



# 100% Guayaco: Programa de entretenimiento sociocultural y turístico.

Autores:

José David Moncayo Muñoz  
John David Chung Prieto  
Lcdo. Roberto Córdova

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)  
Campus Gustavo Galindo Km. 30.5 vía Perimetral.  
Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador  
acmora@espol.edu.ec, meulloa@espol.edu.ec, alyagual@espol.edu.ec

## Resumen

*Con este proyecto de Dirección de Arte hemos querido desarrollar un escenario adecuado y crear una línea gráfica para un nuevo programa de televisión con el objeto de informar de manera entretenida y jovial los atractivos turísticos, gastronómicos y culturales de la ciudad de Guayaquil y cantones aledaños. Este proyecto ha diseñado el concepto gráfico del programa "100 % Guayaco" creando un estilo único, fresco, con el objetivo de captar la atención de los guayaquileños y de turistas ávidos por conocer la ciudad y sus costumbres.*

*Ha contribuido significativamente a identificar y resaltar los puntos que hay que cubrir y considerar para llevar a cabo una implementación de un paquete gráfico y la escenografía de un programa de televisión. Deja cosas importantes que reflexionar y refuerza otras para llevar a cabo una buena implementación. Detectamos puntos claves para afianzar procesos, tenemos una visión más clara de la funcionalidad al momento de diseñar, sabemos que existen gastos que se pueden disminuir, y sobre todo valoramos el tiempo que se ha designado para tareas específicas.*

*Se espera que este manual sea útil y ayude a estudiantes y profesionales a realizar la Dirección de Arte de algún producto audiovisual.*

*Palabras Claves: Turismo, gastronomía, cultura, línea gráfica.*

## Abstract

*With this Art Direction's project we wanted to develop a suitable stage and create a graphic line for a new television program in order to inform so cheerful and entertaining tourist, gastronomic and cultural attractions of the city of Guayaquil and neighboring cities. This project has designed the graphic concept of the program "100% Guayaco" creating a style that is unique, fresh, with the objective of capturing the attention of the citizens and tourists eager to get to know the city and its customs.*

*It has contributed significantly to identify and highlight the points that must be covered and considered to perform an implementation of a graphics package and the scenery of a television program. It allows many important things that reflect and reinforce others to strength a good implementation. We detect some key points to strengthen many processes, we have a clearer vision of the functionality at the time of design, we know now there are costs that can decrease, and above all to assess the time that has been designated for specific tasks.*

*We expected that this manual will be helpful to students and professionals at the time of making the art direction of audiovisual product.*

*Keywords: Tourism, gastronomy, culture, graphic line..*

## **1 Generalidades del proyecto**

### **1.1 Introducción.**

La interculturalidad visible produce variedad de manifestaciones culturales, las cuales pueden pasar desapercibidas debido a la invisibilidad a la que son sujetas por el prejuicio de determinados entes mediáticos, quienes, desafortunadamente no dedican espacios de difusión de los eventos y demostraciones culturales de la población.

Tomando en consideración lo antes mencionado, este proyecto de dirección de arte ha diseñado el concepto gráfico de «100% Guayaco», creando un estilo único, fresco, jovial, entretenido, con el objetivo de captar la atención de los guayaquileños y de turistas ávidos por conocer la ciudad y sus costumbres.

### **1.2 Planteamiento del problema.**

Hemos observado que un alto porcentaje de personas desea conocer primero su propia ciudad, su país, sus regiones y no le basta con verlos en la televisión; quiere y anhela visitarlos.

Debemos también tener claro que el televidente se aburre muy fácilmente, por ello, es conveniente diseñar un ambiente que no sólo lo ayude a eliminar el estrés, sino que al mismo tiempo lo haga sentirse bien, que se vea motivado a visitar los lugares presentados. Esto, a su vez, promoverá el turismo interno de una manera eficaz.

Un gran error que se comete actualmente en las producciones es precisamente el hecho de que no se ha prestado la debida importancia a la Dirección de Arte de los mismos.

### **1.3 Justificación.**

Nuestra principal preocupación radica en la pobreza de la línea gráfica, causa principal del desinterés de la teleaudiencia. Ante la falta de identidad visual, fue necesario proponer el diseño adecuado del mismo, con el fin de retratar correctamente el programa y que este genere fuerza, energía, diversidad, que proyecte el contenido frontalmente y en el contexto, teniendo como base que la imagen de un programa es un elemento que debe resaltar, cambiar acorde al tiempo y tendencias, que debe modernizarse, ponerse al día si se quiere.

Es aquí donde aparece la necesidad de una excelente dirección de arte, la misma que entrega una atractiva visión de la ciudad al televidente.

### **1.4 Objetivo del proyecto.**

Crear una correcta imagen del programa «100% Guayaco», identificando fielmente al público audiencia en la línea gráfica, marca y escenografía

del mejor programa de entretenimiento y gastronomía típica de la ciudad.

## **2 Situación Actual.**

### **2.1 Presentación del proyecto.**

Es muy cierto que la producción nacional, ha tenido un gran desarrollo en los últimos años. Aún cuando no se logra explotar del todo su potencial - en ciertas áreas, como la dirección de arte.

Este proyecto plasmará un trascendental cambio en la estructura misma del programa a través de su línea gráfica renovada y una escenografía modernista, fusionada con los modismos orales del guayaquileño común, visualizados en el arte de los elementos del decorado. El programa «100% Guayaco», manifestado así para ser un receptor de la esencia del guayaquileño.

## **3. Marco conceptual**

### **3.1 Concepto del programa.**

«100% Guayaco» es un programa de entretenimiento turístico que sirve de guía o si se quiere, como «Manual de Instrucciones» para saber dónde y cómo moverse internamente de una manera divertida, donde se expondrá al televidente la información necesaria que este demanda.

### **3.2 Objetivos específicos.**

- Proponer una escenografía acorde a la imagen de 100% Guayaco.
- Transmitir energía y dinamismo con la nueva escenografía.
- Promover el conocimiento de la interculturalidad asentada en Guayaquil a través de la exposición de sus diversas culturas.

### **3.3 Target**

Este programa va dirigido a toda la familia, debido a las decisiones tomadas en base a los puntos de interés turístico presentados en el programa. Sin embargo, el mayor énfasis se enfoca en los jóvenes, hombres y mujeres mayores de 15 años de edad de un nivel socioeconómico bajo, medio y alto.

### **3.4 Horario de transmisión.**

Se propone que el programa «100% Guayaco» sea transmitido en horario AAA, es decir, de 19H00 a 19H42 del día domingo, ya que es en ese horario donde toda la familia se encuentra reunida en la casa, a espera del inicio de semana.

### 3.5 Duración del programa.

El programa tentativamente será transmitido en un horario AAA, con preferencia a las 19:00, justo antes de algún noticiero o programa con buen rating para aprovechar el fenómeno «Lade in», el mismo que durará 30 minutos y será dividido en 4 segmentos de 7,30 minutos cada uno; más los comerciales que extenderán el programa a 42 minutos, estarán destinados 3 minutos de comerciales por segmento.



FIGURA 3.1 Escenografía

### 3.6 Marca

#### 3.6.1 Desarrollo del logotipo

La composición gráfica en cuanto a su cromática está adecuada estratégicamente, connotando calidez culinaria vs identidad guayaquileña, fusionando así los elementos principales que conforman la conceptualización del programa. Posee una textura en su fondo dándole un estilo rústico, callejero.

La identidad visual de nuestro logotipo está formada por rojo, amarillo, celeste, blanco, verde, negro y tonalidades naranjas.



FIGURA 3.4 Logotipo finalizado «100% Guayaquito»

#### 3.7 Dirección de arte.

La dirección de arte, está direccionada hacia el *pop art*, enfocando directrices culturales, íconos y costumbres guayaquileñas para su posicionamiento efectivo.

Tiene cierto acercamiento rústico, fusionado con formas estilizadas que denotan una ciudad antigua en contraste con el Guayaquil moderno.

#### 3.7.1 Escenografía

Es el lugar donde se va a llevar a cabo la acción del programa, también llamado *set*. El lugar en el que se realizará la escenografía es en ESPOL TV, con un tamaño de 7 x 7 y 3 metros de altura. Es una escenografía que refleja todo el contenido del programa.



FIGURA 3.9 Escenografía

### 4. Proceso de dirección de arte.

#### 4.1 Construcción de la marca para medios audiovisuales.

Se realizó dos storyboards por separado, lo que dio como resultado dos pequeñas historias, diferentes, pero que en ciertos detalles, existían similitudes. Por ello se fusionaron ambas historias para la elaboración de un solo guión, el cual fue plasmado en el storyboard. El guión comienza con el televidente mirando a través de su televisor (como si fuera una cámara subjetiva) diferentes puntos turísticos de la ciudad, a la vez que conoce platos típicos, lugares de esparcimiento; todo realizado mediante una animación muy ágil y dinámica.

### 5. Implementación gráfica.

#### 5.1 Requerimientos de la línea gráfica.

Aquí utilizaremos *software* de procesamiento de imágenes, *Software* vectorial, *Software* de Animación en 3D y 2D, entre otros.

- Marca
- Escenografía:
- Bumper
- Segmentos

### 6. Implementación de la escenografía.

#### 6.1 Proceso de elaboración.

Algunas características importantes que se deben tomar en cuenta son: los ángulos de la cámara, facilidad de desplazamiento, diseño acorde, y una distribución adecuada.

Es parte fundamental contar con una buena escenografía, sin embargo, no debe ser el centro de atención, hay que considerar que el talento o

conductor no quede relegado del plano principal al momento de diseñar la misma.

Otros elementos importantes como la iluminación (su calidad, dirección e intensidad) y la dirección artística (decoración, maquillaje y vestuario) también influyen.

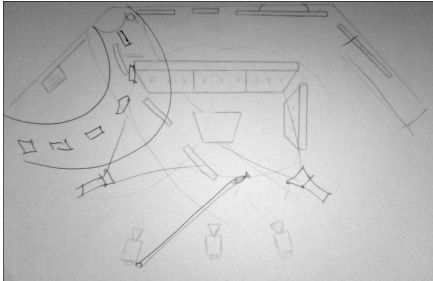


FIGURA 6.2 Primeros bocetos del escenario.

## 7. Presupuesto, cronograma y organigrama.

### 7.1 Datos generales del presupuesto del programa.

PRESUPUESTO GENERAL								GRAN TOTAL
CATEGORÍA	TARIFA	UNIDADES	PRE-PRODUCCIÓN		PRODUCCIÓN		POST-PRODUCCIÓN	
			UNIDAD	TOTAL	UNIDAD	TOTAL	UNIDAD	TOTAL
<b>BOCETO</b>								
ILUSTRADOR 1	8	ILUSTRACIÓN	12	96	0	0	0	96
PROYECTOR 3D	270	PAQ. GRÁFICO	1	270	0	0	0	270
TOTAL				366				366
<b>MARCA</b>								
DEFINICIÓN GRÁFICO	250	PAQ. GRÁFICO	1	250	0	0	0	250
TOTAL				250				250
<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>								
DIR. DE ARTE	1.200,00	MENSUAL	0,75	900	0,75	900	0,75	900
DIR. DE FOTOGRAFÍA	600	MENSUAL	0,5	300	0	0	0,25	150
ILUMINADOR	250	MENSUAL	0	0	0	0	0,25	62,5
TOTAL				1.200		900		2.100,00
<b>OBRA</b>								
ARQUITECTO	400	OBRA	0	0	1	400	0	400
EBANISTA	200	OBRA	0	0	1	200	0	200
ELECTRICISTA	150	OBRA	0	0	1	150	0	150
PINTOR	400	OBRA	0	0	1	400	0	400
TÉCNICO DE ILUMINACIÓN	200	OBRA	0	0	1	200	0	200
TOTAL						1.800		1.800
<b>PAQUETE GRÁFICO</b>								
POST-PRODUCTOR (EDITOR)	600	PROGRAMA	0	0	0	0	1	600
DEFINICIÓN	420	PAQ. GRÁFICO	0	0	0	0	1	420
ANIMADOR	300	PROGRAMA	0	0	0	0	1	300
SONIDISTA	300	PROGRAMA	0	0	0	0	1	300
TOTAL								1.620
<b>VARIOS</b>								
IMPRESIONES	150	METRO	0	0	4	600		600
MOVILIZACIÓN	150	OBRA	0	0	1	150		150
IMPUESTOS	300	OBRA	0	0	1	300		300
TOTAL						1.050		1.050
<b>MATERIALES</b>								
MATERIALES ESCRIBERÍA		PROGRAMA	0	0	1	4377,75	0	4377,75
TOTAL						4377,75	0	4377,75
<b>GRAN TOTAL</b>								<b>11.546,25</b>

FIGURA 7.1 Datos Generales del Presupuesto.

### 7.2 Etapas de la pre producción.

#### 7.2.1 Producción

En esta fase es cuando se llevan a cabo las siguientes acciones previas a la realización:

- Junta técnica
- Creación del concepto
- Creación del tratamiento
- Creación del guión literario
- Creación del guión técnico
- Visitas de inspección a las locaciones (Scouting)
- Seleccionar el talento

#### 7.2.2 Producción

La grabación del programa «100 % Guayaco», se hará en 1 mes, 3 semanas, es decir, ese tiempo se tomará para la realización de la parte estética, (la escenografía).

#### 7.2.3 Post producción

Se elabora la edición, musicalización, efectos, sonorización, animación 3D, y composición digital.

### 7.3 Organigrama

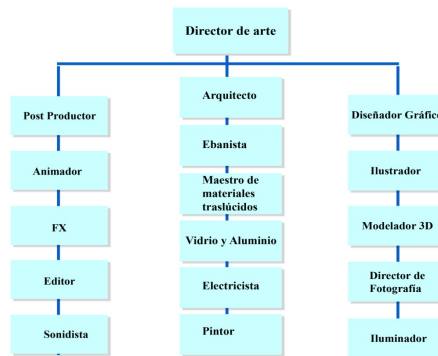


FIGURA 7.3 Organigrama

### 7.4 Cronograma

#### 7.6.1 Cronograma general.

"100% Guayaco"												
CRONOGRAMA GENERAL												
FASES	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
PRE-PRODUCCIÓN												
PRODUCCIÓN												
POST-PRODUCCIÓN												

TABLA 7.3 Cronograma general

## 8 Conclusiones y recomendaciones

### 8.1 Conclusiones.

Pudimos detectar algunos puntos claves para afianzar muchos procesos. Tener una visión más clara de la funcionalidad al momento de diseñar, saber que existen gastos que se pueden disminuir, y sobre todo valorar el tiempo que se ha designado para tareas específicas.

### 8.2 Recomendaciones.

Cuando se habla de espacios, hay que tomar en consideración la iluminación, las cámaras, el talento, etc. Hay que saber conjugar los elementos (magnitudes, formas, infraestructura) del que dispone ese espacio.

Todas las necesidades, carácter de la producción y nuestra visión personal de lo que consideramos apropiado para acompañar armónicamente la acción escénica, sirve para obtener el resultado deseado.

## 9. Agradecimiento

A mis padres por su benevolente paciencia y respeto en mis no siempre acertadas decisiones y sobre todo por su apoyo reiterado e incondicional a través de mi vida.

A Da Vinci, Buñuel, Saramago, Hitchens y Vivaldi a quienes admiro notablemente porque supieron direccionar su arte en cada uno de sus campos.

### **José David Moncayo**

A Jehová Dios, por haber sembrado en mí la semilla de la superación, constancia y esfuerzo para poder lograr con éxito mis metas propuestas.

A mi madre que me ha inculcado valores cristianos, necesarios para armonizar y equilibrar mi vida en todos sus aspectos.

A todas las personas que amo y aprecio, hermanas, amigos y compañeros, por su apoyo incondicional.

### **John David Chung**

A Dios, por la oportunidad que me ha dado de terminar con éxito la carrera. A mis padres, docentes, compañeros y a todas las personas que me dieron su apoyo constante.

Al Lcdo. Roberto Córdova por compartir sus conocimientos en todo el desarrollo de la tesis.

### **Wilson Giovanni Pinchao**

## 9. Referencias

- [www.youtube.com](http://www.youtube.com) (líneas gráficas).
- [www.productiontv.pbworks.com](http://www.productiontv.pbworks.com) – *Funciones de Trabajo.*
- [www.3dprofesional.com](http://www.3dprofesional.com) – *Cinema 3d.*
- [www.adobe.com](http://www.adobe.com) – *Información de Softwares.*
- [www.uill.es](http://www.uill.es) – *Dirección de Arte.*
- <http://www.espoltv.espol.edu.ec/> – *Espol.Tv.*

- [www.aluminar-v.com](http://www.aluminar-v.com) – Investigación de materiales.
- <http://es.wikipedia.org>
- <http://www.educastur.princast.es>
- <http://www.iepi.gob.ec>

---

Lcdo. Roberto Córdova  
Director de Tesis  
25 de Septiembre del 2012