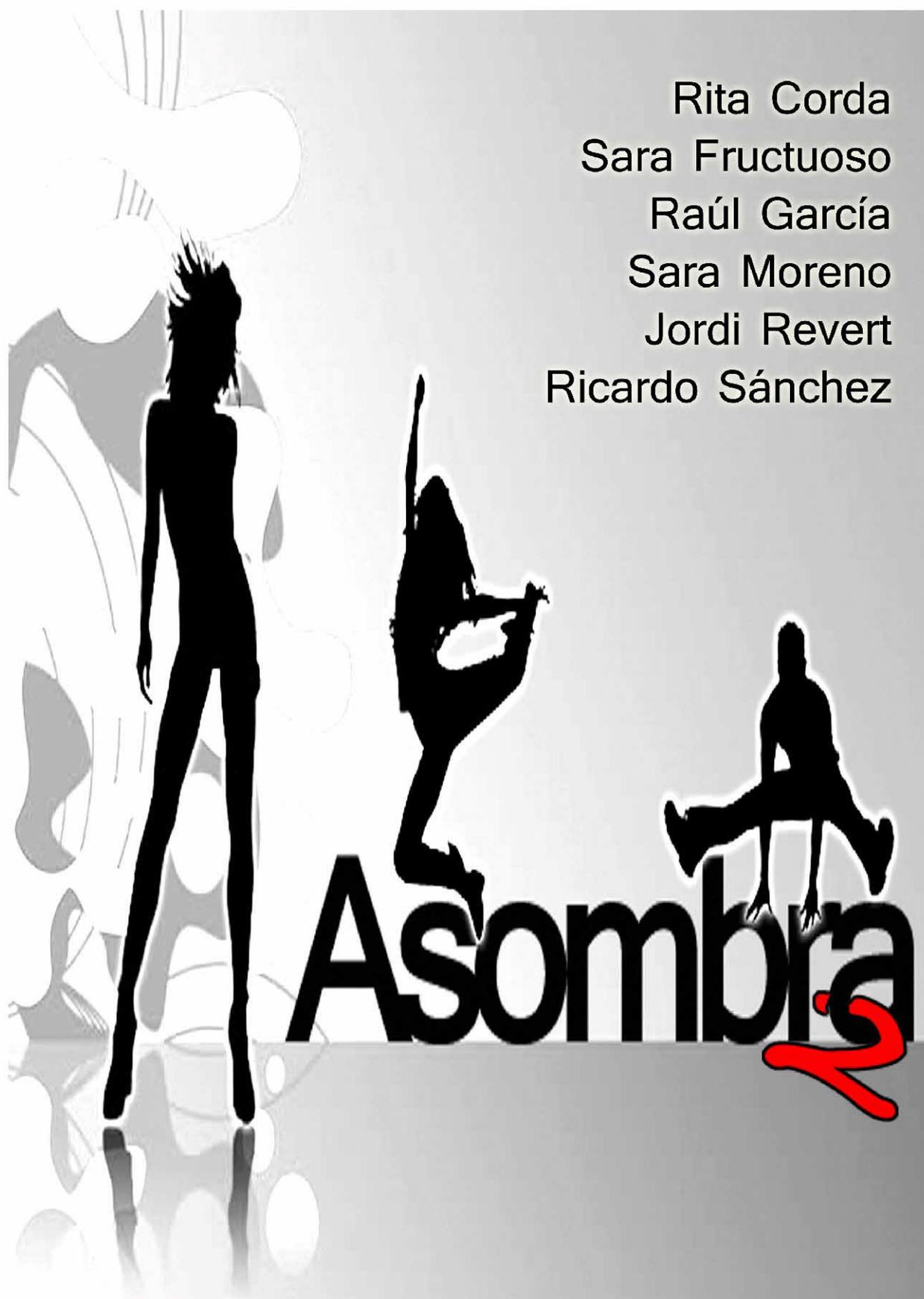


Rita Corda
Sara Fructuoso
Raúl García
Sara Moreno
Jordi Revert
Ricardo Sánchez



ÍNDICE

	Págs.
☞ Componentes y funciones realizadas	3
☞ ¿Qué es <i>Asombra2</i> ?	4
☞ Guión del programa	6
☞ Plano con disposición de las cámaras	7
☞ Plano con disposición de la iluminación	8
☞ Planificación (escaleta con orden de conmutación de cámara)	10

COMPONENTES Y FUNCIONES REALIZADAS

Nuestro grupo de trabajo está compuesto por seis personas:

1. Rita Corda;
2. Sara Fructuoso;
3. Raúl García;
4. Sara Moreno;
5. Jordi Revert;
6. Ricardo Sánchez;

Con un grupo tan amplio el trabajo ha sido cómodo organizar las funciones:

- **Realizador:** Ricardo Sánchez;
- **Ayudante de realización:** Sara Moreno;
- **Técnico de sonido:** Jordi Revert;
- **Técnico de iluminación:** Sara Fructuoso;
- **Control de cámaras (CCU):** Rita Corda;
- **Regidor:** Raúl García;

¿QUÉ ES ASOMBRA2?

Es un concurso de mímica realizado a través de un parabán de sombras.

Participan dos parejas: un miembro de cada pareja se encargará de gesticular a sus compañeros los conceptos a adivinar, mediante mímica; el otro tendrá que intentar averiguar lo que este le está transmitiendo a través del “filtro de sombras”.

El presentador pasará a un concursante, de cada pareja, un sobre con el nombre de una película, una profesión, un animal y un personaje famoso. Las personas que han recibido el sobre se encargarán de representarlos alternativamente, mientras los otros dos componentes de los equipos tratarán de averiguar lo representado. La mecánica del concurso es la siguiente:

1. Dos miembros de cada grupo, en adelante *A* y *B*, reciben un sobre con los 4 términos que tienen que representar (4 por cada pareja). La representación la harán por turnos, primero *A*, después *B*... y así, correlativamente, irán avanzando categoría por categoría hasta completar las 4.
La única condición que tienen *A* y *B* es que no pueden decir absolutamente nada (ni hablar, ni emitir gemidos, ni cualquier señal acústica similar).
2. *A* y *B* harán la mímica detrás de un parabán de tal manera que sus compañeros, en adelante *A2* y *B2*, solamente verán sus sombras proyectadas. De esta manera se complicará aún más la comunicación entre los concursantes.

A2 y *B2* tratarán de averiguar el término que se está representando, aunque con algunas restricciones:

- mientras *A* hace mímica solamente podrá hablar *A2*, es decir, *A2* irá preguntando cosas a su compañero.

Ejemplo: ¿Es hombre? ¿Es mujer?

A realizará los gestos que crea conveniente para contestar a su compañero. Cuando *A2* sepa la respuesta tendrá que apretar el pulsador para resolver.

En todo este proceso *B2* no podrá hacer ningún comentario, pero sí aprovecharse de los comentarios de *A2* para intentar adivinar el término de esa categoría. Para hacerlo tendrá que apretar el pulsador antes que su rival.

- Cuando se haya resuelto este enigma, será *B* quien represente mímicamente y *B2* será el que podrá hablar... (así sucesivamente ronda por ronda).

Por cada mímica respondida correctamente las puntuaciones serán las siguientes:

- Si *A2* responde correctamente cuando es su turno, es decir, cuando es *A* quien realiza la mímica: **2 PUNTOS** para la *Pareja A*.
- Si por el contrario es *B2* quien responde correctamente mientras es turno *A*: **4 PUNTOS** para la *Pareja B*.

(Lo mismo ocurre si es *B* quien realiza la mímica, pero a la inversa).

- Si alguno de los equipos falla la respuesta: no obtendrá ningún punto y automáticamente habrá rebote.
- Si tampoco se acierta en segunda instancia: se continuará con la interpretación mímica hasta que el tiempo se agote.

Los concursantes tendrán un tiempo máximo de 2 minutos para responder. Por otro lado, el crono solamente se parará antes de este tiempo cuando alguien apriete el cursor (independientemente de que sea el turno de uno u otro).

La pareja ganadora del concurso será aquella que haya obtenido más puntos al final de todas las rondas. Y el premio consistirá en un viaje a China para 2 personas durante una semana, con todos los gatos pagados.

GUIÓN DEL PROGRAMA

El nombre de nuestro programa es *Asombra2*. Hasta que llegamos al consenso y a “toparnos” con este juego de “palabra-número”, fueron varias las opciones que se nos vinieron a la cabeza (aunque ninguna llegaba a encandilarnos).

El estilo del programa es dinámico y claramente de concurso. La novedad, el contrapunto con los cientos de concursos televisivos que todos los días vemos, es que éste utiliza la mímica, y por tanto el silencio, como herramienta clave de juego. Aún así, no pensamos que tengamos un formato lineal o aburrido: en todo momento contamos con música de fondo y con la espontaneidad de los concursantes. Es importante no perder la esencia de la mímica y del estado “efervescente” y caótico, incluso de nerviosismo, que se produce cuando no eres capaz de adivinar la palabra de tu compañero.

Con un programa de este tipo el target de público al que va dirigido es muy amplio. Cualquier persona puede estar incluida en el perfil de público potencial. Aún así, y dada la necesidad de fijar un público potencial, hemos decidido destinarlo para personas de mediana edad. de esta manera, también podemos dejarnos un colchón con mímicas un poco más sensuales o destinadas a un público de mayor edad.

En cuanto al tipo de realización, ésta es sencilla. Durante todo el programa los planos se suceden en un bucle. Una vez que se ha completado una secuencia de mímica, tan sólo hay que volver a repetir los planos tomados anteriormente (manteniendo la atención en posibles reacciones o actuaciones curiosas). No obstante, y como argumentamos anteriormente, no por tener una realización sencilla, o mejor dicho: bien estructurada y clara; el programa se tacha de lineal y aburrido. Los cambios de cámara, las siluetas de las sombras y el nerviosismo de adivinar la palabra secretan mantendrán la atención del espectador en todo momento.

nombre, estilo, target de público, tipo de realización

En el plató, durante el transcurso del concurso, están los siguientes elementos:

1. Atril con los concursantes *A* y *B*. Son los que adivinan las sombras;
2. Presentador acompañado del concursante que debe realizar la mímica. Dicho concursante sería *A2* o *B2*, pero como depende de quien esté detrás del parabán, a partir de ahora lo denominaremos como *presentador-concursante*;
3. Parabán con el concursante haciendo sombras detrás;

PLANO CON DISPOSICIÓN DE LAS CÁMARAS

Hay tres cámaras disponibles, cada una de ellas realizará los encuadres descritos a continuación (el cambio de un encuadre a otro lo realizarán los operadores de cámara siguiendo las indicaciones del realizador, mientras su cámara no esté pinchada):

☞ **Cámara 1**

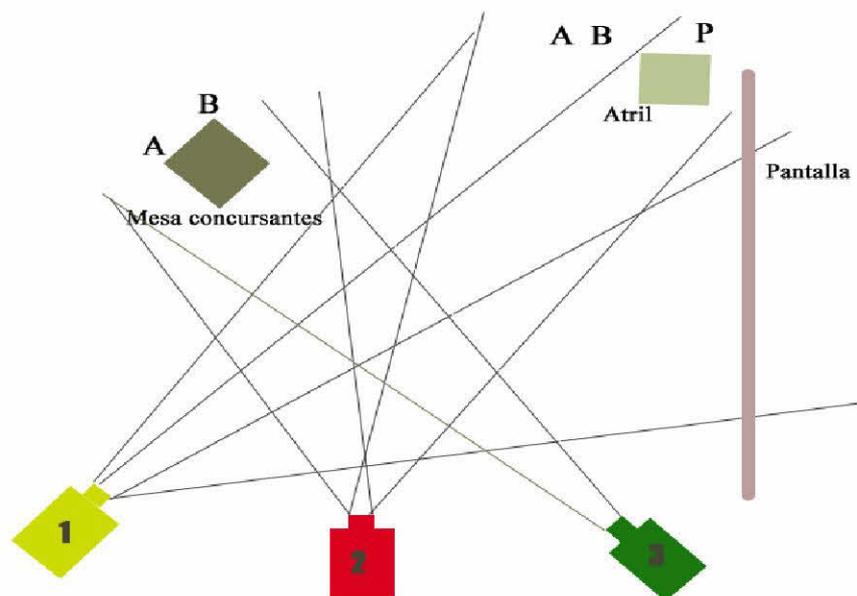
- C1PML: plano medio largo del presentador, los cuatro concursantes a su izquierda y la pantalla a la derecha fuera del plano;
- C1PMC: plano medio corto del *presentador-concursante*, con la pantalla a la derecha fuera de plano;
- C1PG: plano general del presentador, con la pantalla íntegramente dentro de plano a la derecha;

☞ **Cámara 2**

- C2PCjA: Plano conjunto abierto de todo el plató: concursantes *A* y *B* (izquierda), *presentador-concursante* (centro) y la mitad de la pantalla (derecha);
- C2PCjC: Plano conjunto cerrado de todo el plató: concursantes *A* y *B* (izquierda), *presentador-concursante* (centro-derecha) y una esquina de la pantalla (derecha);

☞ **Cámara 3**

- C3PMC: Plano medio corto de concursantes *A* y *B*
- C3PPa: Primer plano de concursante *A*
- C3PPb: Primer plano de concursante *B*

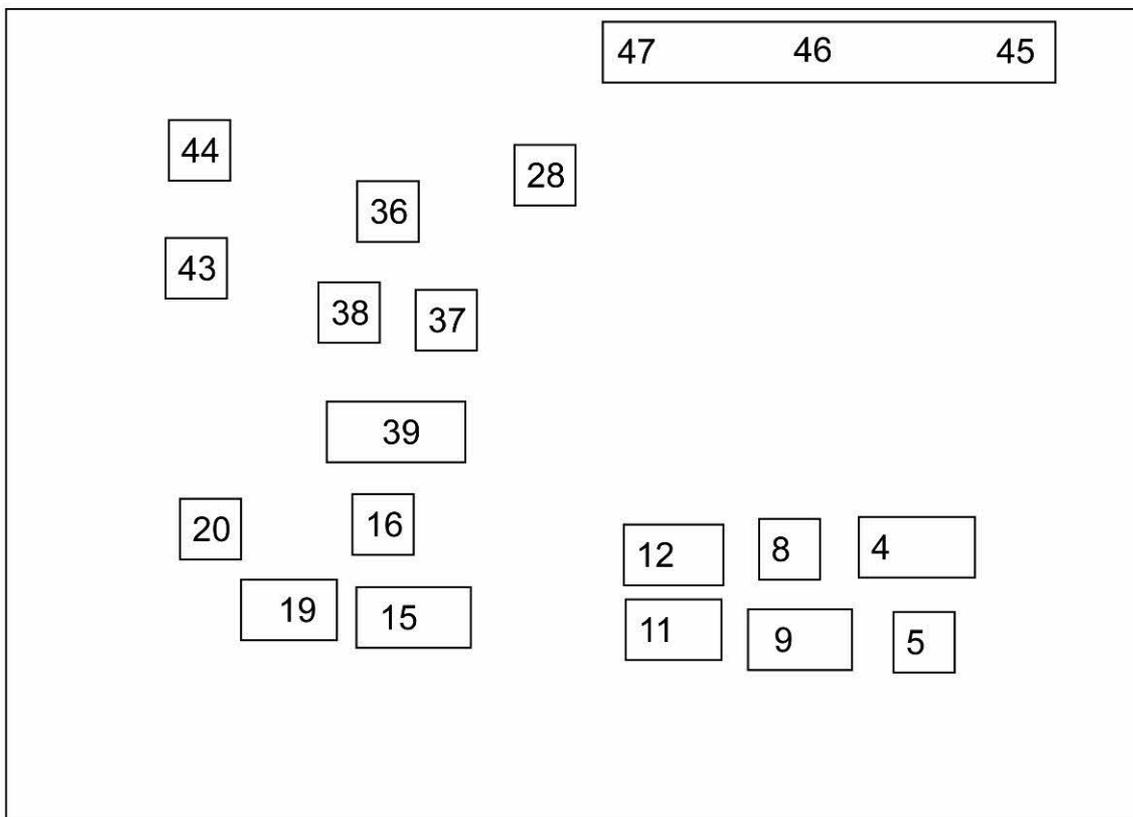


NOTA: La organización de los atriles del estudio estará sujeto a decisiones de última hora. Por ello, aquí pondremos la opción general a expensas de posibles modificaciones. Depende de los actores que nos ayuden para la puesta en escena.

PLANO CON DISPOSICIÓN DE LA ILUMINACIÓN

Dada la premura del tiempo y la necesidad de terminar dentro de los plazos, prácticamente todos los grupos del P3 utilizamos la misma iluminación. Por ello, este es el apartado que se encuentra más “cojo” dentro de nuestra memoria. No obstante conseguimos, con más de una prueba, crear un plató de grabación bien iluminado.

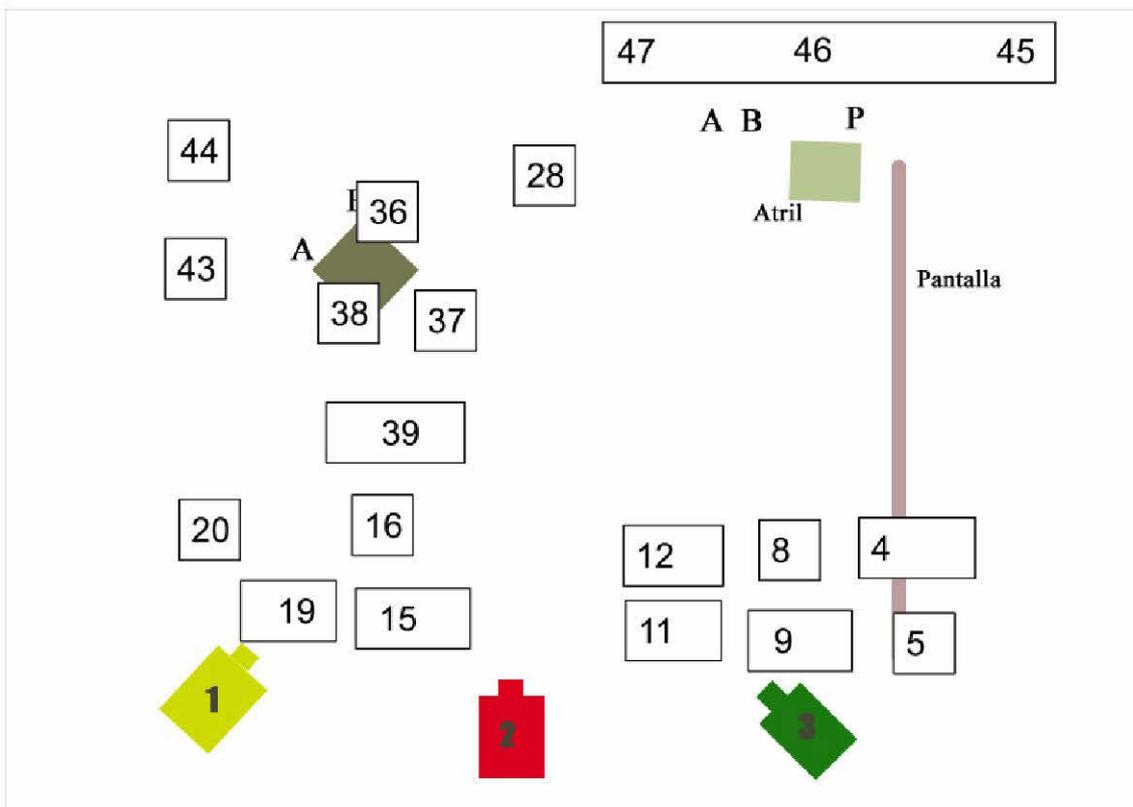
Los focos de los que dispone el *Plató 2* son los siguientes:



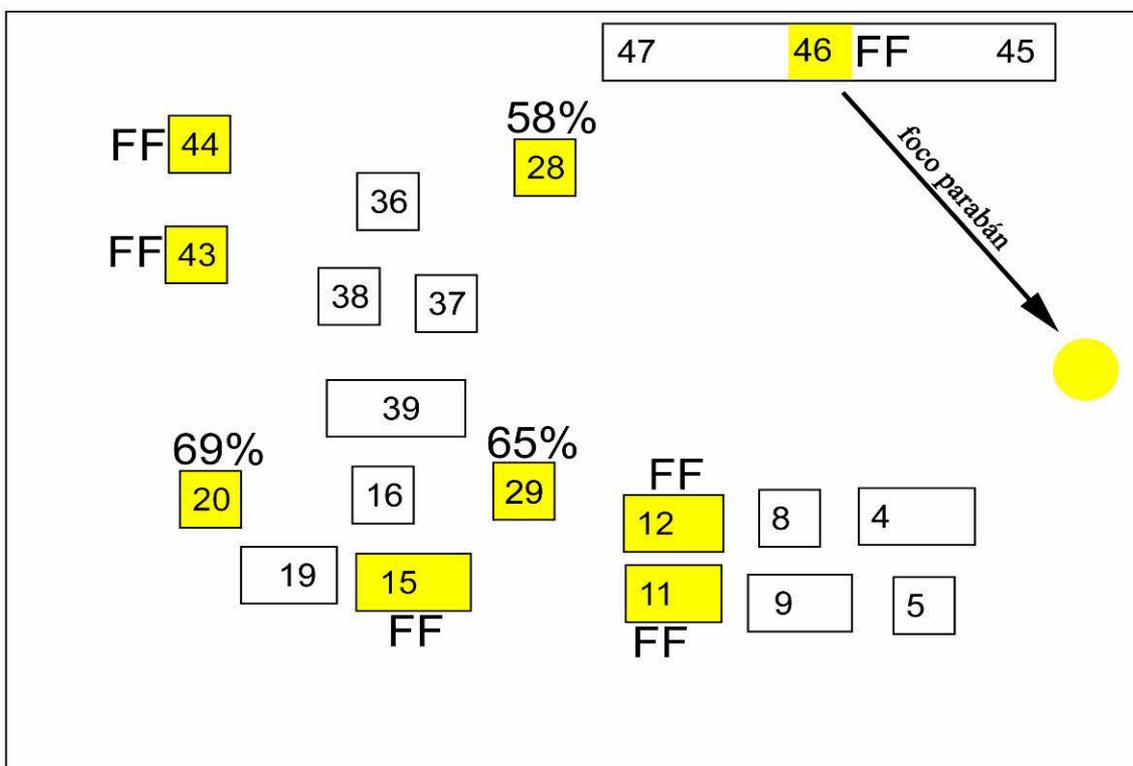
Para entender a la perfección el plano situado arriba se debe tener en cuenta que:

- Los números 45, 46 y 47 corresponden a los enchufes de los que nos valemos para conectar el foco que ilumina el parabán;
- Los números que están contenidos dentro de un cuadrado perfecto son focos halógenos;
- El resto de formas rectangulares corresponden a distintos modelos de focos fluorescentes;

Una vez acoplamos ese esquema a nuestra distribución de plató, quedaría de la siguiente forma:



Asombra2, finalmente, queda iluminado de la siguiente manera:



PLANIFICACIÓN **(escaleta con orden de conmutación de cámara)**

T. Prog.	T. Plan.	Plano	Acciones	Sonido	Otras indicaciones
INICIO DEL PROGRAMA					
0:00	30'	Créditos de inicio		Sintonía del programa, aplausos	Fundido a plató
BLOQUE INICIAL					
00:30	60'	C2PCjA	El presentador explica la mecánica del concurso. Los cuatro concursantes están a la izquierda del presentador		
01:30	60'	C1PMC	El presentador presenta a las parejas concursantes		
02:30	30'	C2PCjC	El presentando termina de presentar a las parejas concursantes. Indica a los concursantes-adivinadores que se coloquen detras del atril.		
03:00	10'	C1PMC	El presentador anuncia que el concurso se va a iniciar.		
FIN BLOQUE INICIAL					
BLOQUE CONCURSO					
03:10	20'	C1PMC	El presentador saca una tarjeta y le dice al concursante-sombra lo que tiene que representar. Luego le dice que se coloque detrás de la pantalla de sombras.		
03:30	10'	C2PCjA	El presentador da inicio a la representacion de mímica.		

BUCLE DE MÍMICA				
Tiempo máximo para cada tarjeta = 2 minutos				
03:40	xx'	C1PG	Música de mímica	
	xx'	C3PMC, C3PP1, o C3PP2 (alternan do)	Música de mímica	El camara cambiar entre Se cambia entre C3PMC, C3PP1 y C3PP2 mientras están los otros dos planos
	xx'	C2PCJA	Música de mímica	Este plano se lanza con frecuencia, por ser es muy general
FIN BUCLE DE MÍMICA				
05:40	10'	C3PMC	Un concursante pulsa para dar la solución, y la dice.	
05:30	05'	C2PCjC	El presentador anuncia si la respuesta es correcta o no.	
<p>a) SI LA SOLUCION ES LA PRIMERA SOLUCIÓN DADA Y ERRONEA, HAY REBOTE DE CONCURSANTE Y SALTO A 'FIN DE BUCLE DE MÍMICA'.</p> <p>b) SI LA SOLUCIÓN ES LA SEGUNDA SOLUCIÓN DADA Y NUEVAMENTE ERRONEA, SALTO A 'BUBLE DE MÍMIMCA'</p> <p>c) SI LA SOLUCIÓN ES CORRECTA, CONTINUAMOS</p>				
05:50	45'	C1PMC	El presentador pide que salga el concursante-sombra, y hace un recuento de puntos.	
SALTAMOS AL INICIO DEL BLOQUE CONCURSO HASTA QUE SE ACABEN LAS TARJETAS (4 tarjetas)				
Tiempo por tarjeta máximo: 0:30 + 2:00 + 1:00				
Tiempo total máximo 3:50x4=14:00				
FIN BLOQUE CONCURSO				
BLOQUE FINAL				
17:10	30'	C1PMC	El presentador hace el recuento de puntos final.	
17:40	30'	C2PCjC	El presentador llama a los concursantes a su lado. Anuncia que equipo ha ganado y hace entrega del premio.	

18:10	10'	C1PML	Vemos la reacción del equipo ganador junto al presentador.	
18:20	20'	C1PMC	El presentador empieza a despedir al programa	
18:40	30'	C2PCJA	El presentador termina de despedir el programa y los concursantes se despiden	Fundido a créditos de fin
FIN DE BLOQUE FINAL				
19:10	30'	Créditos de fin		Sintonía del programa, aplausos
19:40	FIN DE PROGRAMA			

NOTA: Los tiempos de cada espacio variarán en función del ritmo del programa y lo rápido que los concursantes resuelvan la cuestiones.