## UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

## CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Título:	
CREACIÓN DEL PILOTO P	PARA TELEVISIÓN "OVACIÓN JUVENIL"
	Tagis pravia a la obtanción da los títulos
	Tesis previa a la obtención de los títulos de Licenciados en Comunicación Social
Realizado por:	
Kcanzado por.	
Hugo Santiago León Cabrera	
Cristian Xavier Muñoz Arévalo	
Director:	
Director:	
Ledo	o. Leonardo Ordóñez
CUE	ENCA – ECUADOR
	2010

Yo, Licenciado Leonardo Ordóñez, certifico que bajo mi tutoría fue realizado el presente trabajo de tesis, creación del piloto para televisión "Ovación Juvenil", el mismo que fue realizado por los señores Hugo Santiago León C y Cristian Xavier Muñoz A.

.....

### Agradecimiento

Agradezco a Dios, mis padres, mi hermano, mis amigos Carlos Ochoa y Marcelo Espinoza, quienes nos dieron su apoyo y ayuda, para que esta tesis tenga una excelente calidad.

Santiago León C.

#### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios, a mi madre, mis hermanos, los amigos que nos ayudaron a realizar este trabajo, y a las personas que siempre estuvieron acompañándome en este largo sueño que se pudo realizar.

Xavier Muñoz A.

### **Dedicatoria**

Esta tesis la dedico a Dios, mis padres y mi hermano Fabricio, quienes día a día me brindaron su apoyo para terminar con éxitos mi carrera universitaria.

Santiago León C.

#### **Dedicatoria**

Este trabajo quiero dedicar primero a Dios, a mi madre por su apoyo incondicional, a mis hermanos y mi enamorada por su cariño y a mis amigos que siempre me acompañaron en este largo camino.

#### Xavier Muñoz A.

## ÍNDICE

## CAPÍTULO I

1. LA TELEVISIÓN	2 - 22
1.1 La televisión como Mass Media	2
1.2 Las revistas de televisión	6
1.3 Procesos de preproducción- producción- postproducción	14
de un programa de televisión.	
1.4 El guión técnico y literario para televisión	17
1.5 Los presentadores de televisión	18
1.6 La iluminación, sonorización y escenografía en televisión	19 - 22
CAPÍTULO II	
2. CORRIENTES JUVENILES	22 - 37
2.1 Nuevas corrientes juveniles	24
2.2 Cine realizado por jóvenes	29
2.3 Teatro enfocado a la juventud	31
2.4 Jóvenes y sus expresiones musicales	33
2.5 Las obras de pintura realizada por los jóvenes	35 - 37
CAPITULO III	
3. PERSONAL DEL PROGRAMA DE TELEVISIÓN	39 - 44
3.1 Director	39
3.2 Productor	40
3.3 El editor	41
3.4 Camarógrafos	42
3.5 Sonidistas	43 - 44
CAPITULO IV	
4. REALIZACIÓN DEL PILOTO "OVACIÓN JUVENIL"	45 - 66
4.1 Pre - Producción del piloto "Ovación Juvenil"	46
4.2 Producción del piloto "Ovación Juvenil"	58
4.3 Post - producción del piloto "Ovación Juvenil"	60 - 66
ANEXOS	67 - 74
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	76
BIBLIOGRAFÍA	77 – 78

# CAPÍTULO I

#### CAPÍTULO I

#### 1. LA TELEVISION

#### 1.1 La televisión como Mass Media

El fenómeno televisivo, típico de nuestros tiempos, presenta múltiples facetas de interés general para los individuos, la característica de la T.V. es la de ser un medio de comunicación de masa debido a lo cual se concentran en torno a ellos números y variados intereses como es la programación que transmite.

Es el medio de comunicación que mayor influencia tiene dentro de los hogares, al colocarse como una organización social, como una cultura socializadora que lleva inmerso un estilo de vida, unida a necesidades, aspiraciones y formas de pensar y actuar con el propósito de crear una masa de usuarios que responde a los intereses de los grupos económicos dominantes.

La televisión tiene un amplísimo potencial de incidencia social debido a su gran capacidad de llegar en un instante a una audiencia que se cuenta por millones. Junto a esta cifra parece ridícula la cantidad de lectores que puede conseguir un libro o un periódico.

De ahí que la televisión está en el punto de mira de quienes tratan de comunicar algún mensaje al colectivo social, es preciso recordar que las principales características de la televisión son su inmediatez, instantaneidad y multiplicación para retransmitir un mensaje.

La televisión es un instrumento de comunicación, información y distracción. En principio, comunicar es, etimológicamente, convertir algo en común. Por tanto, la comunicación es, en su acepción primera, el paso de lo individual a lo colectivo.

La comunicación es una transmisión de información que implica la emisión del mensaje y su recepción, el mensaje televisivo tiene una autonomía orgánica y una diversidad, y su equilibrio se establece en el campo del propio mensaje; no en la superficie del significado propuesto, sino predominantemente en el interior del juego imagen-símbolo

Como punto de partida nos parece aconsejable tratar de establecer una línea realista que fije en su punto justo la relación entre televisión, con todo su potencial de incidencia, y la sociedad, el funcionamiento de este medio de comunicación, se enmarca dentro de un sistema sociopolítico, varía de un país a otro, y de una sociedad a otra.

Ponemos como primer punto que, nadie es ajeno a la televisión, porque la cultura producida por televisión modifica a toda la sociedad y no sólo al entorno del espectador puntual, como segundo punto, decimos que la televisión produce cultura, Y como tercer punto, la cultura producida por la televisión no es reflejo ni subproducto de la cultura culta.

La comunicación audiovisual, a diferencia de la conceptual, afecta directamente al individuo sin requerir el proceso de descodificación de los signos escritos, y repercute en su afectividad sin necesidad de pasar por la mediación de su intelecto.

De aquí surge la fuerza de dominio y fascinación que provoca la televisión y, por ello, se presta más que ningún otro medio de comunicación, al ejercicio de pensamiento simbólico.

Podríamos generalizar diciendo que hay dos formas de entender el funcionamiento de la televisión por parte de la sociedad:

- 1.- Como un medio para transmitir y fijar unos valores culturales, sociales, cívicos, éticos y, por consiguiente, con una intervención directa del Estado.
- 2.- Como un medio cuyo papel primordial es el entretenimiento. La transmisión de valores queda relegada a un segundo plano y las necesidades de la audiencia en este sentido se dejan, por así decir, al libre juego de las fuerzas de mercado.

La televisión como Mass Medias podemos encontrar distintas variables como:

#### Ventajas:

Alta cobertura geográfica: llega, prácticamente al 90% de un país.

Gran diversidad de programación: la programación se desarrolla con el fin de llamar la atención de los espectadores, permitiendo así a los anunciantes decidir sobre el canal más apropiado para presentar sus avisos.

Posee un gran alcance, captando una importante cantidad de público en un período mínimo de tiempo.

Posee un alto nivel de impacto.

Es el único medio audiovisual (junto con el cine), lo que permite una mejor y más completa información.

Medio evaluable: Cuenta con el sistema de medición de audiencia Rating (Este sistema permite evaluar los distintos canales y programas de televisión).

Es un medio masivo: Se caracteriza por ofrecer una variada programación a sus espectadores, de acuerdo a las características propias de cada grupo objetivo.

Ofrece variadas alternativas de presencia publicitaria: además de las tandas comerciales, existen los auspicios de programas, concursos acerca del producto, microcomerciales, etc.

#### **Desventajas:**

Alto riesgo de fuga: Es muy fácil que el espectador esté mirando la televisión sin "observar", es decir, que no preste atención a lo que está viendo.

El zapping: Al espectador, sobre todo al público masculino, le gusta mucho pasar canal por canal sin buscar algo que sea de su agrado, sino más bien, viendo un trozo de cada programa.

La saturación de tandas: Como se dijo anteriormente, la televisión posee más de la mitad de las inversiones en medios publicitarios nacionales, lo que conlleva a una sobre exhibición de comerciales, distrayendo al espectador, y a la vez, provocando mucho "ruido".

Dificultad en la planificación y elección de los soportes más adecuados: esto sucede ya que es extremadamente difícil determinar que programas ve cada grupo objetivo aún no hay un sistema correcto para dividir a los distintos grupos.

Se debe tomar en cuenta si el soporte seleccionado es de cobertura local o nacional.

Analizamos que es posible utilizar la televisión como medio de promoción y de información de contenidos específicamente culturales.

Pero estos deben tener unas características muy concretas y unos criterios muy claros:

**Aproximación**, el programa debe acercar al espectador a través de temas de interés general, a la cultura y darle un tratamiento liviano, preciso y divulgativo.

**Motivación**, se buscarán fórmulas para captar la atención del espectador y despertar su interés hacia los temas culturales. Así mismo, tratará de motivar los hábitos culturales de forma creativa.

Considerando que la televisión puede ser un medio idóneo para transmitir contenidos de carácter cultural y dado su gran capacidad potencial de incidencia en el espectador, estimamos que debe ser uno de los medios que se ocupen con mayor intensidad en la promoción de la lectura.

Vivimos en una sociedad que prácticamente no lee, sin duda porque ha recibido muy pocas motivaciones para ello.

Hemos vivido muchos años en una sociedad que no ha favorecido, en modo alguno, las iniciativas lectoras, donde los valores culturales no han sido apreciados debidamente.

Una línea de incidencia dentro de los programas de carácter general: informativos, culturales, etc. en ellos se debería dar cabida a todas las informaciones relativas a libros, revistas, autores, colecciones, etc.

Es un medio de comunicación que ha sido considerado por investigadores, así como la gente común como un interruptor de comunicación en la familia y en la comunidad, donde comparte características con otros entes de la industria audiovisual es un fenómeno particular que posee identidad por sí misma y que ha logrado cumplir más eficientemente el contenido logrando acercarse cada día más al público. 1

<sup>1</sup> http://scaritoga.ohlog.com/

#### 1.2 Las revistas de televisión

Realizar revistas de televisión, significa ser veraz y verosímil a través de un producto innovador, de esta manera para el enriquecimiento del producto se debe utilizar la gran variedad de géneros que se utiliza en televisión, en el caso de las revistas de televisión va de la mano con las entrevistas y reportajes.

Las revistas de televisión deben tener en cuenta los distintos puntos:

- Hacer sentir al televidente una emoción
- Dejar una sensación de satisfacción
- Transportar al mismo lugar y transmitir un mismo matiz de colores, olores y la intensidad de los personajes

El proceso de investigación en los programas de televisión han sido abandonados, este olvido tiene varias explicaciones.

Se cree que con una mejor tecnología se soluciona los problemas de investigación Se piensa que por tener acceso a la información no se debe ir al lugar de los acontecimientos

Porque los procesos de investigación implica más costos La falta de investigación tiene como consecuencias:

- Notas rápidas menos descriptivas y cortas
- Perdida de estilo en la redacción
- Se informa con base de pocas fuentes
- Poca o ninguna profundidad en el tema
- Poca compresión de los hacho por parte de los presentadores
- Abundancia a rectificaciones

La investigación en la producción de revistas sirve para:

- Establecer enfoques de acuerdo con el tema
- Relacionar con diversos hechos
- Conocer realidades en la colectividad
- Proponer nuevos conceptos de compresión e interpretación
- Proponer ideas para que la colectividad interactúe con la sociedad

Uno de los pasos muy importantes en las revistas de televisión es la definición del programa o del tema que se va tratar, para ello se debe tener en cuenta la actualidad, el interés de la audiencia y como se manejará la información.

De esta forma le mostraremos un proceso sistemático de la búsqueda de información, datos, personajes, etc.

#### Diseño televisivo e informativo

#### Justificación del tema

- Importancia del tema
- Potencial televisivo de investigación
- Importancia social del tema

#### Diseño Televisivo

- Enfoque periodístico
- Recursos necesarios para investigar
- Tratamiento visual y sonoro

#### La información

- ¿Qué información buscar?
- ¿Quién tiene la información?
- ¿dónde esta la información?
- ¿Cómo acceder a la información

#### Búsqueda de fuentes informativas

#### Fuente directa

- Protagonistas
- Encuestas cualificadas
- Testimonios

#### Fuentes indirectas

- Entrevistas
- Encuestas
- Datos no conocidos
- Posibles documentos

#### Fuente documental

- Acceso a documentos oficiales
- Imágenes
- Diseños gráficos
- Revisión de archivos
- Visita de campo

#### Planeación y enfoque del informe

#### Ordenar la información

- Temáticas
- Personajes
- Lugares
- Orden temporal
- Fuentes

#### Analizar la información

- Buscar relaciones
- Encontrar información relevante
- Buena narración televisiva

#### Planeación y producción

• Realizar un plan de grabación

#### Grabación del informe

• Seguir las normas para contar el tema: imagen, sonido, edición, etc.

En el caso de nuestro producto audiovisual, trabajaremos con dos géneros claves en el programa que es la entrevista y el reportaje, a continuación revisaremos estas dos herramientas.

La entrevista: La entrevista más que un conversatorio, es una manera amable de dialogar la misma que nos sirven para la búsqueda de datos de interés, los pasos para una entrevista son:

- De a conocer más datos sobre el tema.
- Hacer un análisis para conocer mejor los problemas
- Proponer soluciones a los problemas analizados

En la revista de televisión se necesita información, en este caso los presentadores o los corresponsales deben tener en cuenta ciertos datos para establecer una buena entrevista

- Determinar el tema y objetivo de la entrevista.
- Seleccionar al entrevistado según el tema.
- Obtener detalles del entrevistado.
- Dar seguridad al entrevistado.
- Generar credibilidad.

- Buscar un lugar adecuado para la misma.
- Dar importancia a las opiniones.
- Alta capacidad para escuchar y generar contrapreguntas.
- El entrevistador no debe formular preguntas.

**El reportaje**: El reportaje implica pensar y visualizar todos los elementos del reportaje como el inicio, desarrollo y cierre.

Debemos presentar a los protagonistas y tener en cuenta que las expresiones y testimonios de los mismos, son los que darán vida a nuestra producción, los protagonistas están en primer plano, ellos son el centro de la acción, por lo tanto debe ser los más desarrollados.

A continuación mostraremos características principales para la elaboración de un reportaje

- El protagonista debe actuar en los máximo de la historia
- Mostrar cómo se siente, cómo se expresa, cómo actúa
- Trabajar para que se exprese su emoción frente a la cámara
- El reportaje debe mostrar que los personajes cambian, es decir no son estáticos
- El reportaje nos proporciona información, antecedentes, comparaciones.
- El realizador del reportaje debe analizar todo a fondo y con precisión.

Se debe proponer un esquema para la producción de una revista para televisión, sabiendo que esto nos ayudará a resolver problemas prácticos en la producción o en su elaboración, este esquema es el siguiente:

#### Antes de la grabación

- Información
- Especificar el personaje
- Primera aproximación
- Jerarquizar y contextualizar datos

#### En la grabación

- Respetar al personaje/temática/idea.
- La cámara
- El presentador debe saber escuchar, observar, sentir la temática
- Las tomas de apoyo

#### Edición

- Transcripción de datos
- Revisión de imágenes
- Guión de edición.

Se debe tener una guía, en este caso un esquema del diseño del programa, esto nos servirá para evaluar el producto audiovisual, su viabilidad financiera, televisiva y la creatividad del mismo.

A continuación les mostraremos el esquema de diseño del producto audiovisual

#### 1.- Identificación

Título:Género:Horario:Director:Audiencia:Realizador:

Canal:

Estudio: En exteriores Pregrabado: En directo

#### 2.- Tema

El tema, es la argumentación de la producción, es decir todos los elementos y mecanismos que la componen por ejemplo en nuestro caso es una revista juvenil, dentro de ella se llevará a cabo entrevistas, reportajes enfocados desde un punto juvenil, y de esta manera dar a conocer a la sociedad cuencana la expresiones que tiene la juventud en sus diferentes espacios, por otro lado es el punto de partida para cualquier producción es decir de que se trata la producción los elementos que lo van a conformar y el tratado que van a tener sobre él.

#### 3.- Investigación

Sujetos: Escenarios: Conflictos: Versiones:

#### 4.- Concepto

**Premisa narrativa y/o dramática:** La premisa narrativa o hilo conductor es la manera de cómo se va desarrollar y mostrar los acontecimientos de nuestra producción para ello tenemos las diferentes alternativas como:

- Testimonios reales
- Entrevista
- Narración, esto depende del tema, contenidos, público, recursos.
- Voz en off

En nuestro caso la premisa narrativa de nuestra producción son los testimonios reales.

**Idea general:** Es el resumen general de la producción indicando todo lo que se va desarrollar de manera abreviada, dentro de la cual se debe dar a conocer los puntos y los ejes de información que se va tratar o en otras palabras es el concepto que se plantea sobre algún tema en general. En el caso de nosotros es una revista juvenil, pero como idea general es "mostrar las expresiones juveniles realizadas por jóvenes".

#### 5.- Sinopsis:

La sinopsis en la producción audiovisual es el resumen de todos los elementos involucrados dentro de la producción, es decir tener un extracto breve de los hechos más relevantes en la ejecución de una producción y tener una visión resumida y adecuada de la misma, el propósito de una sinopsis es reunir la serie de eventos, acontecimientos, personajes, de la producción.

En nuestro caso la sinopsis de nuestra producción sería "Programa piloto para televisión, en el cual se muestra expresiones juveniles, como la producción audiovisual, deportes cultura urbana y comentarios".

#### 6.- Justificación

**Mercadeo:** Uno de los puntos importantes, es el mercadeo de nuestro producto, para ello debemos realizar un análisis de los posibles clientes potenciales de nuestra producción, una ves analizados los distintitos tipos de clientes, de debe realizar una segmentación y elaborar una planilla de paquetes de esta manera se le puede mostrar el valor y orientar a los clientes sobre precios y espacios, en el que ello pueden publicitar su marca o servicio.

El plan financiero de una producción audiovisual debe de ser presupuesto realista, y permite decidir cual es su porcentaje de autofinanciación.

**Temática y de televisión:** Es el punto de vista que se va a tratar la producción o como vamos a tratar el tema que se desarrolla, dependiendo de las distintas situaciones, para dar un ejemplo más claro vamos a mostrar la temática que tuvimos con nuestro programa piloto.

Como nuestro programa tiene un target enfocado hacia la juventud lo enfocamos de la siguiente manera:

- Mostar expresiones juveniles realizadas por jóvenes
- Acompañar la imágenes con música que escuchan los jóvenes
- Todo el programa se lleva con colores llamativos que se relaciona con la juventud
- Entrevistar a los jóvenes y nos conversen sobre sus realizaciones juveniles
- Contar con una presentadora joven, la misma que permita que los jóvenes se sientan identificada con los mismos.
- Realizar animaciones que llamen la atención de los televidentes
- Sonidos, efectos y corinillas que sirvan para darle más plasticidad al piloto.

Y en general esas fueron las características que tomamos en cuenta, para llevar a cabo el programa teniendo como temática la juventud y sus diferentes expresiones.

#### 7.- Estructura temática

Para la elaboración de una producción audiovisual se debe realizar un guión técnico de cada secuencia, escena pero como en el caso de la televisión se debe realizar un guión para cada segmento donde consta de los siguientes parámetros tipo de ángulos, tipo de plano, de que se va a componer, cual es el encuadre que se va a realizar los colores que vamos a mostrar el ritmo que tendrá.

A continuación mostraremos un ejemplo grafico de cómo debe de ser un una estructura temática de una producción audiovisual.

	Esc	N° Planos	Plano	Ángulo	Descripción del plano	Audio	Entrevista	Voz en off	Música	Efectos	Duración	Observación
ſ					Se Muestra							Fundido a
	1	1	P.M.C	90°	presentadora	Ambiente			Rock	Flash	3seg	negro

#### 8- Tratamiento visual

**Ángulo:** Es la manera en que la cámara se dispone frente a un objetivo ya sea desde arriba (Picado) o desde abajo (contrapicado) a nivel o cenital estas modifican su composición.

**Planos:** Es la proporción que tiene el fondo dentro del encuadre, los cuales en gran medida nos indican que porción de la imagen debe aparecer en la toma.

**Composición:** La composición es la forma en el que se ubican los diferentes elementos en el plano dispuestos de una forma que se a comprensible y visualmente armonioso.

**Encuadres:** Es la proporción del plano que va a salir en el cuadro.

Colores: hace referencia a una escala de matices que atribuyen a un color

**Ritmo:** Es la duración de los planos, de la música de los elementos del plano que siguen a un compás.

**Edición:** Es le proceso mediante cual se une los diferentes planos, música efectos, cortinillas, para la final dar vida a un producto audiovisual.

#### 9.- Talento

**Presentadores**: Son los talentos de televisión, son los encargados de dar la imagen al programa ellos como su nombre lo dice presentan las notas o los segmentos.

**Realizadores:** Son los encargados de toda la parte literaria y técnica del programa ellos realizan a fondo la pre-producción, producción y post-producción realizan en su totalidad el producto audiovisual.

**Corresponsales:** se encarga de investigar todos los acontecimientos realizar llamadas y recaudar toda la información posible para realizar un relato que tenga alta calidad.

#### 10.- Producción técnica

Para la producción técnica audiovisual el equipo debe contar con una cámara, una editora, una sed de sonido (micrófono, corbatero, boom), se debe contar con un juego de luces, una hoja de rutas y un vehiculo para la movilización y dinero para cubrir los gastos del equipo durante la grabación.

#### 11.- Presupuesto

**Técnico:** el presupuesto debe constar para los materiales que se van a ocupar dentro de la grabación que son:

- Cámara.
- Editora.
- Micrófonos.
- Luces.

**Talento:** de la misma manera se debe realizar un presupuesto para el equipo humano que esta conformado de:

- Presentadora
- Corresponsal
- Camarógrafo
- Editor

**Producción de campo:** es el presupuesto general de la producción donde consta todos los gastos de la pre-producción, producción y post-producción del proyecto audiovisual.<sup>2</sup>

El punto de partida para realizar una revista de televisión, es establecer que la revista televisiva es, un determinado tipo de producción, la etimología de producción indica su división en dos componentes. El primero pro significa hacia delante o bien, la noción del algo dividido en distintos periodos unos antecediendo a otros organizados, el segundo, duce, significa dirección.

El término de producción de revistas de televisión se aplica la proceso mediante el cual son elaborados ciertos bienes que son necesarios en un determinado contexto social, como proceso implica la dotación oportuna de ciertos insumos, para su transformación por etapas con miras a obtener resultados que son considerados de un mayor valor que los insumos originales, es decir, con un mayor rendimiento

La finalidad de los programas de televisión en nuestro caso de las revistas de televisión tienen dos objetivos los internos y los externos

#### **Internos:**

• Crecimiento como productores

- Relación entre cliente y producto
- El de obtener ganancias económicas

#### **Externos:**

\_

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> RINCÓN, Omar y ESTRELLA, Mauricio."Televisión: Pantalla e Identidad". El Conejo. Ecuador. Quito 2001

- Cumplir la expectativa de la sociedad
- Inversión con nuestro producto.

#### Las labores esenciales de producción consisten en:

- Asegurar la calidad del producto
- Controlar el presupuesto asignado
- Rentabilidad
- Circulación y difusión del producto
- Cumplir con los plazos establecidos
- Crear una expectativa con el producto

#### Pasos para la elaboración de una revista de Tv:

- Identificar el público
- Elegir los presentadores adecuados
- Elegir el vestuario
- Tener en cuenta el presupuesto
- Elegir a los patrocinadores
- Elegir el contenido del programa<sup>3</sup>

## 1.3 Procesos de preproducción- producción- postproducción de un programa de televisión.

Un programa de televisión consta de tres procesos, los mismos que se deben elaborar de una manera exhaustiva tomando en cuenta todos los detalles, siguiendo los pasos de una producción audiovisual.

Los procesos de una producción audiovisual son los siguientes pre-producción, producción y post-producción

A continuación detallaremos cada uno de estos procesos.

#### Preproducción:

Se trata de un conjunto de actividades vinculadas a los dos aspectos de la preparación de un video, es decir, al proceso de la guionización y al de la organización de la producción.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Http: hrmblanco.wordpress.com

En primer momento se pasara de la idea original de una hipótesis inicial hasta estructurar un verdadero guión que describirá el desarrollo de su video. Simultanea y paralelamente, pondrá en ejecución todos los medios necesarios para realizar concretamente su producción. Es a partir de estas indicaciones contenidas en el guión, conforme este se va elaborando, se seleccionara las etapas útiles para planificar y organizar la producción.

La operación planificación/ organización de la producción está, pues íntimamente ligada a la guionización. En cierto sentido, el guión es un pre-requisito básico para establecer en el inventario de las condiciones materiales necesarias para el rodaje.

La razón de ser la pre-producción es fundamentalmente asegurar y determinar las condiciones óptimas de realización.

Previniendo detenidamente, en la medida de lo posible, la toma de decisiones y las acciones por emprender para cada fase de la producción el equipo tendrá mayores posibilidades de evitar errores, sorpresas u olvidos minimizando así el impacto de imprevistos, retrasos y dificultades que normalmente se encuentran durante el rodaje La pre-producción es, habitualmente, la fase más larga de una producción. Todo depende de la complejidad del proyecto y de los obstáculos previsibles; normalmente sus primeras etapas deben comenzarse semanas y hasta meses antes que la primera imagen de un video se haya rodado.

Las etapas principales de la pre-producción, agrupadas bajo sus dos aspectos fundamentales, son las siguientes.

Proceso de guionización:

- Definición del proyecto
- Guionización
- Plan de rodaie
- Planificación y la organización de la producción
- Formación del equipo
- Redacción del proyecto
- Presupuesto de producción
- Financiación del proyecto
- Plan de producción
- Localización previa al rodaje
- Plan de rodaje

#### Producción:

El rodaje es sin duda, la etapa de la producción a la cual la mayoría de los miembros del equipo, están siempre impacientes por llegar, es la parte activa y concreta de la producción. Es el momento en que el equipo converge todos sus esfuerzos para realizar un proyecto que existía hasta entonces en el papel.

Su guión llevará a los encuadres que va rodar: Plano de conjunto, planos medios, primeros planos, que en su plan de rodaje serán distribuidos, por orden, en: Planos de situación, de acción y de corte. Así, aún antes de comenzar el rodaje, se tendrá una idea muy clara de las imágenes que buscará.

El rodaje es, en gran parte, la actualización del trabajo de preparación que se efectúa en pre-producción. Tres instrumentos serán de gran utilidad:

- El guión
- Plan de rodaje
- Calendario de rodaje

Evidentemente, no podrá prever con certeza lo que va pasar, sobre todo porque rodará una situación que no se puede contralar completamente, como es siempre el caso del documental. Si embargo, deberá tener en cuenta algunos tipos de plano que le sarán indispensables cuando comience la etapa de edición.

Su calendario le indicará exactamente donde y cuando se desarrolla el rodaje. Usted sabe con cueles personas puede contar y en que momento; Está en la capacidad de confirmar, anular o aplazar para más tarde la cita, que fijo con sus informantes y domina su tema gracias a una investigación profunda; Así estará capacitado para formular preguntas claras y directas que hará sus invitados cuando llegue el momento y, además, su conocimiento del tema le permite discernir rápidamente lo que podrá revelarse pertinente entre los elementos nuevos que presentará a lo largo del rodaje.

#### Post-producción:

La post-producción es, pese a su nombre, una etapa de la producción: es el momento crucial en el que todos los elementos-imágenes y sonidos- se ordenan. En cierta forma el montaje o edición de una filmación es como el ensamblaje de las piezas de un rompecabezas: con un poco de paciencia, cada parte encuentra su lugar y la imagen aparece poco a poco en su totalidad

La edición es la actividad central de la post-producción, pero se acompaña de ciertas etapas esenciales; por ejemplo, antes de comenzar a ensamblar los planos, debe tenerse ya una idea formada del orden en que van a ser presentados y de la manera cómo va a estructurarse el video.

Sonido además de la transcripción o integral de las entrevistas, las hojas de inventario del material rodado contiene indicaciones sobre el sonido ambiente rodado simultáneamente con las imágenes. Incluso si se rechaza algunos planos que tiene problemas técnicos como mala iluminación o acción poco interesante hay que prestar mucha atención en el contenido sonoro es posible que se pueda utilizar algunos extractos en otras imágenes.

De la misma manera como se hizo con las imágenes evalué la calidad del sonido en cada plano. Si las palabras son inaudibles, ahogadas por los ruidos ambientales o afectados por la distorsión, será tal vez preferible resumir el contenido con una narración.<sup>4</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> AGEL Henri y Genevieve."Manual de iniciación Cinematográfico." Ediciones RIALP.S.A. Madrid. 1958

#### 1.4 El guión técnico y literario para televisión

**1.4.1 El guion técnico:** El guión técnico entra ya en detalles, precisa la psicología de los personajes, la progresión dramática, el ambiente y el clima de la acción.

Divide ya la historia en secuencias la misma agrupa objetos, hechos y acontecimientos situados en los lugares y en los escenarios más diversos pero formando un todo y centrados en torno a una acción determinada.

Estas diversas fases conducen al guión técnico que dará a la película su estructura definitiva. Para contar en la pantalla una misma historia hay tantos guiones técnicos posibles como realizadores; la selección de planos es para el realizador algo análogo a la elección de palabras para el escritor.

El guión técnico es el que dará al argumento una forma de ser original; y, teniendo esto en cuenta, es por lo que no debe haber duda en ver en el realizador al verdadero autor de una película. El director es quien hace el guión técnico y la realización, que da el ser a la obra.

Se llama más particularmente guión técnico a un libreto que contiene el número de planos, su naturaleza, los movimientos de la cámara, los detalles de la acción y la posición de los actores o presentadores; en la segunda figuran los sonidos y los diálogos.

El guión técnico suele ser más o menos detallado, de acuerdo con los gustos de cada director. Pudovkin exigía un guión de hierro. Eisenstein, por su parte dejaba un margen importante a la improvisación, al "ansia "creadora. En su opinión la obra se crea en el momento en que es realizada de hecho, no cuando es escrita y concebida en el papel.

Algunos autores hablan que se logran nuevos matices en el curso de la realización cuando se da encuadres, movimientos de cámara, actitudes y gestos de los personajes, colocación de los objetos, efectos de luz y sonido, reservándose el dar a la obra su forma definitiva y su ritmo con el montaje, ritmo previsto, al menos, en sus puntos esenciales.<sup>5</sup>

**1.4.2 El guión Literario:** Hacer un guión es poner sobre el papel los diferentes elementos que se articularan para devenir una producción. El simple hecho de concebir las ideas en el papel obliga a definirlas, precisarlas y estructurarlas. Escribir en función de un video es realizar en esfuerzo particular para visualizar por adelantado el producto final.

Crear el guión de una producción para televisión es delinear las señales, trazar una estructura flexible, sobre la cual se engarzara lo que el equipo de rodaje traiga de su encuentro con la realidad.

Con el tratamiento y el proyecto confeccionamos el guión, que comprende dos aspectos: el literario y el técnico. El primero es una especie de ampliación del tratamiento que además del desglose por secuencias, numerara también los planos y hará una

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> AGEL Henri y Genevieve. "Manual de Iniciación Cinematográfico. "Ediciones RIALP.S.A. Madrid 1958

descripción de los personajes y de las locaciones de cada una de las secuencias incluyendo también los diálogos.<sup>6</sup>

#### 1.5 Los presentadores de televisión:

El trabajo de los presentadores de televisión, consiste en realizar las preguntas, escribir y leer completamente todos los textos, así mismo los presentadores de televisión deben contar o relatar las historias por medio de imágenes y sonidos, potenciando los recursos audiovisuales y narrativos, de esta manera propone al televidente comprender la realidad de distinta manera.

En sus informes los presentadores deben enfocar la nota tomando en cuenta las ideas más importantes, e introducir silencios que son muy importantes, ya que permite al televidente almacenar la información con ninguna sobrecarga.

Una de las recomendaciones que debe tener en cuenta los presentadores, es el audio ambiental, ya que el mismo crea realismo, y permitir la participación del público, otra de las recomendación para los presentadores es buscar personas que se encuentran relacionadas con el reportaje o entrevista ya que las mismas acompañan de manera oportuna a la realidad y seriedad de la nota.

El presentador de televisión debe trabajar en equipo con el camarógrafo y el editor, para construir historias dependiendo a la objetividad con la que se va mostrar, porque el presentador debe tener en cuenta que la televisión es veraz y verosímil.

Por otra parte debe recordar que el producto que se realiza en televisión, debe contar una acción social o acontecimientos que les ocurre a las personas, porque si existen personas y situaciones que rompan el acontecer diario no hay producción en la televisión, recordar que la estructura de un producto de televisión debe contar con un inicio, desarrollo, y cierre, acompañado con imágenes, sonidos, testimonios, ya que son estos quienes enriquecen a una buena estructura narrativa.

Debe establecer una relación con el público, es decir que habla y redacta para uno, ya que en televisión no se dirige a la colectividad sino a una persona, debe tener presente que se hace televisión para la gente, y no para los amigos, no jefes, ni políticos.

Debe aprender cuáles son los límites de producción y manejo de información, tener en claro la línea que maneja el programa y transformarlo hacia o que quiere el televidente de nuestro programa.

Por otra parte, los presentadores de televisión deben realizar una conversación previa con el entrevistado en el lugar donde se va realizar la entrevista, para evitar problemas o pérdidas de tiempo, durante la entrevista el presentador debe escuchar atentamente las respuestas, ya que las mismas servirán como conductoras en la entrevista.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> ROMANGUERA Joaquim."El Cine en la escuela. Elementos para una didáctica."EUMO. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona 1989

#### 1.6 La iluminación, sonorización y escenografía en televisión

Dentro del trabajo de televisión debemos tener en cuenta aspectos muy importantes para que cumplan con los normas de calidad audiovisual en estos se enmarcan la iluminación, la sonorización, escenografía ya que la mismas dará un aspecto original a nuestro programa y de esta manera sea agradable para los televidentes, estos nos ayuda para que el publico se sienta identificado con un programa en general, para ello describiremos este tipo de herramientas que se utilizan en la televisión.

#### 1.6.1 La iluminación:

Desde el punto de vista de la semiótica se entiende por iluminación al diverso valor visual y expresivo que adquieren los diferentes, objetos y personas por el hecho de recibir más o menos luz, o recibirla de una determinada manera.

La iluminación puede cambiar radicalmente la expresividad de una realidad representada, una de las mejores pruebas se encuentra en la fotografía, donde una misma fotografía capturada con distinta luz puede representar distintas realidades, uno de los papeles importantes que juega la iluminación ya sea en fotografía o video es la creación de emociones y "atmósferas" como por ejemplo el expresionismo alemán el cine negro, etc.

La iluminación aporta con una gran expresividad en la imágenes, de la misma manera el código de luces – sombras es tan importante, ya que sin ellos no existiría la fotografía, el cine ni la televisión, definidos precisamente como expresiones de registro de luz. No obstante la pantalla a obscuras, la no realidad, o zonas obscuras, tienen mucho valor como el silencio en un contexto sonoro, la utilización de las sombras significativas constituyo un poderoso recurso expresivo.

Existe una gran variedad de iluminación, en el tratamiento informativo de hechos ocurridos al aire libre y durante el día, suele utilizarse exclusivamente la luz natural, acompañada con reflectores rebotes espejos etc. Pero en otras ocasiones como las nocturnas o interiores así como los estudios de televisión se emplea una iluminación artificial, así misma acompañada con reflectores, luces, filtros etc.

Las distintas acciones imponen unas iluminaciones que coincidan con la máxima naturalidad, de ahí salvo en casos especiales como sucede en reportajes, se desechen iluminaciones barrocas, excesivamente expresivas como la de los claroscuros, contraluces, duras, laterales, y se busque una combinación adecuada: La luz directa o dura emana de un foco alto que oriente la luz hacia un lado de frente, otra de luz difusa que llegue del lado opuesto para evitar sombras demasiado pronunciadas y cargadas de dramatismo con otra de contraluz que despegue la figura humana del fondo de la pared.

La luz es un efecto controlable que influye en el sentido expresivo de la imágenes, con la progresiva mejora de la tecnología la iluminación sufrió algunos cambios significativos en el tipo de fuentes de luz, desde los primeros arcos incandescentes hasta los modernos proyectores electrónicos

Hoy las producciones suelen rodarse en estudios con luz artificial, imprescindible para matizar las sombras e iluminar las zonas que interesan destacar. Pero en el caso de los rodajes en exterior también es necesaria la presencia de reflectores o bien de pantallas que dirijan los rayos solares hacia el lugar conveniente, con la ayuda de algunos focos y espejos reflectores, podremos comprobar fácilmente los diversos efectos expresivos de la iluminación.

Una luz cruzada desde dos focos sobre el referente filmado destacará la nitidez porque no habrá sombras; en cambio, si colocamos la luz debajo del referente destacaremos unas sombras exageradas como sucede habitualmente en los filmes de terror. De todas maneras, una buena iluminación es imprescindible para obtener una buena calidad de la filmación.

#### 1.6.2 La sonorización:

El sonido que percibe el oyente de un hecho natural es omnidireccional.

El oyente que se ve envuelto por el mismo. Sin embargo, el oyente de un sonido técnico lo percibe de una fuente técnica como por ejemplo de altavoces, bocinas, etc.

Pero para el dominio de la expresión sonora hay que referirse a las características de uno y otro, el sonido se caracteriza por cuatro cualidades:

Intensidad o propiedad por la que un sonido es más o menos fuerte.

Tono o propiedad por la que un sonido es más o menos grave o agudo.

Timbre o propiedad por lo que un sonido es reconocido como procedente de un agente.

Duración o persistencia durante el tiempo.

Son características muy importantes que tienen repercusión en el sentimiento y estado de ánimo de los oyentes.

El oído humano tiene la capacidad debido a su hiperestesia, de crear imágenes al escuchar distintos sonido, dependiendo de la sensibilidad de cada persona.

Los componentes sonoros se integran de esta manera: Expresión oral, música, ruidos y silencios.

**Expresión oral**: Las particularidad de este es precisamente el habla, el lenguaje coloquial con todas sus peculiaridades, niveles y dimensiones. Suele definir condiciones sociales, regionales grupales, psicológicas, la palabra provoca una imagen acústica conceptual.

La palabra puede representar la realidad mediante unas imágenes acústicas, pero no todas las palabras tienen la misma capacidad representativa.

**Música**: Es un lenguaje armónico que evoca una imagen acústica abstracta. Es una imagen que nos transmite ideas, ni refleja realidades concretas, sino sugestión de sentimientos o estados de ánimo.

La música no solo es armonía de sonidos, sino también ritmo, su modo de significación es precisamente pansémico, es decir admite tantos significados posibles cuantos oyentes lo perciban.

**Ruidos**: Es conocido también como los efectos especiales, sirven para no confundir uno con otro, de esta forma es conveniente diferenciar dos tipos: Ruidos propiamente dichos.- Es decir no se sabe apreciar a que objeto pertenece y Ruidos o sonidos icónicos.- Son aquellos que se puede percibir de que objeto pertenece.

El ruido: Es una herramienta que nos sirve como una imagen universal, ya que es reconocido por cualquier persona, aporta un fuerte grado de iconicidad a la información.

**Silencio:** El silencio es un tiempo en el que no se produce sonido, por si solo no constituye ningún signo, pero vinculado a los otros subsistemas alcanza su plena significación, el silencio ofrece un registro de expresividades que puede ir desde el lenguaje de la soledad hasta la plenitud del intercambio comunicativo de la personalidad.

Uno de los puntos importante del silencio, es que nos sirve como un punto aparte en el contexto del escrito, esto sirve para que el oyente descanse y reciba una carga de información pausada y entendible.

Un acertado acompañamiento sonorizado, lejos de perjudicar a la imagen, puede extraer de ella una resonancia dramática, poética o cómica. Bastantes compositores han comprendido las funciones que debe cumplir la sonorización

El papel del sonido no es de aclarar ni el de intensificar el contenido de la producción, sino el de crear una concordancia entre la línea del desarrollo melódico y el acontecer de la producción.

#### 1.6.3 Escenografía en televisión:

La escenografía de una producción televisiva, se ha convertido en un factor fundamental, no solo por la aceptación del televidente, sino también por la máxima eficacia. Poco a poco los productotes televisivos han tomado conciencia de "vestir" a su producción adecuadamente, esto utilizando lo que más lo convenga, para evitar improvisación y faltas de rigor.

Es evidente que la escenografía en la televisión debe ajustarse, al tipo de producción que estamos realizando, pero la creación de una escenografía debe servir para la explicación de los distintos sentimientos, o las características de la producción, en algunos casos el diseñador de producción puede trabajar con el director recibiendo todas las características y los detalles con los que debe tener su escenografía ya que en la misma se presentarán sus presentadores, artistas invitados, etc.

Debemos tener en cuenta que la escenografía en televisión es el alma de la producción, ya que el televidente sentirá emociones al momento de ver el producto, de la misma manera debemos cautivar al televidente, desde la iluminación, escenografía y con los presentadores, esto causará una impresión en el televidente, y el mismo se sentirá identificado con nuestro producto.

Construir una imagen no solo es decidir el tamaño del plano, sino diseñar como organizar, ubicar y relacionar al sujeto, los objetos, el escenario y el movimientos dentro del encuadre.

La escenografía sirve como instrumento para llamar la atención del televidente hacia el y los elementos más importantes del plano.

Para tener una buena composición dentro de la escenografía se toma en cuenta estos distintos principios

- La actitud del realizador
- La relación entre los elementos
- El encuadre
- Tiro de cámara o punto de vista
- Regla de tercios
- El equilibrio
- El contraste
- El sujeto protagónico
- La actitud frente a la cámara
- El color

• Dirección de movimiento <sup>7</sup>

-

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> CEBRIÁN Mariano."Información audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicación."Editorial síntesis. España. Madrid. 1995

# CAPÍTULO II

#### 2. CORRIENTES JUVENILES

#### 2.1 Nuevas corrientes juveniles

La investigación sobre la juventud y sus corrientes se ha realizado a partir de épocas recientes, los primeros intentos de aproximación científica al sector juvenil están conectados con el movimiento insurreccional de 1968, donde se analizaron principalmente a los jóvenes de clase media, grupos intelectuales y los que defendían algún interés político.

Antes de abordar el tema definiremos que es la juventud. La juventud es entendida como la fase de la vida individual entre la pubertad fisiológica reconocimiento del status adulto. Las corrientes juveniles refieren la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados sobre todo en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional.

Dicho en otras palabras, estas culturas son grupos de jóvenes que comparten ideologías, vivencias y gustos similares, siendo estas la forma de expresión ante la sociedad, viéndose recluidos de ella por los prejuicios que se han generado a raíz de sus movimientos de liberación.

La articulación social de las corrientes juveniles puede abordarse desde tres escenarios:

- A) La cultura Hegemónica que refleja la distribución del poder cultural a escala de la sociedad más amplia, es decir la relación que tienen los jóvenes con la cultura dominante está medida por las diversas instancias en las cuales este poder se transmite y se negocia: escuela, sistema productivo, medios de comunicación, etc.
- B) Las culturas paténtales pueden considerarse como las grandes redes culturales, definidas por identidades étnicas y de clase, en el seno de las cuales se desarrollan las corrientes juveniles, que constituyen subconjuntos, en si se refiere a las normas y valores vigentes en el medio social de origen de los jóvenes.
- C) Las culturas generacionales, refieren la experiencia específica que los jóvenes adquieren dentro de su círculo social.

Un adolescente tiene responsabilidades dentro del hogar, escuela y de la misma sociedad, pero conforme va pasando el tiempo llegan a olvidarse de ellas puesto que sólo piensan en diversión, suelen dejarse llevar por las malas influencias de los amigos que llegan a perjudicarles mas adelante, olvidan que deben de comportarse de una manera adecuada para que esto les ayude hacerse personas maduras; toman decisiones equívocas porque suelen hacer las cosas sin pensar en las consecuencias que pueden obtener, llegan a actuar con una gran irresponsabilidad sólo por el experimentar, el saber que se siente hacer las cosas.

Sin lugar a dudas, la adolescencia es una etapa difícil por la que atravesamos todos los seres humanos, pues vamos teniendo cambios tanto físicos como emocionales, queremos experimentar, comenzamos a descubrir.

Una corriente juvenil es un grupo de gente que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura, que se origina y se desarrolla en el ambiente de una urbe o ciudad.

Se caracterizan por mantener una estética similar entre varios individuos de la misma tendencia. Suele ser acompañado convicciones sociopolíticas o creencias religiosas o de carácter místico, dependiendo del movimiento o tribu urbana perteneciente. Poseen hábitos comunes y lugares de reunión, podrían ser denominadas tribus urbanas.

La cultura juvenil tiene en común la similitud. Cuando los individuos se reúnen voluntariamente, por el placer de estar juntos, por búsqueda de lo semejante, se trata de una banda. Que consiste en buscar la misma manera de pensar y de sentirse idénticos a los propios, sin ser necesariamente conscientes de ello.

El placer de formar parte de la banda proviene de la supresión o suspensión de la exigencia de adaptarse, al precio de una tensión psíquica penosa, a un universo adulto o social y a sus reglas de pensamiento y de conducta. Además, la corriente ofrece a sus miembros la seguridad y el soporte afectivo del que carecen. Autoriza actividades que están en los límites de las reglas morales y sociales: el juego, la bebida, el escándalo en la vía pública, la destrucción de objetos o el agravio de algunos valores.

Sin embargo, las actividades llevadas a cabo en común no se presentan como objetivo esencial de la corriente: el objetivo es el de estar juntos porque se es semejante. Se hace durable si se transforma en grupo primario, pero entonces cambia de características: afianza los valores comunes, concede privilegios a la lealtad y la solidaridad de sus miembros, distingue sus roles, fija objetivos diferentes de la complacencia colectiva en sí.

Las nuevas corrientes juveniles como fenómeno sociológico surgen luego de la década de los cincuentas, adoptando normas de comportamiento distintas a las del adulto, con diseños diferentes y personalizados en lo que hace a su vestimenta y a la estética juvenil.

Si bien la gran mayoría de estas nuevas corrientes juveniles imitan modelos procedentes de otros países, todos poseen algún rasgo que los identifica como pertenecientes a determinada cultura local en el cual se inscriben y desenvuelven.

El ser humano no puede sobrevivir por sí solo al nacer, lo que condiciona y hace indispensable su inserción social, constituyéndolo en un ser social. Siempre estamos en un contexto social que nos condiciona y que moldea nuestra identidad. Durante la adolescencia surge una búsqueda desesperada por encontrar algo que nos haga únicos, que nos diferencie y nos separe, pero a la vez que nos una.

No debemos olvidar que está en la naturaleza del joven la lucha entre la diferenciación y la identificación. En esta etapa se tiene la creencia de que lo que nos hace únicos pasa por fuera de nosotros, concepto ligado al de pertenencia a un grupo y que es propio de esta edad. Nos relacionamos dentro de los grupos de referencia y de pertenencia.

De ahí la necesidad de recordarnos continuamente que los jóvenes no son objetos de adoctrinamiento, para encuadrar y numerar para "nuestras filas', sino sujetos que han recibido una vida a la que debemos acercarnos. Entonces escucharemos la palabra que nos quieran dirigir cuando sientan que los acompañamos en verdad.

Las subculturas vendrían siendo como los dialectos de un lenguaje. Pero teóricamente el concepto se usó en forma despectiva, normalmente solo se ha usado para hablar de la "subcultura de los sectores marginados, pobres o criminales", pero nunca a la subcultura de los intelectuales, de los gerentes o de las clases altas.

De manera que el término en el fondo, tiene una carga de significado que hace referencia a lo que no es total o completo, sugiriendo que se trata de la cultura de los subhumanos, subpersonas o subhombres, de los submundos en general.

Hoy la sociología y la antropología, en un tono más relativista, prefieren usar el término cultura refiriéndose a un grupo de personas específicas, como la cultura de las barras bravas, cultura de la pobreza, cultura de las clases altas o medias, o campesinas, etc.

En definitiva, el término no suele encontrarse en uso entre los pensadores más modernos y actuales, aunque sí podemos leerlo ocasionalmente en artículos periodísticos y algunos ensayistas.

En otras palabras, podemos definir a las subculturas, como a un grupo de personas de una misma cultura que la viven de diferente manera, teniendo en cuenta su clase social, económica, sexo, raza, etc.

La subcultura es un denominador común en los adolescentes, es la búsqueda de identidad y la imagen exterior forma parte de ella. La juventud es, ante todo, una población dependiente, subordinada y limitada en sus posibilidades de actuación respecto de los adultos. Pero no de los adultos en general, sino de aquéllos con los que interactúa habitualmente.

La dominación se manifiesta en un estereotipo negativo que describe a los jóvenes como irresponsables, hedonistas, conformistas y negativos. Esta construcción negativa se convierte en instrumento de control por parte de los adultos, pues los jóvenes que deseen integrarse en la sociedad deberán esforzarse en negarlo comportamentalmente y actuar de una manera que no pueda ser entendida en términos del estereotipo.

Un joven para pertenecer verdaderamente a una subcultura, tiene que situarse en relación con otros jóvenes, y así encontrar su identidad específica dentro de la juventud.

Especialmente tiene que situarse respecto a los jóvenes más cercanos a él o a ella, su grupo de interacción, los amigos y los conocidos, pero también respecto a las imágenes juveniles que recibe de los medios de comunicación social. La identidad de joven no será algo estático e inamovible, como tampoco caótico y sin sentido. La persona irá añadiendo nuevos significados, abandonando otros, adscribiéndose a ciertos significantes, etc.

Las subculturas juveniles dan a los jóvenes gran cantidad de materiales con los que identificarse y construir su identidad. Por subculturas juveniles entendemos una serie de significados y modos de expresión comunes a una parte de la juventud que cristalizan en los diferentes estilos juveniles que comprenden un estilo musical concreto, una imagen y un atuendo reconocible y una serie de actitudes sociopolíticas.

Existen estilos juveniles más o menos conocidos, más o menos seguidos por los distintos jóvenes, mejor o peor definidos. Pero en cualquier caso, son susceptibles de ser utilizados por los jóvenes para construir su identidad.

A continuación clasificaremos distintas nuevas subculturas juveniles que se dan en nuestro país:

Emos: El origen de la palabra "emo" en sí mismo es confuso, la mayoría de la gente lo asocia a la palabra "emocional" desde los '90. Más recientemente, la palabra "emo" fue vista como contracción del "hardcore emocional" o del "emocore", que eran las designaciones populares del género de la música. El término "emo" también se ha utilizado estos últimos años en Internet por parte de ámbito diversos; especialmente hacia los que parecen emocionalmente inestables. Otros utilizan el término "emo" para describir una sensación de depresión. En inglés el término 'emo' también se utiliza como una abreviatura para la palabra inglesa "emotive", que significa afectiva o emotiva.

**Floggers**: Se conoce como Flogger a una moda adolescente originaria de Argentina, que está estrechamente relacionada con Fotolog.com, un sitio web donde se suben fotos y donde los usuarios pueden comentar en ellas. Se ha vuelto muy popular entre los jóvenes, para convertirse en casi un hábito o forma de vida. La palabra Flogger proviene de "flog", apócope de Fotolog. La popularidad de un fotolog se basa en la cantidad de comentarios diarios a las fotos y sus amigos favoritos. Las fotos subidas en sus respectivos fotologs suelen ser realizados por los propios usuarios.

Góticos: Es un movimiento subcultural existente en varios países. Empezó en el Reino Unido entre finales de los '70 y mediados de los '80, en la escena del Rock gótico, una derivación del Post-Punk. Su estética e inclinaciones culturales provienen principalmente de las influencias de la literatura de terror, y las películas de horror. La subcultura gótica comparte gustos estéticos, musicales y culturales en común. A pesar de que la música gótica abarca varios subgéneros y estilos, todos estos comparten una tendencia hacia una apariencia y un sonido "dark" u "oscuro". Los estilos de vestimenta dentro de la subcultura toman influencias del death rock, el punk, el estilo andrógino, y hasta el estilo de vestimenta del Renacimiento; sin embargo, los góticos tienen una estética propia, que se centra en el color negro.

**Skinheads:** Los skinheads o cabezas rapadas son grupos que se consideran nazis. Ellos defienden la ideología del líder alemán Adolfo Hitler y aseguran que quieren limpiar la sociedad de lo que llaman "escoria", aunque para ello deban recurrir a métodos de violencia que ellos conocen como "brigadas de limpieza".

**Otakus:** Los Otakus son aquellas personas que son amantes de la cultura japonés en general, pero sobre todo del manga y el anime (caricaturas realizadas a mano). Hoy en día se puede encontrar todo tipo de webs, foros, convenciones de intercambios de muñecos, flyers, etc.

**Britpops**: Los britpops adoran todo lo que viene del Reino Unido. Se visten de negro y generalmente andan de chaquetones muy abrigados como si estuvieran en el frío Londres, se maquillan los rostros blancos y los labios rojos para así parecerse lo más posible a los ingleses.

**Pelolais:** Las Pelolais son las chicas que gustan tener el pelo largo y muy liso, no se hacen grandes peinados y su ropa siempre está a la moda. La mayoría estudia en colegios privados, hablan inglés y su pasatiempo favorito es salir a vitrinear.

Reggaetoneros: El reggaetón es un estilo popular entre los jóvenes de muchos países de América Latina, en especial de los países caribeños, siendo fácil de bailar y provocando movimientos muy sensuales. Tiene una sincronización característica por la cual se guían la mayoría de las canciones, dando una referencia fácil para el baile. Las letras del reggaetón se caracterizan por apoyarse en la rima para lograr que la canción sea pegadiza y de fácil identificación para el público.

**Tecktonik o Cybergoth:** El tecktonik o cybergoth consiste, básicamente, en un estilo de baile, que mezcla elementos del break dance y freestyle. Está compuesto por movimientos electrizantes y convulsivos y no sigue una regla fija, tan solo dejarse llevar por la música, normalmente electro (o electro house). Una cultura cibernética o cibercultura, es el nombre dado a una subcultura que tiene sus raíces en múltiples escenas musicales incluidas las escenas Goth europeas y escenas rave/discoteca.

**Extremes**: Usualmente los deportes extremos están directamente relacionados con una subcultura existente, o tienden a crear una propia imagen a su alrededor conforme se van popularizando. La gran mayoría de los deportes extremos se caracterizan por ser practicados a cargo de individuos y no tanto por equipos, y en la mayoría de los casos, implican la realización de trucos o movimientos de fantasía, más que buscar llegar a una meta o marca en particular. La variedad de deportes extremos incluye un gran número de actividades, como el salto bungee, el ciclismo de montaña, el motocross, el blading, etc.

**Gamer:** Son los jóvenes que siempre prefieren quedarse jugando a los video juegos y con la PC, así no tienen una infancia muy distraída con los deportes.

**Punk:** El punk es una subcultura social de origen urbano. Apareció a mediados de los setenta para regresar el rock a sus orígenes. Se caracterizaba, en especial en sus inicios, por su actitud independiente y amateur, demostrando que el rock era, para y de los jóvenes, no exclusivamente de los grandes virtuosos superestrellas. Su música es un tipo de rock, sencillo, con melodías simples de duraciones cortas, pocos arreglos e instrumentos, y por lo general veloces composiciones.<sup>8</sup>

#### 2.2 Cine realizado por jóvenes

El cine se asemeja a la pintura, la música, la literatura y la danza, ya que es un medio el cual se puede utilizar para producir resultados artísticos, es evidente que por su propia

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> http://tribusurban.obolog.com/tribus-urbanas-32790 http://www.buenastareas.com

naturaleza el cine tiene a satisfacer el deseo de información fiel sobre hechos curiosos, típicos y emocionantes que se producen en el mundo.

La primera sensación que dio el cine, fue la de una representación exacta de los hachos cotidianos en la pantalla, la gente se emocionaba al ver una locomotora acercándose a toda velocidad o al emperador en persona cabalgando por la avenida berlinesa Unter den Linden.

El arte cinematográfico se desarrollo paulatinamente, cuando los productores comenzaron a cautivar consiente o inconsciente las posibilidades peculiares de la técnica cinematográfica y aplicarlas en la producciones artísticas, el propio productor cinematográfico está influido por la acentuada semejanza entre su material y la realidad. Es importante que el artista de cine, subraye conscientemente las peculiaridades de su medio para poder crear una obra de arte, el artista de cine que convierte la exigencia en cualidad al tomar las vistas desde un ángulo determinado, distribuye los objetos a su gusta, sitúa lo que le parece importante en primer plano, oculta otras cosas y sugiere relaciones.<sup>9</sup>

El cine es universal, y los es todavía más en el plano social, ya que el mimo ha provocado el apego del hombre a valores cada vez más terrestres.

¿Cuál puede ser la función de un arte como el cine? Distracción dicen algunos, instrumento de cultura, dicen otros, comercio, dice la mayoría de profesionales.

La distracción es el papel más exterior y superficial del cine, aunque sea la base la base indispensable, sin embargo lo agradable no es lo bello.

Podemos atribuir al cine, como todas las obras de arte consideradas como "puras", pero lo que particulariza al cine es tener una mayor aptitud para el realismo que cualquier otro arte, el hecho que el cine tome por objeto el universo entero, puede hacer prever una multitud de géneros diferenciados según los aspectos de la realidad aprehendidos por el cineasta, y no según su relación con tal o cual arte, ellos son sólo la estilización de la naturaleza.

La educación cinematográfica únicamente toma su plena significación a partir de la adolescencia, la educación cinematográfica tiene como misión esencial el "sustituir progresivamente por una actitud activa, ese estado de embotellamiento que puede originar el desarrollo de la película". <sup>10</sup>

El cine ha actuado siempre como un modelo conformador de actitudes y estilos de vida, como un espejo en el que todos nos miramos para decidir nuestros modelos y nuestras pautas de comportamiento. Por eso las películas cinematográficas influyen tan notablemente en nuestra percepción de la realidad.

La función de los productores cinematográficos, comprende en la elección del tema, la redacción del argumento, el guión, la distribución de los papeles, el reclutamiento del Equipo técnico y designar un múltiple de responsabilidades, El sentido del cine consiste en aprehender a primera vista, los aspectos del mundo que no pueden ser reproducidos por ningún medio de expresión, salvo el cinematográfico, la actividad mental de un

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> ARNHEIM Rudolf."El cine como arte." Paidós Ibèrica. España. Barcelona. 1982

<sup>10</sup> D'YVOIRE Jean." El cine redentor de la realidad." Ediciones Rialp, S. A. España. Madrid.1957

filme es traducir o suscitar lo sentimental, toda la ideología que abarca el cine permanecerá siempre. <sup>11</sup>

El cine como elemento de formación, debe ser integrado en los programas de enseñanza humanística tradicional y debe estar en relación íntima con las demás disciplinas, se debe tomar en cuenta el riesgo moral del espectador cinematográfico, induciendo a los jóvenes que deben abstenerse a las películas degradantes, que las experiencias de iniciación de los jóvenes en el cine, se enfoque a la enseñanza y al es escogitamiento de los filmes y en ocasiones a formar un sentido crítico de los mismos, que los directores y maestros se interesen por los jóvenes en su iniciación en el cine a partir de los trece o catorce años.

La gran mayoría de las personas jóvenes manifiestan su gusto por el cine y la realización, pero lo valoran más como una diversión, un entretenimiento y un modo de relajación y de evasión, también como una expresión artística, hay algunos jóvenes que aprecian la posibilidad de aprendizaje que les ofrece el cine, sobre todo, en lo que se refiere a la afectividad y emotividad.

Muchos jóvenes estiman la catarsis emocional que pueden alcanzar en las películas, otras el mundo ideal en el que se ven sumergidas durante un par de horas momentánea que alcanzan en el abandono al que les somete el cine, evadiéndose de su realidad más cercana y problemática, para los jóvenes el cine todo parece que funciona y se soluciona fácilmente.

Los realizadores juveniles ejercitan por medio de la experiencia del cine un verdadero aprendizaje emocional cuando esta percepción virtual les permite vivir y sentir una amplia gama de emociones: la risa y la tristeza, el amor y el odio, el gozo y el dolor, el valor y el temor, el éxito y el fracaso; en concreto, todo el interés que mueve a la persona por superar cualquier obstáculo y aspirar a lo humano.

Ésta es unas de las principales cualidades del cine, especialmente para los jóvenes, puesto que se encuentran en momentos de búsqueda, de autoafirmación de nuevas experiencias enriquecedoras, Y es que el cine profundiza, plasma o analiza la vida de las personas, sus problemas, sus sentimientos, sus pasiones, y lo hace con tal fuerza que llega al mundo interior del espectador despertando pensamientos, valoraciones y cambios de actitud.<sup>12</sup>

El cine conquista la fraternidad del público joven y los jóvenes que lo realizan, cuando emerge con fuerza desde sus protagonistas y ambientes escénicos despertando las inquietudes de sus espectadores, cuando posee la capacidad de presentarles un mundo irreal como si fuera real. Sólo entonces, puede permitirles identificarse o confrontarse con las acciones del drama filmado, en cuanto a la información y la reflexión sobre la película, dicen las personas jóvenes que les gusta comentar con sus acompañantes a la salida los aspectos relacionados con el argumento, los personajes, el ambiente y la música.

12 EPSTEIN Jean."La esencia del cine."Galatea nueva visión. Argentina. Buenos Aires. 1957

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> LEON Lunders."Los problemas del cine y la juventud." Ediciones Rialp, S. A. España. Madrid. 1957

Aunque no es una práctica habitual entre los jóvenes buscar información sobre la película antes de verla, más bien la reciben de forma indirecta y espontánea, se informan a través de los comentarios realizados por sus amistades o por las noticias emitidas desde algún medio de comunicación.<sup>13</sup>

#### 2.3 Teatro enfocado a la juventud

Todos sabemos la importancia que tienen los cuentos, la tradición oral, la música, el teatro en definitiva, los juegos del lenguaje dentro del proceso educativo en el que la juventud se encuentra inmersa.

Lo que nosotros en el proceso de adolescencia llamamos juego, con el paso de los años va cambiando de nombre: expresión corporal, dramatización, teatro.

En definitiva son partes interconectadas de un ente más abstracto al que llamamos cultura. Y dentro de ella, nuestros jóvenes van impregnándose poco a poco, de las cosas cotidianas y especiales que nos hacen como somos y que nos diferencian de los demás.

El papel de los directores de teatro juveniles tienen como papel la posibilidad de elegir un aspecto de la cultura que les parece más interesante y más enriquecedora para poder jugar con ella y transmitir no solo unos valores que creemos universales, sino unas ideas, unas creencias y unas tradiciones heredadas, que si bien pueden encontrarlas por escrito, están perdiendo su valor y que ya no son transmitidas en su formato original.

Para ello, la trama debe ser sencilla, adaptada a la comprensión de los jóvenes para que estos capten fácilmente el contenido y el mensaje de la obra. Se debe preferir hechos y personajes del mundo circundante, asimilados a las experiencias juveniles, trasmitido con lenguaje adaptado a la edad.

Los decorados deben ser sencillos de colores vivos, con armonía y de buen gusto en la elección de formas y colores, se deben evitar elementos que distraigan la atención del nudo de la acción.

Se estimula en mayor grado de fantasía de los jóvenes cuanto menos sean los detalles en los decorados. La riqueza escenográfica debe estar dada por la capacidad artística en cuanto a la mímica, entonación, voz y actitudes del actor. Lo más importante de la escenografía es que sea funcional, que facilite y acompañe el movimiento escénico.

Los personajes deben tener elementos que los caractericen de acuerdo con su rol.

Con pocos detalles se puede ubicar a los jóvenes en la caracterización de cada personaje, pues él con su imaginación y sus sentimientos, colabora en la comprensión, completando lo que falta. Por otra parte estos pueden ser humanos, animales y fantásticos.

\_

<sup>13</sup> www.injuve.mtas.es

Los jóvenes se identifican y proyectan a través de ellos haciendo propias escenas representadas, por tal motivo debe cuidarse que los roles estén bien definidos y caracterizados en cuanto mímica, vestimenta voz y desplazamiento, es preferible la aparición de pocos personajes para facilitar la compenetración de los jóvenes con los mismos. Los recursos a utilizar son varios, la música es fundamental a esta edad.

El teatro es entre todas las manifestaciones artísticas y culturales la más propensa a resumir las manifestaciones de un espacio y momento determinado, ya que recoge casi todos los signos y símbolos de una sociedad, manifestaciones de contenido, de estética y de lenguaje. Los diálogos, las imágenes, gestos y movimientos se convierten en códigos que el público descifra y que escogen o rechazan libremente. Sin embargo, no es tarea fácil iniciar a los adolescentes y enfocar a los mismos en el mundo de las Artes escénicas.

Los trozos musicales pueden ejecutarse con instrumentos, cintas grabadas, discos compactos, para enfatizar secuencias, ambientar, bailar, cantar, como fondo de alguna acción de suspensos, etc.

Además de acuerdo con el argumento, pueden utilizarse múltiples recursos sonoros y visuales con el fin de brindar mayor realismo a la acción, tales como efectos luminosos, sonidos de vientos, sirenas, rugidos, etc.

Los objetivos principales del teatro con la juventud son:

Adquirir los recursos y procedimientos propios de la dramatización, como instrumento metodológico fundamental en el aprendizaje del lenguaje oral.

Ampliar la capacidad de improvisación y dar cauces a la creatividad. Aumentar la socialización: aprender a respetar reglas de juego y disfrutar colaborando con los demás en la creación de actividades dramáticas.

Con el teatro los jóvenes adquieren autoestima, respeto, aprende a convivir en grupo, conoce y controla sus emociones, disciplina y constancia en el trabajo, y también aprende a desenvolverse ante el público. El teatro puede, además:

- Reforzar las tareas académicas como la lectura y la literatura.
- Actualizar a los jóvenes en materias como lenguaje, arte, historia.
- Ayudar en la socialización de los jóvenes , principalmente a los que tienen más dificultad para comunicarse
- Mejorar la puntualidad y la atención de los jóvenes
- Transmitir y inculcar valores
- Llevar a la juventud a la reflexión
- Permitir a que los jóvenes usen todos sus sentidos
- Motivar el ejercicio del pensamiento
- Estimular la creatividad y la imaginación

Existen también otros objetivos en el teatro enfocado hacia la juventud a continuación los listamos:

- Relacionarse con los jóvenes
- Observar y explorar su entorno

- Regular los comportamientos
- Dar a comprender los mensajes enviados
- Lograr comunicarse utilizando el lenguaje oral y corporal <sup>14</sup>

# 2.4 Jóvenes y sus expresiones musicales

No se puede establecer un origen del la música, solo se dan hipótesis y al considerarlas como una función natural del hombre, resulta tan antigua como la humanidad.

En las épocas prehistóricas la música pudo haber estado al servicio de las diversas actividades diarias, pero el hombre la trasformó en una de las elevadas y nobles manifestaciones del espíritu, los mitos y leyendas no logran acertar a un origen y evolución de la música, según los mitos de la Gracia clásica sobre Orfeo y Anfión, en inventor de la música, ella proporciona poderes sobrenaturales.

Solo cuando se comienza a escribirse la música podemos conocerla, los griegos fueron los primeros en usar signos musicales.<sup>15</sup>

La música siempre ha desempeñado un papel importante en el aprendizaje y la cultura, pudiendo llegar a influir en costumbres y emociones, en no pocas ocasiones la música forma parte de la tradición de un país o de una región.

Los jóvenes entran en la edad de los grandes ideales y, mayoritariamente, se enfrentan bien a su proceso evolutivo provistos de un gran bagaje: su energía, vitalidad, franqueza, honestidad y valentía, son capaces de correr riesgos o jugarse la vida por otros.

Rechazan la intolerancia y son de carácter abierto, rebeldes, inconformistas e idealistas.

Problemas; Los de siempre: la inseguridad, impaciencia, pereza, inconstancia y falta de voluntad. Y con todo ello van descubriendo los valores de su entorno: el éxito, el "tanto tienes tanto vales", la satisfacción sexual, el consumismo o la competencia.

La música puede desempeñar un papel importante en la socialización y en la formación de la identidad del adolescente, y se ha convertido en un símbolo de su búsqueda de identidad y autonomía.

Los adolescentes utilizan la música como refuerzo de identificación con su grupo de iguales, como vehículo de su rebeldía contra lo convencional, para ayudarles a establecer una identidad separada de la de sus padres o simplemente es usada para relajarse, entretenerse o evitar el sentimiento de soledad.

Escuchar música y ver videos musicales son dos de las actividades más importantes relacionadas durante la adolescencia.

15 SÁNCHEZ Fausto / Historia de la música / Graficas Hernández Cía. Ltda./ Ecuador- Cuenca 2006

http://cs.escolalliurex.es http://www.guiainfantil.com

Los jóvenes escuchan música desde que se levantan hasta que se acuestan, e incluso muchos de ellos duermen con música. La música es utilizada por los jóvenes y adolescentes como música de fondo y acompañamiento desde la ducha, mientras hacen los deberes o ayudan en las tareas de casa, cuando van en metro, bus, coche o moto, o mientras ven la televisión o hablan con los amigos.

El impacto de la música rock de hoy en día va más allá de los simples textos, ritmos y sonidos e influye en los medios visuales, a pesar de que suele tener una vida muy corta, la elección de un adolescente de la música y su emoción o respuesta correspondiente puede variar según la edad, etnia, cultura y sexo

Los artistas de música popular desempeñan un papel importante en el desarrollo de los adolescentes ya que pueden actuar como modelos, pudiendo llegar a ser idolatrados.

Los diversos tipos de música tienen aceptaciones variadas según la cultura y el sexo. La hay, que por su ritmo frenético y las contorsiones grotescas y agresivas de sus intérpretes, gusta especialmente a los chicos de raza blanca. De otro lado, las chicas suelen preferir un tipo de música más romántica y menos agresiva. En las conversaciones entre adolescentes, un tema habitual es la música, en la que estar "puesto" en la materia supone un signo de prestigio. El placer de compartir la misma música puede ser la base de nuevas amistades o grupos con ideales y gustos similares.

Se sabe que los jóvenes construyen su <u>identidad</u> con el vestuario, el peinado, el lenguaje así como también con la apropiación de ciertos objetos emblemáticos, en este caso, los <u>bienes</u> musicales, mediante los cuales, se convierten en sujetos culturales, de acuerdo con la manera que tienen de entender el mundo, y de vivirlo, de identificarse y diferenciarse. Los jóvenes se constituyen en grupo.

El tipo de música que escuchan los jóvenes depende de su personalidad y las formas en que la música llega a ellos son muy diferentes. No hay que juzgar a la gente que escucha otro tipo de música pues esa es su forma de ser y con ello demuestra su personalidad.

A medida que el adolescente obtiene independencia, encuentra en la música variedad de modelos alternativos de acuerdo a su estilo de vida, se identifican con un genero musical por ejemplo a las niñas les gusta mas el genero romántico mientras que a los niños les gusta la música fuerte y de mucho movimiento. Las clases sociales son fuente de inspiración para crear música sobre las cosas que no estamos de acuerdo esa es una manera no violenta de expresar lo que queremos hacer entender a los demás las cosas en las que no estamos de acuerdo con los demás.

La adolescencia representa una etapa de despertar y desenvolvimiento espiritual. Por primera vez el individuo trata consigo mismo y se profundiza. En su entrega a lo ideal, el adolescente encuentra una de las formas de fuga de la vida ordinaria. El adolescente quiere imponer un vivir propio, se incorpora al mundo social y comparte la vida de los demás. Encuentra en estos nuevos ámbitos valores sociales, éticos, religiosos, estéticos, lógicos y económicos.

El arte de la música tiene un efecto amplio en las vidas, y en nuestra sociedad. Es un gran instrumento de manipulación, y produce en los oyentes diversas consecuencias. Sociológicamente, se produce una constante resignificación de la música, y una

reestructuración de la estructura social. También hay posibilidades de que la música, como mercancía, modifique en alguna medida la infraestructura social. En el interior de las personas puede determinar conductas, por instalación de valores. O simplemente, producir opiniones. Y genera grupos de pertenencia, creencias e identidades.<sup>16</sup>

# 2.5 Las obras de pintura realizada por los jóvenes

Relacionar la pintura con la educación social es fácil, pues la pintura ha sido, es y será un medio de expresión que te permite conectarte con una realidad social. Así lo hacían los cavernícolas, con sus pinturas frescas rupestres.

Todos sabemos que los jóvenes expresan sus sentimientos a través de sus dibujos retratos, pinturas, graffitis, etc. Lo que no son capaces de expresar a través de la palabra lo hacen mediante ellos, permitiéndolos así adentrarse en su mundo interior. Saber valorar e interpretar esos dibujos es algo que nos acercará a ellos, conociendo mejor sus necesidades y sus problemas cotidianos.

Los jóvenes pueden tener serias dificultades para expresar sus problemas, y dibujar es algo placentero que les permite mostrarse en toda su amplitud. Si somos capaces de interpretar esos mensajes estaremos entendiendo mejor a nuestra juventud, a nuestros menores, pudiendo dar solución.

Para conocer esta expresión artística a fondo debemos partir por su definición. La pintura es el arte por medio del cual se representa en una superficie plana un hecho real o imaginario a través del color y la forma.

A lo largo de la historia ha adoptado diferentes formas y conceptos, dependiendo de los distintos medios y técnicas propios de cada una de las tendencias artísticas y los momentos socio - culturales de la época.

A través de la pintura los jóvenes descubren a un mundo lleno de realidades, formas, trazos, y de imaginación. Simbolizan sentimientos y experiencias. La pintura estimula la comunicación, la creatividad, sensibilidad, y aumenta la capacidad de concentración y expresión de la juventud.<sup>17</sup>

La adolescencia está vinculada de hecho, y ésta es su singularidad, a la invención de las formas, es decir, ligada a la creación de una cultura formal, gráfica, musical, indumentaria, corporal, gestual e incluso una manera de caminar, profundamente convergente con lo que ha llegado a ser el arte moderno.

La fase adolescente constituye una época privilegiada para los procesos claves del desarrollo humano. En este sentido es fundamental que los y las adolescentes logren satisfacer sus propias necesidades, pero debemos aportarles las herramientas necesarias para que puedan asumir el control de sus actos y emociones, ya que tendrán mayores posibilidades de determinar sus propios modelos de conducta aplicables a sus vidas, como un proceso natural de maduración, aquí es donde el arte de la pintura juega un importante papel, ya que el mismo, permite que un grupo determinado de jóvenes se

 $<sup>^{16}\</sup> www.scptfe.com\ http://www.educared.pe$ 

<sup>17</sup> http://mcresan.wordpress.com/2008/05/12/pintura-y-educacion-social/

sientan conformes al ejercitar ese tipo de actividades, y de esta manera enfrentar a su realidad social de manera diferente y madura.

En la medida en que los horizontes sociales de los jóvenes se expanden, surgen nuevos patrones personales de conciencia y de comportamiento que deben conocer y replantearse junto con la familia y la educación, pero es importante que estos cumplan la función de informar, facilitar, aceptar y participar de sus inquietudes, ofreciéndoles una escucha que les permita descubrir, desarrollar y ampliar sus propios esquemas de búsqueda.

En muchas ocasiones los jóvenes sufren fuertes presiones por habituarse a nuevas normas educativas y modelos culturales cuando están más encaminados a priorizar y fortalecer los resultados finales, que el proceso de aprendizaje es sí; como si aprobar o suspender fuese el único parámetro para evaluar el desarrollo integral de las personas dejando de lado los méritos y las habilidades que supone cada experiencia.

De este modo, es muy probable que se tienda a confundir y a fragmentar la imagen de los y las adolescentes, puesto que las personas que no consigan integrarse y sintonizar con dichos sistemas de valores educativos quedarán aisladas al no cumplir con las condiciones sociales.

El arte de la pintura siempre tiene un factor terapéutico. Los educadores artísticos están formados para trabajar en arte en función del desarrollo mental de los jóvenes, del desarrollo emocional con lo cognitivo, interrelacionando el arte de la pintura con otras áreas de conocimiento. Pero la labor de la pintura es aún más específica.

El papel de la pintura realizado por los jóvenes tiene una mayor preocupación por la percepción simbólica y la atención se centra más en los procesos individuales. Las emociones y las dificultades de cada persona son prioritarias y lo que se busca es encontrar recursos personales con los que puedan esclarecer sus dificultades en función de poner a prueba y reemplazar situaciones de la realidad mediante sustitutos simbólicos.

En este sentido, el objeto artístico es un elemento fundamental para la pintura ya que permite desvelar y contener las emociones de la persona que lo lleva a cabo. Sin embargo es importante aclarar que el arte no interpreta la expresión artística de los jóvenes, su función es la de acompañar, escuchar, motivar, intuir y facilitar, participando como testigo entre el individuo y su obra, puesto que no se trata de justificar la función de la obra, sino de aportar los elementos artísticos necesarios para que se exprese como mejor le convenga y sea él o ella quien den o no un significado a su trabajo.

Como hemos visto, existen muchas alternativas para emplear la pintura en la juventud, y tanto el arte como la enseñanza artística pueden ofrecernos un universo de posibilidades. Esto, más allá de que nos pueda servir o no como un marco de referencia para reflexionar sobre la importancia y el valor del arte como un asunto meramente artístico, nos invita a pensar acerca de las múltiples posibilidades de aplicación que el arte puede brindar a otros campos.

La terapia del arte y la educación artística no eliminan los problemas, pero pueden ayudarnos a enfrentarlos y a saber vivir con ellos. Es una salida distinta que nos permite

transcribir, en un pasaje de signos, todas aquellas emociones y sentimientos que entretejen nuestros pensamientos, nuestras relaciones y todas aquellas historias que narran nuestras vidas en la etapa de la adolescencia. 18

.

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> http://contrasentido.net/85/adolescencia-y-arte-moderno/ BONILLA Ana/ Los efectos del arte en la adolescencia/ Paidós /México- México Df 1994

# CAPÍTULO III

**CAPITULO III** 

3. PERSONAL DEL PROGRAMA DE TELEVISIÓN

### 3.1. Director

El rol del director es dirigir, orientar y coordinar el trabajo del equipo de manera tal que sus esfuerzos conduzcan a un resultado final: la producción de un video. En este aspecto, su rol difiere de aquel del productor que vela sobre todo los aspectos administrativos y logísticos de la producción

El director como posee una visión de conjunto del proyecto, es capaz de proporcionar a cada miembro del equipo la información que necesita para cumplir su función conforme al objeto común. Un poco el eje de la rueda: es el centro hacia el cual convergen todos los miembros de un equipo.

El director es el máximo responsable durante el rodaje y manda por encima de todos , pero también tiene que velar para que los objetivos generales se cumplan en su totalidad; y esto trasciende la pura cuestión técnica, como puede ser el movimiento de la cámara o hacer que los intérpretes actúen de acuerdo con lo que dice le guión: es una cuestión expresiva y de estilo.

En la medida que el director consiga dominar cada uno de estos elementos, integrándolos coherentemente en una idea propia de lo que quiere hacer podemos hablar de un director creativo.

A un director siempre se le ha considerado como un elemento decisivo en el resultado de la producción y la colocación de su nombre en un lugar destacado del reparto.

Mas que un simple director, es un animador y un motivador que constantemente se dedica a mantener y estimular el espíritu de equipo, vela para que cada uno disponga de lo que necesita –información, equipo, material para cumplir adecuadamente sus tareas.

Aun si es él quien tiene que por último, dilucidar y tomar las decisiones finales, no se priva de consultar a los miembros de su equipo y de tomar en consideración sus sugerencias, aunque el equipo de trabajo debe ya tener sus ideas precisa de lo que se quiere obtener desde el inicio hasta el final.

### 3.1.1 Asistente de Dirección

Generalmente el ayudante de dirección se encargara de hacer de correa de transmisión entre su superior y los componentes menos importantes de la producción como el presentador en segundo término del plano, figurantes y técnicos diversos: suele ser el que avisa que va a empezar la grabación y de él depende que todo esté a punto para evitar interferencias y/o interrupciones<sup>19</sup>.

### 3.2 Productor

\_

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Romanguera Joaquim." El Cine en la escuela. Elementos para una didáctica." EUMO /Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1989

La función del productor, es la de conducir, administrar y supervisar el contenido de la producción, en un sentido vasto. Se trata, por lo tanto de una tarea que concierne al financiamiento del proyecto, búsqueda de subvenciones y apoyos, la administración de los presupuestos, la gerencia de los recursos materiales y de los aspectos legales de la producción, cuando este se presente.

De cierto modo el productor es la persona que posibilita concretar la producción, reagrupa todo los instrumentos y materiales necesarios, presupuestos, equipos, asegurando su utilización racional. A menudo el productor es quien se encarga de encontrar los mercados a la producción asegurando su difusión y distribución.

En este sentido él se preocupa de la acogida, de la recepción del público, y si es el caso, de los socios comanditarios con respecto al video. Como el productor no esta tan comprometido con el rodaje propiamente dicho, como el director y el resto del equipo, puede tener otra perspectiva, a veces saludable, de la producción en curso.

# 3.2.1 Asistente de producción

Es la mano derecha del coordinador de producción, quien cumple las órdenes dadas por el coordinador de producción y el administrador de producción.

El asistente de producción, prepara el plan del rodaje antes del rodaje y contacta los integrantes del grupo que hace la producción, los presentadores los actores y todo el talento humano

Se aseguran que todos los parlamentos y los escenarios estén listos y a tiempo para el rodaje. El asistente de producción toma parte también en encontrar los presentadores, actores, extras, etc.

Durante el rodaje el asistente del productor, prepara los reportes de rodaje para el productor, usa la claqueta y observa la continuidad.

El asistente de producción observa el tiempo de trabajo y dirige los extras en su trabajo, después del rodaje chequean la copia el trabajo y se hacen cargo de los reportes requeridos.

El asistente de producción trabaja principalmente en cooperación con el resto del grupo, pero el trabajo también incluye trabajos adicionales tales como pagar los derechos, escribir los reportes, y se hacen cargo de los arreglos del escenario para el rodaje, etc.<sup>20</sup>

### 3.3 El editor

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup>FREDDA Riccardo."Cinemaesencia" Italian director. 1909-1999 http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/spanish.jsp.

El editor, como el periodista y el camarógrafo, también participan en la producción de información. Por lo tanto, debe hacerse las mismas preguntas que el periodista.

Debe tener conciencia que su trabajo es contar historias, otorgar sentido a la realidad usando recursos de tiempo, personajes y espacio.

El editor debe decidir un enfoque, una estructura y un ritmo para al historia que va a contar. La edición es el momento cuando se arma el informe.

Debe entregar a la audiencia un sentido espacial correcto. Es decir, el escenario y el lugar que ocupa dentro de los sujetos y objetos.

### El editor debe recordar que:

- Editar es seleccionar adecuadamente imágenes, sonidos, silencios y palabras.
- Editar no es pegar ni ilustrar audios con imágenes de referencia.
- Editar no es coleccionar imágenes y sonidos sin sentido.
- Editar es construir secuencias para otorgar sentido al informe.
- No hay una sola manera de editar.
- Muchos editores se dejan seducir por toda la oferta tecnológica y pocas veces se preguntan el porqué de su uso.

Debe recordar, también, que el trabajo de televisión no solamente es editar imágenes. Los sonidos, la música, las palabras y los silencios son instrumentos narrativos muy útiles para contar las historias.

Debe saber que su mejor recurso narrativo es el corte.

El editor sabe que las imágenes de apoyo, justamente son un apoyo cuando perdemos la continuidad o nos sirven para el paso de tiempo. Pero, no es la materia fundamental de la historia a contar.

Debe buscar un método que la permita ganar tiempo, pero sin sacrificar la claridad expositiva.

### Debe recordar lo siguiente:

- Revisar el material antes de empezar.
- Si el camarógrafo grabo siguiendo la regla del plano general, plano medio, primer plano y planos que contengan sonido ambiente, esto le permitirá construir secuencias audiovisuales para contar el relato.
- La toma que establece la secuencia, capta la atención del público sin confusión.
- Debe conocer cuál es el enfoque que el periodista y el camarógrafo quieren darle a la historia.
- Determinar el eje narrativo desde o sobre el cual se va a contar la nota.
- Frente a toda acción existe una reacción.
- El sonido ambiente no debe opacar el off o narración del periodista.
- Es difícil unir dos planos abiertos sin salto, es más fácil unir dos primeros planos.
- Después de cada imagen con movimiento de cámara, debe seguir una sin movimiento o sin ese movimiento.
- Durante la entrevista, no abuse con las tomas de reacción del periodista.
- Conocer con claridad cuál es el conflicto o drama a contar y cuáles son sus personajes o protagonistas.
- La música puntualiza el tono y subraya las escenas, en tanto que el sonido-ambiente y el silencio imprimen que la televisión no tiene.

## 3.4 Camarógrafos

El camarógrafo es productor de información a través de imágenes y sonidos. Por lo tanto, debe hacerse las mismas preguntas que el periodista, como, cuando, donde, por que y en que contexto y debe buscar respuestas audiovisuales a las mismas.

Debe grabar pensando en la edición, debe recordar que ele es el primer editor.

Debe grabar imágenes inteligentes, más que material en bruto. No debe coleccionar imágenes, ni grabar planos aisladamente, sino promover sentido al crear secuencias audiovisuales.

Al grabar se debe tener presente que:

- Hay que determinar el eje de acción.
- Se debe decidir la temperatura de color.
- Se debe de utilizar las fuentes de luz existentes para crear la iluminación.
- Debe hacerse los planos de apoyo antes de grabar la entrevista. A su vez, recordar que el tema del informe no es el entrevistado sino a lo que el o ella se refiere. Por lo tanto, las imágenes de inserto se hacen sobre el tema del informe y no sobre la persona del entrevistado.
- Debe buscar las imágenes de inicio y cierre de la nota.
- Se debe buscar puntos de referencia comunes entre las diferentes tomas, para que el televidente no pierda el sentido y la ubicación de la acción en la historia.
- Se debe establecer relaciones entre sujetos, sujetos- objetos, sujetos-espacio, periodista entrevistado, objetos-espacio, etc.
- Si aplica el plano general, plano medio, primer plano y planos con sonido y ambiente proveerá al editor de un material organizado, mayor variedad de planos y puntos de vista.
- Se debe registrar los sonidos ambientales.
- Debe perder el miedo al primer plano y dejar la seguridad y monotonía del plano general.
- Cada vez que produce imágenes y sonidos, debe buscar diferentes puntos de vista, encuadres y composiciones. Los peores enemigos de una buena narración audiovisual son la rutina y la pereza.
- Debe recordar que la cámara opina dependiendo desde donde mira y como... ele encuadre selecciona algo de la realidad, lo que deja por fuera de este también significa... y mucho.
- Debe buscar construir imágenes-síntesis que integren el enfoque, el sentido, la atmosfera y el tono del informe.
- Debe recordar que el zoom y los movimientos de cámara deben limitarse cuando no exista justificación, y no teniendo en cuanta el poco tiempo de las notas. No hay que confundir imágenes en movimiento con movimientos de cámara. Cabe recordar que la acción dentro del encuadre es al que se mueve y que la conjunción de los planos bien realizados es la que indica el movimiento visual.
- Debe recordar que la mejor cámara es la que no se siente, la que deja ver la historia y sus protagonistas. Se debe evitar la cámara efectista, lo importantes es la historia a contar.

Se debe crear la sensación de la tercera dimensión a través de:

- La composición y el encuadre.
- La angulación y el punto de vista.
- El sonido- ambiente
- La iluminación
- La profundidad de campo y apertura del iris.
- Objetivo (teleobjetivo y gran angular)

Para monitorear el sonido no debe confiar en el parlante o las agujas de nivel, la mejor forma son los audífonos.<sup>21</sup>

# 3.5 Sonidista

Cuando hablamos del sonidista, hablamos que es el diseñador de todo lo que aparecerá en la puesta de escena en la producción audiovisual y se encarga de las siguientes características:

- Seleccionará todos los sonidos que aparecerá en la producción seleccionando su tipología, cualidades, origen, carácter, función, autoría, el grado de evidenciación.
- Ordenar los sonidos de manera que se disponga de manera temporal.
- Elaborar la hoja de sonido, el libreto y el plano de sonido y establecer un plan de trabajo.
- Determinar los sonidos brutos (existentes), o crear sonidos originales.
- Obtener las músicas y efectos de sonido preexistentes.
- Supervisar la composición de la música original en el caso que fuera necesario.
- Supervisar la grabación de música y sonidos digitales.
- Determinar las modificaciones a los que se deberán someterse los distintos sonidos.
- Supervisar la edición y mezcla de los sonidos.
- Asistir a cuantos ensayos convencionales, técnicos y generales que sean necesarios para corregir el diseño del sonido

El esquema de trabajo del sonidista se encuentra diferenciado claramente a continuación:

**Preproducción:** Es en la etapa donde el sonidista analiza y planifica el desarrollo de la filmación.

**Producción**: Es la fase de re recopilación, creación y grabación de los materiales sonoros brutos necesarios

**Postproducción:** Es la fase de modificación y alteración de los materiales sonoros generados o recopilados durante la fase de producción de forma que se ajusten a los requerimientos del diseño del sonido.

Otro punto que debe tener en cuenta el sonidista es la tipología de los sonidos:

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> RINCON, Omar y ESTRELLA, Mauricio."Televisión: Pantalla e Identidad." El Conejo / Quito – Ecuador, 2001

- La música
- Efectos de sonido
- Silencios

Lo que debe tener en cuenta el sonidista, es que los sonidos desempeñan una función concreta dentro de una producción audiovisual, ya que lis mismo servirán como soporte en las imágenes y crear un sin número de sensaciones que los espectadores se crearán cuando observan el producto. 22

22 www.eldiseñadordesonido.com

# CAPÍTULO IV

# 4. REALIZACIÓN DEL PILOTO "OVACIÓN JUVENIL"

# 4.1 Pre - Producción del piloto "Ovación Juvenil"

# 4.1.1Concepto

El piloto a realizar trata de mostrar las expresiones culturales realizadas por jóvenes, es decir todos los campos en los cuales la juventud pueden expresarse en sus distintas maneras, ya sea en la música, teatro, danza, cine, pintura, tecnología, proyectos, deportes extremos, turismo y otro tipos de expresiones suburbanas, las mismas que se la hacen en nuestra ciudad, pero no se le presta mucha atención, de esta manera se quiere mostrar al televidente de como los jóvenes de ahora tienen sus espacios, los mismos lo llevan de distinta manera, por este motivo el piloto a desarrollar trata de exponer este gran potencial juvenil que se lo pierde ya que no se les brinda apoyo, por esta razón queremos que grandes o pequeñas instituciones, organizaciones, municipios, ministerios sean participes de estas expresiones, y de esta manera den la oportunidad a los jóvenes con sus proyectos, para que estos formen parte de la sociedad cuencana.

Por otro lado no queremos dejar al lado los proyectos que se realizan en los cantones del Azuay, ya que se ha visto propuestas muy interesantes que serían muy factibles mostrarlos en el programa ya que ellos también son parte de nuestra sociedad y les queremos brindar un espacio en nuestro programa, teniendo en cuenta que los proyectos a presentar deben tener un alto nivel de interés público.

Nuestro programa no solo quiere informar y entretener si no educar de una manera distinta y con aspectos más juveniles, que llame la atención y marque un icono como programa dentro de la juventud cuencana, que sea protagonista ya que cuenca no tiene proyectos de televisión juveniles sobre nuestra cuidad.

### **4.1.2** Estilo

### **4.1.2.1 Colores**

Para nuestro programa queremos utilizar los siguientes tipos de colores, de acuerdo a nuestro target:

- **Verde.-** Reservado y esplendoroso, puede expresar: naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio.
- **Amarillo.-** Irradia siempre en todas partes y sobre toda las cosas, es el color de la luz y puede significar: adolescencia, risa, placer.
- **Rojo.** Es un color que parece salir al encuentro, adecuado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa, puede significar: pasión, emoción, acción, agresividad.
- Violeta.- Es el color que indica ausencia de tensión, significa calma, autocontrol, dignidad, aristocracia y también violencia, agresión premeditada, engaño.

- **Azul.-** es un color reservado y que parece que se aleja. puede expresar: confianza, reserva, armonía, afecto, amistad, fidelidad, amor.
- **Anaranjado.-** Es el color del fuego flameante, puede significar: regocijo, fiesta, placer, aurora.
- **Negro.** Es lo opuesto a la luz, concentra todo en si mismo, es el colorido de la disolución, de la separación, de la tristeza, seriedad, nobleza, pesar.
- **Blanco.-** Es la luz que se difunde, expresa la idea de: inocencia, paz, divinidad, estabilidad absoluta, calma, armonía.

Y en general trabajaremos con colores que causen un buen impacto con los jóvenes, de esta manera causaremos una marca semiótica en los televidentes

# 4.1.3 Manejo de cámara

Para el proyecto de tesis a realizar vamos a utilizar un manejo de cámara de la siguiente manera.

### 4.1.3.1 Movimientos de cámara:

- **Paneo.** Mover la cámara horizontalmente ya sea de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.
- **Tilt.-** Mover la cámara verticalmente ya sea de abajo hacia arriba o de arriba hacia abajo. Cuando se realiza un movimiento de abajo hacia arriba se le denomina "tilt up", mientras que cuando se realiza un movimiento de arriba hacia abajo se le denomina "tilt down".

Estos son los movimientos de cámara que vamos emplear en el proyecto, ya que los mismos dan dinamismo y una excelente plasticidad para el programa.

# 4.1.3.2 Tipos de planos

- Plano General (Wide Shot).- Es cuando se muestra un encuadre abierto que enseña además del personaje principal que se esta tomando, los elementos a sus alrededor.
- Plano General Medio (Full Shot).-Se muestra al personaje desde los pies hasta la cabeza mas todo lo que se perciba a su alrededor con ese encuadre.
- Plano Medio (Medium Shot). Es cuando se toma a un personaje de la cintura hasta arriba de la cabeza.
- Primer Plano Medio (Medium / Close Up).- Abarca de la altura del hombro hasta arriba de la cabeza.
- **Primer Plano (Close Up).-** Es a partir de donde termina el hombro hasta arriba de la cabeza.

De la misma forma, los tipos de planos que vamos utilizar nos sirven para dar un buen estilo en el programa de televisión.

# **4.1.3.3 Ángulos**

- **Picado.-** Es cuando se hace una toma de arriba del personaje hacia abajo.
- Contrapicado.- Es cuando se hace una toma de abajo del personaje hacia arriba.
- **Holandés.-** Es cuando la cámara se inclina ya sea hacia la izquierda o derecha entre un 20-40o para dar una sensación de modernidad.
- Recto o 900.- Cuando la cámara se encuentra frente al objeto a grabar.

Los ángulos que se va emplear para nuestro programa, darán más realce en el momento que cubramos las notas y entrevistas, para que los televidentes se mantengan interesados por el mismo.

### 4.1.4 Música

Como el proyecto a presentar se enfoca a la comunidad juvenil, vamos acompañar el programa con música realizada por jóvenes, más específicos con bandas locales

- Rock
- Pop
- Electrónica

También podemos incorporar al programa la música de artistas locales de distinto género que sean parte del mismo. (En el caso que no existiera una música acorde al tema, buscaremos con bandas nacionales e internacionales).

# 4.1.5 Edición y montaje

### Edición

- Corte simple
- Fundido a negro
- Fundido encadenado

# Montaje

- Montaje narrativo
- Montaje rítmico

La parte de la edición va ser un punto muy importante ya que debemos darle un ritmo especializado y potente, ya que debe ser de agrado para los jóvenes, por esa manera vamos a utilizar los montajes y tipos de edición nombrados.

### 4.1.6 Estudio de factibilidad del programa.

El trabajo de tesis ha sido planteado por la necesidad de presentar un producto netamente cuencano, porque a raíz de los análisis anteriores, no hemos encontrado un programa cuencano que haga énfasis a las expresiones culturales juveniles, en algunos programas de televisión se muestra pequeños fragmentos sobre esta temática, pero en el canal estatal encontramos el programa Control Mas, en el muestra un concepto enfocado hacia la juventud guayaquileña, por esta razón el concepto que vamos a dar a nuestro proyecto es mucho más amplio ya que vamos a dar cabida a que los jóvenes y la sociedad interactúen con el programa , de esta forma damos un cambio de directriz con el programa guayaquileño.

Por eso hemos visto que el programa que vamos a desarrollar tiene mucha proyección tanto en la televisión local como nacional, mostrando temas de interés para la comunidad tratado por jóvenes y sus expresiones, teniendo en cuenta que cada cierto periodo podemos irlo innovando de una manera, que poco a poco vaya captando más televidentes.

El análisis que se plantea de los canales locales tampoco se encuentra un producto que tenga las características que nosotros estamos dando, por esta razón el programa que vamos a realizar tendrá una buena aceptación en los televidentes, ya que es un nuevo producto con un concepto innovador el mismo que los jóvenes y la sociedad sean parte del programa interactuando con el mismo, teniendo un buen equipo de profesionales que trabajen por mantener una buena imagen y se enfoque en realizar un producto de calidad audiovisual que aporte para el desarrollo de la televisión local.

# 4.1.7 Conformación de equipo de trabajo: Director, productor, camarógrafo, editor, sonidista.

Director.-

Hugo Santiago León C

Productor.-

Cristian Xavier Muñoz A

Camarógrafos.-

Hugo Santiago León C Carlos Alberto Ochoa T

Editor.-

Hugo Santiago León C

Sonidistas.-

Cristian Xavier Muñoz A Hugo Santiago León.

### 4.1.8 Estructuración y guionización.

### 4.1.8.1 Estructuración

- 1.- Presentación de programa 20seg.
- 2.- Presentadora 15seg.
- 3.- Cortinilla 3seg.
- 4.- Segmento (1) 3min.
- 5.- Cortinilla 2seg.
- 6.- Presentadora 10 seg.
- 7.- Cortinilla 3seg.
- 8.- Segmento (2) 3min.
- 9.- Cortinilla 2seg.
- 10.- Presentadora 10seg.
- 11.- Cortinilla 3seg.
- 12.- Segmento (3) 3min.
- 13.- Cortinilla 2seg.
- 14.- Presentadora, despedida del programa 10seg.
- 15.- Cortinilla de salida.

### 4.1.8.2 Guionización

# 1.- Presentación de programa:

En esta parte del programa se realizará una animación de fotografía que muestra los lugares turísticos de la ciudad de Cuenca.

### 2.- Presentadora:

Hola amigos.

Bienvenidos a tu nuevo programa Ovación Juvenil.

En este programa les mostraremos una nueva propuesta de televisión.

Espacio donde les mostraremos notas, eventos, cultura, reportajes, entrevistas, y un sin numero de expresiones juveniles.

Una revista hecha por jóvenes para jóvenes.

Sin perder tiempo vamos con nuestro segmento.

Turismo Urbano

# 3.- Cortinilla:

Animación con el nombre del segmento.

# **4.- Segmento (1):**

En esta ocasión nos encontramos con Xavier Ordóñez
gracias.

# 5.- Cortinilla:

Animación de salida del segmento y paso a presentadora.

### 6.- Presentadora:

Muy interesante la nota

Ya saben amigos

A todos los coleccionistas de juguetes

Ahí tienen un lugar donde podrán encontrar sus muñecos preferidos

Y bien

Cambiando de tema

Tenemos una entrevista con Adrián Bravo

Un joven dedicado a la producción audiovisual

Esto en tu segmento 35mm.

Veamos la nota

### 7.- Cortinilla:

Animación con el nombre del segmento.

# **8.- Segmento (2):**

Esta vez nos encontramos con Adrián Bravo.

### 9.- Cortinilla:

Animación de salida del segmento y paso a presentadora.

### 10.- Presentadora:

Felicitaciones a estos chicos que se dedican a la producción audiovisual

Además se ve como la juventud cuencana plasma sus propuestas.

Hacemos un llamado a instituciones públicas o privadas.

Para que brinden su apoyo a estos jóvenes

Siguiendo con el programa

Damos paso a nuestro siguiente segmento

Adrenalina total

Donde las motos panaderas fueron las protagonistas

Con ustedes la nota.

### 11.- Cortinilla:

Animación con el nombre del segmento.

# **12.- Segmento (3):**

### 13.- Cortinilla:

Animación de salida del segmento y paso a presentadora.

### 14.- Presentadora:

Excelente la idea de realizar una carrera como estas Y sobre todo muy divertida
Así mismo amigos
No olviden de enviar sus comentarios y sugerencias A la dirección que tenemos aquí abajo ovacionjuvenil@hotmail.com
Esta ves
Visitamos el zoológico de Cuenca
Donde nos encontramos con diversas especies
Veamos la nota

# 15.- Presentadora, despedida del programa:

Y bien amigos llegamos al fin del programa
Esperamos que esta propuesta haya sido de agrado para todos ustedes
También pueden visitarnos en Facebook "Ovación Juvenil"
O enviar sus sugerencias a ovacionjuvenil@hotmail.com
Mi nombre es XXXXXXX, y nos encontramos la otra semana
En tu programa Ovación Juvenil

### 16.- Cortinilla de salida:

Animación despedida del programa

# 4.1.9 Diseño de línea grafica, escenografía, locaciones.

# 4.1.9.1 Diseño de línea grafica:

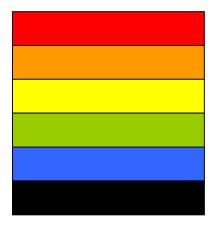
Para la creación de la línea gráfica, contamos con la ayuda de un diseñador quien nos ayudará a plasmar nuestras ideas de la línea gráfica del programa. Para ello le mostramos las siguientes características.

# 4.1.9.2 Tipografía

Ovación Juvenil

OVACIÓN JUVENIL OVACIÓN JUVENIL OVACIÓN JUVENIL Ovación Juvenil

# **4.1.9.3 Colores**



# **4.1.9.4 Símbolos**





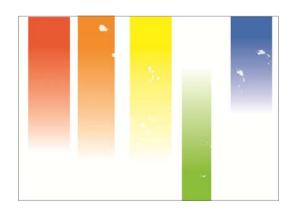








# 4.1.9.5 Imágenes vectoriales





# 4.1.9.6 Imágenes matriciales





# 4.1.9.7 Resultados:

Logo:



# Generador de caracteres:



# 4.1.10.1 Escenografía:

El programa no constará con un set de televisión, hemos visto factible mostrar partes turísticas de Cuenca que son patrimonio cultural.

# **4.1.10.2 Locaciones:**

- Plazoletas
- Iglesias
- Casas patrimoniales
- Parques
- Museos
- Miradores
- Escalinatas
- Quintas
- Bares y restaurantes

# 4.1.11 Casting de talentos (ancord).

Para nuestro programa realizaremos un casting de talentos para analizar la persona más apta y adecuada para que sea la imagen de nuestro programa. De la misma manera el casting tendrá las siguientes características:

- Imagen
- Expresión verbal
- Expresión Corporal
- Vestuario
- Espontaneidad
- Puesta en escena
- Interacción

# 4.1.12 Presupuesto

# 4.1.12.1 Equipo técnico

DESCRIPCIÓN	UNIDAD		VALOR
Cámara	1		1800
Editora	1		1500
Micrófono	2		80
Corbatero	1		40
Consola	1		100
Cabina	1		200
Cassette	5		18
Impresora	1		40
CD	50		25
Cables	10		20
Hojas	500		2
		TOTAL	\$ 3825

# 4.1.12.2 Equipo humano

DESCRIPCIÓN	UNIDAD		VALOR
Presentadora	1		250
Corresponsal	1		250
Camarógrafo	1		250
Editor	1		250
		TOTAL	\$ 1000

# **4.1.12.3 Varios**

DESCRIPCIÓN		VALOR \$
Transporte		100
Alimentación		100
Arriendo		100
	TOTAL	\$ 300

Total de gastos \$5.125

# 4.2 Producción del piloto "Ovación Juvenil"

# 4.2.1 Plan de rodaje

El plan de rodaje lo dividimos de la siguiente forma:

DÍA	HORA	NOTA
Sábado 6 de febrero 2010	10h00	Motos
Sábado 20 de febrero 2010	14h00	Producción Audio Visual
Lunes 8 de marzo 2010	15h00	Turismo Urbano
Domingo 21 de marzo 2010	09h00	Presentadora

# 4.2.2 Hoja de llamado:

Nombre	Nombre Función		Nota
Lcda. Patricia Torres	Organizadora	092783848	Motos
Sr. Adrián Bravo	Entrevistado	095080481	Producción Audio Visual
Sr. Xavier Ordóñez	Propietario	087132848	Turismo Urbano
Blgo. Ernesto Arbeláz	Director	094728010	Director del Zoológico
Srta. María Quito	a Quito Presentadora		Presentadora
Tec. Carlos Ochoa	Cámara	095909296	
Dis. Marcelo Espinoza	Diseñador	098168248	
Lcdo. Leonardo Ordóñez	Director de tesis	099484599	
Sr. Santiago León C	Director de piloto	095929604	
Sr. Xavier Muñoz A	Productor del piloto	084337471	

# 4.2.3 Audios (Temas musicales)

# Audio oficial del programa

El diablo Sobrepeso Cuenca – Ecuador **Audio de las notas:** 

# • Presentadora

Todos tus muertos Adelita Buenos Aires - Argentina

# • Turismo Urbano

Iron Man Black Sabbath Birmingham – Inglaterra I was made for loving you Kiss Nueva York – Estados Unidos

# • Presentadora

Nueve Soplos Sudakaya Ambato – Ecuador

# • Producción Audiovisual

Salgo Sudakaya Ambato – Ecuador

Jah Lion Alma Rasta Quito – Ecuador

## • Presentadora

Mi princesa Gondwana Santiago – Chile

### Motos

She is a sensation The Ramones Nueva York - Estados Unidos

Superman Goldfinger California – Estados Unidos

Try to conform Pennywise Hermosa Beach – Estados Unidos

# • Presentadora

Condominio de carton Rocola Bacalao Quito – Ecuador

En tu día mamacita Rocola Bacalao Quito – Ecuador

## 4.3 Post - producción del piloto "Ovación Juvenil"

# 4.3.1 Post-Producción de programas pilotos.

Una vez con todo el material en bruto, empezamos a revisar todo lo grabado, eligiendo lo más importante de cada nota, recopilando información con los entrevistados, revisando nombres, direcciones, números, contactos, etc.

# 4.3.2 Esquema de trabajo basado en la preproducción.

Ya con todo el material revisado, empezamos a pulirlo en la edición, tomando en cuenta el contenido de cada nota, utilizando las características que nombramos en la pre – producción, como edición rítmica y narrativa, elección de planos, tomas, tomas de paso, musicalizando los bloques de las notas, poniendo efectos, animaciones del programa, textos necesario, cortinas de audio y video, y a continuación empezamos armar las notas con lo grabado con la presentadora.

# 4.3.3 Elaboración de segmentos

Los segmentos lo armamos de la siguiente manera:

### Presentación

• Cabezote del programa

### Presentadora

- Se muestra tomas de paso de presentadora ( se utiliza pluma)
- Bienvenida al programa (música)
- Se muestra a la presentadora (música)
- Presentadora da paso a la primera nota (música)
- Se hace un desenfoque del rostro de la presentadora (música)

# Turismo Urbano

- Se muestra tomas de los juguetes (música audio ambiente)
- Cortina
- Entrevista Xavier Ordóñez, describe los juguetes del local (música)
- Cortina
- Entrevista Xavier Ordóñez, se muestra los juguetes con la voz del entrevistado (voz en off)
- Cortinilla
- Se muestra como llegar al local (voz en off del entrevistado)
- Cortina

### Presentadora

• Se muestra presentadora (música)

- Comentario de la nota (música)
- Da paso a la segunda nota (música)
- Se realiza un paneo (música)

### Producción Audio Visual

- Se muestra tomas del entrevistado (música audio ambiente)
- Cortina
- Entrevista Adrián Bravo, cuenta la realización del videoclip (música)
- Cortina
- Se muestra partes de video con voz del entrevistado (voz en off)
- Cortinilla
- Se muestra el entrevistado y presenta el video
- Cortinilla
- Se muestra videoclip
- Cortina

### **Presentadora**

- Se muestra presentadora (música)
- Comentario de la nota (música)
- Se muestra presentadora haciendo llamado a las autoridades (música)
- Da paso a la tercera nota (música)
- Se realiza un paneo (música)

### Motos

- Se muestra tomas de motos y público asistente (música audio ambiente)
- Cortinilla
- Entrevista Roberto padilla organizador ( voz en off del entrevistado y se muestra tomas del evento)
- Cortina
- Se muestra secuencia de carrera (música audio ambiente)
- Cortinilla
- Entrevista participante 1 ( voz en off del entrevistado y se muestra tomas del evento)
- Cortinilla
- Entrevista participante 2
- Cortina
- Se muestra corredores en pista (música audio ambiente)
- Saludo de Carolina Ramos al programa
- Cortina

# Presentadora

• Se muestra presentadora (música)

- Comentario de la nota (música)
- Da paso a la cuarta nota (música)
- Se realiza un paneo (música)

# **Presentadora**

- Se muestra presentadora (música)
- Comentario de la nota (música)
- Se muestra presentadora comentando del programa (música)
- Se realiza un paneo (música)
- Despedida del programa (música)

# 4.3.4 Elaboración de imágenes, gráficos y textos.













Ovación Juvenil

OVACIÓN JUVENIL

OVACIÓN JUVENIL
OVACIÓN JUVENIL

Ovación Juvenil



# 4.3.5 Edición y efectos digitales

# 4.3.5.1 Edición

- Cortes simples
- Fundidos a negro
- Fundidos encadenados
- Montaje rítmico
- Montaje narrativo

# 4.3.5.2 Efectos digitales

- Cortinillas
- Sólidos de colores blanco y negro
- Cortinas
- Generador de caracteres

# 4.3.6 Musicalización

Para la musicalización del piloto, encontramos varias alternativas:

# Audio oficial del programa

El diablo Sobrepeso Cuenca – Ecuador **Audio de las notas:** 

# • Presentadora

Todos tus muertos Adelita Buenos Aires - Argentina

# • Turismo Urbano

Iron Man Black Sabbath Birmingham – Inglaterra

I was made for loving you Kiss Nueva York – Estados Unidos

# • Presentadora

Nueve Soplos Sudakaya Ambato – Ecuador

# • Producción Audiovisual

Salgo Sudakaya Ambato – Ecuador

Jah Lion Alma Rasta Quito – Ecuador

# • Presentadora

Mi princesa Gondwana Santiago – Chile

## • Motos

She is a sensation The Ramones Nueva York - Estados Unidos

Superman Goldfinger California – Estados Unidos Try to conform Pennywise Hermosa Beach – Estados Unidos

# • Presentadora

Condominio de carton Rocola Bacalao Quito – Ecuador

En tu día mamacita Rocola Bacalao Quito – Ecuador

# 4.3.7 Lista de créditos

Director:	Hugo Santiago León Cabrera
Productor:	Cristian Xavier Muñoz Arévalo

Camarógrafos:

Carlos Alberto Ochoa Torres Hugo Santiago León Cabrera

**Editor:** 

Hugo Santiago León Cabrera

**Presentadora:** 

María Andrea Quito

# **Colaboradores:**

Tec. Carlos Alberto Ochoa Torres Jaime Daniel Villavicencio Mejía Boris Xavier Banegas Abad Renato Solís David Figueroa Cristian Tapia Dis. Marcelo Espinoza

# 4.3.8 Presentación a clientes potenciales

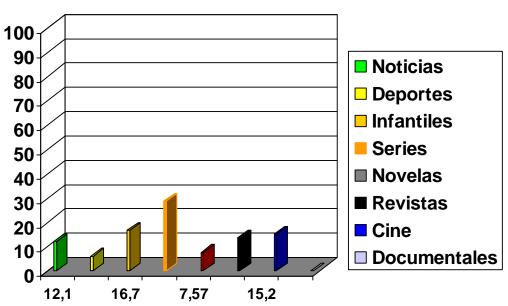
Tipo	Canal	Precio de espacio	Día	Coproducción	Tiempo
AAA	Unsión	1200 \$	Domingo	600 \$	30min
AAA	Telerama	2000 \$	Domingo	1000 \$	30min
AAA	Gamatv	2500 \$	Domingo	1500 \$	30min

Canal	Día	Tiempo 15'	Tiempo 30'	Tiempo 60'	Cop(Tiempo 15′)	Cop(Tiempo 30')	Co(tiempo 60')
Unsión	Domingo	50 \$	90 \$	180 \$	25 \$	45 \$	90 \$
Telerama	Domingo	60 \$	100 \$	190 \$	30 \$	50 \$	95 \$
Gamatv	Domingo	80 \$	120 \$	210 \$	40 \$	60 \$	105 \$

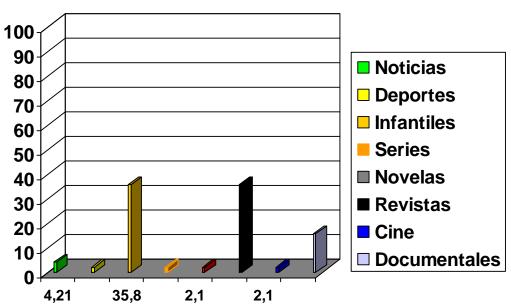
# **ANEXOS:**

Tabla estadística de la programación de los canales nacionales:

# **Teleamazonas:**



# **Ecuador TV:**



# **Ecuavisa:**

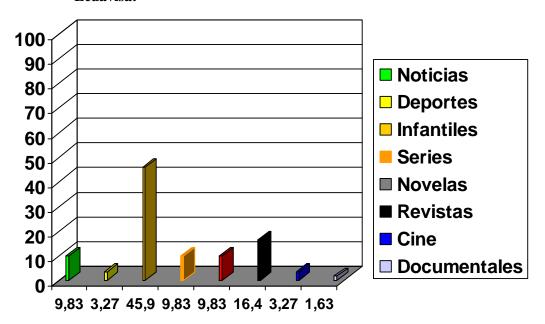
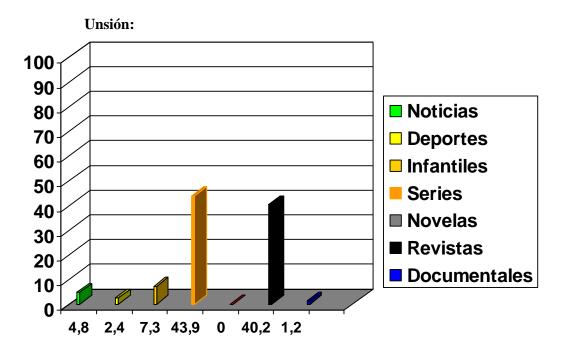
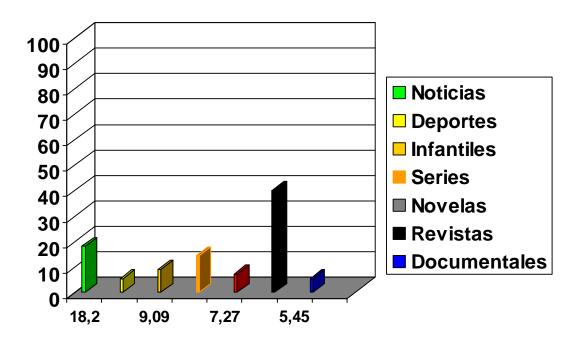


Tabla estadística de la programación de los canales nacionales:



# Telerama:



# Fotografías tomadas:











# Fotos trabajadas:











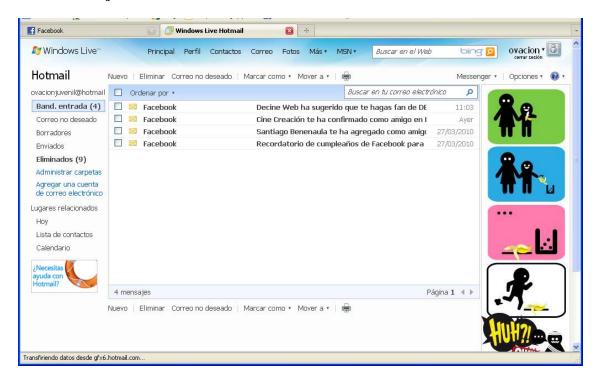
# Micrófono:



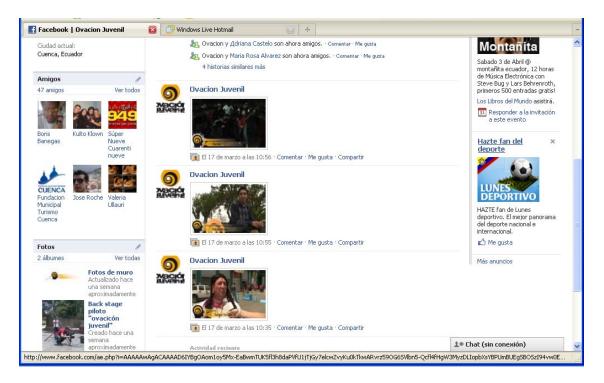
# Logo:



# Mail: ovacionjuveil@hotmail.com



# Facebook: Ovación Juvenil



# **Conclusiones**

- La tesis permitió producir un piloto que cumple con todas las normas para proponerlo a cualquier canal de televisión.
- El desarrollo del proyecto s trabajar en equipo, con una buena colaboración con los integrantes del elenco de producción.
- En Cuenca hace falta t potenciar las destrezas que tienen los jóvenes para darlas a conocer a nivel nacional.
- Los gastos de producción del programa son altos para su elaboración.
- Al trabajar el piloto se pudo analizar que programas como el nuestro no se elaboran en la ciudad.
- Se pudo observar que en la provincia del Azuay existe un gran potencial de los jóvenes en distintas áreas.
- Muchos eventos que realizan los jóvenes en la ciudad no son tomados en cuenta por las autoridades.
- El piloto trabajado tuva una gran aceptación de las personas que lo observaron.
- Trabajar en la televisión indica una gran planeación del producto a producir.
- En la universidad se debe trabajar más en el campo audiovisual y una mejor tecnología.
- En los canales de televisión no dan cabida a espacios juveniles en sus programaciones.

# Recomendaciones

- Para lograr un buen producto audiovisual, se debe trabajar con un excelente equipo técnico: cámara que cumpla con los standards de televisión, un buen micrófono y una buena editora de video.
- Para sacar adelante una producción audiovisual se debe delegar cargos en el equipo de producción, de esta manera se cumple a cabalidad los objetivos propuestos.
- Se debe potenciar las expresiones juveniles, organizando más eventos y espacios donde los jóvenes puedan aplicar sus destrezas, ahí juega un papel muy importante las autoridades de las distintas ciudades.
- Para obtener una producción audiovisual que incluye costos altos, se podría trabajar en colaboración, de manera mejor entendible una persona puede colaborar con un equipo y la otra persona con otra.
- Una de la manera para explotar la producción audiovisual en nuestra ciudad, se debe realizar proyectos concursos, talleres, encuentros los mismo servirán para que los jóvenes elaboran más proyectos para la televisión.
- Se debe realizar visitas de campo en los cantones de nuestra provincia, para conocer más de los potenciales de los jóvenes y darlos a conocer.
- Para que los jóvenes se puedan dar a conocer y mostrar sus expresiones, los medios de comunicación deben acudir y cubrir la gran mayoría de eventos.
- Es muy importante realizar un pre estreno de la producción el mismo servirá para recoger recomendaciones y sugerencias.
- Para optimizar el tiempo en la producción en televisión, se debe realizar un gran plan de rodaje el mismo servirá para eliminar errores y organizar mejor el tiempo.
- Nosotros como estudiantes de Comunicación Social, se nos es muy importante contar con una buena tecnología el mismo nos servirá en nuestra vida profesional, de esta manera sugerimos a las autoridades implementar los laboratorios, y que presten la apertura para prestar los mismos.
- Se debe dar cabida en los canales de televisión a los programas juveniles, ya que los mismos solo dan un pequeño espacio a la juventud.

# Bibliografía:

RINCÓN, Omar y ESTRELLA, Mauricio." Televisión: Pantalla e Identidad". El Conejo. Ecuador. Quito 2001

AGEL Henri y Genevieve." Manual de iniciación Cinematográfico." Ediciones RIALP.S.A. Madrid. 1958

ROMANGUERA Joaquim."El Cine en la escuela. Elementos para una didáctica."EUMO. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona 1989

CEBRIÁN Mariano."Información audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicación."Editorial síntesis. España. Madrid. 1995

ARNHEIM Rudolf."El cine como arte." Paidós Ibèrica. España. Barcelona. 1982

D'YVOIRE Jean." El cine redentor de la realidad." Ediciones Rialp, S. A. España. Madrid.1957

LEON Lunders."Los problemas del cine y la juventud." Ediciones Rialp, S. A. España. Madrid. 1957

EPSTEIN Jean."La esencia del cine."Galatea nueva visión. Argentina. Buenos Aires. 1957

SÁNCHEZ Fausto / Historia de la música / Graficas Hernández Cía. Ltda./ Ecuador-Cuenca 2006

BONILLA Ana/ Los efectos del arte en la adolescencia/ Paidós /México- México Df 1994

ROMANGUERA JOAQUIM." El Cine en la escuela. Elementos para una didáctica." EUMO /Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1989

FREDDA Riccardo."Cinemaesencia" Italian director. 1909-1999

# **Internet:**

Http://scaritoga.ohlog.com/

Http: hrmblanco.wordpress.com

Http://tribusurban.obolog.com/tribus-urbanas

Http://.buenastareas.com

Http.//injuve.mtas.es

Http://cs.escolalliurex.es

Http://www.guiainfantil.com

Http//.scptfe.com

Http://.educared.pe

Http://mcresan.wordpress.com/2008/05/12/pintura-y-educacion-social

Http://contrasentido.net/85/adolescencia-y-arte-moderno/

Http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/spanish.jsp

Http.eldiseñadordesonido.com