

CAPITULO VI

PRE-PRODUCCION

Este último capítulo tiene como finalidad sugerir un programa piloto de televisión para niños el cual se basa en todo lo presentado a lo largo de este trabajo. Se planteará la propuesta del programa, los elementos que están implícitos y, como parte complementaria, la definición de la producción y post producción.

En términos televisivos, podemos decir que *Producir* es aportar los elementos necesarios, tanto económicos como técnicos y humanos, para la realización de un programa; éste debe entenderse como una unidad aislada dentro de una emisión, un conjunto de contenidos sometidos a una unidad de tratamiento, estructura y tiempo para ser difundidos por televisión o radio (Cerezo,1994).

Existen diferentes tipos de programas como los informativos, los culturales y los de entretenimiento, que a su vez incluyen musicales, infantiles, deportivos, telenovelas y de concurso o regalos.

En el proceso de producción de un programa infantil cada uno de los elementos que intervienen en las diferentes etapas es tan importante y básico como los demás. Ya que involucra previsión, planificación, organización, administración y control de la producción y difusión.

Producir un programa de televisión para niños implica desde el momento que surge la idea, hasta que está totalmente desarrollada. Dado que el trabajo de producción es muy amplio e implica todo un proceso extenso, para fines de esta tesis, nos centraremos principalmente en el trabajo de pre-producción, ya que es el pilar de la producción. Sin embargo, se mencionarán las otras dos etapas implícitas en toda producción, es decir, la Producción y la Post-producción.

Pre-producción: Es la etapa de planeación y es la etapa más importante de la producción. En ésta debe realizarse el guión, desglosarlo, fijar locaciones y vestuario, horarios de grabación, permisos, realizar los trabajos de diseño como el logotipo y la escenografía, preparar los medios técnicos, obtener un presupuesto, etc. Una buena pre-producción asegura el 50% del éxito del programa.

Producción: Es la realización del programa en sí; abarca todo el periodo de grabación, en estudio o en locaciones exteriores, desde su inicio, hasta el último día de la misma. Una producción televisiva requiere de la unión de diferentes talentos y habilidades; es por eso que cada una de las personas que intervienen en ella son esenciales para el proceso.

Generalmente el staff se compone de productor, director, asistentes, floor manager, camarógrafo, personal de escenografía, iluminación y audio. Este no es todo el personal necesario, sin embargo, desarrollan labores básicas para que una producción sea exitosa (Cerezo, 1994).

Post-producción: Comienza con la selección del material grabado, continúa con el proceso de edición y procesado de las imágenes y termina con el sonorizado, hasta la obtención del material final. Que el programa sea bueno o malo, depende en gran parte de esta etapa, porque si la post-producción no es bien manejada, puede que se pierda la intención del programa (Cabero, 1989).

6.1. Propuesta del programa

Características del Programa

La Pre-producción es la preparación de un programa para televisión y en ella intervienen todas las personas que forman el *Staff*, según el tipo y formato que requiera el programa. En el caso de esta tesis la referencia es hacia un programa de tipo infantil con un formato magazine o de revista basado en la combinación de diversos formatos: la dramatización y la entrevista. También se hará uso de algunos elementos de otros formatos mencionados por los niños que participaron en la etapa de investigación, básicamente en la sesión de grupo y en los sondeos. La elección del formato magazine o revista es debido a que cumplen y satisfacen las necesidades de los niños. Se trata de un formato dinámico y favorece la atención y el aprendizaje.

6.1.2 Elementos del programa

Nombre del Programa: Futureando

Duración: Media hora

Día y hora de transmisión: Se contempla transmitirse los sábados a las 9:00 de la mañana ya que los niños ven más televisión ese día. La programación

que existe no es de su completo agrado y esto implica poca o nula competencia con los programas ya existentes.

Conductores: Con base en los resultados de la investigación que han mostrado que los niños prefieren, entienden y recuerdan más el contenido que es presentado por personajes similares a ellos, se propone que los conductores sean niños de las edades del público al que está dirigido el programa. Esto también se aplica en cuanto a personajes fantásticos como un títere o un muppet, sobre todo si es representado con características similares a la de los niños. Por eso es que para este programa se propone una pareja formada por un niño y una niña con edades entre 8 a 10 años de edad. También se contará con un muppet como conductor de apoyo para la presentación de algunas secciones y cortinillas del programa.

Temática: La idea central puede resultar interesante para el niño televidente en la medida que se vincule con su campo de experiencia y contenga, además un cierto elemento de ruptura con la cotidianidad, excitación, sorpresa, humor y mensaje novedoso, los cuales integren la historia, ideas, y sentimientos manifestados por los niños, al igual que el fortalecimiento del aprendizaje. La propuesta para este programa es que los niños conozcan las profesiones y los oficios que más les llaman la atención por medio de otros niños, recreando los trabajos de los mayores.

Secciones: Estas secciones están basadas en lo que los niños piden que haya en un programa que va dirigido a ellos, todas estas pretenden que, además de entretenerles, les sean educativas y fomenten la actividad mental, además de que se sientan plenamente involucrados.

“Manos a la obra”. Referente a la temática del programa se explicará como hacer una manualidad para que los niños lo hagan en casa. Ejemplo: (receta de cocina, experimento, lección de primeros auxilios, etc).

“Suelta tu rollo”. En esta sección se pretende que niños de diferentes escuelas, parques, colonias, etc, hagan preguntas al personaje invitado (bomberos, policías, médicos, etc.) también pueden dar sugerencias de por qué es importante esa profesión u oficio o por qué les gustaría ser como ellos.

“Tumbaburros”. En esta sección se conocerán datos curiosos o poco conocidos sobre la profesión u oficio con el fin de que los niños conozcan más a fondo la importancia de lo que estas personas mayores hacen y de lo que gira en torno a su profesión.

Rompecortes o Cortinillas: Estas favorecen a distinguir entre sí las escenas o segmentos del programa, además de ayudar a la presentación de la información más compleja; se pueden destacar los puntos más importantes que se presentan en el programa. Es por eso que para fines de este programa habrá cortinillas antes de cada corte comercial con una duración de 10 segundos y será apoyada por elementos gráficos y de sonido, al igual que la voz en off de la mascota del programa. Se tiene la finalidad que de manera clara se invite a pensar, a resolver problemas promoviendo en los niños el ejercicio de las operaciones y habilidades mentales de acuerdo a su edad. Como ejemplo de cortinillas tenemos:

Poner una serie de objetos relacionados con el tema del programa. Si es el caso hablar de bomberos, se pondrá por ejemplo un casco, guantes, manguera, coche de bombero, combinados con otras formas que no vengan al caso o no estén relacionadas, como un pastel, un gorro de cumpleaños, etc. El niño tendrá un reloj para que en 10 segundos pueda encontrar la mayoría de las figuras de acuerdo con la temática del programa.

Poner cuatro pares de fichas o cartas con palabras relacionadas al tema del programa y el niño tendrá que recordar dónde están acomodadas las palabras. De igual manera tendrá un reloj para que en 10 seg. pueda recordar donde está el mayor número de pares.

Tanto las secciones y cortinillas se pretenden cambiar o modificarlas según la aceptación de los niños.

Locaciones: Se le llama así a los lugares de grabación fuera de un estudio. Dentro de la etapa de pre-producción corresponde también la tarea de buscar las locaciones necesarias, explorarlas para confirmar que tenga lo necesario, como corriente de luz, un buen espacio, etc. Para fines de este programa todos serán grabados en distintas locaciones. Ejemplo: estación de bomberos, zoológico, etc.

Lenguaje: En los programas de televisión, el lenguaje verbal resulta de gran importancia para mantener el interés del niño. Aún en los medios que se combinan con imágenes, el lenguaje verbal es un vehículo básico para comunicar lo que se va a enseñar.

Es por eso que el lenguaje que se propone para este programa es empleando parlamentos cortos, contruidos a partir de oraciones y frases breves, con una sintaxis sencilla (Sujeto- verbo-complemento-voz activa-tiempo presente) y un vocabulario definido con palabras de uso común para un niño de la edad que nos interesa.

En el caso de que se presente cierta complejidad en el vocabulario, se optará por emplear gráficos que ayuden a aclarar su significado.

Otro recurso de gran utilidad es el mensaje personalizado, el cual se basa en crear la ilusión de dirigirse de manera específica al niño televidente Generando un mayor interés e involucramiento con los niños receptores.

Vestuario: El vestuario será de manera informal. Será completamente del agrado de los niños, con colores brillantes. Se pretende que los niños también se caractericen cuando la profesión lo amerite ya que de esa manera se sentirán más compenetrados con la actividad que ellos realicen.

Logotipo, títulos y gráficas: Para llevar a cabo esta tarea que dará mayor vista al programa es necesario entregar al departamento creativo la información necesaria al igual que al departamento de post-producción. Las reglas que deben ser observadas en la preparación del material gráfico son dictadas con base en las características propias del programa. Las primeras impresiones que recibe el auditorio de un programa generalmente son los títulos, pues sitúan al televidente en el estilo y la ambientación del contenido: esto significa que los títulos además de informar también guían.

Los factores que se deben considerar en la producción de títulos y gráficas son cuatro:

- 1.- El estilo del diseño
- 2.- El tamaño y claridad de la tipografía
- 3.- El manejo del color en su armonía y contraste
- 4.- La cantidad de elementos gráficos en una pantalla



Club del Programa: Se pretende que los niños tengan su credencial que los identifique como parte del club del programa, ya que es una manera de sentirse integrados y valorados. En esta credencial portarán su foto y con ellas podrán ganar premios dentro del programa, también podrán obtener descuentos en establecimientos dedicados a niños (museos, parques de diversiones, circos, zoológicos, etc.)



Atributos Auditivos: Entre los atributos auditivos que resultan atractivos para los niños se puede mencionar la música ágil y dinámica, rondas, estribillos de corte infantil, voces infantiles y peculiares y una gran variedad de efectos de sonidos.

Estilo del diseño.- Se relaciona con el contexto y contenido del programa; por ejemplo, en este caso que el programa es para niños se deben utilizar un diseño moderno y con mucho colorido.

Tamaño y claridad de la tipografía.- Son elementos relevantes en los que es necesario atender a las características del medio en cuanto a pantalla y calidad de la resolución. El diseño exige rápida visualización y la tipografía fácil lectura, sin ambigüedades.

Manejo del color.- Es otro elemento básico en esta área; cualquier selección de matices y su combinación con diferentes tonos siempre deben contribuir positivamente al tema del programa y a la bondad visual. Para este tipo de programa son importantes los colores brillantes y llamativos, que son los que más cautivan a los niños.

Cantidad de elementos gráficos.- Es un factor que puede influir positivamente en los niños ya que resulta favorecedor en su aprendizaje. Se ha descubierto que cuando se utiliza un diagrama para apoyar un mensaje verbal propicia un efecto considerablemente más efectivo que sólo la imagen en movimiento (Barrington, 1976).

Presupuesto del programa: Costos aproximados que tendría la producción del programa (el costo representa 1 solo programa).

Staff Producción

Productor	\$ 15,000
Director	\$ 12,00
Guionista	\$ 6,000
Asistente de producción	\$ 8,000
Conductor Niño	\$ 1,000
Conductor Niña	\$ 1,000
Conductor Muppet	\$ 1,000
Ingeniero de audio	\$ 1,500
Floor manager	\$ 1,000
Editor	\$ 3,000
Asistente de cámara	\$ 500
Continuista	\$ 500

Vestuario

De 2 Niños	\$ 1,000
Elaboración de Muppet (1 solo gasto)	\$ 2,500

Video

2 Cámaras Betacam SP con camarógrafos (renta)	\$ 5,000
7 Cassettes Betacamam SP 30 Min.	\$ 3,570
2 cassette master 90 min.	\$ 1,600
Lentes para cámara:	\$ 6,000
Polarizador Gran angular (1 solo gasto)	

Audio

Renta de Equipo portátil de Lavalier inalámbrico (3)	\$ 1,500
---	----------

Iluminación

Renta de lámparas incluye Operador	\$ 700
Renta extensiones eléctricas	\$ 800
Renta cables audio y video	\$ 800

Diseños

Identidad del programa: Logo del programa Diseño de credenciales Diseño de Papelería (1 solo gasto)	\$ 12, 000
Supers: Animación gráficos, plantillas. (1 solo gasto)	\$ 5,000
Souvenires (100 playeras, 100 tazas)	\$ 5,000

Viáticos

Transporte (renta)	\$ 4,000
Hospedaje (Si es necesario)	\$ 8,000
Alimentos (comidas)	\$ 3,000

Postproducción

Renta de equipo de edición no lineal (4 días)	\$ 8,000
---	----------

Total	\$ 118, 970.
Más el 10% de imprevistos	\$ 11,897

Costo Final \$ 130,867.

Si una televisora realiza el proyecto, la empresa toma el papel de productor ejecutivo, lo cual permite disminuir considerablemente los costos de la producción incluyendo el equipo y personal técnico.

Guión: Todo guión tiene como función principal la de servir como una guía de acción para la realización de un programa de televisión. La principal característica que todo guión debe poseer es la claridad. Para que el guión sea claro debe respetar un formato; el formato es de uso común, es una herramienta que facilita el trabajo (Duby, 1991).

En televisión existen dos formatos: el dividido en 2 columnas (una para audio y otra para video) y el formato conocido como NBC estándar, que combina audio y video en una sola columna. Este último ocupa dos tercios del ancho de la página (Colby, 1989).

Para este trabajo se utiliza el guión de dos columnas ya que se utiliza principalmente en comerciales, documentales, audiovisuales, videos musicales, programas educativos, reportajes y en general, en todo producto en el que la simultaneidad entre imagen y audio, tiene una gran importancia.

Este formato divide la página en dos columnas, la izquierda para las indicaciones de video y la derecha para las indicaciones de audio, y los diálogos de los actores.

6.2 Producción

Esta segunda etapa del proceso de producción de un programa de televisión, consiste en la realización misma del programa, donde entra en juego todo lo preparado en la pre-producción y que debe dar por resultado una magnífica composición de imágenes en cuanto a los siguientes aspectos:

PROCESO DE GRABACION.- Una idea transformada en audio y video para ser utilizada posteriormente.

UNIDAD.- Que sienta una sola historia.

VARIEDAD.- Para mayor atención de audiencia infantil.

ARMONIA.- Que sus secuencias sean lógicas.

BALANCE.- Para que sea atractivo visualmente en todos sus elementos, líneas, colores y movimientos.

RITMO.- En cuanto agilidad en el desarrollo.

CONTINUIDAD.- No se trata sólo de composiciones individuales, sino de una secuencia de composición.

De todo lo anterior depende una buena producción donde el director y el productor son los elementos más importantes en el *staff*, para lograr que se lleve a cabo. El productor continúa siendo el responsable de la organización del proceso que nos lleva a la obtención del programa; y el director es el artista, que debe comunicarse principalmente a través de imágenes y

sonidos. El personal técnico que interviene en esta etapa se compone principalmente por el director, operador de video tape (responsable de que el material de otras máquinas esté listo para cuando lo requiera el director), el iluminador, los camarógrafos, el ingeniero de sonido, el musicalizador, el director de cámaras, el floor manager y los asistentes, entre otros (Faus, 1980).

6.3 Post Producción

La post-producción engloba todos aquellos procesos operativos de base técnica y/o artística que conducen, una vez englobado el material original, al acabado definitivo de la obra, es decir, un programa televisivo tal y como llegará al público (Hero, 1995).

En el proceso de operación y de arte que se realiza para armar o editar todos los elementos que conforman un programa, se procede al acabado final, esto es, unir cada toma dentro de una secuencia lógica narrativa, ajuntándolas a cierto tiempo delimitado, agregando títulos, créditos, gráficas, efectos especiales, sonido, texto, etc., de manera que el resultado sea un acabado definitivo, es decir un programa listo para transmitirse (Romero, 1977).

Hay que señalar que el trabajo de post-producción se realiza con el material original, y se puede elaborar una copia del similar con la finalidad de poder cambiar la post-producción del programa y hacer varias versiones del mismo. La grabación del programa es hecha en pequeñas partes o secuencias que contienen una gran cantidad de tomas. El trabajo final de post-producción es sincronizar y cambiar tanto las escenas como el sonido de un video tape master, agregarle los títulos y algunos efectos especiales (Vilches, 1993).

A través de este capítulo se ha mostrado una sugerencia acerca de lo que sería un programa de interés para los niños de Puebla con edades de 8 a 10 años los cuales cumplen las expectativas de formación y de entretenimiento para un sano esparcimiento de los niños.