

## *“¿Dónde te has metido?”*

Realización televisiva

Programa magazine en clave de humor.

**23/10/2008**

Componentes Grupo 4

Manel Aguado Coll

Sara Arévalo Ortega

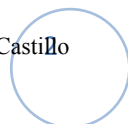
María Canelles Corell

Judith Martín Hernández

Gisela Torrentí Román

# Guión del trabajo

1. Componentes del grupo y tareas a realizar.
2. Idea y guión.
  - a. Idea
  - b. Desarrollo secciones
  - c. Contenidos
    - i. Preguntas entrevista
    - ii. Tema debate
    - iii. Desarrollo sección denuncia
3. Tratamiento estético.
  - a. Iluminación
  - b. Audio
  - c. Disposición de cámaras
4. Escaleta del programa.
5. Desarrollo de Planos.



# Componentes del grupo y tareas a realizar

Manel Aguado \_\_\_\_\_ realizador

Sara Arévalo \_\_\_\_\_ regidora

María Canelles \_\_\_\_\_ encargada de sonido

Judith Martín \_\_\_\_\_ ayudante de realizador/mezcladora

Gisela Torrentí \_\_\_\_\_ encargada de luces



# Idea y gui3n

## A) Idea

*¿Donde te has metido?* Es un programa magazine en clave de humor. El programa est1 dividido en tres secciones. La primera parte es una secci3n de tertulia-debate sobre un tema en concreto. La segunda secci3n consiste en un reportaje de investigaci3n tratando temas de denuncia. Y para terminar, la 1ltima secci3n es una entrevista personal a alguna personalidad tanto reconocida como menos conocida.

El programa ser1 guiado por una presentadora. Por otro lado, en la secci3n del debate los dos colaboradores ser1n siempre los mismos, programa tras programa, con la diferencia de que la tem1tica ir1 cambiando. El reportaje ser1 realizado por el reportero, que presentar1 en reportaje en el plat3. Y en el caso de la entrevista, se trata de un invitado que ir1 cambiado cada semana.

## B) Desarrollo de las secciones

Para nuestro programa a realizar se tratar1 el tema de los Cibertarugos en la secci3n del debate. La tem1tica gira en torno al videojuego del Guitar Hero para la videoconsola Wii y la XBOX.

El reportaje de denuncia abarcar1 el tema de la falta de libertad de movimiento con la bicicleta en valencia capital. Por un lado, libertad f1sica debido a la falta de un carril bici en condiciones y extendido en mayor medida. Y por otro lado, libertad ps1quica al haber tantos robos de bicis indiscriminados por la ciudad.

La entrevista se realizar1 al cantante de un nuevo grupo emergente.

## C) Desarrollo de los contenidos (gui3n)

### i. *Cibertarugos:*

Colaborador A est1 totalmente en contra de los videojuegos. Sobretudo defiende el hecho de que jugar al Guitar Hero no ayuda realmente al desarrollo musical de una persona. Aunque pueda ayudar a la destreza con los dedos, el videojuego simplifica de tal forma la concepci3n musical que la posibilidad de un aprendizaje musical se ve claramente elidido.

El Colaborador B considera que aunque sea un simulador de guitarra no es más que un videojuego con la finalidad del entretenimiento. No por ser bueno en un videojuego de carreras, uno sabe conducir mejor. En cambio, considera que el Guitar Hero, ha supuesto toda una revolución en lo que a simuladores se refiere, abriendo nuevos campos. Quizá, en unos años puedan haber simuladores de otro tipo de actividades más cotidianas.

El Colaborador A argumenta que este tipo de videojuegos no van a tener lugar, ya que se tiende a recrear situaciones fuera de la vida común.

El Colaborador B defiende que en cambio se están fomentando nuevos valores dentro del mundo de los videojuegos alejados de la violencia o actividades bélicas.

ii. *Reportaje*: el reportero entrará y presentará el reportaje de la semana.

Reportero: “esta semana hemos salido a la calle para ver qué piensan los valencianos de los peligros que conlleva el circular en bici por la urbe. El principal es la dificultad que supone circular entre los coches por el riesgo que conlleva. Además al circular por la acera los viandantes se quejan de ser peligroso para ellos. En fin, a todo esto se suman los continuos robos de bicicletas por toda la ciudad. Algunos llegan a poner hasta tres candados... Dentro video.”

Entra VTR. A la vuelta del VTR hace un pequeño avance del reportaje de la próxima semana

Reportero: “ya sabéis, hay que protestar por un carril bici de verdad. Bueno os dejo con un pequeño adelanto de lo que tendremos la semana próxima. Hasta luego.”

Entra VTR.

iii. *Entrevista*: la presentadora tendrá una batería de preguntas:

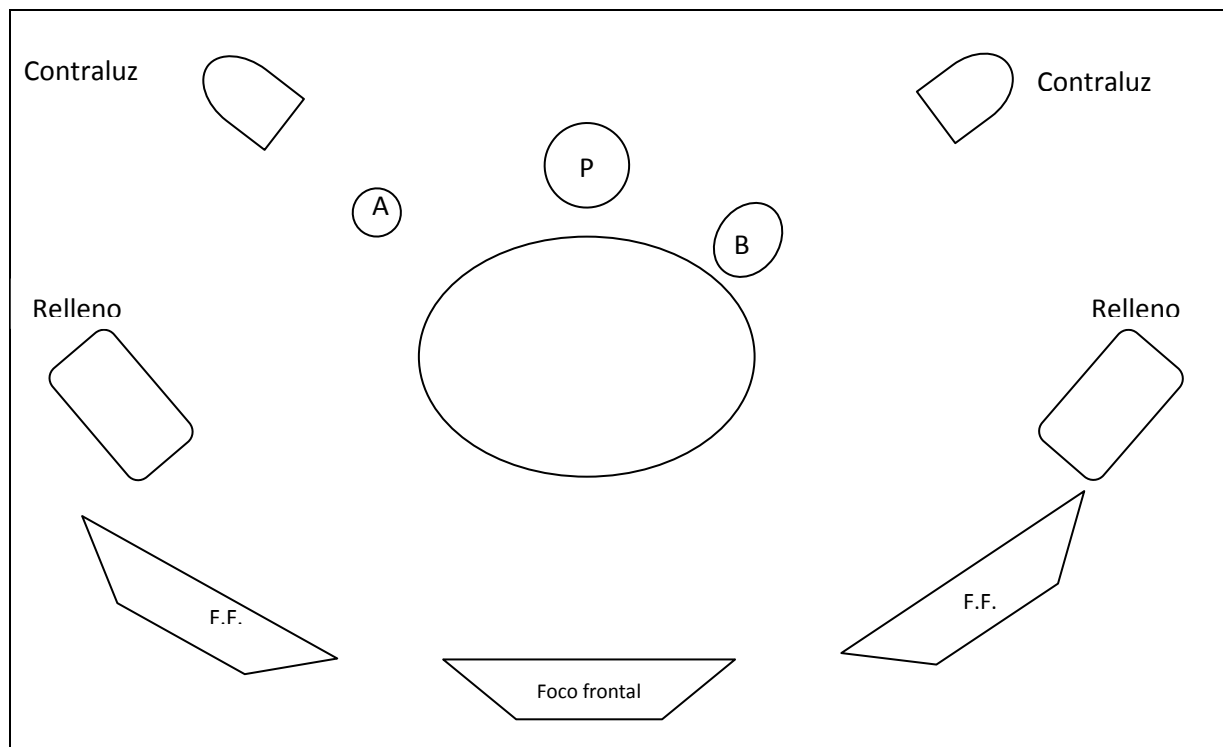
- ¿Cuáles han sido vuestros referentes más claros a la hora de inspiraros en la composición de las letras?
- ¿Hasta qué punto os consideráis innovadores en la fusión de diferentes estilos musicales?
- ¿Cómo te sientes cuando estás subido en el escenario ante el público?
- ¿Crees que este nuevo tipo de programas como OT, Factor X promocionan realmente a aquellos que luchan por estar en el mercado musical?
- ¿Cuáles son tus próximos proyectos y fechas de conciertos?

# Tratamiento estético

## A. Iluminación

La iluminación en un plató es muy importante. Por ello vamos a enumerar los focos que necesitamos para poder realizar nuestro programa, y un pequeño croquis para ver la posición de estos.

Necesitaremos un foco frontal que se trata del principal de cada uno de los participantes en el plató, y otro en la parte trasera que haga de contraluz. Así como un par por los lados, es decir luz de relleno.



## B. Audio

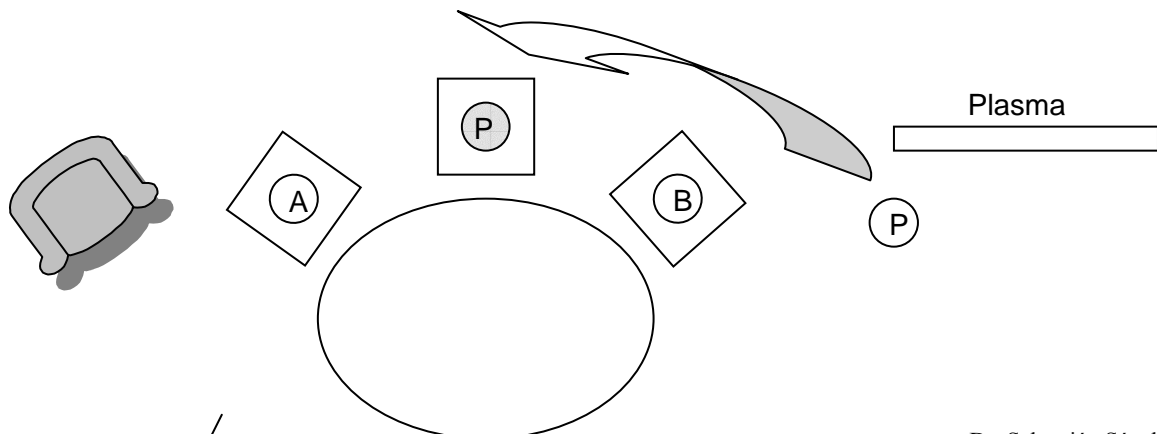
Para la grabación de *¿Dónde te has metido?* necesitaríamos de un equipo de audio consistente en cuatro micrófonos de corbata (como mínimo).

En la primera sección, dos invitados y el presentador llevarán micrófonos de corbata, por tanto, tres de ellos estaría ya en uso.

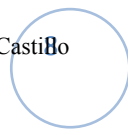
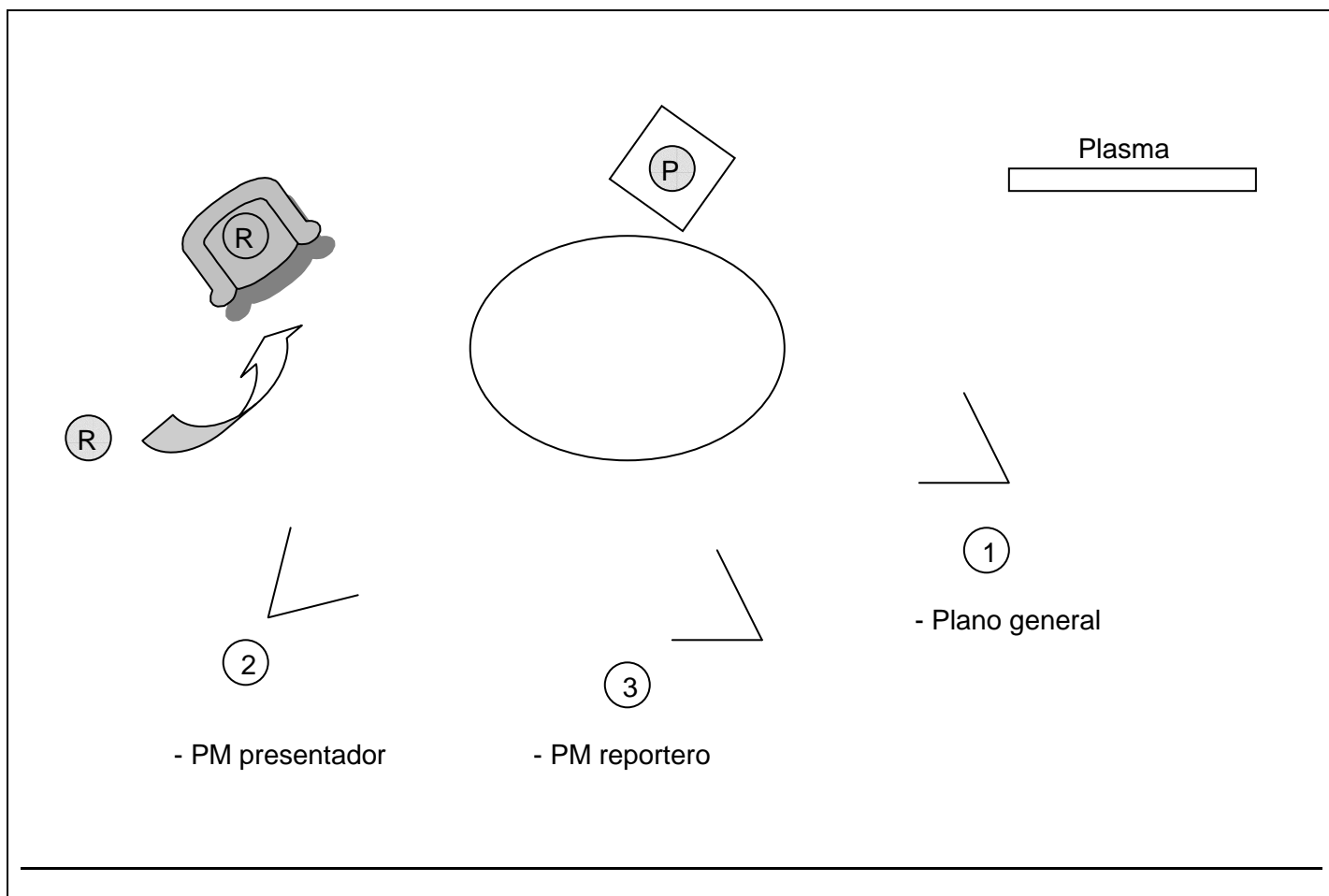
En las secciones segunda y tercera sólo necesitamos dos, pero sería necesario disponer de un cuarto para que los cambios de micrófono sean lo más rápidos posible.

C. Plano con disposición de cámaras

Sección 1

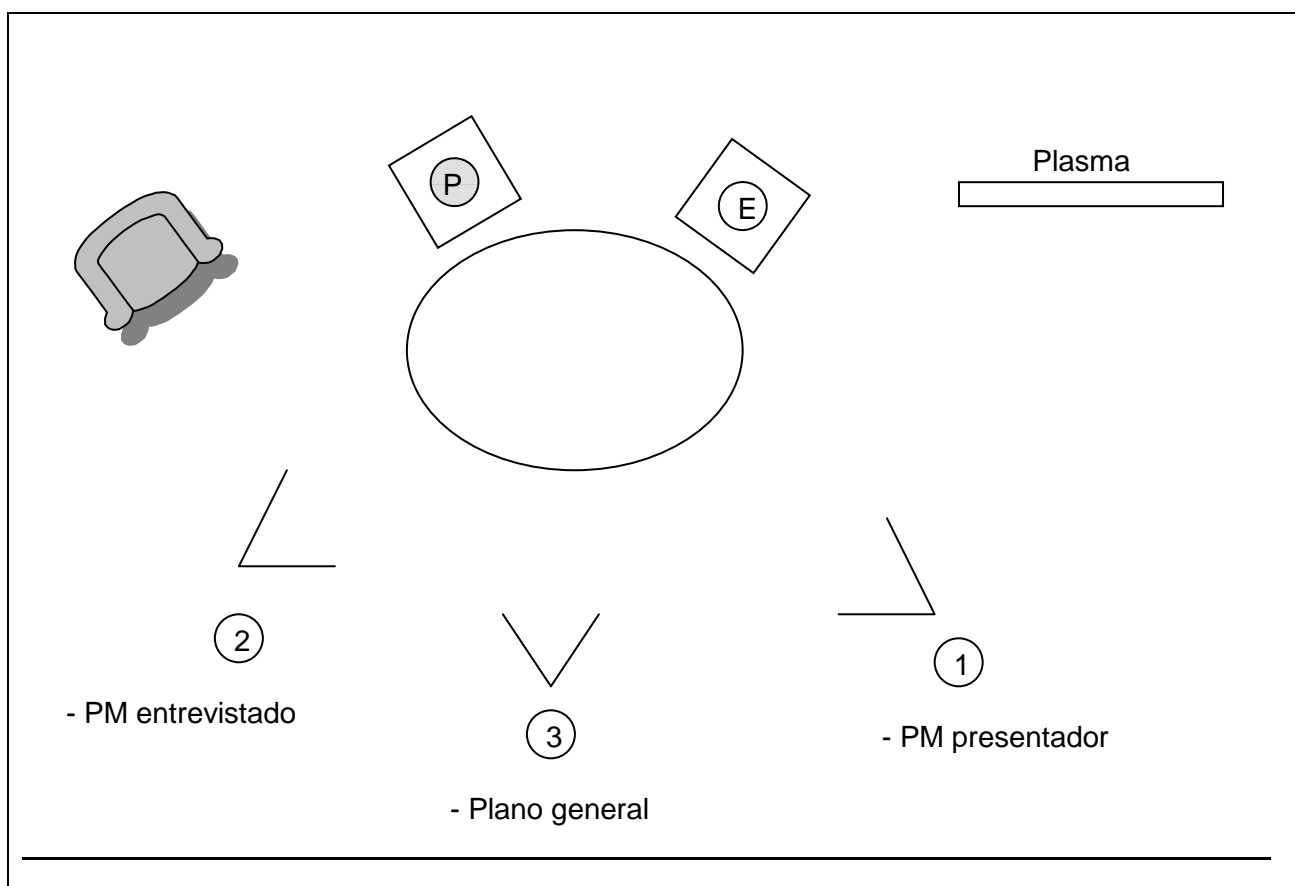


Sección 2





Sección 3



# Escaleta del programa

Contenido	Total pieza	Total acumulado
Cabecera programa	00:00:20	00:00:20
Presentación general del programa	00:01:00	00:01:20
Ráfaga de Audio entrada sección	00:00:05	00:01:25
Presentación Sección Cibertarugos	00:00:15	00:01:40
Sección Cibertarugos, debate	00:03:00	00:04:40
Ráfaga Video entrada sección	00:00:05	00:04:45
Presentación Sección	00:00:10	00:04:55
Entrada Reportero	00:00:03	00:04:58
Presentación video de la semana	00:01:00	00:05:58
VTR Reportaje de la semana	00:02:30	00:08:28
Comentario del VTR	00:00:50	00:09:18
Despedida reportero	00:00:07	00:09:25
VTR avance de la siguiente semana	00:00:20	00:09:45
Presentación Invitado	00:00:15	00:10:00

---

Entrevista	00:03:00	00:13:00
Despedida	00:00:15	00:13:15

---

# Desarrollo de planos

## Orden de conmutación de cámaras

### Sección 1

*(Se encienden las luces)*

- 1) Plano americano en escorzo del presentador, que está al lado del plasma → mira a cámara y presenta el programa (1 minuto)<sup>1</sup>.
- 2) Panorámica en plano medio mientras se dirige a la mesa → anda en silencio, lo acompaña una ráfaga de audio (5 segundos).
- 3) Plano general frontal → presenta la sección y al invitado A (6 segundos).
- 4) Plano medio del invitado A (sentado a su derecha) → se rotula (3 segundos, aire a la derecha).
- 5) Plano general frontal → presenta al invitado B (3 segundos).
- 6) Plano medio del invitado B (sentado a su izquierda) → se rotula (3 segundos, aire a la izquierda).
- 7) Plano general → el presentador abre el debate (3 segundos).

---

<sup>1</sup> Si no se hace referencia al aire en los laterales en este quinto apartado, se entenderá que el plano queda compensado por ambas partes.

- 8) A partir de aquí, seguirá una consecución de plano/contraplano de los invitados A y B con aire a la derecha y a la izquierda respectivamente, pasando por planos generales y planos medios del presentador, según el desarrollo del debate.

## Sección 2

- 1) Plano medio del presentador → presenta la sección y al reportero (10 segundos).
- 2) Plano general → el reportero entra y se sienta (el presentador no entra en el plano, tres segundos).
- 3) Plano medio del presentador → el presentador le pregunta por el reportaje (4 segundos, aire a la izquierda).
- 4) Plano general del reportero y la presentadora, ambos sentados → hablan e introducen con bromas el reportaje (4 segundos).
- 5) Consecución de plano/contraplano medio de presentador y reportero, con aire a la izquierda y a la derecha respectivamente, pasando por planos generales, según el desarrollo de la conversación, hasta alcanzar el minuto que dura la presentación del video de la semana.
- 6) Plano medio del reportero → da paso a VTR (2 segundos, ya incluidos en el minuto de la presentación del video).

*(2'30" reportaje de la semana y volvemos)*

- 7) Plano general del reportero y el presentador → ríen, comentan... (6 segundos).
- 8) Plano medio del presentador → bromea acerca del VTR (aire a la izquierda, 4 segundos).
- 9) Consecución de plano/contraplano medio de presentador y reportero, con aire a la izquierda y a la derecha respectivamente, pasando por planos generales, según el desarrollo de la conversación, hasta alcanzar los 50 segundos que dura el comentario del reportaje.

10) Plano medio del reportero → se despide y da paso al VTR de avance de la semana próxima (7 segundos).

### *Sección 3*

- 1) Plano medio del presentador → presenta al entrevistado (8 segundos).
- 2) Plano general (4 segundos)
- 3) Plano medio del entrevistado → se rotula (3 segundos, aire a la izquierda).
- 4) Consecución de plano/contraplano medio de presentador y entrevistado, con aire a la derecha y a la izquierda respectivamente, pasando por planos generales, según el desarrollo de la conversación, hasta alcanzar los 3 minutos que dura la entrevista.
- 5) Plano medio del presentador → despide al invitado: recuerda su nombre, el motivo de su invitación, le pregunta cómo se ha encontrado... (5 segundos, aire a la derecha).
- 6) Plano medio del invitado → agradece la invitación (aire a la izquierda, 3 segundos).
- 7) Plano medio del presentador → despide el programa (4 segundos)
- 8) Plano general (3 segundos).

*(Fuera luces)*

