

# REALIZACIÓN TELEVISIVA

## MEMORIA DE LA PRÁCTICA



Componentes del grupo:

ESTEFANÍA ALABAU DE LERA

MIREIA GONZÁLEZ TORRIJOS

M<sup>a</sup>JOSÉ MARTÍNEZ MODELO

VANESA MARTÍNEZ MODELO

ROCÍO RUIZ RODRÍGUEZ

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA



¿CUÁNTO SABES  
DE  
**CINE?**



## 1. COMPONENTES Y FUNCIONES DE CADA MIEMBRO DEL GRUPO

Dentro del plató, las tareas a realizar entre el grupo, están repartidas de la manera siguiente:

1. **M<sup>a</sup> José Martínez Modelo** será la encargada de la **Realización**. Su tarea consiste en dar las órdenes durante la ejecución del directo. Así pues, estará conectada mediante un micro con la regidora, que dará las instrucciones al presentador, la azafata y los invitados; y con las cámaras, a las cuales les irá comunicando si han de cambiar de plano o si han de encuadrar a determinada persona u objeto. Pero, además, su función también es ir dando las instrucciones al Ayudante de Realización, que será el encargado de pinchar los planos durante la emisión.
2. Por su parte, **Vanesa Martínez Modelo**, será la **Ayudante de Realización**. Como ya hemos comentado, su tarea será pinchar los planos durante la emisión, siguiendo, ante todo, las órdenes de la realizadora. Así, dispondrá de una mesa en el estudio de realización y de unos monitores, donde podrá ir viendo los planos de cada una de las cámaras (previo y programa). Además, será la encargada de contar los tiempos y cantárselos a la realizadora.
3. Siguiendo en el control de realización, **Estefanía Alabau de Lera** será la que tendrá el control de la **Iluminación**. Así, previamente, deberá controlar la iluminación antes de cada momento en el concurso (ya que disponemos de varios sets). La fijará y no la cambiará hasta el siguiente momento. Deberá controlar que se vean bien las caras de los protagonistas, que no les salgan sombras, etc. En nuestro caso, en la parte final del concurso, cuando se le hace al concursante ganador la pregunta para conseguir el viaje, deberá bajar a tope las luces, para abrirlas de nuevo en el caso de que el concursante acierte. Así, este es el momento más importante para la iluminadora dentro de nuestro concurso.
4. Por otro lado, **Rocío Ruiz Rodríguez**, será la encargada del **Sonido**. Dispondrá de una mesa de sonido y de un altavoz desde donde escuchará la señal de los micrófonos de los protagonistas, de modo que



podrá subir o bajar el volumen de ellos según el nivel de la señal que le llega. Esto podrá variar en función del tono de la persona o de su intensidad de voz, por lo que deberá estar atento a los posibles turnos de palabra que se realicen durante el concurso.

5. Y ya en el plató, **Mireia González Torrijos**, hará de **Regidora**. Mediante unos auriculares, estará en todo momento conectada con el realizador, de modo que tendrá que dar las instrucciones de éste hacia el presentador y los invitados. Pero, además, les comunicará, recibiendo también las órdenes del realizador, cuándo entran en directo y cuándo no, ya que es el único contacto directo que tienen en plató con el propio control de realización.



## 2. DISPOSICIÓN DE CÁMARAS

El programa “¿Cuánto sabes de cine?” está compuesto por tres partes, cada una de las cuales consta de un atrezzo diferente. Por ello, podemos establecer tres sets diferenciados dentro del programa, que pasamos a explicar a continuación.

Antes de ello cabe nombrar el equipamiento técnico con el que contamos, puesto que determina en gran medida la disposición de los diferentes elementos. El plató consta de tres cámaras, tres micrófonos de corbata y un equipo de iluminación. Esta limitación hace necesario acotar el número de actores parlantes en tres.

Para los tres sets utilizaremos un tipo de realización cruzada, aunque con algunas variaciones entre ellos.

### SET 1. RONDA DE PREGUNTAS.

Cámara 1: encuadrará a los dos concursantes, que estarán sentados juntos tras una mesa. Se jugará con encuadrarlos a los dos a la vez o seleccionar solo a uno de ellos, atendiendo al desarrollo del juego. En ambos casos, se dejará aire por la izquierda, puesto que los concursantes se dirigirán al presentador.

Cámara 2: se mantendrá en un plano general del plató.

Cámara 3: encuadrará al presentador, que unas veces se dirigirá a cámara y otras a los concursantes (por lo que deberá ir corrigiéndose el aire)

### SET 2. PANEL MISTERIOSO

Cámara 1: encuadrará a los concursantes, que esta vez se colocarán de pie, cada uno detrás de un atril. En esta ocasión también se jugará con encuadrarlos a los dos a la vez o



seleccionar solo a uno de ellos. Se dejará aire por la izquierda.

Cámara 2: se mantendrá el plano general del plató pero además esta cámara se encargará de mostrar de vez en cuando el panel misterioso con la azafata que habrá al lado. En este caso se alternarán planos medios de la azafata con el panel al lado con planos de detalle y pequeñas panorámicas por el panel.

Cámara 3: encuadrará al presentador, que unas veces se dirigirá a cámara y otras a los concursantes (por lo que deberá ir corrigiéndose el aire)

### **SET 3. PRUEBA FINAL**

Cámara 1: encuadrará al concursante, que estará de pie tras un atril. Se realizarán planos medios y en el momento en que esté pensando la respuesta a la pregunta final se realizará un primer plano. Se dejará aire por la izquierda.

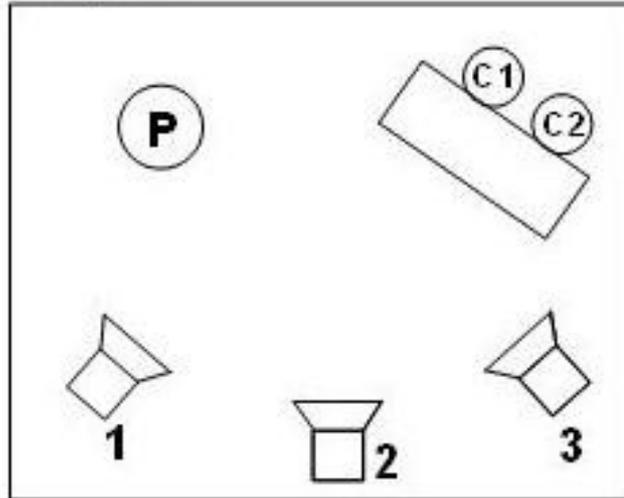
Cámara 2: mantendrá un plano general del plató.

Cámara 3: encuadrará al presentador, que unas veces se dirigirá a cámara y otras a los concursantes (por lo que deberá ir corrigiéndose el aire). Además, esta cámara será la encargada de realizar una panorámica de seguimiento en el momento en que entra la azafata con los sobres para la prueba final y se los entrega al presentador.

A continuación se adjuntan los planos de disposición de cámaras de los distintos sets:



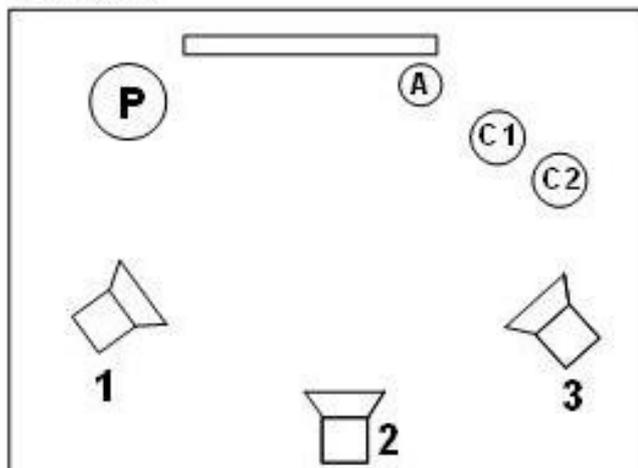
## BLOQUE 1



(P) Presentador

(C1) (C2) Concursantes

## BLOQUE 2



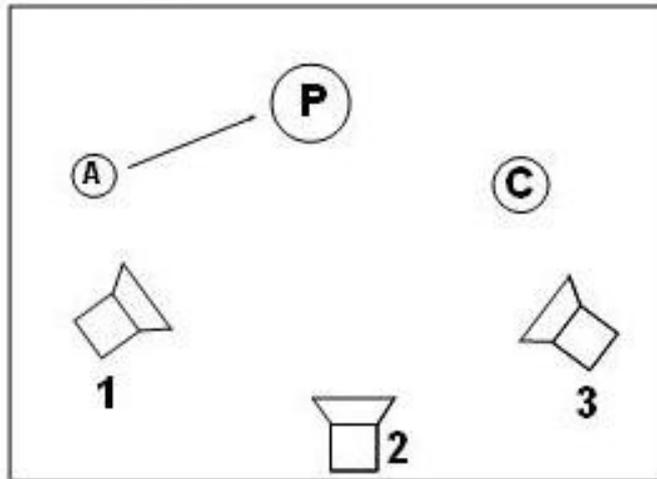
(P) Presentador

(C1) (C2) Concursantes

(A) Azafata



### BLOQUE 3

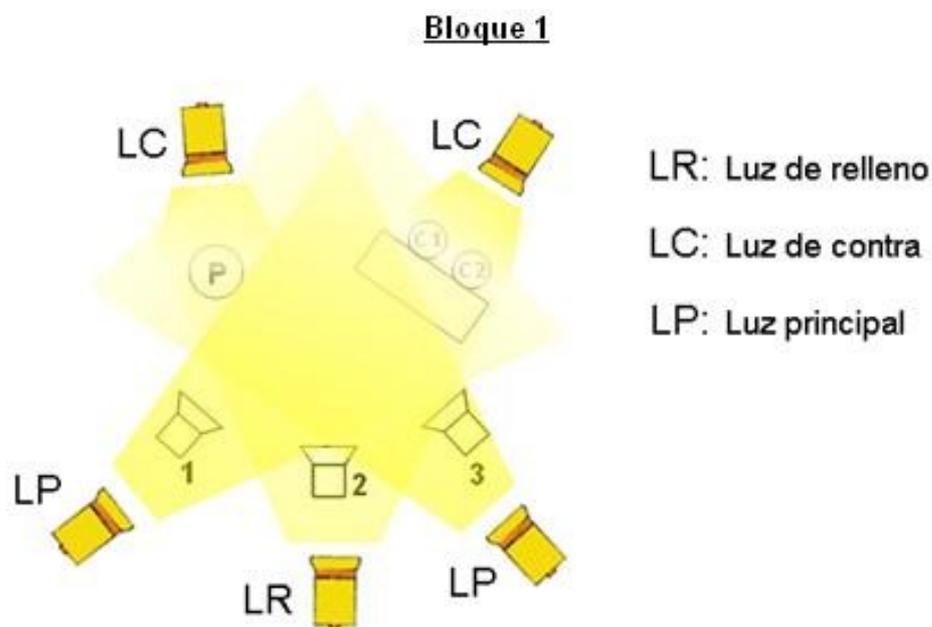


- Ⓟ Presentador
- Ⓒ Concurstante
- Ⓐ Azafata



### 3. DISPOSICIÓN DE ILUMINACIÓN

Hemos colocado **cinco focos** en total que servirán de iluminación para los tres bloques del concurso: dos focos de contra, dos principales de luz fría y un foco general de relleno. A continuación mostramos cómo iluminarán los focos cada bloque del concurso.



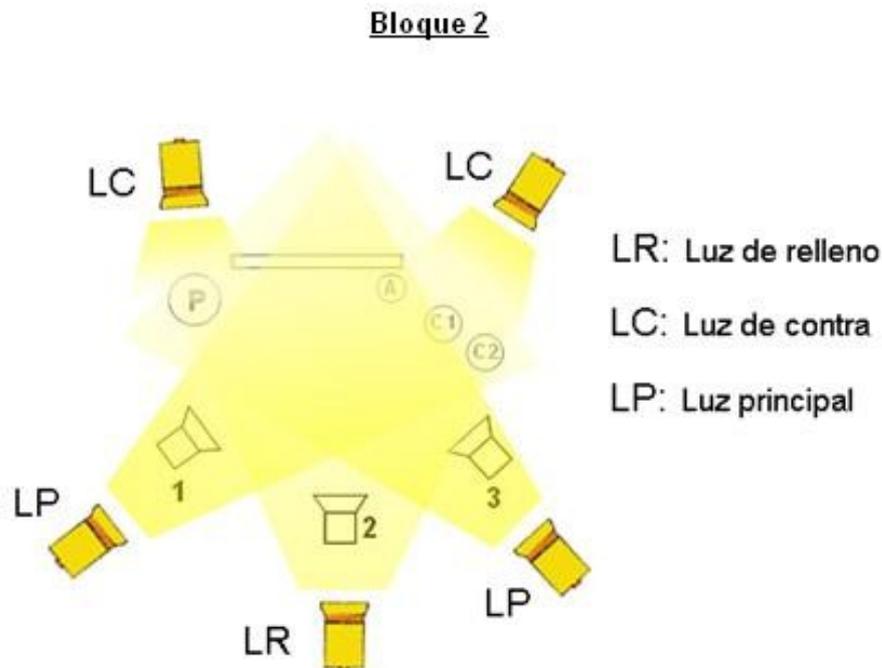
**Luz principal:** Las dos luces principales son las más importantes, ya que definen y afectan en mayor medida la apariencia del sujeto. En este caso son dos focos de luz fría, situados de forma que iluminan totalmente a los concursantes y al presentador, respectivamente.

**Luz de relleno:** Su función es rellenar sutilmente las áreas de sombra creadas por la luz principal, sin crear destellos adicionales en los ojos. Además, su luz suave tiende a esconder irregularidades. El área que cubre este foco es más amplia que las luces



principales y cubre casi todo el set, ya que se trata de una luz difusa.

**Luz de contra:** Su función es separar al sujeto del fondo creando un halo sutil de luz a su alrededor. Estos dos focos de luz tienen menos potencia que las luces principales y estarán colocados detrás de los concursantes y del presentador, respectivamente.



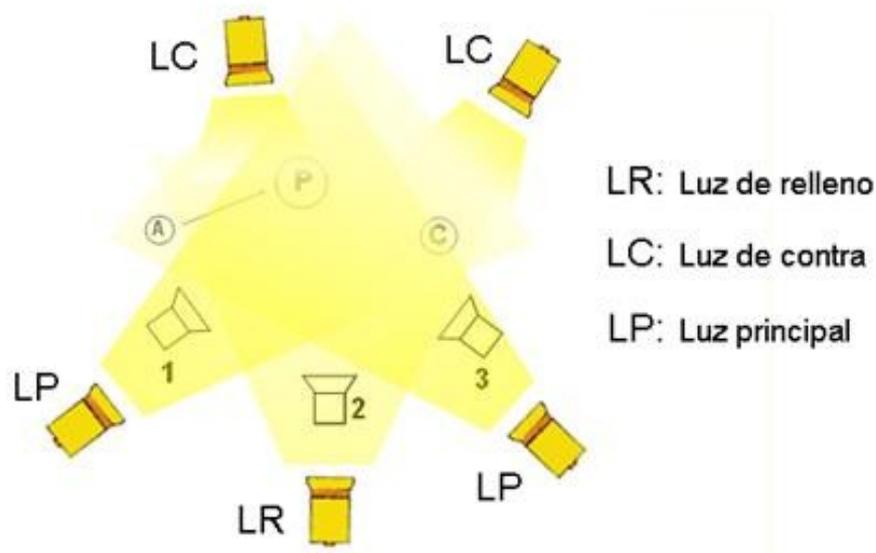
En el segundo bloque, la **luz principal** de la izquierda seguirá iluminando a los dos concursantes pero incluirá también a la azafata, mientras que la luz principal de la derecha iluminará al presentador y todo el panel sorpresa.

La **luz de relleno** seguirá iluminando todo el set de forma suave.



Las **luces de contra** iluminarán al presentador (luz de contra izquierda) y a los concursantes y azafata (luz de contra derecha).

### Bloque 3



En el tercer bloque, la **luz principal** izquierda iluminará al concursante finalista y al presentador, mientras que la luz principal derecha iluminará al presentador y a la azafata, cuando ésta entre a entregarle los sobres.

La **luz de relleno** seguirá iluminando todo el set con una luz suave y uniforme.

Las **luces de contra** iluminarán al concursante (luz de contra derecha) y al presentador y la azafata (luz de contra izquierda).



#### 4. PEQUEÑO GUIÓN DEL PROGRAMA

El nombre del programa es “¿Cuánto sabes de cine?”. Se trata de un concurso divulgativo sobre cine, por lo que el target inicial sería aquel público aficionado al cine. Pero, además, al ser un concurso atractivo también puede interesar a personas que no necesariamente estén muy interesadas por el séptimo arte. El succulento premio final y la dinámica entretenida del juego hacen que mucha gente pueda sentirse atraída en el espacio.

El concurso se divide en tres partes. En un primer bloque dos concursantes deben contestar a una serie de preguntas planteadas por el conductor del programa. Cada acierto suma 10 puntos a los marcadores. De esta manera, cuando termine la ronda de preguntas, el concursante que más puntos haya conseguido comenzará concursando en el segundo de los bloques.

El segundo espacio del programa, llamado “El panel misterioso”, supone un cambio de set, y se incorpora al atrezzo un panel electrónico (en nuestra práctica, simularemos que este panel es la pizarra). En dicho panel existen unas casillas que los concursantes podrán ir descubriendo a medida que vayan acertando las preguntas que, nuevamente, les plantea el presentador. De esta manera, cuando una pregunta sea acertada, una de las casillas del panel (una al azar) se descubrirá, y mostrará una parte de un cartel de película, que los concursantes deberán acertar. El concursante que responda correctamente a una pregunta tiene la opción de resolver el panel. En esta prueba, cada pregunta acertada vale 10 puntos (como en la prueba anterior) y la resolución del panel 50 puntos. Al final de la prueba, quien más puntos acumulados tenga pasará a la prueba final.

En la última de las pruebas tan solo participa el concursante que ha ganado en número de puntos. Una azafata entra en escena y ofrece dos sobres al presentador. El concursante debe escoger uno de estos dos sobres, en los que se encuentran dos frases representativas de película. Siguiendo la elección del concursante, el presentador leerá esta frase, y se dispondrá de un máximo de 15 segundos para concursar. Si el concursante logra acertar, se lleva el premio final: un viaje a los estudios de la Paramount, para dos personas, con todos los



gastos pagados. Si no acierta tiene la opción de volver a concursar en el próximo programa.

El motivo por el cual hemos escogido realizar un concurso es porque pensamos que puede dar mucho juego a la hora de realizar. En las diferentes pruebas se realizan cambios de escenografía, por lo que el tipo de realización cambia. De esta manera, la realización no es tan estática como podría ocurrir en un programa tipo debate, por ejemplo. El hecho de tener que limitarnos a utilizar tan sólo tres cámaras no es en realidad un obstáculo, pues hemos planificado nuestro programa en función del material del que disponemos, por lo que en principio no tendremos problemas. Además, el tipo de planos que usaremos no es muy complicado, como tampoco la conmutación de cámaras. En este caso, podría decirse que hemos apostado más por la variedad en el tipo de realización que por lo complejo de ésta, pues no queremos arriesgarnos al error por el hecho de que tan sólo disponemos de tres cámaras.

Por otra parte, los recursos que hemos pensado para pasar de un set a otro (al tratarse de un programa en directo) son los siguientes:

- Para el paso del primer set al segundo: inserto en un plano medio del presentador de unos rótulos que anuncian “politonos” para el móvil, y, además, incrustación de un cartón tipo “¿Quieres venir a concursar? Llama al...?”.

- Para el paso del segundo set al tercero: vídeo promocional del viaje, que es el premio final.

Con estos recursos conseguiremos tiempo para pasar de un set a otro.



## 5. ORDEN DE CONMUTACIÓN DE CÁMARAS (comienzo del programa)

Cámara 1: concursantes

Cámara 2: general

Cámara 3: presentador

- **PG 2.** Apertura del programa
- **PM 3.** El presentador da la bienvenida (mirando a cámara, se sitúa en el centro del plano)
- **PG 2.** El presentador explica la dinámica del juego (breve)
- **PM 3.** El presentador presenta a los dos concursantes (mirando a cámara, se sitúa en el centro del plano)
- **PM 1.** Presentación concursante 1 y saludo de este (con aire por la izquierda, el concursante mira hacia el presentador)
- **PM 3.** El presentador contesta (con aire por la derecha, el presentador mira hacia los concursantes)
- **PM 1.** Presentación concursante 2 y saludo de este (con aire por la izquierda, el concursante mira hacia el presentador)
- **PM 3.** El presentador contesta y anuncia el inicio del juego (con aire a la derecha cuando se dirige a los concursantes, y dar inicio al juego y mirar a cámara se rectifica el aire)
- **PG 2.** Breve vista del plató antes de comenzar la ronda
- **PM 3.** El presentador lee la primera pregunta (con aire por la derecha, el presentador mira hacia los concursantes)
- **PG 2.** Los concursantes pulsán tras el aviso
- **PM 1.** El que primero ha pulsado responde (aire por la izquierda)
- **PM 3.** El presentador da la solución (aire por la derecha)
- **PM 1.** El concursante reacciona (aire por la izquierda)
- **PG 2.** El presentador comienza a leer la siguiente pregunta
- **PM 3.** El presentador sigue leyendo la pregunta (aire por la derecha)
- **PG 2.** Los concursantes pulsán tras el aviso

- **PM 1.** El que primero ha pulsado responde (aire por la izquierda)
- **PM 3.** El presentador da la solución (aire por la derecha)
- **PM 1.** El concursante reacciona (aire por la izquierda)
- **PG 2.** El presentador comienza a leer la siguiente pregunta
- **PM 3.** El presentador sigue leyendo la pregunta (aire por la derecha)
- etc. (hasta pregunta 6, en la que el presentador hace un recuento de marcadores, con **PM 3**, mirando a cámara y con aire a su derecha para incrustar un rótulo)

Pgm N°57



27/11/2008

MATR

	CABECERA PROGRAMA		0:00:00	0:00:10
	PRESENTACIÓN PROGRAMA	SET 1	0:00:10	0:00:20
	PRESENTACIÓN CONCURSANTES		0:00:30	0:00:30
	PRESENTACIÓN PRUEBA 1		0:01:00	0:00:10
	PRUEBA 1. RONDA DE PREGUNTAS.		0:01:10	0:04:00
	RECUENTO Y ANUNCIO GANADOR PRUEBA		0:05:10	0:00:05
	POLITONOS	SET 2	0:05:15	0:00:30
10	CARTÓN		0:05:45	0:00:15
	PRESENTACIÓN PRUEBA 2		0:06:00	0:00:10
	PRUEBA 2. PANEL MISTERIOSO		0:06:10	0:03:00
	RECUENTO Y ANUNCIO GANADOR FINAL		0:09:10	0:03:00
20	VTR VIAJE	SET 3	0:12:10	0:00:30
	PRESENTACIÓN PRUEBA FINAL		0:12:40	0:00:10
	PRUEBA FINAL		0:12:50	0:01:00
	RESOLUCIÓN + CIERRE		0:13:50	0:02:00
	(CRÉDITOS + LUCES)		0:15:50	