

¿Quién está ahí?

Memoria de realización televisiva

**Brenda Boyer Sabater
Stephanie Heimann Nielsen
Valentina Sulas
Ewa Krasucka
Juan Sánchez Insa**

REALIZACIÓN TELEVISIVA

Universitat de València

2008-2009



ÍNDICE

Componentes y funciones de cada miembro del grupo.....	3
Ficha del programa.....	4
Plano con disposición de iluminación	5
Plano con disposición de cámaras	6
Tratamiento sonoro	7
Orden de las cámaras (1 ^{er} minuto).....	7
Escaleta resumida de todo el programa.....	8

Componentes y funciones de cada miembro del grupo

REALIZADOR: Brenda Boyer Sabater

El responsable de la imagen y de la emisión del programa. Se ocupa de coordinar todos los procesos de la emisión y grabación. Se responsabiliza del correcto acabado del programa, que queda listo para la emisión.

AYUDANTE DE REALIZACIÓN: Stephanie Heimann Nielsen

Realiza diversas tareas de gran importancia, como supervisión del guión técnico, desgloses, organización del estudio de acuerdo a la planificación, control de escaletas y minutados, operación de titular, coordinación de comunicaciones y en general todas las labores de apoyo al realizador que sean necesarias, pudiendo llegar a sustituirle en caso necesario.

REGIDOR: Valentina Sulas

Ayudante de realización en el plató. Es el puente entre el control de realización y las personas que están delante de las cámaras. Organiza la reunión de escaleta antes del programa. Durante la realización, controla la duración de las intervenciones y transmite todo tipo de indicaciones necesarias para un correcto desarrollo del programa.

ILUMINADOR: Ewa Krasucka

Se ocupa de la creación de los ambientes lumínicos, distribuyendo, dirigiendo y controlando las fuentes de luz. Interpreta el guión y da a la escenografía el aspecto requerido por la historia.

OPERADOR DE SONIDO: Juan Sánchez Insa

Debe tener no sólo conocimientos técnicos sobre acústica, grabación magnética, mesas de mezclas o micrófonos, sino sobre acústica arquitectónica, música, fisiología de la voz y cada vez más, informática aplicada a los equipos digitales

CONTROL DE CÁMARAS: Stephanie Heimann Nielsen

Es el encargado de la toma de las imágenes, es decir, mueve, encuadra y enfoca las cámaras siguiendo las instrucciones del realizador, a la vez que aporta su creatividad y experiencia sugiriéndole soluciones a problemas concretos.

Ficha del programa

NOMBRE: ¿QUIÉN ESTÁ AHÍ?

ESTILO: Concurso

Dinámica del concurso: Dos concursantes tratarán de adivinar, mediante preguntas, el nombre del personaje famoso que se oculta tras un panel. Las preguntas se realizarán a esta sombra misteriosa que contestará con un "sí" o un "no" a los participantes. El jugador que consiga un "no" por respuesta, perderá turno. El ganador será recompensado con un premio.

Duración: 10 min.

Horario: 13:40 a 13:50

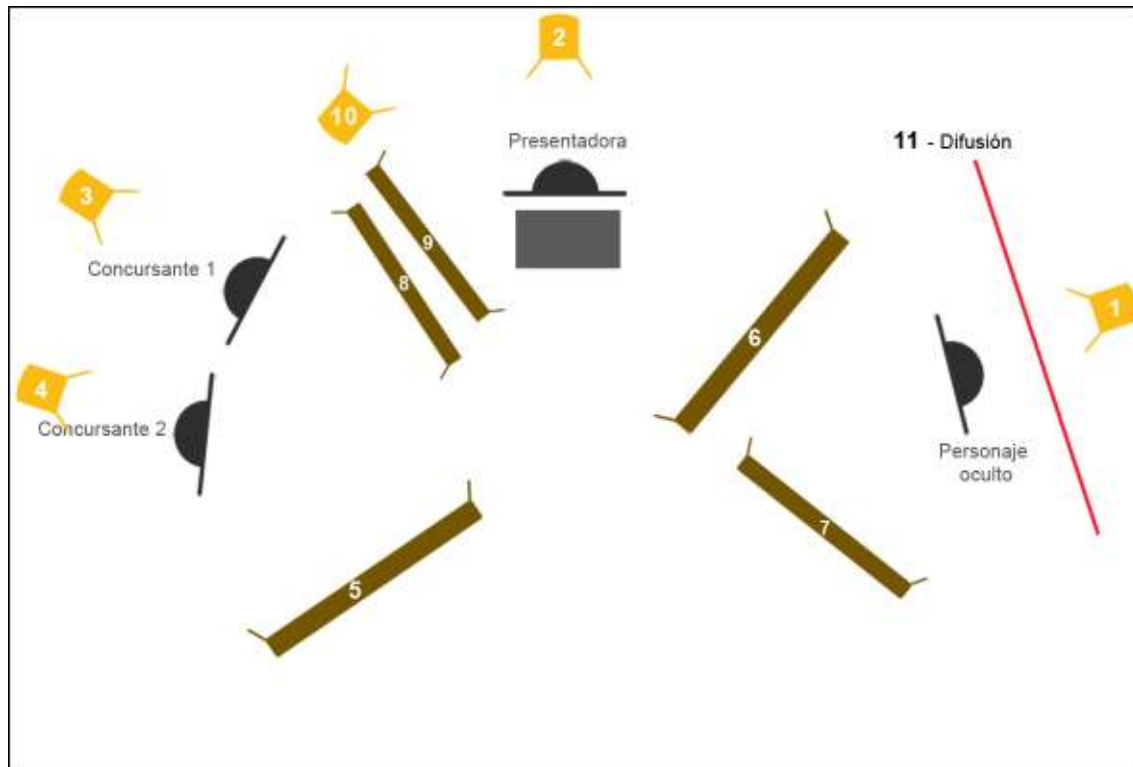
Canal de TV: Antena 3

Estrategia de programación: El programa va destinado a ser un espacio ameno que atraiga a las audiencias 20 minutos antes del comienzo del programa, Los Simpsons (líder de audiencia).

Target: Gente joven, clase media y estudiantes.

Estética del programa: El objetivo es crear un espacio íntimo y de misterio (al estilo del concurso "¿Quién quiere ser millonario?"). Por esta razón, se ha optado por crear espacios con gran presencia del negro y contrastes luminosos, así como dotarle de una música de tensión.

Plano con disposición de iluminación



- 1 – Frésnel – contraluz personaje oculto
- 2 – Frésnel – contraluz presentador
- 3 – Frésnel – contraluz concursante 1
- 4 – Frésnel – contraluz concursante 2
- 5 – Pantalla – luz principal concursantes
- 6 – Pantalla – luz principal presentadora
- 7 – Pantalla – luz principal personaje oculto (sólo se enciende al final)
- 8 – Pantalla – relleno concursantes
- 9 – Pantalla – relleno presentador
- 10 – Frésnel – iluminación del fondo, con un filtro de color
- 11 – Superficie difusora para el efecto silueta

La iluminación está orientada a crear cierto ambiente de misterio, aunque sin salir de los límites de una iluminación estándar de un plato de televisión.

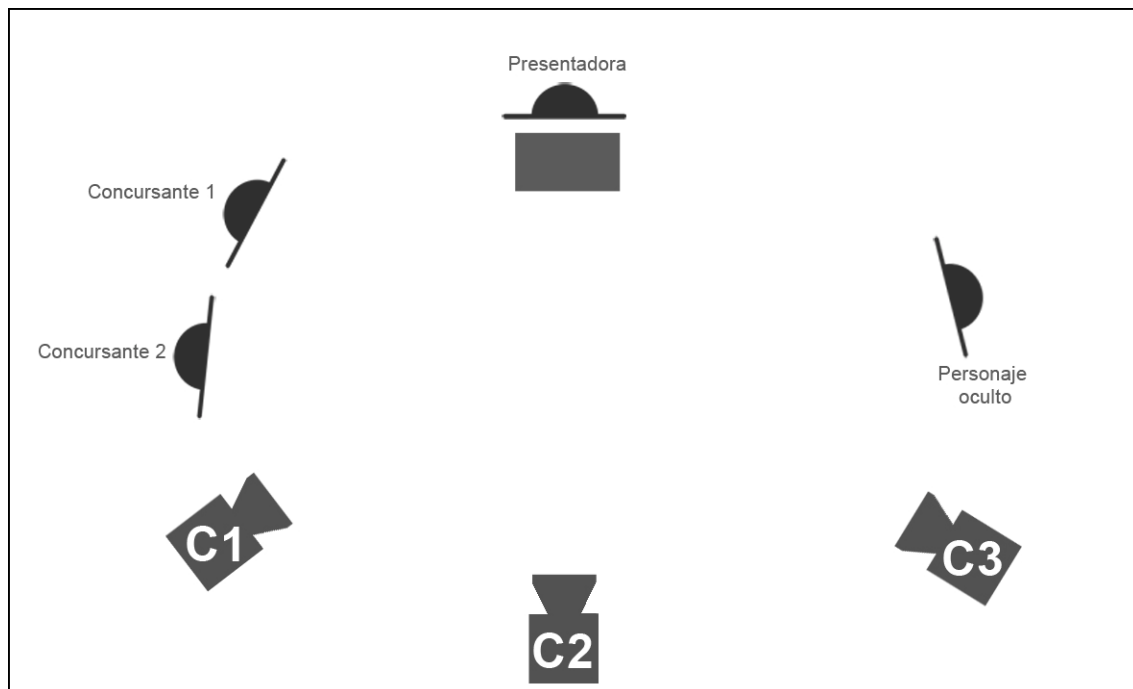
La presentadora y las concursantes cuentan con una luz principal, una luz de relleno (pantallas fluorescentes), más un frésnel de contraluz para cada persona.

El personaje oculto está en la sombra y sólo se percibe su silueta. Este efecto se consigue iluminando una superficie difusora detrás de él y eliminando cualquier luz frontal.

Al final, tras descubrir la identidad del personaje, la luz trasera (1) se sustituye por una iluminación delantera proveniente de una pantalla fluorescente. La subida de la luz frontal se realizará de manera gradual, para evitar el efecto de deslumbramiento del personaje.

Además, el plató cuenta con una luz puntual (10) con filtro de color, para romper la homogeneidad del fondo negro con un elemento de color.

Plano con disposición de cámaras



Planos de la C1

- PP de la silueta
- PP de la silueta con aire a la izquierda
- PD del Ipod
- PG del plató

Planos de la C2

- PM de la presentadora
- PG de concursantes escorizadas y presentadora

Planos de la C3

- PM de las concursantes
- PM de las concursantes con aire a la derecha
- PD manos haciendo piedra papel tijera
- PG de la entrada de las concursantes a plató

Tratamiento sonoro

El apartado musical juega un importante papel a la hora de crear una atmósfera determinada en la televisión. Aunque a veces los elementos auditivos queden reducidos a la simple voz de los actores que vemos en nuestras pantallas, en este programa hemos querido prestarle la debida consideración.

Para el programa *¿Quién está ahí?* se utilizaron 5 elementos sonoros.

- La música de cabecera del programa
- Música de fondo en las preguntas
- Ráfaga al acertar
- Ráfaga al fallar
- Música de cierre

La intención general de todas ellas era utilizar una música que creara tensión, puesto que es un juego muy denso con muchas preguntas y cada una de estas puede variar la suerte de los concursantes. Pero, además, la música debía ser dinámica y moderna, puesto que el target del concurso va dirigido a la gente joven.

Gran parte de este esfuerzo se plasmó con la utilización de recursos como latidos de corazón en la música de fondo en las preguntas, o en la utilización de instrumentos electrónicos en todas las músicas. Por poner un ejemplo.

Orden de las cámaras (1^{er} minuto)

Núm.	Tp acum.	Dur.	Plano / Cámara	Contenido
1	00:00	4"	PG/C1	El plató con el rótulo y sintonía del programa
2	00:04	8"	PM/C2	La presentadora da inicio al programa
3	00:12	2"	PP/C1	Saluda al personaje oculto
4	00:14	4"	PM/C2	Presentadora
5	00:18	2"	PD/C1	El iPod en las manos de la presentadora que lo muestra
6	00:20	2"	PM/C2	Presentadora
7	00:22	4"	PG/C3	Las concursantes entran en plató
8	00:26	3"	PM/C2	Presentadora
9	00:29	2"	PM/C3	Concursantes
10	00:31	4"	PP/C1	Presentadora

11	00:35	2"	PM/C3	Concursantes
12	00:37	2"	PM/C2	Presentadora
13	00:39	5"	PM/C3	Concursantes
14	00:44	2"	PM/C2	Presentadora
15	00:46	5"	PM/C3	Concursantes
16	00:51	5"	PM/C2	Presentadora
17	00:56	3"	PM/C3	Concursantes
18	00:59	4"	PM/C2	Presentadora
19	01:03	3"	PD/C3	Manos de las concursantes haciendo PIEDRA PAPEL TIJERA
20	01:06	2"	PG/C2	Presentadora y concursantes

Escaleta resumida de todo el programa

Tiempo acumulado	Contenido	Duración
00:00	Bienvenida, presentación del personaje oculto	1'
01:00	Entrada de las concursantes y conversación con la presentadora	2'
03:00	Preguntas y respuestas	4'
07:00	Resolución	1'
08:00	Vídeo sobre el personaje oculto	1'
09:00	Entrega del premio y despedida	1'

Ejemplo de escaleta detallada con conmutación de cámaras

Num.	Plano/Cámara	Contenido
1	PM /C2	presentadora
2	PM/ C3	concursantes
3	PM/C1	Personaje
4	PM/C3	concursantes
5	PM/ C3	Concursantes y presentadora
6	PM/C1	Personaje
7	PM/C3	Concursantes

8	PM/C1	Personaje
9	PG/C2	Concursantes + presentadora
10	pantalla partida PM/C1 y PM/C3	Plano de resolver la identidad
12	PM/C2	Presentadora
13	PM/C3	Concursantes
14	PM/C2	Presentadora
15	PM/C3	Concursantes
16	PG/C2	Presentadora + concursantes
17	PM/C2	presentadora
18	PM/C3	Concursantes
19	PM/C2	presentadora
20	PM/ C1	personaje
21	PM/C3	concursantes
23	pantalla partida PM/C1 y PM/C3	Plano de resolver
24	PG/C2	Presentadora + concursantes
25	PM/C3	Concursantes
26	PG/C2	Concursantes + presentadora
27	PM/C1	Personaje: se enciende la luz
28	PG/C2	Presentadora + concursantes
29	VTR	Vídeo sobre el personaje
30	PM/C3	Presentadora
31	PG/C2	Concursantes + presentadora
32	PM/C3	concursantes
33	PG/C2	Presentadora + concursantes
34	PD /C3	iPod
38	PG/C2	Concursantes y presentadora
39	PM/C3	ganador
40	PG/C2	Presentadora + concursantes
41	PG/C1	Barrido hasta la pantalla con el logotipo del programa y desenfoque. Fundido en negro