una mujer con camisa blanca y delantal rojo. Está cortando más fruta. Los colores invaden el lugar: rojos y amarillos son los más abundantes.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia otro puesto que ha llamado su atención también por el excesivo colorido. Se trata de una tienda de dulces moldeados con formas de objetos cotidianos, normalmente no comestibles como tal. En ese momento, una mujer está cogiendo con unas pinzas metálicas las patatas del "McDonalds".

Cerca de la salida se encuentra una tienda de huevos de distintos tipos y tamaños. Grandes, pequeños, negros, rosados y blancos conviven en un mismo espacio, posados sobre paja. Unos carteles negros indican de qué tipos de huevos se trata. En una esquina, justo encima de los huevos, pueden verse dos gallinas de plástico columpiándose. Detrás del mostrador una mujer mira hacia los lados, distraída.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la salida, que queda opuesta a por donde ha entrado. Allí hay menos gente que al principio. Justo enfrente tiene una tienda de zumos naturales.

VOZ EN OFF

"Cuánto color, ¿verdad? El mercado rebosa alegría y vida. Pero ésta es tan sólo la primera parada en la ruta, te espera mucho más por delante. Ahora te toca decidir el siguiente paso. Bien puedes seguir con el itinerario marcado y dirigirte al monumento del Arc de

Triomf o bien puedes visitar antes el antiguo recinto de la Santa Creu, que está muy cerca de aquí. Y bien, ¿con qué te quedas?"

Aparecen en pantalla las fotografías de "Arc de Triomf" y del antiguo recinto de la "Santa Creu". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

A la salida del mercado hay una pequeña plaza con varias terrazas repletas de gente. Diversas personas pasean por el lugar en distintas direcciones.

VOZ EN OFF

"No tienes prisa por seguir la ruta principal, ¿cierto? Bien, entonces puedes dirigirte al antiguo recinto de la Santa Creu, a tan sólo 0,4 kilómetros de aquí. Este trayecto te llevará 3 minutos. Gira a la izquierda en la plaza y sigue recto."

01.11a. EXT. MAÑANA. ANTIGUO RECINTO DE LA "SANTA CREU" (opcional)

La entrada al complejo tiene forma de arco, las puertas de hierro están abiertas de par en par. En la pared de piedra hay varias inscripciones y en la parte derecha puede verse el número del edificio, el 47.

VOZ EN OFF

"Te encuentras a las puertas de lo que hasta la segunda década del siglo XX fueron las dependencias del gran hospital de Barcelona. Hoy en día es la sede de la Biblioteca de Catalunya y de otros centros de enseñanza e instituciones culturales. Fíjate bien en su arquitectura, considerada como ejemplo del esplendor del gótico civil catalán."

El claustro de obligado recorrido para acceder al patio central del edificio está formado por arcos apuntados que sujetan la fortificación. De frente se acercan unas estudiantes que disfrutan de su hora de recreo.

En la parte central del claustro hay varias mesas con sillas, todas ocupadas. Una mujer está trabajando bajo la sombra de un árbol con su portátil. Se trata de un naranjo que recién está sacando las primeras frutas, aún de pequeño tamaño.

Justo en la entrada del claustro se encuentra una mesa con unos cuantos libros encima, cedidos por la biblioteca. A modo de

mantel hay un cartel que indica que no se puede cruzar por el centro del claustro ya que es un espacio reservado para la lectura. Hay una silla justo detrás de la mesa, pero en esos momentos no hay nadie vigilando.

El PROTAGONISTA investiga por los alrededores y encuentra la figura en piedra de una mujer sujetando a dos niños desnudos. Finalmente se dirige hacia la salida, recorriendo el camino de entrada pero a la inversa. Las escaleras que dirigen a la salida están oscuras porque no alcanza a entrar la luz del sol. Hay un hombre sentado en ellas, hablando con otro que está de pie.

VOZ EN OFF

"Se respira paz aquí, ¿no? Espero que hayas aprovechado este momento de tranquilidad porque aún queda mucho viaje por delante."

01.12.a EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

La calle es estrecha. A lo lejos hay una terraza que parece repleta de gente.

VOZ EN OFF

"Regresas de nuevo a la ruta principal, por lo que toca ir hacia el Arc de Triomf. El trayecto son un total de 1,7 kilómetros, lo que te llevará unos 11 minutos. ¡No llegues tarde!"

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

A la salida del mercado hay una pequeña plaza con varias terrazas repletas de gente. Diversas personas pasean por el lugar en distintas direcciones.

VOZ EN OFF

"Así que prefieres no desviarte de la ruta principal, entendido. En ese caso, pones rumbo directo al Arc de Triomf, que está a 1,6 kilómetros de distancia. En unos 10 minutos puedes estar ya a sus puertas."

01.11. EXT. MAÑANA. ARC DE TRIOMF

El monumento se alza sobre un cielo totalmente despejado.

VOZ EN OFF

"Ya estás aquí. Rápido, ¿verdad? Mira qué cielo tan despejado, hace un día estupendo y hay que aprovecharlo. Tienes ante a ti el arco del triunfo que, a diferencia de lo convencional, no se creó en motivo

militar sino civil. Se construyó para que fuera la puerta de entrada a la Exposición Universal de Barcelona, realizada en el año 1888. Cruza el arco y verás todo lo que puede ofrecerte el paseo."

El paseo que lleva hasta el Arc de Triomf queda medio en las sombras a causa de las palmeras que se alzan en los laterales. Hay gente paseando en todas direcciones.

En uno de los laterales se encuentra un grupo de cuatro jóvenes tocando instrumentos de madera que parecen africanos. El PROTAGONISTA se detiene a escucharlos tocar. Cerca de ellos hay dos hombres haciendo grandes pompas de jabón, creando extrañas formas en el aire.

El PROTAGONISTA llega al final del paseo, donde encuentra la estatua de una mujer con alas que sujeta una antorcha. A sus pies, hay varios niños desnudos.

VOZ EN OFF

"Ya has llegado al final del paseo del arco del triunfo. Aquí se encuentra esta estatua, creada también en motivo de la exposición universal de Barcelona. En tu paseo hasta aquí habrás podido comprobar la vida que se desprende del lugar. Es común ver a músicos tocando, como ahora, o a los artistas de las pompas de jabón. Otros días incluso encuentras jóvenes practicando sus coreografías. Pero por hoy ya has tenido suficiente y debes empezar a tener hambre. Tienes dos opciones, tú decides: ¿quieres ir directo a comer o prefieres dirigirte antes hacia la Estación de Francia? Está a pocos minutos de aquí, no tendrás que alejarte mucho."

Aparecen en pantalla las fotografías del restaurante "Terra d'Escudella" y de la "Estació de França". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se para frente al paso de peatones que se encuentra justo al final del paseo del "Arc de Triomf". Hay otras personas esperando a que se ponga en verde mientras los coches circulan por la calle. Al fondo pueden distinguirse las figuras de piedra que dan la bienvenida al parque de "La Ciutadella".

VOZ EN OFF

"El hambre aún no ha podido contigo, ¡me alegro! Entonces es momento de ir a la Estación de Francia, que

se encuentra a 0,9 kilómetros de aquí. El trayecto te llevará unos 6 minutos."

01.13a. EXT. MAÑANA. "ESTACIÓ DE FRANÇA" (opcional)

La "Estació de França" está al otro lado de la calle. Frente a ella circulan varios coches y un autocar se está incorporando a la carretera en dirección opuesta a ellos. Cuatro banderas ondulan encima del edificio.

VOZ EN OFF

"Estás a punto de entrar en la Estación de Francia, la única en toda Barcelona que destaca por su carácter histórico y artístico. Se construyó a principios del siglo XX con la intención de darle una caracterización monumental, constituida por una gran estructura metálica de estilo modernista. Entra y compruébalo."

01.14a. INT. MAÑANA. "ESTACIÓ DE FRANÇA" (opcional)

La entrada de la estación es amplia con altos techos abovedados. La luz que entra por los ventanales ilumina toda la sala. A lo lejos, en la pared, puede verse un reloj aunque no se distingue bien qué hora marca. Hay varias personas sentadas y otras pocas de pie. El suelo refleja la luz del Sol.

El PROTAGONISTA se dirige a la zona de llegadas y salidas, donde en ese momento hay tres trenes esperando. En todos puede leerse "Renfe" en alguno de sus lados. El techo de esa parte de la estación está formado por grandes arcos metálicos que sujetan vidrieras opacas por donde se filtran suavemente los rayos de Sol. En la pared del fondo puede leerse en una inscripción que hay en la piedra: "Barcelona. Estació de França".

De regreso a la salida, el PROTAGONISTA se fija en una de las cúpulas que hay en el vestíbulo de entrada. La luz que irradia de la lámpara central deja amarillento todo el círculo, dándole un aspecto de antigüedad.

VOZ EN OFF

"Si no fuera por estos trenes tan modernos, realmente parecería que hubieras dado un viaje al pasado, ¿verdad? A pesar de los desperfectos que sufrió durante la Guerra Civil, la estación se mantiene casi intacta desde su construcción. Pero estamos en el presente y ahora toca continuar este viaje. Seguro que debes tener hambre a estas alturas, así que no te entretengas más y dirígete al restaurante."

01.15a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

El PROTAGONISTA se dirige hacia uno de los callejones que quedan enfrente de la "Estació de França" para encaminarse hacia el restaurante. En una esquina hay dos hombres charlando y fumando, uno de ellos tiene la bicicleta apoyada en la pared.

VOZ EN OFF

"Siento decirte que aún tendrás que esperar un ratito más para comer, te quedan por delante 4,6 kilómetros por recorrer hasta llegar al restaurante. Son unos 35 minutos de camino, pero el esfuerzo tendrá su recompensa en cuanto llegues."

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

El PROTAGONISTA se para frente al paso de peatones que se encuentra justo al final del paseo del "Arc de Triomf". Hay otras personas esperando a que se ponga en verde mientras los coches circulan por la calle. Al fondo pueden distinguirse las figuras de piedra que dan la bienvenida al parque de "La Ciutadella".

VOZ EN OFF

"Tienes hambre, ¿verdad? No te hago esperar más para probar la deliciosa gastronomía catalana. El restaurante se encuentra a 4,3 kilómetros de aquí, lo que supone un recorrido de unos 30 minutos. Sí, lo siento, aún tendrás que esperar un poco más para comer. Pero ya sabes lo que dicen, lo bueno se hace esperar."

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA"

La entrada del restaurante es pequeña, con dos portones de madera un tanto desgastada y una puerta abierta de par en par. Un cartel propagandístico de la política catalana adorna el portón de la derecha, mientras que un plafón colgado en el de la izquierda anuncia el menú del local. Un cartel anaranjado encima de la puerta indica el nombre del restaurante: "Terra d'escudella". Junto a ello puede verse el dibujo de una olla con una cuchara dentro.

VOZ EN OFF

"¡Ya estás aquí! Al final no ha sido para tanto el camino, ¿verdad? Te complacerá saber que en breves podrás disfrutar de la comida que ofrece el restaurante, en gran parte inspirada en la gastronomía de tierras catalanas. Adelante, no quiero hacerte esperar más."

01.13. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA"

La entrada del restaurante es estrecha, con mesas y taburetes de madera a cada lado. La barra está vacía y una mesa situada al fondo parece estar ocupada por una pareja. La televisión, ubicada en una esquina alta de la sala, está encendida. Las luces dan un tono amarillento al lugar.

Detrás de la barra, ubicadas en un estante encima de los licores, hay una fila ordenada de cervezas *Moritz* que forman el nombre del bar. Al final de esta fila hay también una botella de cava con la etiqueta del partido político de la "CUP".

El PROTAGONISTA se dirige hacia la sala interior, donde hay una exposición de cuadros y plafones informativos sobre diversos eventos de la historia de Catalunya. Tras pasar un rato observando lo que hay colgado en las paredes, decide sentarse en la mesa del fondo encarado hacia la entrada del local. En su mesa hay dos manteles de papel color negro y una copa de cristal. Es el propio dueño del local, PAU, quien se acerca con una libreta en la mano a realizarle el pedido. Lleva gafas y un polo de color negro.

PAU

"Bon dia. Et puc ajudar en alguna cosa? Et recomano que tastis algun dels plats del dia que tenim avui. D'una banda hi ha arròs de muntanya, preparat amb diferents tipus de carn, ceba i pèsols. D'altre banda, també tens l'opció d'una bona ensalada russa amb el nostre toc personal. Què serà, doncs?"

Aparecen en pantalla las fotografías del "Arròs de muntanya" y la "Ensalada russa". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por el "Arròs a la muntanya". PAU se acerca a la mesa con el plato y lo deja sobre la mesa. El arroz tiene un toque de color amarillento y está mezclado con diversos tipos de carne. En la mezcla pueden vislumbrare un par de guisantes.

VOZ EN OFF

"¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? Seguro que no te arrepientes de tu elección."

El PROTAGONISTA termina de comer, se levanta y se dirige hacia la barra del bar. Allí se encuentra PAU, que está poniendo una cerveza en el surtidor de *Moritz*.

VOZ EN OFF

"Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones. En caso de que sientas curiosidad por el local y quieras conocer más sobre él, Pau está a tu disposición para resolver cualquier duda que tengas.

Por el contrario, si crees que ya has tenido suficiente, puedes dirigirte directamente al siguiente punto del recorrido. Tú eliges."

En pantalla aparecen las fotografías de Pau y de "Montjuic". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "LA PEPITA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por la "Ensalada russa". PAU se acerca a la mesa con el plato y lo deja sobre la mesa. La comida viene presentada en un montículo cilíndrico perfectamente formado, con cuatro tiras de pimiento por encima y una oliva verde en el lateral que lo acompaña.

VOZ EN OFF

"¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? Seguro que no te arrepientes de tu elección."

El PROTAGONISTA termina de comer, se levanta y se dirige hacia la barra del bar. Allí se encuentra PAU, que está poniendo una cerveza en el surtidor de *Moritz*.

VOZ EN OFF

"Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones. En caso de que sientas curiosidad por el local y quieras conocer más sobre él, Pau está a tu disposición para resolver cualquier duda que tengas.

Por el contrario, si crees que ya has tenido suficiente, puedes dirigirte directamente al siguiente punto del recorrido. Tú eliges."

En pantalla aparecen las fotografías de Pau y de "Montjuic". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "TERRA D'ESCUDELLA" (opcional)

PAU está detrás de la barra, poniendo otra cerveza. Sonríe. En pantalla aparecen diversas preguntas. El PROTAGONISTA tiene la opción de realizar cuantas quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

VOZ EN OFF

"Te despidas de Pau, agradeciéndole su atención, y pones rumbo hacia tu próximo destino."

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA sale del restaurante, dejándolo atrás.

VOZ EN OFF

"Ahora toca el último punto de la ruta planeada para este día. Te diriges a Montjuic, que se encuentra a 2,1 kilómetros de aquí. Normalmente a esta distancia y con el skate tardarías unos 10 minutos, pero la zona a la que te diriges es montañosa y con subidas, por lo que deberás andar un tramo hasta llegar a tu destino. De este modo, el recorrido total queda en unos 20 minutos. Después de comer y reponer fuerzas, ¡esto no debería ser ningún problema para ti!"

01.16. EXT. TARDE. MONTJUIC - "MNAC"

El cielo está totalmente despejado aunque la figura del Museo Nacional de Arte de Catalunya (MNAC) no deje ver gran parte de él. Dos largas pancartas indican el nombre del recinto, junto con una pequeña muestra de obra de arte que podrá verse en el interior. Frente al museo hay varias personas realizando fotografías.

VOZ EN OFF

"Frente a ti se encuentra el Museo de Arte Nacional de Catalunya, con una ubicación totalmente privilegiada en la montaña de Montjuic. Desde aquí podrás obtener unas magníficas vistas de la ciudad. Gírate y compruébalo."

Las vistas desde el lugar permiten ver gran parte de Barcelona, incluso a lo lejos se intuye el Tibidabo. Las "Columnas de Hércules" ocupan gran parte del espacio.

El PROTAGONISTA se sienta en uno de los escalones que hay frente al museo y escucha tocar a un músico que se encuentra justo delante a él. El músico está sentado en una silla, lleva un gorro azulado y toca la guitarra eléctrica. Detrás de él varias personas observan asomadas a la barandilla el paisaje que se abre ante sus pies.

01.17. EXT. TARDE. MONTJUIC - "ANELLA OLÍMPICA"

El PROTAGONISTA continúa con su camino y se dirige a la "Anella Olímpica". Las puertas de hierro están abiertas de par en par, varias personas entran y salen del lugar en ese momento. A lo lejos se vislumbra la cúpula del "Palau Sant Jordi".

VOZ EN OFF

"Estás ahora a las puertas de la Anella Olímpica, un complejo con distintas instalaciones que fueron especialmente construidas para las Olimpiadas de Barcelona en 1992. Adelante."

En el interior del espacio, un canal de agua separa dos partes de hierba donde la gente descansa. A lo lejos puede verse el "Estadio Olímpico Lluís Companys". Unas columnas recorren el lateral izquierdo de la zona de hierba.

Cerca del lugar se encuentra el "Palau Sant Jordi". Unas letras doradas ubicadas en la parte superior de las columnas de la entrada indican de qué recinto se trata. A lo lejos se ven un conjunto de columnas uniformes. Se vislumbran algunas nubes en el cielo, aunque continúa estando soleado.

La "Torre de Comunicaciones" de *Telefónica* se alza en el lado opuesto del estadio "Lluís Companys". Frente a ella, otra serie de columnas amarillas. A lo lejos se intuyen algunas montañas.

01.18. EXT. TARDE. MONTJUIC - "JARDÍN BOTÁNICO HISTÓRICO"

El PROTAGONISTA continúa con el paseo y se dirige esta vez al "Jardín Botánico Histórico". La entrada forma un pequeño túnel en forma de arco. La pared externa está recubierta de plantas trepadoras.

VOZ EN OFF

"El Jardín Botánico Histórico es el último punto en tu paseo por Montjuic. Aquí se encuentran una gran variedad de plantas originarias de diversos puntos del mundo. Se mandó realizar su construcción en motivo de la Exposición Internacional de Barcelona, realizada en 1930, pero no fue hasta 10 años después que realmente se llevó a cabo el proyecto. Adéntrate en el pequeño oasis de Montjuic y relájate."

En el interior hay un pequeño jardín sensorial con flores violetas y naranjas. En una pequeña explanada de hierba hay varias familias que juegan, comen o simplemente se relajan. Muy cerca del lugar se encuentra una Masía de tres pisos, con paredes blancas y un balcón. El último piso tiene las ventanas tapiadas.

Delante de la casa hay un pequeño huerto con carteles que indican qué es cada cosa allí plantada. El PROTAGONISTA se acerca para verlo y se topa de frente con un espantapájaros sonriente, ataviado con gafas de sol y ropa de hombre. Colgado de un brazo tiene lo que parece ser la réplica de una calabaza.

El recorrido ha terminado y el PROTAGONISTA se dirige a la salida subiendo unas escaleras de piedra rodeadas de vegetación.

VOZ EN OFF

"Una experiencia relajante, ¿verdad? Después de todo el día sin parar se agradece un poco de tranquilidad. Con esta visita al Jardín Botánico termina el itinerario principal de tu viaje. Pero en caso de que todo lo visto aún te sepa a poco, debo decirte que tienes la posibilidad de visitar un último lugar más. Se trata del Teatre Grec, también ubicado en la zona de Montjuic. Pero si estás cansado y prefieres ir directamente a Plaza Catalunya, lo entenderé perfectamente. Así pues, ¿qué quieres hacer?"

En pantalla aparecen las fotografías del "Teatre Grec" y de "Plaza Catalunya". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.19.a EXT. TARDE. CALLE

Las puertas de hierro que delimitan la salida del "Jardín Botánico" están abiertas de par en par.

VOZ EN OFF

"Así que te has quedado con ganas de más, ¿no? Pues que así sea, tus deseos son órdenes. Te diriges ahora hacia el Teatre Grec, que está a 1,7 kilómetros de aquí. El trayecto te llevará unos 10 minutos. ¿La buena noticia? Todo el camino es en bajada."

01.20.a EXT. TARDE. "TEATRE GREC"

En la puerta de la entrada puede leerse en finas letras plateadas: "Grec".

VOZ EN OFF

"Te encuentras a las puertas del Teatre Grec, un parque en la montaña de Montjuic que esconde en su interior una réplica de un antiguo teatro griego del año 300 antes de Cristo."

Una rampa cercada por barras de hierro encamina hacia la parte alta del parque. Allí hay un pequeño mirador desde donde el PROTAGONISTA ve que el cielo empieza a nublarse. En la calle se ha formado una larga hilera de coches que esperan a que el semáforo se ponga en verde.

En el interior del recinto, un pasillo formado por árboles de forma cilíndrica y alargada lleva hasta las escaleras del

teatro, un tanto empujadas. No hay nadie sentado en las gradas más bajas del teatro. El escenario está también vacío.

El PROTAGONISTA baja hasta el escenario y se sienta en el trono de piedra que hay justo enfrente. Desde allí puede ver las tres cabezas de león que adornan el foso del escenario.

El cielo se ha vuelto cada vez más oscuro. Una palmera ondea a causa del viento.

VOZ EN OFF

"Vaya, parece que está nublándose por momentos. Será mejor que pongas rumbo a Plaza Catalunya antes de que empiece a llover. "

01.21.a EXT. TARDE. CALLE

El PROTAGONISTA sale por el mismo lugar por el que ha entrado, donde se encuentran las letras de "Grec".

VOZ EN OFF

"Con esta visita has terminado tu recorrido por Barcelona. Es tarde y el tiempo amenaza con desestabilizarse así que será mejor que vayas a coger el autobús. Son 2,5 kilómetros los que te separan de Plaza Catalunya, lo que te llevará unos 15 minutos de recorrido."

01.19. EXT. TARDE. CALLE

Las puertas de hierro que delimitan la salida del "Jardín Botánico" están abiertas de par en par.

VOZ EN OFF

"Imagino que te has agotado con todo lo que has realizado durante el día de hoy, entiendo que prefieras ir directamente a coger el autobús. Además, así vas con más margen de tiempo para llegar bien al aeropuerto. La distancia que te separa de Plaza Catalunya es de 3,7 kilómetros, lo que te llevará unos 22 minutos. Ánimos, que ya falta poco para poder descansar."

01.20. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

El "Aerobús" está justo delante de la parada, poniéndose en marcha de nuevo. El cartel luminoso indica que se dirige a la Terminal 2 del aeropuerto. El cielo está gris tras el paso de las horas.

VOZ EN OFF

"No hace falta que corras, ése autobús se dirige a la Terminal 2. Mientras esperas a que llegue el tuyo, podemos hacer un repaso rápido de todo lo que has visto hoy y aquello que te has perdido. ¿Te parece?"

En pantalla aparecen fotografías de los lugares de la ruta.

VOZ EN OFF

"Ha sido un día intenso, de eso no hay duda. Has visitado Barcelona desde una perspectiva nueva. Espero que haya sido una grata experiencia y te lleves un buen recuerdo. Pero desgraciadamente todo viaje tiene su fin. Toca poner rumbo al aeropuerto."

01.21. INT. TARDE. "AEROBÚS"

El interior del autobús está relativamente vacío. Hay aún asientos libres aunque varias personas se encuentran de pie. El PROTAGONISTA está ubicado hacia el fondo del automóvil.

VOZ EN OFF

"Por segunda vez en el día te encuentras dentro del Aerobús, pero esta vez de regreso al aeropuerto. Aprovecha este trayecto para pensar en todo lo que has visto y recordar los detalles, porque en cuanto llegues deberás realizar el test que determinará tu grado de atención a lo largo del recorrido."

01.22. INT. TARDE. AEROPUERTO

La zona de embarques del aeropuerto está bastante llena a esas horas. En el puente de arriba se ha formado una gran fila de pasajeros que esperan para entrar en un avión. En la planta de abajo, una familia espera sentada a que sea la hora del embarque y otra va camino a su puerta.

VOZ EN OFF

"Antes de que subas a tu avión, debo decirte que ha llegado el momento de realizar el test. El cuestionario está formado por seis sencillas preguntas que seguro sabrás resolver correctamente si has estado lo suficientemente atento. ¿Preparado? Cuando termines, vuelve, te estaré aquí esperando."

En pantalla aparece la imagen de un interrogante.

01.23. INT. TARDE. AVIÓN

El PROTAGONISTA mira por la ventanilla las vistas que hay desde el aire. Se distingue la línea del horizonte de un color

anaranjado, que marca el final del día y el inicio de la noche. También puede verse el ala del avión, que se alza por encima de las nubes.

VOZ EN OFF

"Y de nuevo, 12 horas después, te encuentras subido a un avión vuelta a casa. Después de un día tan ajetreado se agradece la comodidad del asiento y la amabilidad del servicio, ¿verdad? Mejor relájate y disfruta de lo que queda del viaje."

GUIÓN LITERARIO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "PATINES"

01.1. INT. MAÑANA. AVIÓN.

El avión sobrevuela las nubes con destino a Barcelona. El PROTAGONISTA, sentado al lado de la ventanilla, mira el paisaje que se abre ante sus ojos.

VOZ EN OFF

"Estás de camino a Barcelona. Tu avión partió hace una media hora y ahora te encuentras sobrevolando las nubes. ¿Bonitas, verdad? Pero lo que te espera al aterrizar es muchísimo mejor. Ten paciencia, ya queda poco. Tú tan sólo espera y verás"

01.2. EXT. MAÑANA. PISTA ATERRIZAJE.

El avión aterriza finalmente en la T1 del Aeropuerto de "El Prat". En la pista aún están las luces encendidas por la falta de luz natural, aunque el cielo está cada vez más claro.

01.3. INT. MAÑANA. TERMINAL 1 AEROPUERTO.

En el interior de la terminal, la zona de aterrizajes y despegues está llena de gente que va de un lado para el otro. El PROTAGONISTA también anda un poco perdido buscando la salida que lo llevará hasta la parada del autobús. Finalmente, localiza el cartel que hay a pocos metros de él que le indica hacia dónde debe ir.

01.4. EXT. MAÑANA. PARADA DEL AEROBÚS.

A su llegada, el aerobús ya está esperando a que vengan todos los pasajeros. De momento no hay nadie en la cola, sólo el PROTAGONISTA, que se ubica en primera línea.

VOZ EN OFF

"Tras tu viaje en avión, ¡ya éstas en Barcelona! Mientras esperas a que lleguen los demás para coger el autobús, ¿por qué no averiguas qué estás haciendo aquí y cuáles son tus objetivos en el día de hoy? Dale al botón de Información y todas tus preguntas serán respondidas. ¡Pruébalo!"

01.5. INT. MAÑANA. AEROBÚS.

El PROTAGONISTA se sube al autobús y se sienta en uno de los asientos del fondo. Desde allí puede ver todo el autobús en profundidad. Hay algunas personas de pie pero la mayoría también han conseguido un asiento.

VOZ EN OFF

"En este trayecto recorrerás un total de 17 KM y en poco más de media hora llegarás a Plaza Catalunya.
¡Ya falta poco!"

01.6. EXT. MAÑANA. PLAZA CATALUNYA.

El autobús llega a Plaza Catalunya, donde se bajan todos los pasajeros. Hace un buen día y el sol lo alumbra todo.

VOZ EN OFF

"¡Fíjate, qué día! Ni una sola nube en el cielo. Aprovecha que es temprano y date una vuelta por Plaza Catalunya antes de desayunar"

La plaza está relativamente vacía, una decena de personas pasean por el centro o realizan algunas fotografías. El PROTAGONISTA observa el ir y venir de la gente desde un lugar más alejado, por encima del nivel de la plaza. En una de las esquinas encuentra una estatua de la diosa griega Atenea, al pie de la cual se puede leer "Sabiduría". La deidad lleva el torso desnudo y con una mano aguanta un casco de guerrero y con la otra las riendas del caballo que la acompaña. A sus pies, hay una serpiente con la lengua fuera.

VOZ EN OFF

"Ya va siendo hora de ir a desayunar, ¡te espera un largo día por delante y tienes que reponer fuerzas!"

01.7. EXT. MAÑANA. TERRAZA BAR "ZÚRICH".

A estas horas la terraza aún no está llena, a primera vista sólo hay una pareja y un grupo de amigas. El camarero está llevando un pedido a alguna mesa. En el toldo del bar puede leerse en letras mayúsculas "Café Zürich". El PROTAGONISTA se sienta en

una de las mesas con la vista fijada hacia la boca del metro. Una sombrilla blanca le protege del sol. La carta de desayuno se encuentra sobre la mesa de metal, de pie.

VOZ EN OFF

"¿Te cuesta decidirte? Te recomiendo que tomes un zumo de naranja natural, la Vitamina C te ayudará a coger fuerzas y prepararte para el día que tienes por delante."

El PROTAGONISTA decide tomar un zumo de naranja natural para refrescarse. Mira a su alrededor y ve al camarero a lo lejos, atendiendo a otra mesa. Poco tiempo después, ya tiene el pedido frente a él.

VOZ EN OFF

"¿Está bueno, verdad? En esta época del año las naranjas están muy dulces. Espero que hayas cogido fuerzas suficientes porque ha llegado el momento de partir."

El PROTAGONISTA sigue sentado en la terraza pero mirando hacia el quiosco que tiene cerca. Se ven varias personas en la calle hablando o dirigiéndose hacia el ferrocarril. En pantalla aparecen tres imágenes: una bicicleta, un skate y unos patines.

VOZ EN OFF

"Te toca decidir. Elige bien cuál va a ser tu medio de transporte porque, una vez decidas, no va a haber marcha atrás. Lee las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos, tal vez te ayuden en tu elección."

El PROTAGONISTA finalmente se decanta por los patines.

01.8. EXT. MAÑANA. CALLE

La calle se ha ido llenando por lo que es más complicado ir en bicicleta. Plaza Catalunya está llena de gente que camina hacia todos los sentidos. El PROTAGONISTA emprende su trayecto hacia el parque de "La Ciutadella".

VOZ EN OFF

"¡Cuánta gente! Será mejor que busques un lugar menos transitado. El trayecto que realizarás tiene un total de 1,4 kilómetros y te llevará unos 8 minutos llegar hasta tu próximo destino. ¡Ya puedes empezar a patinar!"

01.9. EXT. MAÑANA. PARQUE DE "LA CIUTADELLA"

La entrada al parque está custodiada por dos estatuas de piedra ubicadas en cada lado. Las puertas de hierro están abiertas de par en par, dejando entrar y salir a diversos transeúntes.

VOZ EN OFF

"Has llegado al parque de La Ciutadella, una antigua fortaleza construida después de la Guerra de Sucesión Española con la intención de contener a los rebeldes en su interior. En el año 1888, con motivo de la Exposición Universal de Barcelona, se inauguró el recinto como un parque público. Su construcción contó con varios arquitectos conocidos, de los que aún se conservan sus obras en el interior. ¿Quieres verlas? Adelante."

Cerca de la entrada se alza el "Castell dels tres dragons", con una de sus torres cubierta por un plástico. Las palmeras que hay justo enfrente no dejan apreciar bien los laterales del edificio.

En la fuente que se encuentra cerca del castillo, la figura en metal de un pequeño dragón que saca la lengua decora una de sus paredes. En el agua se está bañando un pequeño perro blanco con manchas negras y marrones.

Todas las zonas verdes del parque están ocupadas por gente que se sienta o se estira en la hierba, solos o en compañía. Un hombre aprovecha la afluencia de gente al parque para realizar grandes pompas de jabón y ganar dinero con ello. Un fotógrafo está realizándole fotografías desde atrás, agachado.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la parte central del parque, donde se encuentra una gran fuente decorada con estatuas de piedra y oro. Largos chorros de agua emergen de la superficie y también de las cuatro estatuas de dragones que hay en el centro de la fuente.

Cerca de la misma está la figura de un mamut, rodeada de abundante vegetación. Justo enfrente puede verse un pequeño lago en el que dos parejas pasean con sus respectivas barcas.

El PROTAGONISTA se dirige entonces hacia la salida, pero en su recorrido se topa con una estatua que llama su atención. Se trata de un hombre desnudo que sujeta un puñal con su mano derecha y alza las manos al cielo.

En el paseo que lleva hasta la salida hay gente andando hacia todas direcciones. Al fondo se vislumbra el "Arc de Triomf".

VOZ EN OFF

"Curioso todo lo que puede encontrarse en este parque, ¿verdad? No sólo es un espacio de relajación y convivencia con el medio ambiente, sino que está repleto de magníficas obras de arte. Pero todo llega a su fin y ahora toca continuar con tu viaje. Tienes dos opciones: seguir con la ruta principal e ir al siguiente punto del itinerario o bien pasarte antes por la basílica de Santa María del Mar, que te queda de camino. Lo dejo a tu elección."

Aparecen en pantalla las fotografías del "Maremagnum" y de la basílica de "Santa María del Mar". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.10a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

A la salida del parque hay varias personas esperando a que el semáforo se ponga en verde. A lo lejos puede verse el "Arc del Triomf".

VOZ EN OFF

"Finalmente te has decidido por escaparte un momento de la ruta principal e ir a visitar la basílica, ¡una muy buena elección! El recorrido hasta allí es de tan sólo 0,4 kilómetros, por lo que te llevará unos 3 minutos llegar hasta sus puertas. De todos modos no te demores, recuerda que aún hay muchos destinos por delante y un tiempo límite que cumplir."

01.11a. EXT. MAÑANA. BASÍLICA DE "SANTA MARÍA DEL MAR" (opcional)

La basílica de "Santa María del Mar" se alza sobre un cielo claro, sin nubes. En la entrada principal están las dos puertas pequeñas abiertas y desde afuera puede verse la gente que hay en el interior.

VOZ EN OFF

"Te encuentras a las puertas de la basílica de Santa María del Mar, denominada así porque en la época de su construcción el mar llegaba hasta pocos metros de aquí. La caracterización básica de esta basílica es que fue construida, piedra a piedra, por gente devota de la ciudad que ayudaba a traer piedras en sus espaldas desde una montaña que está a una hora andando de aquí. ¿Tienes curiosidad por saber cómo es por dentro? No te cortes, adelante."

**01.12a. INT. MAÑANA. BASÍLICA DE "SANTA MARÍA DEL MAR"
(opcional)**

La parte central de la basílica está recubierta por una alfombra roja que lleva hasta el altar. A los lados se encuentran los bancos donde hay varias personas sentadas, rezando. Pequeñas bombillas iluminan la estancia junto con la luz que se filtra por las vidrieras de los ventanales.

El altar cuenta con una mesa de mármol recubierta por un mantel blanco y dorado. Varios lirios decoran tanto la mesa como su alrededor. En el centro está la figura en mármol de María con su hijo en brazos. Echado hacia un lado del altar se encuentra un micrófono de pie, junto a una silla de madera con un cojín rojo.

Los laterales de la basílica están decorados con figuras de santos y vírgenes. En una de las cavidades se encuentra la estatuilla de la virgen de Montserrat, "la moreneta", acompañada por otros dos santos. La luz da un tono anaranjado al ambiente.

El PROTAGONISTA se dirige a la capilla, donde hay un pequeño altar con figuras de oro. La pared de detrás está pintada con figuras de ángeles que rezan en dirección al altar. Motivos dorados decoran el resto de la pared.

Junto a la capilla se encuentra la puerta trasera de salida, que está abierta de par en par. La luz que entra no deja ver bien la calle.

VOZ EN OFF

"Es impresionante lo que consiguieron construir siglos atrás tan sólo con la ayuda de los ciudadanos, ¿no? Ha merecido la pena desviarse un poco de la ruta principal para poder ver esta construcción. Pero ya es hora de volver al camino, ¿no crees?"

01.13a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

La puerta trasera desemboca en una pequeña plaza donde se encuentra un grupo grande de turistas. En la acera puede verse un parking de bicicletas y, cerca de él, un joven pasea con la suya. El ambiente sigue siendo soleado.

VOZ EN OFF

"El siguiente punto en el recorrido es la zona del Maremagnum, que se encuentra en el puerto. La distancia hasta allí es de 1 kilómetro, lo que te supondrá patinar durante unos 7 minutos. ¡Encamínate!"

01.10. EXT. MAÑANA. CALLE

A la salida del parque hay varias personas esperando a que el semáforo se ponga en verde. A lo lejos puede verse el "Arc del Triomf".

VOZ EN OFF

"Así que prefieres continuar con la ruta marcada, no hay problema. Te diriges ahora hacia la zona del Maremagnum, que se encuentra en el puerto. La distancia hasta allí es de 1,5 kilómetros, lo que te supondrá patinar durante unos 10 minutos. Ya puedes empezar el paseo."

01.11. EXT. MAÑANA. "MAREMAGNUM"

La zona del paseo marítimo que conecta con el "Maremagnum" está repleta de tenderetes con diversa oferta de productos. De la primera carpa cuelgan varios peluches de animales marinos. Hay varias personas observando lo que venden, entre ellas un señor montado en bicicleta.

VOZ EN OFF

"Estás ahora en el paseo marítimo, que te llevará hasta el centro comercial Maremagnum. Lo bonito del lugar no es el complejo de tiendas en sí mismo, sino todo lo que se encuentra a su alrededor: el puerto, el acuario y las preciosas vistas que pueden verse desde el muelle.

No te entretengas demasiado con esta feria de artesanos, ¡aún hay mucho por ver!"

El PROTAGONISTA se encamina hacia el centro comercial, pero antes se fija en el recinto del acuario. Banderas de distintos países ondean en su techo. Varios carteles anuncian los animales que pueden verse dentro, tales como tiburones o medusas. Una pared cercana al acuario está pintada con motivos marinos.

El paseo que lleva hasta el Maremagnum está delimitado por unas columnas metálicas en forma de cono. A lo lejos, detrás del recinto, puede verse el funicular. La entrada al centro comercial es totalmente abierta. Un cartel azul cielo da la bienvenida al visitante e informa de su nombre y días de apertura.

El PROTAGONISTA cruza todo el centro comercial y llega a la parte del puerto. Se sienta en uno de los bancos ubicados justo enfrente del mar, desde donde puede verse el teleférico y las montañas que quedan al otro lado.

Tras pasar un rato observando el paisaje, el PROTAGONISTA se dirige hacia el puente que conecta el muelle con la calle. En

ese momento hay varias personas cruzándolo, en ambas direcciones. Desde allí puede verse el monumento a Colón, que señala en dirección al mar.

VOZ EN OFF

"Tenía razón, ¿verdad? Las vistas merecen totalmente la pena. ¿Ves ese monumento de allí? Se trata de Colón, y está en tus manos decidir si quieres verlo más de cerca o si, por el contrario, prefieres ir directamente a comer. Entiendo que a estas alturas ya tengas hambre, pero Colón está realmente cerca, ¿no crees? En cualquier caso, ya sabes, tú decides."

Aparecen en pantalla las fotografías del restaurante "Petra" y del monumento a "Colón". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde ir.

01.12a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

Hay varias personas que caminan en direcciones opuestas justo al salir del puente. Los árboles que se encuentran en el lugar ofrecen sombra a los transeúntes.

VOZ EN OFF

"Así que aún tienes tiempo para una escapadita antes de ir a comer, ¿estupendo! Como bien puedes ver, Colón se encuentra aquí delante, por lo que tan sólo debes cruzar la calle. Fácil, ¿verdad?"

01.13a. EXT. MAÑANA. "COLÓN" (opcional)

El podio que sujeta a la estatua lleva inscrito "Gloria, Colón". Su mano derecha señala hacia un punto indeterminado, mientras que su mano izquierda sujeta lo que vendría a ser un mapa.

VOZ EN OFF

"Te encuentras a los pies del monumento a Colón, construido en motivo de la Exposición Universal de Barcelona, al igual que el parque de la Ciutadella. ¿Sabías que no sólo es un monumento sino que también es un mirador? Por un precio módico puedes adentrarte en él para contemplar desde arriba las vistas del mar. Pero siento decirte que hoy no tienes tiempo para tanto, las horas pasan y hay un límite para regresar al aeropuerto, ¿recuerdas?"

A los pies del mástil que soporta a Colón se encuentran varios monumentos en piedra que representan a reyes y nobles de la España de su época. Tres ángeles están posados en la parte superior con las alas y brazos alzados.

Al pie del monumento se encuentran las estatuas de varios leones que resguardan a Colón sentados y en posición de ataque, vigilando todo lo que ocurre alrededor.

El PROTAGONISTA se dirige hacia el restaurante cuando se topa en Las Ramblas con una estatua humana de Colón. Ésta va ataviada con ropajes de la época, una capa y un medallón, todo ello en tonos grises y dorados. Al igual que el monumento, tiene la mano derecha alzada, señalando algún punto impreciso, mientras que su mano izquierda sujeta lo que vendría a ser un mapa.

VOZ EN OFF

"En Las Ramblas es tradición que diversas estatuas humanas posen durante horas, imitando a personajes célebres. Y mira tú por dónde, ¡aquí tienes al mismísimo Colón! Si le das una moneda, cambia de posición. Pero bueno, es tardísimo, tienes que poner rumbo al restaurante."

01.14a. EXT. MAÑANA. CALLE (opcional)

Las Ramblas están llenas de gente que camina en todas direcciones. A lo lejos puede verse el techo de un quiosco.

VOZ EN OFF

"Imagino que ya te habrá entrado el hambre. No te preocupes, el restaurante queda a tan sólo 1,1 kilómetros de aquí, lo que te supondrá unos 7 minutos de trayecto a patines. ¡Ya falta poco!"

01.12. EXT. MAÑANA. CALLE

Hay varias personas que caminan en direcciones opuestas justo al salir del puente. Los árboles que se encuentran en el lugar ofrecen sombra a los transeúntes.

VOZ EN OFF

"Ya has tenido suficiente con ver a Colón desde lejos. Muy bien, en ese caso te diriges ahora hacia el restaurante Petra, donde podrás degustar una deliciosa comida a precios muy asequibles. Se encuentra a tan sólo 1 kilómetro de aquí, por lo que deberás patinar unos 7 minutos. ¡Llegarás rápidamente!"

01.13. EXT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA"

El restaurante se encuentra en un callejón estrecho. Un cartel azul cielo con letras negras indica el nombre del lugar. A cada lado de la puerta, de la que está saliendo un hombre, hay una

figura de metal con forma de hortaliza: una zanahoria y un tomate.

VOZ EN OFF

"¡Ya has llegado! Te encuentras a las puertas del restaurante Petra, donde podrás degustar una carta de comida mediterránea que se renueva cada estación con nuevos sabores. Verás que no sólo son originales con sus platos, el propio local tiene muchísimo encanto. Fíjate bien en la decoración, no tiene desperdicio."

01.14. INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA"

El interior está vacío, aún sin comensales, pero todas las mesas están preparadas. Es un local pequeño, de colores vivos y decoración muy llamativa. Las paredes tienen hasta tres colores: rojo, azul y verde. Las lámparas están hechas con cubiertos. De la pared cuelgan diversos cuadros *vintage* que recuerdan a los carteles publicitarios de antaño.

El PROTAGONISTA se sienta en una mesa pegada a la pared roja. Encima tiene un vaso de vidrio y una botella de vino vacía, que actúa como carta de platos. Uno de los dueños del local, JOAN, acude a la mesa para realizar el pedido. Lleva puesta una camisa de cuadros roja y azul, en la mano izquierda sujeta la libreta de notas y con la derecha escribe. Sonríe.

JOAN

"Buenos días. ¿Puedo ayudarle en algo? Si está indeciso sobre qué pedir, permítame que le haga dos recomendaciones. Si le apetece algo de carne, entonces pídase las brochetas de pollo con lima y miel. Si prefiere pasta, en ese caso pruebe los rigatone con salsa gorgonzola y setas salteadas.
Dígame, ¿qué le apunto?"

Aparecen en pantalla las fotografías de las "Brochetas de pollo con lima y miel" y los "Rigatone con salsa gorgonzola y setas salteadas". El PROTAGONISTA escoge qué plato prefiere.

01.14.1 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por las "Brochetas de pollo con lima y miel". La comida viene sobre un plato rectangular de color blanco. Las brochetas están recubiertas por miel y puestas encima de un montículo de arroz tres delicias.

VOZ EN OFF

"¿Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? Seguro que no te arrepientes de tu elección."

El PROTAGONISTA termina de comer y se dirige hacia la salida, que tiene la puerta abierta.

VOZ EN OFF

"Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones. En caso de que sientas curiosidad por el local y quieras conocer más sobre él, Joan está a tu disposición para resolver cualquier duda que tengas.

Por el contrario, si crees que ya has tenido suficiente, puedes dirigirte directamente al siguiente punto del recorrido. Tú eliges."

En pantalla aparecen las fotografías de Joan y de la playa de la "Mar Bella". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.14.2 INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por los "Rigatone con salsa gorgonzola y setas salteadas". La porción no parece muy abundante, pero los rigatone son grandes. Las setas se encuentran en el centro del plato.

VOZ EN OFF

"¿Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? Seguro que no te arrepientes de tu elección."

El PROTAGONISTA termina de comer y se dirige hacia la salida, que tiene la puerta abierta.

VOZ EN OFF

"Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones. En caso de que sientas curiosidad por el local y quieras conocer más sobre él, Joan está a tu disposición para resolver cualquier duda que tengas.

Por el contrario, si crees que ya has tenido suficiente, puedes dirigirte directamente al siguiente punto del recorrido. Tú eliges."

En pantalla aparecen las fotografías de Joan y de la playa de la "Mar Bella". El PROTAGONISTA escoge qué prefiere hacer.

01.15.a INT. MAÑANA. RESTAURANTE "PETRA" (opcional)

JOAN se encuentra cerca de la cocina, sonríe. En pantalla aparecen diversas preguntas. El PROTAGONISTA tiene la opción de realizar cuantas quiera y dar por finalizada la entrevista cuando lo crea conveniente.

VOZ EN OFF

"Te despides de Joan, agradeciéndole su atención, y pones rumbo hacia tu próximo destino."

01.15. EXT. TARDE. CALLE

El callejón reúne a diversas personas que pasean, miran tiendas o incluso hacen fotografías. El PROTAGONISTA se dirige hacia la playa de la "Mar Bella".

VOZ EN OFF

"Con el estómago lleno ya puedes seguir con la ruta planeada. Ahora toca dirigirte a la playa para pasear y relajarte un rato, ¿te apetece? El trayecto es de 2,9 kilómetros, lo que te llevará unos 17 minutos recorrer. ¡Ponte los patines y en marcha!"

01.16. EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA"

El cielo está totalmente despejado. Un cartel vertical indica que se trata de la playa de la "Nova Mar Bella" y también incluye información práctica sobre el significado de las banderas y los diversos servicios de la playa. En el paseo marítimo hay gente paseando y yendo en bicicleta.

VOZ EN OFF

"Acabas de llegar al último punto de la ruta planeada, te encuentras en el paseo marítimo de la playa Mar Bella. ¿Por qué no bajas y paseas un rato por la arena? Seguro que tus pies lo agradecen."

En la playa hay gente tomando el sol, paseando y jugando. El PROTAGONISTA se acerca a la orilla para sentir el agua en sus pies, que aún está demasiado fría como para bañarse.

En el chiringuito "MariCarmen" están casi todas las mesas llenas con gente comiendo o tomando algo. Unos toldos de madera ofrecen sombra a los clientes. El PROTAGONISTA se sienta en una mesa libre con vistas al mar. Le traen la carta para que decida qué quiere tomar.

VOZ EN OFF

"No te acabas de decidir por lo que veo. Te lo pondré más sencillo. ¿Prefieres el cóctel Mimosa, una mezcla de cava con zumo de naranja, o te apetece más el batido Amor Platánico, hecho con fresa y plátano?"

Aparecen en pantalla las fotografías del cóctel "Mimosa" y del batido "Amor platánico". El PROTAGONISTA escoge cuál prefiere.

01.17.1 EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA" (opción 1)

El PROTAGONISTA se decanta por el cóctel, presentado en una copa de cava.

VOZ EN OFF

"Parece refrescante, seguro que te viene bien algo fresco con este calor. Tómame tu tiempo para disfrutar del cóctel, pero recuerda que el tiempo apremia y debes regresar a Plaza Catalunya."

01.17.2 EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA" (opción 2)

El PROTAGONISTA se decanta por el batido, presentado en una copa larga de forma triangular.

VOZ EN OFF

"Parece refrescante, seguro que te viene bien algo fresco con este calor. Tómame tu tiempo para disfrutar del batido, pero recuerda que el tiempo apremia y debes regresar a Plaza Catalunya."

01.18. EXT. TARDE. PLAYA DE LA "MAR BELLA"

El PROTAGONISTA, al terminar su bebida, se dirige de nuevo hacia el paseo marítimo. Desde allí puede ver la playa, que sigue repleta de gente tomando el sol. Al fondo se vislumbra el complejo de "El Fórum".

VOZ EN OFF

"Relajante, ¿verdad? Lamento decirte que tu viaje está llegando a su fin. No hay mucho más tiempo por delante, tienes que ir a buscar el autobús para regresar al aeropuerto. Sin embargo, aún tienes la posibilidad de visitar un último lugar, si es que te ves con fuerzas. ¿Ves aquella placa azul, a lo lejos? Allí se encuentra al recinto del Fórum, el último punto de la ruta que tienes la posibilidad de visitar. ¿Qué dices entonces? ¿Prefieres ir directamente a Plaza Catalunya o quieres antes echar un vistazo al Fórum? Tú decides."

En pantalla aparecen las fotografías del "Fórum" y de "Plaza Catalunya". El PROTAGONISTA escoge hacia dónde quiere ir.

01.19.a EXT. TARDE. PASEO MARÍTIMO

El PROTAGONISTA se encuentra en el paseo marítimo.

VOZ EN OFF

"Así que te has quedado con ganas de más, ¿no? En ese caso ahora te diriges hacia el recinto del Fórum, que está a 2 kilómetros de distancia de aquí. El trayecto dura unos 12 minutos, por lo que será mejor que te apures patinando si no quieres volver tarde a Plaza Catalunya."

01.20.a EXT. TARDE. "FÓRUM"

El edificio azul triangular del Museo de Ciencias Naturales se encuentra a pleno sol. Hay varios transeúntes paseando por sus inmediaciones.

VOZ EN OFF

"Ya has llegado al parque del Fórum. Frente a ti tienes al Museo de Ciencias Naturales, característico por su forma y color. El espacio del Fórum se construyó en el año 2004 en motivo del primer foro universal de las culturas. Desde entonces, este gran espacio se ha utilizado mayormente para la organización de eventos que afectan a toda la ciudad. ¿Quieres echar un vistazo a los alrededores? ¡Adelante!"

Una gran explanada está cubierta por unas placas de acero inoxidable que cumplen la función de reloj solar. A lo lejos se ven unas estructuras elevadas con formas triangulares.

El cielo va tornándose de un color rosado. El PROTAGONISTA se acerca a las estructuras triangulares, donde se encuentra una gran placa fotovoltaica sobre una superficie de acero y piedra. Las farolas que se encuentran más al fondo empiezan a iluminarse.

VOZ EN OFF

"¿Qué te ha parecido? Ya impresiona vacío, así que imagínate años atrás cuando acogió el foro universal de las culturas. Bueno, ahora sí que sí ha llegado el momento de dar por finalizada la aventura en Barcelona. Debes dirigirte a Plaza Catalunya o de lo contrario no llegarás a tiempo al aeropuerto."

01.21.a INT. TARDE. AUTOBÚS

El PROTAGONISTA coge un autobús para ir hasta Plaza Catalunya. El cartel frontal reza: "H16. Fórum - Pg. Zona Franca". Hay varias personas subiendo al autobús en ese momento.

VOZ EN OFF

"Estás bastante lejos del centro de la ciudad por lo que es mejor realizar el recorrido en autobús. Este trayecto son un total de 5,6 kilómetros, lo que implica unos 32 minutos de viaje. Aprovechalos para descansar, llevas un día muy ajetreado."

01.19. INT. TARDE. AUTOBÚS

El PROTAGONISTA coge un autobús para ir hasta Plaza Catalunya. Los asientos son de color azul, hay varios libres aunque sigue habiendo gente de pie. Se sienta en la parte trasera, justo en el asiento del centro.

VOZ EN OFF

"Estás bastante lejos del centro de la ciudad por lo que es mejor realizar el recorrido en autobús. Este trayecto son un total de 6,7 kilómetros, lo que implica unos 35 minutos de viaje. Aprovechalos para descansar, llevas un día muy ajetreado."

01.20. EXT. TARDE. PLAZA CATALUNYA

El "Aerobús" está justo delante de la parada, poniéndose en marcha de nuevo. El cartel luminoso indica que se dirige a la Terminal 2 del aeropuerto. El cielo está gris tras el paso de las horas.

VOZ EN OFF

"No hace falta que corras, ése autobús se dirige a la Terminal 2. Mientras esperas a que llegue el tuyo, podemos hacer un repaso rápido de todo lo que has visto hoy y aquello que te has perdido. ¿Te parece?"

En pantalla aparecen fotografías de los lugares de la ruta.

VOZ EN OFF

"Ha sido un día intenso, de eso no hay duda. Has visitado Barcelona desde una perspectiva nueva. Espero que haya sido una grata experiencia y te lleves un buen recuerdo. Pero desgraciadamente todo viaje tiene su fin. Toca poner rumbo al aeropuerto."

01.21. INT. TARDE. "AEROBÚS"

El interior del autobús está relativamente vacío. Hay aún asientos libres aunque varias personas se encuentran de pie. El PROTAGONISTA está ubicado hacia el fondo del automóvil.

VOZ EN OFF

“Por segunda vez en el día te encuentras dentro del Aerobús, pero esta vez de regreso al aeropuerto. Aprovecha este trayecto para pensar en todo lo que has visto y recordar los detalles, porque en cuanto llegues deberás realizar el test que determinará tu grado de atención a lo largo del recorrido.”

01.22. INT. TARDE. AEROPUERTO

La zona de embarques del aeropuerto está bastante llena a esas horas. En el puente de arriba se ha formado una gran fila de pasajeros que esperan para entrar en un avión. En la planta de abajo, una familia espera sentada a que sea la hora del embarque y otra va camino a su puerta.

VOZ EN OFF

“Antes de que subas a tu avión, debo decirte que ha llegado el momento de realizar el test. El cuestionario está formado por seis sencillas preguntas que seguro sabrás resolver correctamente si has estado lo suficientemente atento. ¿Preparado? Cuando termines, vuelve, te estaré aquí esperando.”

En pantalla aparece la imagen de un interrogante.

01.23. INT. TARDE. AVIÓN

El PROTAGONISTA mira por la ventanilla las vistas que hay desde el aire. Se distingue la línea del horizonte de un color anaranjado, que marca el final del día y el inicio de la noche. También puede verse el ala del avión, que se alza por encima de las nubes.

VOZ EN OFF

“Y de nuevo, 12 horas después, te encuentras subido a un avión vuelta a casa. Después de un día tan ajetreado se agradece la comodidad del asiento y la amabilidad del servicio, ¿verdad? Mejor relájate y disfruta de lo que queda del viaje.”

GUIÓN TÉCNICO

A continuación se muestran los guiones técnicos de las opciones narrativas “Bicicleta”, “Skate” y “Patines”. Cabe decir que **el texto en cursiva y de color naranja claro** que se encuentra en algunas secciones de “Imagen” se refiere a aquellos **elementos que aparecerán en pantalla**: los **botones que dirigen a distintas partes del documental**. Además, es importante saber que la referencia que se encuentra entre paréntesis en el apartado de “Nº escena y secuencia” se refiere al **número de secuencia que se le ha dado a esa escena tanto en la escaleta, el tratamiento y el guión literario**.

GUIÓN TÉCNICO DE LA OPCIÓN NARRATIVA “BICICLETA”

Nº escena y secuencia	Plano	Imagen	Audio	Duración	Tiempo acumulado
1 (01.1)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista de las nubes y el ala del avión desde la ventanilla.	Sonido ambiente: motor avión Voz en off: <i>“Estás de camino a Barcelona. Tu avión partió hace una media hora (...)”</i>	10"	10"
2 (01.2)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Pista de aterrizaje con las luces encendidas.	Sonido ambiente: aviones despegando	3"	13"
3 (01.3)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Interior de la terminal con gente andando en distintas direcciones. En primer plano, imagen de un cartel indicativo.	Sonido ambiente: gente andando y hablando en un interior.	3"	16"
4 (01.4)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Exterior “Aerobús”. <i>Aparece en pantalla el botón de “Información” y de “Continuación”.</i>	Sonido ambiente: motor autobús. Voz en off: <i>“Tras tu viaje en avión, ¡ya estás en Barcelona! Mientras esperas a que lleguen los demás (...)”</i>	10"	26"
5 (01.5)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Interior “Aerobús” desde un asiento trasero.	Sonido ambiente: interior autobús. Voz en off: <i>“En este trayecto recorrerás un total de 17 KM y en poco</i>	10"	36"

			<i>más de media hora (...)"</i>		
6 (01.6)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del "Aerobús" en la parada.	Sonido ambiente: calle.	3"	39"
7 (01.6)	Tipo de plano: P. Medio largo Punto de vista: normal	Gente en la calle frente a la parada de autobús.	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¡Fíjate, qué día! Ni una sola nube en el cielo. Aprovecha que es temprano (...)"	10"	49"
8 (01.6)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista general desde una parte más alta del centro de Plaza Catalunya.	Sonido ambiente: calle.	3"	52"
9 (01.6)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Estatua en piedra de una mujer.	Sonido ambiente: calle.	3"	55"
10 (01.6)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: contrapicado	Estatua de Atenea con un caballo. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle Voz en off: "Ya va siendo hora de ir a desayunar, ¡te espera un largo día por delante (...)"	10"	65"
11 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del exterior del bar Zúrich y su terraza.	Sonido ambiente: terraza con gente.	3"	68"
12 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de Plaza Catalunya desde la terraza del Zúrich. En primer plano se encuentra la sombrilla.	Sonido ambiente: terraza con gente.	3"	71"
13 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de la mesa desde el asiento. La carta se encuentra de pie en la mesa. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: "¿Te cuesta decidirte? Te recomiendo que tomes un zumo de naranja natural (...)"	10"	81"
14 (01.7)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	El zumo de naranja está sobre la mesa en un PP.	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: "¿Está bueno, verdad? En esta época del año las naranjas están muy dulces (...)"	10"	91"
15	Tipo de plano: P. General corto	Vista del quiosco de Plaza Catalunya	Sonido ambiente: terraza con gente.	10"	101"

(01.7)	Punto de vista: normal	desde la mesa. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Bicicleta", "Skate" y "Patines".</i>	Voz en off: "Te toca decidir. Elige bien cuál va a ser tu medio de transporte porque (...)"		
16 (01.8)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Gente paseando por Plaza Catalunya. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Palau Reial".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¡Cuánta gente! Será mejor que busques el carril bici. El trayecto que realizarás tiene (...)"	10"	111"
17 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la entrada al "Palau Reial".	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¡Llegaste a tu destino! Te encuentras a las puertas del parque del Palau Reial (...)"	10"	121"
18 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la estatua que se encuentra en medio de la fuente.	Sonido ambiente: cascada de agua.	3"	124"
19 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del un camino rodeado de árboles.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	127"
20 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de una pérgola.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	130"
21 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero picado	Vista frontal del banco al final de la pérgola.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	133"
22 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal desde el banco al final de la pérgola hacia fuera.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	136"
23 (01.9)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en un PP de las cañas de bambú.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	139"
24 (01.9)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Vista frontal hacia de la parte superior de la "fuente de Hércules". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: agua fuente y pájaros parque.	5"	144"

25 (01.9)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: ligero picado	Vista en diagonal del grifo de la fuente.	Sonido ambiente: agua fuente y pájaros parque.	3"	147"
26 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de las puertas del parque desde dentro. Se ve la calle. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Camp Nou" y "Passeig de Gràcia".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¿Te ha gustado el parque? Como has podido ver, aún conserva ese halo señorial de antaño. Pero ahora es momento de escoger hacia dónde ir (...)"	10"	157"
27 (01.10a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la acera del parque. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Camp Nou".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¡Has hecho una muy buena elección! El Camp Nou está tan sólo a 0,5 kilómetros de aquí (...)"	10"	167"
28 (01.11a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista lejana de la entrada al Camp Nou. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ésta es una de las distintas entradas que tiene el Camp Nou. Aquí dentro encontrarás (...)"	10"	177"
29 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal de una tienda al aire libre del FCB.	Sonido ambiente: calle.	3"	180"
30 (01.11a)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: normal	Vista en diagonal de algunos objetos de la tienda.	Sonido ambiente: calle.	3"	183"
31 (01.11a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal de la tienda oficial.	Sonido ambiente: calle.	3"	186"
32 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del cartel luminoso dentro de la tienda.	Sonido ambiente: interior tienda.	3"	189"
33 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de maniquís con la equipación del FCB.	Sonido ambiente: interior tienda.	3"	192"
34 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal de la estatua a Ladislao Kubala. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle.	5"	197"

35 (01.11a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista en diagonal de una parte del exterior del estadio del FCB.	Sonido ambiente: calle.	3"	200"
36 (01.11a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: picado	Vista frontal de las gradas y el campo del estadio desde arriba. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: viento.	5"	205"
37 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de la salida, enfocando el cartel de saludo. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Passeig de Gràcia".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ya ha terminado tu visita al Camp Nou, es momento de regresar a la ruta principal (...)"	10"	215"
38 (01.10)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la acera del parque. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Passeig de Gràcia".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¿No te gusta mucho el futbol, me equivoco? ¡Ya puedes poner dirección a Passeig de Gràcia! (...)"	10"	225"
39 (01.11)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista frontal del carril bici. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Te encuentras en Passeig de Gràcia, una de las avenidas principales de la ciudad (...)"	10"	235"
40 (01.11)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Vista en diagonal de la fachada de un edificio.	Sonido ambiente: calle.	3"	238"
41 (01.11)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Vista en diagonal de la fachada de la "Casa Batlló". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Frente a ti se alza la Casa Batlló, construida por Antoni Gaudí entre los años 1904 y 1906 (...)"	10"	248"
42 (01.11)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista de la gente en la cola de la entrada de la "Casa Batlló". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¿Sé lo que estás pensando. Si la casa es así por fuera, ¿cómo debe ser por dentro? (...)"	10"	258"
43 (01.11)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de "La Pedrera". <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Jardins del Palau Robert" y</i>	Sonido ambiente: calle y gente. Voz en off: "Maravilloso Gaudí, ¿verdad?. Lástima que no puedas	10"	268"

		<i>el restaurante "La Pepita".</i>	<i>dedicarle más tiempo, pero seguro (...)"</i>		
44 (01.12a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista de la calle con gente andando y un hombre montado en bicicleta. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Jardins del Palau Robert".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Así que aún tienes fuerzas para visitar un lugar más, ¡pues adelante! (...)"	10"	278"
45 (01.13a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista desde la puerta de los jardines del "Palau Robert". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: "Éstos son los jardines del Palau Robert, un lugar de desconexión y cultura (...)"	10"	288"
46 (01.13a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero picado	Vista en diagonal por detrás de dos hombres sentados en un banco.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	291"
47 (01.13a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista frontal de la puerta a la exposición.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	294"
48 (01.13a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal de los cuadros colgados. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: interior pasos.	5"	299"
49 (01.13a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de un camino del parque. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto del restaurante "La Pepita".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: "Y ahora ya sí, ¡a comer! El restaurante al que te diriges está a tan sólo (...)"	10"	309"
50 (01.12)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista de la calle con gente andando y un hombre montado en bicicleta. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto del restaurante "La Pepita".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "El hambre ha podido contigo, ¿no? No te preocupes, ya falta poco para (...)"	10"	319"
51 (01.13)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la entrada al restaurante "La Pepita". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¡Ya has llegado! ¿Rápido, verdad? Éste es el restaurante La Pepita (...)"	10"	329"

52 (0.14)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la barra, con gente y el camarero atendiendo.	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	332"
53 (0.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista en diagonal de tres cuadros de mujeres desnudas colgados en la pared.	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	335"
54 (0.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista en diagonal de un cuadro de Marilyn colgado en una pared llena de garabatos.	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	338"
55 (01.14)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde una mesa de la pared con cuadros y parte de unos comensales.	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	341"
56 (01.14)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal desde una mesa.	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	344"
57 (01.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: picado	Vista de la carta sobre la mesa.	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	347"
58 (01.14)	Tipo de plano: Plano medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde la mesa de la camarera. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Dorada a la marinada" y "Calamares a la andaluza".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "Hola. ¿Puedo ayudarle en algo? Si está pensando en un plato frío, le recomiendo la tapa (...)"	13"	360"
59 (01.14.1)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Dorada a la marinada". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? (...)"	7"	367"
60 (01.14.1)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal desde la mesa. La camarera está de camino. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "Mira, ¡ya regresa con la Pepita de oro! (...)"	7"	381"
61 (01.14.1)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Pepita de oro".	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	384"

62 (01.14.1)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde un escalón de la barra del bar y, al fondo, la puerta. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Sofía" y "Els Encants".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "¿Has comido bien? ¡Seguro que sí! Si tienes curiosidad por conocer un poco más del local (...)"	10"	394"
63 (01.14.2)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Calamares a la andaluza". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? (...)"	7"	401"
64 (01.14.2)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal desde la mesa. La camarera está de camino. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "Mira, ¡ya regresa con la Pepita de oro! (...)"	7"	408"
64 (01.14.2)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Pepita de oro".	Sonido ambiente: música bar y gente.	3"	511"
66 (01.14.2)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde un escalón de la barra del bar y, al fondo, la puerta. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Sofía" y "Els Encants".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "¿Has comido bien? ¡Seguro que sí! Si tienes curiosidad por conocer un poco más del local (...)"	10"	521"
67 (01.15a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista frontal de Sofía, detrás de la barra del bar. <i>Aparecen en pantalla las posibles preguntas para realizar a Sofía y el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "Te despidas de Sofía, agradeciéndole su atención (...)"	10"	531"
68 (01.15)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero picado	Vista frontal del carril bici. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Els Encants".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ahora toca el último punto de la ruta planeada para este día (...)"	10"	541"
69 (01.16)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero	Vista en diagonal del exterior del mercado.	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Sí, aunque a primera vista	10"	551"

	contrapicado	<i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	<i>no lo parezca, te encuentras justo enfrente (...)"</i>		
70 (01.17)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la entrada al mercado.	Sonido ambiente: mercado.	3"	554"
71 (01.17)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal de un puesto de zapatos catalanes.	Sonido ambiente: mercado.	3"	557"
72 (01.17)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal del exterior de una tienda de Tintín.	Sonido ambiente: mercado.	3"	560"
73 (01.17)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista desde la altura de la parte central del mercado.	Sonido ambiente: mercado.	3"	563"
74 (01.17)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista lateral de un tendero atendiendo a sus clientes.	Sonido ambiente: mercado. Voz en off: "¡A un euro! ¡Todo a un euro!"	5"	568"
75 (01.17)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de un pasillo del mercado. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: mercado. Voz en off: "¿Tenía razón, verdad? En este mercado puedes encontrar todo lo que buscas (...)"	10"	578"
76 (01.18a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de las puertas del mercado, hacia afuera. Al fondo se ve la "Torre Agbar". <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Torre Agbar" y "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¿Ves ese edificio de punta redondeada a lo lejos? Se trata de la Torre Agbar (...)"	10"	588"
77 (01.19a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: contrapicado	Vista de la "Torre Agbar" desde abajo. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle Voz en off: "Delante de ti se alza la Torre Agbar. Fue diseñada por el arquitecto francés Jean Nouvel (...)"	10"	598"
78 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista de la entrada interior de la "Torre Agbar" a contraluz.	Sonido ambiente: oficinas.	3"	601"
79 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista desde el lateral de las entradas a los ascensores.	Sonido ambiente: ascensores llegando a planta.	3"	604"

80 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: contrapicado	Vista de los ventanales de la última planta.	Sonido ambiente: viento.	3"	607"
81 (01.20a)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista en primer plano de la persiana de la ventana, que deja entrever la ciudad a sus pies. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: viento. Voz en off: <i>"Lástima que no puedas disfrutar plenamente de las vistas, pero la propia arquitectura (...)"</i>	10"	617"
82 (01.21a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero picado	Vista en diagonal del carril bici, por el que circula una bicicleta en dirección opuesta. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: calle y coches. Voz en off: <i>"Es ya tu último trayecto en bicicleta. Te toca (...)"</i>	10"	627"
83 (01.18)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de las puertas del mercado, hacia afuera. Al fondo se ve la "Torre Agbar". <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"¿Ves ese edificio de punta redondeada? Se trata de la Torre Agbar, al menos (...)"</i>	10"	637"
84 (01.19)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal desde la acera contraria del autobús frente a la parada. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle y motor autobús. Voz en off: <i>"No hace falta que corras, ése autobús se dirige a la Terminal 2 (...)"</i>	10"	647"
85 (01.19)	Tipo de plano: ----- Punto de vista: -----	<i>Aparecen en pantalla algunas imágenes ya vistas anteriormente, todas ellas en tonalidades ocres.</i> <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Aeropuerto".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Ha sido un día intenso, de eso no hay duda. Has visitado Barcelona desde (...)"</i>	10"	657"
86 (01.20)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero picado	Vista desde la altura del interior del "Aerobús". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: motor autobús y gente hablando. Voz en off: <i>"Por segunda vez en el día te encuentras dentro del Aerobús (...)"</i>	10"	667"

87 (01.21)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la zona de embarques del aeropuerto. <i>Aparece en pantalla los botones de "Cuestionario", "Información" y "Continuación".</i>	Sonido ambiente: megafonía aeropuerto. Voz en off: "Antes de que subas a tu avión, debo decirte que ha llegado el momento de realizar el test (...)"	10"	677"
88 (01.22)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de las nubes y el ala del avión desde la ventanilla. <i>Aparece en pantalla el texto "Intentarlo de nuevo".</i>	Sonido ambiente: motor avión. Voz en off: "Y de nuevo, 12 horas después, te encuentras subido a un avión vuelta a casa (...)"	10"	687" (11'45")

Tabla 10: guión técnico de la opción narrativa "Bicicleta"

GUIÓN TÉCNICO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "SKATE"					
Nº escena y secuencia	Plano	Imagen	Audio	Duración	Tiempo acumulado
1 (01.1)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista de las nubes y el ala del avión desde la ventanilla.	Sonido ambiente: motor avión Voz en off: "Estás de camino a Barcelona. Tu avión partió hace una media hora (...)"	10"	10"
2 (01.2)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Pista de aterrizaje con las luces encendidas.	Sonido ambiente: aviones despegando	3"	13"
3 (01.3)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Interior de la terminal con gente andando en distintas direcciones. En primer plano, imagen de un cartel indicativo.	Sonido ambiente: gente andando y hablando en un interior.	3"	16"
4 (01.4)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Exterior "Aerobús". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: motor autobús. Voz en off: "Tras tu viaje en avión, ¡ya estás en Barcelona! Mientras esperas a que lleguen los demás (...)"	10"	26"

5 (01.5)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Interior “Aerobús” desde un asiento trasero.	Sonido ambiente: interior autobús. Voz en off: “En este trayecto recorrerás un total de 17 KM y en poco más de media hora (...)”	10"	36"
6 (01.6)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del “Aerobús” en la parada.	Sonido ambiente: calle.	3"	39"
7 (01.6)	Tipo de plano: P. Medio largo Punto de vista: normal	Gente en la calle frente a la parada de autobús.	Sonido ambiente: calle. Voz en off: “¡Fíjate, qué día! Ni una sola nube en el cielo. Aprovecha que es temprano (...)”	10"	49"
8 (01.6)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista general desde una parte más alta del centro de Plaza Catalunya.	Sonido ambiente: calle.	3"	52"
9 (01.6)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Estatua en piedra de una mujer.	Sonido ambiente: calle.	3"	55"
10 (01.6)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: contrapicado	Estatua de Atenea con un caballo. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle Voz en off: “Ya va siendo hora de ir a desayunar, ¡te espera un largo día por delante (...)”	10"	65"
11 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del exterior del bar Zúrich y su terraza.	Sonido ambiente: terraza con gente.	3"	68"
12 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de Plaza Catalunya desde la terraza del Zúrich. En primer plano se encuentra la sombrilla.	Sonido ambiente: terraza con gente.	3"	71"
13 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de la mesa desde el asiento. La carta se encuentra de pie en la mesa. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: “¿Te cuesta decidirte? Te recomiendo que tomes un zumo de naranja natural (...)”	10"	81"
14 (01.7)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	El zumo de naranja está sobre la mesa en un PP.	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: “¿Está bueno, verdad? En esta época del año las naranjas están	10"	91"

			<i>muy dulces (...)”</i>		
15 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista del quiosco de Plaza Catalunya desde la mesa. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Bicicleta", "Skate" y "Patines".</i>	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: <i>“Te toca decidir. Elige bien cuál va a ser tu medio de transporte porque (...)”</i>	10"	101"
16 (01.8)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Gente paseando por Plaza Catalunya. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "La Boquería".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>“¡Cuánta gente! Será mejor que busques el carril bici. El trayecto que realizarás tiene (...)”</i>	10"	111"
17 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del exterior de “La Boquería”. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>“Tienes frente a ti el Mercado de la Boquería, que cuenta con más (...)”</i>	10"	121"
18 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la entrada al mercado.	Sonido ambiente: interior mercado.	3"	124"
19 (01.9)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista en diagonal de unas patas de jamón que cuelgan en un mostrador.	Sonido ambiente: interior mercado.	3"	127"
20 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal del puesto de frutas.	Sonido ambiente: interior mercado.	3"	130"
21 (01.9)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado	Vista en diagonal de los dulces de un puesto.	Sonido ambiente: interior mercado.	3"	133"
22 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal de un puesto de huevos.	Sonido ambiente: interior mercado.	3"	136"
23 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de un lateral del mercado. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de “Santa Creu” y “Arc de Triomf”.</i>	Sonido ambiente: interior mercado. Voz en off: <i>“Cuánto color, ¿verdad? El mercado rebosa alegría y vida. Pero ésta es tan sólo la primera (...)”</i>	10"	146"
24 (01.10a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la plaza. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>“No tienes prisa por seguir</i>	10"	156"

		<i>"Santa Creu".</i>	<i>la ruta principal (...)"</i>		
25 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la entrada al recinto de la "Santa Creu". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Te encuentras a las puertas de lo que hasta la segunda década del siglo XX (...)"</i>	10"	166"
26 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del pasillo del claustro.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	169"
27 (01.11a)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de las ramas del árbol y las naranjas.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	172"
28 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero picado	Vista frontal del carro con libros.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	175"
29 (01.11a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del monumento en piedra de una mujer. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque.	5"	180"
30 (01.11a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de la salida a contraluz. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Se respira paz aquí, ¿no? Espero que hayas (...)"</i>	10"	190"
31 (01.12a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la calle. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Arc de Triomf".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Regresas de nuevo a la ruta principal (...)"</i>	10"	200"
32 (01.10)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la plaza. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Arc de Triomf".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"No tienes prisa por seguir la ruta principal (...)"</i>	10"	210"
33 (01.11)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Vista frontal del "Arc de Triomf". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Ya estás aquí. Rápido, ¿verdad? Mira qué cielo (...)"</i>	10"	220"

34 (01.11)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del paseo.	Sonido ambiente: calle.	3"	223"
35 (01.11)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de los músicos callejeros.	Sonido ambiente: música africana y calle.	3"	226"
36 (01.11)	Tipo de plano: P. Americano Punto de vista: normal	Vista en diagonal de dos hombres haciendo grandes pompas de jabón, que aparecen en primer plano.	Sonido ambiente: calle.	3"	229"
37 (01.11)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Vista frontal del monumento ubicado al final del paseo. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Estació de França" y el restaurante "Terra d'Escudella".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ya has llegado al final del paseo del arco del triunfo (...)"	10"	239"
38 (01.12a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista de la calle con gente esperando para cruzar el paso de peatones. Al fondo se ve la entrada al parque de "La Ciutadella". <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Estació de França".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "El hambre aún no ha podido contigo (...)"	10"	249"
39 (01.13a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el exterior de la estación de Francia. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Estás a punto de entrar en la Estación de Francia, la única en toda Barcelona (...)"	10"	259"
40 (01.14a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista de la recepción.	Sonido ambiente: interior estación.	3"	262"
41 (01.14a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de los andenes.	Sonido ambiente: interior estación.	3"	265"
42 (01.14a)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: normal	Vista frontal desde abajo de la estructura metálica que sostiene el techo.	Sonido ambiente: interior estación.	3"	268"
43 (01.14a)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: contrapicado	Vista de la cúpula del techo. <i>Aparece en pantalla el botón de</i>	Sonido ambiente: interior estación. Voz en off: "Si no fuera por estos	10"	278"

		<i>"Continuación".</i>	<i>trenes tan modernos, realmente parecería (...)"</i>		
44 (01.15a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la esquina de la acera frontal, con dos personas hablando. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto al restaurante "Terra d'Escudella".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Siento decirte que aún tendrás que esperar un ratito más para comer (...)"</i>	10"	288"
45 (01.12)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista de la calle con gente esperando para cruzar el paso de peatones. Al fondo se ve la entrada al parque de "La Ciutadella". <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto al restaurante "Terra d'Escudella".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Tienes hambre, ¿verdad? No te hago (...)"</i>	10"	298"
46 (01.13)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la entrada al restaurante "Terra d'Escudella". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"¡Ya estás aquí! Al final no (...)"</i>	10"	308"
47 (0.14)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista del interior del restaurante desde la puerta.	Sonido ambiente: música bar.	3"	311"
48 (0.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de una hilera de cervezas que forman el nombre del restaurante.	Sonido ambiente: música bar.	3"	314"
49 (0.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista en diagonal de los cuadros colgados en la pared.	Sonido ambiente: música bar.	3"	317"
50 (01.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado.	Vista frontal de la mesa desde el punto de vista del comensal.	Sonido ambiente: música bar.	3"	320"
51 (01.14)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el asiento del comensal del camarero. <i>Aparecen en pantalla dos botones de elección "Arròs a la Muntanya" y</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: <i>"Bon dia. Et puc ajudar en alguna cosa? Et recomano que tastis algun dels plats del dia (...)"</i>	13"	333"

		<i>"Ensalada Russa".</i>			
52 (01.14.1)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el asiento del comensal del camarero, que viene con un plato.	Sonido ambiente: música bar.	3"	336"
53 (01.14.1)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Arròs a la Muntanya". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: "¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? (...)"	7"	343"
54 (01.14.1)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista en diagonal del camarero, que está sirviendo una cerveza detrás de la barra. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección "Pau" y "Montjuic".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones (...)"	10"	353"
55 (01.14.2)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el asiento del comensal del camarero, que viene con un plato.	Sonido ambiente: música bar.	3"	356"
56 (01.14.2)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Ensalada Russa". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: "¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? (...)"	7"	363"
57 (01.14.2)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista en diagonal del camarero, que está sirviendo una cerveza detrás de la barra. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección "Pau" y "Montjuic".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: "Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones (...)"	10"	373"
58 (01.15a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista en diagonal del camarero, que está sirviendo una cerveza detrás de la barra. <i>Aparecen en pantalla las posibles</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: "Te despidas de Pau, agradeciéndole su atención (...)"	10"	383"

		<i>preguntas para realizar a Pau.</i>			
59 (01.15)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la entrada del restaurante. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Montjuic".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ahora toca el último punto de la ruta planeada para este día (...)"	10"	393"
60 (01.16)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del MNAC. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Frente a ti se encuentra el Museo de Arte Nacional de Catalunya (...)"	10"	403"
61 (01.16)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista desde las escaleras del MNAC de Barcelona.	Sonido ambiente: calle.	3"	406"
62 (01.16)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista desde las escaleras del músico que toca la guitarra.	Sonido ambiente: música acústica y calle.		
63 (01.17)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de las puertas de la "Anella Olímpica". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle Voz en off: "Estás ahora a las puertas de la Anella Olímpica (...)"	10"	416"
64 (01.17)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal desde lejos del "Estadi Lluís Companys". En el centro de la imagen se encuentra el estanque.	Sonido ambiente: calle y agua.	3"	419"
65 (01.17)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal del "Palau Sant Jordi". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle.	5"	424"
66 (01.17)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de la "Torre de comunicaciones". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle.	5"	429"
67 (01.18)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la entrada al "Jardín Botánico". <i>Aparece en pantalla el botón de</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: "El Jardín Botánico Histórico es el último punto en tu	10"	439"

		<i>"Continuación".</i>	<i>paseo por Montjuic (...)"</i>		
68 (01.18)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado	Vista frontal de unas pequeñas flores lilas.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	442"
69 (01.18)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado	Vista frontal de unas pequeñas flores naranjas.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	445"
70 (01.18)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista lateral de una zona de hierba con familias de picnic.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	448"
71 (01.18)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la Masia.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	451"
72 (01.18)	Tipo de plano: P. Americano Punto de vista: normal	Vista frontal del espantapájaros.	Sonido ambiente: pájaros parque.	10"	461"
73 (01.18)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de las escaleras desde abajo. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Teatre Grec" y "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: <i>"Una experiencia relajante, ¿verdad? Después de todo el día sin parar se agradece un poco de tranquilidad. Con esta visita al Jardín Botánico (...)"</i>		
74 (01.19a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la salida del "Jardín Botánico". <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Teatre Grec".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: <i>"Así que te has quedado con ganas de más, ¿no? Pues que así sea (...)"</i>	10"	471"
75 (01.20a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista de la puerta del "Teatre Grec"	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Te encuentras a las puertas del Teatre Grec, un parque en la montaña (...)"</i>	10"	481"
76 (01.20a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de la rampa desde el centro de la misma en dirección hacia arriba.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	484"
77	Tipo de plano: P. General	Vista de varios edificios de Montjuic	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	487"

(01.20a)	Punto de vista: normal	desde el mirador de los jardines de "El Grec".			
78 (01.20a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista desde el centro de un pasaje de árboles que desemboca en las escaleras del teatro.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	490"
79 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: picado	Vista frontal de las gradas del teatro hacia abajo.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	493"
80 (01.20a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero picado	Vista frontal del escenario desde el punto de vista del trono que hay en el centro. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque.	5"	498"
81 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: contrapicado	Vista del cielo nublado con una palmera en el lateral, a contraluz. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: "Vaya, parece que está nublándose por momentos (...)"	10"	508"
82 (01.21a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la salida del teatro. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Con esta visita has terminado tu recorrido por Barcelona (...)"	10"	518"
83 (01.19)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la salida del "Jardín Botánico". <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: "Imagino que te has agotado con todo lo que has realizado durante el día (...)"	10"	528"
84 (01.20)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal desde la acera contraria del autobús frente a la parada. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle y motor autobús. Voz en off: "No hace falta que corras, ése autobús se dirige a la Terminal 2 (...)"	10"	538"
85 (01.20)	Tipo de plano: ----- Punto de vista: -----	<i>Aparecen en pantalla algunas imágenes ya vistas anteriormente, todas ellas en</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ha sido un día intenso, de	10"	548"

		<i>tonalidades ocres. Aparece en pantalla el botón de trayecto "Aeropuerto".</i>	<i>eso no hay duda. Has visitado Barcelona desde (...)"</i>		
86 (01.21)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero picado	Vista desde la altura del interior del "Aerobús". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: motor autobús y gente hablando. Voz en off: "Por segunda vez en el día te encuentras dentro del Aerobús (...)"	10"	558"
87 (01.22)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la zona de embarques del aeropuerto. <i>Aparece en pantalla el botón de "Intentarlo de nuevo".</i>	Sonido ambiente: megafonía aeropuerto. Voz en off: "Antes de que subas a tu avión, debo decirte que ha llegado el momento de realizar el test (...)"	10"	568"
88 (01.23)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de las nubes y el ala del avión desde la ventanilla.	Sonido ambiente: motor avión. Voz en off: "Y de nuevo, 12 horas después, te encuentras subido a un avión vuelta a casa (...)"	10"	578" (9'6")

Tabla 11: guión técnico de la opción narrativa "Skate"

GUIÓN TÉCNICO DE LA OPCIÓN NARRATIVA "PATINES"					
Nº escena y secuencia	Plano	Imagen	Audio	Duración	Tiempo acumulado
1 (01.1)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista de las nubes y el ala del avión desde la ventanilla.	Sonido ambiente: motor avión. Voz en off: "Estás de camino a Barcelona. Tu avión partió hace una media hora (...)"	10"	10"
2 (01.2)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Pista de aterrizaje con las luces encendidas.	Sonido ambiente: aviones despegando.	3"	13"

3 (01.3)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Interior de la terminal con gente andando en distintas direcciones. En primer plano, imagen de un cartel indicativo.	Sonido ambiente: gente andando y hablando en un interior.	3"	16"
4 (01.4)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Exterior "Aerobús". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: motor autobús. Voz en off: "Tras tu viaje en avión, ¡ya estás en Barcelona! Mientras esperas a que lleguen los demás (...)"	10"	26"
5 (01.5)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Interior "Aerobús" desde un asiento trasero.	Sonido ambiente: interior autobús. Voz en off: "En este trayecto recorrerás un total de 17 KM y en poco más de media hora (...)"	10"	36"
6 (01.6)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del "Aerobús" en la parada.	Sonido ambiente: calle.	3"	39"
7 (01.6)	Tipo de plano: P. Medio largo Punto de vista: normal	Gente en la calle frente a la parada de autobús.	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¡Fíjate, qué día! Ni una sola nube en el cielo. Aprovecha que es temprano (...)"	10"	49"
8 (01.6)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista general desde una parte más alta del centro de Plaza Catalunya.	Sonido ambiente: calle.	3"	52"
9 (01.6)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Estatua en piedra de una mujer.	Sonido ambiente: calle.		
10 (01.6)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: contrapicado	Estatua de Atenea con un caballo. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle Voz en off: "Ya va siendo hora de ir a desayunar, ¡te espera un largo día por delante (...)"	10"	62"
11 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del exterior del bar Zúrich y su terraza.	Sonido ambiente: terraza con gente.	3"	65"
12 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero	Vista de Plaza Catalunya desde la terraza del Zúrich. En primer plano se encuentra	Sonido ambiente: terraza con gente.	3"	68"

	contrapicado	la sombrilla.			
13 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de la mesa desde el asiento. La carta se encuentra de pie en la mesa. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: <i>"¿Te cuesta decidirte? Te recomiendo que tomes un zumo de naranja natural (...)"</i>	10"	78"
14 (01.7)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	El zumo de naranja está sobre la mesa en un PP.	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: <i>"¿Está bueno, verdad? En esta época del año las naranjas están muy dulces (...)"</i>	10"	88"
15 (01.7)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista del quiosco de Plaza Catalunya desde la mesa. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Bicicleta", "Skate" y "Patines".</i>	Sonido ambiente: terraza con gente. Voz en off: <i>"Te toca decidir. Elige bien cuál va a ser tu medio de transporte porque (...)"</i>	10"	98"
16 (01.8)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Gente paseando por Plaza Catalunya. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "La Ciutadella".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"¡Cuánta gente! Será mejor que busques el carril bici. El trayecto que realizarás tiene (...)"</i>	10"	108"
17 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de la entrada al parque de "La Ciutadella". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Has llegado al parque de La Ciutadella (...)"</i>	10"	118"
18 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del "Castell dels tres dragons". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque.	5"	123"
19 (01.9)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado	Vista en diagonal de un pequeño monumento de un dragón.	Sonido ambiente: pájaros parque y agua.	3"	126"
20 (01.9)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado	Vista frontal de un perro que está dentro de la fuente.	Sonido ambiente: ladridos perro y agua.	3"	129"

21 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista lateral de gente sentada en la hierba.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	132"
22 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en lateral de un hombre que está haciendo pompas gigantes.	Sonido ambiente: pájaros parque.	3"	135"
23 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal de la fuente central del parque.	Sonido ambiente: agua fuente.	3"	138"
24 (01.9)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la estatua de un dragón de la fuente. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: agua fuente.	5"	143"
25 (01.9)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal de la estatua de un mamut. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque.	5"	148"
26 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista frontal del lago y las barcas.	Sonido ambiente: pájaros parque y agua lago.	3"	151"
27 (01.9)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Vista lateral del monumento "Als voluntaris catalans". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque.	5"	156"
28 (01.9)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del paseo que lleva hasta la salida del parque. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Maremagnum" y "Santa María del Mar".</i>	Sonido ambiente: pájaros parque. Voz en off: "Curioso todo lo que puede encontrarse en este parque, ¿verdad? (...) "		
29 (01.10a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del paso de peatones que lleva hasta el paseo de "Arc de Triomf". <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Santa María del Mar".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Finalmente te has decidido por escaparte un momento de la ruta principal (...) "	10"	166"

30 (01.11a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del exterior de la basílica. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Te encuentras a las puertas de la basílica de Santa María del Mar (...)"	10"	176"
31 (01.12a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de las puertas de entrada a la basílica.	Sonido ambiente: calle.	3"	179"
32 (01.12a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal desde la entrada del interior de la basílica.	Sonido ambiente: rezos iglesia.	3"	182"
33 (01.12a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal del altar.	Sonido ambiente: rezos iglesia.	3"	185"
34 (01.12a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de la figura de la "moreneta de Montserrat" junto con dos santos. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: rezos iglesia.	5"	190"
35 (01.12a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del altar de la capilla y el lienzo en la pared que hay detrás.	Sonido ambiente: rezos iglesia.	3"	193"
36 (01.12a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista de la salida desde el interior. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: rezos iglesia y calle en 2P. Voz en off: "Es impresionante lo que consiguieron construir siglos atrás tan (...)"	10"	203"
37 (01.13a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista de la plaza desde las escaleras de la basílica. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Maremagnum".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "El siguiente punto en el recorrido es la zona del Maremagnum (...)"	10"	213"
38 (01.10)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del paso de peatones que lleva hasta el paseo de "Arc de Triomf". <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Así que prefieres continuar con la ruta marcada, no hay	10"	223"

		<i>"Maremagnum".</i>	<i>problema (...) "</i>		
39 (01.11)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal en diagonal de los tenderetes del paseo marítimo. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Estás ahora en el paseo marítimo, que te llevará hasta el centro comercial Maremagnum (...) "</i>	10"	233"
40 (01.11)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal del recinto del acuario.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	236"
41 (01.11)	Tipo de plano: P. Detalle Punto de vista: normal	Vista frontal de una parte del mural dibujado que hay en las paredes del acuario.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	239"
42 (01.11)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del paseo que lleva hasta el centro comercial.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	240"
43 (01.11)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal de la entrada trasera al centro comercial.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	243"
44 (01.11)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal del cartel "Maremagnum" y una terraza.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	246"
45 (01.11)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista en diagonal desde atrás de un banco frente al mar.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	249"
46 (01.11)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del mar y el teleférico.	Sonido ambiente: agua moviéndose y viento.	5"	254"
47 (01.11)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de la parte superior del teleférico. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: viento y cable teleférico.		
48 (01.11)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de las montañas tras el muelle.	Sonido ambiente: agua moviéndose y viento.	3"	257"
49 (01.11)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista frontal del puente, desde este mismo, que une al "Maremagnum" con la calle.	Sonido ambiente: muelle y gente.	3"	260"

50 (01.11)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista del monumento a Colón desde el puente. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Colón" y el restaurante "Petra".</i>	Sonido ambiente: calle y gente. Voz en off: "Tenía razón, ¿verdad? Las vistas merecen totalmente la pena. ¿Ves ese monumento (...)"	10"	270"
51 (01.12a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista de la calle. Detrás de los árboles se ve parte de los pies del monumento. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Colón".</i>	Sonido ambiente: calle y gente. Voz en off: "Así que aún tienes tiempo para una escapadita antes de ir a comer (...)"	10"	280"
52 (01.13a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: contrapicado	Vista de la parte superior del monumento a Colón. <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle y gente. Voz en off: "Te encuentras a los pies del monumento a Colón, construido en motivo (...)"	10"	290"
53 (01.13a)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal de las figuras que se encuentran debajo de la columna que sostiene a Colón.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	293"
54 (01.13a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de la figura de uno de los leones a los pies del monumento.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	296"
55 (01.13a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista desde atrás de otra la figura de uno de los leones a los pies del monumento. Se ve la calle que lo rodea.	Sonido ambiente: calle y gente.	3"	299"
56 (01.13a)	Tipo de plano: P. Americano Punto de vista: normal	Vista lateral de la figura humana de Colón, en las Ramblas. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle y gente. Voz en off: "En Las Ramblas es tradición que diversas estatuas humanas posen durante (...)"	10"	209"
57 (01.14a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de las Ramblas. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Restaurante Petra".</i>	Sonido ambiente: calle y gente. Voz en off: "Imagino que ya te habrá entrado el hambre. No te preocupes (...)"	10"	219"

58 (01.12)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista de la calle. Detrás de los árboles se ve parte de los pies del monumento. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Restaurante Petra".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ya has tenido suficiente con ver a Colón desde lejos. Muy bien (...)"	10"	229"
59 (01.13)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la entrada al restaurante "Petra". <i>Aparece en pantalla el botón de "Información" y de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¡Ya has llegado! Te encuentras a las puertas del restaurante Petra (...)"	10"	239"
60 (0.14)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal del interior del restaurante, con las mesas preparadas.	Sonido ambiente: música bar.	3"	240"
61 (0.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal de un cuadro <i>vintage</i> con publicidad de la fábrica "La Española".	Sonido ambiente: música bar.	3"	243"
62 (0.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista en diagonal de los cuadros colgados en la pared de "Glider" y "Ramona Memories".	Sonido ambiente: música bar.	3"	246"
63 (01.14)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista frontal desde el punto de vista del comensal de los elementos que hay en la mesa: la carta y un vaso de cristal.	Sonido ambiente: música bar.	3"	249"
64 (01.14)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el asiento del comensal del camarero. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Brochetas de pollo con lima y miel" y "Rigatonne con salsa gorgonzola salteada".</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: "Buenos días. ¿Puedo ayudarle en algo? Si está indeciso sobre qué pedir (...)"	13"	260"
65 (01.14.1)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: normal	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Brochetas de pollo con lima y miel".	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: "¡Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? (...)"	7"	267"
66 (01.14.1)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la puerta de salida, en penumbra. <i>Aparecen en pantalla los botones de</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: "Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones	10"	277"

		<i>elección de "Joan" y "Playa Mar Bella".</i>	<i>(...)"</i>		
67 (01.14.2)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista desde el punto de vista del comensal, de cerca, del plato "Rigatonne con salsa gorgonzola salteada". <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: <i>"¿Qué buena pinta tiene! ¿Está bueno, verdad? (...)"</i>	7"	284"
68 (01.14.2)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista en diagonal de la puerta de salida, en penumbra. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Joan" y "Playa Mar Bella".</i>	Sonido ambiente: música bar y gente. Voz en off: <i>"Tras tu estupenda comida, tienes de nuevo dos opciones (...)"</i>	10"	294"
69 (01.15a)	Tipo de plano: P. Medio corto Punto de vista: normal	Vista frontal del camarero, ubicado al fondo de la sala. <i>Aparecen en pantalla las posibles preguntas para realizar a Joan y el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: música bar. Voz en off: <i>"Te despidas de Joan, agradeciéndole su atención (...)"</i>	10"	304"
70 (01.15)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal del callejón al que da la salida del restaurante. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Playa Mar Bella".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: <i>"Con el estómago lleno ya puedes seguir con la ruta planeada (...)"</i>	10"	314"
71 (01.16)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal del paseo marítimo con el cartel de la playa en primer plano. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: playa gente. Voz en off: <i>"Acabas de llegar al último punto de la ruta planeada, te encuentras (...)"</i>	10"	324"
72 (01.16)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista desde la arena de gran parte de la playa. En primer plano, una familia jugando.	Sonido ambiente: playa gente.	3"	327"
73 (01.16)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado	Vista desde la orilla de el vaivén de las olas (atrás).	Sonido ambiente: olas mar.	3"	330"

74 (01.16)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero picado	Vista desde la orilla de el vaivén de las olas (adelante).	Sonido ambiente: olas mar.	3"	333"
75 (01.16)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal del chiringuito "MariCarmen".	Sonido ambiente: playa gente.	3"	336"
76 (01.16)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista desde la mesa de la playa.	Sonido ambiente: playa gente.	3"	339"
77 (01.16)	Tipo de plano: P. Medio Punto de vista: normal	Vista frontal de la carta, de pie encima de la mesa. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Mimosa" y "Amor platánico".</i>	Sonido ambiente: playa gente. Voz en off: "No te acabas de decidir por lo que veo. Te lo pondré más sencillo (...)"	10"	349"
78 (01.17.1)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del cóctel "Mimosa" encima de la mesa. Fondo desenfocado. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: playa gente. Voz en off: "Parece refrescante, seguro que te viene bien algo fresco con este calor. Tómate tu tiempo para disfrutar del cóctel (...)"	10"	359"
79 (01.17.2)	Tipo de plano: Primer plano Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del batido "Amor platánico" encima de la mesa. Fondo desenfocado. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: playa gente. Voz en off: "Parece refrescante, seguro que te viene bien algo fresco con este calor. Tómate tu tiempo para disfrutar del batido (...)"	10"	369"
80 (01.18)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal de parte del paseo marítimo y las vistas a la playa. <i>Aparecen en pantalla los botones de elección de "Fórum" y "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: playa gente. Voz en off: "Relajante, ¿verdad? Lamento decirte que tu viaje está llegando a su fin (...)"	10"	379"
81 (01.19a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista frontal del paseo marítimo. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Fórum".</i>	Sonido ambiente: playa gente. Voz en off: "Así que te has quedado con ganas de más, ¿no? (...)"	10"	389"
82 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero	Vista exterior del Museo de Ciencias Naturales.	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ya has llegado al parque	10"	399"

	contrapicado	<i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	<i>del Fórum. Frente a ti tienes al Museo de Ciencias Naturales (...)"</i>		
83 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero picado	Vista en diagonal del reloj anatómico.	Sonido ambiente: calle.	3"	402"
84 (01.20a)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista lateral de la placa solar. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "¿Qué te ha parecido? Ya impresiona vacío, así que imagínate años atrás (...)"	10"	412"
85 (01.21a)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal del autobús H16 en la parada. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: calle y motor autobús. Voz en off: "Estás bastante lejos del centro de la ciudad por lo que es mejor realizar (...)"	10"	422"
86 (01.19)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: normal	Vista en diagonal del autobús H16 en la parada. <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Plaza Catalunya".</i>	Sonido ambiente: calle y motor autobús. Voz en off: "Estás bastante lejos del centro de la ciudad por lo que es mejor realizar (...)"	10"	432"
87 (01.20)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista en diagonal desde la acera contraria del autobús frente a la parada. <i>Aparece en pantalla el botón de "Continuación".</i>	Sonido ambiente: calle y motor autobús. Voz en off: "No hace falta que corras, ése autobús se dirige a la Terminal 2 (...)"	10"	442"
88 (01.20)	Tipo de plano: ---- Punto de vista: ----	<i>Aparecen en pantalla algunas imágenes ya vistas anteriormente, todas ellas en tonalidades ocres.</i> <i>Aparece en pantalla el botón de trayecto "Aeropuerto".</i>	Sonido ambiente: calle. Voz en off: "Ha sido un día intenso, de eso no hay duda. Has visitado Barcelona desde (...)"	10"	452"
89 (01.21)	Tipo de plano: P. General corto Punto de vista: ligero picado	Vista desde la altura del interior del "Aerobús". <i>Aparece en pantalla el botón de</i>	Sonido ambiente: motor autobús y gente hablando. Voz en off: "Por segunda vez en el día	10"	462"

		<i>"Continuación".</i>	<i>te encuentras dentro del Aerobús (...)"</i>		
90 (01.22)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: normal	Vista frontal de la zona de embarques del aeropuerto. <i>Aparece en pantalla los botones de "Cuestionario", "Información" y "Continuación".</i>	Sonido ambiente: megafonía aeropuerto. Voz en off: "Antes de que subas a tu avión, debo decirte que ha llegado el momento de realizar el test (...)"	10"	472"
91 (01.23)	Tipo de plano: P. General Punto de vista: ligero contrapicado	Vista de las nubes y el ala del avión desde la ventanilla. <i>Aparece en pantalla el botón de "Intentarlo de nuevo".</i>	Sonido ambiente: motor avión. Voz en off: "Y de nuevo, 12 horas después, te encuentras subido a un avión vuelta a casa (...)"	10"	482" (8'03")

Tabla 12: guión técnico de la opción narrativa "Patines"

LOCALIZACIÓN

Barcelona ha sido el escenario general en el que se ha realizado la acción del documental. A continuación se adjunta un mapa de la ciudad en el que pueden verse resaltadas en distintos colores, representativos de las tres opciones narrativas, las áreas que aparecen representadas en el proyecto. Además, también se adjuntan otros tres mapas donde pueden verse los recorridos realizados según el medio de transporte escogido.

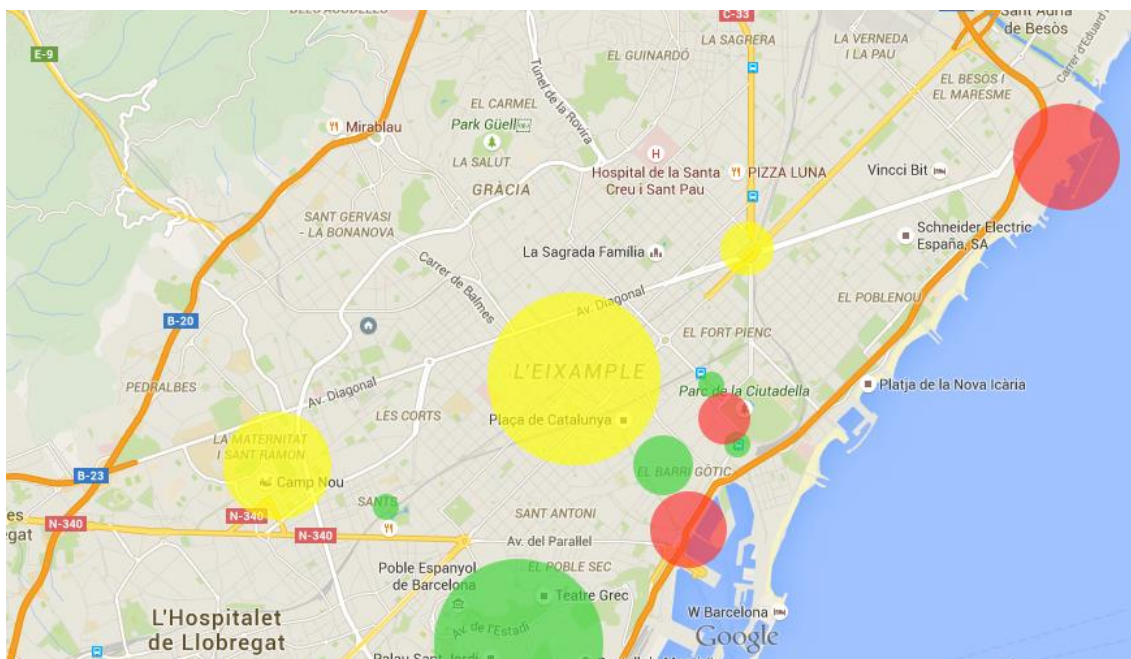


Ilustración 6: mapa de Barcelona con las localizaciones seleccionadas para cada ruta / Fuente: googlemaps.com

En el mapa se muestran en **color amarillo** las localizaciones de la **ruta en bicicleta**, en **color verde** las del recorrido con **skate** y en **color rojo** los lugares visitados con **patines**. Con esta ilustración podemos hacernos una idea general de qué zonas de Barcelona están presentes en el documental. Así pues, vemos una **predominancia tanto del barrio del Eixample como del Barrio Gótico** y sus inmediaciones, como por ejemplo **Ciutat Vella**. Sin embargo, se ha intentado que las localizaciones fueran lo más variadas posibles y que abarcaran el máximo de la ciudad sin centrarse tanto en un único punto turístico. De este modo, también se ven representados barrios como el de **Pedralbes**, la zona de **Poble Nou** y el **Poble Sec**.



Ilustración 7: localizaciones del recorrido realizado con bicicleta / Fuente: [googlemaps.com](https://www.google.com/maps)

En este mapa se muestran los puntos visitados en el recorrido realizado con bicicleta. **En amarillo** se muestran aquellas **localizaciones del camino principal** a las que el usuario **accederá de forma obligada** durante el consumo del documental. Por otra parte, el **color naranja** muestra aquellos puntos de visita optativa y será el propio consumidor quien decidirá a cuáles quiere acudir. Al tener todos los puntos juntos en el mapa puede verse claramente que **el recorrido de la bicicleta se realiza principalmente por la zona de La Diagonal**. Esto ha sido realizado expresamente debido a que **es una de las calles principales de Barcelona** que cruza casi toda la ciudad y, además, está **totalmente adaptada a la circulación de bicicletas**.

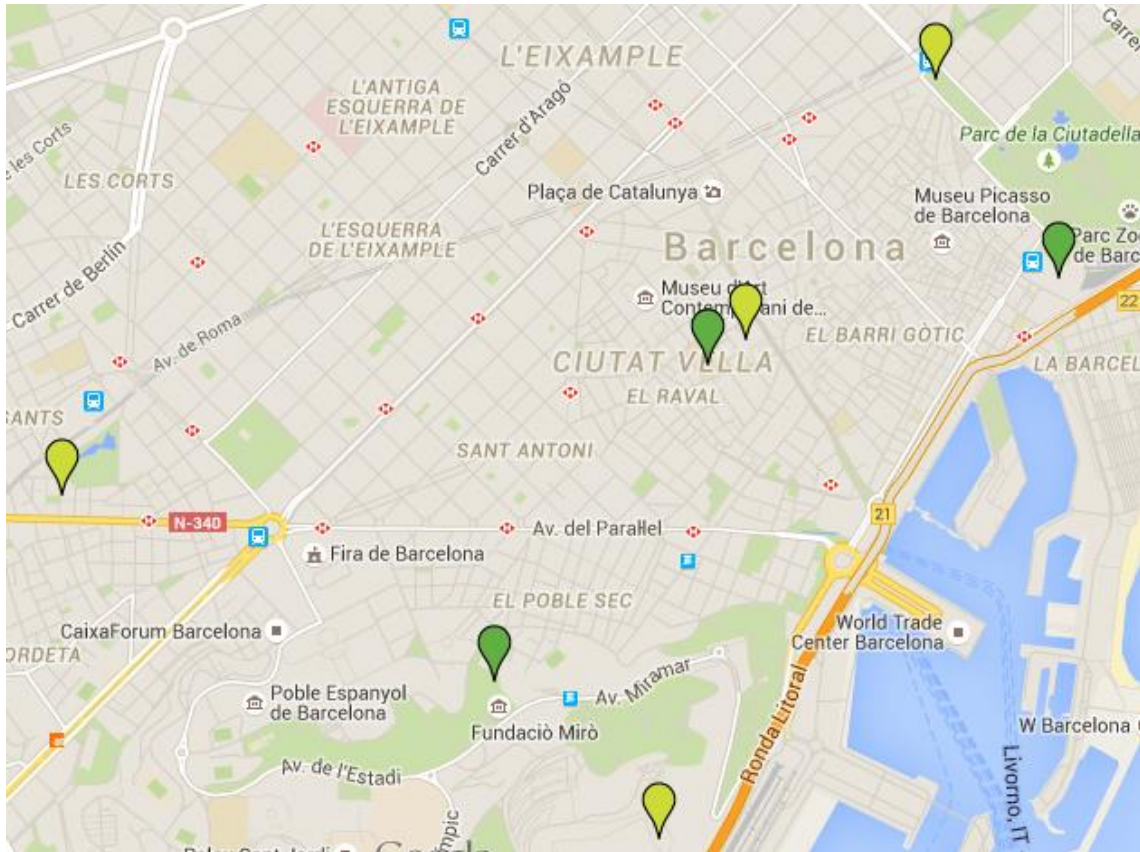


Ilustración 8: localizaciones del recorrido realizado con skate / Fuente: googlemaps.com

En este mapa se muestran los puntos visitados en el recorrido realizado con skate. El **color verde lima** indica los **lugares del camino principal**, que el usuario **visitará de forma obligada** a lo largo del consumo del documental. Por otra parte, en **color verde oscuro** se muestran aquellas **localizaciones de visita optativa** y será de nuevo el propio usuario quien escogerá qué prefiere hacer. Con esta vista general del mapa y de los lugares a visitar, podemos darnos cuenta que las localizaciones están más repartidas que en el caso de la bicicleta. No hay una zona claramente predominante, sino que el usuario podrá ver distintos lugares de la ciudad sin, en principio, un orden aparente. Sin embargo, de nuevo **las localizaciones se han escogido con motivo**. De los tres transportes posibles, **el skate es el que más manejabilidad permite** ya que puede llevarse fácilmente en la mano en caso de no poder usarlo y no significa una gran molestia. Por ello, esta ruta tiene en cuenta **aquellos lugares a los que no sería tan fácil acceder con bicicleta o patines**, como en el caso de Montjuic donde es mejor visitar los sitios a pie, debido a las características de estos dos transportes.

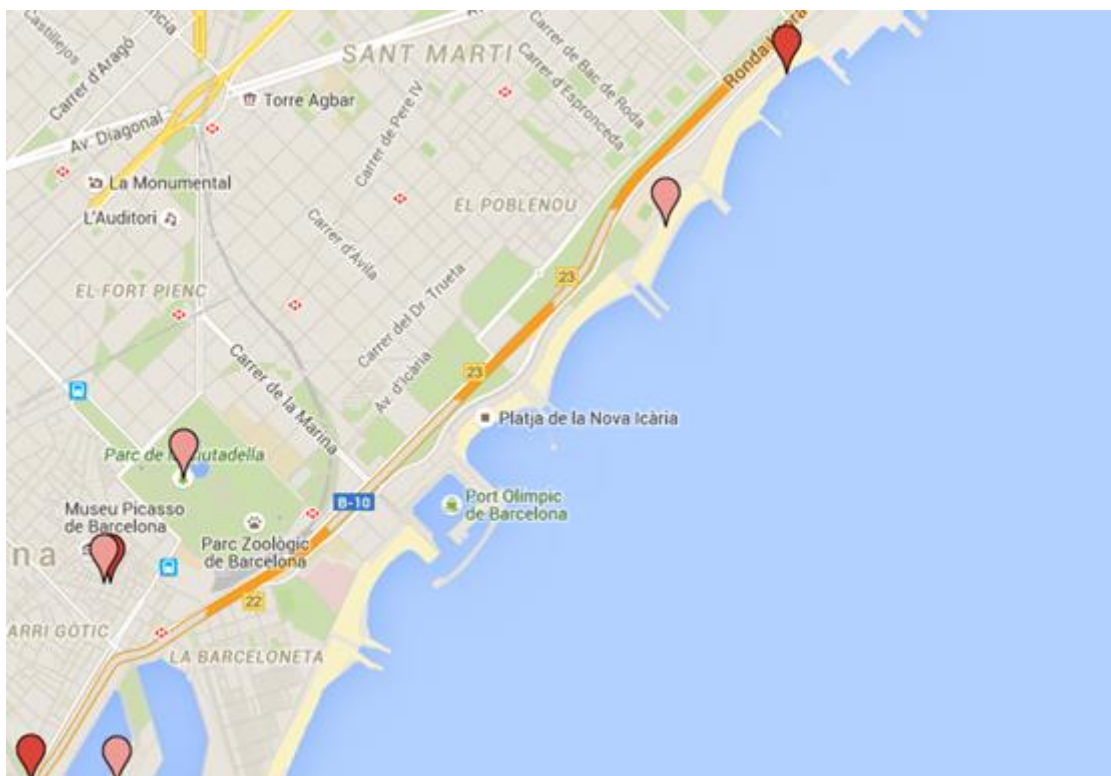


Ilustración 9: localizaciones del recorrido realizado con patines / Fuente: *googlemaps.com*

En este último mapa se muestran aquellos lugares que forman parte de la ruta con patines en línea. En **color rosa** se señalan aquellos **puntos de visita obligada**, que forman parte del recorrido principal. Por su parte, el **color rojo** muestra **los lugares que son de consumo optativo** y que, por tanto, será el propio usuario quien decidirá si visitarlos o no. Tal y como nos ocurría anteriormente con el mapa de la bicicleta, en este caso de nuevo puede verse una localización predominante en un punto concreto de la ciudad. En esta ocasión se trata de **la costa de Barcelona** y, nuevamente, está pensado con **total intencionalidad** teniendo en cuenta las características del transporte en cuestión. Los patines en línea necesitan una **superficie cuanto más plana mejor** para poder moverte cómodamente con ellos. Además, también es aconsejable **tener una zona amplia donde moverte con tranquilidad** sin molestar a viandantes o tener que ir por la carretera. Teniendo todo esto en cuenta, **la zona del paseo marítimo es la que más se adecúa a las necesidades del transporte**. A lo largo de la playa, tanto a pie de ella como en las calles paralelas, se encuentran **áreas donde el patinador puede pasear con normalidad y moverse cómodamente** de un lado a otro. Por ello, las localizaciones escogidas para esta ruta están lo más cercanas posibles al paseo marítimo.

DERECHOS DE LOCALIZACIÓN

La elección de las distintas localizaciones no sólo ha seguido un criterio práctico según el medio de transporte en cuestión ni aquellos lugares de interés turístico. Además de estas consideraciones, también se ha tenido en cuenta que se tratara de **zonas públicas donde pudieran realizarse fácilmente fotografías con los debidos permisos**. En el caso de este capítulo piloto **no se han gestionado los derechos de imagen teniendo en cuenta que se trata de un proyecto universitario**. Sin embargo, en caso de llegar a comercializarse, **se atendería a**

procesar los consiguientes derechos de cada localización. De todos modos, en esta ocasión **se ha pedido permiso para usar las fotografías** corporativas de dos lugares: el **Camp Nou** y la **Torre Agbar**. Esto se ha hecho así debido a las dificultades que tendría para entrar en estos dos recintos y realizar yo misma las fotografías. En el primer caso, debido al precio de la entrada al estadio. En el segundo, debido a que es un complejo de oficinas privadas no abiertas al público. Tras intercambiar correos con los respectivos jefes de prensa de ambos lugares, he conseguido que me dieran la **aprobación para usar las fotografías de ambas páginas web corporativas**, siempre con la condición de **no usarlas con fines comerciales**. Por ello, en caso de que finalmente se comercializara este producto, debería realizar otras gestiones con ambos lugares para obtener los derechos de imagen correspondientes.

Por otra parte, han habido varios casos de localizaciones a las que no he acudido personalmente a realizar fotografías y, en su lugar, he utilizado **imágenes con derechos de reutilización** con licencias de **creative commons o copy left**. Esto se ha realizado con el recinto de El Fórum, la Estación de Francia y el aeropuerto. En el [Anexo de Créditos](#) se detalla cada una de estas fotografías y se cita a su autor.

Finalmente, en cuanto a los derechos de localizaciones privadas, se ha pedido a los dueños del local que rellenaran el **formulario digital** con las consiguientes **cesiones de imágenes tanto de ellos mismos como del lugar**. Así pues, disponemos de **tres documentos que acreditan el uso de imágenes de los tres restaurantes visitados** (“La Pepita”, “Terra d’Escudella” y “Petra”) y que **se adjuntan en el [Anexo de Cesión de Imágenes](#)**. Por último, cabe decir que estos tres restaurantes han sido escogidos como localizaciones para el documental debido a sus características, que coinciden plenamente con la idea de producción. Éstas son: **representativos de la cocina mediterránea, dueños catalanes y precios asequibles**.

DIRECCIÓN DE ARTE

En el momento de escoger el **diseño interno del documental**, es decir, **las modalidades de interactividad y el funcionamiento de la interface**, nos hemos basado principalmente en los **proyectos que realiza la productora multimedia francesa HonkyTonk**. Esto es debido, principalmente, a que dicha productora **utiliza en todos sus trabajos el software Klynt**, el mismo que usamos nosotros en el proyecto, por lo que basándonos en ellos es más fácil **conocer las limitaciones del programa y ver los posibles resultados finales** de nuestro documental.

Tienen actualmente un total de seis producciones publicadas¹ y todas **con las mismas características**, que se exponen a continuación:

- **Predominio del uso de fotografías** para contar la historia.
- **Vídeo limitado** para servir de vínculo entre un nodo y otro de información.
- Uso constante del **sonido ambiente** para crear un contexto a las fotografías.
- **Entrevistas con voz en off e imagen fija** del entrevistado. Posibilidad por parte del usuario de **preguntar lo que prefiera**.

¹ “[Journey to the end of coal](#)” (2008, BOLLENDORFF, SÉGRÉTIN), “[The Big issue](#)” (2009, BOLLENDORFF, COLO), “[Le Challenge](#)” (2009, MOREAU), “[iRock](#)” (2010, BROUET), “[Rapporteur de crise](#)” (2011, BOLLENDORFF, COLO), “[Le grand incendie](#)” (2013, BOLLENDORFF, COLO).

- Uso de la **segunda persona del singular** para dirigirse al usuario.
- **Interactividad limitada** a elegir entre **ir a un lugar u otro**, **saltarse una escena** determinada u **obtener más información** de lo que está viendo en pantalla.
- El **narrador no usa el método de la voz en off** para dirigirse al usuario. Se comunican mediante la escritura, por parte del primero, y la lectura, por parte del segundo, del **texto que aparece en pantalla**.

A excepción del uso de vídeo y el narrador escrito, el resto de características de los proyectos de *HonkyTonk* las tiene también el documental que nos ocupa. Cabe decir que, a pesar de basarnos en sus trabajos para realizar el propio, en ningún momento se ha cometido plagio y **tan sólo nos referimos a la estructura del producto audiovisual, en ningún caso al contenido**.

ILUMINACIÓN

Al tener la mayoría de **localizaciones en exteriores**, **se ha utilizado la luz natural para la realización de fotografías**. Esto ha implicado una organización de las horas de producción basándonos en las horas de luz, así como también la elección de aquellos días más soleados y el descarte de los días lluviosos en caso de haber coincidido con algún día de rodaje.

En cuanto a la **iluminación de interiores**, tampoco se ha utilizado luz extra ya que en todos **bastaba con la propia del lugar y la que pudiera entrar por las ventanas**. Al tratarse de escenarios de interior, **no hemos sido tan estrictos en cuanto a las horas de rodaje** ya que no afecta en tan medida la mucha o poca luz que pueda haber en el exterior. De todos modos, **en ningún caso se han realizado fotografías de noche** ya que la oscuridad en la calle sí hubiera afectado al desarrollo normal de la toma fotográfica debido a que **en ningún momento del documental está pensado un escenario nocturno**.

FOTOGRAFÍAS

La mayoría de imágenes utilizadas en el documental son propias, bien han sido tomadas por un compañero fotógrafo que trabajaba bajo mis órdenes o bien por mí misma. Sin embargo, unas pocas han sido **compradas en el banco de imágenes [IngImages](#)** y otras, con derechos de **creative commons y copy left**, han sido **descargadas gratuitamente**. En el [Anexo de créditos](#) puede verse **cuáles han sido compradas y cuáles descargadas**, así como también **a quién pertenecen los derechos de autor** de estas últimas.

Cabe decir que todas las fotografías han sido realizadas teniendo en cuenta que **la cámara debía ser los ojos del usuario**. Por tanto, todos los puntos de vista de las imágenes se corresponden con **la mirada del consumidor** del producto audiovisual, que **debe sentirse así parte del entorno**.

VÍDEO

El único vídeo utilizado en el documental ha sido el de **la careta de presentación**² del mismo. Por tal de ahorrar tiempo en la edición y montaje, se ha optado por **la compra de una plantilla** de *Adobe After Effects*. Ésta ha sido escogida en función de las características que queríamos estuvieran presentes en el vídeo de inicio:

- Ritmo rápido para dar dinamismo
- Uso de tonos anaranjados
- Estilo informal y fresco
- Posibilidad de modificaciones en la plantilla
- Temática de viajes

Por todo ello, finalmente la plantilla escogida ha sido **“Travel Promo”**, comprada en videohive.net. Esta careta tiene una **duración total de 16 segundos**, el **color principal** es el **naranja** y es posible la **modificación de texto e imágenes**. Además, **posee un tono fresco y jovial**, tal y como requeríamos. A continuación se expone una imagen capturada del inicio del vídeo para mostrar su color y estilo.



Ilustración 10: muestra de una imagen de la careta

Por último, cabe decir que las imágenes utilizadas en la careta para presentar la ciudad de Barcelona han sido seleccionadas de nuestro **archivo personal**, es decir, de aquellas fotos realizadas para el documental. Todas ellas se verán posteriormente durante el consumo del producto, por lo que la careta también cumple **la función de teaser**. El criterio utilizado para la elección de las mismas ha ido en función de insertar, en la medida de lo posible, **una fotografía de cada lugar** que se fuera a visitar posteriormente en el documental.

² Puede visualizarse en: <https://youtu.be/Ei2WvXIRUIQ> o descargarse en alta calidad: <https://www.dropbox.com/sh/su72saaec95266b/AAApNNJnVvRb4bw65smjnWIRa?dl=0>.

DISEÑO GRÁFICO

Gran parte del diseño gráfico **se ha basado en la apariencia de la careta del documental**, por tal de continuar con la misma estética en todo el producto. De todos modos, **había elementos de diseño que ya estaban decididos antes de la selección de la careta**, por lo que ésta también se ha adaptado a los requisitos iniciales.

Uno de estos elementos que se tenían claros desde el inicio era la elección de los **colores corporativos**, formados por distintas tonalidades naranjas, amarillo y un blanco puro. Seguidamente se detallan los pantones utilizados:

Pantone	#Web	#RGB	#CMYK
Naranja oscuro	fe4d0f	254 / 77 / 15	0 / 88 / 84 / 0
Naranja claro	f48f37	244 / 143 / 55	0 / 60 / 84 / 0
Amarillo	ffff3a	255 / 255 / 58	13 / 0 / 87 / 0

Tabla 13: pantones corporativos

La elección de estos colores ha sido en función de **las sensaciones que éstos transmiten**, dando una **impresión de calidez y tranquilidad**. Además, teniendo en cuenta la temática de viajes, estos colores también representan una **época del año soleada y calurosa**, cuando es mucho más apetecible viajar.

El logo corporativo también ha sido uno de los elementos que se ha escogido previamente a la careta. Se trata de **logotipo simple y elegante, formado tan sólo por letras**. La intención era conseguir algo fácil de recordar pero que no fuera en exceso vistoso. Esto es así debido a que la productora vendería el producto directamente a las aerolíneas y éstas incluirían su imagen corporativa en la careta, junto al nombre de nuestra compañía, por lo que **no se quiere eclipsar su logotipo**.

La tipografía utilizada para la creación del logotipo ha sido la denominada “*Gabriola*”, que cuenta con muchos remates y posee un asta variable. Se trata de una **letra elegante con cierto toque lúdico**, que es precisamente lo que buscamos transmitir. A continuación se muestra el logotipo indicando qué color debe utilizarse en función del fondo en el que se incluya.

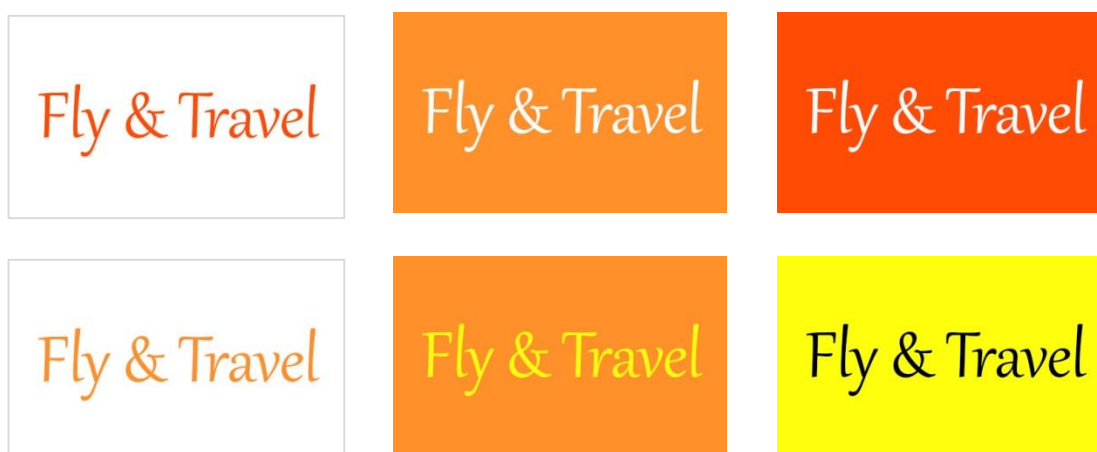


Ilustración 11: ejemplo del color del logotipo en función del color del fondo



En cuanto al **logotipo de presentación de la ciudad**, que en el caso que nos ocupa se trata de Barcelona, se ha optado por **continuar con la misma tipografía corporativa**. Se trata de un **diseño simple**, formado tan sólo por tonos blancos y amarillos. La **ilustración de una bicicleta de antaño** sirve para darle un toque más visual, siendo **la rueda de detrás la letra O de “On wheels”**. De cara a otros documentales de distintas ciudades, **el logo se mantendría exactamente igual** y sólo haría falta substituir el nombre del lugar en cuestión.

A continuación se incluye la captura de pantalla de cómo queda representado el logo en la careta de presentación del documental:



Ilustración 12: *logo del documental en la careta de presentación*

Por último, en relación al **diseño de los botones**, cabe decir que éstos han continuado por lo general con la **estética redondeada que tiene la careta** de presentación. Existen **varios tipos de botones**, de los que se detallan las características en la tabla que viene a continuación.

Tipo de botón	Descripción	Diseño
De elección	Se denomina así a aquellos que deben presionarse en el momento de decidir hacia dónde quiere ir el usuario. Se caracterizan por ser los que mayor tamaño tienen, ocupando gran parte de la pantalla en el centro. Esto es así debido a que es totalmente esencial presionar alguno de ellos por tal de continuar con la historia, de modo que se ha decidido que sean todo el centro de atención en cuanto aparezcan. Se trata de un molde redondo del pantone “Naranja oscuro” con un borde color blanco. En el centro de la circunferencia se encuentra la fotografía que representa cada una de las opciones posibles.	
De trayecto	Se denomina así a aquellos botones que dirigen al usuario hacia otro lugar de la ruta, sin la posibilidad de elección entre varias opciones. El diseño es exactamente igual que el botón de elección y, de hecho, cumplen la misma función. La única diferencia radica en que los primeros aparecen cuando hay una elección por parte del consumidor de hacia dónde quiere ir y éstos lo hacen cuando es preciso continuar con la ruta de forma unidireccional.	

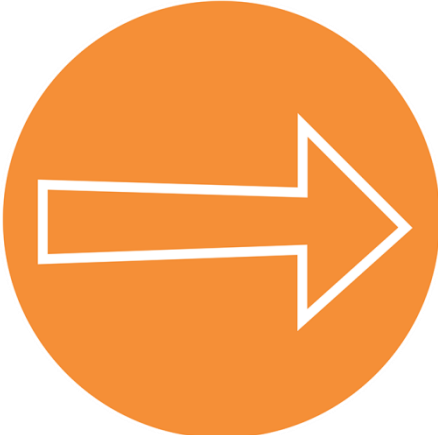

De continuación	<p>Se trata de aquel botón que debe presionarse por tal de continuar con la narración. Su tamaño es bastante menor que el anterior y se ubica en la parte inferior derecha de la pantalla. Aparece cuando hay información importante en pantalla que el usuario, libremente, decide si consumir más a fondo. Es decir, en principio las fotografías de un mismo lugar se suceden de forma automática sin la necesidad de apretar ningún botón por tal que la narración continúe. Sin embargo, en determinadas ocasiones, algunas imágenes van acompañadas de información adicional y, en estos casos, la acción se detiene en la fotografía por tal que el usuario se tome su tiempo para consumirla. En cuanto haya terminado o tenga suficiente, apretará el botón de continuar.</p>	
De información	<p>Es el botón que aparece en pantalla siempre y cuando haya información adicional disponible. El tamaño es similar al botón de continuación y su ubicación se encuentra en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Al clicarlo, aparece un círculo grande en el centro y otros círculos pequeños alrededor, que eclipsan la imagen de fondo. En el círculo grande se incluye la información escrita mientras que en los círculos pequeños se encuentran links a diferentes tipos de contenido adicional (audios, videos, fotografías, etc.).</p>	

Tabla 14: *diseño de los botones del document*

BANDA SONORA

Dentro de este apartado se incluye **el sonido ambiente, la música y la voz en off**. A continuación procedemos a describir cada una de estas secciones por separado.

SONIDO AMBIENTE

El sonido ambiente es una **pieza constante** en todo el proyecto, tal y como hemos comentado anteriormente, porque el uso de imágenes estáticas hace **necesaria la presencia de un sonido extradiegético que contextualice y complemente la acción**.

A pesar de haber acudido a todos los lugares de rodaje con la grabadora por tal de captar directamente el sonido ambiente y usarlo posteriormente, lo cierto es que finalmente se ha optado por **seleccionar archivos de una audioteca con licencia *creative commons***. Esto ha sido así debido a **necesidades específicas de guión**, que no se veían cubiertas con el sonido ambiente captado, por lo que la mejor solución ha sido buscar directamente aquello que exactamente se buscaba. Tal y como acabamos de decir, el sonido ambiente tiene un peso muy importante dentro del documental, por lo que debe **adecuarse a lo que buscamos transmitir**.

Todos los archivos de audio han sido **descargados de la página web www.freesound.org**, donde tan sólo hace falta registrarse de forma gratuita para acceder a todo el **contenido *creative commons***. A continuación se detalla una lista con aquellos sonidos que se precisaban, de los que pueden **verse los autores en el [Anexo de Créditos](#)**.

- Calle con gente
- Parque con pájaros
- Motor autobús
- Megafonía aeropuerto
- Mercado con gente
- Calle con coches
- Viento suave
- Playa
- Interior Iglesia oración
- Ascensor que llega a una planta
- Gente en la oficina
- Terraza cafetería
- Autobús interior
- Motor avión

MÚSICA

El recurso musical se ha utilizado en contadas ocasiones, un total de cuatro:

1. Música careta

Para la careta se ha seleccionada una **canción corta (16") e instrumental**, con un **tempo rápido y de temática alegre**. Se trata de la canción **"Summer Travel" de Mafia Productions**, una productora musical on-line que vende sus canciones en la web www.audiojungle.net. Su **licencia de uso** ha costado **7 dólares**, lo que permite **utilizarla libremente en el proyecto**.

2. Música restaurante “La Pepita”

En este caso, se ha optado por escoger una música del mismo estilo que ponen en el restaurante por ser lo más fieles posibles a la realidad. Por este motivo se ha escogido una canción que recuerda al **estilo charlestón**, totalmente acorde con la banda sonora del local. “5.2” es el título de la canción, del **artista Ebri Knight**, y ha sido descargado de la página web www.musicalliure.cat con licencia de **Creative Commons**.

3. Música restaurante “Terra d’Escudella”

De nuevo se ha optado por escoger una música del mismo estilo que ponen en el restaurante, por lo que se ha seleccionado una **canción catalana de ritmo pausado: “Petita”, de Carles Cuberes**. La música se ha descargado de la página web www.musicalliure.cat con licencia de **Creative Commons**.

4. Música restaurante “Petra”

Con la canción de este restaurante se ha seguido el mismo proceso que con las otras dos. Por ello, se ha optado por descargar la **canción instrumental “Maybe I’m wrong”, de Jazz Street Trio**. La música se ha descargado de la página web www.jamendo.com con licencia de **Creative Commons**.

VOZ EN OFF

Para la narración de la voz en off se buscaba una **voz melodiosa, alegre y con tono alto**. La primera característica es necesaria para que sea un **sonido amigable y fácil de escuchar**. La segunda es precisa para que lo narrado suene a su vez divertido y **el usuario tenga ganas de conocer más**. Por último, el tono alto es debido a que una voz aguda (aunque no en exceso) da más vida a la narración y **le aporta un toque positivo**, al contrario que una voz grave.

Por todo ello, finalmente se ha decidido que sea **yo misma quien se encargue de locutar la voz en off** ya que cumpla con las características aquí descritas. Por otra parte, y tal vez sea el motivo que más peso tiene, se precisaba de una disponibilidad que hubiera sido más complicado coordinar con una segunda persona, por lo que finalmente era más productivo que me encargara yo misma de la narración.

De cara a una posible venta del proyecto, la voz en off debería tener las mismas características pero en este caso **se buscaría a un locutor con más experiencia** que pudiera aportar lo demandado.

Cabe recordar que **la voz en off del capítulo piloto está tan sólo disponible en español**, aunque en la definición inicial del proyecto se indique que los documentales estarán disponibles en **siete idiomas de audio y subtítulos**.

PLAN DE PRODUCCIÓN

A continuación se expone en detalle el plan de producción realizado en cuanto a la **programación de trabajo para el capítulo piloto**. Se ha dividido el calendario en **períodos semanales** y se ha usado **una guía de dos colores para determinar si la tarea a realizar está finalizada o aún por acabar**. El verde sirve para diferenciar las que sí lo están, el rojo para las que están en proceso o todavía no están empezadas. Cabe comentar que en el momento de realizar este apartado estamos a **fecha de 23 de Mayo**.

Etapas del proyecto	Quién	Estado	13-19 Octubre	20-26 Octubre	27-02 Noviembre	03-09 Noviembre	10-16 Noviembre	17-23 Noviembre	24-30 Noviembre	01-07 Diciembre	08-14 Diciembre	15-21 Diciembre	22-28 Diciembre	29-04 Enero	05-11 Enero	12-18 Enero	19-25 Enero	26-01 Febrero	02-08 Febrero	09-15 Febrero
Definición del tema	Participantes	Terminado																		
Tutoría	Celia Andreu y yo	Sí																		
Documentación	Participantes	Terminado																		
Búsqueda de información	Yo	Sí																		
Etapas del proyecto	Quién	Estado	16-22 Febrero	23-01 Marzo	02-08 Marzo	09-15 Marzo	16-22 Marzo	23-29 Marzo	30-05 Abril	06-12 Abril	13-19 Abril	20-16 Abril	27-03 Mayo	04-10 Mayo	11-17 Mayo	18-24 Mayo	25-31 Mayo	01-07 Junio	08-14 Junio	15-21 Junio
Definición del tema	Participantes	Terminado																		
Tutoría	Celia Andreu y yo	Sí																		
Documentación	Participantes	Terminado																		
Búsqueda de información	Yo	Sí																		
Redacción	Participantes	Terminado																		
Storyline y sinopsis	Yo	Sí																		
Escaleta y tratamiento	Yo	Sí																		
Guión literario	Yo	Sí																		
Guión técnico	Yo	Sí																		
Producción audiovisual	Participantes	Terminado																		
Diseño de la interactividad	Yo	Sí																		
Realización de fotografías	Yo	Sí																		
Edición	Yo	No (0%)																		
Locución de la voz en off	Yo	Sí																		
Entrega del proyecto	Participantes	Terminado																		
Impresión	Yo	No (0%)																		
Envío electrónico	Yo	No (0%)																		
Presentación oral	Yo	No (0%)																		

Tabla 15: Plan de producción del capítulo piloto

PLAN DE RODAJE

Seguidamente se expone la tabla con el plan de rodaje previsto de cara a la realización de fotografías y entrevistas para el capítulo piloto.

Día 1: 29/04/2015 **Día 2:** 10/05/2015 **Día 3:** 14/05/2015 **Día 4:** 17/05/2015 **Día 5:** 18/05/2015 **Día 6:** 21/05/2015 **Día 7:** 22/05/2015

INT	EXT	MAÑANA	TARDE	ESCENA	PLANO	UBICACIÓN	DÍA	HORA	MATERIAL
X			X			Restaurante “La Pepita”	1	17:00 - 18:30	Cámara Réflex Micrófono corbata Grabadora
	X		X			MNAC	2	14:30 - 14:45	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			Alrededores Montjuic	2	14:45 - 15:00	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			Palau Sant Jordi	2	15:00 - 15:15	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			Jardín Botánico Histórico	2	15:20 - 15:35	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			Playa de la “Mar Bella”	2	16:00 - 16:45	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			Chiringuito “Maricarmen”	2	16:45 - 17:00	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			“Teatre Grec”	2	17:30 - 17:50	Cámara Réflex Grabadora
X			X			Restaurante “Terra d’Escudella”	3	17:00 - 18:30	Cámara Réflex Micrófono corbata Grabadora
	X	X				Parque “Palau Reial”	4	11:00 - 11:45	Cámara Réflex Grabadora
	X	X				Camp Nou	4	12:00 - 12:15	Cámara Réflex

									Grabadora
	X	X				Plaza Catalunya	5	10:15-10:30	Cámara Réflex Grabadora
	X	X				Terraza bar “Zúrich”	5	10:30 - 10:45	Cámara Réflex Grabadora
	X	X				Restaurante “Petra”	5	11:15 - 11:45	Cámara Réflex Micrófono corbata Grabadora
X		X				Basílica “Sta. María del Mar”	5	12:00 - 13:00	Cámara Réflex Grabadora
X		X				“Maremagnum”	5	13:10 - 13:25	Cámara Réflex Grabadora
	X	X				Monumento a Colón	5	13:40 - 13:55	Cámara Réflex Grabadora
X			X			Mercado de “La Boquería”	5	15:00-15:20	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			Recinto de la “Santa Creu”	5	15:30-15:45	Cámara Réflex Grabadora
	X	X				“Arc de Triomf”	6	13:45-14:00	Cámara Réflex Grabadora
	X	X				Parque de “La Ciutadella”	6	14:05-14:30	Cámara Réflex Grabadora
	X		X			“Passeig de Gràcia”	6	15:30-16:00	Cámara Réflex Grabadora
X			X			“Jardins Palau Robert”	6	16:00-16:20	Cámara Réflex Grabadora
X			X			“Els Encants”	7	16:00-16:20	Cámara Réflex Grabadora

Tabla 16: Plan de rodaje del capítulo piloto

CUESTIONARIO FINAL

El cuestionario final de cada uno de los tres caminos está formado **por un total de 6 preguntas**, todas ellas **relacionadas con los cuatro lugares de obligado consumo**. No se pregunta nada acerca de los lugares opcionales debido a que sólo hay un único modelo de cuestionario en cada camino, por lo que no es posible saber si el usuario ha consumido información adicional.

Las preguntas van **acompañadas de una fotografía** del lugar al que hacen referencia, de modo que el usuario recuerde mejor de qué se trata. Se le da **a elegir entre cuatro opciones**, de las que **tan sólo hay una respuesta correcta**.

Los cuestionarios han sido realizados con la **herramienta web GoConqr.com**. Con los siguientes links se puede acceder a los test de la ruta en [bicicleta](#), en [skate](#) y en [patines](#)³.

MATERIAL TÉCNICO

A continuación se expone una lista detallada del material técnico utilizada durante la producción y postproducción del capítulo piloto:

Equipo de rodaje

- Cámara Réflex *Canon* modelo EOS 1100D.
- Grabadora *Sony* modelo ICDPX333.CE7.
- Micrófono de corbata *Phillips* modelo LFH 9173.

Programas y software de edición

- Software de edición *Klynt V3 Student Edition*.
- Programa de edición de vídeo *Adobe Premiere CS6*.
- Programa de efectos especiales *Adobe After Effects CS6*.
- Programa de edición de imágenes *Adobe Photoshop CS6*.
- Programa de diseño gráfico *Adobe Illustrator CS6*.

Herramientas web

- Página web *GoConqr.com* para la elaboración del cuestionario final.

EDICIÓN Y MONTAJE

Mientras que **la edición** se ha realizado en **diversas plataformas**, el **montaje** se ha hecho íntegramente con el **software Klynt**. Éste permite el montaje simultáneo de imagen, sonido, vídeo y texto a la vez que es posible **editar la interactividad** de dichos elementos y su relación entre sí. A continuación se expone una captura del mapa de secuencias que forman el

³ Para la versión impresa, aquí se detallan las direcciones URL:

Bicicleta (<https://www.goconqr.com/es-ES/p/2857045-Test-Bicicleta-quizzes>).

Skate (<https://www.goconqr.com/es-ES/p/2859448-Test-Skate-quizzes>).

Patines (<https://www.goconqr.com/es-ES/p/2859355-Test-Patines-quizzes>).

documental, **distinguiendo por colores las tres opciones narrativas y por jerarquía de tamaños cuáles son los caminos principales y cuáles los optativos.**

Las **cajas azul oscuro** son aquellas **comunes para los tres caminos**, tanto el inicio como el final. Las de **color amarillo** pertenecen a la **opción narrativa “Bicicleta”**, **las azules** a la de **“Skate”** y **las rojas** a **“Patines”**. La **caja de inicio**, donde irá ubicada la careta, se distingue de las demás por ser la primera en la línea y **tener el tamaño más grande.**

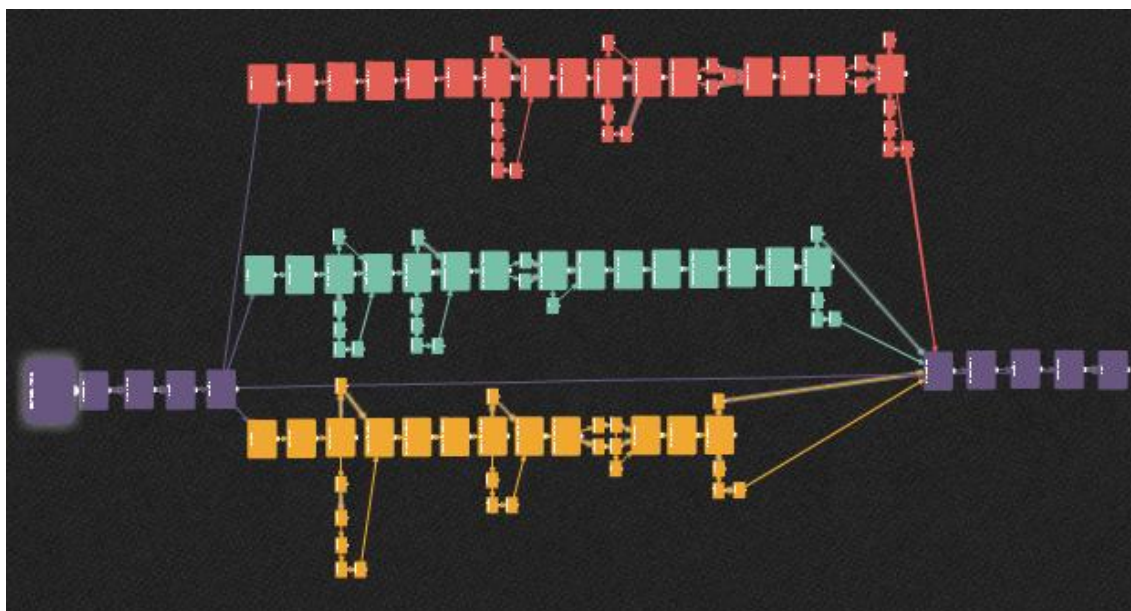


Ilustración 13: captura de pantalla del mapa de secuencias realizado con Klynt

En lo referente a la **edición de imágenes**, han sido pocos los retoques realizados. Se ha utilizado el programa de **Adobe Photoshop CS6** para la **disminución de la resolución** de las fotografías, algo totalmente necesario por tal de **reducir el peso total del proyecto**. Por otra parte, se han editado las imágenes que aparecen al final del documental a modo de resumen de todo lo visto durante el día para que obtengan **un tono ocre** y se diferencien así de las fotografías con colores vivos. De este modo, **se consigue el efecto de recuerdo** por parte del usuario.

La edición del sonido tan sólo ha sido necesaria para la **selección de cortes de las tres entrevistas** realizadas. Además, en los casos en que el **volumen de grabación** no era lo suficientemente alto, se ha procedido al **aumento del mismo**. Para todo ello, se ha utilizado el programa **Adobe Premiere CS6**. En cuanto a la voz en off, no ha sido necesaria la edición ya que tan sólo se debía seguir el guión y luego seleccionar la versión que mejor hubiera quedado. El sonido ambiente tampoco ha precisado edición debido a que en el propio *Klynt* puede determinarse la duración del audio, así como el punto de inicio y fin.

Por último, en cuanto a la **edición de vídeo** (tan sólo presente en la careta) se han utilizado los programas de *Adobe After Effects CS6* y *Adobe Premiere CS6*. El primero, para **animar la careta** de presentación. El segundo, para la selección de **recortes de vídeo** a utilizar en la misma.

PRESUPUESTO

El presupuesto del capítulo piloto se ha realizado **a partir de los precios del mercado audiovisual**, añadiendo un plus en el concepto de “Montaje” debido a que no se trata de un vídeo convencional sino interactivo.

A continuación se expone el presupuesto detallado. En el [Anexo de Modelo de Presupuesto](#) puede verse un ejemplo de cómo sería el resultado final del mismo si tuviera que entregarse a una empresa determinada.

Concepto	Cantidad	Precio	Total
Escaleta	1	200,00€	200,00€
Guión	1	200,00€	200,00€
Locución voz en off (1 idioma)	1	290,00€	290,00€
Compra de música (careta)	1	7,00€	7,00€
Compra de imágenes	3	2,00€	6,00€
Compra de vídeo (careta)	1	18,00€	18,00€
Montaje (1 persona, 4 jornadas)	4	500,00€	2000,00€
Fotografiar Barcelona (1 persona, 3 jornadas)	3	500,00€	1500,00€
Grabación de audio (entrevistas)	3	200,00€	600,00€
Diseño gráfico	1	300,00€	300,00€
TOTAL (sin IVA)			5121,00€
TOTAL (con IVA 21%)			6196,41€

Tabla 17: presupuesto del capítulo piloto

Cabe decir que **el presupuesto del proyecto formal aumentaría considerablemente** debido a que el capítulo piloto tan sólo está pensado en un idioma, pero **el producto final debería tener traducciones disponibles en un total de 7 lenguas.**

SÍNTESIS FINAL

Para finalizar, cabe decir que si bien el producto derivado del proyecto no está pensado para su comercialización, lo cierto es que realizando las modificaciones pertinentes (sobre todo las relativas a los derechos de autor) bien **podría tener fines comerciales**. Tras el análisis del sector de las aerolíneas, que serían los clientes potenciales, se ha demostrado que realmente **el proyecto tiene cabida dentro de este campo** ya que se trata de algo totalmente pionero. Además, tras realizar el presupuesto del capítulo piloto, así como su propia realización, también ha sido comprobado que **es totalmente asequible su producción y puesta en marcha**.

A modo de conclusión me gustaría **dar mi valoración personal** de la realización del proyecto que nos ocupa. Ciertamente ha sido una **experiencia motivadora** desde un inicio, un reto tanto personal como profesional. Considero que **he aprendido mucho** a lo largo de todo el proceso, de **forma mayormente autodidacta**, y a la vez **he podido poner en práctica todo lo recopilado durante estos cuatro años de carrera**.

Sin embargo, no todo ha sido un camino de rosas. A pesar de dar el máximo de mí misma, finalmente **han habido ciertos problemas que no he podido resolver a tiempo**, tal y como se indicaba anteriormente al inicio del [Capítulo Piloto](#), por lo que en cierto modo me siento algo impotente ante todo lo ocurrido. A pesar de ello, la experiencia siempre es valiosa por lo que me quedo con las enseñanzas extraídas de los errores. De este modo, **continúo aún con la ilusión del proyecto** y espero poder **realizarlo formalmente en un futuro próximo**.

En resumen, **el esfuerzo realizado** durante todo el proceso **ha merecido la pena** ya que la experiencia ha sido totalmente positiva y productiva. Me quedo con las enseñanzas aprendidas y el **descubrimiento de un campo de trabajo en el que me gustaría profundizar**.

ANEXO DE CRÉDITOS

SONIDO AMBIENTE

- *Megafonía aeropuerto* - Lex1975 (freesound.org)
- *Llegada ascensor a planta* - Mario1298 (freesound.org)
- *Terraza bar* - B. Moreno (freesound.org)
- *Motor autobús* - Marsal Oido (freesound.org)
- *Estación de autobús* - Ray Price (freesound.org)
- *Calle con coches* - Twisted Lemon (freesound.org)
- *Calle con gente* - Concretica (freesound.org)
- *Motor avión* - Boziav (freesound.org)
- *Oración Iglesia* - Satoration (freesound.org)
- *Interior autobús* - Paper Jam (freesound.org)
- *Mercado con gente* - Toy Box (freesound.org)
- *Interior museo* - Toy Box (freesound.org)
- *Sonido oficina* - Fbtz (freesound.org)
- *Parque con pájaros* - Dimitry Diez (freesound.org)
- *Playa* - John Sipos (freesound.org)
- *Viento* - Push to Break (freesound.org)

MÚSICA

- *"Summer Travel"* - Mafia Productions (audiojungle.net)
- *"5.2"* - Ebri Knight (musicalliere.cat)
- *"Petita"* - Carles Cuberes (musicalliere.cat)
- *"Maybe I'm wrong"* - Jazz Street Trio (jamendo.com)

IMÁGENES

- *Avión en el aire día* - ingimages.com (imagen comprada)
- *Avión en el aire atardecer* - ingimages.com (imagen comprada)
- *Pista de aterrizaje* - Andrea al cubo 19 (flickr.com)
- *Interior aeropuerto mañana* - Ricardo Ramírez Gisbert (flickr.com)
- *Interior aeropuerto tarde* - wikipedia.org
- *Interior autobús mañana* - Francesc_2000 (flickr.com)
- *Interior estadio Camp Nou gradas* - Derechos cedidos por el departamento de prensa del Camp Nou
- *Exterior Estació de França* - wikipedia.org
- *Recepción Estació de França* - José Gonzalvo (flickr.com)
- *Andén Estació de França* - Salvador Altimir (flickr.com)
- *Estructura metálica Estació de França* - Maria Artigas (flickr.com)
- *Cúpula techo Estació de França* - Aguinaldo Rocca (flickr.com)
- *Calle exterior Estació de França* - Alex Abian (flickr.com)
- *Exterior Museu de Ciències Naturals de Barcelona* - Rick Lightem (flickr.com)
- *Reloj anatómico Fórum* - esta_ahi (flickr.com)

- *Placa solar Fórum* -Jssz (flickr.com)
- *Plato “Brochetas de pollo con lima y miel”* - Derechos cedidos por el restaurante “Petra”
- *Plato “Rigatonne con salsa gorgonzola y setas salteadas”* - Derechos cedidos por el restaurante “Petra”
- *Plato “Arrós a la muntanya”* - Derechos cedidos por el restaurante “Terra d’Escudella”
- *Plato “Ensalada russa”* - Derechos cedidos por el restaurante “Terra d’Escudella”
- *Torre Agbar exterior* - Derechos cedidos por el departamento de prensa de la Torre Agbar
- *Entrada interior Torre Agbar* - Derechos cedidos por el departamento de prensa de la Torre Agbar
- *Rellano ascensores Torre Agbar* - Derechos cedidos por el departamento de prensa de la Torre Agbar
- *Planta alta ventanales Torre Agbar* - Derechos cedidos por el departamento de prensa de la Torre Agbar
- *Vista ventana Torre Agbar* - Derechos cedidos por el departamento de prensa de la Torre Agbar

AUTORIZACIÓN PARA EMISIÓN DE IMAGEN Y AUDIO

Yo, **Sofía Boixet**, mayor de edad, cuyos datos personales figuran al pie de la página, manifiesto voluntariamente que:

- He sido informado/a del interés de **Laura Fros Gaetan** en grabar mi imagen y/o voz, vista y/o nombrada en la producción audiovisual del Proyecto Final de Carrera de la UAB, que tiene como título tentativo “*Producto audiovisual interactivo para aerolíneas europeas*”.
- Conociendo el punto anterior y en uso de mis facultades, otorgo mi consentimiento de forma expresa y gratuita para que mi imagen y/o voz, sean incluidas en la producción audiovisual antes mencionada. Asimismo, también otorgo mi consentimiento para que aparezcan fotografías de mi local “**La Pepita**” con las mismas condiciones.
- Del mismo modo autorizo gratuitamente la posterior explotación de la producción en cualquier modalidad, que efectuará: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA o bien terceras personas que, en su caso, sean propietarias de los derechos o sean autorizados/as por estos para llevar a término su explotación.

Para que así conste, firmo: Sofía Boixet

DNI: 36532372 - T

Lugar: Barcelona

Fecha: 20/05/2015

AUTORIZACIÓN PARA EMISIÓN DE IMAGEN Y AUDIO

Yo, **Joan Marc**, mayor de edad, cuyos datos personales figuran al pie de la página, manifiesto voluntariamente que:

- He sido informado/a del interés de **Laura Fros Gaetan** en grabar mi imagen y/o voz, vista y/o nombrada en la producción audiovisual del Proyecto Final de Carrera de la UAB, que tiene como título tentativo “*Producto audiovisual interactivo para aerolíneas europeas*”.
- Conociendo el punto anterior y en uso de mis facultades, otorgo mi consentimiento de forma expresa y gratuita para que mi imagen y/o voz, sean incluidas en la producción audiovisual antes mencionada. Asimismo, también otorgo mi consentimiento para que aparezcan fotografías de mi local “**Petra**” con las mismas condiciones.
- Del mismo modo autorizo gratuitamente la posterior explotación de la producción en cualquier modalidad, que efectuará: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA o bien terceras personas que, en su caso, sean propietarias de los derechos o sean autorizados/as por estos para llevar a término su explotación.

Para que así conste, firmo: Joan Marc

DNI: 39492484 - N

Lugar: Barcelona

Fecha: 25/05/2015

AUTORIZACIÓN PARA EMISIÓN DE IMAGEN Y AUDIO

Yo, **Pau Canela**, mayor de edad, cuyos datos personales figuran al pie de la página, manifiesto voluntariamente que:

- He sido informado/a del interés de **Laura Fros Gaetan** en grabar mi imagen y/o voz, vista y/o nombrada en la producción audiovisual del Proyecto Final de Carrera de la UAB, que tiene como título tentativo “*Producto audiovisual interactivo para aerolíneas europeas*”.
- Conociendo el punto anterior y en uso de mis facultades, otorgo mi consentimiento de forma expresa y gratuita para que mi imagen y/o voz, sean incluidas en la producción audiovisual antes mencionada. Asimismo, también otorgo mi consentimiento para que aparezcan fotografías de mi local “**Terra d’Escudella**” con las mismas condiciones.
- Del mismo modo autorizo gratuitamente la posterior explotación de la producción en cualquier modalidad, que efectuará: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA o bien terceras personas que, en su caso, sean propietarias de los derechos o sean autorizados/as por estos para llevar a término su explotación.

Para que así conste, firmo: Sofía Boixet

DNI: 46378192 - A

Lugar: Barcelona

Fecha: 26/05/2015

ANEXO DE MODELO DE PRESUPUESTO

Fly & Travel

Presupuesto

Fly & Travel S.L.
C/ Ganduxer 52
08021 Barcelona
NIF: XXXXXXXXXX

Datos Cliente:

(Nombre aerolínea)
(Calle)
(C.P. y localidad)
NIF: XXXXXXXXXX

Documental interactivo sobre Barcelona

Descripción

Documental interactivo que presenta la ciudad de Barcelona con tres formas distintas de visitarla: en bicicleta, en skate y en patines en línea.

Características

- *Formato: vídeo interactivo de fotos + música + voz en off*
- *Contenidos/guión: elaboración de escaleta de imágenes + guión voz en off*
- *Duración: 10 -15 min*
- *Técnica: fotografiar lugares, grabaciones de audio y montaje con Klynt*

Presupuesto

Concepto	Cantidad	Precio	Total
Escaleta	1	200,00€	200,00€
Guión	1	200,00€	200,00€
Locución voz en off (1 idioma)	1	290,00€	290,00€
Compra de música (careta)	1	7,00€	7,00€
Compra de imágenes	3	2,00€	6,00€
Compra de vídeo (careta)	1	18,00€	18,00€
Montaje (1 persona, 4 jornadas)	4	500,00€	2000,00€
Fotografiar Barcelona (1 persona, 3 jornadas)	3	500,00€	1500,00€
Grabación de audio (entrevistas)	3	200,00€	600,00€
Diseño gráfico	1	300,00€	300,00€
TOTAL (sin IVA)			5121,00€
TOTAL (con IVA 21%)			6196,41€

ANEXO DE MATERIAL RECOGIDO

FOTOGRAFÍAS

Las fotografías realizadas pueden encontrarse en los siguientes **álbumes en línea**. Cabe destacar que las imágenes son las mismas que vienen detalladas en los distintos guiones.

Fotografías comunes a todas las opciones narrativas

- [Aeropuerto de Barcelona](#)
- [Terraza del bar “Zurich”](#)
- [Plaza Catalunya](#)

Fotografías de la opción narrativa “Bicicleta”

- [Parque del “Palau Reial”](#)
- [“Camp Nou”](#)
- [“Passeig de Gràcia”](#)
- [Jardines del “Palau Robert”](#)
- [Restaurante “La Pepita”](#)
- [Mercado de “Els Encants”](#)
- [La “Torre Agbar”](#)

Fotografías de la opción narrativa “Skate”

- [Mercado de “La Boquería”](#)
- [Recinto de la “Santa Creu”](#)
- [“Arc de Triomf”](#)
- [“Estació de França”](#)
- [Restaurante “Terra d’Escudella”](#)
- [Montjuic](#)
- [“Teatre Grec”](#)

Fotografías de la opción narrativa “Patines”

- [Parque de “La Ciutadella”](#)
- [Basílica “Santa María del Mar”](#)
- [Maremagnum](#)
- [Monumento a Colón](#)
- [Restaurante “Petra”](#)
- [Playa “Mar Bella”](#)
- [Fórum](#)

CARETA

La careta de presentación puede encontrarse en el siguiente [enlace de Youtube](https://youtu.be/Ei2WvXIRUIQ) (<https://youtu.be/Ei2WvXIRUIQ>) o descargarse en alta calidad en esta [carpeta de Dropbox](https://www.dropbox.com/sh/su72saaec95266b/AAApNNJnVvRb4bw65smjnWIRa?dl=0) (<https://www.dropbox.com/sh/su72saaec95266b/AAApNNJnVvRb4bw65smjnWIRa?dl=0>).

ENTREVISTAS

Las entrevistas realizadas estaban pensadas para su posterior edición y recorte de las respuestas más interesantes, de modo que las posibles preguntas aparecieran en pantalla y fuera el propio usuario quien decidiera qué quería preguntar. En los siguientes links pueden encontrarse las tres entrevistas realizadas, sin editar, a los dueños de los tres restaurantes previstos para cada una de las rutas.

- [Entrevista a Joan, del restaurante “Petra”](https://soundcloud.com/laura-fros-1/restaurante-petra).
<https://soundcloud.com/laura-fros-1/restaurante-petra>
- [Entrevista a Sofía, del restaurante “La Pepita”](https://soundcloud.com/laura-fros-1/entrevista-a-sofia-duena-del-restaurante-la-pepita).
<https://soundcloud.com/laura-fros-1/entrevista-a-sofia-duena-del-restaurante-la-pepita>
- [Entrevista a Pau, del restaurante “Terra d’Escudella”](https://soundcloud.com/laura-fros-1/entrevista-a-pau-dueno-del-restaurante-terra-descudella).
<https://soundcloud.com/laura-fros-1/entrevista-a-pau-dueno-del-restaurante-terra-descudella>

VOZ EN OFF

La locución de la voz en off de los tres caminos posibles puede encontrarse en las siguientes ubicaciones:

- [Introducción](https://soundcloud.com/laura-fros-1/introduccion-barcelona-on-wheels).
<https://soundcloud.com/laura-fros-1/introduccion-barcelona-on-wheels>
- [Trayecto en bicicleta](https://soundcloud.com/laura-fros-1/voz-en-off-bicicleta).
<https://soundcloud.com/laura-fros-1/voz-en-off-bicicleta>
- [Trayecto en skate](https://soundcloud.com/laura-fros-1/voz-en-off-skate).
<https://soundcloud.com/laura-fros-1/voz-en-off-skate>
- [Trayecto en patines](https://soundcloud.com/laura-fros-1/voz-en-off-patines).
<https://soundcloud.com/laura-fros-1/voz-en-off-patines>

CUESTIONARIOS

A pesar de que ya han sido citados en un apartado anterior, se recuerdan aquí las direcciones web donde pueden encontrarse:

- [Cuestionario de la opción narrativa “Bicicleta”](https://www.goconqr.com/es-ES/p/2857045-Test-Bicicleta-quizzes).
<https://www.goconqr.com/es-ES/p/2857045-Test-Bicicleta-quizzes>
- [Cuestionario de la opción narrativa “Skate”](https://www.goconqr.com/es-ES/p/2859448-Test-Skate-quizzes).
<https://www.goconqr.com/es-ES/p/2859448-Test-Skate-quizzes>
- [Cuestionario de la opción narrativa “Patines”](https://www.goconqr.com/es-ES/p/2859355-Test-Patines-quizzes).
<https://www.goconqr.com/es-ES/p/2859355-Test-Patines-quizzes>

BIBLIOGRAFÍA

PUBLICACIONES IMPRESAS

- Berenguer, X. (2004). Una década d'interactius. *Temes de Disseny*, 30-35.
- Feriche, P. (2013). *Bicilona: rutes amb bici per Barcelona*. Barcelona: Cossetània Edicions.
- Fernández, F. (2005). *El libro del guión*. Madrid: Ediciones Díaz Santos.
- Garzotto, F. (1995). Hypermedia Design, analysis and evaluation issues. *Communications of the ACM*, 74-86.
- Gaudenzi, S. (2009). Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary [tesis doctoral]. Londres: University of Goldsmiths Centre for Cultural Studies (CCS).
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo*. Barcelona: UOC.
- Iglesias, E., & Muniesa, X. (2012). *Barcelona hora màgica*. Barcelona: Ara Idees.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Pino, C., Castelló, A., & Ramos-Soler, I. (2013). *La Comunicación en cambio constante: branded content, community management, comunicación 2.0, estrategia en medios sociales*. Madrid: Fragua.
- Ryan, L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: immersion and interactivity*. Baltimore: John Hopkins University Press.

PUBLICACIONES EN LÍNEA

- Berenguer, X. (1997). *www.upf.edu*. Obtenido de <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/interactivos/>
- Gaudenzi, S. (2013). *The interactive documentary as a Living Documentary*. Obtenido de: http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_sandra_gaudenzi.pdf
- Hudson, D. (2008). *The field of digital documentary: a challenge to documentary theorists*. Obtenido de *Studies in Documentari Film*, 2 (1): <http://es.scribd.com/doc/18801968/Studies-in-Documentary-Film-Volume-2-Issue-1#scribd>
- Nash, K. (2012). *Modes of interactivity: analysing the webdoc*. Obtenido de *Media, Culture & Society*, 34: <http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.abstract>
- Pearce, C. (1994). *The ins & outs of non-linear storytelling*. Obtenido de *Computer Graphics*, 28:

<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=178956&dl=ACM&coll=DL&CFID=679355503&CFTOKEN=36411447>

Richards, R. (2006). *Users, interactivity and generation*. Obtenido de New Media & Society, 11: <http://nms.sagepub.com/content/8/4/531.short>

Rose, M. (2009). *Collabdocs: where documentary meets networked culture*. Obtenido de collabdocs.wordpress.com: <https://collabdocs.wordpress.com/>

Ryan, L. (2005). *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*. Obtenido de <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm>

Salinas, J. (1992). *Interacción, medios interactivos y vídeo interactivo*. Obtenido de Enseñanzas & Teaching, 10: http://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/232242452_Interaccion_medios_interactivos_y_video_interactivo/links/0046353217cbf53054000000.pdf

Smuts, A. (2009). *What is interactivity?* Obtenido de Journals of Aesthetic Education, 43: <http://eric.ed.gov/?id=EJ859547>

Whitelaw, W. (2002). *Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary*. Obtenido de Catalog essay for Halfeti: Only Fish Shall Visit: <http://mtchl.net/playing-games-with-reality-only-fish-shall-visit-and-interactive-documentary/>

DOCUMENTALES INTERACTIVOS

Arte, U. (2010). *Prison Valley*. Francia. Obtenido de <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

Barret Films. (2006). *0 Responsables*. Obtenido de España: <http://www.0responsables.com/?l=es>

Bollendorff, S., Ségrétin, A., & Films, H. (2008). *Journey to the End of Coal*. Francia. Obtenido de: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

Bombay Flying Club. (2008). *Bucarest Below Ground*. Gran Bretaña. Obtenido de: http://www.bombayfc.com/bucharest_uk/

Brachet, A., & Upian. (2007). *Thanatorama*. Francia. Obtenido de: <http://www.thanatorama.com/>

Cizek, K., Highrise, & Canada, N. F. (2010). *Out my Window*. Canadá. Obtenido de: <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>

Peacereporter; ON/OFF. (2009). *The Iron Curtain Diaries 1989-2009*. Italia. Obtenido de: <http://www.theironcurtainediaries.org/>

RECURSOS ELECTRÓNICOS

Aer Lingus. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *Aerlingus.com*.

<http://www.aerlingus.com/es/>

Air Berlin. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *AirBerlin.com*.

<https://www.airberlin.com/prepage.php>

Air France. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *AirFrance.com*. [http://www.airfrance.es/cgi-](http://www.airfrance.es/cgi-bin/AF/ES/es/common/home/vuelos/billete-avion.do)

[bin/AF/ES/es/common/home/vuelos/billete-avion.do](http://www.airfrance.es/cgi-bin/AF/ES/es/common/home/vuelos/billete-avion.do)

Audio Jungle. (Consultado: 17 de Mayo de 2015). *Audiojungle.net*. www.audiojungle.net

British Airways. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *BritishAirways.com*.

http://www.britishairways.com/travel/home/public/es_es

Go Conqr. (Consultado: 18 de Marzo de 2015). *GoConqr.com*. <https://www.goconqr.com/es>

Iberia. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *Iberia.com*.

<http://www.iberia.com/?market=ES&language=es>

Iceland Air. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *icelandair.es*. <http://www.icelandair.es/>

Jamendo. (Consultado: 20 de Mayo de 2015). *Jamendo.com*. www.jamendo.com

KLM. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *klm.com*. <http://www.klm.com/home/es/es>

Klynt. (Consultado: 27 de Octubre de 2014). *Klynt.net*. <http://www.klynt.net/>

Lufthansa. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *Lufthansa.com*.

Música Lliure. (Consultado: 17 de Mayo de 2015). *Musicaliure.cat*. www.musicaliure.cat

<http://www.lufthansa.com/es/es/Homepage>

Norwegian. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *Norwegian.com*.

<http://www.norwegian.com/es/>

System, S. A. (Consultado: 3 de Diciembre de 2014). *FlySAS.com*.

<https://www.flysas.com/es/es/>