

Treball de Fi de Grau

Títol

PRODUCTE INTERACTIU PER A GÈNERES
MUSICALS

Autoria

Marc Rivas Navarro

Professorat tutor

Oriol Tió Coma

Grau

Comunicació Audiovisual	
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	
Comunicació Interactiva	x
Comunicació de les Organitzacions	

Tipus de TFG

Projecte	X
Recerca	

Data

Del 10 al 13 de juny de 2025	x
De l'1 al 2 de setembre de 2025	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	PRODUCTE INTERACTIU PER A GÈNERES MUSICALS			
Castellà:	PRODUCTO INTERACTIVO PARA GÉNEROS MUSICALES			
Anglès:	INTERACTIVE PRODUCT FOR MUSICAL GENRES			
Autoria:		Marc Rivas Navarro		
Professorat tutor:		Oriol Tió Coma		
Curs:	2024/25	Grau:	Comunicació Audiovisual	
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	
			Comunicació Interactiva	x
			Comunicació de les Organitzacions	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Interactiu, música, audiovisual
Castellà:	Interactivo, música, audiovisual
Anglès:	Interactive, music, audiovisual

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

Català:	Aquest Treball de Final de Grau consisteix en la creació d'un projecte pràctic: una pel·lícula interactiva construïda a partir d'un àlbum musical. Cada videoclip de l'àlbum actua com a capítol dins d'una narrativa no lineal, en la que l'espectador pren decisions que afecten la història. S'explora la possibilitat d'utilitzar un àlbum musical com a format audiovisual interactiu.
Castellà:	Este Trabajo de Fin de Grado consiste en la creación de un proyecto práctico: una película interactiva contruida a partir de un álbum musical. Cada videoclip del álbum actúa como un capítulo dentro de una narrativa no lineal, en la que el espectador toma decisiones que afectan a la historia. Se explora la posibilidad de utilizar un álbum musical como formato audiovisual interactivo.
Anglès:	This Final Degree Project consists of the creation of a practical project: an interactive film built from a music album. Each music video functions as a chapter within a non-linear narrative, where the viewer makes decisions that influence the story's development. The project explores the potential of the album as an interactive audiovisual format, combining music, video, and participatory storytelling.

PRODUCTE INTERACTIU PER A GÈNERES MUSICALS

per

Marc Rivas Navarro

*A mi madre, a mi padre, a Eva
Y a mi abuela, que se que le hubiera encanto leer esto.*

*También a todos los docentes que me han apoyado en este proyecto,
especialmente a Oriol, Pau y Celia.*

*No me olvido de todas las personas que han participado en este proyecto,
Artistas, producción, guión.*

*Y por último,
Al arte y al amor.*

1. RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN	1
2.1. Presentación del tema y contexto del proyecto	1
2.2. Justificación de la elección del tema	1
2.3. Objetivos generales y específicos del trabajo	2
2.4. Metodología empleada	3
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1. Álbumes Musicales y su conceptualización	4
3.2. Películas Interactivas: Historia y Evolución	6
3.3. Intersección entre música y Medios Audiovisuales Interactivos	9
3.4. Definición de conceptos clave	10
4. ANTECEDENTES Y TENDENCIAS	11
4.1. Análisis de proyectos previos similares	11
4.2. Identificación de tendencias actuales en productos musicales	12
4.3. Diferenciación y aportes innovadores	13
5. METODOLOGÍA	14
5.1. Composición y producción musical	14
5.2. Desarrollo de la narrativa interactiva	16
5.3. Selección y uso de herramientas y tecnología	18
6. DESARROLLO DEL PROYECTO	19
6.1. Idea principal y mensaje del proyecto	19
6.2. Diseño de la experiencia interactiva	19
6.3. Composición de las piezas musicales y Producción musical	21
6.4. Grabación y edición de audio	22
6.5. Desarrollo Audiovisual	23
6.6. Implementación de VFX	25
6.7. Integración de elementos interactivos	26
6.8. Implementación técnica, Programación y desarrollo de la plataforma interactiva	28
7. RESULTADO Y ANÁLISIS	30
7.1. Presentación de los productos finales obtenidos.	30
7.2. Análisis crítico de los resultados.	32
7.3. Comparación con proyectos similares y aportes al campo.	33
8. CONCLUSIONES	33
9. RECOMENDACIONES Y TRABAJO FUTURO	35
10. BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS E IMÁGENES	37

11. ANEXO	39
11.1. Casting	39
11.2. Guión	40
11.3. Documento de presentación para localizaciones	57
11.4. Documentos de Cesión de imagen	58

1. RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado busca estudiar la convergencia entre las narrativas ramificadas o no lineales y los formatos musicales, para crear un prototipo de un álbum musical interactivo. Para entender el contexto y posteriormente desarrollar el proyecto, se investigaron los orígenes y la evolución de ambos formatos, y los referentes más importantes de estos. El proyecto explora la posibilidad en la que la música sea el eje central y principal de una narrativa ramificada, siendo el usuario el que, según las decisiones que toma, marca el camino a seguir, es decir, la progresión de la historia y el orden en el que se escuchan las canciones. El resultado se traduce en un modelo innovador para el consumo musical y la expresión artística, diferenciándose de los estándares actuales.

2. INTRODUCCIÓN

2.1. Presentación del tema y contexto del proyecto

En este trabajo final de grado se desarrolla un prototipo de un álbum musical interactivo. Para ello, veremos cuál es el origen y la evolución en lo referente al álbum musical y todas sus variantes. Todo ello acompañado de la contraparte de la temática, la interactividad, más enfocada en las novedosas formas de narrativas audiovisuales, como películas interactivas, videojuegos narrativos, entre algunos ejemplos. A medida que avanza la tecnología, las novedades que incorpora hace que los usuarios sean más participativos, y la convergencia antes mencionada entre la música y la interactividad es algo, prácticamente, nada explorado, por lo que es un mercado todavía por explotar.

2.2. Justificación de la elección del tema

El motivo principal por el que decidí escoger esta temática se debe a la convergencia que antes he mencionado entre la música y la interactividad. Son las dos pasiones que llevo conmigo desde que tengo uso de razón, además de ser los ámbitos a los que aspiro dedicarme profesionalmente una vez finalice el grado. Enfoqué el desarrollo

de esta actividad académica en aquello que siempre quise hacer; algún proyecto que en algún momento de mi vida quería realizar. Específicamente, la idea de realizar un álbum musical me atraía desde que en tercer curso comencé a pensar qué proyecto podría realizar como TFG. Pero necesitaba darle otra vuelta de tuerca, que acabó siendo la implementación de una narrativa ramificada donde el usuario podía decidir qué camino seguía un protagonista o una historia. De esta manera aplicaba aquello que había aprendido hasta ahora en un hobby como lo es la producción musical. Además, siendo un prototipo, más adelante podría acabar el desarrollo para realizar un lanzamiento profesional, y así poder inspirar a otros artistas a explorar la posibilidad de realizar proyectos interactivos. Considero que tiene potencial para ser relevante en un futuro, no hasta el punto de ser un estándar en la industria pero sí considero que es un producto atractivo para un gran número de artistas.

2.3. Objetivos generales y específicos del trabajo

El objetivo principal es el desarrollo del prototipo interactivo del álbum musical, que consiste en el desarrollo de las diferentes piezas musicales, la grabación de sus respectivos videoclips y la programación del contenido audiovisual en un formato interactivo funcional. Para conseguirlo, se deberán seguir unos pasos concretos:

- Investigar sobre la historia de los álbumes musicales y conceptuales para conocer el contexto.
- Investigar sobre el desarrollo de las narrativas audiovisuales interactivas, profundizando en su historia y evolución.
- Estudiar la intersección o convergencia entre música y medios interactivos, buscando referentes o cualquier información valiosa para el desarrollo del proyecto.
- Desarrollar una narrativa ramificada en la que basarme a la hora de componer y crear una historia que no será contada con palabras.
- Desarrollar un prototipo final.

2.4. Metodología empleada

La estructura de la metodología de este trabajo se dividirá en 3 fases bien diferenciadas, siendo la investigación del contexto musical e interactivo, el desarrollo de la obra y el análisis de resultados.

Para la primera fase, se buscará y sintetizará toda aquella información relevante relacionada con la temática principal. Para ello investigaré desde diferentes fuentes, quedándome con aquello más destacable. Las fuentes estarán constituidas principalmente de artículos de investigación o libros sobre las temáticas que se presentarán, usando herramientas como Google Scholar para la búsqueda de estos.

En cuanto a la segunda fase, abarcará la conceptualización del álbum, composición y producción musical, creación de narrativa, grabación y montaje de las obras audiovisuales, programación de producto interactivo y planteamiento de lanzamiento.

Y en la última fase analizaremos todos los resultados obtenidos, destacaremos aquellos aspectos positivos y todas las mejoras futuras.

Todo lo antes mencionado estará más detallado en los apartados que componen este proyecto.

Referente a la elaboración de este documento, se usarán herramientas de IA únicamente para la corrección y realización de citas bibliográficas en formato APA7. Toda la información final fue revisada y confirmada por mi, el autor. Los prompts empleados fueron “Ayúdame a citar [contenido]”. Las fuentes fueron investigadas por mi, la única implicación de la IA Gemini fue ayudar con la estructuración de la Bibliografía y corregir el formato de las citas. Su uso fue únicamente en el día 28 de Mayo del 2025.

3. MARCO TEÓRICO

En este apartado se sentarán las bases teóricas que componen el proyecto, explorando aquellos conceptos fundamentales en un álbum musical interactivo. Se profundizará musicalmente en cuanto a la historia y evolución del formato del álbum musical como concepto. También en el desarrollo de narrativas audiovisuales interactivas y la intersección entre música e interactividad. Finalmente se definirán aquellos conceptos clave acerca de las temáticas tratadas.

3.1. **Álbumes Musicales y su conceptualización**

El **álbum musical**, viéndolo desde una perspectiva actual, ha trascendido la concepción inicial que tenía sobre una colección de canciones o grabaciones sonoras, pasando a ser una obra artística cohesiva y en ocasiones conceptual, diseñada y creada para ser escuchada como una unidad (Enciclopedia Musical, s.f.)

Según publicó Kevin Harrington (2019), existen 5 etapas diferenciadas en el consumo musical comercial, que van desde el formato del vinilo hasta el streaming:

- *La era del vinilo (1900s - 1980s)*
- *El auge de las cintas magnéticas y el casete (1960s - 1980s)*
- *La revolución del Compact Disk (CD) (1980s - 2000s)*
- *La era de la descarga digital (2000s - 2010s)*
- *La era del streaming (2010 - actualidad)*

Harrington (2019) especifica que, desde el origen del álbum musical en la era del vinilo, ya implicaba una estructura temática o narrativa. Los artistas organizaban las pistas para guiar al oyente a través de un viaje conceptual o sonoro usando factores como las dos caras de un disco. Esto fue potenciado por Columbia Records por la implementación del disco de larga duración (o LP) de 33⅓ RPM en el año 1948, un hito muy relevante para los artistas de la época, que crearon trabajos más complejos. El concepto o idea del álbum musical como obra unificada se mantuvo durante décadas, y fue enriquecida con la aparición de formatos posteriores, como los casetes

o el CD (1982). Estas apariciones mejoraron la calidad del sonido además de la portabilidad de la música.

Una vez llegada la década de los 90, apareciendo la era digital, la descarga de MP3 fue lo más destacado hasta entrar en la década de 2010, cuando aparecieron los servicios de streaming. Estos dos hechos han cambiado drásticamente el consumo de música, aunque sí que es cierto que el streaming, si bien ha fragmentado la escucha y ha priorizado el consumo de sencillos y las listas de reproducción (playlist), también ha facilitado la creación de nuevas experiencias basadas en lo que previamente se concebía como álbum musical, además de persistir con el formato. Actualmente se sigue persistiendo en el consumo de álbumes completos, incluso con la hegemonía del single como formato más consumido, diferenciándose de estos por la narrativa compleja que se puede conseguir.

En la evolución musical, se presenció un hito crucial, siendo la creación del **álbum conceptual**. Ya no era solo una colección de canciones, sino una obra donde la música, letras, y en caso de ser representada visualmente la estética, se unen para explorar una temática central o contar una historia. Dos ejemplos relevantes son *The Wall* de *Pink Floyd* y *El Mal Querer* de *Rosalía*. En estas obras podemos ver como las canciones, los motivos musicales recurrentes (sonidos, leitmotifs...) e interludios pueden construir narrativas implícitas o explícitas. En el primer ejemplo, *The Wall*, se narra la historia de Pink, un músico alineado a través de canciones que se conectan musical y temáticamente para formar un arco dramático. En el segundo, *El Mal Querer*, se reinterpreta un texto medieval a través de la fusión de sonidos y características musicales del flamenco con sonidos de géneros urbanos y electrónicos del trap, contando con cada canción como un capítulo una historia sobre una relación tóxica. Estos ejemplos son álbumes que construyen un viaje para el oyente, creando desarrollo de personajes, tramas y arcos emocionales a través de las canciones (Gracyk, 2010; Frith, 2003).

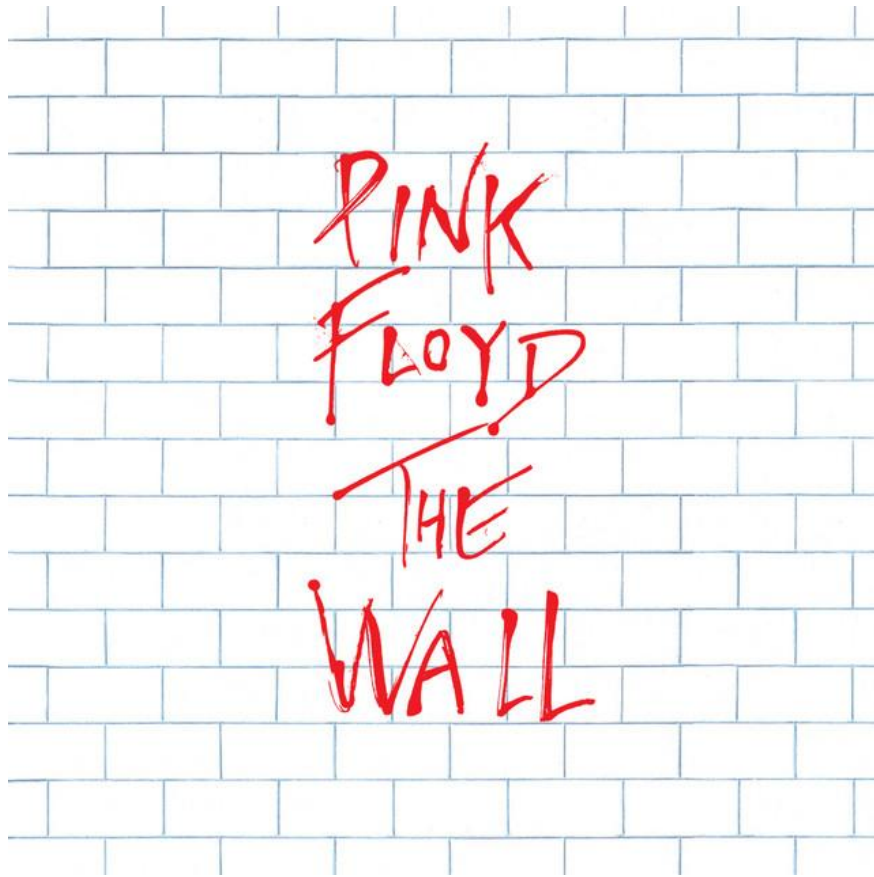


Imagen 1 - Portada The Wall

Para la propuesta del álbum interactivo, destaco el factor en el que el oyente no es un mero receptor pasivo, sino que la música invita a ser interpretada, a construir un significado personal y experiencias emocionales. Si a estos factores se les suma la interactividad, que potenciará todavía más la inmersión de los usuarios, nos encontramos que todos los usuarios serán en parte cocreadores de su experiencia narrativa.

3.2. Películas Interactivas: Historia y Evolución

La idea de una **narrativa audiovisual interactiva** no es precisamente reciente. No fue hasta el año 1967 que se dio la primera vez en la que un espectador influía en el curso de una historia. Fue con *Kinoautomat* (Činčera, 1967), una película checoslovaca presentada en la Expo 67 en Montreal. En esta, el público votaba en 9 puntos clave cómo se desarrollaba la historia y que giros daba la trama en tiempo real, marcando

un precedente fundamental en la inmersión de los espectadores y su responsabilidad en el desarrollo de una historia (Wikipedia, 2025).



Imagen 2 - Kinoautomat

Creado este precedente, nos movemos hasta las décadas de los 80s y 90s, cuando aparecieron y se popularizaron los juegos FMV (*Full Motion Video*). Este tipo de videojuegos fueron explicados en la asignatura de “Gèneres en videojocs”, asignatura de segundo año de Comunicación Interactiva. Un ejemplo del género es *Night Trap*, lanzado en 1992. Es un survival horror como lo pudiera ser la saga *Resident Evil*, con la diferencia de que la mecánica del primer ejemplo es únicamente la elección de aquello que va a ocurrir y la del segundo ejemplo es la de controlar tu mismo el personaje para llevar a cabo las acciones necesarias. De igual manera, este estilo de videojuegos son los ancestros de la narrativa no lineal o narrativa ramificada.

Existen exploraciones de productos interactivos que no fueron tan relevantes pero fueron usados como contenidos añadidos o complementos de otras obras. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en la edición de DVD de *El Rey León* (Disney, 1994), donde podemos encontrar, además de los comentarios del director, una corta película interactiva, en la que los espectadores participaban en un safari virtual por los escenarios de la cinta. En momentos concretos, aparecía una pantalla con flechas, y según cual elegías podías ver unos lugares u otros.

Saltando unos años y acercándonos a la actualidad podremos encontrar lo que ha sido un **renacimiento** para estos productos interactivos. Concretamente, existió un auge de las narrativas interactivas, siendo la responsable *Bandersnatch* (Netflix, 2018), un Spin Off de la serie *Black Mirror*, título original de Netflix. En dicho episodio, el usuario puede escoger el camino que seguirá la historia, permitiendo cambios en la trama, alterando el argumento y desenlace de la historia. El formato sigue siendo muy similar a los videojuegos FMV, destacando la interfaz del usuario que aparecía a la hora de la elección del camino. Este título, gracias a la popularidad con la que ya contaba la serie, popularizó también el formato interactivo, lo que conllevó que aparecieran muchos otros títulos similares en la plataforma.



Imagen 3 - *Black Mirror: Bandersnatch*

Y paralelamente, aparecieron una hornada de **videojuegos narrativos** similares a aquellos productos audiovisuales interactivos. Estos difuminaron la línea entre cine y videojuego, dándole mucha más importancia a la trama, decisiones morales que pusieron en una encrucijada a los jugadores. Ejemplos exitosos son *Beyond Two Souls* (Quantic Dream, 2013), *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), o *Detroit Become Human* (Quantic Dream, 2018). Otro factor destacable que tienen en común los ejemplos mencionados son la banda sonora y los efectos de sonido, que afectaban en mayor o menor medida en las decisiones que tomaban los jugadores dependiendo del momento en el que se encontraban.

El auge de este tipo de productos se debe a la evolución de las interfaces digitales, como páginas web, los servicios de streaming y la aplicación de motores gráficos que facilitan la creación de obras como los ejemplos antes vistos. La existencia de estas tecnologías justifica la propuesta de la creación de un álbum musical interactivo.

3.3. Intersección entre música y Medios Audiovisuales Interactivos

Cuando pensamos en escuchar una canción, es normal asociarlo al visionado de su videoclip. El **videoclip musical** es la fusión entre la música y la imagen, creando una experiencia audiovisual y una narrativa visual que complementa lo que dice y transmite la canción. Existe una evolución al videoclip convencional, que es el **videoclip interactivo**, que permite al espectador influir en la experiencia sonora o visual. *The Wilderness Downtown* de Arcade Fire (2010), usaba Google Street View para personalizar la experiencia de cada espectador: introducías tu dirección postal y de esta manera la experiencia era mucho más personalizada. Actualmente, es una obra disfuncional. Este tipo de Videoclips expande la experiencia auditiva y visual del espectador, creando un contenido atractivo de consumir.

Cabe recalcar que en esta combinación de música, imagen e interacción, la música no se convierte en un mero acompañamiento, sino que es el motor y el ritmo de la narrativa e interacción. Dependiendo del sentimiento que transmite, género musical u otras características se puede alterar una historia entera, y ser concebida e interpretada de diferentes maneras. Esto puede alterar en las elecciones de los usuarios, su percepción de decisiones vaya a tomar. La música no deja de ser el alma y corazón en este tipo de narrativas.

Antes hemos mencionado productos musicales que estaban ligados con la interactividad, pero también existe el caso contrario, productos interactivos ligados a la música. Dentro de lo que son los videojuegos musicales encontramos grandes ejemplos como *HI-FI Rush* (Tango Gameworks, 2023) o *Sayonara Wild Hearts* (Simogo,

2019), títulos en los que la música y el ritmo son los ejes principales de la interactividad, la narrativa y la estética visual, incluso siendo la música y la interacción con esta la base de una experiencia narrativa.

3.4. Definición de conceptos clave

- **Álbum Conceptual:** Una obra musical donde todas las canciones giran en torno a un tema, historia o idea central, buscando una cohesión narrativa.
- **Narrativa Interactiva:** Estructura narrativa en la que el usuario o espectador participa activamente en el desarrollo de la trama, tomando decisiones que influyen en el camino o el desenlace de la historia.
- **Película Interactiva:** Formato audiovisual que presenta una narración cinematográfica con puntos de decisión donde el espectador puede influir en la progresión o el resultado de la trama.
- **No Linealidad Narrativa:** Principio narrativo que permite múltiples caminos y secuencias de eventos en una historia, divergentes de una estructura lineal tradicional, donde la progresión no sigue un único orden predeterminado.
- **Experiencia Transmedia:** Estrategia narrativa que desarrolla una historia a través de múltiples plataformas y formatos mediáticos, donde cada una contribuye con una parte única y valiosa a la comprensión global del relato, y la experiencia del usuario se enriquece al interactuar con todas ellas. En el contexto del proyecto, la música, los videoclips y posibles elementos adicionales (como un sitio web o redes sociales) pueden conformar esta experiencia.
- **Inmersión:** Estado psicológico de profunda implicación en una experiencia, donde el usuario se siente transportado al mundo del relato, logrando una conexión sensorial y emocional.

4. ANTECEDENTES Y TENDENCIAS

En este apartado se examinarán aquellas obras que converjan entre la narrativa audiovisual, música y medios interactivos y sean tanto interesantes como referencias como impactantes en el sector.

4.1. Análisis de proyectos previos similares

La combinación de las 3 áreas previamente mencionadas ha desencadenado en obras muy relevantes. Los ejemplos más destacados son:

- **Black Mirror: Bandersnatch** (Netflix, 2018): Como antes he mencionado, esta película del universo de Black Mirror es la responsable del renacimiento que ha vivido este formato. Si bien es cierto que la música no tiene tanta importancia más allá de la ambientación, es el ejemplo más reconocido en cuanto a narrativa cinematográfica ramificada. En puntos destacados de la trama aparece una interfaz en la que los usuarios pueden decidir las acciones que cometerán los personajes que aparezcan en ese momento, y según estas decisiones la trama se dirigirá hacia un lugar u otro, teniendo diferentes finales. Gracias al éxito que obtuvo, el formato de película interactiva se popularizó hasta el punto de ser replicado en muchas otras obras y ser parte del mainstream.
- **The Wilderness Downtown**, de Arcade Fire (2010): Otro ejemplo antes mencionado. Es un videoclip interactivo que usaba Google Street View para personalizar la experiencia de cada espectador: introducías tu dirección postal y de esta manera la experiencia era mucho más personalizada. Fue un hito muy importante en la expansión de lo que es un videoclip, haciendo que los usuarios participaran a través de una página web.
- **Childish Gambino - PHAROS** (2016): El artista Childish Gambino utiliza PHAROS como un acompañamiento en el lanzamiento de sus álbumes musicales. Esta es una experiencia inmersiva en la que emite conciertos exclusivos en diferentes lugares, prohibiendo el uso de dispositivos móviles

para así sumergir a los espectadores en entornos audiovisuales específicos según el lanzamiento. En sus últimos lanzamientos ha incluido experiencias de realidad virtual y transmisiones en streaming. La experiencia es inmersiva y busca revolucionar las conocidas como “listening parties”.

- Rosalía - El Mal Querer (2018): Si bien es cierto que no es un álbum interactivo, si que es un ejemplo perfecto sobre lo que es un álbum conceptual con una narrativa explícita. El álbum se compone de diferentes capítulos que cuentan una historia sobre amor tóxico. La existencia de este álbum conceptual es el motivo por el que me planteé hacer un álbum musical.

4.2. Identificación de tendencias actuales en productos musicales

Como hemos podido ver, la industria musical vive en una constante evolución debido a los cambios en los hábitos de consumo, y también a los avances tecnológicos. Cada vez más frecuentemente podemos ver como aparecen tendencias que se enfocan hacia una mayor interactividad, o a una inmersión mayor en productos musicales.

En el marco de la realidad virtual y la realidad aumentada, además del ejemplo antes mencionado del artista Childish Gambino, podemos observar la existencia de tendencias en conciertos virtuales o conciertos dentro del metaverso. En el videojuego Fortnite, han existido diferentes eventos de artistas que actuaban en conciertos dentro del juego, como lo fueron Travis Scott o Marshmello, entre otros. No únicamente eran transmisiones en directo, era la creación de entornos específicos para sus actuaciones y efectos para añadir dinamismo y narrativa a un concierto.

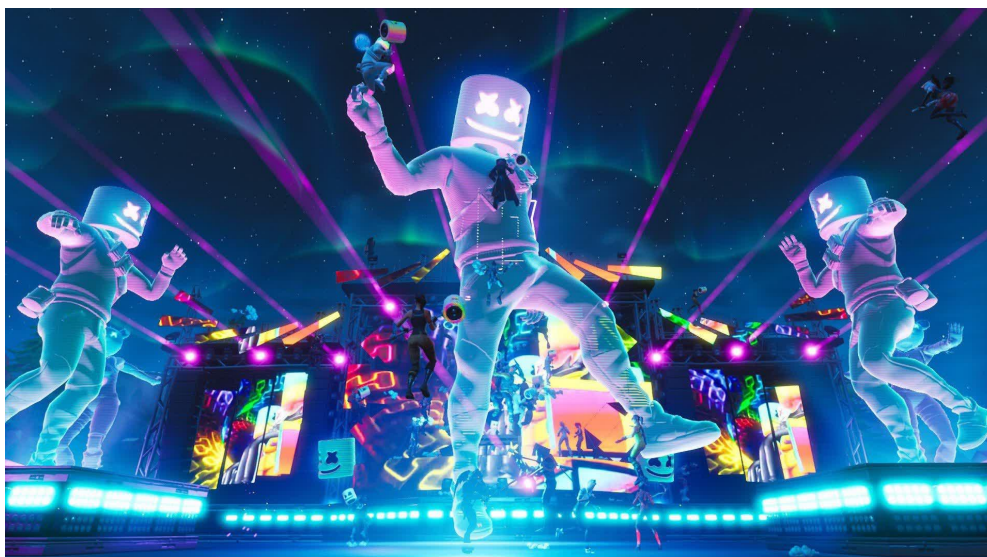


Imagen 4 - Concierto de Marshmello en Fortnite

Las redes sociales también son un espacio relevante a la hora del lanzamiento de canciones por parte de los artistas, pero también se utilizan narrativas musicales para crear promociones. El grupo Gorillaz, creó perfiles en redes sociales de cada personaje que integra el grupo para promocionar un álbum musical, y las publicaciones estaban directamente relacionadas con la temática del álbum. También, por la popularización de TikTok y el contenido vertical, los artistas aprovechan este medio para crear “trends” que sus fanáticos puedan replicar para compartir su música de una manera indirecta.

Otras plataformas como Spotify han explorado la integración de elementos de juegos en su plataforma de streaming, siendo una gamificación del consumo musical. El Spotify Wrapped no deja de ser un resumen anual de las estadísticas de consumo de tus canciones y artistas más escuchados, pero en el formato en el que se presenta fomenta la participación de los usuarios, siendo una actividad más lúdica y atractiva.

4.3. Diferenciación y aportes innovadores

Si vemos y comparamos los antecedentes y referentes antes mencionados, nos damos cuenta de que la propuesta de un álbum musical interactivo es una mezcla perfecta de los tres factores mencionados previamente: música, imagen e interactividad.

Si nos fijamos en las películas interactivas, tienen una narrativa audiovisual donde la interacción supera en importancia de lo que vemos, y la música es un mero acompañante que complementa al resto de factores. En un álbum interactivo lo más importante sería la música, el hilo conductor. La música sería la narrativa en sí, y sería complementada por otros factores.

También hemos visto referencias musicales, en las que una canción era interactuable o nos daba una experiencia diferente según la interacción. En contraparte, este proyecto propone que cada decisión lleva a una canción completa, que en conjunto crea diferentes arcos narrativos según las decisiones que se tomen, por lo que se crea esta estructura ramificada.

Definitivamente nos encontramos frente a un híbrido entre una película interactiva y un álbum musical conceptual, cogiendo la cohesión y conceptualización de un álbum musical y lo fusiona con la narrativa ramificada de una película interactiva, difiriendo de la narrativa lineal. Dando estas posibilidades a los oyentes se concibe como un producto mucho más inmersivo.

Y concretamente este proyecto se concibe como multiplataforma, pudiendo ser publicado en páginas web, plataformas de streaming, o motores interactivos para ser distribuidos como productos puramente interactivos. Todas estas posibilidades abren las puertas a ser explotado en diferentes formatos y dispositivos.

5. METODOLOGÍA

5.1. Composición y producción musical

Para la composición musical, es necesario que previamente se conozcan diferentes aspectos, como la historia que cuenta, las emociones que quiere hacer sentir, el ritmo que quieres transmitir o los géneros musicales en los que quieras trabajar. Esto depende siempre del autor, de las referencias históricas o de las decisiones que se tomen por conveniencias narrativas o por la limitación de recursos técnicos. Un

ejemplo de esto último, podría ser el desarrollo de un álbum musical con temática futurista: el contexto exige que los géneros a explorar tengan sonidos electrónicos, no encajaría tan bien un sonido acústico como el de una guitarra española, o también, si no existe una gran inversión no se puede esperar contratar a una orquesta o que el sonido final sea de la mejor calidad.

Entrando en el álbum musical presentado en este trabajo, este se titula “Resiliencia”, y la temática principal es como una persona afronta la pérdida de un ser querido. Dependiendo de la rama que el usuario escoja, podrá ver diferentes situaciones desencadenadas por acciones previas que condicionan ese luto, además de tratar las diferentes fases de una pérdida o ruptura y de los diferentes tipos de depresión. Se compondrá de 9 canciones, y dependiendo de la fase en la que se encuentre dentro de la narrativa serán de un género u otro, siempre intentando usar matices de música electrónica y sintetizadores. Las emociones principales que se explorarán en las diferentes canciones serán la tristeza, la ira, la apatía, la felicidad y la locura, que se representarán en la música, las letras de las canciones y las actuaciones.

Para la composición de las piezas reutilizaré maquetas en las que haya trabajado previamente y realizaré nuevas composiciones en caso de ser pertinente. Según el mapa ramificado, me basaré en lo que ocurra en cada capítulo de los 9 para componer la canción de manera que encaje perfectamente con lo que quiero transmitir. No se seguirá un orden cronológico a la hora de crear la música, según la inspiración que tenga en cada momento trabajaré en una canción u otra. Sí que por cada capítulo, que será un videoclip respectivamente, se trabajará esa canción, para no mezclar sentimientos o detalles que no benefician al entendimiento o comprensión de la narrativa.

Para la grabación y parte de la composición se buscarán diferentes artistas para realizar colaboraciones. El ámbito en el que la participación de terceros se prevé necesaria es con vocalistas y cantantes; con otros compositores y productores no sería prioritario.

Se puede estudiar la implementación de efectos narrativos en las canciones para establecer una relación homogénea entre las canciones del álbum. Plantear el uso de

leitmotivs para hilar las canciones del álbum, cogiendo como referencia los álbumes *Actual Life 3 (January 1 – September 9, 2022)* (FredAgain., 2022)



Imagen 5 - Portada de Actual Life

5.2. Desarrollo de la narrativa interactiva

Inicialmente se plantearon diferentes factores que serían interesantes como objetivos a la hora de pensar la estructura de una historia ramificada. Por ejemplo, una cantidad de finales, cuantas decisiones debe tomar el usuario para llegar a un final, la existencia o no de una rama narrativa más larga...

La historia nace desde un punto de origen, el cual será el Track 1. A partir de ahora todas las canciones que componen el álbum se denominarán “Track” seguido de un número. En algunos finales de los Tracks, se presentará una interfaz interactiva en la que aparecerán siempre dos opciones de elección, por lo que un Track puede llevar a dos como máximo. Siendo el número de canciones 9, hay que ordenar las canciones de manera que podamos estructurar la historia de tal manera que cada final tenga sentido, sin que sea necesario más contenido para explicar cada historia. Teniendo en cuenta que se quieren representar las 4 etapas del luto o ruptura, el planteamiento pasa por contar una historia en 4 Tracks, y adaptar el resto de Tracks para que tengan sentido con el resto de tramas. Por lo que el esquema sería el siguiente:

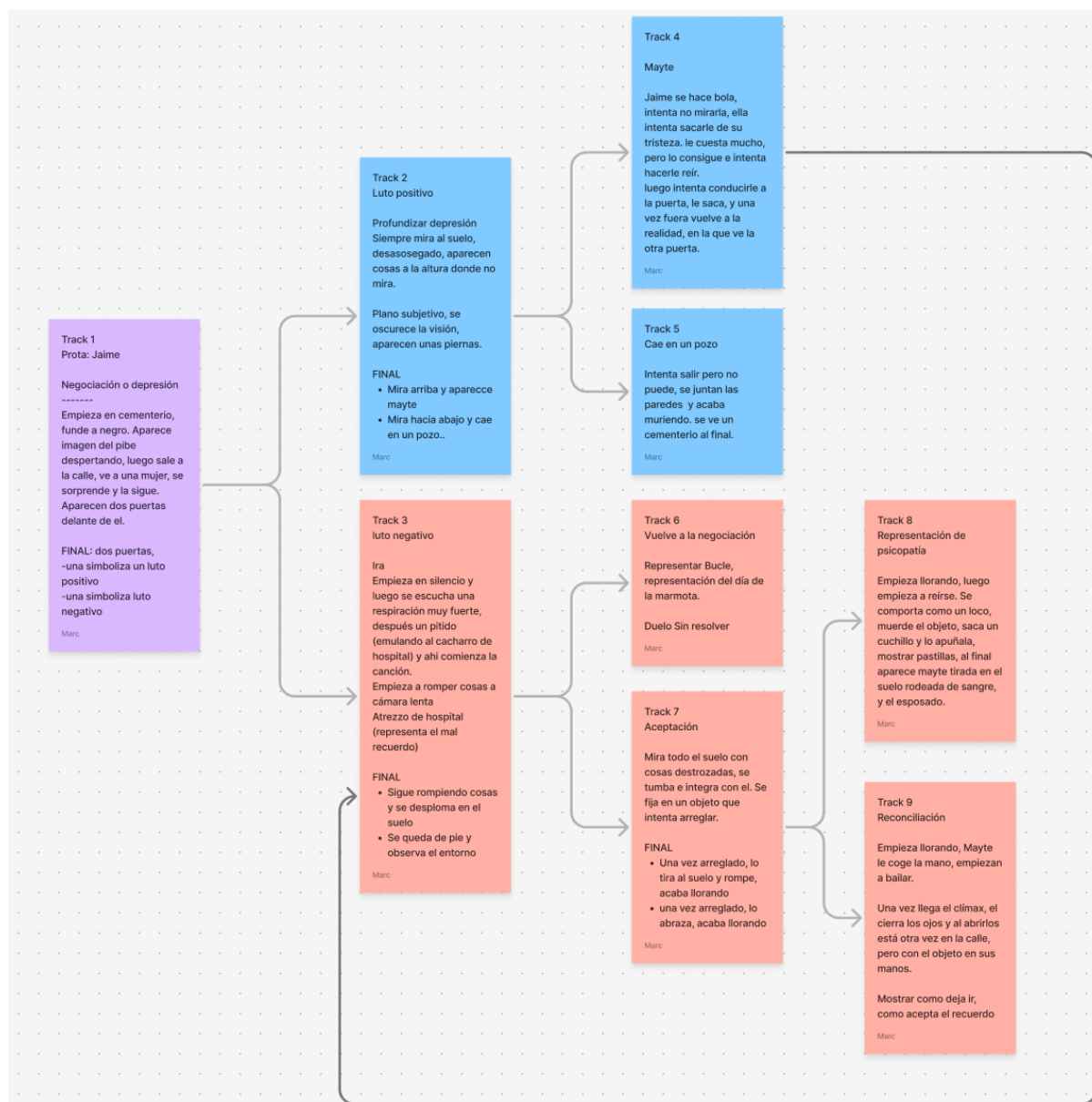


Imagen 6 - Esquema / Mapa ramificado

Además, algo positivo sería que desde uno de los finales pudiéramos continuar la historia desde otras ramas, por lo que se debe estudiar la posibilidad. En cualquier caso, la historia se compondría de 5 ramas.

Las decisiones deben ser emocionales, basarse en estímulos que los usuarios deban empatizar.

5.3. Selección y uso de herramientas y tecnología

En este apartado dividiré cada herramienta o software utilizado dependiendo de la fase de la producción, siendo producción musical, producción audiovisual y producción interactiva.

En cuanto a la producción musical, el software utilizado para la maquetación y edición de audio fue *Ableton Live 11*. Dentro de este programa, use diferentes plug-ins (definición de plugin), destacando Vital (es un sintetizador muy común en la industria musical, de código abierto y con sonidos electrónicos muy limpios y populares en géneros como el *House*, *EDM* o *Techno*), plugins de native-instruments/izotope, ozone, todos de código abierto. Además de usar todos aquellos plugins nativos de la plataforma para ocasiones específicas. Todo este software se complementa perfectamente con el uso de un teclado midi externo, pudiendo ser conectado al ordenador principal y así sincronizar sus teclas con los sintetizadores y demás instrumentos digitales.

En cuanto a la producción audiovisual, existe software libre como *DaVinci Resolve*, que en montaje y colorimetría da resultados muy positivos, pero en cualquier caso, actualmente el software más usado y reconocido, por su calidad y amplitud en cuanto a opciones de efectos y demás recursos técnicos es *Adobe Premiere*. Adobe cuenta con un paquete para estudiantes, en el que por 19,66€ al mes durante un año, puedes usar todo su programario dentro de *Creative Cloud*.

Para lo que concierne el apartado interactivo, existen diferentes opciones, bastante diferentes entre ellas. Las plataformas nativas para hacer específicamente productos interactivos son *Klynt*, *Stornaway.io*, *Eko Studio*, entre las más relevantes. Todas estas son plataformas pensadas ya para hacer este tipo de productos, por lo que están acondicionadas tanto en interfaz como en la libertad que ofrece a los usuarios para usarlas. Otras opciones más generalistas son los motores gráficos, como *Unity* o *Godot*, pensados principalmente para videojuegos, pero usados muchas veces para otros propósitos. En el caso de *Unity*, al ser un programa usado en asignaturas del grado, cuento con experiencia para intentar programar el producto interactivo desde dicho motor.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1. Idea principal y mensaje del proyecto

Como antes he mencionado, la temática principal de este álbum musical es el luto y la pérdida, además de profundizar en la depresión. Todo esto será visto desde el punto de vista del protagonista, un chico apático que deberá enfrentarse a diferentes estímulos que le pondrán a prueba. En este viaje habrá una evolución e involución, superación y estancamiento. En el caso de que el usuario explore todas las opciones posibles, podrá concebir cómo los pequeños detalles son realmente importantes, y que las sucesiones más insignificantes pueden alterar el curso del destino. En el caso que solo explore una de las ramas, busco que sientan lo que cada final quiere transmitir, sea desesperación, incomodidad, felicidad, etc.

El concepto del álbum se dirige a un público general, pero la música está más dirigida a un público más joven, dado el resultado en el sonido de algunas canciones, más popular en estilos de música electrónica. También se dirige a todas aquellas personas apasionadas por las películas interactivas y aquellas que estén interesadas o quieran explorar nuevos formatos.

6.2. Diseño de la experiencia interactiva

La interactividad de este proyecto se traduce en el lenguaje de los videojuegos como “point and click”. En los momentos clave donde haya la interacción para avanzar en la historia, aparecerá una interfaz que ocupará toda la pantalla. Al haber un máximo de dos opciones en cada decisión, cada una abarcará la mitad de la pantalla. Será visible gracias a una pequeña animación en la que la opacidad de los botones aumenta, añadiéndose una capa por encima del contenido audiovisual, y siendo acompañado por un breve texto en el que es una idea de cuál es la opción expuesta.

Estos botones no son más que rectángulos de un color mate, con la opacidad entre el 10-20%. Los colores de estos botones estarán relacionados con la temática de la canción que corresponda su elección. Si es un camino positivo, el color será claro, mientras que si es un camino negativo, serán colores más oscuros. Por la narrativa,

en la elección que lleva al Track 8, el botón es de un color rojizo oscuro, siendo este el único botón que no sea en blanco y negro.

Para la interacción con los botones será únicamente necesario hacer click sobre el botón, lo que conllevará transicionar directamente a la canción seleccionada. En dispositivos móviles esta interacción se llevaría a cabo pulsando el botón de la pantalla.

Las ramificaciones consisten en caminos compuestos de 3 canciones, otros de 4 otro de otro de 5 y dos de 6. Estos dos últimos casos se deben al salto de una rama a la otra.

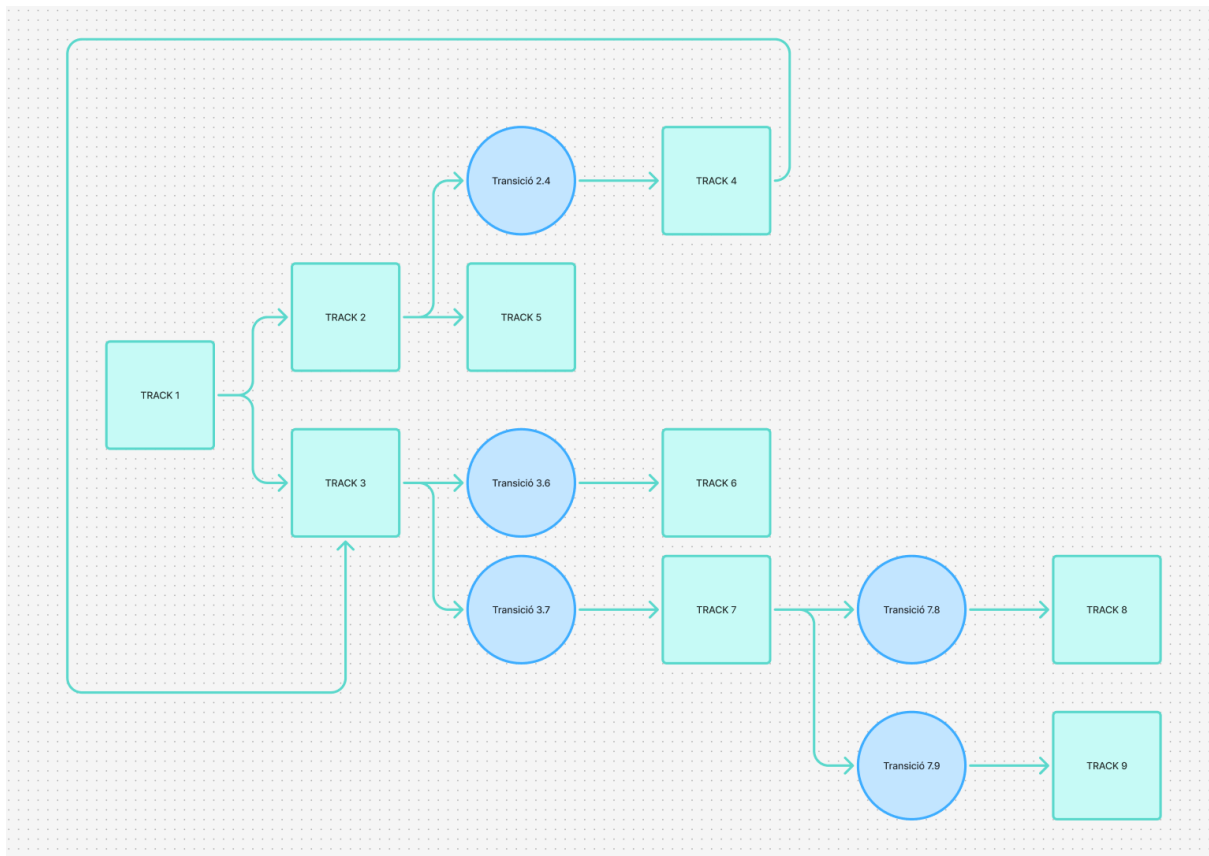


Imagen 7 - Esquema final estructuración del álbum

Las canciones, en cualquier caso, son siempre las mismas, es decir, no hay una versión diferente dependiendo de la elección que tomes. El único factor alterable es el orden y la cantidad de canción que puedes escuchar según las decisiones que tomes. Aunque esto siempre es un factor positivo, al ser un llamamiento a la rejugarabilidad o en este caso reescucha del álbum. Y según el orden antes mencionado

la atmósfera será cambiante, pasando de tristeza a alegría, o a esperanza, y de esperanza a otras emociones, como ejemplificación.

6.3. Composición de las piezas musicales y Producción musical

Siendo un álbum musical, este componente no deja de ser el eje central de este proyecto. Para la composición de las 9 canciones usé un proceso similar para todas estas. Según los sentimientos que buscaba transmitir cada capítulo, se escogía una escala musical pertinente y relacionada a dicho sentimiento. Y una vez tuve clara la escala de cada canción fui pensando en sus melodías, acordes, sonidos y demás componentes. Una vez tenía la idea clara de cómo sería cada canción, con la ayuda de otros artistas que han colaborado en este proyecto, pensábamos diferentes letras y ritmos, y escogíamos lo que más nos gustaba de entre todas las propuestas. Todos los artistas que han colaborado en este proyecto son artistas emergentes, y en su mayoría universitarios. Cada Track es una historia completamente diferente, siendo diferentes entre todos.

El Track 1 es una canción urbana, una maqueta grabada junto a David Martínez. Esta es una maqueta grabada años atrás, con sonidos de trap, como unos bajos muy marcados y una melodía muy pegadiza.

El Track 2 es una maqueta en sí, es una sucesión de acordes de piano completamente estructurales. Más adelante se desarrollará por completo, añadiéndose tanto letra como otros instrumentos. Se concibe como una balada a piano, así que el acompañamiento no será muy notable ni tendrá mucho protagonismo.

El Track 3 es una canción de Drum and Bass, un género muy frenético, justamente lo que necesitaba esta canción. Esta maqueta no cuenta con ninguna vocal o letra, únicamente se compone por la instrumental. Se utilizaron sonidos típicos de hospitales para su composición, siendo un pitido el hilo conductor.

El Track 4 es una canción del género Deep House, cuya vocal fue extraída de una librería de uso libre comercial. La instrumental fue compuesta completamente por mí, y la vocal antes mencionada la complementa.

El Track 5 mezcla diferentes géneros y sonidos como son el Trap, la música electrónica y la música alternativa. La vocal de esta canción es del artista Lune, y fue complementada por una base inspirada en una instrumental que también creó.

El Track 6 es un bucle, como representa su videoclip. Para enfatizar en ese bucle, se compuso como una canción de Bass House con bajos marcados y un ritmo elevado. Normalmente la música House ronda las 120 pulsaciones por minuto, y en esta pista fue acelerado para dar una sensación de agobio. La vocal utilizada fue una grabación que hice.

El Track 7 es una canción de un género muy popular últimamente como es el Lo-Fi Hip Hop. Sus sonidos tan característicos dan un ambiente de calma que encaja perfectamente con lo que quería transmitir en ese capítulo, que es la calma después de la tormenta.

El Track 8 es una experimentación en la que se mezclan 3 géneros musicales en una canción de menos de 3 minutos, siendo muy diferentes entre ellos. Comienza siendo un R&B, pasa a ser una canción de trap y termina siendo una canción Dubstep, pasando de sonidos suaves de guitarra eléctrica a sonidos estridentes. La lírica e interpretación fue hecha por Víctor Rodríguez, estando dividida también en 3 partes. Y el Track 9 es una canción pop inspirada en sonidos de la década de los 2000s, interpretada y coescrita por Nuria Aguilera. Esta canción busca ser la más mainstream de las 9 que componen el álbum.

Los sonidos utilizados para la creación de las pistas musicales están extraídos de diferentes librerías, aunque la inmensa mayoría provienen de Cymatics, una librería muy reconocida y utilizada en la industria, siendo estas libres de regalías.

6.4. Grabación y edición de audio

Las voces de las canciones, aquellas que no fueron extraídas de librerías, fueron grabadas como antes he mencionado por colaboradores. Cada uno tiene su propio equipo de “home studio”, con sus micrófonos y tarjetas de sonido personales. El resto de la grabación se basa en librerías e instrumentos virtuales.

Para la edición de las voces, algunos colaboradores prefirieron editar ellos mismos sus voces utilizando sus cadenas de procesamiento de audio específicas. En todos estos casos se realizaron desde FL Studio. El resto de vocales fueron editadas por mí en Ableton Live 11.

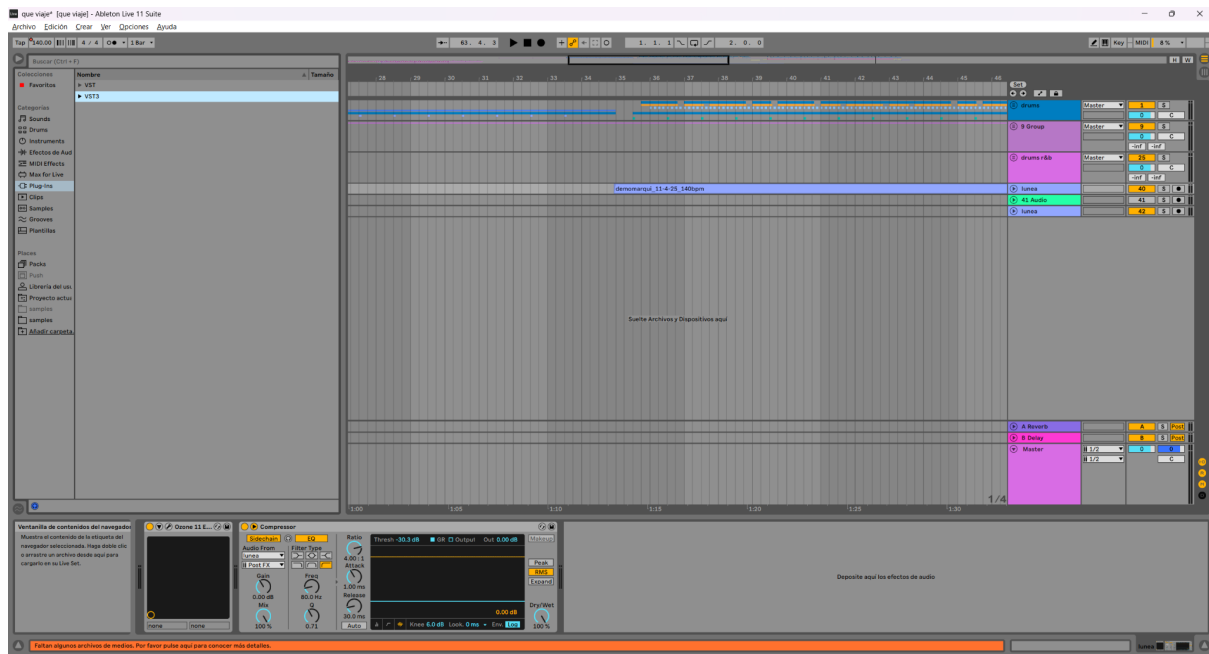


Imagen 8 - Track 8 en Ableton Live 11

Al ser maquetas, no tienen aplicados los diferentes procesos definitivos sobre los audios. Existe un proceso de mezcla pero en un estado inicial, la prioridad era que se escuchara de manera correcta, más allá de lograr una perfección o replicar un estándar en la industria.

Lo mismo ocurre con la masterización, el sonido se optimizó para el consumo en diferentes dispositivos pero es un proceso que se encuentra también en fases iniciales.

6.5. Desarrollo Audiovisual

En este apartado se especificarán las 3 fases que se llevaron a cabo para llegar al resultado final obtenido.

La primera fase o pre producción consistió en la preparación de todos los factores implicados en la grabación. Primeramente, junto a Rocío Maroto, concebimos el

guión técnico a seguir, cogiendo la referencia del esquema interactivo. Por cada Track debíamos grabar un videoclip, así que dividimos el guión por cada canción. En el caso de la toma de decisiones, al final de algunos Tracks, se grabarían a parte del videoclip en sí, por lo que las piezas a grabar serían 14, 9 videoclips y 5 transiciones entre decisión y siguiente Track.

Además del guión, diseñamos y publicamos el casting para encontrar a un actor protagonista y a una actriz secundaria. En este, se presentaron formalmente 9 personas, de las cuales escogimos a Estel Prim y a Fede Nasello.

Otro punto prioritario eran las localizaciones. La prioridad era encontrar un lugar en el que se pudiera dar a entender que siempre que estuvieran allí, pasaba en un mundo aparte, como si fuera un mundo imaginario. Por lo que buscamos salas amplias, lo más minimalistas posibles. Gracias a todo el equipo, compuesto por Amaia Losada, Janet Hernández y Cloro Lopez además de por Rocío, exploramos diferentes opciones y encontramos L'estruch, un centro artístico gestionado por el ayuntamiento de Sabadell, que contaba con salas que a nivel estético nos encajaban mucho. Una vez cerramos la localización, adquirimos todo aquel atrezzo o material necesario para la grabación, y diseñamos el plan de rodaje. Este era muy limitado debido a la poca disponibilidad que teníamos, por lo que planteamos la grabación de 8 videoclips en un lapso de dos días (el videoclip que no cuento no iba a ser grabado). Gestionamos el orden de grabación priorizando las escenas de Estel, para así, una vez finalizadas, nos pondríamos con las de Fede.

El día llegó y comenzó la producción. Montamos el set en una sala de unos 25 metros cuadrados, y comenzamos a rodar. Según el videoclip, la luz debía ser de una manera concreta. Estas salas, por suerte, cuentan con una iluminación natural muy atractiva, además de contar con unas cortinas que nos permitían modular la luz que entraba o atravesaba por otras cortinas. Esta iluminación natural fue complementada por 3 focos led, dispuestos según conveniencia.

En cuanto a la fotografía, utilizamos 3 cámaras para la realización del contenido visual. La primera es una Canon 600D, con un objetivo de 50mm, que dio un resultado muy atractivo. El desenfoque que generaba daba mucha información a la imagen, pero en escenas de poca luz se podía percibir un pequeño ruido visual que estropeó algún plano. La segunda cámara fue una Osmo Pocket 2. Esta fue usada por la estabilidad que nos ofrecía a la hora de hacer planos más dinámicos y por su

calidad gráfica. No contaba con un desenfocado tan atractivo como la anterior, pero no dio problemas a la hora de iluminar, y nos permitió trabajar con vídeos a cámara lenta. Y la tercera cámara que usamos fue la que encontramos en nuestros teléfonos móviles. Para la grabación de unos planos a cámara lenta, pusimos dos móviles en puntos estratégicos para después en postproducción pudiera elegir cual encajaba mejor.

Y finalmente en la postproducción realicé el montaje de los videos musicales, añadí los efectos pertinentes y correcciones de color. El montaje tenía como objetivo sincronizar las canciones con los videos, de la mejor manera posible.

6.6. Implementación de VFX

En el anterior apartado he mencionado la grabación de 8 videoclips de los 9 que tiene el álbum, y esto se debe a que el Track 5 se pensó para que el videoclip fuera hecho íntegramente en 3D, usando Blender para el modelado del escenario, el modelado de personajes y la animación. Por el tiempo que tenía para llevarlo a cabo, el resultado iba a ser una maqueta o referencia en la cual basarnos en el futuro, a la hora de preparar el álbum para un lanzamiento. El contexto de la canción mencionada es que el protagonista, hundido, acaba ahogándose, siendo representado como un cadáver en el mar, movido por la corriente. El escenario fue diseñado como si fuera en la orilla de un acantilado, debajo del agua. El personaje es un modelo de bajo poligonaje, siendo este de un color plano de una tonalidad marrón-verdoso. La animación se realizó con movimiento de cámara, que generan cambios de plano dinámicos, además del movimiento del personaje en menor medida. Se creó un plano para simular el movimiento de las olas al usar planos contrapicados y un sistema de partículas para lograr una mayor inmersión. También se añadió un skybox para crear una iluminación similar a la de un atardecer.



Imagen 9 - Plano Track 5

Otro planteamiento que hubo relacionado con la creación de objetos digitales la encontramos en las puertas que aparecen al final del primer Track. Inicialmente se planteó la posibilidad de modelar las puertas en 3D, y ser aplicadas en postproducción. Finalmente, debido a la carga en cuanto a trabajo y el hecho de ser un prototipo, decidí implementar imágenes de dos puertas y no modelar las puertas.

6.7. Integración de elementos interactivos

En este proyecto únicamente hay un tipo de elemento interactivo, que son los botones que se deben pulsar para elegir un camino u otro. Estos aparecerán en el momento de toma de decisión, previo a la finalización del videoclip. En la imagen inferior, se observa un fotograma extraído del final del Track 2. En este, aparece un plano de POV (Point of View) que nos pone directamente en los ojos del protagonista.



Imagen 10 - Fotograma Track 2

Cuando avanza este plano, aparecen entonces las dos opciones en las que pueda escoger el usuario. Los botones aparecen con un efecto de disolver, eso sí, con la opacidad muy baja para que se siga pudiendo ver el videoclip mientras piensas en que decisión tomar. Una vez escoges la opción deseada, se aplica el mismo efecto de disolver pero este caso a negro, para posteriormente presentarse el siguiente contenido.



Imagen 11 - Interfaz del usuario

Para añadir contexto, en 5 ocasiones, entre dos videoclips se ejecuta una transición breve que contextualiza el final del video y lo que veremos a continuación.

6.8. Implementación técnica, Programación y desarrollo de la plataforma interactiva

Teniendo música, videoclips y el diseño de interacción, entramos en la parte final del desarrollo del producto.

Para la implementación del formato interactivo, desde un inicio pensé en usar Unity, un motor gráfico muy reconocido en la industria de los videojuegos y un programa muy usado fuera de esa misma industria, usándose también en simulaciones. Unity cuenta con diferentes plantillas enfocadas para diferentes proyectos, siendo las más destacables las plantillas para proyectos 2D, para proyectos en 3D y las plantillas para realidad virtual o realidad aumentada. En este caso, lo ideal era usar una plantilla para un proyecto en 2D, dada la no necesidad de profundidad en el proyecto.

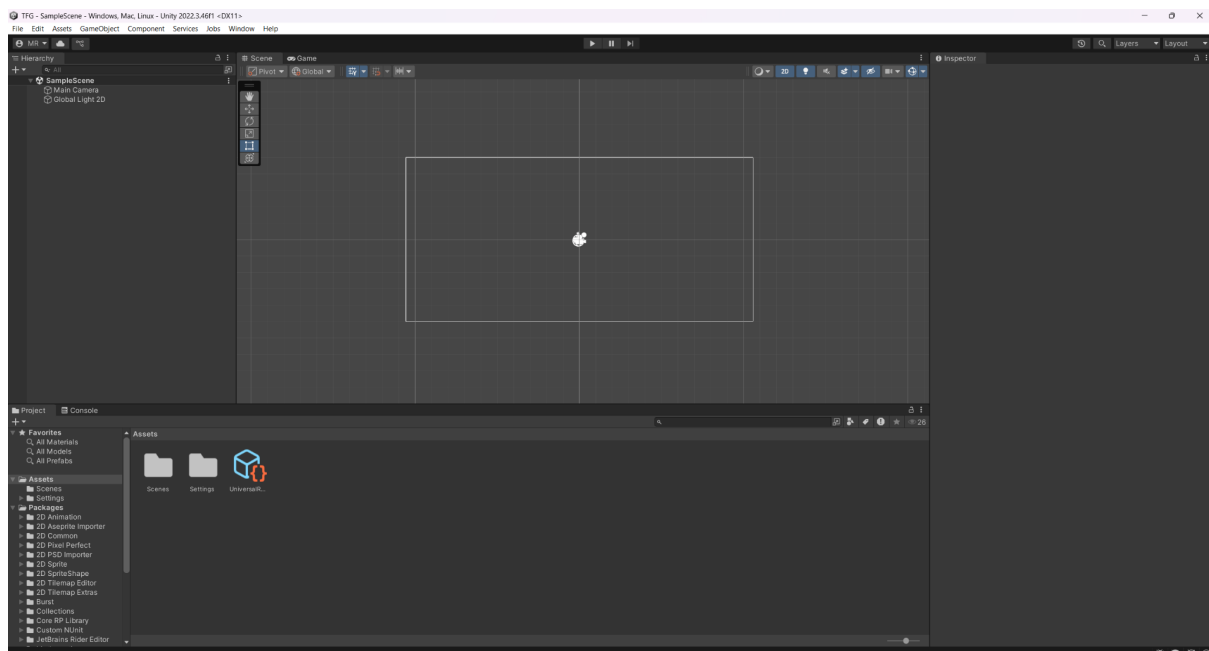


Imagen 12 - Interfaz de Unity

Pero, después de experimentar con esta posibilidad, llegué a la conclusión de que con el nivel que tenía en Unity, los recursos que encontré y el tiempo con el que contaba, era preferible buscar una alternativa. El problema principal que encontré fue que a la hora de ejecutar los videos en una pantalla que programé, estos se escuchaban, pero

no se veían. En la consola de Unity solo aparecía un aviso acerca del formato del video, pero no importaba en cuantos formatos lo exportara que nunca se veía, solo se escuchaba.

Por lo que elegí usar el plan B, siendo el uso de programas específicos para estos proyectos, y más concretamente **Klynt**. Las alternativas eran Stornaway.io y Eko studio, siendo la primera también una opción muy interesante, y la segunda menos, al tener que ponerte en contacto para poder pedir una demostración. Los planes y precios para adquirir una licencia de cada plataforma son los siguientes:

Eko: tiene dos planes, Core y Advanced, de 100 y 350 dólares mensuales respectivamente. Para pedir una demostración debes ponerte en contacto con ellos.

Klynt: Cuenta con una versión pro y una versión para empresas de 499 y 2499 dólares respectivamente. Tiene una prueba gratuita de su versión pro de 14 días.

Stornaway.io: Tiene dos planes principales, un plan gratuito pero limitado y un plan pro con un coste de 41,50 dólares al mes.

Todas estas empresas ofrecen soluciones personalizadas.

Al ser un proyecto universitario sin financiación, no podía permitirme la compra de una licencia con precios tan elevados, por lo que descarté la opción de Eko al no dar facilidades a la hora de conseguir una licencia gratuita. Y entre las dos opciones restantes me decanté por Klynt, al ser una plataforma usada en proyectos en la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Al ya haber elegido una plataforma, comencé a trabajar en el montaje interactivo. Para poder trabajar con este programa, es necesario importar todo el contenido que quieras usar en tu proyecto, y posteriormente arrastrarlo al storyboard de la plataforma. Seguí el esquema y el mapa ramificado y coloqué todos los videos en el orden correcto. Posteriormente, enlacé cada video con su capítulo posterior, inserté

los botones de elección en el momento correcto y enlacé el botón con el video que debía ejecutarse después. Haciéndolo en todos los videos, completé la secuencia.



Imagen 13 - Mapa ramificado Klynt

Una vez finalizado el montaje, exporté el proyecto preparado para ser subido a una página web, una opción que ofrece Klynt. Solo falta ser subido a una página web.

7. RESULTADO Y ANÁLISIS

7.1. **Presentación de los productos finales obtenidos.**

Finalmente, Resiliencia es un álbum musical interactivo en el que después de cada canción el usuario podrá elegir un camino diferente a seguir, y dependiendo de sus acciones las canciones y la trama cambiarán por completo. Está concebida como una página web interactiva, en la que se reproducen las canciones, se puede pausar, avanzar y volver al principio.

La música que se puede escuchar es una obra original, compuesta principalmente por mi y en algunos casos con la ayuda de diferentes colaboradores. Está compuesta de 9

pistas, con duraciones desde 1:30 hasta 3:00, siendo cada una de un género musical diferente, pero en muchos casos compartiendo tipos de sonidos.

Los videoclips están protagonizados por un chico, cuya historia es la que se narra, siendo esta un viaje en su cabeza. En 8 de estos videoclips aparece este personaje, mientras que en el restante, al ser una animación, únicamente aparecen modelos en 3D. En los videos donde aparece el protagonista, podemos ver como un segundo personaje guía su destino en mayor o menor medida dependiendo de la canción.

La interacción fue diseñada partiendo de una interfaz de usuario no invasiva en la que pulsando el espacio de media pantalla se ejecutaba el siguiente video, relacionado narrativamente con lo que acababa de ver el usuario. Estos botones cuentan con una opacidad baja que permite ver a través, por lo que el usuario se mantiene inmerso en la película.

La estética visual acompaña a las canciones, los colores, iluminación y otras características van ligadas al contexto narrativo y musical.

Siguiendo el siguiente [enlace](#) se podrá acceder al álbum musical:

https://drive.google.com/drive/folders/1bkfKnJy_kUkbPdOgZKRb8sZUo12Ure1K?usp=sharing

Para su visionado, se debe descargar la carpeta y ejecutar el archivo “index”.

 Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 Medias	30/05/2025 12:56	Carpeta de archivos	
 Player	30/05/2025 13:13	Carpeta de archivos	
 Resources	30/05/2025 13:15	Carpeta de archivos	
 data.js	26/05/2025 1:23	JSFile	34 KB
☒  index	26/05/2025 1:23	Chrome HTML Do...	1 KB
 miniPlayerData.js	26/05/2025 1:23	JSFile	1 KB
 TFG.klynt	26/05/2025 1:23	Archivo KLYNT	19 KB

Imagen 14 - Archivo ejecutable

7.2. Análisis crítico de los resultados.

Una vez finalizado el prototipo, existen diferentes puntos destacables sobre el resultado final, aciertos, limitaciones y aprendizaje.

Primeramente destacaría aquellos aspectos positivos. Y sobre todo la construcción narrativa ramificada. Quería aplicar los conocimientos aprendidos durante la carrera, y este apartado mezclaba lo aprendido en la asignatura de guión y la asignatura de diseño de interacción. Al tener una pequeña experiencia previa, siento que fue más sencillo estructurar una historia de este estilo. Otro punto positivo fue la composición musical. Todo el conocimiento en este ámbito lo adquirí de manera autodidacta y siempre he concebido la música en mi vida como un hobby, por lo que realmente me preocupaba que la calidad de la composición y la calidad sonora fueran insuficientes. Además de la gestión del tiempo, siendo que la composición y grabación de 9 piezas no es algo liviano ni sencillo: requiere de mucho tiempo y paciencia. También destaco la gestión de las diferentes fases del proceso. Menos en la fase interactiva, el resto de fases han implicado a muchas personas tanto para la composición y grabación musical como para la interpretación, iluminación y grabación de los videoclips. El resultado es muy positivo teniendo en cuenta que es hasta la fecha el trabajo con más participantes en el que he formado parte.

Aunque esto último también lo interpreto como limitación. El hecho de ser un proyecto tan demandante, con tantas áreas y tantas personas, en ocasiones me hizo sentir superado, y el sobre esfuerzo para remediar las potenciales carencias absorbió todas mis energías. El resultado del prototipo es muy bueno, por lo que no creo que haya necesitado más trabajo en ningún otro punto. De cara al lanzamiento final se buscará trabajar todos los ámbitos en mayor profundidad. Y como última limitación y para mí la más importante fue a nivel técnico, todo lo que fue programar el producto interactivo. La intención era realizar todo el proyecto usando un motor gráfico, pero el desconocimiento hizo que tuviera que tomar otro camino. Ciertamente es que el resultado final usando esta alternativa fue muy bueno, pero no quita el hecho de haber necesitado tomar otro camino.

Pero gracias a estas problemáticas que sucedieron, me llevo una experiencia que hará que en proyectos futuros no cometa ciertos errores. Y me ha inspirado a llevar a cabo hasta el final este proyecto, planteándome un lanzamiento profesional, y seguir explorando este formato. He descubierto con este proyecto mi amor hacia la dirección, y reafirmado mis pasiones por la música, el cine y los videojuegos. Y sobre todo por los nuevos formatos interactivos, un factor muy positivo para finalizar mi formación en este grado.

7.3. Comparación con proyectos similares y aportes al campo.

Cuando realicé la búsqueda de referencias, además de sintetizar las que ya conocía, me sorprendí al no encontrar productos similares al que había planteado. Si bien es cierto que ya existía una convergencia entre interacción y música, me sorprendió no ver el formato propuesto en este trabajo hecho anteriormente por nadie. De los ejemplos mencionados en el marco teórico, todos tienen en común audio, imagen e interacción, pero ninguno utiliza la música como principal hilo narrativo (hecho que diferencia mi proyecto de *Bandersnatch*, por ejemplo), ni el formato de álbum musical para estructurar una historia ramificada o no lineal (a diferencia de *El Mal Querer*, que era una historia lineal). Además, la interacción no aparece durante la canción para que haya cambios visuales, aparece en el momento en el que puede cambiar la narrativa por completo.

El aporte de este proyecto al campo es la creación de un precedente narrativo, replicable por otros artistas. Se puede usar como modelo o base para futuros proyectos de este tipo, explorando nuevas posibilidades.

8. CONCLUSIONES

Recapitulamos para recordar los objetivos planteados inicialmente:

- **Investigar sobre la historia de los álbumes musicales y conceptuales para conocer el contexto.**

Este objetivo se ha cumplido a través del marco teórico. Gracias a este contexto pude trabajar mejor en la confección de una creación similar.

- **Investigar sobre el desarrollo de las narrativas audiovisuales interactivas, profundizando en su historia y evolución.**

Este objetivo también se ha cumplido a través del marco teórico. Conociendo el origen y las obras más populares hizo que entendiera bien la evolución de este formato.

- **Estudiar la intersección o convergencia entre música y medios interactivos, buscando referentes o cualquier información valiosa para el desarrollo del proyecto.**

Este objetivo también se ha cumplido a través del marco teórico. No son referentes similares a mi proyecto, pero son variantes que han tenido mucha popularidad.

- **Desarrollar una narrativa ramificada en la que basarme a la hora de componer y crear una historia que no será contada con palabras.**

Este objetivo se ha cumplido en la metodología y desarrollo del proyecto. La estructura creada fue perfecta a la hora de componer piezas musicales que cuenten una historia apoyada por sus videoclips.

- **Desarrollar un prototipo final.**

Este objetivo se ha cumplido en el desarrollo del proyecto. El prototipo final es usable y de buena calidad, sirve como base para ampliar este proyecto profesionalmente.

Podemos observar cómo todos los objetivos planteados han sido cumplidos, habiendo conocido el contexto del álbum musical y conceptual, su evolución histórica pasando por los diferentes formatos que han existido desde su concepción, y el potencial que tiene la mezcla entre música, imagen e interacción.

Finalmente el proyecto ha culminado en el prototipo de un álbum musical interactivo completamente funcional, pudiendo el usuario vivir una experiencia cohesiva e

inmersiva. Es un prototipo viable desde el que se puede trabajar de cara al desarrollo de un producto comercial. También puede servir como inspiración para que otros artistas exploren estos formatos para sus proyectos profesionales, y así ver que la música puede ser el eje central de una narrativa no lineal, más allá de ser un acompañamiento.

9. RECOMENDACIONES Y TRABAJO FUTURO

De cara al futuro, en el caso de buscar un lanzamiento profesional, harían falta unas ampliaciones y mejoras.

Primeramente, sería necesario una mejora en todas las fases del proceso del prototipo. Empezando por la calidad sonora, una correcta mezcla y masterización son necesarias para la publicación de un contenido sonoro.

También sería necesaria una revisión en el montaje y edición de video de los diferentes videoclips, pudiendo ser mejorada su calidad gráfica.

El antes mencionado Track 5, cuyo videoclip está totalmente hecho con objetos digitales, tendría que rehacerse, siendo renderizado con un motor gráfico más atractivo visualmente, usando mejores modelos de escenarios y personaje, y animando mejor los movimientos de cámara y del personaje.

El montaje interactivo podría mantenerse en una plataforma como Klynt, pero sería más interesante explorar las opciones previas, dado el potencial de los motores gráficos en estos casos.

Una vez estuviera el producto finalizado, se realizarían pruebas de usabilidad en las que un número de usuarios dieran su punto de vista respecto a la experiencia vivida.

Además, sería necesario un lugar en el que se alojar el interactivo, un hosting en el que se pudieran almacenar grandes archivos para no perder calidad por comprimir los vídeos que componen el álbum.

Y por último la confección de una campaña de marketing para anunciar el lanzamiento del producto interactivo, además del propio álbum musical.

10. BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS E IMÁGENES

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Enciclopedia Musical. (s.f.). *¿Qué es un álbum musical y su importancia en la música?*
<https://enciclopediamusical.com/albumes/que-es-un-album-musical-y-su-importancia-en-la-musica/>
- Harrington, K. (2019, octubre). *The evolution of music consumption: From vinyl to streaming*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/391281755>
- Gracyk, T. (2010). *Rhythm and noise: An aesthetics of rock*. Routledge.
- Frith, S. (2003). Popular Music and Discourses of Value. En A. F. Moore (Ed.), *Analyzing popular music* (pp. 53–68). Cambridge University Press.
- Činčera, R. (Director). (1967). *Kinoautomat* [Película]. Československá televize.
- Wikipedia. (s.f.). *Kinoautomat*. En *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperado el 22 de mayo de 2025, de <https://en.wikipedia.org/wiki/Kinoautomat>
- Arcade Fire. (2010). *The Wilderness Downtown* [Videoclip interactivo]. Google Creative Lab.
- Disney. (1994). *El Rey León* [Película]. Walt Disney Pictures.
- Netflix. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Película interactiva]. House of Tomorrow.
- Quantic Dream. (2013). *Beyond Two Souls* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
- Simogo. (2019). *Sayonara Wild Hearts* [Videojuego]. Annapurna Interactive.
- Supermassive Games. (2015). *Until Dawn* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- Tango Gameworks. (2023). *Hi-Fi Rush* [Videojuego]. Bethesda Softworks.
- Rosalía. (2018). *El Mal Querer* [Álbum]. Sony Music Entertainment España.
- Fred Again... (2022). *Actual Life 3 (January 1 – September 9, 2022)* [Álbum]. Atlantic Records.

Ordenado por orden de aparición.

- Imagen 1: *Portada del álbum "The Wall"*. Fotografía. Fuente: Pink Floyd Music Ltd., (1979). Recuperado de <https://www.pinkfloyd.com/music/discography/the-wall>
- Imagen 2: *Escena de la película "Kinoautomat"*. Fotografía. Fuente: Laterna Magika, (1967). Recuperado de <https://proyectoidis.org/kinoautomat/>
- Imagen 3: *Escena de "Black Mirror: Bandersnatch"*. Captura de pantalla. Fuente: Netflix, (2018). Recuperado de <https://www.imdb.com/title/tt9495224/mediaviewer/rm1441865985/>
- Imagen 4: *Concierto virtual de Marshmello en Fortnite*. Captura de pantalla. Fuente: Epic Games, (2019). Recuperado de <https://www.fortnite.com/@darkv/5036-6416-8449?lang=es-ES>
- Imagen 5: *Portada del álbum "Actual Life"*. Fotografía. Fuente: Fred Again., (2022). Recuperado de <https://pitchfork.com/reviews/albums/fred-again-actual-life-3-january-1-september-9-2022/>
- Imagen 6: *Esquema / Mapa ramificado*. Diagrama. Fuente: Elaboración propia.
- Imagen 7: *Esquema final estructuración del álbum*. Diagrama. Elaboración propia.
- Imagen 8: *Track 8 en Ableton Live 11*. Captura de pantalla. Elaboración propia.
- Imagen 9: *Plano Track 5*. Captura de pantalla. Elaboración propia.
- Imagen 10: *Fotograma Track 2*. Captura de pantalla. Elaboración propia.
- Imagen 11: *Interfaz del usuario*. Captura de pantalla. Elaboración propia.
- Imagen 12: *Interfaz de Unity*. Captura de pantalla. Elaboración propia.
- Imagen 13: *Mapa ramificado Klynt*. Captura de pantalla. Elaboración propia.
- Imagen 14: *Archivo ejecutable*. Captura de pantalla. Elaboración propia.

11. ANEXO

11.1. Casting



CONTACTOMARCRIVAS@GMAIL.COM

Casting Call

RESILIENCIA

CASTING ONLINE

PERSONAJE PRINCIPAL MASCULINO Y FEMENINO EDAD 18 - 25	CONDICIONES NO REMUNERADO DIETAS Y TRANSPORTE CUBIERTO
RODAJE: 14 y 15 DE ABRIL	LOCALIZACIÓN: L'ESTRUCH, SABADELL

11.2. Guión

GUIÓN TÉCNICO

Track 1 - Jaime, chico de entre 20-23 años, complexión media, aparece enfrente de un cementerio, cabizbajo. Fundido a negro hasta un despertador. Aparece tumbado en una habitación, se levanta, transiciona a vestido, se pone unos auriculares y empieza a sonar la canción. Sale de casa y deambula/pasea, con gesto serio/triste. En un momento se fija más allá y se sorprende, aparece Mayte de perfil, mirando frente a ella. Se fija que él la mira, le sonríe y se va caminando. Jaime la sigue con dificultad, hasta que cruza una esquina y se encuentra con dos puertas. El usuario toma la decisión de a qué puerta debe cruzar. El plano se va picando hasta mirar al cielo. → 2:46

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	PG	Fijo	Recto	-	Cementerio atardecer.	-
2	PP	Fijo - (Fundido a negro)	Recto	Jaime	Rostro de Jaime, mira por debajo del eje con mirada triste.	-
3	PD	Fijo - (Apertura de negro)	Recto	-	Reloj da las 8:00h suena y aparece la mano de Jaime que la para.	¿Sonido alarma despertador?
4	PG	Fijo	Cenital	Jaime	Jaime se coloca sobre su espalda y se queda mirando el techo con las manos sobre el estómago unos segundos hasta que hace el amago de levantarse.	-
5	PA	Fijo	Recto	Jaime	Jaime se incorpora y se sienta sobre la cama, apoya las manos sobre el colchón y mira hacia el suelo con expresión seria.	-
6	PD	Fijo	Recto	Jaime	Jaime mete los pies en dos zapatos y se ata los cordones.	-

7	PA	Travelling vertical ascendente	Recto	Jaime	Jaime se levanta de la cama completamente vestido.	-
8	PG	Fijo	Picado	Jaime	Jaime baja las escaleras.	-
9	PD	Fijo	Recto	Jaime	Los pies de Jaime bajando los escalones.	-
10	PD	Fijo	Recto	Jaime	Jaime toma el pomo de la puerta y lo abre.	-
11	PA	Fijo	Recto	Jaime	Jaime sale por la puerta al portal/calle y se queda quieto.	Ruido ambiente de calle.
12	PD	Fijo	Recto	Jaime	Jaime saca del bolsillo unos auriculares.	Ruido ambiente de calle.
13	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime se pone los auriculares.	*Track 1
14	PG	Fijo	Recto	Jaime	Jaime sale de portal y camina con las manos en los bolsillos cabizbajo.	*Track 1
15	PG	Fijo	Recto (Lateral)	Jaime	Jaime camina cabizbajo.	*Track 1
16	PD	Fijo	Recto (Lateral)	Jaime	Jaime camina cabizbajo/pies.	*Track 1
17	PP	Travelling de seguimiento	Recto	Jaime	Jaime camina cabizbajo hasta que un "cuerpo" blanquecino se cruza delante suyo, se detiene y alza la vista extrañado unos segundos.	*Track 1
18	PG	POV (Plano secuencia)	Recto	Mayte	Mayte, completamente de blanco, de perfil, gira la cara para mirar a Jaime, le sonríe, y se pierde por una calle.	*Track 1
19	PG	POV (Plano secuencia)	Recto	-	Jaime camina con dificultad hasta la misma esquina dónde	*Track 1

					ha desaparecido Mayte.	
20	PG	POV (Plano secuencia)	Recto	-	Jaime gira la esquina y encuentra dos puertas frente a sí. Opción interactiva.	*Track 1
21	PG	POV (Plano secuencia) Panorámica ascendente.	Recto / Picado	-	De las puertas la cámara sube hasta ver el cielo. 1	*Track 1

Track 1 (no cementerio)

Se ve un marco de fotos con la foto de la chica, rodeada de flores. Aparece Jaime, se agacha, mira el cuadro, deja unas flores y se corta a negro.

Track 2 - Aparece Jaime en una sala amplia vacía, con gesto triste. Plano fijo de él, escuchando la canción. Progresivamente, se le va viendo más afectado hasta sentarse en el suelo. Cambio de plano a un POV (plano subjetivo), oscureciéndose su visión. El usuario toma la decisión de mirar hacia arriba o mirar hacia abajo, siendo la primera opción que aparezcan unas piernas que le hagan mirar hacia arriba, y la segunda opción es que se funde a negro/cae (dando a entender que ha caído en un pozo o algo por el estilo)

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	PPP	Fijo	Recto	Jaime	Los ojos de Jaime se abren de repente.	*Track 2 / Respiración agitada
2	PG	Fijo	Recto	-	Sala amplia y vacía, luz natural (1)	*Track 2
3	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime mira hacia un lado.	*Track 2
4	PG	Fijo	Recto	-	Sala amplia y vacía, luz natural (2)	*Track 2
5	PP	Travelling de vertical descendente de seguimiento	Recto	Jaime	Jaime escucha la canción triste, conforme pasa el rato la tristeza se torna en ansiedad y empieza a sentirse mareado, va	*Track 2

					descendiendo hasta sentarse en el suelo de golpe.	
6	PG	Fijo (POV)	Recto	-	La cámara se gira hasta colocarse en la visión de Jaime.	*Track 2
7	PG	Travelling horizontal (POV)	Holandés.	-	La cámara se mueve de forma irregular hacia un lado de la sala y vuelve la vista hacia el frente, apareciendo dos piernas vestidas con pantalón blanco.	*Track 2
8	PG	Panorámica vertical ascendente / Destello (Fundido blanco)	Picado.	-	La cámara sube hasta encontrar el rostro de Mayte.	*Track 2
9	PG	Panorámica vertical descendente / Fundido a Negro	Contrapicado.	-	La cámara baja hasta perderse en la oscuridad, cae en un pozo.	*Track 2

Track 3 - *Drum and bass*. Empieza de pie en Jaime en una sala amplia vacía, con gesto triste. Empieza a escucharse el latido de un corazón, además del pitido característico de un contador de pulsaciones. En un momento se escucha un pitido constante, como cuando no hay pulso, y Jaime se rompe. Empieza a romper diferentes cosas (cámara lenta). (5 objetos rompe). Diferentes planos de los objetos siendo destrozados. (Contra la pared y el suelo). Aparecen elementos de hospital (**maybe sfx en plano fijo**). Plano donde salga algo del hospital estático, saldrá cardiograma y gotero. En un momento para de sopetón, cambiamos al POV, y el usuario toma la decisión de si sigue rompiendo cosas o si para y mira a su alrededor. → 1:37

→ dos manos, una vacía y otra con un objeto. ¿Qué lo rompe? Lo tira, para de golpe, corte.

→ ¿Que no lo tira? Cambia del pov a el y fundido a negro.

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	PG	Fijo	Ligeramente picado	Jaime	Jaime de pie en la sala, mira hacia	-

					delante.	
2	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime mira a cámara, expresión triste, mira hacia abajo cuando escucha el latido.	Latido del corazón
3	PD	Travelling vertical descendente / Travelling vertical ascendente	Recto	Jaime	Mano de Jaime sobre el pecho, suena pitido, Jaime cara de agobio, no puede respirar bien, mira directo a cámara, cada está mas nervioso, respira más fuerte, se tapa las orejas hasta que explota y grita sin ser escuchado a cámara.	Latido del corazón + Pitido + Track 3
4	PD	Fijo	Recto	-	(<i>Cámara lenta</i>) objeto rompiéndose contra el suelo.	* Track 3
5	PM	Fijo	Diagonal	Jaime	(<i>Cámara lenta</i>) Jaime lanza un objeto contra la pared.	* Track 3
6	PD	Fijo	Recto	-	(<i>Cámara lenta</i>) objeto rompiéndose contra la pared.	* Track 3
7	PP	Fijo	Recto	Jaime	(<i>Cámara lenta</i>) Rostro de Jaime enfadado, tornado en locura.	* Track 3
8	PD	Fijo	Recto	-	(<i>Cámara lenta</i>) objeto rompiéndose contra el suelo.	* Track 3
9	PA	Fijo	Recto	Jaime	(<i>Cámara lenta</i>) Jaime arrojando un objeto, detrás de él se ve un gotero y un cardiograma.	* Track 3
10	PM	Fijo	Recto	Jaime	(<i>Cámara lenta</i>) Jaime lanza un objeto al aire.	* Track 3
11	PMC	Fijo	Recto	Jaime	(<i>Cámara lenta</i>) Jaime levanta el brazo con la intención de arrojar otro objeto.	* Track 3
12	PD	Fijo	Recto	Jaime	Mano de Jaime quieta en el aire con el objeto	* Track 3 / Sonido

					entre los dedos.	respiración Jaime
13	PD → PPP → POV	Travelling vertical ascendente → Rotación a POV	Recto	Jaime	Pecho de Jaime subiendo y bajando por la hiperventilación, la cámara sube hasta encontrar la cara de Jaime, totalmente horrorizado y asustado, tiene la mirada perdida en un punto fuera del encuadre. La cámara le da la vuelta y se convierte en el POV.	* Track 3 / Sonido respiración Jaime
14	PG	Fijo	Recto	Jaime	Visión POV : Los dos brazos de Jaime en el encuadre, uno sostiene el objeto que iba a arrojar con fuerza, la otra, vacía, aprieta el puño con firmeza y rabia.	* Track 3 / Sonido respiración Jaime.
15	PP	Movimiento de rotación para salir del POV . - (<i>Corte a negro</i>)	Recto	Jaime	Opción 1 : La cámara enfoca la cara de Jaime saliendo del POV, grita de nuevo.	* Track 3 / Sonido grito Jaime / Sonido cristal roto
16	PD	Fijo - (<i>Fundido a negro</i>)	Recto	Jaime	Opción 2 : La mano cerrada se abre lentamente con suavidad.	* Track 3 / Sonido respiración Jaime.

Track 4 - Aparece Mayte, sonriente. Jaime empieza en el suelo, con gesto ignorante pero dolido; áspero. Mayte mira a Jaime pero Jaime no mira a Mayte, plano lateral. Mayte trata de hacer que Jaime mire hacia ella y trata de llamar su atención, posteriormente trata de hacerle levantar, con dificultad. Con paciencia y con saliva... consigue levantarlo, en ningún momento Jaime mira a Mayte, en ningún momento del video, mientras él se opone y se mantiene con los ojos cerrados. Al acabar de levantarlo abre los ojos y vuelve a donde estaban las puertas del inicio, POV otra vez, únicamente habiendo una para entrar. Fundido a negro.

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
----	-------	------------	--------	------------	--------------------	----------------

1	PM	Fijo (Apertura a negro) POV	Contrapicado.	Mayte	Aparece Mayte, sonriente mirando a Jaime (cámara)	* Track 4
2	PC - Lateral	Fijo - Salir POV	Recto	Jaime y Mayte	Jaime, sentado con los brazos apoyados sobre las rodillas, mira hacia abajo mientras Mayte sigue mirando a Jaime.	* Track 4
3	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime mira hacia el suelo sin percatarse de la presencia de Mayte, con gesto dolido pero las facciones relajadas, inanimado y áspero.	* Track 4
4	PM	Fijo - POV	Contrapicado	Mayte	Mayte tuerce el gesto al ver que Jaime no la ve.	* Track 4
5	PC	Fijo - Salir POV	Recto	Jaime y Mayte	Mayte alarga el brazo para tocar la cara de Jaime, trata de levantar su mentón, pero Jaime queda quieto.	* Track 4
6	PP	Fijo	Recto	Jaime	La mano de Mayte tratando de llamar la atención de Jaime tocándole la cara.	* Track 4
7	PP	Fijo - POV	Contrapicado	Mayte	Mayte se vuelve más confusa y decidida al ver que Jaime no le hace caso, toma una decisión, respira con los hombros y alarga el brazo hacia la cámara.	* Track 4
8	PC	Fijo - Salir POV	Recto	Jaime y Mayte	Mayte coge a Jaime por el brazo y trata de levantarlo haciendo fuerza pero Jaime se resiste.	* Track 4
9	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime, con expresión de dolor, no quiere levantarse y trata de quedarse sentado en el suelo, mantiene los	* Track 4

					ojos cerrados con fuerza.	
10	PP	Fijo - POV	Contrapicado	Mayte	Mayte hace fuerza para tratar de levantar a Jaime.	* Track 4
11	PC	Fijo - Salir POV	Recto	Jaime y Mayte	Mayte consigue levantar a Jaime.	* Track 4
12	PPP	Fijo	Recto	Jaime	Los ojos de Jaime se abren de repente al levantarse.	* Track 4 / Sonido bocanada de aire.
13	PG	Fijo - POV (Fundido a negro)	Recto	Jaime	Nos encontramos en la calle inicial dónde solo encontramos una puerta.	-

Track 5 - (estudiar viabilidad de diferentes opciones, Jaime se ahoga. Mirar de cómo hacerlo, el final es que se acaba ahogando) sea lo que sea fundido a negro y créditos. Cuerpo inerte en el mar. (3D)

1ro: todo el cuerpo.

2n: Diagonal, medio que se acerque PG → PP.

3r: Diagonal desde otro punto y que se aleje PP → PG.

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	PG	Fijo	Recto	Jaime	Cuerpo inerte flotando en el mar, con algas, peces, y demás elementos marinos.	*Track 5
2	PPP	Fijo	Diagonal	Jaime	Ojos de Jaime cerrados.	*Track 5
3	PG → PP	Travelling in	Diagonal	Jaime	Cuerpo inerte flotando en el mar, con algas, peces, y demás elementos marinos.	*Track 5
4	PD	Fijo	Recto	Jaime	Mano de Jaime flotando	*Track 5
5	PG	Travelling in giratorio	Recto → Diagonal	Jaime	Cuerpo inerte flotando en el mar, con algas, peces, y demás elementos marinos.	*Track 5

6	PP → PG	Travelling out	Diagonal	Jaime	Cuerpo inerte flotando en el mar, con algas, peces, y demás elementos marinos.	*Track 5
7	PP	Travelling Out (<i>Corte a negro</i>)	Recto	Jaime	Jaime abre los ojos de repente y se ahoga, empieza a moverse y agarrarse del cuello.	*Track 5

Track 6 - Jaime entra en un bucle en el que pasa de negociación (buscar como lo puede hacer, como representarlo sin hablar) a ira y viceversa. La canción es un bucle, se va repitiendo pila igual que lo que se ve en pantalla, pero los cambios cada vez son más constantes hasta que aparece un primer plano de él gritando. Fundido a negro y créditos. Se desespera. Planos increscendo igual que la música, plano plano negociación, plano ira, plano negociación, plano ira. Marcar etapas. cada vez está más desesperado, primero que huya y cada vez se mueve más agresivo, cuando se mueva, negociación que se mueva, y cuando la ira planos quietos. Se mueve por la habitación.

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	PA	Rotación derecha	Ligerament e contrapicad o	Jaime	Jaime aparece en la sala de pie, mira hacia abajo quieto.	*Track 6
2	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime levanta la cabeza y muera fuera de encuadre, mira a su alrededor con curiosidad, aparentemente tranquilo hasta que algo por dentro lo cambia, su expresión se contrae, aprieta la mandíbula y cierra los ojos con fuerza mientras respira con dificultad.	*Track 6
3	PD	Fijo	Recto	Jaime	Jaime apretando puño.	*Track 6
4	PP	Travelling in	Diagonal	Jaime	Jaime desesperado pro la rabia se pasa las manos por la cara, un poco de locura en sus	*Track 6

					movimientos.	
5	PG	Travelling de seguimiento	Recto	Jaime	Jaime empieza a caminar por la habitación nervioso, contrae y extiende las manos nervioso.	*Track 6
6	PD	Fijo	Recto	Jaime	Contrae y extiende las manos nervioso.	*Track 6
7	PA	Fijo	Recto	Jaime	Jaime apoya las manos contra la pared y mete la cabeza entre sus brazos.	*Track 6
8	PP	Fijo	Contrapicado	Jaime	Cara de Jaime con los ojos cerrados y controlando su respiración.	*Track 6
9	PA	Fijo	Recto	Jaime	Jaime se incorpora y se apoya contra la pared, pone los brazos tras su cabeza en un gesto nervioso de control.	*Track 6
10	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime respira tranquilizándose con los ojos cerrados. Fuerza una sonrisa y asiente hacia sí mismo tratando de convencerse de algo que ni él sabe.	*Track 6
11	PG	Travelling de seguimiento	Recto	Jaime	Jaime camina por la habitación sin rumbo claro y sacudiendo los brazos mientras mira al techo con los ojos cerrados y fuerza una sonrisa.	*Track 6
12	PG	Fijo	Recto	Jaime	Jaime se queda quieto en medio de la sala, con los puños cerrados a los costados y mirando hacia arriba y los ojos cerrados.	*Track 6
13	PM	Fijo	Diagonal	Jaime	Tras unos segundos, Jaime se cae al suelo	*Track 6

					precipitadamente, se lleva las manos a la cabeza, esconde la cara entre las rodillas.	
14	PP	Fijo	Diagonal → Recto	Jaime	Jaime saca la cabeza de las rodillas, cierra los ojos y trata de respirar con algo de dificultad. Asiente para sí mismo varias veces. Al no conseguirlo, se desespera y se tira de los pelos cayéndose hacia atrás de espaldas.	*Track 6
15	PP	Fijo (<i>Corte en negro</i>)	Cenital	Jaime	Jaime se mueve por el suelo como con una pataleta, gritando a cámara con los ojos cerrados.	*Track 6

Track 7 - Jaime aparece, observando su alrededor. Camina entre el destrozo (que luego hay que limpiar...) y lo mira con tristeza. Posteriormente ve un hueco entre el destrozo y se acaba tumbando → plano primero de todo el destrozo desordenado, plano de Jaime, vuelve a mirar, hay un hueco para el (metáfora) aquí es cuando se tumba. Tener en cuenta que el plano cuando se agacha para tumbarse tiene que ser plano medio, y lateral, no travelling, se esconde en el eje de la cámara, y el siguiente plano ya está tumbado. (aquí planito desde arriba tope de chulo para dar a entender que se ha integrado con el destrozo). Se gira y ve un objeto (hay que pensar que es lo que puede ser, porque tiene que ser algo fácilmente arreglable o se le puede aplicar el efecto videojuego (enseñar el proceso no explícitamente para enseñar solo el estado final, no se ve como arregla.)). Se sienta e intenta arreglar el objeto. Pasa el POV, El usuario toma la decisión de una vez arreglado tirarlo al suelo o mantenerlo y mirar hacia adelante.

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime mira a su alrededor quieto, a las dos diagonales inferiores de la cámara con expresión neutra.	*Track 7
2	PG	Travelling	Recto	Jaime	Jaime camina	*Track 7

		de seguimiento			alrededor del desastre de objetos rotos y lo observa detenidamente.	
3	PP	Panorámica de seguimiento	Recto	Jaime	Jaime observa el destrozo mientras camina.	*Track 7
4	PD	Fijo	Ligerament e picado	-	Imagen del destrozo desordenado.	*Track 7
5	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime se detiene de golpe y gira la cabeza observando al punto fijo donde está el destrozo.	*Track 7
6	PD	Fijo	Ligerament e picado	-	El destrozo ahora presente en su centro un hueco con la forma de un cuerpo.	*Track 7
7	PM	Fijo	Recto	Jaime	Jaime se agacha hacia el suelo y se pierde en el encuadre.	*Track 7
8	PG	Fijo	Cenital	Jaime	Jaime se encuentra estirado en el suelo en el hueco entre el destrozo.	*Track 7
9	PE (Escorzo)	Fijo	Recto / Lateral	Jaime	Jaime gira la cabeza y ve en su mismo eje de visión un objeto que le llama la atención por ser especial para el, alarga la mano y lo coge con cuidado.	*Track 7
10	PM	Fijo	Cenital	Jaime	Jaime observa tumbado unos segundos el objeto delante de sus ojos, lo levanta con el brazo unos segundos hasta que se levanta.	*Track 7
11	PM	Fijo - Movimiento giratorio para POV	Recto	Jaime	Jaime se incorpora y agacha la cabeza, hace movimientos de fuerza con el cuerpo y a los segundos levanta el objeto roto ante la cámara ahora	*Track 7

					arreglado.	
12	PG	Fijo (POV)	Recto	Jaime	Jaime sostiene ante él el objeto ahora arreglado.	
13	PG	Fijo (POV) (<i>Fundido a negro</i>)	Recto	Jaime	Opción 1: Si el usuario decide mantenerlo, la visión de Jaime desenfoca el objeto y mira hacia delante.	*Track 7
14	PG	Fijo (POV) (<i>Corte a negro</i>)	Recto	Jaime	Opción 2: Si el usuario toma la otra decisión, Jaime lanzará contra el suelo el objeto de nuevo rompiéndolo en mil pedazos.	*Track 7 + grito Jaime.

Track 8 - Jaime solloza, hasta que se convierte en carcajada, está sentado. Jaime interpreta la canción que suena, pero no como si la cantara, se siente identificado con la letra conforme va pasando. (me explico), a la vez que reacciona a las voces que son parte de la canción. En algún momento debe aparecer Mayte en el suelo con sangre, estirada. No hay reacción de Jaime, sigue interpretando mirando a cámara, no ve a Mayte nosotros si, plano cenital. Y también molaría emular que llevara una camisa de fuerza justo antes de acabar, que justo al acabar se cruza los brazos. (hay que dar a entender que está loco LOCO) Fundido a negro y créditos. → 2:13

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	-	-	-	Jaime	Pantalla en negro.	Se escuchan los sollozos de Jaime lejanos, como un eco.
2	PP (<i>Apertura en negro</i>)	Fijo	Recto	Jaime	Jaime aparece sentado, llorando y sollozando, con las manos tapa su cara, con el paso del tiempo, el sollozo se va convirtiendo en una	*Track 8 / Sollozos.

					risa cada vez más ruidosa hasta que saca la cara de entre las manos.	
3	PG	Fijo	Recto	Jaime	Jaime se levanta mirando al techo.	* Track 8 / Risa
4	PP	Rotativo	Recto	Jaime	Jaime gira sobre sí mismo, mirando al techo con una sonrisa como buscando la procedencia de la música.	* Track 8
5	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime interpreta las letras de las canciones, pone cara según la letra, se tapa la cara como un niño emocionado, etc.	* Track 8 / Risitas
6	PP → PM	Travelling out (Zoom out)	Recto	Jaime	Jaime sigue interpretando la canción, cuando la cámara se aleja vemos tras el, no muy definido, un cuerpo estirado en el suelo.	* Track 8
7	PG	Fijo	Contrapicado	Mayte	Vemos a Mayte estirada en el suelo y ensangrentada.	* Track 8
8	PG / PC	Travelling de seguimiento lateral	Recto	Jaime y Mayte	Jaime camina en círculos lentamente mientras mira a cámara y sigue reaccionando a lo que dice la canción mientras el cuerpo de Mayte es visible todo el rato tras de él, pero Jaime no se da cuenta en ningún momento.	* Track 8
9	PD	Rotativo de seguimiento	Ligeramente contrapicado	Jaime y Mayte	Se ven los pies descalzos de Jaime caminar lentamente muy cerca de Mayte, pero no la toca ni se percata de ellos.	* Track 8
10	PG → PPp	Travelling in (<i>Fundido a</i>	Recto	Jaime	Jaime se queda de pie delante de una pared	* Track 8

	(Plano secuencia)	<i>negro</i>			y mira a la cámara mientras escucha la canción y hace viajar la mirada fuera del encuadre y a la óptica de la cámara. Conforme la cámara se acerca más a él, Jaime se va abrazando así mismo hasta parece una camisa de fuerza finalmente. El plano termina con un primer plano de la cara de Jaime mirando directamente a cámara y sonriendo.	
--	-------------------	--------------	--	--	--	--

Track 9 - Jaime aparece con el objeto en las manos, y mientras suena la batería de la intro de la canción aparece Mayte. Cuando la ve, se emociona y sonríe. Empiezan a bailar como adolescentes / niños pequeños pringaos y se flipan progresivamente, son super felices, van emocionándose poco a poco. En el momento de clímax (al final de la canción) Se dan las manos, gira, Jaime cierra los ojos y se cierra en primer plano. , cierra los ojos y se transiciona a la calle otra vez, esta vez no hay puertas, sonríe y se va (quiero hacer un cameo mirando con cara de y este????? Flipao, salen Víctor y Marc en plan wtf, quién es este, corte a negro.) → 2:42

Nº	Plano	Movimiento	Angulo	Personajes	Descripción Imagen	Música/Sonidos
1	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime aparece sentado con el objeto entre las manos y lo mira con tristeza.	*Track 9
2	PC / Escorzo	Fijo	Recto	Jaime y Mayte	Mayte mira de pie a Jaime, Jaime alza la cabeza para mirarla.	*Track 9
3	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime levanta la cabeza para mirar a Mayte sorprendido, posteriormente sonríe con dulzura.	*Track 9
4	PM	Travelling vertical ascendente	Recto	Jaime	Jaime se levanta del suelo sin dejar de mirar a Mayte.	*Track 9

5	PM/C	Fijo	Recto / Lateral	Jaime y Mayte	Jaime se acerca a Mayte y le da las manos.	*Track 9
6	PD	Fijo	Recto / Lateral	Jaime y Mayte	Las manos de Jaime y Mayte entrelazándose.	*Track 9
7	PP	Fijo	Recto	Jaime	Jaime levanta la cabeza y mira a Mayte con ilusión y emoción.	*Track 9
8	PP	Fijo	Recto	Mayte	Mayte levanta la cabeza y mira a Mayte con ilusión y emoción.	*Track 9
9	PG/PC	Panorámica de seguimiento rotativo	Recto	Jaime y Mayte	Jaime y Mayte se desplazan bailando corpóreamente por la sala siendo felices.	*Track 9
10	PM/PC	Fijo	Recto	Jaime y Mayte	Jaime y Mayte bailan quietos, todo muy corpóreo, como el baile contemporáneo, pero se nota que están felices e ilusionados.	*Track 9
11	PP/PC	Fijo	Recto	Jaime y Mayte	Jaime y Mayte acercan sus caras mientras bailan.	*Track 9
12	PM/PC	Fijo	Recto	Jaime y Mayte	Mayte coge de las manos a Jaime y lo hace girar.	*Track 9
13	PP	Panorámica de seguimiento rotativa (Corte a negro)	Recto	Jaime	Jaime da vueltas contento hasta que de repente cierra los ojos.	*Track 9
14	PG	Fijo (POV)	Recto	-	Aparece el mismo callejón del inicio, pero esta vez no hay puertas.	-
15	PM	Travelling horizontal (Salir del POV) (Fundido a negro)	Recto	Jaime	Jaime sonríe para si mismo y se marcha saliendo del plano, tras de él, apoyados con la pared, Marc y Víctor mira con cara extraña.	-

DUELO DE LOS TRACKS:

Track 1 → Track 2 o al Track 3

Track 2 → Track 4 o Track 5

Track 4 (te lleva a) → Track 3

Track 3 → Track 6 y Track 7

Track 7 → Track 8 y Track 9

11.3. Documento de presentación para localizaciones

“Resiliencia”

“Resiliencia” és un projecte audiovisual interactiu, específicament una pel·lícula interactiva narrada estructuralment per a un àlbum musical. En aquest es tracten diferents temàtiques segons la branca narrativa o decisions que prenguin els usuaris, aprofundint en les diferents parts d’una pèrdua, la depressió, entre altres temàtiques.

El projecte neix com a Treball de Final de Grau de la carrera de Comunicació Interactiva de la Universitat Autònoma de Barcelona. L’equip es crea a partir de la unió de diferents companys de la facultat amb l’objectiu de fusionar els coneixements individuals i agrupar-los en un projecte tan interessant com “Resiliencia”.

La idea és utilitzar una de les vostres sales per a simbolitzar la ment d’un individu, on a dins hi recauen les diferents emocions que es generen quan una persona pateix un dol. La sala ens ajudarà a crear un escenari solemne on les diferents emocions construiran escenaris únics acompanyats d’una atmosfera musical singular.

Calculem que el rodatge serà de dos dies i l’equip constarà d’unes vuit o deu persones, entre elles els actors i l’equip de la producció. Tot el material el portarem nosaltres, però voldríem fer una visita prèvia i saber si hi ha diferents sales i si tenim peu a poder escollir alguna en concret.

Com vaig especificar a la reserva, ens aniria bé rodar els dies 14 i 15 d’abril, si fos possible. Si hi hagués algun impediment, ens aniria bé que ens ho féssiu arribar com més aviat millor.

Moltes gràcies,

Janet Hernández - Productora de “Resiliencia”