

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

TEMA:

“MANUAL: COMO DESARROLLAR UN PROGRAMA SEGMENTO
DE TELEVISIÓN DE 30 MINUTOS (PSICÓLOGO EN CASA)”

AUTORA:

CAROL DANIELA PALAU LLERENA

DIRECTOR
ING. EDGAR FREIRE

AÑO
2008



Agradecimiento

Agradezco a Dios por brindarnos la oportunidad de finalizar nuestra carrera, a nuestros padres porque fueron ellos quienes nos brindaron su cariño, comprensión y apoyo incondicional a lo largo de nuestros estudios, a nuestros hermanos que estuvieron presentes en nuestros desvelos y quienes también soportaron nuestra ausencia desde el inicio de este proyecto hasta su término.

Y en general a todos nuestros amigos y profesores que han colaborado o han estado implicados en el desarrollo de este trabajo gracias por su paciencia y apoyo.



Dedicatoria

Esta tesis fue hecha con amor a lo que creemos y a lo que queremos, con paciencia y perseverancia y con la esperanza de que sirva de guía para personas que amen lo que hacen y sepan lo que quieren hacer. Por encima de todo está dedicada a esos ojos que se desvelaron junto con los nuestros, no solo en este proyecto si no durante toda nuestra carrera, nuestros padres quienes lo son todo para nosotras.



Declaración Expresa

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponden exclusivamente. Y el patrimonio intelectual de la misma a EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral. (Reglamento de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL).



Miembros del Tribunal de Graduación



Ing. Edgar Freire
Director de Tesis



Ing. Xavier Cevallos
Miembro del Tribunal



Lcdo. Mario Moncayo
Miembro del Tribunal

Autora de Tesis de Graduación

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daniela Palau Ll.', written over a horizontal line.

Daniela Palau Ll.



ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO 1	Pág.
La Producción	
1.1 Idea inicial	2
1.2 Documentación y estudio del tema	2
1.2.1 Métodos de investigación	2
1.2.2 Conclusiones de la investigación del tema	3
1.2.3 Delimitación del tema del primer capítulo	4
1.2.4 Objetivos de investigación	4
1.2.5 Proceso de investigación	5
1.2.5.1 Acerca de los niños índigos.....	5
1.2.5.2 Reconociendo a un “niño índigo”.....	7
1.2.5.3 Tipos de niños índigos.....	8
1.2.5.4 Datos científicos.....	9
1.2.5.5 Otro concepto de niños índigos.....	9
1.2.5.6 Los niños índigos en el Ecuador.....	10
1.2.5.8 Conclusiones sobre los niños índigos.....	12
1.3 Imagen gráfica.....	12
1.3.1 Aplicación del logo en diferentes elementos del programa	15
1.4 Estructura del programa.....	16
1.4.1 Elementos del contenido.....	17
1.4.2 Descripción.....	17
1.4.3 Resumen del contenido.....	17
1.4.4 El objetivo.....	17
1.4.5 Argumento.....	18
1.5 Presupuesto.....	18
1.6 Cronograma de trabajo.....	20
1.7 La escaleta.....	21
1.7.1 Detalle de los bloques.....	21
1.7.2 Formato escaleta.....	21
1.8 Pre – guión	22
1.9 Desarrollo de un guión.....	23
1.9.1 Guión para programa – segmento de 30 minutos.....	23
1.9.2 Esquema de un formato de guión.....	23
1.9.3 Formato de guión nota 1. Parte 1 y 2.....	30
1.9.4 Formato de guión nota 2. Parte 1.....	34
1.10 Plan de grabación.....	37
1.10.1 Ejemplo formato plan de grabación.....	38



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
CAPÍTULO 2	
La Producción	
2.1 Producción técnica y artística	40
2.1.1 Requerimientos operacionales e infraestructura.....	40
2.1.1.1 Requerimientos de hardware	40
2.1.1.2 Requerimientos de software	40
2.1.1.3 Camarografía	41
2.1.1.3.1 DVD cam sony dsr – pd170.....	41
2.1.1.3.2 Trípode manfrotto de cabeza fluida.....	42
2.1.1.3.3 Dolly manfrotto	43
2.1.1.4 Sonido	43
2.1.1.5 Otros aspectos técnicos	43
2.1.1.6 Equipo de trabajo humano.....	44
2.1.1.6.1 Organigrama	44
2.1.1.6.2 Perfiles de funciones	44
2.2 Set de tv y escenarios.....	51
2.3 Grabación	51
2.3 Tipos de producciones	51
2.3.1 Por su naturaleza comercial.....	52
2.3.2 Por Su Origen	52
2.3.3 Producción externa.....	52
2.3.4 Principales técnicas de grabación	53
2.5 Planos	56
2.5.1 Tipos de planos	56
2.5.2 Puesta de cámara.....	59
2.5.3 Moviminetos de cámara.....	61
2.5.4 Consejos para compaginación de tomas en movimiento.....	62
2.5.5 Angulos de visión	63
2.5.6 Consejos para el correcto encuadre	63
2.5.7 Como abordamos la realización.....	67



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
CAPÍTULO 3	
Post – producción	
3.1 Etapas de postproducción	71
3.1.1 Pre-visualización.....	71
3.1.2 Edición	71
3.1.3 Edición off – line.....	72
3.1.4 Ritmo y tiempo de lectura.....	73
3.1.5 Edición on – line.....	73
3.1.6 Post – producción de audio.....	73
3.2 Elementos de la post-producción	74
ANEXOS	
Fuentes.....	76
Bibliografía	77



ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 1	Pág.
Figura 1-1: Niño índigo según teoría de Anne Tape	5
Figura 1-2: Niño índigo según teoría de Anne Tape	7
Figura 1-3: Niño en preescolar.	10
Figura 1-4: Porcentajes de niños índigos en el Ecuador	11
Figura 1-5: Bocetos de logos para el programa	14
Figura 1-6: Logo final para el programa	15
Figura 1-7: Cenefa de presentación de invitados al programa	15
Figura 1-8: Tarjeta guía del presentador.	16
Figura 1-9: Set de presentación del programa.	16
CAPÍTULO 2	
Figura 2-1: DVCam SONY DSR – PD170.	41
Figura 2-2: Trípode Manfrotto de cabeza fluida.	42
Figura 2-3: DVCam DOLLY MANFROTO	43
Figura 2-4: Plano general (PG)	56
Figura 2-5: Plano conjunto.	56
Figura 2-6: Plano entero (PE)	57
Figura 2-7: Plano americano (PA)	57
Figura 2-8: Plano medio (PM)	58
Figura 2-9: Plano Medio Corto (PMC)	58
Figura 2-10: Primer plano (PP)	58
Figura 2-11: Primerísimo primer plano (PPP)	59
Figura 2-12: Plano detalle (PD)	59
Figura 2-13: Cámara Normal	59
Figura 2-14: Cámara Picada	60
Figura 2-15: Cámara Contrapicado	60
Figura 2-16: Cámara Cenital	60
Figura 2-17: Cámara Subjetiva	61
Figura 2-18: Movimientos de cámara: Paneo	61
Figura 2-19: Movimientos de cámara: Paneo y contrapaneo	61
Figura 2-20: Movimientos de cámara: Traveling	62
Figura 2-21: Movimientos de cámara: Arcing	62



ÍNDICE DE TABLAS

	Pag.
CAPÍTULO 1	
Tabla 1-1: Presupuesto anual de un programa de 30 minutos.....	20
Tabla 1-2: Cronograma de trabajo.....	20
Tabla 1-3: Formato de escaleta	22
Tabla 1-4: Guión del programa.....	30
Tabla 1-5: Guión del primer reportaje.....	33
Tabla 1-6: Guión del segundo reportaje.....	37
Tabla 1-7: Formato de plan de grabación.....	38
CAPÍTULO 2	
Tabla 2-1: Organigrama.....	44



RESUMEN EJECUTIVO

Para las personas que tengan en mente realizar un programa segmento, ya sea un tema de interés social o particular, con nuestro manual podrán guiarse en como desarrollarlo, haciendo un cronograma de trabajo, cuadros de presupuesto y que recursos técnicos y humanos necesitarán, además se desarrollará una guía para la realización de un proyecto, partiendo desde la idea principal y desarrollo de guiones y escaletas, considerando la realización y filmación, hasta la elaboración de la post- producción del mismo.

En este manual se explicará las tres etapas en la elaboración de un programa:

1) Preproducción: consiste en desarrollar personalmente y junto a un autor la idea del programa, opinando o corrigiendo luego el guión final. Otras tareas para esta etapa son: solicitar la designación de un director y reunirse con éste y el escenógrafo para acordar los decorados mínimos y fijos planteados por el autor, convocar actores, periodistas, músicos, etc., según el tipo de programa, promover la investigación de hechos o personajes, visualizar exteriores, realizar canjes, pedir se le asegure un día de ensayo, otro de grabación en estudio y otro más para utilizar el equipo de exteriores. Finalmente realizar las gestiones en tiempo y forma a fin de que estén listos antes de la grabación, los elementos de utilería, vestuario, y las salas de maquillaje y peinado.

2) Producción: o salida en vivo se hace generalmente en estudios, cada uno de los cuales cuenta con escenografías, cámaras, micrófonos, parrillas de iluminación con " hard y soft lights " y un control de dirección donde se halla la mesa de trabajo del director o switcher, el wiper de efectos visuales, generador de caracteres, y a su lado el control de sonido y musicalización.

La tarea del productor es aquí sólo de supervisión si su trabajo anterior fue exitoso. Se convierte en un controlador de tiempos.

3) La postproducción: consta fundamentalmente de una actividad de prensa, envío de gacetas promocionales de los contenidos del ciclo a los medios, y de la edición, donde se selecciona - especialmente en los magazine - qué parte de lo grabado saldrá al aire y cuál no, en función del mensaje y de los tiempos mínimos acordados. También la edición comprende una tarea creativa, no sólo en cuanto a la aplicación de efectos electrónicos, sino porque pese a que el editor no puede lograr lo que la cámara no ha captado, la reubicación de planos o escenas y la modificación de audios, a veces significan una reescritura del guión.



RESUMEN EJECUTIVO

El manual estará basado en un proyecto al que llamaremos "Psicólogo en casa", será una revista televisiva familiar, y servirá como ejemplo de cuál será el resultado del programa que podrán realizar y que tendrá las siguientes características:

- Satisfacer las necesidades educativas e informativas de los televidentes.
- Tiene por lo menos 30 minutos de duración.
- Se transmite entre las 7:00 a.m. y 10:00 a.m.
- Es un programa semanal

Nuestro objetivo es educar y servir de guía para proyectos a futuro de estudiantes y demostrar lo sencillo que puede ser interactuar en el mundo de la producción, teniendo imaginación, creatividad y ganas de desarrollar nuevos programas que sirvan para nuestra sociedad.

El proyecto constará de cuatro bloques en los cuales se realizará entrevistas con profesionales en los respectivos temas a consultar, a lo largo del manual. Buscamos fomentar la elaboración de programas de ayuda social, es decir que puedan interactuar con la opinión ciudadana, y que nuestros televidentes encuentren una solución a problemas muy comunes en la sociedad, así como programas educacionales.





CAPÍTULO 1 PRE-PRODUCCIÓN

1. PREPRODUCCIÓN

1.1 IDEA INICIAL

El éxito de un programa dependerá en gran medida de su habilidad para capturar y retener efectivamente la atención de la audiencia. Y por supuesto, una vez que lo logre, más vale que tenga algo interesante que comunicar o rápidamente la audiencia se irá a otro lugar.

Existen varios elementos que usaremos para poner en marcha dicho programa, como por ejemplo: entrevistados, especialistas en el tema, un conductor del programa e imágenes que ayudarán a entender la realidad o situación que presentaremos.

Sin importar que tipo de producción esté pensando hacer, debe comenzar con un claro entendimiento de las necesidades e intereses de su audiencia destino, y esto se realizará con una investigación.

1.2 DOCUMENTACIÓN Y ESTUDIO DEL TEMA

1.2.1 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

a) Definición.

Se puede decir que la investigación tiene como objeto el descubrir algo, indagar, dar respuesta de manera sistemática a las múltiples preguntas que se hace el ser humano.

b) Formas y tipos de investigación.

La investigación **PURA** recibe también el nombre de básica o fundamental, se basa en un contexto teórico y su propósito fundamental consiste en desarrollar una teoría mediante el descubrimiento de amplias generalizaciones o principios. Se vale del muestreo con el fin de extender sus descubrimientos más allá del fenómeno que se estudia.

La investigación **APLICADA**, también conocida como activa o dinámica, corresponde al estudio y aplicación de la investigación a problemas definidos en circunstancias y características concretas.

La investigación aplicada se halla estrechamente unida a la investigación pura pues, en cierta forma, depende de sus hallazgos y aportaciones teóricas.

Tres son los tipos de investigación que existen:

1. Histórica.- Descripción de lo que era.
2. Descriptiva.- Interpretación de lo que es.
3. Experimental.- Descripción de lo que será.



Para cubrir totalmente todas las dudas e interrogantes de nuestros televidentes sobre el tema del programa que vayamos a presentar, aplicaremos los 3 tipos de investigación, y nos ayudaremos de la herramienta clave en programas de investigación, como es la entrevista.

c) La Entrevista es la comunicación interpersonal establecida entre investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el tema propuesto.

d) El entrevistado deberá ser siempre una persona que interese a la comunidad, es la persona que tiene alguna idea o alguna experiencia importante que transmitir.

e) El entrevistador es el que dirige la entrevista, debe dominar el diálogo, presenta al entrevistado y el tema principal, hace preguntas adecuadas y cierra la entrevista.

1.2.2 CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN DEL TEMA

Cuando vamos a iniciar un proyecto, debemos tener en claro a quien estará dirigido nuestro su programa; y los temas a tratar podrán ser de índole político, moral, económico, educativo o social.

En nuestra sociedad hace mucha falta información y formación de padres de familia de infantes no mayores a 5 años y que además no cuentan con los suficientes medios económicos para asistir a un psicólogo infantil a cubrir sus dudas, por esto nuestro proyecto, será de índole social – educativo.

Para determinar ¿cuáles serán los temas de cada episodio de nuestro programa segmento? debemos evaluar cuales son los temas específicos que los televidentes les interese saber, y que sigan la línea de la clasificación que le queremos dar a nuestro proyecto.

Luego de una previa investigación, deducimos cuáles son las dudas más comunes entre una muestra de habitantes de nuestra ciudad, que tenían hijos entre 0 – 4 años de edad, los temas que salieron a relucir fueron:

1. “Niños Índigos, ¿realidad o fantasía?”
2. “Niños Autistas, ¿Hay que esperar un año para reconocerlos?”
3. “Los niños y el hogar, ¿Cuán peligroso puede ser tenerlos solos en casa?”
4. “Madres Solteras, ¿Quién manda? ¿Madre o Abuela?”
5. “Los niños de hoy, ¿Qué efectos tiene la TV sobre ellos?”

6. "Favoritismo en el hogar, ¿Los celos cuán perjudiciales pueden ser a futuro?"
7. "Cuando un niño miente, ¿Cómo explicar el valor de la verdad?"
8. "Amigos Imaginarios de nuestros hijos, ¿Debemos hacerles notar la realidad?"
9. "Los padres no son superhéroes, ¿Cómo explicarles el valor de sus errores?"
10. "Niños mimados, ¿Hasta qué punto es bueno consentirlos?"
11. "Los primeros amigos de carne y hueso, mascotas en casa"
12. "Niños contra niños: Primer día de clases, ¿Cómo lidiarlo?"

En cada caso, conocer las necesidades de la audiencia destino es la clave del éxito. Entonces como tema de nuestro programa piloto tomaremos la primera opción, y la que fue más solicitada **LOS NIÑOS ÍNDIGOS**

1.2.3 DELIMITACIÓN DEL TEMA DEL PRIMER CAPÍTULO

[1] El tema que elegimos fue "Los Niños Índigos" el cual es muy extenso pero nosotros, para fines mas prácticos y específicos decidimos delimitarlo a las características físicas, psicológicas e intelectuales que estos presentan.

El programa sobre "Los Niños Índigos" será basado en el enfoque cualitativo. Realizaremos la investigación bajo entrevistas, datos humanistas, sociales, habrá discusión sobre el tema, tanto en nuestro mismo grupo, como con las personas que serán entrevistadas. Uno de los fines de nuestro proyecto es profundizar sobre el tema, se tomará en cuenta las opiniones de las personas cuestionadas ya que éste enfoque es muy flexible. Tomaremos en cuenta opiniones y estudios previamente realizados por expertos, para de esa forma fundamentar nuestro trabajo, y poder dar a conocer el tema de una manera completa y concisa.

1.2.4 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- a) Realizar una revisión documental de la información publicada acerca de los niños índigos, a fin de conocer lo más a fondo posible el tema para, posteriormente, transmitir dicha información a otras personas.
- b) Aplicar los conocimientos propios de nuestra carrera para un correcto enfoque en la comunicación que recibirán los espectadores.
- c) Informar a la comunidad guayaquileña acerca del tema de los niños índigos.

1.2.5 PROCESO DE INVESTIGACIÓN

1.2.5.1 ACERCA DE LOS NIÑOS ÍNDIGOS



Figura 1-1: Niño índigo según teoría de Anne Tape

[2] Un “Niño Índigo” tiene características físicas, emocionales, y psíquicas exaltadas y diferentes en lo que hasta ahora considerábamos un niño normal. Se les denomina índigo porque las personas con capacidad de ver su campo energético lo describen dentro de los colores azules, añiles, de ahí su denominación.

Según expertos, aparte del color de su aura, podrán reconocer a un niño índigo por las siguientes características:

a) Físicamente

Tienen un ligero abultamiento del lóbulo frontal, son de ojos grandes y de complexión ósea fina por lo que generalmente son delgados. Comen poco, e incluso, algunos son vegetarianos por no soportar la carne. Sus 5 sentidos se encuentran altamente desarrollados siendo sensibles a todo.

b) Auditivamente

Son capaces de oír decibeles más agudos, conversaciones y ruidos a distancia molestándoles los ruidos estridentes y a todo volumen.

c) Visualmente

Pueden fácilmente ver los campos energéticos o auras de las plantas, animales y otras personas.



d) Olfativamente

Todo lo tiene que oler y son muy definidos en los olores que les gustan o no y los detectan a distancia.

e) Táctilmente

Son hipersensibles, le molestan los materiales sintéticos como por ejemplo, el roce de las etiquetas prefiriendo las ropas 100% naturales. Tienden a ser más zurdos o ambidiestros y tienen exceso de energía.

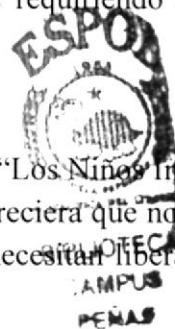
f) Emocionalmente

Tienen dificultad para aceptar y manejar la autoridad. No aceptan las restricciones, amenazas e imposiciones, no les gusta ser mandados. De ahí que son confrontadores, retadores tienen la determinación de hacer las cosas por sí mismos. Son altamente demócratas con derecho a voz y voto en todas sus relaciones. Tienen poca tolerancia a la deshonestidad, inautenticidad, no soportan la manipulación. Tienen un gran sentido de integridad y funcionan en base al amor y a la compasión.

Requieren la presencia de los padres. No les gusta que las cosas se hagan por salir del paso, desean calidad de tiempo con gratificaciones tangibles requiriendo estabilidad adulta y seguridad emocional alrededor de él.

g) Psíquicamente

Son altamente intuitivos pueden manifestar dones de telepatía. "Los Niños Indigos" son inquietos, les cuesta mucho mantenerse en un mismo sitio y pareciera que no se cansan. Esto es porque tienen un alto voltaje de energía. De ahí que necesitan liberar toda esa energía moviéndose y se le califican de hiperactivos.



Ellos tienden a aburrirse fácilmente de las cosas, no sólo secuencial y linealmente. Sólo ponen atención y concentración en aquello que es de su interés por lo que los niños indigos están teniendo muchos problemas con el sistema educativo y memorización. Ellos aprenden por participación, en forma exploratoria creativa y reflexiva. Les gusta ser autores, no seguidores.

Procesan mayor cantidad de información a través del tacto por lo que necesita estar tocando algo mientras ven y oyen. Les molesta mucho copiar.

Son muy inteligentes pero necesitan del apoyo emocional para expandir su inteligencia. Muchas veces se frustran fácilmente porque no encuentran eco entre las ideas grandiosas que se les ocurren y las personas o recursos que los apoyen para que esas ideas den frutos.

Tienen la disposición de hacer las cosas por sí mismos y sólo aceptan ayuda del exterior si se la presentan dentro de un marco de escogencia por lo que los oímos decir: "Déjame quieto. Yo lo sé hacer. Lo hago sólo".

1.2.5.2 RECONOCIENDO A UN "NIÑO ÍNDIGO"

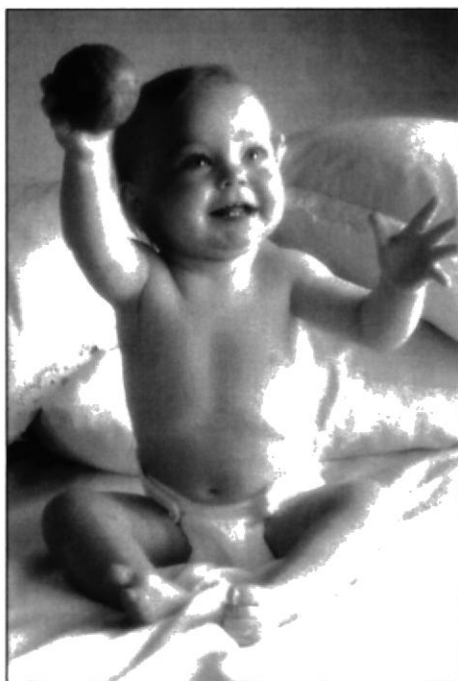


Figura 1-2: Niño índigo según teoría de Anne Tappe

[3] A continuación presentamos 10 de los rasgos más comunes de un "Niño Índigo":

1. Ellos nacen con un sentimiento de realeza (y frecuentemente se comportan como tales).
2. Tienen la sensación de "merecer estar aquí" y se sorprenden cuando otros no comparten esa misma sensación.
3. La autoestima no es para los Niños Índigo un gran tema de preocupación.
4. Tienen dificultad en aceptar una autoridad absoluta (autoridad sin ninguna explicación o sin más alternativas).
5. Simplemente no harán ciertas cosas; por ejemplo: Esperar en una fila es muy difícil para ellos.
6. Se frustran con sistemas que son como rituales y que no requieren de pensamientos creativos.
7. Con frecuencia ellos tienen mejores formas de hacer las cosas, tanto en la casa como en la escuela, lo que los hace ser como rebeldes, inconformes con cualquier sistema.
8. Parecen muy antisociales a menos que se encuentren entre niños de su misma clase. Si no hay otros con el mismo nivel de conciencia, a menudo se tornan retraídos, sintiendo que ningún ser humano los entiende. La escuela es para ellos un sitio donde les es muy difícil socializar.
9. No responderán a la disciplina de "culpa" ("espera que tu padre llegue a casa y se entere de lo que has hecho").
10. Sienten timidez en expresarle a usted lo que necesitan.

1.2.5.3 TIPOS DE NIÑOS ÍNDIGOS

[4] Básicamente existen 4 tipos de "Niños Índigos".

a) El Humanista: El primero es el Índigo humanista que probablemente tenga tendencia a trabajar con las masas. Ellos son los médicos, abogados, profesores, comerciantes y políticos del mañana. Servirán a las masas y son muy hiperactivos y extremadamente sociables. Hablarán con todo el mundo, siempre en forma muy, pero muy amigable. Tienen puntos de vista muy definidos, con un cuerpo un poco torpe. Algunas veces se estrellarán contra una pared porque olvidaron poner los frenos. No saben como jugar con un juguete, pero le sacarán todas las partes que contengan y probablemente después no lo vuelvan a tocar. Si usted quiere que ellos limpien el cuarto, usted tendrá que recordárselo muchas veces, porque son muy distraídos. Irán al cuarto, comenzarán a limpiar hasta que se encuentran con un libro y entonces se sentarán a leer, porque son lectores feroces.

b) El Conceptual: El Índigo conceptual está más interesado en proyectos que en la gente. Ellos serán los Ingenieros, arquitectos, diseñadores, astronautas, pilotos y militares del mañana. Son niños muy atléticos. Son controladores y la persona que más tratan de controlar es a su madre si son niños, y a su padre si son niñas. Este tipo tiene tendencia a la adicción, especialmente drogas, durante la adolescencia. Sus padres deben vigilar estrechamente sus patrones de comportamiento y cuando ellos empiezan a esconder cosas o a decir cosas como: "No te acerques a mi cuarto" es cuando la madre necesita revisar su habitación.

c) El Artista: El indigo Artista es muy sensitivo y su cuerpo es pequeño, aunque no siempre. Están más inclinados hacia el arte, son muy creativos y serán los maestros y los artistas del mañana. A cualquier cosa que se dediquen siempre estarán orientados hacia el lado creativo. Dentro del campo de la medicina, serán cirujanos o investigadores. En el campo de las artes, serán los actores. Entre las edades de 4 a 10 se involucrarán en no menos de 15 actividades creativas, le dedicarán 5 minutos a una y luego la abandonan. Así que siempre le digo a las madres de músicos y artistas: "no compren los instrumentos, mejor alquílenlos". El Índigo artista puede trabajar con 5 ó 6 instrumentos diferentes y en la adolescencia escogerán uno y se convertirán en un verdadero artista.

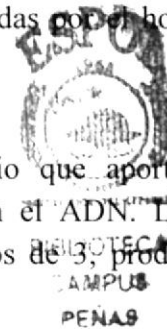
d) El Interdimensional: El cuarto tipo de Índigo es el interdimensional. Son más grandes que los otros tipos y a la edad de 1 o 2 años ya usted podrá decirles cualquier cosa y ellos le dirán: "yo ya lo sé" o "yo puedo hacerlo", o "no me molestes". Son ellos quienes traerán nuevas filosofías y nuevas religiones a este mundo. Pueden llegar a convertirse en bravucones y jactanciosos porque son mucho más grandes y porque no encajan en ninguno de los 3 tipos anteriores.

Los niños de estos cuatro tipos creen en ellos mismos. No sienten temor. Así que si usted quiere decirles que están haciendo algo malo cuando ellos creen que no, ellos creerán que usted mismo no sabe de qué está hablando. Así que se sugiere a los padres que establezcan límites pero sin tener que decirles a sus hijos: "no hagan esto". En lugar, digan "Bien, porque no me explicas por qué quieres hacer esto, sentémonos y discutámoslo. ¿Qué crees que pasará si haces eso? Cuando el niño le diga lo que él cree que podría pasar pregunte: Está bien y ¿cómo crees tu que vas a controlar la situación? Y entonces ellos le dirán la forma cómo ellos creen que pueden enfrentar el problema. Usted tendrá que dejar que el joven Índigo haga lo que vaya a hacer, de otra forma no participará, se retraerá, a menos que sea un Humanista, y no volverá a hablar con usted acerca del asunto.

1.2.5.4 DATOS CIENTÍFICOS

[5] A juicio de la especialista María Dolores Paoli, estos niños poseen mejores condiciones biológicas para manejar las impurezas creadas por el hombre, incluso un potencial de cambio en su ADN.

"Científicamente ya tenemos confirmación del cambio que aportan estos chicos, manifestándose en la activación de 4 códigos más en el ADN. Lo normal en los humanos es tener 4 núcleos que, combinados en grupos de 3, producen 64 patrones diferentes, llamados códigos.



Algunos de estos experimentos han consistido en mezclar células de niños índigos con células contagiadas de cáncer no mostrando efecto alguno. Éstos pequeños vienen con un sistema inmunológico fortalecido, manifestando inmunidad a las enfermedades.

1.2.5.5 OTRO CONCEPTO DE NIÑOS ÍNDIGOS

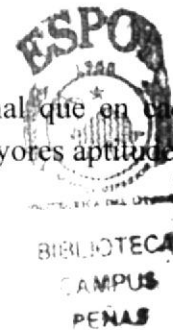
Existen algunos especialistas que ponen en duda la existencia de los niños índigos, Como por ejemplo, para **Horacio Vermont** los niños índigos no es más que una falacia inventada por séudos maestros, existen es niños superdotados que a los cuatro años saben escribir, saben ejecutar música, etc. Y por supuesto que cada vez nacerán más niños con esas facultades, con esas características.



Figura 1-3: Niño en preescolar.

Lo único que hay son niños que nacen con más capacidad que otros con dones, no con poderes, como es algo normal en una raza como la humana que va paulatinamente evolucionando.

Cada vez nacen más niños con dones, no con poderes. Es normal que en cada raza vayan encarnando, como algo propio de la evolución, seres con mayores aptitudes como para estar a la altura de los adelantos de esa civilización.



1.2.5.6 LOS NIÑOS ÍNDIGOS EN EL ECUADOR

1.2.5.7 FUNDACIÓN ÍN-DIGO

Es una fundación creada sin fines de lucro que lo que intenta es informar a los padres de familia que tengan en su hogar a un niño índigo, para que aprendan a tratarlos, sin utilizar otro medio que no sea el del diálogo.

Los niños índigos pueden ser niños con un carácter un poco difícil es por eso que muchos padres que están desinformados del tema recurren a los doctores quienes optan por medicar a los niños, la medicación común que se le prescribe es la Ritalin. Esta medicación es muy peligrosa ya que tiene ciertos efectos secundarios como nerviosismo e insomnio que son los más comunes, se manifiesta al comienzo del tratamiento y suelen poder ser controlados reduciendo la dosis y dejando de tomar el medicamento por la tarde o la noche.

También es común la pérdida del apetito, aunque suele ser pasajera. En casos muy aislados: hiperactividad, convulsiones, calambres musculares, tics o exacerbaciones de tics, humor depresivo transitorio. Tracto gastrointestinal: Ocasionales: dolor abdominal, náuseas, vómitos. Suelen ocurrir al comienzo del tratamiento y pueden verse aliviados por la ingestión simultánea de alimentos. Sequedad de boca.

La fundación ÍN-DIGO tiene varias funciones entre estas orientar a los padres en el trato de sus hijos, y tratar de explotar la capacidad de los niños sin que estos se sientan mal ni fuera de ambiente por eso tratan siempre de que lleven una vida normal.

Los exámenes realizados por la fundación son de observación y motrices, una vez aprobados estos exámenes es fácil determinar si son o no son niños índigos.

En el Ecuador la cultura acerca de los niños índigos es muy pobre, un muy bajo porcentaje de personas ha escuchado acerca de estos niños, sin una idea específica de lo que pueden ser estos niños ni su importancia.

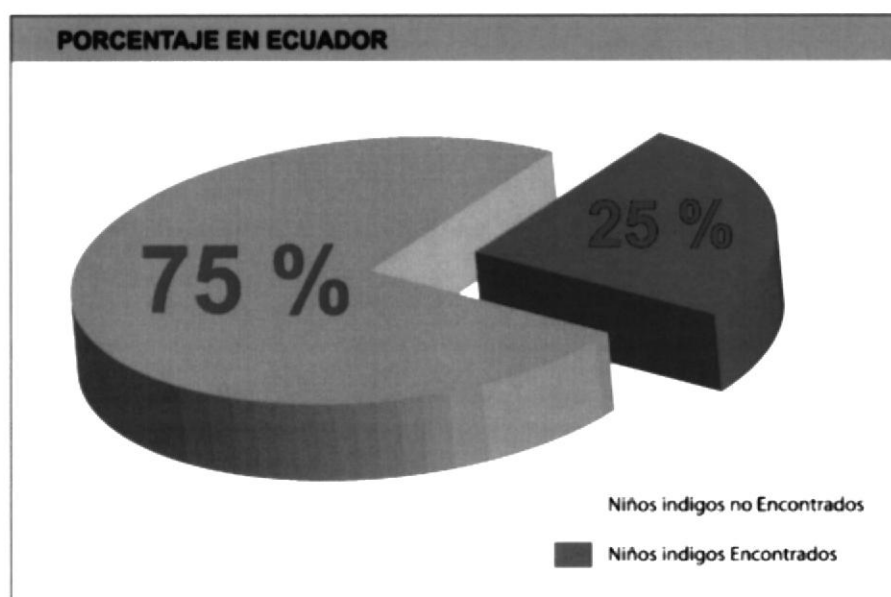


Figura 1-4: Porcentajes de niños índigos en el Ecuador

El 60% de los niños del Ecuador no son reconocidos aun ni por su familia ni maestros como niños índigos, y esto hace más difícil la tarea de saber llevarlos.

En encuestas personales a personas comunes y padres de familias, muchos los confunden con autistas o niños especiales, con alguna deficiencia, es por esto que la fundación está constantemente dando charlas y repartiendo información, lamentablemente los círculos por los que recorre este tipo de información son muy pequeños, ya que muchas personas creen tener a un hijo "normal" o que simplemente tienen a un hijo "genio" con mal comportamiento.

Cuando no se sabe tratar a estos niños, se dice que mueren, es decir como no pueden desarrollarse su potencial, llegan a perder esas habilidades o características especiales, muchas veces pasa esto por la represión de los padres en cuanto a su conducta. El típico "eso no lo hace un niño educado" o "los niños buenos no hacen eso" influye muchas veces en el estado de ánimo de los niños apagándolos.

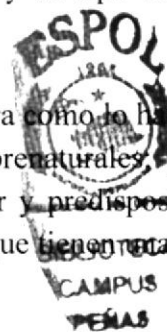
Por eso es preferible dejar que los niños pregunten, experimenten y desarrollen en plenitud su infancia, la paciencia es un elemento clave en estos niños. Muchas veces las órdenes no cuentan, es preferible saber negociar con ellos, tratarlos de igual a igual y nunca mintiéndoles.

En el Ecuador no existen escuelas para estos niños, hay lugares de formación como la escuela de líderes pero son talleres en los cuales los niños pueden desenvolverse naturalmente y trabajar en sus capacidades especiales.

Algunos colegios, prestan un servicio y educación especializada, pero en realidad lo que varía es la atención que le prestan a los niños.

De igual manera existe una parte de la psicología ecuatoriana que no esta de acuerdo con la existencia de los niños índigos, para ellos simplemente son niños que desarrollan un poco más su coeficiente intelectual, que tienen ciertas características diferentes a otros niños y hasta en cierta manera un grado de hiperactividad, y es aquí donde se distorsiona la información de los padres y profesores.

Para estas personas, tal vez los niños índigos no existan de la manera como lo hacen ver la sociedad, por el color de su aura, ni que tengan poderes sobrenaturales pero sí existen en el sentido de que son niños con un semblante, carácter y predisposición a muchas cosas que otros infantes no lo son, que son más sensibles, que tienen una mayor apatía hacia lo sociedad.



1.2.5.8 CONCLUSIONES SOBRE LOS NIÑOS ÍNDIGOS

Existen varias teorías y opiniones sobre los niños índigos, pero como conclusión podemos tomar que esta clase de niños existen en la forma que los han descrito, pero no en la forma en que quieren hacer creer que existen.

Existirán siempre cambios en la humanidad, pero esto no quiere decir que el ser humano desarrolle poderes sobre naturales ni psíquicos con el pasar de lo años y en su evolución.

1.3 IMAGEN GRÁFICA

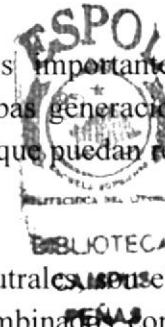
Una vez establecida la idea principal y teniendo una visión más clara sobre el tema nuestro siguiente paso es realizar la imagen gráfica de nuestro programa segmento. Para estos retomaremos los puntos claves que nos llevaran a nuestros bocetos y posteriormente a la selección de la que será la imagen de nuestro programa.

Después de aclarar la idea principal, que es realizar un programa de ayuda para padres de nuestra sociedad: jóvenes, primerizos y no tan inexpertos pero con otra mentalidad sobre la educación en la actualidad, tenemos claro que nuestro target son los padres ecuatorianos.

La imagen del programa tiene como base el estilo clásico que le dará confiabilidad, pero a la vez tiene que tener un toque de frescura que permita ir poco a poco haciendo accesible a otras ideas al espectador. Los colores son un motivador esencial en esta tarea, podríamos utilizar colores serios para mantener el mismo nivel de otros programas y no salir de lo ya establecido, o podemos utilizar colores fuertes y coloridos para darle un contraste y llamar la atención de nuestro punto referencial e inclusive abarcar más segmentación como son los jóvenes.

Esto también podría traer consigo el rechazo de nuestro objetivo, que son los padres ecuatorianos que en muchos de sus casos son conservadores, o tienen ideas establecidas por sus raíces y previa crianza tradicional, aquí podríamos encontrar un obstáculo muy fuerte, pues sabemos que el 65% de nuestra sociedad es bastante conservadora y clásica, y el otro 35% restante se acopla con facilidad a nuestra idea, puesto que hoy en día hay gran cantidad de padres jóvenes, pero no podemos descuidar ningún aspecto si queremos abarcar el target completo.

La única manera de poder unificar estos dos porcentajes importantes para una aceptación considerable de nuestro programa es unificar ambas generaciones. ¿Cómo hacerlo? Utilizando colores que los identifiquen a ambos para que puedan relacionarse y tener la aprobación de los mismos.



Algo indiscutible es que los colores clásicos o los colores neutros como el blanco y el negro, lo interesante de esos colores es que pueden ser combinados con facilidad a cualquier color, aquí podemos establecer entonces la unión con los nuevos colores.

Para poder hacer una selección de los colores tenemos que hacer un previo análisis psicológico de lo que queremos alcanzar, realizar y hacia quién queremos dirigirnos. Tomemos en cuenta que nuestra idea si bien es cierto está dirigido para padres ecuatorianos, la información desarrollada es sobre niños, esto fuerza nuevamente a que haya un ensamblaje de generaciones, si podemos realizarlo de manera sutil e imperceptible habremos cumplido con nuestra misión.

Algo que es definitivamente bien aceptado en cualquier tipo de generación son los colores clásicos como ya lo mencionamos antes, así que nuestra meta es proporcionar colores de una generación nueva y fresca, que expanda horizontes y sea flexible en razonamientos, que no distraiga pero que atraiga al espectador, haciéndolo sentir relajado, tiene que tener un equilibrio completo. ¿Cómo lograrlo? Tenemos en cuenta que cada color representa algo específico pero tenemos claro también que debe tener un equilibrio visual fuerte, para su completa aceptación, no podemos poner dos colores como por ejemplo rojo y naranja, estos colores son demasiado fuertes como para ir juntos, distraerían al espectador y a largo plazo cansaría su vista, le molestaría.

Hay que tener también cuidado con utilizar colores que se encuentren en el top mind del espectador, como por ejemplo, jamás utilizaríamos el color rojo con el amarillo, estos

colores son muy identificados por las personas en marcas de comidas, por mucho que cada color señale una característica específica hay que tener cuidado en el momento de unificar colores porque podría ocurrir un desastre visual y el rechazo inmediato del producto final.

Teniendo en cuenta todo esto ¿Cómo establecer el balance adecuado? Posiblemente teniendo en cuenta la clasificación de los colores, ahí está nuestra solución. Los colores como es bien sabido, se clasifican en colores cálidos y fríos, un equilibrio exacto sería seleccionar uno y otro para mantener un balance adecuado, pero para esto, debemos también recordar no elegir colores ya establecidos en el top mind del espectador, cuando se los unifique.

Un color cálido y que nos establece relación con lo que nos exige nuestro propósito es el color naranja, es un color compuesto, formado por porcentajes de rojo y amarillo, que son colores fuertes y atraen siempre al espectador, así tendríamos en el color naranja la pigmentación adecuada de estos dos colores para hacerlo un color llamativo y aceptable al público.

El color frío que nos da el balance necesario es el morado, que tiene pigmentaciones de azul un color que representa la seriedad y el clasicismo que se busca para una nivelación exacta. La unificación tanto del color naranja como el morado crea un ambiente agradable al espectador, además son colores que no tienen ninguna relación directa con algún producto ya existente. A esto le acoplamos los colores clásicos como lo son el blanco y el negro, antes mencionados, y obtenemos la fórmula perfecta para cubrir todas las expectativas.

Ahora que tenemos claro cuáles son los colores a utilizar tenemos que ver su distribución. Cual sería más predominante, aquí entramos al siguiente paso, que es la creación de los bocetos.

En la creación del logo del programa no solo se tiene en cuenta los colores que son de vital importancia, sino también tener claro el hecho de que el programa es un programa serio y debe ser visto como tal, sin quitar la frescura, lo actual y lo juvenil que contiene.

Después de tener claro estos puntos importantes, damos paso a la presentación de los bocetos, y luego a la deliberación del logo aceptado.



Psicólogo en Casa



Psicólogo en Casa



Psicólogo en Casa

Figura 1-5: Bocetos de logos para el programa.

La selección del logo fue unánime al decidir que este logo cubría todos los puntos antes mencionados. Pusimos en consideración que en comparación al otro logo, que combinaba los mismos colores, parecía un programa para niños por los cubos que son objetos que identifican este tipo de programas infantiles, no un programa dirigido para padres.

Aquí la elección del logo para el programa segmento “Psicólogo en casa”:



Figura 1-6: Logo final para el programa.

1.3.1 APLICACIÓN DEL LOGO EN DIFERENTES ELEMENTOS DEL PROGRAMA

Cenefa de presentación de los profesionales invitados, donde consta el logo del programa y nombre del experto.

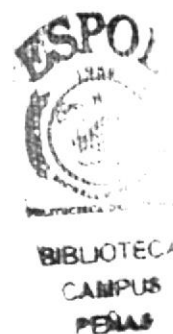


Figura 1-7: Cenefa de presentación de invitados al programa.

Tarjeta guía para el presentador, con un resumen de los puntos más importantes del programa.



Figura 1-8: Tarjeta guía del presentador.

Set de Tv será un ambiente sencillo, con una pantalla plana en la parte posterior y una silla con una mesa, que será donde estará el presentador mientras se desarrolla el programa.



Figura 1-9: Set de presentación del programa.

1.4 ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

La misión principal de nuestro programa es ayudar a nuestros televidentes a identificar las diferentes situaciones familiares que en ocasiones no están completamente informados o en otros casos no saben cómo manejarlas.

Género: Reportaje familiar

1.4.1 ELEMENTOS DEL CONTENIDO:

El programa está dividido en: conducción, entrevistas, reportajes, comentario crítico, claquetas informativas, voz en off, grabaciones en sitios donde se desarrolle el tema a tratar.

1.4.2 DESCRIPCIÓN:

Los programas van a contener un conductor y un locutor con voz en off que guiarán el programa durante 30 minutos.

El objetivo del programa es informar a determinada clasificación de audiencia, tomando en cuenta el horario en que podemos captar su atención, todo lo detallamos a continuación:

- **Target:** Esta dirigido a amas de casa, pero con deseo de captar la atención del jefe de la familia.
- **Horario:** En la mañana 08H00 – 08H30
- **Duración:** 30 minutos



Conductor: Hombre joven, porque buscamos que captar la atención de público masculino del hogar, y por eso queremos que se sientan identificados con nuestro conductor.

Perfil: Debe ser una persona joven capacitada en periodismo informativo, contar con una imagen confiable.

1.4.3 RESUMEN DEL CONTENIDO:

Se lleva a cabo a diario, cada mañana, y en cada programa se tratará un tema distinto.

El programa durará 30 minutos: 20 minutos de programa y 10 minutos de Publicidad. Habrá 3 cortes comerciales.

- Primer bloque: 4 minutos
- Segundo bloque: 6 minutos
- Tercer bloque: 6 minutos
- Cuarto bloque: 4 minutos

1.4.4 EL OBJETIVO

Nuestro objetivo principal es tener un enfoque riguroso y actual de los problemas cotidianos y como poder tratarlos. Por ello el desarrollo de este programa de 30 minutos, expone los procesos humanos mediante un lenguaje accesible y popular ayudando al televidente a conocerse a si mismo y a los demás, a desentrañar y entender los fenómenos importantes de la vida cotidiana.

1.4.5 ARGUMENTO

Se describe textualmente el contenido del video, la historia, el hilo conductor, la narrativa, sin necesidad de entrar en detalles de producción, limitándose únicamente a describir los temas y el desarrollo de los mismos.

1.5 PRESUPUESTO

Una vez que tiene la idea del programa que va a elaborar es necesario saber cuánto dinero debemos invertir para lograr nuestro objetivo. Al elaborar un presupuesto, debemos tomar en cuenta una clasificación de gastos como los siguientes:

- a) Gastos sobre la línea
- b) Gastos bajo la línea

Los gastos *sobre-la-línea* generalmente se refieren a los elementos de realización y producción:

- Talento
- Guión
- Música
- servicios de oficina, etc.

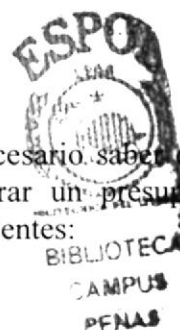
Los elementos *bajo-la-línea* se dividen a su vez en dos grandes categorías:

- Los elementos físicos (sets, estructuras, maquillaje, vestuario, gráficas, transporte, equipo de producción, estudio e instalaciones y edición)
- El personal técnico (personal de estudio, personal de ingeniería, operadores de VTR, operadores de audio, y labores generales.

Es importante tener en claro cuánto es que debemos, queremos y vamos a invertir en nuestro proyecto.

Sacaremos valores de la temporada completa dependiendo de cuantos programas van a ser, y de la misma manera tendremos cuanto es el valor de cada programa.

Existen los *canjes*, que es cuando hacemos trueque de ciertos servicios o productos a cambio de promoción de los productos durante el programa. Es por esto también que son indispensables las alianzas con los proveedores.



PRESUPUESTO DE PRODUCCION DE UN PROGRAMA SEGMENTO DE 30'**Programa:** Psicólogo en casa**Total:** 4 programas mensuales**SOBRE LA LÍNEA**

DESCRIPCIÓN	POR PROGRAMA
Espacio en televisión	375
Conductor	150
Ropa	CANJE
Maquillaje y peinado	CANJE
Productor Ejecutivo	200
Asistente de Productor	40
Director	100
Editor/Post Productor	35
Guionista	50
Camarógrafo	40
Grip	40
Asistente de Cámara	20
TOTAL SOBRE LA LÍNEA	1050

**BAJO LA LÍNEA**

Alquiler de Estudio	80
Alquiler de Sonido	50
Alquiler de Cámara DVCam	60
4 Casette DVCAM	20
Movilización	30
Alimentación	80
Gastos Varios	40
Editora	40
Alquiler de Luces	80
TOTAL BAJO LA LÍNEA	450

Total de cada Programa 1450**Total Mensual (4 programas)** 5800**Total de la primera temporada
(12 programas, 3 meses)** 17400

PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA SEGMENTO

Programa: Psicólogo en casa

Total: 4 programas mensuales

SOBRE LA LÍNEA

DESCRIPCIÓN	COSTO			POR		PROYECTO	
	UNITARIO	UNIDAD	CANT.	PROGRAMA	MENSUAL	CANJE (12 programas)	
Espacio en televisión	1500	Mensual	1	375	1500		4500
Conductor	600	Mensual	1	150	600		1800
Ropa	100	Mensual	1	25	100	300	0
Maquillaje	80	Mensual	1	20	80	240	0
Productor Ejecutivo	800	Mensual	1	200	800		2400
Asistente de Productor	160	Mensual	1	40	160		480
Director	400	Mensual	1	100	400		1200
Editor Post Productor	140	Mensual	1	35	140		420
Guionista	200	Mensual	1	50	200		600
Grip	160	Mensual	1	40	160		480
Camarógrafo	160	Mensual	1	40	160		480
Asistente de Cámara	80	Mensual	1	20	80		240
						SUBTOTAL	12600

1050

BAJO LA LÍNEA

Alquiler del Estudio	80	Programa	1	80	320		960
Alquiler de Sonido	50	Programa	1	50	200		600
Alquiler de Cámara DVCa	60	Programa	2	60	240		720
4 Casette DVCAM	5	Programa	4	20	80		240
Movilización	30	Programa	1	30	120		360
Alimentación	50	Programa	1	50	200	600	0
Gastos Varios	40	Programa	1	40	160		480
Editora	40	Programa	1	40	160		480
Alquiler de Luces	80	Programa	1	80	320		960
						SUBTOTAL	4800
						TOTAL PRIMERA TEMPORADA	17400

Tabla 1-1: Presupuesto anual de un programa de 30 minutos.



1.6 CRONOGRAMA DE TRABAJO

Semana de grabación y post-producción

Noviembre 30 - 4 de Diciembre

	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	LUNES	MARTES
07:00 - 09:00 AM	LIMPIEZA DE INSTALACIONES				
09:00 - 11:00 AM	ORGANIZAR MATERIAL DE TRABAJO	ENSAYOS CON EL CONDUCTOR	GRABACIONES EXTERNAS		ENSAMBLAJE DE MATERIAL EDITADO
11:00 - 13:00 PM	ADECUAR EL SET	GRABACIONES INTERNAS	GRABACIONES EXTERNAS		ENSAMBLAJE DE MATERIAL EDITADO
13:00 - 15:00 PM	CONEXIONES ELÉCTRICAS	GRABACIONES INTERNAS	GRABACIONES EXTERNAS		ENSAMBLAJE DE MATERIAL EDITADO
15:00 - 17:00 PM	ILUMINACIÓN	GRABACIONES INTERNAS			ENSAMBLAJE DE MATERIAL EDITADO
17:00 - 19:00 PM	PRUEBA DE SONIDO	GRABACIONES INTERNAS	EDICIÓN DEL MATERIAL	ANIMACIÓN INTRO	ENSAMBLAJE DE MATERIAL EDITADO
19:00 - 21:00 PM	PRUEBA DE CÁMARAS			ANIMACIÓN INTRO	
21:00 - 23:00 PM		ANIMACIÓN DE CLAQUETAS	ANIMACIÓN DE CLAQUETAS	ANIMACIÓN INTRO	EDICIÓN FINAL
23:00 - 01:00 PM		ANIMACIÓN DE CLAQUETAS	ANIMACIÓN DE CLAQUETAS	CREDITOS	
01:00 - 03:00 AM					

Tabla 1-2: Cronograma de trabajo.

1.7 LA ESCALETA

Es como un esqueleto o esquema del video que nos ayuda a organizar el plan de grabación y facilita la escritura del pre-guion y del guion definitivo. Es importante tener claro el hilo conductor, que puede ser una historia narrada, o sólo una música, testimonios hilados o dramatizaciones, textos en generador de caracteres, etc. Es clave diseñar un formato donde se anoten en orden lógico las ideas, los temas a tratar en el video, con una pequeña descripción de cada uno y una referencia del recurso a los que puede acudir para ilustrar estos temas. El tiempo de duración del video también puede calcularse mediante la escaleta. La escaleta es un recurso importante para el momento de la edición ya que nos permite tener un orden de las escenas.

La presentación está dada por una secuencia de imágenes a un ritmo dinámico jugando con la toma y la música. Luego sale el nombre del programa animado y se desvanece, apareciendo el conductor en escena.



1.7.1 DETALLE DE LOS BLOQUES.

a) Presentación e introducción

En el primer bloque se realizará una presentación del programa con una animación del logo e imágenes de niños interactuando y luego una introducción del conductor sobre el tema a tratar en ese capítulo del programa.

b) Entrevistas y explicación de las teorías.

Existen psicólogos y educadores que tienen diferentes creencias y teorías de cómo catalogar si un niño es indigo, incluso teorías que siembra la duda de su existencia,

c) Entrevistas y opinión pública.

Entrevista a estudiosos sobre dos teorías diferentes de los niños indigos.

d) Resolución y conclusiones

En este último bloque se dejan en clara las conclusiones sobre las dos teorías sobre los niños indigos que se plantearon durante el programa.

1.7.2 FORMATO ESCALETA

VIDEO: PSICÓLOGO EN CASA

DURACIÓN: 30 MINUTOS

REALIZACIÓN: YULIANA CORRAL – DANIELA PALAU

TEMA	DESCRIPCIÓN	TIEMPO APROXIMADO
I BLOQUE Nota introductoria detallada de los orígenes a la teoría de los niños indigos.	Plano del conductor, sentado en medio del set, sobre una silla. El set consta de un ambiente, donde se desarrolla la narración.	00:04:00 SEG
II BLOQUE Nota introductoria donde se contraponen la teoría anterior.	Narración de la teoría de Anne tape mientras se proyectan imágenes de niños en guarderías.	00:06:00 SEG
III BLOQUE Nota introductoria de la segunda teoría.	Conductor opina sobre la teoría anterior y plantea preguntas. Manda al siguiente reportaje.	00:06:00 SEG
IV BLOQUE Reportaje a Transeúntes sobre el conocimiento del tema y conclusión sobre los reportajes.	Conductor narra las conclusiones a las que se ha llegado en el programa.	00:04:00 SEG

Tabla 1-3: Formato de escaleta.



1.8 PREGUIÓN

Es el desarrollo del argumento, con la secuencia marcada en la escaleta. Debe tener la mayor cantidad de especificaciones tanto de audio, como de video, ya que sobre este se basa en trabajo de cada una de las personas de preproducción, producción y postproducción. El pre guión debe referirse a aspectos como:

- Locación de la escena
- Hora
- Ambiente de la escena (escenografía, iluminación, clima, etc.)
- Audio (ambiente, voz en off, voz en in, música, efectos de sonido, etc.)
- Efectos de video
- Tipos de plano y movimientos de cámara
- Textos locutados o generador de caracteres
- Descripción de movimientos realizados por parte de los actores así como las intenciones (acotaciones de sentimientos, actitudes)
- Para las entrevistas o testimonios se deben tener las preguntas básicas que se harán.

La manera más fácil de escribir el guión es utilizando un formato de dos columnas donde se escriben en una la imagen y en la otra el video. Paralelamente lo que se indica en la imagen se describe en la columna del video.

Generalmente las acotaciones se escriben en letras mayúsculas y los diálogos en minúsculas. Las escenas o cambios se numeran al comienzo de cada una de ellas en la columna de video.

1.9 DESARROLLO DE UN GUIÓN

1.9.1 GUIÓN PARA PROGRAMA – SEGMENTO DE 30 MINUTOS

Por lo general, la funcionalidad del guión es siempre la misma, independientemente del formato del programa al que sirva como base. La diferencia radica en la finalidad o el carácter del contenido. Por tanto, aunque un guión de ficción y un documental mantengan semejanzas en su proceso de construcción y desarrollo, habrá diferencias pues los objetivos que se pretende alcanzar son diferentes.

El primer paso a la hora de desarrollar un proyecto será organizar todo el material que poseamos, estructurándolo en función de un tema y unos objetivos y estableciendo las herramientas y los canales que se emplearán para tal fin. Los criterios de ordenación pueden ser variados: se puede ir de lo particular a lo general, de un planteamiento a un desarrollo y finalizar con unas conclusiones sobre el tema propuesto, pero también se pueden comparar casos similares entre sí de un modo paralelo y buscar las diferencias, etc.

A diferencia de la comunicación verbal, el factor tiempo va a ser uno de los principales condicionantes del lenguaje audiovisual. Deberemos eliminar todo aquello que pueda expresarse eficazmente a través de la imagen separando lo primordial de lo accesorio, con cuidado para que esa supresión no afecte al conjunto del guión.


El tercer factor a tener en cuenta será el léxico y la sintaxis, en función de los televidentes “En líneas generales un proyecto audiovisual requiere frases cortas, de construcción sintáctica llana y párrafos separables unos de otros, de modo que en cada punto y aparte un concepto quede completo o por lo menos tenga entidad propia”

El siguiente aspecto que debemos cuidar será la duración. Habrá que subdividir los bloques de contenido en secuencias e intentar que entre sí guarden coherencia en cuanto al ritmo y al estilo. La psicología también va a influir en la sensación de duración que se nos transmita y que es posible manipular en ocasiones mediante el *tempo* interno del plano. Los dos últimos pasos a los que hace referencia son la visualización o relaciones sincronas o asincronas entre imagen y sonido y la homogeneidad del guión, en general.


1.9.2 ESQUEMA DE UN FORMATO DE GUIÓN

LOS NIÑOS ÍNDIGOS, LA SOCIEDAD ECUATORIANA ¿LOS TOMA EN SERIO?


DURACIÓN: 30 MINUTOS**PRODUCCIÓN:** YULIANA CORRAL – DANIELA PALAU**REALIZACIÓN:** YULIANA CORRAL – DANIELA PALAU


AUDIO	VIDEO	TIEMPO
ESCENA I: Música Instrumental infantil	Animación del logo Psicólogo en casa	
FADE OUT	BLANCO	
CONDUCTOR: “Hola amigos muy buenos día hoy lunes, bienvenidos a Psicólogo en casa, soy Marvin Moreira y estaré con ustedes cada mañana compartiendo sus dudas e inquietudes.	Toma Americana del conductor 	00:00:15 SEG
FADE OUT	BLANCO	
ESCENA I Claqueta Video	Texto de Niños Indigos. Imágenes de niños jugando animación del logo del programa y del tema del día	00:00:40 SEG
ESCENA II CONDUCTOR: Nuestros hijos son el mejor regalo de la vida y su crianza es nuestra mayor obligación. Esta mañana trataremos sobre un tema que no es tan conocido por nuestra sociedad; hablamos sobre los “Niños Índigos”. ¿Existen o no? “		

<p>ESCENA III CONDUCTOR: ¿Alguna vez han escuchado que todos tenemos un color diferente que nos identifica? Y no es precisamente nuestro color de piel, es el color de nuestra aura, existen niños que nacen con un color específico y es ahí que nace una teoría, la existencia de los niños Índigos.</p>	Toma Americana del conductor	00:00:50 SEG
FADE OUT	BLANCO	
Openning de nota: Música propia de introducción	Animación del texto, y collage de imágenes sobre el reportaje.	00:01:20 SEG
<p>ESCENA <i>Nota 1 – PARTE I</i></p>	Inicios de los niños índigos”. Se presentara características generales de esto niños.	00:01:35 SEG
FADE OUT	BLANCO	
COLILLA	Expectativa de la parte final de la nota en el siguiente bloque	00:03:45 SEG
FADE OUT	BLANCO	
CLAQUETA	Cierre de Bloque.	00:03:55 SEG
FADE OUT	BLANCO	00:04:00 SEG
COMERCIALES		
<p>ESCENA Música Instrumental infantil</p>	Logo girando con una corta animación	
FADE OUT	BLANCO	
<p>VIDEO VOZ EN OFF: Todos los niños tienen derechos a ser felices, y nosotros la obligación de lograrlo y brindarles una mejor calidad de vida. En el Ecuador la educación acerca de los niños índigos es muy pobre, un muy bajo porcentaje de personas ha escuchado acerca de estos niños, sin una idea específica de lo que pueden ser ni su</p>	Se muestran imágenes de niños jugando, y en sus actividades cotidianas.	00:00:08 SEG

importancia. Es por esto que nos hemos interesado en hacerles llegar más información sobre este tema tan poco conocido.		
FADE OUT	BLANCO	
ANIMACION	Logo en 3d Girando	00:00:50 SEG
FADE OUT	BLANCO	
ESCENA V CONDUCTOR: Pues bien esta teoría de Anne Tape tuvo repercusión en muchos lugares del mundo, incluso en el Ecuador, pero ¿qué pasa aquí en nuestro país realmente?, ¿tiene tanta acogida esta teoría? ¿Qué concepto tiene la sociedad ecuatoriana sobre los niños indígenas? ¿Cuánta desinformación existe sobre el tema en el Ecuador? ¿Y si alguien está interesado en esta información a donde tiene que recurrir? Veamos esto y más en el siguiente reportaje.	Toma Americana del conductor 	00:01:00 SEG
FADE OUT	BLANCO	
Continuación de la Nota: Música propia de introducción	Animación del texto, y collage de imágenes sobre el reportaje.	00:01:35 SEG
ESCENA VI <i>Nota 1 PARTE II</i>	Entrevista con la Parasicóloga.	00:01:50 SEG
FADE OUT	BLANCO	
ESCENA VII CONDUCTOR: Y bien, aquí hemos tratado con una especialista en el tema, ¿cubrimos nuestras dudas? Mmm... sería bueno profundizar un poco más en esto, ¿representa realmente todas estas características algo verdadero o ficticio? porque muchas de las características que nos dan para poder separar a los niños indígenas de los niños normales, son características que encontramos en	Toma Americana del conductor	00:05:10 SEG

<p>muchos niños... ¿Usted no lo cree? Porque si es así, yo pude ser un niño índigo, pero sin salirnos mucho del tema que nos plantean... se dice que son índigos los niños especiales que a partir de 1982 vinieron a la tierra en grandes cantidades... es decir... en la actualidad, ya no estaríamos sobre poblados de niños índigos!... Entonces ¿porque no ha cambiado el mundo aun? Falta por evolucionar... o cual es la verdadera razón por la que seguimos así... ya que se supone que son niños de luz... que vienen a transformar nuestro mundo... ¿qué paso? Hay muchas dudas aun... no sé si ustedes también las tienen mis queridos amigos televidentes...pero a mí me han quedado algunas sueltas, pero quizás nos podamos aclarar un poco más en el siguiente bloque... con una nota que nos despejara algunas... dudas</p>		
FADE OUT	BLANCO	
COLILLA	Logo de Animado del programa.	00:05:45 SEG
CLAQUETA DE CIERRE	Cierre de Bloque.	00:05:55 SEG
FADE OUT	BLANCO	00:06:00 SEG
COMERCIALES		
<p>ESCENA VIII Música Instrumental infantil</p>	Logo girando con una corta animación	
FADE OUT	BLANCO	
<p>CONDUCTOR: Bien amigos aquí nos encontramos de nuevo con la inquietud dispuesta a ser tranquilizada, ¿Tenemos o no a un índigo en nuestros hogares? ¿Conocemos a un índigo? ¿Fuimos índigos o no? ¿Estos seres de luz son o no algo positivo en nuestra vida? Hablan de poderes inclusive extrasensoriales, sanadores y telequinéticos en otros casos. Pero la verdad es que en las características</p>	Toma Americana del conductor	00:00:08 SEG

<p>generales... son muy... ¿generales? ¿Qué creen ustedes? Nos estamos formando una opinión, pero veamos mas de este tema que es tan interesante y que es de vital importancia conocerlo a fondo para que no nos cojan desprevenidos en el tema...</p>		
<p>Openning de nota: Música propia de introducción</p>	<p>Animación del texto, y collage de imágenes sobre el reportaje.</p>	<p>00:00:50 SEG</p>
<p>ESCENA IX Nota 3</p>	<p>Similitudes de los niños Índigos y los niños con Hiperactividad y déficit de atención</p>	<p>00:01:05 SEG</p>
<p>FADE OUT</p>	<p>BLANCO</p>	
<p>ESCENA X CONDUCTOR: Con esta descripción paralela acerca de los niños índigos y los niños no índigos... ¿qué podemos pensar? Si bien tenemos aquí una similitud grande hay cosas que no son para nada iguales entre ambos, como por ejemplo la alteración de su ADN, o sus poderes curativos... sin exagerar tenemos también el hecho de que la gente los complace en todo ya que ellos tienen la capacidad de conseguir lo que se proponen ¿manipulación? bueno hay muchas personas que lo aplican para bien o para mal...pero también hay otros rasgos que son bastante inverosímiles... siempre tenemos que tener apertura a nuevas ideas, pero cuanta apertura tenemos que mantener ante estas teorías que nos están imponiendo en el nuevo milenio. Incluso hay escuelas para niños índigos que se están forjando. Aquí en el Ecuador hay fundaciones que están haciendo lo posible por dar a conocer esta teoría, para que sus hijos tengan una mejor educación</p>	<p>Toma Americana del conductor</p> 	<p>00:05:10 SEG</p>

y puedan explotar todas sus capacidades y así no ser un niño índigo “desperdiciado” Pero bien ¿qué dice la ciencia de esto?, ¿qué dice la Psicología sobre esto? Ahora en el siguiente boque esto y más... no se despegue de sus asientos ¡ya volvemos!		
FADE OUT	BLANCO	
COLILLA	Expectativa de la opinión pública sobre el tema.	00:05:45 SEG
CLAQUETA DE CIERRE	Cierre de Bloque.	00:05:55 SEG
FADE OUT	BLANCO	00:06:00 SEG
COMERCIALES		
ESCENA XI Música Instrumental infantil	Logo girando con una corta animación	
FADE OUT	BLANCO	
CONDUCTOR: Bueno ahora que ya tenemos un poco más clara y ordenadas nuestra ideas, veamos aquí en el Ecuador, más específicamente en Guayaquil que es lo que nuestra sociedad piensa o sabe sobre esta teoría... ¿Usted qué opinión tenía sobre ellos? Ahora lo sabe... ¿y antes? Veamos en el siguiente reportaje cuan informada nuestra ciudadanía sobre el tema...	Entra: cámara cenital; narración del conductor: cámara normal, plano medio; cambio de toma: plano tres cuartos. 	00:00:08 SEG
FADE OUT	BLANCO	
Openning de nota: Música propia de introducción	Animación del texto, y collage de imágenes sobre el reportaje.	00:00:33 SEG
<i>NOTA 4</i> Reportero ¿Conoce Usted sobre los niños índigos? ¿Usted se considera un niño índigo?	Tomas de la ciudad de Guayaquil, regeneración urbana, planos abiertos, cámaras contrapicados. Transeúntes.	00:00:45 SEG
FADE OUT	BLANCO	
CONDUCTOR: Así es como pensamos ¿no? Pero, más que cualquier opinión que tenemos que	Toma Americana del conductor.	00:02:05 SEG


<p>plantearnos tenemos que saber que todos los niños son especiales, todos tienen un futuro, todos van a cambiar nuestro futuro porque ellos son los que cambiarán a el mundo, índigos o no... nuestros niños, hijos, sobrinos, hermanos... todos ellos son el futuro de nuestro mundo y tenemos que cuidarlos y protegerlo de gente que muchas veces quiere sacar provecho de ellos inventando nuevos horizontes y queriendo explotar a los padres que se preocupan por sus hijos y estos en son de querer lo mejor para ellos muchas veces sin querer le quitan su infancia sin quererlo... solo por dejarse manipular por estas personas... Hay que pensarlo bien, seamos sensatos, pero sobre todo pensemos en función del bienestar de nuestros hijos. Y bien así es como llegamos al final de nuestro programa espero que haya sido de gran ayuda para ustedes... hasta el próximo programa buena suerte, Chao!</p>		
FADE OUT	BLANCO	
CLAQUETA DE CIERRE	Cierre de Bloque.	00:03:55 SEG
FADE OUT	BLANCO	00:04:00 SEG

Tabla 1-4: Guión del programa en general.

1.9.3 FORMATO DE GUIÓN NOTA 1. PARTE 1 Y 2 ESCENAS IV Y VI

Características de los Niños Índigos, entrevista a Parapsicóloga

DURACIÓN: 00:06:20 MINUTOS

PRODUCCIÓN: YULIANA CORRAL – DANIELA PALAU

REALIZACIÓN: YULIANA CORRAL – DANIELA PALAU

AUDIO	VIDEO	TIEMPO
Música propia de el reportaje	Animación propia del reportaje, con imágenes de niños con filtro azul.	00:04:00 SEG

<p>Voz en off:</p> <p>La denominación de la categoría; niños índigo, se debe al color añil, presente en el aura de estos chicos La primera vez que se mencionó el término ‘Niños Índigo’ fue en 1982 por Nancy Ann Tape, autora del libro “Entendiendo tu vida a través del color”, en esta edición se documenta por primera vez en occidente los casos de estos niños, debido a que la autora puede ver el campo electromagnético o aura.</p> <p>¿Qué es el aura?</p> <p>El cuerpo de todos los humanos está compuesto por un cuerpo de tierra, otro de agua, otro de fuego y así sucesivamente... de los cuales nosotros podemos percibir, a nuestro nivel, 7 cuerpos que a su vez son seres independientes con sus apetitos, esperanzas, etc. los cuales se asocian de dos en dos. Los tres primeros son a la vez hombre y mujer y el último de todos es llamado la “joya de Shéba”. Estos cuerpos son totalmente diferentes los unos de los otros, desde el más denso al más etéreo y todos y cada uno de ellos desprenden una luz a la que se le suele llamar “aura”.</p> <p>Podríamos definir el aura como un caparazón de luz en el centro del cual evoluciona el individuo. Rodea al ser de una luminosidad coloreada más o menos ancha y viva, que depende del estado de ánimo y de salud del “propietario”. El aura supone el “campo de fuerza” que desprende todo ser.</p> <p>Cámara Kirlián</p> <p>La cámara Kirlian permite analizar el fluido magnético que emite una persona y de esta manera poder estudiar su aura. Mediante la cámara se obtiene el efluviograma, o sea, la plasmación de nuestra energía bioplasmática, o la efluviografía, que sería la fotografía de la</p>	<p>Presentación en claquetas de los puntos Mas importantes de la biografía.</p> <p>Claquetas con las características de los Niños Índigos.</p>	
---	--	---

energía antes mencionada.

Según estudios, se asegura que estos niños, poseen conocimientos extraordinarios, que podrían parecer fuera de lo común, para nuestro sistema de pensamiento y dogmas ya preestablecidos.

Son considerados más inteligentes que el promedio establecido y sorprenden por las respuestas, que desde temprana edad, suelen dar a sus padres y educadores. Aprenden con mucha rapidez, son muy inquietos, no se dejan amilanar por los adultos, son autodeterminados.

PARTE 2

Toda esta interpretación nos llevo a una exhaustiva investigación para poder tener una idea más clara de cómo son estos niños realmente, nuestra investigación nos llevo donde la Parasicóloga **María Isabel Erazo** quien nos brindo todo su conocimiento sobre estos niños, respondiendo todas nuestras dudas:

PREGUNTAS FUERA DE CÁMARA PARA ENTREVISTA:

¿Quiénes son estos niños? ¿Son de este mundo o vienen de otro mundo a gobernar nuestro mundo con sus conocimientos?

¿Cómo podemos reconocer estos niños?

¿Estas cualidades no son ambiguas?
¿Qué característica específica los separa del resto de niños?

El aura ¿los identifica o los hace especiales?

¿Hay una diferencia marcada entre niños




<p>índigos, superdotados e hiperactivos?</p> <p>¿De que depende el desarrollo completo de estos niños en sus habilidades?</p> <p>¿Es posible que el trato especial de estos niños sea motivador o un problema en su conducta a largo plazo?</p> <p>¿Es necesaria una educación especial para ellos?</p> <p>¿Cuántos casos de niños índigos usted ha tratado?</p> <p>¿Cuántos no han sido casos reales de niños índigos? (Si los hay o no)</p> <p>¿Es mas difícil dar la noticia a los padres o a los niños? ¿Cómo maneja la situación?</p> <p>¿Usted ha tratado a índigos adultos?</p> <p>¿Es más fácil o difícil trabajar con ellos? ¿O es demasiado tiempo perdido? (Si los hay o no)</p> <p>¿Usted considera que estos nuevos seres de luz, realmente lograran hacer un cambio favorable para el mundo?</p>		
--	--	--

Tabla 1-5: Guión del primer reportaje.

1.9.4 FORMATO DE GUIÓN NOTA 2.


ESCENA IX

Similitudes de los niños Índigos y los niños con Hiperactividad y déficit de atención

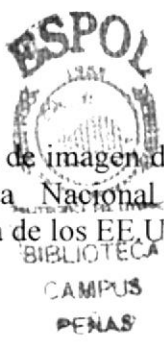
DURACIÓN: 00:04:00 MINUTOS

PRODUCCIÓN: YULIANA CORRAL – DANIELA PALAU

REALIZACIÓN: YULIANA CORRAL – DANIELA PALAU

AUDIO	VIDEO	TIEMPO
Música propia de el reportaje	Animación propia del reportaje, con imágenes de niños con filtro azul.	00:04:00 SEG
<p>Voz en off:</p> <p>Según la teoría, los patrones de conducta distintivos de los niños índigo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llegan al mundo sintiéndose reyes, y a menudo se comportan como tales. • Tienen la sensación de merecer estar donde están, y se sorprenden cuando los demás no la comparten. • No tienen problemas de valoración personal, a menudo le dicen a sus padres quiénes son. • Les cuesta aceptar la autoridad que no ofrece explicación ni alternativa. • Se niegan a hacer ciertas cosas, como por ejemplo esperar en una fila. • Se sienten frustrados con los sistemas ritualistas que no requieren un pensamiento creativo. • A menudo encuentran formas mejores de hacer las cosas, tanto en la casa como en la escuela. • Parecen ser antisociales, a menos que se encuentren con personas como ellos. • No reaccionan ante la disciplina de la culpa. • No son tímidos para manifestar sus necesidades. <p>Es fácil darse cuenta de que todas estas características son demasiado ambiguas y comunes en niños pequeños como para definir un patrón especial, y muchas de ellas, describen parcialmente el</p>	<p>Niños jugando en centro de juegos de comidas rápidas.</p> <p>Toma primer plano a niño en juego con corona de cartón en la cabeza.</p> <p>Toma de plano entero a niño sobre un juego en la parte más alta.</p> <p>Tomas de niños jugando y hablando.</p> <p>Cambio de tomas, madres con hijos haciendo filas.</p> <p>Niño con cara triste.</p> <p>Niño dibujando y coloreando feliz, sobre una mesa.</p> <p>Niño, en una reunión familiar; sentado, sin hacer nada. Siguiente toma: el mismo niño conversando con un adulto.</p>	

<p>comportamiento de niños con Síndrome de Déficit de Atención e Hiperactividad (SDAH). Sin embargo, algunas conductas atribuidas a estos niños, que incluyen comportamiento antisocial, problemas de autoridad, egoísmo, etc., describirían fácilmente a un delincuente en potencia. Entre otras características atribuidas a los niños "índigo" se cuentan una inteligencia y creatividad superiores, sistemas inmunológicos "mejorados", y hasta atributos paranormales.</p> <p>Todo esto señala perfectamente las peligrosas implicaciones del concepto de los niños índigo. La idea de predestinación, de vana superioridad, de libertad absoluta y falta de respeto por la sociedad, serían las consecuencias más dañinas si este enfoque llega a penetrar la psicología educativa actual. Si bien el autoritarismo excesivo es contrario a una educación adecuada, el otro extremo es tanto o más peligroso, redundando en la alienación y frustración casi segura de grandes números de estos niños, adolescentes y adultos, al descubrir que en realidad son tan ordinarios como cualquiera de nosotros.</p> <p>Sin duda, la afirmación más extraordinaria es que esta nueva "raza superior" está provisto de un sistema inmunológico mucho mejor dotado, que impide que enfermen en lo absoluto. Si en efecto estos niños son una "nueva raza biológica" además de espiritual, tal sería una excelente prueba de su existencia y origen especial. La única mención hallada de un caso particular (aunque sin referencia bibliográfica específica) es acerca de las presuntas pruebas realizadas en una fecha que no se especifica en la Universidad de California-Los Ángeles (UCLA), donde se expusieron células de niños índigo (tampoco se especifica que tipo de células, piel, sangre, etc.) al virus del SIDA y células cancerígenas (no se</p>	<p>Un niño pequeño pidiendo un biberón a su madre.</p> <p>Niños jugando en un parque.</p> <p>Siguiente toma, niños jugando en una guardería.</p> <p>Toma de niño con cara de mal genio, en un rincón.</p> <div data-bbox="902 836 1069 1167" style="text-align: center;"> </div> <p>Niño peleando con otros niños.</p> <p>Niño no haciendo caso a un adulto.</p> <p>Dos adolescentes sentados en un parque viéndose la cara.</p> <p>Se divide la pantalla, del lado derecho sale un súper héroe, wolverine de los hombres x; del otro lado sale un niño, debajo su prescripción</p>	
---	---	--

<p>específica de qué tipo), “las cuales no afectaron en modo alguno las células de los infantes.”</p> <p>Ante tan trascendental descubrimiento en la historia de la medicina mundial, buscamos en la página web de la referida universidad, pero no se pudo encontrar referencia alguna relativa a este pretendido experimento, o siquiera alguna reseña sobre los niños índigo. Tampoco se encontró ninguna referencia de tan extraordinarios resultados consultando las páginas web de la Biblioteca Nacional de Medicina de los EE.UU. Un descubrimiento de esta importancia no hubiera pasado desapercibido para la comunidad médica mundial y sin duda los investigadores serían merecedores del Premio Nóbel, por lo que se puede deducir sin mayores dudas que se trata de una afirmación falsa.</p> <p>Dentro de las características psicológicas se atribuye a los niños índigo un desarrollo mental acelerado que les permite adquirir habilidades motrices antes de la edad respectiva, y por lo mismo su inteligencia es muy superior a la promedio. Adicionalmente se les atribuyen facultades extrasensoriales como clarividencia, telepatía, etc.</p> <p>Cualquier escepticismo sobre estas afirmaciones se despejaría si se realizaran pruebas estadísticas, comparando tests de inteligencia entre niños “índigo” y comunes, partiendo del supuesto de que tengan similar alimentación, cuidado paterno y educación. Habría que realizar ensayos en los que se encomendaría a uno o varios “iluminados” que puedan “ver las auras” para que se elija, según su criterio, un número suficiente de niños índigo. De igual manera se seleccionaría un grupo similar de niños “no índigo”. A estos dos grupos se les aplicarían tests de inteligencia y se analizarían los</p>	<p>medica.</p> <p>Tomas de un laboratorio clínico con personal trabajando.</p> <p>Toma de células en microscopio.</p> <p>Claqueta de imagen de la Biblioteca Nacional de Medicina de los EE.UU.</p>  <p>Niño sentado, frente a una mesa, tratando de</p>	
---	---	--

<p>resultados. En ninguna fuente de información sobre niños “índigo” se menciona la realización de este tipo de sencillas pruebas; solo se hacen simples afirmaciones sustentadas en la nada.</p> <p>Con relación a las aptitudes parasicológicas, numerosos estudios científicos controlados acerca de telepatía, telequinesis, etc. han demostrado repetidamente que no se trata de fenómenos reales sino de creencias, o en la mayoría de los casos, simples fraudes.</p> <p>Entonces ¿creer o no creer en su existencia?</p>	<p>elevant una cuchara.</p> <p>Doctor sentado con dos niños en una mesa, mostrándole unas hojas, y los niños respondiendo</p> <p>Doctor en una mesa ahora con dos grupos de niños, un grupo con camisa azul, el otro grupo con camisa verde. El doctor trata de darles hojas y lápices a los niños. Todos los niños se ponen a jugar entre si, sin hacerle caso alguno.</p> <p>Niño pudo elevar la cuchara con sus poderes mentales. Frente a sus padres, parasicólogo y un doctor.</p> <p>El doctor coge una tijera corta el hilo y cae la cuchara.</p> <p>Toma de primer plano del doctor.</p>	
--	--	--



Tabla 1-6: Guión del segundo reportaje.

1.10 PLAN DE GRABACIÓN

Diseño en fechas y tiempos que permite coordinar los diferentes elementos que intervienen dentro de la grabación. Es indispensable hacerlo basándose en el guión para ahorrar tiempos y recursos. Se debe usar un formato. Este debe ser realizado por el jefe de producción, el director y el asistente de dirección, con el objeto de tener en cuenta aspectos artísticos, económicos y logísticos.

1.10.1 EJEMPLO FORMATO PLAN DE GRABACIÓN

FECHA:

ORDEN	ESCENARIO.	LOCACIÓN	ACTORES	UTILERIA	VESTUARIO	OBSERVACIONES
1	1	Parques	Niños	-----	-----	Suprimir Audio
2	4	Guarderías	Niños	-----	-----	Suprimir Audio
3	3	Oficina	Parasicóloga	-----	-----	-----
4	5	Consultorio	Psicóloga	-----	-----	-----
5	6	Exteriores	Transeúntes	-----	-----	-----
6	2	Estudio	Conductor	Silla, Tv y banners	Camisa y pantalón	-----

Tabla 1-7: Formato plan de grabación.



CAPÍTULO 2 PRODUCCIÓN

2. LA PRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta todos los aspectos técnicos necesarios, o los más básicos que necesitaremos para nuestra producción, también tenemos que tener claro ciertas cuestiones organizacionales, consejos de producción, conocimientos básicos de tipos de producciones, así como la teoría que es muy válida y aplicable en la práctica.

Esta etapa podría dividirse en dos:

2.1 PRODUCCIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA

[6] Cada uno de los profesionales que intervienen dentro de la realización, desarrollan su trabajo para que en el momento de grabar todo esté listo.

Los elementos humanos y mecánicos que requerimos a momento de grabar un programa son los siguientes:



2.1.1 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

2.1.1.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

- Una computadora con las siguientes características:
- G5 1.8 GHZ
- 1 GB RAM
- Disco Duro Externo FireWare de 80 GB
- Monitor 21 pulgadas
- Mouse
- Teclado
- Parlantes
- Regulador de Voltaje

2.1.1.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

- MAC OS / PC WINDOS
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Premier
- Cinema 4D

2.1.1.3 CAMAROGRAFÍA

2.1.1.3.1 DVD Cam SONY DSR – PD170



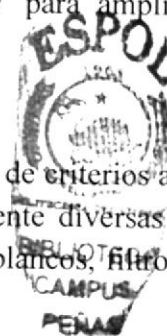
Figura 2-1: DVCam SONY DSR – PD170

a) Grabación en formato DVCAM y DV

Además de contar con la fiabilidad de la grabación en DVCAM, es posible conmutar el DSR-PD170P del modo de grabación DVCAM a DV para ampliar el tiempo de grabación.

b) Ajustes manuales para conseguir la mejor toma

Obtener la toma perfecta requiere a menudo la aplicación de criterios artísticos propios. Por tanto, el DSR-PD170P le permite ajustar manualmente diversas funciones como zoom, enfoque, iris, velocidad del obturador, balance de blancos, filtros, luz de fondo y efectos digitales, entre otras cosas.



c) Enfoque más nítido durante la grabación.

Optimice la claridad de la imagen y capte una imagen más nítida y enfocada con el visor en blanco y negro de alta resolución de la filmadora digital DSR-PD170P. Naturalmente, puede ajustar los balances de color en la edición de posproducción, aunque no podrá corregir una definición clara una vez realizada la grabación en cinta.

d) Se acabaron las sacudidas de la cámara.

A diferencia de otras muchas filmadoras digitales, La DSR-PD170P no utiliza procesamiento digital para corregir las sacudidas de la cámara, ya que esta técnica puede crear ruido digital. El sistema de prisma del DSR-PD170P detecta los movimientos verticales y horizontales independientemente para compensar la inestabilidad de manera óptica.

e) Monitor LCD para comprobar la grabación sobre la marcha.

El monitor LCD híbrido de color de alta resolución y 2,5 pulgadas (transmisor y reflectante, de 211.200 puntos) permite ver las imágenes según se van grabando o comprobar la reproducción in situ, incluso con luz solar directa. También facilita el uso de los menús de configuración y de los niveles de grabación de audio, y resulta práctico para monitorizar la acción cuando la cámara está montada en un trípode.

f) Los ajustes de código de tiempo aumentan la eficacia.

Puede establecer códigos de tiempo en "recuento al grabar" o "recuento siempre" que le servirán para identificar las cintas y especificar puntos dentro de ellas durante la edición. De este modo podrá mejorar la eficacia de la edición y reducir costes. También puede marcar índices mientras graba con la cámara o con una fuente de vídeo externa.

En la actualidad podemos encontrar ejemplos del uso de DVCAM en importantes aplicaciones dentro del sector de la educación, de la industria, durante la grabación de acontecimientos, publicidad, postproducción y edición en alta definición. En los festivales de cine de todo el mundo podemos encontrar ejemplos de producciones galardonadas que han sido realizadas utilizando DVCAM. Los equipos DVCAM se utilizan para captar, editar y distribuir noticias en todo el mundo.

El éxito de DVCAM se atribuye a su capacidad para actuar como puente único entre una gran variedad de aplicaciones profesionales y la producción de broadcast de alto nivel. Sin embargo, esta claro que han sido las demandas de la industria, las que han hecho del DVCAM el formato que hoy es.

Conexiones de Audio profesional XLR

El primer consejo que se suele dar a la hora de filmar con equipo profesional es el de adquirir un sistema de micrófonos profesional.

Aunque los micrófonos incorporados suelen rendir bien en entornos con ruido ambiente, la mayoría de las aplicaciones profesionales requieren mayor calidad sonora y más posibilidades de control. Idónea para la grabación de acontecimientos, así como para el periodismo con 3CCD de 1/3" y monitor LCD de 1/3".

**2.1.1.3.2 TRÍPODE MANFROTO DE CABEZA FLUIDA**

Figura 2-2: Tripode Manfrotto de cabeza fluida.

2.1.1.3.3 DOLLY MANFROTO

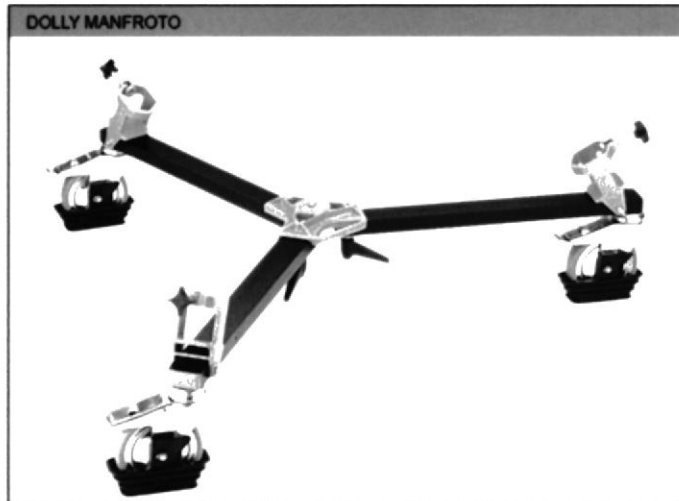


Figura 2-3: DV Cam DOLLY MANFROTO

2.1.1.4 SONIDO

- Microfonos de mano senheizer e-835
- Microfonos corbateros inalambricos senheizer e-300
- Consola de audio soundcraft 16 canales
- Audifonos senheizer hd-200



2.1.1.5 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

- TV 21" pulgadas
- Regleta de Energía eléctrica
- Cables XLR con conectores RCA
- Cables XLR con conectores tipo Canon
- Convertidor de Salida FireWare a RCA

2.1.1.6 EQUIPO DE TRABAJO HUMANO

2.1.1.6.1 ORGANIGRAMA

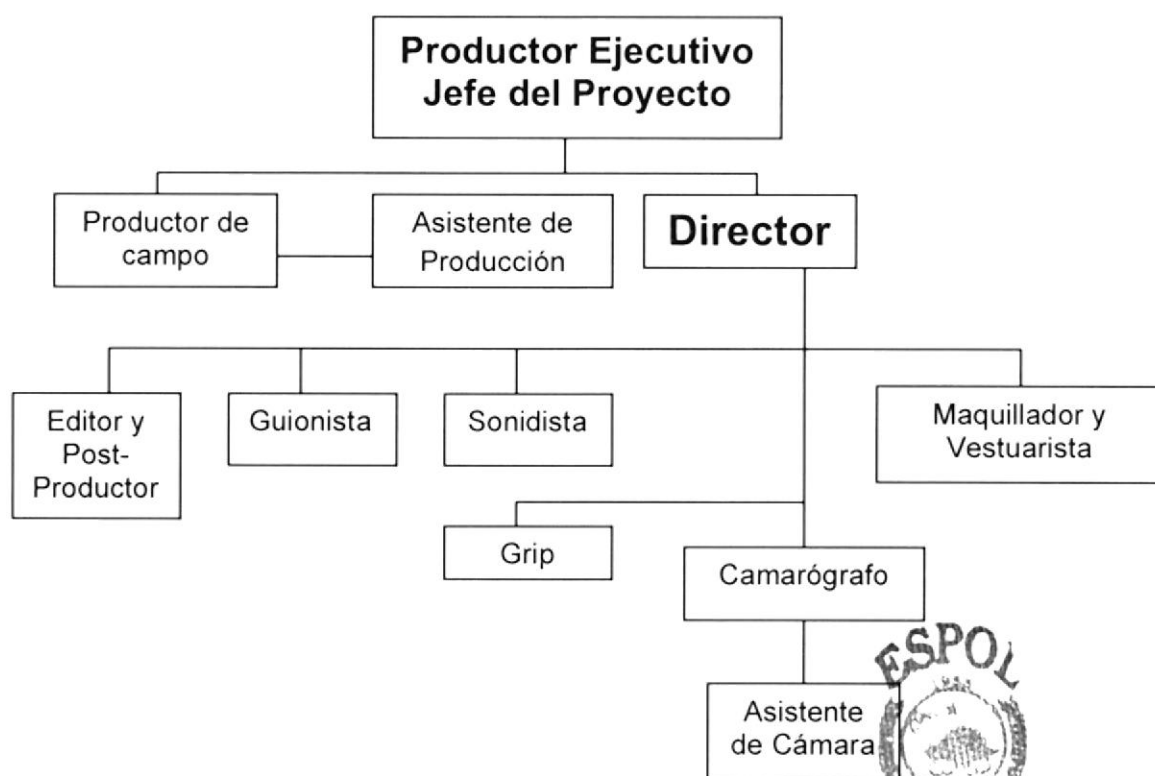


Tabla 2-1: Organigrama



2.1.1.6.2 PERFILES DE FUNCIONES

- **PRODUCTOR EJECUTIVO**

Planea, organiza, coordina, dirige, y controla las actividades de administración y producción del proyecto, para lograr la eficiencia máxima en sus operaciones al llevar a cabo las misiones que se le asignen.

Sus actividades principales son:

1. Incrementar la eficiencia del proyecto mediante la optimización de los recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros de que se dispone.
2. Emplear métodos eficientes para el desarrollo de las actividades vinculadas a la producción.
3. Estar en alerta para conservar los recursos de la empresa y para producir el máximo volumen de resultados finales sin pérdida de recursos ni tiempo.

Principales áreas de responsabilidad:

Acciones:

- Dirigir y contribuir en el desarrollo y mejora continua de la organización.
- Organizar y supervisar el proyecto.
- Evaluar la viabilidad técnica y económica de un proyecto.

Objetivos:

- Optimizar el uso de los recursos del proyecto.
- Cubrir las expectativas y cumplir el alcance de los proyectos.

Conclusiones:

- Alcanzar los objetivos establecidos.
- Aumento de rentabilidad.

- **PRODUCTOR DE CAMPO**

Consigue actores, locaciones, verifica el cronograma y hace cumplir las funciones asignadas, está en el día a día de la realización del proyecto.

Su actividad principal es:

1. Presentar ante el equipo de trabajo diversas opciones de acuerdo a las exigencias del Director y Productor Ejecutivo. Al mismo debe de estar a cargo de procesos importantes en toda la realización del proyecto y evitar que el proyecto se estanque, ya que esto provocaría pérdidas irrecuperables.

Principales áreas de responsabilidad:

En el área de producción lleva a cabo un sin número de funciones coordinadas por un Productor Ejecutivo y un Director.

En cuanto a castings consigue las personas indicadas para el programa, personas con el perfil deseado por el director general.

Las responsabilidades deben seguir un orden, desde la más importante a la menos importante.

Acciones:

- Conseguir todo lo que el Director y el Productor Ejecutivo requieren para el programa. Buscar distintas opciones como actores, locaciones, utilería, manejo de presupuestos, permisos en lugares de grabación, vestuario y coordinación.
- Visitar las posibles locaciones que se utilizarán en las grabaciones, revisar el casting, vestuario, costos y los aprueba o desaprueba.

Objetivos:

- Que el Director cuente con una amplia variedad de opciones las cuales satisfagan su visión y se sienta con un equipo humano y físico capaz de cumplir con sus expectativas.
- Lograr la productividad y calidad requerida.

Conclusiones:

- Estará a cargo de las reuniones continuas de PRE-Producción.
- Analizará las posibilidades presentadas para corregir a tiempo cualquier error.

- **ASISTENTE DE PRODUCCIÓN**

Asiste al departamento para ayudar en el cumplimiento del objetivo de una producción de calidad.

Su actividad principal es:

1. Describir los desafíos más importantes que el puesto enfrenta, los mismos pueden ser a largo o a corto plazo. Indicar también los problemas u obstáculos a los que el puesto se enfrenta habitualmente.

Principales áreas de responsabilidad:

Las responsabilidades deben seguir un orden, desde la más importante a la menos importante.

Acciones:

- Asistir al camarógrafo o al sonidista en las grabaciones, tanto en estudio como en exteriores.
- Ayudar en el mantenimiento de los equipos.

Objetivos:

- Ayudar a que el trabajo salga como están planeados.
- Evitar posibles daños, por falta de cuidados.

- **DIRECTOR**

Dirigir y controlar todo el proyecto desde la apreciación del guión, dirección de cámaras, dirección de actores hasta dirigir al editor/post-productor en todas las decisiones creativas.

Sus actividades principales son:

1. Dirigir de manera creativa la dirección de cámaras.
2. Lograr el mayor acercamiento del guión a la práctica al igual que la dirección escénica.
3. Dirige la culminación del proyecto de manera satisfactoria y con la mayor calidad a nivel de imágenes y grabaciones.



Principales áreas de responsabilidad:

Acciones:

- Dirigir y controlar la producción de manera creativa.
- Dirigir la dirección escénica.

Objetivos:

- Conseguir que las personas que están a su cargo manejen sus responsabilidades bajo su criterio y así lograr la productividad y calidad requerida.
- Conseguir que los actores, entrevistados y extras mantengan el criterio actoral que requiere la producción.

Conclusión:

- Alcanzar los objetivos establecidos sintiendo la satisfacción de haberlo hecho.

• ASISTENTE DE GRABACIÓN

Asistir al Director en la realización. Estar pendiente de la continuidad y la elaboración del Script.

Su actividad principal es:

1. Presentar ante el equipo de trabajo diversas opciones de acuerdo a las exigencias del Director y Productor Ejecutivo. Al mismo tiempo debe estar a cargo de procesos importantes en toda la realización del proyecto y evitar que el proyecto se estanque, ya que esto provocaría pérdidas irrecuperables.

Principales áreas de responsabilidad:

En el área de producción lleva a cabo un sin número de funciones coordinadas por un Productor Ejecutivo y un Director.

En cuanto a castings consigue las personas indicadas para el programa, personas con el perfil deseado por el director general.

Las responsabilidades deben seguir un orden, desde la más importante a la menos importante.

Acciones:

- Organizar al equipo de realización y asistir al Director.
- Cumplir las funciones del Director cuando esté ausente.
- Elaborar el Script.

Objetivos:

- Grabar los programas ya sean en el estudio o en exteriores.
- Mantener la continuidad del programa.

Conclusiones:

- Obtener el reporte de novedades en la realización y el material grabado.
- Realizar el reporte de Script.

• EDITOR/ POST- PRODUTOR

Coordinar la postproducción y el diseño del documental además de realizar la edición total del documental aplicando herramientas de composición y animación 2D/3D.

Sus actividades principales son:

1. Satisfacer las necesidades del departamento de dirección en coordinación con producción.
2. Mantener conocimientos actualizados en el uso de nuevas herramientas de edición.

Principales áreas de responsabilidad:

Acciones:

- Escoger las mejores tomas para iniciar proceso de edición conjuntamente con el director de fotografía y edita el documental de acuerdo a instrucciones dadas por el Director o Realizador del producto.
- Coordinar las actividades de post-producción en conjunto con el director.
- Cumplir con las normas para la entrega del documental.

Objetivos:

- Editar material audiovisual bajo estándares de edición (fluidez, ritmo, continuidad), de acuerdo a los requerimientos del director y del contenido y concepto del documental.
- Generar un producto vistoso con efectos visuales que estén en coherencia con el guión.

Bajar material al casete de acuerdo a normas establecidas.

Conclusión:

- Se obtendrá un material editado vs. material rechazado por programa.
- Se obtendrá casetes entregados vs. casetes con fallas.

• GUIONISTA

Escribir el guión para el proyecto utilizando técnicas y herramientas para estructurar la historia de forma efectiva y en términos de imágenes y sonidos.

Su actividad principal es:

1. Satisfacer las necesidades del director, conseguir que sus diálogos funcionen dándoles vida a los personajes y utilizando las técnicas necesarias para obtener excelentes resultados.

Principales áreas de responsabilidad:

Acciones:

- Escribir el guión para poder producir el producto
- Captar la idea del director

Objetivos:

- Realización del documental.
- Escribir de una manera creativa el guión.

Conclusión:

- Obtener el guión aprobado por el director.
- El guión se adapta a la filmación.

• SONIDISTA

El propósito del sonidista y post-productor es de la musicalización del video documental, de los sonidos ambientales. Post-producir los sonidos grabados en el estudio.



Sus actividades principales son:

1. Instalar los aparatos técnicos en un corto tiempo a los entrevistados.
2. Grabar las locuciones, sin ninguna interferencia, y sin sonidos extras.
3. Grabar sonidos ambientales y post-producirlos.

Principales áreas de responsabilidad:

Acciones:

- Dirigir y supervisar las locuciones del locutor.
- Grabar los sonidos externos y locuciones.
- Grabar y digitaliza los sonidos, post-produciéndolos.

Objetivos:

- Que los sonidos en el documental salen sin interferencia.
- Obtener sonidos y locuciones grabadas en excelentes condiciones.
- Los sonidos post-producidos están de acuerdo a lo determinado.

Conclusión:

- El documental está con una buena sonorización.
- Tiene algunas opciones de grabaciones de sonidos para utilizar.
- Los sonidos post-producidos van de acuerdo a los efectos especiales de video.

• ILUMINADOR / GRIP

Implementar el diseño de iluminación planteado por el Director de Fotografía y en ausencia de este último, diseñarlo e implementarlo. Es la mano derecha del Supervisor de fotografía y su reemplazo en caso de ausencia. Dirigir al equipo de electricistas para el montaje.

Sus actividades principales son:

1. Implementar el diseño de iluminación planteado de la manera más eficaz (corto tiempo, mínimos recursos y máxima calidad).
2. Saber y conocer de técnicas y tecnologías de iluminación en condiciones adversas.

Principales áreas de responsabilidad:

Acciones:

- Diseñar e implementar la iluminación necesaria para los programas que se graban en estudio y al mismo tiempo conocer sobre operar la cámara creativamente.
- Distribuir y ubicar las luces y demás equipos de iluminación necesarios para la grabación. Distribuir al personal eléctrico en cada equipo y supervisar su trabajo.
- Realizar las funciones de Director de fotografía en ausencia de éste, siempre y cuando sus funciones principales se lo permitan.
- Con el Director de Fotografía visitar las posibles locaciones que se utilizarán en las grabaciones y aprobarlas o desaprobarlas.

Objetivos:

- Brindar apoyo en las grabaciones de los programas.
- Lograr la productividad y calidad requerida en la grabación.
- Mantener en perfecto estado los equipos de producción a su cargo.

Conclusión:

- El documental está con una buena sonorización.
- Tiene algunas opciones de grabaciones de sonidos para utilizar.
- Los sonidos post-producidos van de acuerdo a los efectos especiales de video.

• CAMARÓGRAFO

Captar imágenes y sonidos con una cámara de video que satisfaga las necesidades del producto. Implementar el diseño de iluminación planteado por el Director.

Sus actividades principales son:

1. Generar un producto audiovisual con características técnicas que cumplan estándares para su exhibición al aire.
2. Superar discrepancias con los productores y directores del programa.
3. Implementar el diseño de iluminación planteado de la manera más eficaz (corto tiempo, mínimos recursos y máxima calidad)

Principales áreas de responsabilidad:

Acciones: - Atender instrucciones del director y realizar tomas y encuadres de una manera creativa proponiendo tomas y encuadres.

Diseñar e implementar la iluminación necesaria para las grabaciones.

- Grabar los sonidos externos y locuciones.
- Grabar y digitaliza los sonidos, post-produciéndolos.

Objetivos:

- Que los sonidos en el documental salen sin interferencia.
- Obtener sonidos y locuciones grabadas en excelentes condiciones.
- Los sonidos post-producidos están de acuerdo a lo determinado.

Conclusión:

- El documental esta con una buena sonorización.
- Tiene algunas opciones de grabaciones de sonidos para utilizar.
- Los sonidos post-producidos van de acuerdo a los efectos especiales de video.

2.2 SET DE TV Y ESCENARIOS

[7] Al momento de hablar de un set de tv, estamos hablando del espacio físico donde se realiza las grabaciones de un programa, este puede ser en interiores o exteriores, pero es siempre donde se construye un escenario que acogerá a actores y directores durante las grabaciones.

Tenemos al set de TV con un *escenario tradicional* donde se desarrolla el programa, construido de materiales tangibles con un previo diseño de acuerdo al target al que va

dirigido el proyecto. Este set puede encontrarse dentro de un edificio en un canal o en exteriores, dependiendo del guión del programa.

Existe otra manera de recrear un escenario en un set de TV, estamos hablando de un escenario realizado con **croma**, donde lo que necesitaremos es una pared pintada de verde o azul que funcionará como fondo de los actores o conductores y luego en postproducción se insertará el escenario digital, previamente ilustrado, modelado o pregrabado.

2.3 GRABACIÓN

Una vez que tenemos listo nuestro guión y detallado todo el personal que ayudará a hacer posible la producción de nuestro proyecto, comenzamos las grabaciones.

Existen algunas herramientas que asociados con el equipo técnico que tenemos nos ayudarán a reproducir lo que tenemos diseñado para el programa que tenemos en mente, como los que detallamos a continuación:

2.4 TIPOS DE PRODUCCIONES

Aquí analizaremos las estructuras y tipos de producciones, las cuales mayormente por falta de recursos, siempre se ven afectadas en el equipo de producción.



La configuración ideal

- Productor
- Realizador
- Editor
- Investigador
- Guionista
- Camarógrafo
- Operador de audio
- Iluminador
- Talento: entrevistador

Configuración reducida

- Productor – realizador – entrevistador
- Guionista – investigador – periodista
- Camarógrafo – iluminador – editor
- Operador de audio – entrevistador

Configuración más frecuente

- Productor – realizador – entrevistador – guionista – investigador – periodista
- Camarógrafo – iluminador – editor – asistente – maquillista – operador de audio – entrevistador – tramoya – utilero

2.4.1 POR SU NATURALEZA COMERCIAL

De flujo: (informativos, concursos, variedades, realities)

Programas generalmente de menor costo, pero efímeros y de corta vida comercial, es decir raramente generan activos para la empresa.

De stock: (filmes, acción televisiva, documentales, dibujos animados)

Programas de gran inversión y riesgo, pero generalmente de larga vida comercial y generadores de activos para la empresa.

2.4.2 POR SU ORIGEN

Producción propia: originada total o parcialmente desde la cadena televisiva.

Producción interna: realizada totalmente por el operador con sus propios recursos.

2.4.3 PRODUCCIÓN EXTERNA

Financiada: encargada a un productor externo, con una financiación total de sus costos en dinero y recursos de la cadena televisiva.

Asociada: coproducida por la cadena con productores independientes nacionales.

Coproducida: producción en asociación con productores o cadenas televisivas extranjeras.

Producción ajena: compra de derechos de antenas (por tiempo o por pasada) de programas producidos (nacionales o extranjeros) sin colaboración de la cadena televisiva.

**2.4.4 PRINCIPALES TÉCNICAS DE GRABACIÓN****Técnica de la escena maestra o Master Shot**

Es una toma continua de un acontecimiento o suceso de manera completa o total (desde el inicio y hasta el final) que ocurre en un solo sitio. Es cronológica. Se graba con una sola cámara toda la acción desde un inicio hasta el final, en toma abierta, y después se trabajan los intercortes con tomas mas cerradas.

Multicámara

- Puede grabar de manera simultánea los intercortes.
- Las tomas cerradas requieren una duplicación precisa de la acción y el diálogo en la escena maestra.
- Se debe usar varias cámaras para grabar sucesos irrepetibles desde varios ángulos para que todas las posibilidades sean cubiertas.

Ventajas de la escena maestra

- Requiere que los actores memoricen las secuencias enteras.
- Cuidadosa planeación de movimientos de actores y capacidad de sostener la actuación.
- Deja de lado la improvisación.
- Mayor cantidad de material videográfico utilizado.

Cuando utilizar la técnica de escena maestra

- Se cuenta con un guión técnico o planeación adecuada.
- Los actores son profesionales.
- Los elementos de producción están controlados.
- Existe el suficiente tiempo para la grabación en estudio.
- El material videográfico es suficiente.
- Se requiere un abanico de alternativas para la edición.
- Se requiere cubrir de manera total un plano de ubicación o plano general.
- Requiere de un esfuerzo de personal técnico y de producción acerca de los desplazamientos de actores y elementos escenográficos en cada toma.

Cuando utilizar la técnica multicámara de escena maestra

- El acontecimiento es irrepetible o no puede ser interrumpida. Por ejemplo: caída desde un caballo.
- Los actores son amateurs y no pueden reproducir la acción de manera precisa.
- Se pueden hacer tanto los planos generales como los de acercamiento al mismo tiempo.

Técnica de la toma triple u overlaps

El Camarógrafo solo piensa en tres tomas consecutivas en cada ocasión. La acción al final de la 1º toma se repite al iniciar la segunda toma y la acción al final de la 2º toma se repite al iniciar la 3º y así sucesivamente. Da la impresión de una escena interrumpida. Asegura la continuidad. El inicio y el fin de cada toma llevan aparejados problemas de continuidad.

Utilidad

- Solo se usa en acción controlada, que pueda iniciar o parar a voluntad. Se recomienda empezar y terminar con un plano general.
- Se corta después de haber concluido un movimiento y se reinicia repitiéndolo.
- Exige una mayor concentración del camarógrafo y realizador.

Tips para el trabajo de realización de no-ficción

- Naturalidad con que la gente se mueve
- Naturalidad para retratar el sonido
- Suavidad con la que la cámara se desarrolla frente a los eventos y por lo tanto pasa desapercibida por quienes son retratados y los hace parecer como objetivamente son ellos mismos.
- Evitar que la cámara provoque un choque emocional en la comunidad que se desea retratar. ¿De qué manera es necesario acercarse a la gente para no perder la naturalidad?
- Evitar violentar las situaciones a causa de la intromisión de la cámara.

Factores a tomar en cuenta para preservar la continuidad del discurso audiovisual

- Relación entre la tomas anterior y la posterior
- Posición de la cámara
- Dirección: entradas y salidas de cuadro
- Miradas de los personajes

Factores que influyen en la continuidad

- Vestuario
- Utilería
- Luz
- Espacio
- Tiempo
- Música/audio
- Posición de la cámara
- Ejes visuales
- Dirección del movimiento
- Zona de cuadro
- Dirección de las miradas

**Tips para evitar romper la continuidad del discurso audiovisual**

- Tener en claro el ángulo de la cámara
- Tamaño de cuadro
- Velocidad de los personajes
- Dirección de los personajes
- Altura de la cámara
- Totalidad de la acción para fragmentarla sin problemas.

Parámetros fotográficos o diseño audiovisual

- Contraste / tonalidad
- Difuso (borroso) / claro (nítido)
- Juego de lentes para lograr diversos objetivos
- Búsqueda de tonalidades o texturas
- Iluminación o B/N Color

2.5 PLANOS:

La categoría de "plano" es la primera categoría que usamos al momento de planificar o pensar una toma. Los planos se dividen según una convención y están determinados de acuerdo al tipo de recorte que nos permiten establecer de lo que vemos. Dicho de otro modo, es la superficie visual de un fragmento de la realidad que se presenta dentro de los límites del escuadre que queremos establecer.

2.5.1 TIPOS DE PLANOS

Desde una perspectiva espacial, el plano es el espacio escénico que vemos en el marco del visor de la cámara o en la pantalla. Es el espacio que seleccionamos y recortamos de la realidad. Es lo que incluimos dentro del encuadre.

a) Plano general (PG):

Es un plano descriptivo que destaca principalmente el escenario y sirve para situar una acción, ubicando al espectador en el ambiente que rodea a los personajes. También se lo conoce como: **Toma Panorámica (TP)**, **Long Shot (LS)** o **Stablishing Shot (SS)**



Figura 2-4: Plano general (PG)

b) Plano conjunto:

Se lo utiliza para establecer relaciones entre los personajes, y desarrollo de acciones. No importa cuantos personajes haya en el cuadro, ni la porción que ocupa cada sujeto en este.



Figura 2-5: Plano conjunto

c) Plano entero (PE):

En este encuadre la figura humana toma importancia sobre el entorno ya que ocupa el cuadro en forma completa. Es de utilidad en situaciones de movimiento o acciones físicas. También se lo conoce como: **Plano Total (PT)**, **Medium Long Shot (MLS)** o **Full Shot (FS)**



Figura 2-6: Plano entero (PE)

d) Plano americano (PA):

A partir del desarrollo del western en EE.UU se comenzó a utilizar un plano más corto que el entero, para poder ver la acción de desenfundar las pistolas en contexto con el personaje. De ahí su nombre. Toma a las personas desde las rodillas hacia arriba. El corte inferior del plano debe hacerse por encima o por debajo de las rodillas, nunca se corta por las articulaciones.

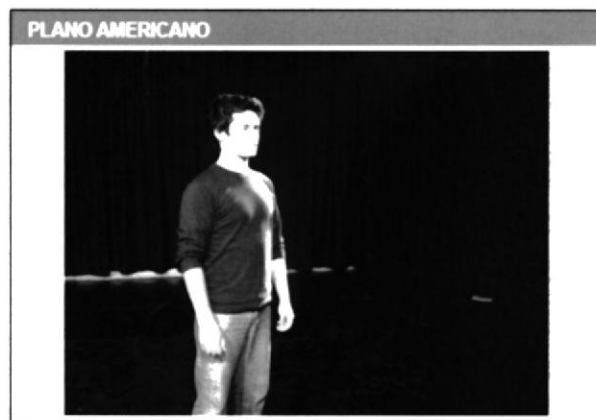


Figura 2-7: Plano americano (PA)

e) Plano medio (PM):

Permite ver el movimiento de brazos y manos y podemos observar las expresiones de los protagonistas. También se lo conoce como: **Medium Shot (MS)**



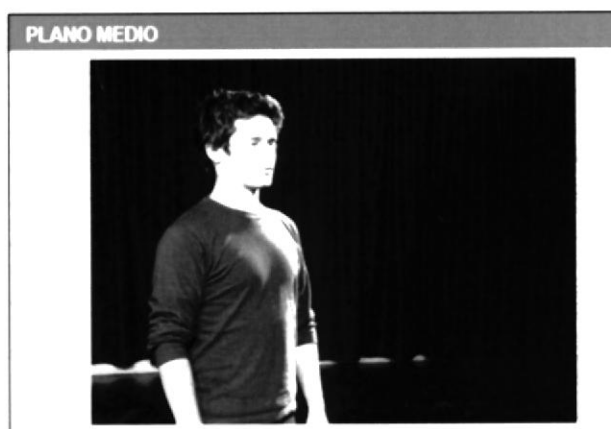


Figura 2-8: Plano medio (PM)

f) Plano Medio Corto (PMC):

Este recorte del espacio nos permite concentrarnos más en la expresión facial del personaje que en el movimiento expresivo del cuerpo. También se lo conoce como: **Plano Medio Pecho (PMP)** o **Medium Close Up (MCU)**



Figura 2-9: Plano Medio Corto (PMC)

**g) Primer plano (PP):**

Es totalmente expresivo, pero se pierde la acción completa del personaje y del medio que la rodea. Tiene una relación exclusivamente con el personaje. También se lo conoce como: **Close Up (CU)**, o **Acercamiento**.

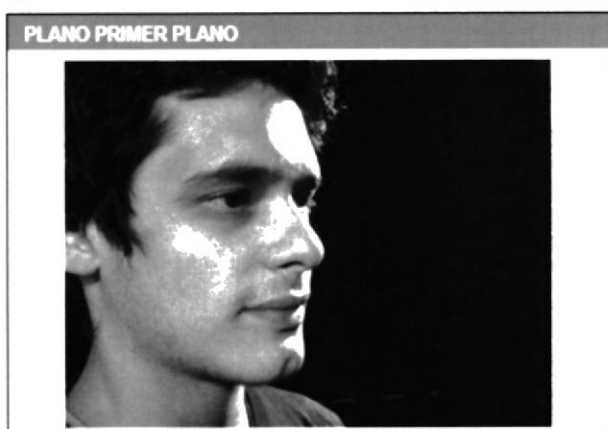


Figura 2-10: Primer plano (PP)

h) Primerísimo primer plano (PPP):

El más expresivo de los planos al rostro, registrándose las expresiones faciales con alto detalle. También se lo conoce como: **Big Close Up (BCU)**, o **Gran Acercamiento**.



Figura 2-11: Primerísimo primer plano (PPP)

i) Plano detalle (PD):

Es una puntualización sobre un segmento corporal. Sobre la cara, más corto que el PPP, es decir la boca, los ojos, la nariz. También sobre cualquier parte del cuerpo: una mano, un dedo, etc. También se lo conoce como: **Extreme Close Up (ECU)**



Figura 2-12: Plano detalle (PD)

**2.5.2 PUESTA DE CÁMARA**

- **Cámara Normal:** La cámara se sitúa a la altura de los ojos del personaje.



Figura 2-13: Cámara Normal.

- **Cámara Picada:** La acción se capta desde arriba, por encima de los personajes o de los objetos.



Figura 2-14: Cámara Picada.

- **Cámara contrapicado:** La acción se capta desde abajo, por debajo de los personajes o los objetos.



Figura 2-15: Cámara Contrapicado.



- **Cámara cenital:** Toma la acción desde arriba. Por sobre la cabeza de los personajes.

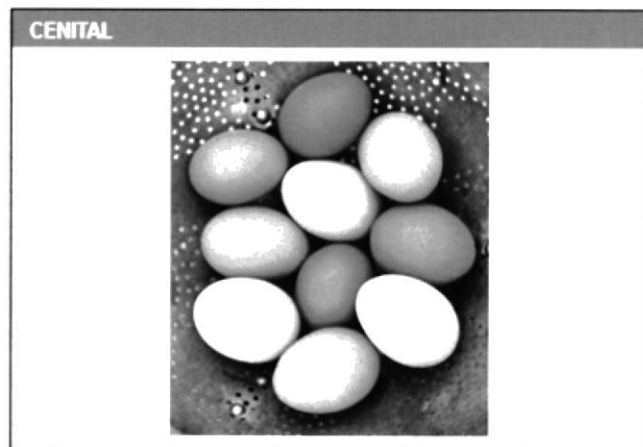


Figura 2-16: Cámara Cenital.

- **Cámara subjetiva:** Toma la acción desde la perspectiva de los personajes.



Figura 2-17: Cámara Subjetiva.

2.5.3 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

a) **Paneo:** El paneo es el movimiento que realizamos con la cámara sobre su propio eje. Tanto de manera horizontal (de izquierda a derecha) como vertical (de abajo hacia arriba). Un paneo puede ser descriptivo, se puede utilizar para seguir el movimiento de un personaje, etc. Generalmente, a no ser que esté justificado por la acción, en una misma toma se intenta no realizar paneos con la cámara de un lado hacia otro yendo y viniendo.

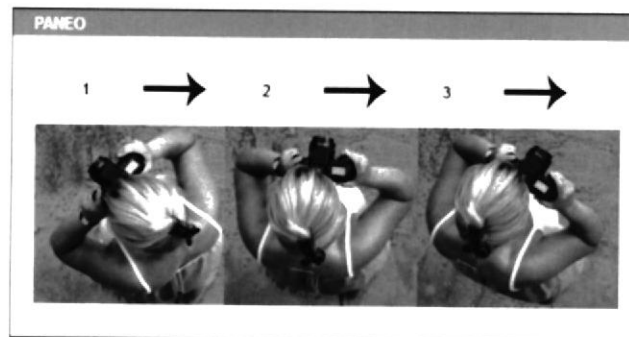


Figura 2-18: Paneo.



b) **Paneo – Contrapaneo:** Este movimiento de paneo y contra paneo (izquierda a derecha, derecha a izquierda...) está indicado como un movimiento repetido de la cámara de manera horizontal o vertical, cuando lo justifica la acción (por ejemplo en el diálogo de dos personajes).

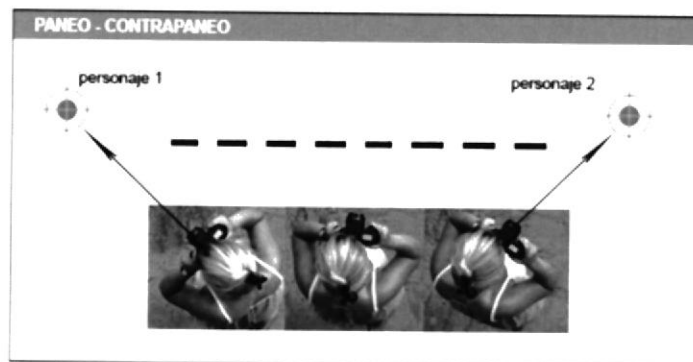


Figura 2-19: Movimientos de cámara: Paneo y contrapaneo.

c) **Travelling:** El travelling es el movimiento de la cámara hacia delante, atrás o los lados para seguir una acción o recorrer una escena. Un travelling puede incluir también movimientos hacia arriba o hacia abajo, o una combinación de varios.

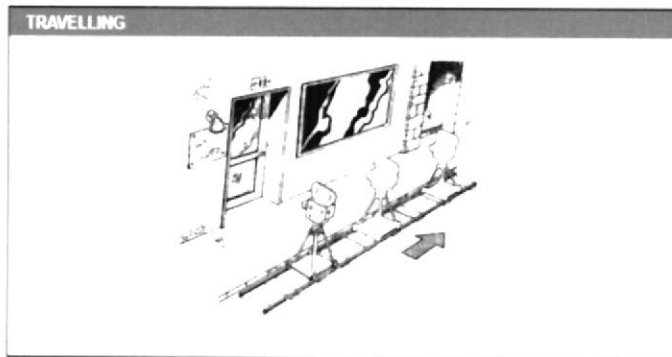


Figura 2-20: Movimientos de cámara: Traveling.

d) **Arcing:** Se llama “arcing” al movimiento en círculo o semicírculo de la cámara sobre un mismo eje de acción. Tanto el travelling como el arcing pueden hacerse utilizando algún tipo de carro, a mano, con grúa, etc.

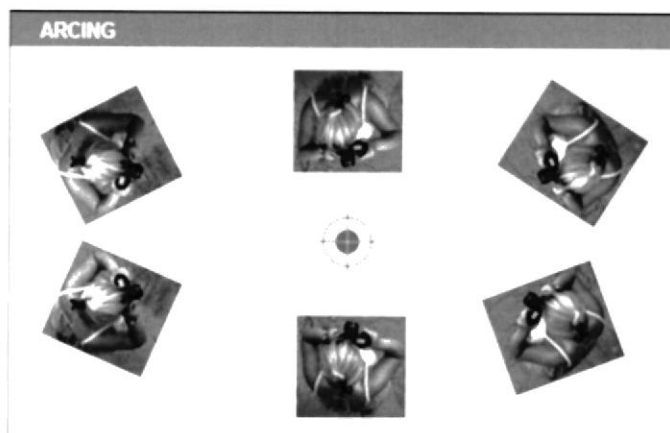


Figura 2-21: Movimientos de cámara: Arcing.



2.5.4 CONSEJOS PARA COMPAGINACIÓN DE TOMAS EN MOVIMIENTO

Cámara móvil sobre sujetos quietos

- **Ley del paso al movimiento:** que la secuencia empiece con una toma estática mostrando el movimiento del sujeto como condición para pasar a una cámara móvil como un pan, tilt, travel o dolly, pero que cada toma de movimiento, se grabe la cámara estática al principio y al final del movimiento.
- **Ley de ritmo de movimiento:** que el tiempo con que pasan las imágenes por el cuadro sea igual en todas las tomas.
- **Ley de la duración del movimiento:** que la duración del movimiento se justifique por su contenido o el texto que ilustra. Nunca se hace un movimiento si no esta justificado.

- **Ley de diferenciales de velocidad:** el paso de una toma de sujeto quieto a una toma de cámara móvil sobre sujeto en movimiento tiene lugar debido a la diferencia de sus velocidades. Mientras mas cerca se este del movimiento la sensación del mismo es mas vertiginosa.

Excepción de las reglas anteriores: travesía en cross cutting o montaje paralelo como persecuciones.

Es mas fácil compaginar (editar) sujetos móviles que sean tomados en secuencias que alternen tomas fijas y en movimiento. Las tomas, de sujetos quietos presentan problemas si se quiere compaginar, tomas fijas y tomas móviles.

2.5.5 ANGULOS DE VISIÓN

a) La línea: Entendida la línea como un punto en movimiento, ésta cumple la función de servir de guía de la observación; la línea traza recorridos que el ojo es invitado a Seguir. Líneas verticales y horizontales: Quietud, calma, permanencia, serenidad. Líneas oblicuas, inclinadas: movimiento y acción.

b) Perspectiva:

De acuerdo al lugar donde colocamos la cámara para registrar una acción podemos lograr distintas perspectivas, lo que nos dará mayor o menor profundidad a la imagen.

2.5.6 CONSEJOS PARA EL CORRECTO ENCUADRE

Evitar retratar cabezas de sujetos que aparezcan incompletas o sin cuerpo.

De todo el cuerpo humano, lo más expresivo es el rostro. Por tal razón el hecho que aparezca incompleto se considera un error. El rostro habla de las emociones, reacciones o el estado de humor de los sujetos. Cortar parte de su rostro no es solidario con la intención de transmitir esas emociones.

Es diferente hacer acercamientos selectivos mediante close up de elementos del rostro como una oreja, o simplemente los ojos como indicio de una acción posterior o como recurso de montaje de una situación que se esta resolviendo en paralelo con lo que tenemos en pantalla. En tal caso el objetivo de presentar parte del rostro deberá estar justificado y lo suficientemente claro para no dejar dudas de que se ha hecho intencionalmente.

- Evitar espacios abiertos entre personas o personas cerca de los bordes.
- Evitar centrar al sujeto dentro del cuadro.
- Evitar líneas que cortan o añaden falsas continuaciones a las personas.
- Evitar que un sujeto cubra parcialmente a otro que se encuentra atrás de el.
- Evitar formar a los sujetos en línea recta (variar tamaño, posición, distancia).
- Evitar elementos de utilería demasiado llamativos.
- Evitar fondos peligrosos.
- Evitar encuadres estrechos para la gesticulación.

Evitar situar objetos o sujetos invadiendo el margen de seguridad**Figura 2-22:** Margen de seguridad.

Cada cámara cuenta con un visor (viewfinder) que permite ver como quedará finalmente la toma. Algunos visores presentan un par de líneas punteadas formando dos marcos internos. Estas líneas punteadas son conocidas como márgenes de seguridad (safety). Los monitores convencionales de tv despliegan la imagen recortando estos márgenes, de tal suerte que solo aparece a cuadro lo que esta contenido en el marco interior punteado. Por ello, aunque la cámara despliegue en el visor una imagen mas grande, es recomendable no invadir el espacio de estos márgenes de seguridad porque lo que se encuentre antes del segundo marco interior finalmente no se vera en la televisión.

Falta de aire en el encuadre**Figura 2-23:** Margen de seguridad, falta de aire.

El llamado “aire” (headroom) por encima de la cabeza o a los lados es necesario para retratar con naturalidad a las personas. Cuando no se respeta el aire y se recorta la cara o extremidades, parece oprimida por el marco de la televisión. Hay que dejar el aire suficiente para que la toma sea agradable.

Exceso de aire (headroom) en el encuadre



Figura 2-24: Margen de seguridad, exceso de aire.

Cuando se deja mucho aire en el encuadre de una persona, se desperdicia gran parte de la posibilidad de expresión. Nada dice al espectador el vacío alrededor de la persona, a menos que sea totalmente intencional y busque remarcar la soledad de quien aparece ante las cámaras. Para saber que tanto aire es conveniente dejar, es necesario ubicar la mirada del personaje alineada en el segundo tercio de abajo hacia arriba.

Líneas falsas



Figura 2-25: Líneas falsas.

En una imagen a $\frac{3}{4}$ para acentuar la perspectiva, el fondo crea líneas falsas que obstruyen la claridad en la composición, estas líneas pueden añadir falsas continuaciones o “degollar” a las personas en la foto la línea de la barda que continua por atrás de la cabeza de la chica, parece degollarla.

Cuestiones relativas al vestuario



Figura 2-26: Vestuario.

Otro error común consiste en colocar a las personas delante de objetos que pueden, a la distancia, parecer parte del su vestuario o de su cuerpo. Por ejemplo, en la foto, la modelo aparece delante de una planta que parece salir de su cabeza como si tuviera puesto un sombrero.

Materiales brillosos

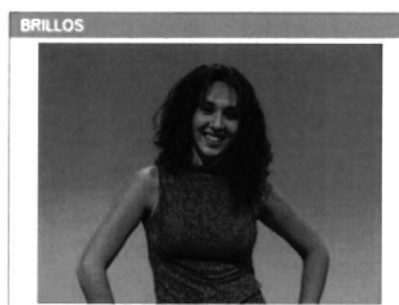


Figura 2-27: Materiales brillosos.

En cuanto al vestuario, es necesario procurar usar materiales que no sean brillosos porque pueden provocar destellos no deseados por la luz del estudio de TV.

Rayas y motas



Figura 2-28: Vestuario de rayas y motas.



En lo que respecta a las rayas, sean horizontales o verticales, pueden causar un efecto conocido como moiré. Este efecto provoca que mientras el sujeto habla ante la cámara, con el movimiento natural y los ademanes, pareciera que las rayas se ondulan y se mueven por sí mismas. Por ello es conveniente descartar este tipo de prendas para la TV.

Escotes

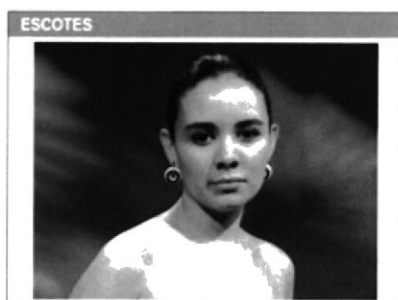


Figura 2-29: Toma con escote.

En caso de usar escotes, si es que el programa lo requiere indispensable, es conveniente que no se trate de vestidos strapless, dado que en tomas cercanas, como la de la foto, dan una sensación de topless que puede desconcertar al auditorio.

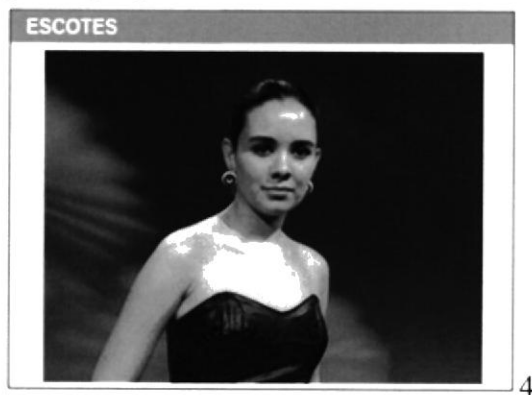


Figura 2-30: Segunda toma con escote.

Este es un vestido strapless, que en tomas cercanas como Bust Shot o Close Up, como ilustra la foto de arriba, pueden causar sensación topless.

Blanco sobre blanco



Figura 2-31: Blanco sobre blanco.



El fondo tiene tanta importancia como el primer plano en una imagen. A veces el fondo elegido no es conveniente. En la foto, la modelo se ha vestido de blanco sobre un fondo blanco. Esto es un error por varias razones: la primera es que no se aprecia una clara diferencia entre ella y el fondo y parece que su cabeza y extremidades "flotarán" en el aire. Otro aspecto es que el blanco puro satura la colorimetría de la televisión, esto hace que el resto de los colores palidezcan o aumente su contraste. En este caso hace que la modelo se vea más morena y que las zonas donde hay pequeñas sombras se tiendan a oscurecer aun más. En la medida de lo posible hay que evitar el blanco ante las cámaras. Siempre es mejor tratar de provocar el contraste entre el tono del vestuario y el tono del fondo.

2.5.7 COMO ABORDAMOS LA REALIZACIÓN

Ya hemos detallado anteriormente ciertas técnicas de tomas y puestas de cámara, pero en la práctica es importante mantener ciertos trucos de realización.

El realizador puede optar entre 3 maneras de abordar la grabación de lo dispuesto en el guión, estas son:

PLANO SECUENCIA

Se graba toda la acción sin cortes intermedios. La mayor parte del éxito de esta opción recae directamente en la habilidad del camarógrafo y de la curiosidad por ensayar una y otra vez sus movimientos así como de la coordinación del resto del equipo de producción encargado de tener a punto durante el traslado del operador, la iluminación y sus correcciones, el traslado del micrófono y demás elementos vinculados durante la toma, como el movimiento mismo del elenco. Impone un reto especial para el realizador y estéticamente es la menor manera de retratar una situación sin perder detalle y privilegiando la narrativa audiovisual. Sin embargo, pocas veces se ve debido al alto grado de dificultad que supone.

TOMA MAESTRA

Se graba toda la acción con al menos una cámara desde el inicio y hasta el final y después se procede a grabar los intercortes u otros puntos de vista, regularmente los acercamientos. Esto garantiza tener un plano de referencia de toda la acción que resulta sumamente útil para el trabajo de edición en el cual se articularan todos los planos para dar coherencia audiovisual y ritmo.

ACCION / REACCION

Demuestra el correcto manejo del cambio de un plano a otro a través de su articulación, de modo que el antecedente puede establecer una relación casual con el consecuente, que presentara en todo caso el efecto bocetado por el anterior. Con esta técnica se abordan los diálogos para posibilitar el énfasis entre uno y otro dialogante. Esta técnica es la mas fragmentada y artificial, va directamente al detalle y es la requiere de mas trabajo de edición. Mientras menos se sienta el cambio, es más eficaz, es decir, entre menos perceptible sea el corte, mejor.

Para tomar la decisión correcta acerca de la opción mas adecuada para abordar la grabación de una escena, es necesario:

- Revisar el guión.
- Oír los diálogos de los actores y corregirlos.
- Omitir la lata.
- Definir / diseñar los espacios de la grabación.

Abreviación de términos técnicos de TV

Siempre recordemos, que a pesar de tener la opción de hacer producciones independientes, es de vital importancia saber reconocer los términos técnicos de nuestra área de producción, aquí una breve introspección.

ESCALA DE PLANOS*Tomas de cámara*

V.L.S. Very Long Shot / Gran Plano General

L.S. Long Shot / Plano General

E.S. / M.L.S. Establishing Shot / Medium Long Shot o Plano de Conjunto

F.F. / F.S. Full Figure Shot / Full Shot / Plano Entero o Figura

K.S. / A.S. Knee Shot / American Shot / Plano Americano

W.S. / M.S. Waist Shot / Medium Shot / Plano Medio

B.S. / M.C.U. Bust Shot / Medium Close Up / Plano de Busto

C.U. / U.S. Close Up / Up Shot / Primer Plano

B.C.U. / E.C.U. Big Close Up / Extreme Close Up / Gran Primer Plano o Detalle

T.S.O. Tigh Shot Object / Gran Primer Plano o Detalle Objeto

1.S. One Shot / Toma de una persona

2.S. Two Shot / Toma de dos personas

G.S. Group Shot / Toma de grupo

TRABAJO DE SWITCHER (TRANSICIONES)

C.I. (C.O.) Cut in (Cut out) / Corte

D.S. Dissolving / Disolvencia

F.I. Fade in / Entrada gradual de negros a imagen.

F.O. Fade Out / Salida gradual de imagen a negros

W/S In Super Impose / Super imposición de / sobreponer

C.F. Cross Fade / Combinación de la salida de imagen a negros y la entrada de otra imagen.

O.L. Over Lapping / Deep Dissolving / Traslaparse / Disolvencia profunda

Wipe Wipe effect / Efecto de barrido electrónico (formas geométricas)

Fr.I. (Fr.O.) Frame In (Frame Out) / Entrada a cuadro / Salida de cuadro.

TRABAJO DE CÁMARA

PAN Panning Shot / Panorámica

PAN R. Pan Righth / Desplazamiento horizontal derecha cámara head

PAN L. Pan Left / Desplazamiento horizontal izquierda cámara head

T.D. Tilt Down / Desplazamiento vertical abajo cámara head

WHIP Whip / Barrido

Z.I. Zoom In / Acercamiento por medio del lente zoom

Z.O. / Z.B. Zoom Out / Zoom Back / Alejar por medio del lente zoom

B.D. Boom Down / Desplazamiento vertical abajo (sobre pedestal)

B.U. Boom Up / Desplazamiento vertical arriba (sobre pedestal)

D.I. Dolly In / Acercar la cámara hacia el objeto

D.O. / D.B. Dolly Out / Dolly Back / alejar la cámara hacia el objeto

T.R. Travel Righth / Desplazamiento horizontal a la derecha

T.L. Travel Left / Desplazamiento horizontal a la izquierda

FOLLOW Following Shot to action / Siguiendo al objeto en movimiento

Truck Arch Shot / Forma de arco tomando como objeto el eje.

3. POST – PRODUCCIÓN

La post – producción es el último paso dentro de la realización de un video.

Se deben tener en cuenta recursos como una buena sala de edición, que pueden ayudar a que finalmente la historia se cuente como se quiere.

La etapa de post – producción es en la que se concreta la idea audiovisual. Se revisa todo el material filmado, se eligen las mejores imágenes, entrevistas y audios y se les da una estructura coherente que se acerca más a la idea del director. La post – producción es la etapa de la realización en cine o en video durante la cual se transforma el material filmado, al que se denomina copión, en la película que posteriormente se presenta a la audiencia. De estas tareas se ocupa el montador y el equipo de operadores del montaje del sonido.

Durante la fase de post – producción, el director debe llegar a esta fase con una escaleta y un guión concluido los cuales serán su base de trabajo. La organización de la post – producción puede ser un proceso fácil o complicado dependiendo de las tomas que se hayan logrado durante el rodaje.

Se recomienda una serie de pasos para la post – producción:

- Hacer un visionado del material y seleccionarlo
- Cronometrar el material
- Realizar una primera edición en bruto
- Afinar la edición
- Grabar la narración (si la hubiera)
- Grabación de la música (si la hubiere)
- Limpieza y comprobación de los diálogos para su posterior ecualización
- Preparar todos los componentes del sonido para hacer la mezcla (los efectos, la música, el sonido de ambiente)
- Mezcla de las pistas para producir una pista de sonido única y clara



3.1 ETAPAS DE POSTPRODUCCIÓN

3.1.1 PRE - VISUALIZACIÓN

Antes de la edición es importante destinar tiempo para la visualización del material que se grabó con el fin de seleccionar, las tomas que realmente irán en el video. Esto ahorrará tiempo en la edición.

3.1.2 EDICIÓN

Es el ordenamiento de los diferentes planos y escenas basándose en el guión y en el script de las cintas.

La duración del video también es un factor que hay que tener en cuenta. Se debe guiar por el tiempo estimulado en el guión para no extenderse.

3.1.3 EDICIÓN OFF - LINE

El proceso de edición tiene la tarea de yuxtaponer las escenas y dotarlas de coherencia o de significados; en este proceso se determina el ritmo de la película, se da lugar a los respiros y se combinan música y otros sonidos para dotar de distintas connotaciones a la imagen. La combinación de escenas, su ordenamiento y mezcla con distintos recursos auditivos pueden dotarlas de significados que no poseen por si mismas. La buena caligrafía y sintaxis de la edición radica en presentar el relato con mayor limpieza, fluidez y claridad de exposiciones posibles.

La edición off – line es un pre – montaje, se decide que imágenes van y en donde van, se realizan los primeros cortes del material con overlaps incluidos. Durante el proceso se evalúan distintas alternativas creativas. La edición Off – Line es un primer borrador sin corrección de color ni efectos especiales, suele ser mostrada al director, producto o patrocinante para su aprobación. (A partir de lo cual, seguro habrá cambios que realizar.).

La edición del programa se realizó con el programa ADOBE PREMIER de edición no – lineal para plataforma PC. Ya con la estructura realizada en papel, se comenzó a digitar la imagen para comenzar a cortar y hacer los overlaps.

En la primera estructura las entrevistas se cortaron por temas para dar un discurso ágil y coherente y dentro de estas secuencias, se elegían a las imágenes de los jardines de infantes y guarderías que encajaran mejor dentro del tema que se estaba tratando.

El **primer corte** quedó de la siguiente manera:

- 1 Animación de el logo del programa
- 2 Imágenes de niños en parques jugando
- 3 Imágenes de niños en juegos de los parques
- 4 Animación del tema del programa



En el **segundo corte**, se fueron entrevistas que no tenían mucho peso dentro de la estructura narrativa del documental o que hicieran cansada o aburrida alguna secuencia del audiovisual. Se cambio el orden de algunos de los temas del programa para darle mayor fluidez.

En el segundo corte la estructura no cambia mucho, solo se cambio la secuencia de la voz en off según la importancia de contenido, continuando con el audiovisual previsto anteriormente.

En el **tercer corte**, la estructura tuvo muy pocos cambios, se eliminaron varios fragmentos de la secuencia de los niños en los parques, y en la parte narrativa, ya que no era tan imprescindible, el resto continuo como lo ya planteado.

En el **cuarto y último corte**, se eliminó parte narrativa, para darle más detalle a la conclusión final del programa, de ahí se respetó igualmente lo planteado anteriormente.

3.1.4 RITMO Y TIEMPO DE LECTURA

Las pautas rítmicas de la edición están ya presentes en los distintos materiales con los que trabaja el editor. El corte determina el ritmo externo (varias tomas fijas de medio segundo de duración, unidas entre sí, por ejemplo, aceleran en el ritmo); la acción que tiene lugar en la escena (movimiento dentro del cuadro) determina el ritmo interno. Además existen otras posibles pautas rítmicas, como la voz del narrador o la banda sonora. El editor atiende a ellas, y en esos casos, subordina el corte de la imagen a lo que le indica la banda sonora.

Durante la realización de los 3 cortes en el proceso off – line, en el ritmo del programa fue tomando forma. Se eligieron entrevistas que fueran ágiles en las que el personaje diera pauta al editor a realizar cortes limpios (por ejemplo, no cortar palabras o suspiros) y acomodarlos de manera adecuada con la secuencia siguiente. Casi en la totalidad del audiovisual el ritmo está dado por sutiles audios predeterminados, siendo de gran ayuda para la edición principalmente de estas secuencias.

3.1.5 EDICIÓN ON – LINE

El proceso de edición on – line incluye el afinado de audio, el ajuste de los componentes de la señal de video a los niveles de difusión y corrección de color, así como la re estabilización de la imagen.

Durante el proceso de edición on line, se limpiaron los cortes y se incluyeron disolvencias. En algunas imágenes se incluyeron efectos de cámara lenta. Se pusieron los títulos para identificar a cada personaje. El título del programa y los títulos para identificar cada tema del audiovisual se realizaron con el programa flash macromedia para plataforma Macintosh y posteriormente se integraron al video. Se realizaron los créditos finales y las imágenes de códigos, que sirven de apoyo en la secuencia de la esencia Psicólogo en Casa. Se corrigieron previamente con el programa Photoshop para Macintosh. Para finalizar este proceso se corrigieron los niveles de imagen y color.

3.1.6 POST – PRODUCCIÓN DE AUDIO

En la etapa de post – producción de audio se corrigen y se limpian las pistas y se hace la mezcla de sonido. Estará preparado para hacer la mezcla de las pistas de sonido cuando haya:

- Dado fin al contenido del programa
- Acoplado la música
- Separado las pistas de dialogo para facilitar los ajustes de nivel y de equalización
- Acoplado los efectos sonoros y los ambientales (si los hubiera)

3.2 ELEMENTOS DE LA POST-PRODUCCIÓN

- Efectos visuales: Las máquinas de video ofrecen efectos como las posterizaciones, gamas de color, filtros, texturizados, efectos de composición de imagen, etc. Los efectos deben ir justificados al contenido visual del video.
- Efectos de sonido: distorsiones, delays, ecos, ecualizaciones, etc.
- Locuciones: las locuciones en off se deben grabar en estudio para que la calidad del sonido sea óptima. Lo mejor es grabarlas antes de comenzar a editar.
- Musicalización: Puede hacerse al final de la edición de la imagen. Es importante coordinar las entradas y salidas de la imagen de acuerdo al sonido.
- Generador de caracteres: se utilizan para dar créditos a entrevistados y al personal que intervino en la producción.





CAPÍTULO 3 POST-PRODUCCIÓN



ANEXOS

FUENTES

Dra. María Isabel Erazo

Miembro de Red Índigo Ecuador

Colaboró con información y opiniones sobre los niños indigos en el Ecuador.

Dra. Psi. Amelia Serrano de Andrade

Directora de Pasitos del Saber.

Dió su opinión que comprendía el contrapunto de la existencia de los niños indigos y dá a conocer una nueva teoría.

Lcda. Ma. Fernanda Briones

Maestra Parvularia del Jardín Escuela Punto de Partida.

Colaboró con información, casos y opiniones sobre los diversos casos de niños que se reciben en este centro.



BIBLIOGRAFÍA

NIÑOS ÍNDIGOS

- 1] Ensayo sobre los niños indigos. Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos14/ninindigo/ninindigo.shtml>
- 2] Lee Carroll y Jan Tober, *The Indigo Children, The New Kids Have Arrived*, Todo acerca de los niños que vienen a cambiar el mundo.
- 3] Ensayo acerca del desarrollo de los niños indigos en la sociedad. Visitar http://es.wikipedia.org/wiki/Ninos_indigo
- 4] Revista informativa de psicología. Disponible en <http://www.hayhouse.com>
- 5] Página de información infantil sobre niños que serán nuestro futuro. Revisar <http://www.childrenofthenewearth.com>

PRODUCCIÓN

- 6] Formatos y manuales con gráficos de herramientas para producción de TV. Revisar en <http://productiontv.pbwiki.com>
- 7] Introducción a la producción de TV. Disponible en <http://www.internetcampus.com/span/tvp001.htm>

