

Antes que nada: ¿qué es Producción?

Es la adecuada gestión y organización de los medios económicos, técnicos y de las inteligencias que participan en un proyecto de televisión o video educativo para sacar adelante un proyecto audiovisual. En un proyecto educativo, la producción garantiza el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Producción está presente en los procesos de creación y gestación de los proyectos educativos, tiene la capacidad de ver el proyecto completo, en las distintas fases de su desarrollo y hace el seguimiento del mismo.

¿Cómo participa en los procesos Producción?

Participando en la toma de decisiones iniciales, cuando se define el perfil del espectador o alumno al que va dirigido el programa, en la definición del formato, del número de capítulos y duración óptima de los mismos, pasando por la elección de los medios técnicos a utilizar o la selección del equipo humano que va a colaborar en el proyecto, así como la elaboración del plan de trabajo que define fechas y posibilidades de la producción. Toda esta información conduce a un documento que cierra el ciclo de la preproducción y marcará el resto del tiempo: el presupuesto.

FASES DE LA PRODUCCIÓN

- 1.- Preproducción o preparación: Es el momento de la definición de la idea, de los objetivos del programa y de la elección del formato y medios para su producción. En esta fase se elabora el presupuesto.
- 2.- Producción o rodaje/ grabación: en esta fase ya tenemos los mínimos para la realización de nuestro proyecto, un equipo contratado y unos medios para llevarlo a cabo. Comenzamos a gastarnos el presupuesto.
- 3.- Postproducción: ahora, en el montaje la unión de los planos creará el significado y construiremos el sentido del programa, con la ayuda de la banda sonora. Momento para las cuentas finales.

¿QUÉ QUEREMOS CONTAR?

La idea es el principio y la motivación de toda producción. Es una declaración de intenciones o finalidades que serán tan amplias como nuestra imaginación, nuestras necesidades o nuestras pretensiones permitan.

La idea puede surgir de un colectivo, de una cadena de televisión, de una productora o de un particular. Puede surgir a iniciativa del director, del productor, del realizador o de un asesor educativo.

La idea de un programa educativo o una serie educativa obedece a una necesidad sentida por la sociedad, por la cadena, por las instituciones o por el sistema educativo, por lo que su finalidad principal será satisfacer dicha demanda. Por lo tanto, el guión y la realización están al servicio de dicha idea.

Cuando la decisión de llevar cabo dicha idea depende de los directivos de una cadena, generalmente no ven los programas educativos con interés aduciendo dos razones:

- 1 Interesan a un público específico y reducido. La audiencia de los programas educativos es baja en comparación con otro tipo de programas.
- 1 Los programas educativos son aburridos y no tienen calidad televisiva.

Por estos motivos para que las cadenas televisivas programen espacios educativos es necesario que sean presionadas por la demanda social o por las instituciones. Y por supuesto, hay que conseguir que los programas educativos puedan ser competitivos en calidad con el resto de la programación.

¿QUÉ FINALIDAD TIENEN?

Entretener-denunciar-opinar-divulgar-mostrar-informar

Un programa educativo necesita, como cualquier programa de televisión, captar la atención gracias a la atracción que ejerce por la forma o por el contenido. Pero además tiene que promover el aprendizaje y, para ello, todos los elementos televisivos deben dirigirse a este fin, entendiendo que el aprendizaje no debe limitarse a proporcionar información relacionada con los contenidos curriculares de los libros impresos, sino que debe utilizarse en diferentes momentos del proceso enseñanza/ aprendizaje y con estrategias diversas para cumplir funciones variadas:

- 1 Estimular la curiosidad y servir de motivación al aprendizaje
- 1 Ilustrar conceptos, mostrar destrezas, enseñar procedimientos
- 1 Modificar actitudes

OBJETIVOS

Se definen los objetivos que se pretenden con el programa. En cada bloque o sección del mismo pueden darse diferentes objetivos:

MOTIVAR-MOSTRAR-ANALIZAR-INFORMAR-PROFUNDIZAR-DIVULGAR

Por lo tanto, es necesario tenerlos presentes en cada fase: en el diseño, en la selección de los contenidos, en la elección de las imágenes y del sonido, y es necesario preguntarse en cada momento si se están cumpliendo. Los objetivos deben ser concretos, específicos y medibles o evaluables.

Para desarrollar el proyecto educativo y para elaborar la idea, la respuesta a las siguientes preguntas nos ayudarán a definir el diseño (antes de pasar a la fase de escritura del guión):

1.- ¿A quién va dirigida la idea? (Público a quien se dirige)

En la medida de lo posible, se debe hacer un perfil del público al que nos queremos dirigir: edad, nivel social, nivel educativo y cualquier otro dato que nos permita ampliar nuestra información sobre el receptor. Sobre todo, es necesario saber el nivel de conocimientos que tiene sobre el tema el público al que nos dirigimos, para adecuar los contenidos. Al definir nuestra audiencia también sabemos cual es su destreza en la comprensión del lenguaje audiovisual, fundamentalmente por la edad. Esto nos permitirá trabajar con distintos géneros, según lo requiera la ocasión.

2.- ¿Se adscribe a un plan de estudios?

Características: La educación a distancia responde a las necesidades educativas de la población que no puede asistir al aula. Si trabajamos con un plan de estudios de carácter formal reglado, es necesario conocer los contenidos del curso y los objetivos. Son cursos organizados, completos y estructurados. Contienen toda la información y además pueden servir para motivar al estudio y modificar aptitudes. Se dirigen a un público específico interesado. ¿Se complementan con clases, con tutores por teléfono, por Internet?. En algunos casos, al terminar el curso se realiza una prueba que permite obtener un título. Por ejemplo: graduado escolar, secundaria, acceso universidad, idiomas.

3.- ¿No depende de un plan de estudios?

Hablamos de programas de carácter formal no reglado, lo que amplía las posibilidades de alcance a distintos públicos a la vez que puede ayudar a los objetivos de algún nivel de escolaridad. En este caso encontraríamos los siguientes modelos de programas:

1 Programas de educación general:

Responden a la necesidad de conocimientos que demanda la sociedad. Sirven para ampliar la información y el marco de referencia del espectador, ayudándole a conocer y analizar su entorno. Se dirigen a la población en general. Tratan temas diversos: sociales, políticos, históricos, económicos, salud, cultura.

1 Programas de información y difusión:

No han sido concebidos como programas educativos, pero pueden cumplir un papel importante en la formación de los espectadores. Documentales y reportajes científicos, políticos, de naturaleza, etnográficos, debates y entrevistas de interés.

1 Programas de educación infantil y juvenil:

Complementan el proceso formativo de los niños y jóvenes. Tienen temática variada, Pueden ser de análisis, de aprendizaje, de imitación.

1 Programas de concienciación social:

Responden a la necesidad de cambio de actitudes y comportamientos de la población. Van dirigidos a un público general: educación vial, xenofobia y racismo, drogas, malos tratos, sexualidad, solidaridad, etc.

- 4.- ¿Se van a realizar otros materiales o el mismo curso se va a difundir en otros medios?
¿Se van a realizar libros de apoyo, de recuerdo, materiales para página web, fichas de trabajo para clase, obras de teatro, etc.? Las respuestas a estas preguntas nos van a permitir obtener los primeros datos necesarios para comenzar a pensar y esbozar el programa.

FACTIBILIDAD

No todos los temas son susceptibles de ser tratados en el medio televisivo. En la selección de los mismos tenemos que tener en cuenta:

- 1 La posibilidad de conseguir la finalidad educativa que se busca.
- 1 El interés de la población o audiencia potencial
- 1 Las posibilidades creativas

También es necesario considerar:

- 1 LA VIABILIDAD TÉCNICA Y ECONOMICA. ¿Cómo lo sabremos? El presupuesto va a ser una de las medidas para tomar la determinación de producir. Para ello debemos tomar una serie de decisiones que nos van a permitir planificar (decidir como se hace el programa) y presupuestar el mismo (con que medios lo hacemos, cuanto cuesta). Esta fase se define como PREPRODUCCIÓN.

DECISIONES:

ESTRUCTURA

¿Cuántos capítulos va a tener nuestro proyecto?:

El esbozo de un número de programas (partiendo del mínimo (uno) que se van a realizar

es básico para poder hacer una distribución de contenidos a lo largo de los capítulos y para establecer la duración de los mismos. En el caso de cursos cerrados, es necesario saberlo para poder cumplir con los objetivos del mismo. Existen entre otras, las siguientes posibilidades:

- 1 Uno: es único.
- 1 Varios: corresponden al número de unidades o módulos del curso.
- 1 Trece: emisión semanal de un trimestre en una cadena de TV.
- 1 Sesenta y cinco: emisión diaria de un trimestre televisivo

¿Qué duración va a tener nuestro programa?:

- 1 Menos de un minuto: pieza de una campaña, anuncios.
- 1 De 1 a 5 minutos: Es un microespacio, de emisión independiente. También puede ser una sección de un programa.
- 1 Unos 26 minutos: duración típica del programa de media hora.
- 1 Unos 52 minutos: duración del programa que ocupa una hora.

No hay que perder de vista las duraciones de los programas por varias razones:

- 1 El ritmo de las secuencias, las secciones y los contenidos, su distribución en el tiempo y en el espacio viene condicionada por la duración elegida. Cuando sabemos con cuanto tiempo contamos, la dosificación de contenidos se agiliza. Marca el ritmo interno de la obra audiovisual.
- 1 La capacidad de concentración ante la pantalla es variable y, por eso, la estructura se adecua a los tiempos disponibles, se realizan pausas, se relajan los contenidos, se introducen notas de humor.
- 1 La gente (los espectadores) está acostumbrada a estas duraciones en las emisiones convencionales.
- 1 La utilización de resúmenes didácticos o la reiteración o repetición de contenidos se realiza mejor en programas más largos.
- 1 Aunque no estemos diseñando el programa para ser emitido en televisión, hay que tener en cuenta que siempre cabe la posibilidad de que esto ocurra. Si puede ser reproducido en un aula, sería conveniente prever que es necesario tiempo para la preparación previa al visionado y el tiempo posterior para el análisis dentro de la duración normal de una clase.

FORMATO:

¿Cómo se va a contar?

Hemos de tener en cuenta que debemos estar al tanto de todas las novedades que se producen en todos los terrenos, pero en particular en el audiovisual (tendencias en el cine,

reality shows, concursos de moda, video clips...) Esto genera una evolución o una moda del lenguaje audiovisual, que se debe analizar para comprobar a que ámbitos impregna y si nos puede ser útil para llegar al público que nos interesa. Es el momento de definir nuestro formato y de elegir el género al que queremos adscribirnos. Afortunadamente, hoy se puede trabajar con una mezcla de todos. Los géneros nos sirven de punto de partida para definir como lo queremos contar. Es decir, se pueden realizar series de ficción educativas, concursos, magazines educativos. Habitualmente, el educativo se considera un subgénero en si mismo dentro de las clasificaciones de las televisiones convencionales. Por ello, nos vamos a centrar en el FORMATO, es decir la definición de la forma en que vamos a contar y con que fórmulas o componentes. De todos los que actualmente existen algunos tienen más posibilidades de adecuarse a los objetivos educativos (ver anexo con tablas de formatos).

DE PARTICIPACIÓN:

La entrevista

Las entrevistas sirven para acercar a la audiencia a expertos de alta cualificación provenientes de diversas profesiones que pueden explicar las ideas más importantes del tema, su aplicación en el ámbito científico o laboral, en la industria o en la empresa, así como el desarrollo y futuro de las investigaciones, de manera que el receptor puede tener una información actualizada. Una entrevista puede servir, además, para estimular al espectador a plantearse otros interrogantes. Es un buen recurso educativo cuando el entrevistado sabe exponer el tema con claridad y sencillez, y poco adecuado cuando se expresa con dificultad o manejando unos conocimientos o lenguaje especializado demasiado complejos para la audiencia a la que va dirigido.

Es el momento de determinar como:

1. El lugar: en un plato, en exteriores significativos (su casa, su trabajo) o en exteriores comunes a definir.
2. La forma: sentado, caminando, de pie.
3. La utilización de apoyos:
 - 3.1: Visuales: reportajes, videoclips, imágenes de archivo, videos didácticos, encuestas...
 - 3.2. Didácticos: monitor, atrezzo, maquetas...
 - 3.3. Del presentador: si hay o no presencia del mismo y como.
4. El tratamiento: en profundidad, de motivación, testimonial, de investigación.

El testimonio

Puede ser un buen recurso didáctico. Hay diferentes maneras de enfocar un testimonio: De opinión: Puede tratarse de la opinión de una persona. También varias personas pueden aportar diferentes opiniones sobre el tema que se trata. De contenido: la intervención de un

especialista que explica o amplía determinado contenido. Vivencial: Se trata del relato en primera persona sobre una determinada experiencia, una vivencia o una investigación. Eje conductor: Puede utilizarse como hilo narrativo del programa, o como núcleo del mismo. De nuevo, hay que definir el lugar, la forma y la duración.

El debate

Varias personas con diferentes puntos de vista discuten sobre un tema. En los programas educativos pueden cumplir una función de profundización y análisis. Es necesario tener cuidado con el tono y las salidas de tono. En este caso hay que definir quien modera el debate, perfiles de invitados, el lugar, la forma, el tratamiento y la duración de cada intervención.

El talk show

Similar al debate, pero con una estructura participativa un poco más amplia, pues además de los invitados, participa el público asistente y se trabaja en base a testimonios que sirven de contraste a las opiniones que pueden ser vertidas en un debate.

La tertulia

Un programa educativo puede enriquecerse con una tertulia de personas relacionadas con el tema, siempre que se plantee como ampliación de los contenidos y aplicación a distintos aspectos de la vida diaria. Una variante pueden ser los coloquios, reuniones o mesas redondas de profesores, de alumnos, de expertos, con una intención concreta, planteando diferentes aspectos de un tema.

El concurso

Si bien en algunos casos implica un cierto nivel de trivialización, si está planteado con rigor el tratamiento de los contenidos, dada la enorme popularidad de este formato, se puede convertir en un elemento efectivo y atrayente.

DE FICCIÓN

La dramatización

Es muy útil en un programa educativo por el enorme atractivo que produce en el espectador en sus diferentes posibilidades (sketch, serie, fragmento). Sin embargo, tiene los siguientes inconvenientes: Alto presupuesto, dificultad para contratar buenos profesionales de la interpretación, dificultad para conseguir una puesta en escena creíble, alejamiento del espectador si los resultados no son creíbles.

La representación

Los actores representan una obra en un solo espacio: teatro o decorado, generalmente de una obra literaria o escrita para ser representada en un teatro.

La actuación

Una o más personas muestran sus habilidades a la cámara: danza, música, lectura de poemas, mimo. Hay que cuidar la realización, pues el tiempo de la actuación no siempre coincide con el de la televisión, provocando zapping.

DE INFORMACIÓN

La noticia

Pieza de información de corta duración, que puede servir para apuntar una idea. En un programa se pueden utilizar para relacionar los temas estudiados con la actualidad. Si elaboramos un programa informativo educativo, las noticias deberán tener un tratamiento más profundo, deben relacionarse con otros contenidos y explicarse a fondo.

El reportaje

Es una pieza de duración mas larga, que profundiza en un tema y es el resultado de un tiempo de investigación, documentación y análisis, habitualmente conectada a la actualidad. Se ofrecen distintos puntos de vista para que el espectador obtenga sus propias conclusiones. Temas: personas o grupos de personas, conocidas o desconocidas, lugares pueblos, ciudades, países, hechos, sucesos, situaciones, conceptos, ideas.

El docudrama

Técnica para elaborar documentales o reportajes en los que los propios protagonistas de la historia dramatizan o personifican el desarrollo de la narración. Pueden tener diálogos o un locutor en off nos explica los avatares. Es un buen recurso didáctico para acercar contenidos sociales a la audiencia, buscando intérpretes reales para desarrollar la historia.

Para elaborar todos los formatos INFORMATIVOS, tenemos que determinar

- Si vamos a trabajar también con imágenes de archivo
- Si el/la periodista va a aparecer en imagen, es decir, el grado de personalización que necesitamos. Suelen narrarse en tercera persona.
- Si es el periodista el que va a leer el off. Tiene un efecto más informal que una voz de locutor tipo la de un documental.
- No importa tanto la calidad artística de la imagen ni las cualidades técnicas como el desarrollo y el tratamiento del contenido. Admite bien la mezcla de texturas procedentes de distintos soportes de grabación de imagen.

El documental

Puede ser un buen recurso educativo. Ofrece la posibilidad de tratar en profundidad y desde diferentes enfoques un tema concreto y generalmente de actualidad. Permite presentar el contenido desde diferentes aspectos, dando suficientes elementos de análisis para que el espectador saque sus conclusiones. Es atemporal y puede tratar todo tipo de temas, incluso entrelazados, al igual que el reportaje. Permite también gran variedad de tratamientos, desde la narración en tercera persona a la primera cuando alguien nos cuenta su experiencia o análisis. La narración puede ser en pasado, presente y futuro, y puede alternar los tres tiempos. No hay reglas fijas, por lo que admite múltiples posibilidades para el tratamiento de la imagen.

Vídeo didáctico

El elemento fundamental del vídeo didáctico es la trasmisión del conocimiento de uno o varios temas mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se caracteriza principalmente por obedecer a unos objetivos concretos y se identifica en la forma didáctica de desarrollar el contenido. En un programa didáctico todos estos formatos que hemos visto pueden estar entremezclados: puede ser que una entrevista sea interrumpida por un testimonio o un reportaje puede contener una escenificación.

Para finalizar esta sección sobre las primeras decisiones: Hemos de tener en cuenta si el programa es grabado o se emite en directo. Cada forma de emisión tiene sus ventajas y desventajas, pero debemos elegir (en la medida que se pueda) lo que mejor se adecue a las necesidades del programa.

PROGRAMA EN DIRECTO:

El programa se ve, se recibe en tiempo real.

Ventajas: La inmediatez. La posibilidad de respuesta de nuestra audiencia en tiempo real. Las futuras posibilidades de interacción. Es la televisión pura y dura. Inconvenientes: Si falla algo hay escaso tiempo para reaccionar. También se limitan las posibilidades de reemisión al contener elementos que se refieren a la hora o a los distintos tiempos acumulados en función del devenir del programa, que visto en otro momento se queda fuera de contexto.

PROGRAMA GRABADO:

La posibilidad de planificar la producción para obtener un mayor número de programas en un menor tiempo, es decir, la posibilidad de ir haciendo varios capítulos simultáneamente,

lo que permite concentrar esfuerzos y ahorrar costes. Ventajas: la posibilidad de reemisión. Inconvenientes: la posibilidad de necesitar mas tiempo en postproducción. La experiencia dice, que los comienzos de los programas siempre son difíciles, pero que una vez que encontramos la fórmula, y el equipo y el funcionamiento se engrasa ya no hay atascos en postproducción.

¿Qué mas decisiones son necesarias en este momento?

El espacio donde se va a realizar la grabación, los medios técnicos que se van a emplear, el formato de grabación por el que se opta, las facilidades de postproducción que se van a utilizar y sobre todo, quien va a componer el equipo de trabajo.

EL ESPACIO DONDE SE VA A REALIZAR LA GRABACIÓN:

A) LOCALIZACIONES NATURALES

Son aquellos espacios preexistentes elegidos para la grabación de nuestro programa. Puede tratarse de espacios al aire libre o interiores de viviendas, oficinas, naves industriales, etc. Ventajas: aportan frescura e identidad a nuestra grabación. Tienen el valor añadido de que son los lugares donde pasan las cosas. Pueden ser indispensables para la narración, ej: lugar histórico donde ocurrieron los hechos, centro donde se investiga, lugar donde se construyen máquinas, laboratorios de investigación.....

Desventajas: las localizaciones no están preparadas para el movimiento que supone una grabación de video, por lo tanto no se pueden mover de su sitio las paredes ni podemos parar el tráfico a nuestro antojo, y en algunos sitios es difícil parar el flujo de visitantes o trabajadores, lo que puede perjudicar el ritmo de rodaje o dificultar la toma de sonido. La climatología, sobre todo cuando estamos en exteriores. Puede llover o hacer un sol de justicia. En casos de climatología extrema, se debe prever un espacio de grabación alternativo o cover set o bien un cambio de nuestra planificación. El tiempo de gestión para conseguir un permiso de grabación puede ser indeterminado. Puede requerir el pago de una tasa o canon, variable en función de si es un sitio de propiedad pública o privada.

B) EL ESTUDIO O PLATÓ

Lugar cerrado preparado para las grabaciones de televisión

Ventajas: permite montar decorados diversos, acordes a nuestras necesidades de producción. Por ejemplo, una casa con sus distintas dependencias, un centro de trabajo, un lugar de ocio y encuentro. Las paredes de los decorados se mueven a nuestro antojo, facilitando la toma de cada plano. Existen platós de distintas superficies, desde 20 metros cuadrados (estupendo para una sesión de fotos) a los que tienen mas de 1.000 metros, que permiten

tener distintos set montados a la vez. Está acústicamente preparado para la toma de sonido. No deberían entrar ruidos provenientes del tráfico, aviones, etc. Suele tener una parrilla en el techo, lo que permite premontar los aparatos de iluminación, mantener áreas de trabajo iluminadas, prever movimientos de nuestros presentadores, actores, invitados. Tiene zonas adyacentes que facilitan el trabajo: zona de maquillaje y peluquería (con agua corriente, espejos con bombillas), camerinos, zona para vestuario, atrezzo, zonas de carga y descarga, cuartos de espera para invitados. Todas estas facilidades mejoran el trabajo y el humor del equipo técnico (por no mencionar lo estúpido de un parking en la zona). Nos permite trabajar con una sola cámara o con técnica multicámara (el estudio puede estar equipado o no con un control de realización y una dotación de cámaras conectadas al mismo. Si no fuera el caso, siempre existe la posibilidad de trabajar con una unidad móvil con el número de cámaras que sean necesarias).

Desventajas: el coste del recurso. Si es para una sola vez puede encarecer mucho nuestro presupuesto. Se pierde el valor añadido de grabar en localización. Es más difícil recrear distintos ambientes sin una alta inversión en decorados. El coste de construcción de un decorado. Se debe valorar la vida útil del mismo.

C) EL ESTUDIO VIRTUAL: Es un espacio, todavía no muy grande, donde se va a insertar un decorado virtual o generado por ordenador. Para ello, las paredes del estudio están pintadas con una pintura especial y una rejilla de orientación, que permite realizar un croma de acuerdo a las instrucciones que procesa el software de decorados virtuales. Está en fase de experimentación. Permite hacer programas distintos, es un espacio pequeño, ahorrando en decorados, pues solo es necesario un poco de mobiliario. Perfecto para programas donde no participan muchos invitados. Todavía hay que trabajar en el acabado de los fondos para evitar la sensación de irrealidad que producen los decorados.

MEDIOS TÉCNICOS A TENER EN CUENTA

A) EQUIPO ENG Se denomina así a la unidad mínima de grabación en video o televisión. En principio, se denominaba así a la cámara de video ligera, ya con el magnetoscopio grabador unido, que facilitaba la grabación de las noticias para los informativos. Se utiliza en múltiples ocasiones, desde la grabación de una entrevista o una encuesta en la calle hasta para grabar una película de ficción o un documental, pasando por reportajes.

Ventajas: la movilidad del equipo. Su independencia va a cargo de las baterías y de su escaso peso. Pero también se puede conectar a la red, y también puede conectarse un monitor para que el resto del equipo vea a la vez las tomas. Una sola persona puede

manejar el equipo. En cualquier caso, el ayudante o técnico de sonido es necesario para mantener la calidad de grabación del audio. Se puede alquilar un equipo en múltiples formatos, lo que ha dado lugar a una gran variedad de precios a la baja. Las distintas ópticas no suelen venir con el equipo y hay que alquilarlas aparte. La óptica más cotizada suele ser un gran angular.

Tanto en exteriores como en el estudio, para dar movimiento a la cámara y sensación de libertad, se puede utilizar un mecanismo que se ajusta el torno al cuerpo del operador de cámara llamado "Steadycam", y que se mueve según marque el operador.

B) EQUIPO DE SONIDO

Puede ser desde la mínima unidad, dos micrófonos y una mesa shure para controlar la entrada de audio en una cámara ENG (como éstas cada vez son más pequeñas, el medidor del nivel de audio o vúmetro suele quedar escondido por el operador de cámara, dificultando el control a simple vista). En cualquier caso, un micrófono también puede conectarse directamente a la cámara. Micrófonos: de mano, de corbata, pértiga.

C) UNIDAD MOVIL

Vehículo equipado con dos o más cámaras, diseñado en origen para retransmisiones. Dotado con un control de realización (control de cámaras y de sonido, mezclador, titulador, magnetoscopios de grabación y reproducción de videos). Tipos: PEL: Furgoneta dotada con 2/3 cámaras para rodaje en exteriores. Versátil, pequeña pero suficiente. Unidad Móvil: dotada con 4 a 12/14 cámaras.

Ventajas: permiten montar nuestro estudio en cualquier lugar. Existen distintos modelos según las necesidades. Permiten la sacar prácticamente editadas o terminadas secuencias o bloques completos del programa (considerable ahorro de trabajo posterior, desde el minutado a la edición o ensamblado final).

Inconvenientes: hay que aparcar bien el camión (ojo en las calles estrechas). No funcionan con baterías, por lo que se ha de asegurar el suministro de energía eléctrica, bien por enchufe a la red, bien alquilando un generador.

D) MAQUINARIA

Bajo este epígrafe aparecen las grúas, las cabezas calientes y los travelling. Es decir, aquellas máquinas que permiten a la cámara volar por encima de nuestras cabezas o ejecutar movimientos que permiten a la cámara seguir a una persona que camina o rodear un objeto de manera circular (travelling circular)

E) ILUMINACIÓN

Fuentes de luz que pueden simular el día mas radiante del año o la noche mas americana. Permiten dibujar las escenas, dotar de intencionalidad los ambientes. Hay distintos tipos de focos, de distintos presupuestos. De la iluminación básica de un equipo ENG (compuesta habitualmente por un equipo de tres cuarzos de 1000w a la iluminación de un estadio hay un gran recorrido, que afecta proporcionalmente a nuestro bolsillo).

MEDIOS ARTÍSTICOS O ESCENOGRAFÍA

ATREZZO:

Los distintos elementos necesarios para el transcurso de las acciones previstas en el guión y que forman parte imprescindible de la misma. Por ej.: una tiza si hay que escribir en una pizarra. También son recurso decorativos para nuestro estudio o elementos decorativos para ambientar estancias, por ejemplo, una habitación de un adolescente (discos, ropa, ordenador, todo lo que veríamos al entrar en ella en una casa).

LA FORMACIÓN DE EQUIPOS

Si hay algo básico en la elaboración de un programa de televisión educativa es la constitución del equipo. Si en el mundo audiovisual es clave para llevar a buen término el proyecto, en televisión educativa se revela indispensable. Por un lado, la existencia de distintos equipos disciplinares (educativos y televisivos) hace que la labor de coordinación y consecución del objetivo propuesto sea factible. Por otro, cuando las condiciones presupuestarias (económicas) de producción no son las deseables, un conjunto de cabezas y habilidades juntas pueden salvar el proyecto, mediante la búsqueda y aportación de soluciones por parte de todos.

En los siguientes cuadros, se analizan las distintas profesiones que concurren en la producción de televisión y video educativos, comparando las funciones entre los primeros equipos que existieron, los dedicados al cine, y los equipos necesarios en una producción televisiva. Cada estructura corresponde a una manera de enfocar una producción, por lo tanto ambas son válidas para diseñar un equipo.

EL EQUIPO ARTÍSTICO

En esta categoría aparecen todas las personas que ostentan la representatividad de nuestro programa, las caras que son la referencia de nuestros espectadores. ¿Quién compone el equipo artístico?

Los presentadores en televisión:

Son los conductores del programa, y sobre ellos recae el peso de la comunicación, de mantener la atención y de seducir a nuestros espectadores. Dan sentido narrativo a nuestra emisión, dan paso a los diversos contenidos, quiebran la línea y nos conducen de un punto a otro. También retoman la narración en caso de algún imprevisto (por ejemplo en los programas en directo). Representan la línea editorial del programa, pues entrevistan, resumen, puntualizan. En función de nuestros objetivos, es necesario valorar si pueden producir procesos de identificación positivos con nuestros espectadores.

¿Quiénes son?

Pueden tener una personalidad muy marcada, que hace girar el programa en torno a la misma, como en el caso de Félix Rodríguez de la Fuente o Alain de Botton, de la serie “Filosofía una guía para la felicidad”.

A la hora de seleccionar la cara del programa tenemos que tener en cuenta los objetivos del mismo. Si es una serie destinada a remarcar en la población un mensaje, deberíamos valorar la posibilidad de contratar una cara famosa que haga llegar el mensaje más lejos o llame más la atención. La fama también puede jugar a nuestro favor.

Los actores

Generalmente con formación en arte dramático y mucho amor a las tablas, los actores están dispuestos a dar vida a los personajes propuestos. Para ello, siempre estudian las motivaciones del personaje y tratan de ponerse en su pellejo, de acuerdo a las indicaciones del director. De nuevo, hay que plantearse el casting que requiere la obra. La selección de caras famosas puede atraer a nuestro programa nuevos espectadores, que de otra forma no se hubieran incorporado al mismo. La presencia de actores conocidos es un valor para la posterior difusión, venta o intercambio del programa. En otras ocasiones, se enfunda al actor en un disfraz que impide reconocer la cara, como en el caso de Espinete de “Barrio Sesamo” o los Teletubies. En el caso de obras de ficción, los papeles se dividen de la siguiente manera:

ACTORES/ ACTRICES

Protagonistas

Con frecuencia hay dos protagonistas, a veces antagonistas. En sus personajes recae el más importante desarrollo de la acción. Interpretan todos los sentimientos y las relaciones humanas en una película. Principales: tienen una parte importante en el desarrollo de la acción Secundarios: tienen una interpretación mas o menos extensa, episódicos, pueden tener solo dos o tres apariciones en la película pero son importantes, pueden convertirse en los protagonistas de la escena.

Figuración

Gente que aparece en las escenas, generalmente no son actores. No tienen diálogo, aunque sí acciones. Dobles o especialistas. Actores especializados en realizar escenas de acción que pueden poner en peligro al actor. Suelen tener un aspecto físico parecido al actor. Dobles de luces. Son las personas que sustituyen a los actores cuando el director marca las posiciones y las acciones de un plano para que se coloquen las luces y se prueben los movimientos de cámara. Pero en un programa de televisión también intervienen más personas:

- Los locutores: Voces del programa, aportan el ritmo necesario a los textos en función de los contenidos y la intencionalidad que queramos darles (fácil y alegre, misterioso, rococó..).

Los invitados:

Expertos en una materia que vienen a compartir sus conocimientos con los espectadores. Puede ser a través de secciones fijas en un programa (serían colaboradores habituales, con un sueldo) o bien de manera esporádica, a través de entrevistas o charlas. Hay que huir del busto parlante en televisión, pues suele provocar un ataque de zapping rápido.

- Grupos musicales/ de baile/ de teatro: grupos artísticos
- El público: Asiste al programa, colabora en lo que puede, aplaude, pregunta, asiente. Da vida y calor a un estudio.

PLAN DE TRABAJO O PLANIFICACIÓN

En la toma de decisiones están habitualmente presentes:

- El director/a
- El productor/a
- El/la guionista
- El realizador/a

Cuando se deciden los espacios donde va a transcurrir la grabación (acción) van a localizar, es decir, a ver que va a ser necesario para grabar:

Necesidades de decorados: el departamento de escenografía (o el diseñador) revisa el guión y sobre el espacio define necesidades, como por ejemplo: si es necesario pintar, alquilar o comprar mobiliario. En estudio, diseña el decorado en función de las necesidades del programa.

Necesidades de sonido: condiciones acústicas del lugar. Definición de micrófonos según la grabación y número de personajes que intervengan.

Necesidades de iluminación: definición de la cantidad y calidad de la iluminación, refuerzo en caso de exteriores, fuentes de alimentación autónomas, número de personas del equipo necesarias para la grabación.

Logística: tramitación de permisos de grabación, alquileres, definición del transporte del equipo al lugar, catering del mismo (propio o a través de acuerdos con bares del lugar), parking, fuentes de energía, establecimiento de oficina de producción, búsqueda de camerinos, vestuarios, sitios de descanso del equipo.

Cuando se deciden los contenidos, se valora si va a ser necesaria la labor de un/a documentalista. La búsqueda de imágenes de archivo para los reportajes o secciones, los artículos de periódico, los libros son determinantes en el inicio de la producción.

*Si ya tenemos el guión, o un previo del guión, se procede a desglosarlo, para hacer un plan de trabajo y el presupuesto.

El desglose es un inventario detallado donde se hace constar, de una manera clara y ordenada, los elementos que intervienen en la producción, sean artísticos o técnicos. El punto de partida es el análisis minucioso del guión, que debe estar repartido en secuencias mecánicas o convertido en un guión técnico. En el desglose se anotan todas las cosas que han de ser previstas para la grabación:

Desglose de secuencias o bloques: nos ayudará a determinar cuanto tiempo nos requerirá llevar a cabo el proyecto y que requisitos específicos van a ser necesarios. En un desglose se enumera:

- El Set del decorado o localización
- El número de secuencia mecánica
- Efecto : si es día o noche, Exterior o interior.
- Breve sinopsis de la acción
- Nombre de los actores o presentadores presentes
- Vestuario necesario
- Si hay figuración o extras, y como han de ir vestidos.
- Atrezzo: objetos relevantes para la acción o que facilitan la comprensión de la materia a tratar (vaso, lápiz que coge el actor, libro de recetas).
- Si hay vehículos o semovientes (animales)
- Otros datos necesarios para la planificación (grúas, travelling, ópticas especiales).
- Efectos especiales (si hay lluvia, humo,...)

Una vez terminado el desglose se comienzan a ordenar todos los datos extraídos para organizar la grabación o rodaje por escenarios (se puede comenzar en un estudio y luego ir a localizaciones naturales). También para hacer el seguimiento de cada personaje que aparece, el vestuario que ha de llevar en cada ocasión, así como si va a necesitar extras de peluquería o maquillaje (calva, una herida, un determinado tipo de maquillaje...) y se realiza un estudio de continuidad de los mismo, para evitar que sus sesiones queden muy

separadas en el tiempo.

Producción además extrae otra información: habrá numerado todas las cosas necesarias para el rodaje a partir de los listados de desglose (número de localizaciones, el número de actores y figuración necesarios, necesidad de vehículos, vestuario, ...).

También se extrae información relativa al proceso de postproducción:

Se remarcarán las necesidades de grafismo, por ejemplo los rótulos a elaborar con el nombre de los expertos participantes o una animación que explique el proceso de fusión de un átomo.

Pueden existir indicaciones para músicas necesarias para el montaje, indicaciones de elementos especiales de transición.

Estos datos sirven para elaborar el plan de trabajo.

Este es un desglose típico de una serie de ficción, y es el más complejo. Los programas tipo de televisión, por ejemplo un magazine, también se desglosan, pero al estar el espacio bien delimitado por sets de un estudio, el plan de trabajo es en realidad un orden de secuencias y actores para grabar. Bien es cierto que puede haber secuencias grabadas fuera, por ejemplo, el presentador en su casa, pero al no poder ser coincidentes en el tiempo, no hay problema de planificación.

EL PLAN DE TRABAJO

Es la herramienta que nos permite organizar el devenir del rodaje o grabación sin que se olvide nada por el camino y en las condiciones de tiempo y dinero previstas. Es fruto del trabajo conjunto del productor, el director y el realizador. Para elaborarlo también se habrá consultado al director de fotografía o iluminador y al director de escenografía. En un plan de trabajo se observa el tiempo que llevará una producción: por ejemplo, “en 5 semanas habrá que rodar la película” o “en 3 días de estudio se harán 6 programas de una hora”.

Se establece un método de trabajo, que indica que en una mañana habrá que hacer un número determinado de planos, secuencias o diálogos y que en una tarde un actor hace todas sus intervenciones o se graban todas las presentaciones de un minuto de un participante en la serie. El método de trabajo tiene la finalidad de optimizar los recursos de que disponemos para producir nuestro programa. A nadie se le escapa que es necesaria una buena gestión para poder seguir produciendo. Ninguna cadena volvería a apostar por nuestros programas si para conseguir una hora necesitamos 20 semanas de trabajo.

El plan nos va a permitir saber el número de sesiones que corresponden a los actores que han de intervenir. Asimismo, nos permite vislumbrar la metodología de trabajo que se va a aplicar a partir de este momento:

Reuniones: cada cuanto, quienes...en los programas semanales suele haber una reunión global una vez a la semana para preparar el programa de manera conjunta. Puede haber reuniones parciales, por ejemplo el director con los guionistas o con los actores o presentadores para preparar el programa. En televisión educativa son claves los encuentros con el equipo de asesores pedagógicos, para hacer balance del trabajo ya realizado y el que se va a realizar.

También sabemos ya qué medios técnicos son o pueden ser necesarios. Es el momento de solicitar presupuestos (previsión de costes) de aquellos que no tengamos a nuestra disposición. Si son elementos muy solicitados y escasos es el momento de hacer una reserva de equipo para que pueda estar disponible en el momento que vayamos a necesitarlo (por ejemplo una grúa o un operador de cámara que dispone de su propio equipo y que sea un excelente profesional con el que queremos trabajar).

La ventaja de tener varios presupuestos es que nos van a permitir comparar precios y cualidades técnicas. Es una buena manera de encontrar empresas que pueden volverse proveedoras habituales de nuestras producciones.

EL PRESUPUESTO

En este momento ya estamos en condiciones de abordar la estimación económica del proyecto. Es el momento del presupuesto en el que se tiene en cuenta:

- a) El coste de los elementos a contratar
 - a.1: El equipo humano: contratación.
 - a.2: El equipamiento técnico: alquileres o adquisición de los elementos.
- b) El coste de los elementos que ya tenemos pero hay que amortizar (una cámara de video, un vehículo).
- c) Adquisición de derechos: obras literarias, utilización de música, imágenes de archivo.

Los elementos que tienen más repercusión en el coste son los siguientes:

- Actores o presentadores de renombre
- Elección del guión y del género
- El director -La duración del rodaje

Se valora siempre el número de unidades que necesitamos y por cuánto tiempo (por ejemplo, un ayudante de producción será contratado las 3 semanas del rodaje mientras que la grúa solo es necesaria un día).

Hay casi tantos modelos de presupuesto como compañías de producción. En líneas generales

podríamos valorar los siguientes capítulos presupuestarios

:Capítulo 1: Originales

En este capítulo se valora el coste del guión, de la adquisición de derechos de una obra literaria preexistente o de utilización de músicas. En cine, representa algo menos del 5%.

Capítulo 2: Equipo artístico

Aquí se valoran los salarios de los actores o presentadores. Cada uno tiene su caché, que generalmente se negocia a través de su manager o agencia de representación. Las primeras figuras tienen un salario global por el tiempo de grabación. Para apariciones esporádicas se negocia un tanto por sesión. También se incluye en este capítulo la remuneración de figurantes y extras. No olvidar al locutor.

Capítulo 3: Equipo Técnico

Se valoran los salarios por semana. Aparte del tiempo de rodaje, hay que valorar si es necesaria la presencia de los distintos componentes del equipo antes del inicio del mismo, o después. Es necesario valorar e incluir el pago de la Seguridad Social.

Capítulo 4: Escenografía

Valoración del coste de alquileres de estudios, interiores y exteriores naturales. Se contempla todo lo relacionado con construcción de decorados, adquisición y alquiler de mobiliario, vestuario y atrezzo.

Capítulo 5:- Equipamiento técnico

Aquí valoramos los costes del alquiler de cámaras, unidades móviles, grúas e iluminación. También de otros accesorios como ópticas, cámara car, filtros para los focos.

Capítulo 6:- Materiales

Coste de los soportes: compras de cintas (para la grabación y la postproducción, película virgen, material fotográfico).

Capítulo 7: Procesos

Coste de la postproducción. Valor por jornada u hora de las salas de edición, grafismo y sonorización. Coste de los cambios de formato (de profesional a VHS, de sistema americano a PAL, de grabación de músicas).

Capítulo 8:

Aquí entran en consideración los costes de alquileres de vehículos, pagos de gasolina, gastos de viaje.

POSTPRODUCCION EDUCATIVA

La postproducción engloba todas las tareas relacionadas con la imagen con posterioridad a su grabación, es decir, a la producción. La toma de decisiones en este momento del proceso es clave para reforzar las cualidades educativas de nuestro programa. Con el apoyo de los distintos procesos podemos reforzar nuestro contenido, mediante:

- Repeticiones de imágenes o montaje de las mismas de acuerdo a lo que queremos contar.
- Refuerzo con elementos gráficos (mapas, gráficos, rótulos y leyendas).
- La utilización de elementos sonoros que refuerzan parte de nuestra estructura.

La película cinematográfica fue el primer soporte que sirvió para fijar y almacenar imágenes en movimiento allá por 1896. La televisión también utilizó este soporte hasta los años 70 en que se desarrollaron los formatos de video antes expuestos. Esto supuso una revolución imparable en los medios de almacenamiento: cintas magnéticas de distintos tamaños, discos magnéticos, discos ópticos. Otro avance importante para mejorar la postproducción fue el desarrollo del código de tiempo SMPTE, que es un sistema de identificación precisa de los cuadros de la cinta de video, señal en forma de horas, minutos, segundos y cuadros (ante la imposibilidad sino de ver donde estaba la imagen que buscábamos). La rápida digitalización de todos los procesos de captación y tratamiento de la imagen están abaratando los precios y mejorando las calidades.

Estos son los procesos relacionados con la postproducción

-: Visionado del material grabado y de archivo

- Edición o montaje de la imagen

- Trabajo de grafismo

- Postproducción de sonido:

3.1.- Grabación de la locución, doblaje y efectos sonoros cuando sea necesario

3.2.- Grabación de música original o selección de música preexistente

3.3.- Postproducción de la banda sonora final

3.4.- Obtención del original o master final

EDICIÓN DE VÍDEO

La edición de vídeo es el proceso en el cual transferimos de manera ordenada (de acuerdo a nuestra planificación) los planos obtenidos con la intención de crear significado,

Edición analógica:

Es el sistema con el que más se ha trabajado hasta ahora, también llamado sistema lineal. La sala básica de edición puede ser:

Edición por corte: Hay dos magnetoscopios, uno reproductor y el otro grabador. La transición entre imágenes se efectúa por corte simple, es decir sin ningún efecto de transición. Actualmente se pueden encontrar las maletas, o laptop portátiles que en el tamaño de un maletín ofrecen las posibilidades de DFDF una edición por corte.

Edición A/B roll: Aparte de los magnetoscopios citados, un tercero reproduce también imagen, lo que permite ampliar la gama de transiciones entre planos (fundidos, cortinillas). Para coordinar el proceso es necesario utilizar una editora. El sonido se puede editar simultáneamente o se pueden realizar las mezclas con posterioridad. Existen dos métodos de edición:

Assemble o ensamblado: se graba en el master cada plano con imagen y sonido y se va generando el código de tiempo en la cinta master.

Inserto: se puede elegir si solo queremos añadir imagen o una o dos pistas de audio.

A partir de estas configuraciones básicas, el número de magnetoscopios se puede aumentar y el de máquinas con posibilidades de generar múltiples efectos cada vez más sofisticados para realizar el montaje (en tiempo real también). Inconvenientes: el montaje es en tiempo real, y una vez editados los planos es muy difícil introducir modificaciones (nuevos planos o alterar el orden, pues vamos perdiendo frames en el ajuste). Otro inconveniente es la pérdida de calidad con cada copiado.

Edición digital:

El uso de la compresión de vídeo ha supuesto una revolución informática aplicada a los medios audiovisuales. La compresión digital se basa en el hecho de que la información presente en las imágenes es bastante redundante. Mediante algoritmos matemáticos se elimina la redundancia estática, la de la propia imagen, y la redundancia dinámica, que se basa en que muchas veces la diferencia entre una imagen y la siguiente es casi nula. Cuanta más información se elimina menos capacidad de almacenamiento se necesita.

Edición por ordenador:

Permite una edición no lineal, más abierta y parecida al montaje en cine. En cualquier momento podemos cambiar el orden de los planos, secuencias...y podemos guardar varias versiones de las mismas si hay que tomar decisiones sobre cual es la mas acertada (en función de la capacidad del equipo con el cual trabajemos). Se digitalizan los planos (se pasan de la cinta al disco duro del ordenador), en un proceso que incluye cortar, reordenar las secuencias a lo largo de una "línea de tiempo" dentro de la pantalla del ordenador, y por último pasar el resultado a cinta para obtener el master.

En función del hardware y el software del que se disponga habrá que observar un índice de compresión y el volcado a cinta podrá durar mas o menos (si hace falta `renderizar´ – tiempo que tarda el ordenador en realizar las transiciones o efectos deseados).

GRAFISMO

Acompañante perfecto de la edición en video e imprescindible en televisión educativa. Los antiguos gráficos y dibujos que se hacían en televisión a mano, actualmente se hacen de manera electrónica gracias a sofisticados programas por ordenador. La gama de software es tan amplia como nuestro presupuesto lo permita, aunque un buen software en malas manos no sirve de nada. Las/os grafistas son capaces de desentrañar los requerimientos más confusos (recreación de la vía láctea desde el punto de vista del planeta Marte) a los más simples rótulos. Encargos para este departamento:

ELEMENTOS ESTÁTICOS

Todo tipo de mapas (históricos, del tiempo, de evolución de fronteras, de escudos heráldicos). Cortes de tierra, mar y aire. Todo tipo de rótulos, leyenda, datos...en una o varias pantallas, tipos de letra y colores.

ELEMENTOS EN MOVIMIENTO, 2- D

Pequeñas animaciones, cabeceras de programas, cortinillas y transiciones. Permite hacer “corta y pega” con reproducciones de fotos, cuadros y otros elementos figurativos.

ELEMENTOS EN MOVIMIENTO 3-D

En este campo, cada año que pasa mejoran las posibilidades para trabajar. Por un lado, se mejora en la calidad de las texturas, cada vez son menos electrónicas y mas parecidas a nuestro mundo real. La posibilidad de reconstruir virtualmente procesos o escenarios facilita la explicación didáctica, la ejemplificación. Para reconstrucciones con detalle, por ej: la reconstrucción del homínido de Atapuerca, las moléculas (química), movimientos a través de espacios.

TRATAMIENTO DE IMAGEN

Se pueden mezclar imágenes reales con imágenes generadas en el ordenador, por ejemplo para que un escenario parezca una calle de hace 50 años o para crear efectos especiales a posteriori como niebla o tormentas eléctricas. Se pueden retocar imágenes para restaurarlas, modificarlas, marcarlas para los fines que consideremos necesarios.

LA POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO

Es conveniente recordar que un programa de televisión es una obra audiovisual y por lo tanto el “audio” tiene un peso específico en resultado final, algo que en general se olvida.

Al llegar a este punto ya se habrá terminado con el montaje de imagen. La suma de las diferentes pistas de audio dará como resultante la banda sonora del programa. Para que una banda sonora tenga fuerza deberíamos contar con las siguientes pistas:

- 1 o 2 pistas con los diálogos, entrevistas
- 1 ó 2 pistas de locución- 2 pistas de música
- 1 pista con ambiente (murmullo, pajaritos, agua, gente)
- 1 pista de efectos sala (ruidos reforzados, cierre de puertas, pasos,....)

La mezcla en el momento adecuado permite destacar los elementos necesarios, los diálogos en los momentos clave, la intriga....

FUTURO DE LA TV EDUCATIVA

REALITIES

El fenómeno de finales de los `90 e inicio del siglo son los reality shows, en los que vemos lo que pasa con los concursantes de los más peregrinos concursos, donde pueden exigir habilidades o ningún requisito en particular. Afortunadamente, no todos están vacíos de contenido y en varios de ellos los concursantes tienen algo que aportar a la sociedad en general, o a los televidentes en particular.

Hay que aprovechar las estelas que se abren. Descubrir un profesor de canto en directo contando como funciona el aparato respiratorio, o en qué consiste dar un do de pecho tiene ventajas didácticas.

En esta estela podemos ver “ROUGH SCIENCE” (“Ciencia para náufragos”, Open University, 2000) donde seguimos las peripecias de cinco científicos abandonados en una isla desconocida para ellos. Han de superar distintas pruebas, desde localizar su posición exacta hasta fabricar jabón, un tocadiscos o una cámara de fotos con carrete, sin apenas instrumentos que les puedan ayudar. Una presentadora va entrevistándoles y anunciando a los espectadores cómo van desarrollándose las distintas pruebas. Al igual que los reality, se complementan con una página Web, donde se puede conseguir desde la biografía de cada uno a información complementaria sobre la historia del jabón o bibliografía y otras páginas web con mas información.

INTERACTIVIDAD

La convergencia de la televisión e Internet, y los desarrollos y aplicaciones que permitirán tener una televisión interactiva, van a permitir conjugar educación con entretenimiento. Desde las aplicaciones interactivas, con ranking finales de concursos culturales, a otras propuestas de formato, con elección de final, con divertidos test on line televisivos van a revolucionar la capacidad del medio.

CONVERGENCIAL

La aleatoriedad en el acceso a los contenidos obliga a replantearse la escritura de guiones, así como el discurso narrativo. Por otro lado, el vertiginoso ritmo de imágenes que hoy en día pueden verse en algunas construcciones audiovisuales no dan tregua a la concepción de materiales educativos. La ampliación de formas de distribución de los mismos abre un interesante panorama: la posibilidad de comprimir y enviar videos a través de Internet a comunidades alejadas, el envío de cd-roms, etc...la posibilidad de respuestas en breve tiempo a bajo coste pueden ayudar a mejorar muchos procesos educativos.

Anexo:

PARTICIPANTES EN LA TOMA DE DECISIONES

EN CINE	EN TELEVISIÓN
Equipo de Dirección	Equipo de Dirección/ Realización
<p>EL DIRECTOR/A</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concibe, piensa y ordena una película. Puede o no participar en el guión literario, pero siempre hay una adaptación del guión a su manera de ver la película. - Realiza el guión técnico. Planifica el guión, determina la utilización de los elementos del lenguaje. - Junto al Productor, selecciona a los jefes del equipo técnico y al equipo artístico. - Crea la puesta en escena: determina los escenarios, los decorados, el vestuario, el maquillaje y la iluminación. - Emplaza la cámara, señala los movimientos y dirige el rodaje. - Dirige el montaje y la sonorización 	<p>EL DIRECTOR/A</p> <ul style="list-style-type: none"> - El director de una serie o programa es el máximo responsable. Puede ser el creador del proyecto y otras la cadena de TV le encarga el proyecto. - Se encarga principalmente de los contenidos: que se va a contar y quien lo va a contar. Trabaja con el realizador en cómo se va a contar, en la forma en que se va a hacer la puesta en imagen. - Selecciona el equipo de acuerdo con los directores de las cadenas y el productor/a. - Supervisa a los guionistas y redactores. - Dirige a los presentadores y actores.
	<p>EL REALIZADOR/A</p> <p>Realiza el guión técnico. Planifica el guión, de acuerdo con los medios técnicos y escénicos. Responsable de la puesta en escena: Define la imagen del programa: decorados, iluminación y posiciones de cámara, así como la línea musical. Dirige la grabación con una sola cámara o multicámara (desde el control de realización o desde la Unidad Móvil) Dirige la postproducción.</p>
<p>AYUDANTE DE DIRECCIÓN</p> <p>Es la mano derecha del director. Participa en la planificación y preparación del rodaje. En el set se encarga de todos los elementos que entran en escena y de coordinar las acciones previstas. Es el vehículo del director con el resto del equipo. Dirige la figuración.</p>	<p>AYUDANTE DE REALIZACIÓN</p> <p>Colaboran con el realizador durante todo el proceso. Generalmente, si hay varios ayudantes se reparten las distintas secciones o funciones: el estudio, los reportajes o el control son sus ámbitos. - El AYTE. de realización en estudio (llamado también regidor) es la persona que está a pie de estudio siguiendo y trasladando las órdenes del realizador. Indica la entrada a</p>

Anexo

	<p>los actores y presentadores, el inicio de grabación, dirige a la figuración y da instrucciones al personal de estudio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El ayudante en control conoce bien el guión o la escaleta y según la planificación ensayada, lee los pies de las frases o el cambio de diálogo de los actores, para que el realizador pueda hacer un cambio de plano. Coordina los VTR, tanto para grabar programa como si hay son piezas que se emiten dentro del mismo. - Los ayudantes de reportajes, graban y editan los reportajes, los videos o secciones que conforman los programas de variedades. Pueden trabajar con imágenes de archivo.
<p>EL/ LA GUIONISTA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea el relato o historia de partida de la producción. - Maneja las técnicas de lenguaje audiovisual. - El guión es un elemento vivo dentro de la construcción de la obra, por lo cual se transforma a lo largo de la misma. Hasta que no se termina de rodar y montar no hay guión definitivo. - Puede trabajar solo o en grupo con otros guionistas. Puede desarrollar el tratamiento o ser especialista en diálogos. 	<p>LOS GUIONISTAS/ LOS REDACTORES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajan con el director para darle forma a la idea, proyecto o sección a su cargo. - Manejan el lenguaje escrito y audiovisual.
<p>SCRIPT O SECRETARIO/A DE RODAJE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma nota de la situación en que se rueda cada plano, como están los personajes (posición, figuración, vestuario, detalles) y que queda pendiente dentro de la previsión de rodaje, para garantizar la continuidad de la película. - Lleva el parte de cámara (planos realizados, planos a revelar). - Anota las indicaciones del director. 	<p>AYUDANTE DE REALIZACIÓN EN CONTROL</p>
<p>AUXILIAR DE DIRECCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Está a las órdenes del ayudante de dirección. 	<p>DOCUMENTALISTA</p> <p>Revisa, selecciona y controla las fuentes escritas, visuales y sonoras necesarias para llevar a cabo nuestra producción. Selecciona y archiva las imágenes ya realizadas.</p>

EL EQUIPO DE PRODUCCIÓN

<p>EL PRODUCTOR EJECUTIVO Realiza un conjunto de acciones encaminadas a posibilitar la realización de un proyecto y su comercialización. Es el promotor y gestor del proyecto. Plantea-Promueve-Organiza-Busca-Financiación. Busca y selecciona temas, argumentos, guiones u obras literarias para su adaptación. Tramita las cesiones de derechos y los registros. Decide el cómo y el cuando: Selecciona y contrata al equipo principal Aprueba el presupuesto del coste de producción y lleva el control presupuestario. Hace el seguimiento del rodaje y la postproducción. Define y promueve la comercialización y distribución de la obra audiovisual. Plantea el lanzamiento de la misma</p>	<p>LA PRODUCTORA ES LA CADENA Un comité de programas decide que programas se van a producir, como y quienes los van a producir.</p>
<p>EL JEFE DE PRODUCCIÓN Recibe el encargo de realizar la película Realiza el plan de trabajo y el presupuesto Selecciona y contrata al resto del equipo Es el responsable de toda la actividad de las personas que intervienen para que trabajen en la manera y los momentos que el realizador necesite. Coordinan los medios técnicos: cámaras, maquinaria, iluminación, sonido. Coordina los elementos artísticos: escenografía, vestuario, maquillaje. Seguimiento diarios del plan de trabajo Se responsabiliza de las gestiones económicas: aprobación de gastos, control de cuentas, pagos Gestiona y tramita los permisos y seguros Prevé y soluciona los problemas que aparecen durante el rodaje.</p>	<p>EL PRODUCTOR Elabora el plan de trabajo y el presupuesto del programa Una vez aprobados los mismo, coordina la contratación del equipo Gestiona y coordina los medios técnicos y artísticos. Organiza la producción diaria Se responsabiliza de las gestiones económicas. Gestiona permisos y seguros Prevé y soluciona los problemas que surjan durante la producción.</p>
	<p>PRODUCTOR DELEGADO Figura designada por la cadena de TV para supervisar las producciones que se encargan a terceros o en las que se participa en la financiación.</p>
<p>AYUDANTE DE PRODUCCIÓN Siguiendo las indicaciones del jefe de producción, desarrolla funciones de coordinación, preparación y control en las distintas fases de la producción de programas. Desarrolla actividades administrativas y de solicitud de permisos Gestiona materiales y permisos Vigila la grabación y supervisa todas las</p>	<p>AYUDANTES DE PRODUCCIÓN En un programa puede haber varios ayudantes. Bajo la supervisión del productor: Coordinan equipos y organizan las citaciones Preparan y archivan informes: partes de producción de rodaje, vales Realizan tareas administrativas Pueden llevar los gastos de producción</p>

operaciones Preparan y archivan informes: partes de producción de rodaje, vales	
CONTABLE/CAJERO Lleva el recuento y abono de todas las facturas generadas durante el rodaje. Asimismo paga las nóminas del equipo.	
SECRETARIA DE PRODUCCIÓN Apoya al jefe de producción en todas las tareas. Realiza las liquidaciones de caja	

EL EQUIPO DE FOTOGRAFIA

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA Es el responsable de la iluminación e impresión fotográfica de las escenas. Dirige la luz y establece la cantidad de ella que incidirá en el objeto a fotografiar, señalará el diafragma y creará el clima que necesita la película. Puede llevar la cámara.	ILUMINADOR Diseña la iluminación en el estudio. Valora el equipamiento necesario.
SEGUNDO OPERADOR Es el operador de la cámara. Efectúa los encuadres y movimientos necesarios.	CONTROL DE CÁMARAS Es el técnico que en control regula los diafragmas de las cámaras, consiguiendo una unicidad entre ellas. Configura el color, los contrastes y la definición de las cámaras.
	OPERADOR DE CAMARA Lleva la cámara, efectúa los encuadres y movimientos que pide el realizador. ENG: Se encarga de la iluminación de las escenas, del control de diafragma
AYUDANTE DE CÁMARA Colabora en funciones técnicas. Monta la cámara. Responsable del foco (enfoque).	AYUDANTE DE CAMARA ENG Colabora con el operador. Supervisa el sonido, organiza el equipamiento. (trípodes, mangueras...). Responsable del equipamiento.
JEFE DE ELÉCTRICOS Coordina a los eléctricos en el montaje y posicionamiento de los focos y elementos auxiliares	JEFE DE ELÉCTRICOS Idem, en un estudio.
ELÉCTRICOS	ELÉCTRICOS
MAQUINISTA Es el encargado de montar y manejar la grúa o travelling de acuerdo a las instrucciones del director.	

EL EQUIPO DE SONIDO

<p>JEFE DE SONIDO Define los micrófonos en función de las escenas a rodar, la manera de tomar el audio, los elementos sonoros necesarios para la consecución de la banda sonora. Instala los micrófonos y maneja la mesa de mezclas</p>	<p>OPERADOR DE SONIDO Realiza el registro, reproducción y montaje de sonido en una grabación. Define los micrófonos a utilizar, líneas de audio necesarias, establecimiento de híbridas, etc Maneja la mesa de audio.</p>
<p>AYUDANTE DE SONIDO Maneja la jirafa y se coordina con el jefe para la obtención del mejor sonido.</p>	<p>AYUDANTE DE SONIDO Coloca los micrófonos en estudio.</p>

EL EQUIPO DE ESCENOGRAFIA

<p>DIRECTOR ARTÍSTICO Define la ambientación de la película junto al director: época, diseño de decorados, mobiliario y vestuario. Dibuja los bocetos, plantas y desarrollos de los decorados. Supervisa la construcción de los decorados. Supervisa maquillaje, peluquería y efectos especiales.</p>	<p>ESCENOGRÁFO Diseña el decorado del programa, de acuerdo a las conversaciones mantenidas con el director, el productor y el realizador del programa. Supervisa la construcción y montaje del decorado.</p>
<p>AYUDANTE Ayuda en la elección de los elementos de utilería, jardinería, mobiliario y atrezzo en general.</p>	<p>AYUDANTE</p>
<p>FIGURINISTA Crea y diseña los modelos, selecciona el vestuario y supervisa las pruebas del mismo, de acuerdo a la época, clima y cromática de la escena.</p>	<p>ESTILISTA Busca la ropa y complementos para los presentadores del programa, de acuerdo a las instrucciones recibidas</p>
<p>SASTRA Tiene a punto el vestuario necesario para cada día de rodaje. Arregla y prueba la ropa a los actores. Plancha.</p>	
<p>REGIDOR Dependiente del equipo de producción, es el encargado de buscar y atesorar el atrezzo necesario para la película.</p>	

CATEGORÍAS COMUNES
MAQUILLADOR/A Se encarga del maquillaje de los actores de acuerdo a lo previsto en el guión.
PELUQUERO/A Lo mismo con la peluquería, Mantiene las pelucas.
MOZO
CARPINTERO, YESERO, PINTOR Construyen los decorados de acuerdo a las instrucciones del escenógrafo. Mantienen los decorados.

EQUIPO DE EFECTOS ESPECIALES

Son los especialistas en conseguir simular accidentes de la naturaleza o de otro tipo. Son capaces de generar lluvia en un día de sol, truenos y relámpagos, humo, choques de coches, disparos de armas.

EQUIPOS EN POSTPRODUCCIÓN

MONTADOR Es el responsable de articular las diversas escenas, dándoles unidad y ritmo. Ayuda al realizador a encontrar el "tempo". Prepara la orden de corte de negativo	EDITOR Es el responsable del manejo de los equipos de video para obtener un orden de planos marcados por el realizador. Domina los distintos equipos de la sala
AYUDANTE DE MONTAJE Ayuda al montador, organizando la información (partes, cortes del copión, organizando descartes...)	EDITOR DE POSTPRODUCCIÓN Maneja todas las maquinas necesarias para dar coherencia sofisticada a un programa de televisión, tanto las de montaje de imagen como los generadores de efectos. Suelen mezclar audio también
	GRAFISTA Con conocimientos de Bellas artes, maneja el software grafico audiovisual para conseguir rótulos, gráficos, mapas y fondos. Ahora comienzan a desarrollar decorados virtuales
TÉCNICO DE SONORIZACIÓN Responsable de las mezclas finales de sonido.	TÉCNICO DE SONIDO Responsable de las mezclas finales de sonido.
EFFECTOS VISUALES	

OTROS

Conductores de camiones y coches, catering, azafatas, asistentes personales, profesores para niños en rodajes, amaestradores de animales, encargados de semovientes o animales.