



UNIVERSIDAD VILLA RICA

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

“PROYECTO DE REALIZACIÓN DE UN
PROGRAMA DE TELEVISIÓN
UNIVERSITARIO”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

PRESENTA:

URIEL DAVID CUENCA SABIDO

Director de Tesis

LIC. NATALIA MARÍA GONZÁLEZ VILLARREAL

Revisor de Tesis

LIC. DAVID EMILIO BARQUERO MARTÍNEZ

BOCA DEL RÍO, VER.

2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
“LA PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN”.....	4
1.1 La producción de televisión.....	4
1.2 Etapas de producción.....	6
1.2.1 Preproducción.....	7
1.2.2 Producción.....	12
1.2.3 Postproducción.....	20
1.3 Funcionamiento de un estudio de televisión.....	22
1.3.1 Equipo de trabajo.....	26
1.3.2 Organización.....	34
1.4 Formatos de programas.....	35
CAPÍTULO II	
“LOS PROGRAMAS DE CONCURSOS”.....	39
2.1 ¿Cuándo surgieron los programas de concursos?.....	41
2.2 Los escándalos en los concursos de preguntas.....	44
2.3 Franquicias.....	45
2.4 Los Reality Shows.....	47
2.5 Programas de concursos en Estados Unidos.....	48
2.6 200 programas de concursos en televisión.....	54
2.7 Programas de concursos en México.....	60

CAPÍTULO III

“EXPERIENCIA UNIVERSITARIA EN LA PRODUCCIÓN

DE UN PROGRAMA DE CONCURSOS EN TELEVISIÓN”.....	67
3.1 Preproducción.....	67
3.1.1 Juntas de producción.....	68
3.2 Producción y Postproducción	
(Transmisión en vivo del programa).....	82
CONCLUSIONES.....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	94
ANEXOS.....	98

INTRODUCCIÓN

¿Qué es un programa de televisión? ¿Qué tan complicado es realizarlo? ¿Cuántas personas participan detrás de cámaras? ¿En dónde se graban los programas? Existe mucha gente que se hace este tipo de preguntas y muchas más, en especial los interesados en participar en alguna producción de televisión.

Esta tesina se basa en el proyecto que realizaron los estudiantes del octavo semestre de la carrera de Ciencias de la Comunicación acerca de un programa de televisión universitario. El objetivo general del proyecto era la realización del programa de televisión en todos sus aspectos. Los objetivos específicos del trabajo eran: 1. Que los estudiantes aprendieran cómo se hace un programa de televisión en la actualidad. 2. Que los estudiantes obtuvieran experiencia laboral. 3. Aprender la importancia que tiene el trabajo en equipo en este tipo de proyectos. 4. Conocer y practicar las distintas áreas que componen la producción de un programa de televisión. 5. Conocer los puestos y labores que desempeñan los integrantes de un programa de televisión. 6. Familiarizarse con el equipo técnico que se utiliza en la realización de un programa de televisión.

La inquietud de realizar este proyecto partió del hecho de que muchos de los alumnos no sabían cómo realizar un programa de televisión. Sabían hacer producciones pequeñas y de tipos diferentes, pero no sabían toda la organización y trabajo que se requiere para poder realizar un programa de televisión. El proyecto tuvo una duración de tres meses, desde su origen hasta su transmisión en vivo. Cabe señalar que, en virtud de que el grupo del octavo semestre se conformaba por solamente nueve alumnos, era muy difícil llevar a cabo el proyecto

sin la ayuda de otros estudiantes de la facultad, por lo que el proyecto se realizó en su mayor parte dentro de las instalaciones de la Universidad Villa Rica, en su estudio de televisión. Otra parte del proyecto se realizó fuera de la universidad porque los alumnos grabaron unas cápsulas en exteriores.

Esta tesina es un trabajo de carácter descriptivo, ya que la idea fue explicar los puntos necesarios para de la realización de un programa de televisión universitario, así como describir lo que hicieron los alumnos del octavo semestre para poder llevar a cabo el mismo.

Por esta razón, para poder explicar lo que hicieron los alumnos durante la realización del programa de televisión, se explican los conceptos necesarios relacionados con el tema:

Los diferentes tipos de programas que existen, qué equipo técnico se necesita para realizarlo, cuántas personas se necesitan, cuánto dinero se requiere y en cuánto tiempo se pueden realizar.

En la realización del proyecto de televisión universitario se presentan varios obstáculos en el camino: la falta de un presupuesto grande, los problemas entre los estudiantes a la hora de trabajar en equipo, la disponibilidad de horarios, y la fecha de transmisión del programa. Todos estos obstáculos se fueron presentando poco a poco y los alumnos tuvieron que aprender a sobrellevarlos con el paso del tiempo.

Esta tesina está dividida en tres capítulos: En el primer capítulo se explican todos los conceptos básicos que se requieren para entender la realización de un programa de televisión. Se explica qué es una producción de televisión, cuáles son las etapas en las que se divide una producción de televisión, cuáles son los

elementos que conforman un estudio de televisión, cómo se puede usar el estudio de televisión, el equipo de trabajo que se requiere para la realización del programa de televisión, cómo se deben organizar los involucrados, cuáles son los puestos que deben desempeñar y finalmente, los diferentes formatos de programas de televisión que existen. En el segundo capítulo se abordan los programas de concursos en particular. Cuándo fue que surgió este concepto, cuántas variedades existen, cuáles han sido las franquicias más importantes, un listado de 200 programas de concursos muy conocidos, y los programas de concursos en Estados Unidos y en México. Y en el tercer capítulo se explica paso a paso todo lo que hicieron los alumnos del octavo semestre para llevar a cabo la realización del programa de televisión.

CAPÍTULO I “LA PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN”

1.1 LA PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN

La producción de televisión es un proceso muy complejo el cual merece de toda la atención y participación de cada uno de los integrantes para poder llevarlo a cabo. Si todos los participantes trabajan de manera adecuada, los resultados que se tendrán al final serán justamente los que se planearon desde el principio.

Existen muchas razones por las cuales la gente realiza producciones de televisión, pero se pueden señalar tres razones específicas: Informar, entretener y educar. De alguna manera cualquier producción de televisión cumple con estas tres funciones al mismo tiempo, pero la intencionalidad es lo que hace la diferencia entre las tres.

- **Informar:** En este caso la intención que se tiene al transmitir el programa es que el público se entere de los acontecimientos más relevantes del día o temas que sean actuales. También se puede dar a conocer información sobre el pasado o sobre algún tema que no sea comprendido de manera clara. El objetivo es que el público receptor conozca acontecimientos o datos que no tenía.
- **Entretener:** En este caso la intencionalidad que se tiene a la hora de transmitir el programa es simplemente la de divertir al público que lo está viendo. Para ello existen diversos programas como los de concursos, revista y otros más que se explicarán más adelante.

- Educar: Esta función tiene la intencionalidad única de dejar alguna enseñanza al público receptor. Tiene propósitos pedagógicos como enseñar al público algún idioma, a cocinar, a construir algo, etc.

Debido a la complejidad a la hora de realizar una producción de televisión, se requiere de la participación de muchas personas. Sería imposible que una sola persona pudiera llevar a cabo una producción de televisión. Existen diferentes puestos dentro de una producción de televisión y cada uno de ellos debe ser respetado con la misma importancia. (Jorge González, 1994: 36-38-39-40).

“Muchos tienen la idea de que producir un programa para televisión es tener una o varias cámaras y comenzar a grabar, también se critica a los programas transmitidos porque se supone que las personas que trabajan en ellos no saben lo que hacen; pero cuando nos ponemos a pensar sobre lo que haríamos con el mismo objetivo, el mismo presupuesto y los mismos elementos, nos damos cuenta de que difícilmente podríamos mejorar los programas que tanto se critican.

Para poder juzgar y, tal vez, transformar los programas de televisión, es necesario conocer y aplicar los procesos y elementos que integran la producción.

Es muy importante hacer conciencia que la producción de un programa para televisión no es labor de una sola persona, no hay que ser egocentrista, la televisión se logra gracias al esfuerzo de un equipo de creativos, que complementados en el trabajo cumplen con un objetivo.

No diga, yo hice ese programa, sino, nosotros hicimos ese programa.”

(Raúl D´Victorica, 2002: 9-10).

“La función de los productores y directores viene a reforzarse con el desarrollo de la actividad de los programadores, que con base en estudios y análisis de audiencia ubican los programas transmitiendo el mensaje a las personas interesadas y en horarios adecuados. Lo que importa ahora es decirle “algo especial” a “alguien especial”, ¿qué se va a decir a quién?, tomando en cuenta características como edad, sexo, educación, preferencias, etcétera.

Los programadores establecen los horarios para la transmisión de los programas; analizan el tipo de auditorio al cual quieren servir, y a la competencia, formándose así las bases para la aplicación de fórmulas de programación.

Conocimientos que debe tener un programador:

- *Contenido del programa*
- *Programación de la competencia*
- *Legislación del medio*
- *Características del auditorio*
- *Accesibilidad de programas*
- *Presupuesto disponible”*

(González Treviño, 1994; 35).

1.2 ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN

La realización de un programa de televisión no se puede hacer en una sola etapa. Una producción de televisión se divide en tres etapas. Cada una de ellas está muy bien definida y se hace de esta manera para llevar un orden lógico y

estructurado. Si no se hiciera de esta manera, todo sería muy complicado de acoplar, las fechas límite de entrega se alargarían mucho, el presupuesto se incrementaría con facilidad y se tendrían muchos otros problemas. Las tres etapas en las que se divide una producción de un programa de televisión son: la preproducción, la producción y la postproducción.

(Ron Whittaker, en red; disponible en <http://www.egimaster.com/produccion-television-cursos-590072.htm>).

1.2.1 PREPRODUCCIÓN

En esta primer etapa del proceso de producción de televisión, se planea y se organiza todo lo necesario para poder llevarla a cabo. Es también durante esta etapa en donde se plantean los problemas que puedan surgir durante la realización del programa de televisión para prevenir las situaciones difíciles y estar preparados a la hora en que se presenten. En la preproducción se prepara todo para poder empezar a grabar el programa. Una buena preproducción asegura el 60% del éxito de un programa de televisión. La preproducción es en donde se lleva a cabo la conjunción de todos los elementos que integrarán la producción y realización de un programa.

- Juntas con el escritor.
- Diseño de presupuesto.
- Creación del plan de producción.
- Contratación del plan de producción.

- Creación del storyboard o storyline, según el caso.
- Lectura del libreto con actores y equipo de producción.
- Renta del equipo necesario.
- Casting o audición de locutores, actores y talento artístico.
- Contratación de modelos, locutores, actores y talento artístico.
- Contratación de servicios de producción.
- Scouting o búsqueda de locaciones.
- Juntas y reuniones antes de la producción.
- Realizar ensayos.
- Entregar libretos autorizados y llamados a todos los implicados en el programa.

En la preproducción se verifica que nada, absolutamente nada, falte en la producción. Nada es imposible cuando se sale a grabar y más vale prevenir que lamentar. (Raúl D'Victorica 2002: 13-14). (en la red, disponible en <http://www.savethechildren.es/tallerpot/taller%20spot/40C8F94E-BB64-11DA-9D8F-000A95CDDE68/40C926F6-BB64-11DA-9D8F-000A95CDDE68.html>).

a) PRESUPUESTO

Un presupuesto es una cantidad de dinero que se estima para cubrir los gastos que se requieren para realizar la producción. Para los estudiantes, muchas veces no es importante este punto, ya que la universidad les presta el equipo que necesitan y los puestos que se deben ocupar lo hacen los mismos estudiantes.

Pero en la vida real esto no funciona así y se debe considerar muy bien todo lo que se necesita para incluirlo en el presupuesto. Para planear el presupuesto hay que pensar muy bien en todo lo que se va a necesitar para la producción del programa, como lápices, plumas, casetes, equipo, personal, talento, guionista, utilería, etc. En ocasiones los proyectos pueden fracasar si no se hace un buen presupuesto.

“Al elaborar el presupuesto de un programa, se deben tomar en cuenta costos que normalmente se consideran como gasto necesario: los salarios de todo el personal involucrado; el “alquiler” por el espacio de oficina que ocupan, y la depreciación y el mantenimiento del equipo, por mencionar algunos.

Es difícil hablar de un costo estándar por proyecto, pues depende del lugar, el equipo de producción y el formato utilizado. En México, el precio promedio es de unos seis mil dólares por programa (Pacheco, 1992).”

(González Treviño, 1994; 225).

b) EL GUIÓN

El guión es un documento donde se describe lo que se va a hacer durante la producción del programa de televisión. Es un aspecto importantísimo en la producción. Es aquí en donde se van a plasmar todas las ideas que se tienen para el programa. Es en éste donde se concreta todo lo acordado en las juntas y con base en él se va a trabajar durante la grabación del programa, va a servir como una guía para poder realizar el programa sin perdernos. Un aspecto importante es

que el guión debe de tener claridad. Todos deben ser capaces de entender el guión para que puedan realzar sus funciones claramente y todo salga bien.

A veces no se puede realizar un guión exacto de lo que se va a producir porque no se puede controlar determinada situación. Para ello existe una especie de guía que se puede seguir mejor conocida como escaleta. La escaleta es ideal para programas donde no se controla lo que va a suceder con la exactitud deseada pero si se tiene una clara idea de lo que va a suceder, cuándo va a suceder y cómo va a suceder, como en los programas de concursos, etc.

Los guiones pueden ser de muchas maneras. Cada quien cree que la forma en la que hace sus guiones es la mejor forma, y la verdad es que hay muchas formas muy buenas.

El trabajo del guión hay que dejárselo a los guionistas. Muchas veces por querer ahorrar tiempo o dinero se decide que el guión lo escriba cualquier persona y el resultado no va a ser el que se espera. (en la red, disponible en <http://www.mailxmail.com/curso/vida/guionteleycine/capitulo1.htm>).

“La creatividad se puede definir como algo novedoso, diferente o hecho de una manera original. Esta es una característica que los guiones deben tener para que sean atractivos para el público, pues la gente está ansiosa de ver algo nuevo, de ver una historia que no tenga nada conocido.”

(Mónica Gutiérrez, 2003: 81).

“El guión es el texto destinado a ser producido, grabado y transmitido por un determinado medio de comunicación.”

El guión debe de contener todo lo que se va a oír y a ver en el mensaje, incluyendo las indicaciones técnicas de todo lo que implique al audio, al video o a ambos.”

(Carlos González, 2004: 13)

c) SCOUTING

El scouting consiste en ir a buscar cuáles podrían ser las mejores locaciones para el programa que se quiere realizar.

d) CALENDARIZACIÓN

Hay que tener en cuenta el tiempo que se tiene para toda la producción en general. Delimitar muy bien las fechas de preproducción, producción y postproducción para no pasarse y no entrar tarde a cada etapa. Si no se delimita el tiempo, el trabajo se puede ir dejando para después, se va terminando el dinero del presupuesto, el talento puede perder el compromiso y al final todo es un caos. Por tal motivo es importante calendarizar y que todo vaya fluyendo como se ha planeado.

e) CASTING

Se le llama casting a las pruebas que se hacen para seleccionar a los protagonistas del programa, desde actores, conductores, músicos, etc. Las personas que acuden al casting deben de tomarse muy en serio el papel que

están interpretando ya que el directo los verá y decidirá el papel que le pueda asignar. Puede ser que no se quede con el protagónico pero que el director lo encuentre adecuado para otro papel. Hay que tomarse muy en serio el papel al acudir a un casting. El director tiene que escoger a alguien que realmente pueda interpretar al personaje ya que si no logra transmitir el mensaje que se tiene planeado, el público lo sentirá y el programa será un fracaso. (Raúl D'Victotica, 2002: 13-23-25-39-46).

1.2.2 PRODUCCIÓN

Es la realización del programa en sí, la grabación ya sea en estudio o exteriores (locaciones), de todo lo planeado en la preproducción. Puede haber imprevistos, pero con una buena preproducción se garantiza una excelente producción.

- Entregar llamado de actores.
- Revisar la utilería.
- Revisar el vestuario.
- Revisar la escenografía.
- Coordinar locaciones.
- Coordinar servicios a producción.
- Grabar el tema musical.
- Grabar el programa.
- Solucionar imprevistos.

(Raúl D´Victorica, 2002:15-18).

a) ESCENOGRAFÍA

La escenografía es el decorado del set en el cual se grabará el programa. Hay que considerar los elementos adecuados para que sea vistoso para el público. No solamente debe de ser agradable sino que debe de tener una relación directa con la trama del programa. Existen muchos tipos de escenografías dependiendo de cada tipo de programa. Debe de ser construida de manera que se pueda mover fácilmente y al mismo tiempo debe ser cómoda para que el equipo de producción pueda caminar con facilidad, las cámaras se puedan mover libremente, etc.

Dentro de la variedad de escenografías se pueden mencionar cuatro estilos básicos. Un estilo sencillo que sirva sólo para tener algún fondo agradable para realizar entrevistas. Otro estilo es el que se usa en programas tipo magazine en el cual se trata de hacer un ambiente agradable como una sala, una estancia amplia y agradable, etc. Un tercer estilo es en el que se usan elementos abstractos para crear algún ambiente en particular. El cuarto estilo es un chroma, o sea un fondo verde o azul que sirve para sustituirlo digitalmente por cualquier elemento que queramos, desde paisajes hasta mezclas de colores. Este tipo de escenografía es muy usado en programas musicales, deportivos, para el pronóstico de tiempo, etc.

Se pueden usar muchos materiales para construir las escenografías como maderas, telas, unicel, aluminio, etc. La madera nos sirve para hacer mamparas que sirven como paredes. Las telas son muy utilizadas para hacer ciclорamas, que

aunque generalmente son fondos de escenografías, a veces también se usa como escenografía. También se pueden utilizar colgantes desde la araña de iluminación.

La utilería y el vestuario también se pueden considerar parte de la escenografía. La utilería son todos aquellos objetos que podemos usar para enriquecer y adecuar la escenografía. Se pueden usar sillas, botellas, cuadros, espejos, etc. Cualquier objeto nos puede servir de utilería. El vestuario se refiere a lo que el talento va a usar de ropa mientras están a cuadro. Y por supuesto debe ser adecuado al programa y a la escenografía. (Gutiérrez González y Villarreal Barocio, 1997: 119-120-121).

b) ILUMINACIÓN

Sin luz, las cámaras simplemente no podrán captar nada y se debe de entender que el programa será transmitido por televisión y que las cámaras no ven lo mismo que lo que el ojo humano puede ver. No se debe iluminar para que el quipo de producción lo vea bien, se debe iluminar para que el público vea bien el programa desde sus televisores. Hay que conocer las cámaras para saber que cantidad de luz necesitan para captar bien las imágenes. Y no solamente se debe pensar en las cámaras sino también en el ambiente que se quiere crear estando tanto en locación como en un set. Por eso se puede decir que la iluminación tiene dos propósitos básicos: 1. que la cámara reciba la cantidad de luz adecuada para que tengan buena calidad y 2. que logren crear el ambiente que se tiene planeado para lograr que el público lo vea de la forma más adecuada.

Por tal motivo la iluminación requiere de la misma importancia que se le da a cualquier otro aspecto en la producción. Por mínimo que parezca que ayude ésta, si falla, la producción se puede venir abajo.

En un set o estudio de televisión se tiene la luz controlada. Teniendo un equipo de iluminación se puede controlar muy bien la luz y eso no se podría hacer en exteriores con muchas nubes etc.

Existe algo que se llama el triángulo básico de iluminación y es una de las mejores formas de montar una iluminación adecuada a niveles estándar. Se le llama de esta forma porque consta de tres luces que simulan un triángulo.

La primera luz es conocida como luz key o luz principal. Ésta se coloca frente al punto que se quiere iluminar y a 45° a la derecha o a la izquierda. El fin de colocarla a estos grados es porque si se pone de frente crea una sensación de aplastamiento de la cara y no se ve muy estético. Al ponerla a 45° crea sombras y le da otra dimensión.

A la segunda luz se le conoce como luz fill o luz de relleno. Esta luz sirve para atenuar las sombras generadas por la luz principal. Es una luz más suave y se coloca también a 45° pero del lado contrario que la luz principal.

La tercera luz se llama luz back o luz de fondo. Esta luz se pone detrás del sujeto que se está iluminando y sirve para darle profundidad y separarlo de la escenografía.

Estas tres luces en conjunto es a lo que se conoce como el triángulo básico de iluminación y hay que considerarlo siempre que se va a iluminar. Por supuesto que no es una regla establecida, se puede iluminar de diferentes formas y dependiendo del ambiente que se quiere crear. No es lo mismo iluminar un

ambiente de terror que un ambiente alegre y eso es lo que se debe considerar cada vez que se ilumina. Se puede iluminar de la forma que sea pero siempre debe de estar justificada. Pero este triángulo básico de iluminación es muy importante y nos ayuda mucho a iluminar de una manera agradable y estética ya sea en exterior o en algún set donde se puede controlar mejor la iluminación.

Existen muchos tipos de lámparas con diferentes formas, diferentes intensidades, etc. Unas nos pueden dar una luz concentrada y otras una luz difusa o amplia. Aunque claro que también hay utensilios para concentrar la luz o para suavizarla. No se debe de olvidar la intencionalidad que se tiene a la hora de iluminar ya que es un elemento tan importante como cualquier otro dentro de la producción de un programa de televisión. (Gutiérrez González y Villarreal Barocio, 1997: 122-123-124-125).

“ a) La iluminación debe permitir que todas las cámaras de televisión produzcan imágenes de la más alta calidad.

b) La iluminación debe ser uniforme.

c) Una buena iluminación crea una ilusión tridimensional en una imagen plana.

d) La iluminación, por lo general, debe producir un impacto visual atrayente.

e) La iluminación debe ser apropiada.

f) Una iluminación acertada encauza la atención de la audiencia.

g) La iluminación no debe hacer que nos demos cuenta de los defectos del decorado.

Cuando se utiliza la luz se puede aplicar a grandes brochazos o dedicando una cuidadosa atención al detalle. Se puede extender de forma amplia por toda la

escena, o utilizarla selectivamente para destacar ciertas facetas. No obstante, para poder ejercitar este control hace falta saber apreciar las sutilezas que tiene la luz en sí.”

(Raúl D´Victorica, 2002: 66-69).

c) AUDIO

Por algo a los programas de televisión se les considera producciones audiovisuales, porque están cargadas de video y de audio. En las producciones de televisión no sólo se transmite por medio de las imágenes sino que el audio también es capaz de crear ambientes y construir atmósferas. Incluso, en muchas ocasiones el audio es mucho más importante que el video porque puede lograr en el público sentimientos que las imágenes no podrían lograr nunca, o por lo menos no lo harían sin la ayuda del audio. Utilizando música podemos ayudar a ubicar al público en alguna época o lugar y también tiene puntos clave como introducción, clímax y final. Todo esto combinado puede la fuerza suficiente para lograr algo realmente importante en el público.

Para captar el sonido se utilizan diferentes tipos de micrófonos. Existe una gran variedad de ellos para diferentes situaciones y diferentes motivos. Los micrófonos tienen una pequeña membrana la cual sirve para captar las ondas sonoras. Estas ondas, al pasar por la membrana, se convierten en carga eléctrica y después se transforman en sonido al salir por bocinas. Podemos encontrar micrófonos tanto alámbricos como inalámbricos. Los alámbricos usan cables especiales para poder tener un sonido limpio y también hay de varios tipos. Los

inalámbricos no utilizan cables sino que tienen un transmisor y un receptor y esto ayuda mucho en bastantes ocasiones pero no siempre son los más adecuados. Cada micrófono se usa con distinto fin por eso no se puede decir que exista un micrófono ideal. A continuación se presentan algunos tipos de micrófonos:

- **OMNIDIRECCIONALES:** Este tipo de micrófono se llama así porque puede captar el sonido por todos sus lados. Muchas veces es de gran utilidad pero muchas otras pueden entrar sonidos que no interesan o que incluso molestan.
- **BIDIRECCIONALES:** El micrófono capta el sonido por sus dos lados opuestos y reduce al de los demás. De esta forma se pueden poner dos locutores de frente con el micrófono en medio y se podrán escuchar los dos sin ningún problema reduciendo los ruidos que puedan provenir de cualquier otro lado.
- **UNIDIRECCIONAL:** Estos micrófonos son muy buenos pero claro, no sirven para todas las circunstancias. Son micrófonos diseñados para captar todos los sonidos con la diferencia que su rango de captación esta delimitado por cierta angulación. Debido a esta característica se tiene que dirigir hacia lo que se quiere escuchar.
- **LAVALIER:** Este micrófono es normalmente omnidireccional y su característica particular es el tamaño. Es un micrófono muy pequeño y resulta muy bueno cuando se quiere ocultar. Algunos tienen un pequeño clip que sirve para colocarlo en la ropa y que no se caiga. Muchas otras

veces se coloca con algún tipo de cinta y eso evita rozos con la ropa y sonidos que no se quieren captar.

Cuando se hace un programa de televisión se utiliza una mezcladora o consola de audio. En esta se conectan todos los dispositivos de captación de audio o que reproducen audio para controlarlos y combinarlos antes de que salgan directamente al dispositivo de grabación, que muchas veces es la cinta de video. Esta mezcladora es al mismo tiempo un amplificador de señal debido a los múltiples artefactos que se conectan a ella. Aunque también en muchas ocasiones se tiene un amplificador aparte que sirve para monitoreo mientras se graba el programa, etc.

También se pueden clasificar los micrófonos dependiendo de su manejo. Los micrófonos manuales son los que pueden ser utilizados directamente por las personas que van a emitir el sonido, como los cantantes por ejemplo. Existe un micrófono que se llama boom y que se coloca en una caña. Este boom es operado por una persona en especial dando libertad al talento. Otro tipo de micrófonos son los colgantes que se colocan en lugares específicos del estudio. Por último, hay también micrófonos de escritorio. Esto quiere decir que se colocan sobre una mesa o escritorio en donde van a estar las personas que van a hablar y así no tienen que estar utilizando sus manos para sostener los micrófonos. (Carl Hersh, 1999: 111-112) (en la red, disponible en

<http://www.internetcampus.com/span/tpv037.htm>).

1.2.3 POSTPRODUCCIÓN

Esta es la etapa final de toda la producción. Es en esta etapa en donde se lleva a cabo la edición de todo lo que se grabó para que quede como se estipuló en el guión. En esta parte de la edición se añaden efectos especiales, transiciones, musicalización, titulado, etc.

Como todas las demás etapas, ésta tiene muchísima importancia. Se puede tener una muy buena preproducción y una excelente producción pero si la postproducción sale mal todo lo demás se verá afectado y se arruinará el trabajo de los otros. Teniendo una buena postproducción es de alguna manera cerrar con broche de oro todo el trabajo que se ha ido realizando a lo largo del tiempo y con mucho esfuerzo. Aunque también es importante decir que si la preproducción y la producción fueron muy malas, será casi imposible que la postproducción logre arreglar la situación y el programa será malo.

Hay dos formas principales de hacer la post producción y éstas dependen de la forma en que se transmitirá el programa, en vivo o grabado. Cuando se transmite en vivo la postproducción se va haciendo al momento porque todo está saliendo al aire y se debe de tener todo controlado para no cometer errores. La otra forma es cuando el programa es grabado; así se puede grabar todo por separado y después editarlo y darle forma poco a poco hasta que se transmite ya terminado y con todos los detalles controlados y revisados previamente.

Cuando se transmite en vivo la forma más conocida de hacer postproducción es mediante la dirección de cámaras múltiples y una cabina de producción en donde se tiene un switcher. El switcher es una mezcladora de

video. También puede recibir señal de audio pero principalmente recibe la de video. Existen diferentes tipos de switchers cada uno con características independientes pero básicamente tienen capacidad para recibir de 4 a 6 entradas de video. Estas pueden ser las cámaras, computadora, reproductor de dvd, etc. Estas señales de video se pueden monitorear para decidir cual se va a mandar al aire. El switcher puede mandar la señal al aire en corte directo, por medio de efectos, disolvencias y otro tipo de transiciones. Es una forma de ir editando cuando el programa se transmite en vivo.

Cuando el programa es grabado se tiene la facilidad de grabar las veces que sean necesarias hasta que las tomas queden lo mejor posible. Después se puede digitalizar lo que se grabó y editarlo en algún programa de computadora especializado para esa actividad. Ahí mismo se le puede corregir color, agregar efectos especiales, agregar música, poner títulos, efectos de sonido etc. Una vez terminada la edición el programa esta listo para ser transmitido.

Por eso se puede decir que de alguna manera en un programa que se transmite en vivo, el operador del switcher junto con el director de cámaras son quienes están realizando la postproducción. En cierta forma el switcher sirve para hacer esa edición en vivo, para que el programa sea transmitido con los elementos de edición y postproducción que se requieren para enriquecer la producción. (en la red, disponible en <http://www.creativideas.net/video/postproduccion.html>).

“La postproducción es el proceso de operación y de arte que se realiza para armar o editar todos los elementos que conforman un programa de televisión. Una vez grabadas las tomas que forman el programa, se procede al acabado final, esto es, unir cada toma dentro de una secuencia lógica narrativa, ajustándolas a cierto

tiempo delimitado, agregando títulos, gráficas, efectos especiales, sonidos, texto, etcétera, de una manera que el resultado sea un acabado definitivo, es decir, un programa listo para transmitirse.”

(González Treviño, 1994; 211).

1.3 FUNCIONAMIENTO DE UN ESTUDIO DE TELEVISIÓN

Un estudio de televisión es el lugar en donde se graban los programas. Ya se ha mencionado que los programas de televisión se pueden grabar en exteriores e interiores. Un estudio de televisión es un espacio con la ventaja de que está preparado especialmente para producciones televisivas. Existen diversos tipos de estudios de televisión y cada uno para diferentes propósitos. En los estudios de televisión se pueden grabar distintos tipos de programas como:

- Noticiosos
- Espectáculos
- Deportivos
- Concursos
- Series de televisión
- Películas
- Musicales
- Y muchos más

En realidad, un estudio de televisión se puede adaptar para cualquier clase de programa e incluso a veces se usa el mismo estudio de televisión para diferentes

programas en un mismo día. Pero ¿cómo es que funciona un estudio de televisión? Un estudio de televisión es algo muy complejo como todo en las producciones televisivas pero básicamente el estudio de televisión funciona de la siguiente manera:

Es un espacio amplio en el cual se monta un escenario o escenografía para que interactúen los actores, conductores, etc. La escenografía se monta dependiendo del tipo de programa, como ya se ha mencionado anteriormente, y dependiendo también del contenido del mismo. Se debe recordar que la escenografía debe ser de fácil movimiento para que se pueda cambiar rápidamente. Es en la escenografía donde está toda la utilería necesaria para crear el ambiente adecuado. Los materiales para la escenografía generalmente son de materiales económicos, aunque hay producciones que tienen escenografías que valen muchísimo dinero.

La escenografía por si sola no es nada. Debe estar pensada de acuerdo a la posición de las cámaras que se van a utilizar. Una cámara es suficiente para realizar un programa pero normalmente se usan tres o cuatro para darle diversidad y dinamismo al programa. Es por eso que la escenografía se planea de la mano de la posición de las cámaras. Debe haber espacio suficiente para no tener un desorden y no provocar problemas innecesarios.

Otro aspecto a tomar en cuenta en un estudio de televisión es la iluminación. Ya se ha mencionado el propósito de la iluminación con anterioridad pero se debe recordar que es de mucha importancia y por eso un estudio de televisión debe estar preparado de la mejor manera posible para poder iluminar de manera eficaz. Generalmente las luces se colocan arriba del estudio y existe una

gran variedad de ellas. Pero también se pueden instalar luces sobre el piso. Todo depende del ambiente que se quiere recrear y del mensaje que se quiere emitir. El triángulo básico de iluminación es de vital importancia en un estudio de televisión aunque también se puede jugar con las luces de muchísimas maneras muy distintas, claro, justificando siempre el porqué de la iluminación. No se debe tomar la iluminación como un juego sino como algo serio. No hay pretextos para tener una mala iluminación dentro de un estudio de televisión ya que la luz es controlable y si la iluminación es mala quiere decir que el iluminador es malo o no se tienen las luces necesarias.

Las cámaras son otra parte otros elementos que forman parte en el estudio de televisión, sin ellas no se podría hacer nada. Para darle buen dinamismo al programa de televisión se necesitan por lo menos de dos a tres cámaras. La intención de tener varias cámaras es tener distintos encuadres para hacer la imagen de video más variada y cubrir más aspectos de los que una sola cámara podría cubrir. Las cámaras se montan en lugares estratégicos previamente planeados junto con la escenografía, la iluminación y con espacio suficiente para moverse con facilidad.

Las cámaras puede estar montadas sobre tripies, dollies o puede ser que el camarógrafo la sostenga en su mano y moverse con ella libremente. No hay una regla en cuanto el número de cámaras que hay en un estudio de televisión, todos son diferentes y todos tienen sus propias características, así que podemos ver estudios de televisión con pocas cámaras o con muchas cámaras.

“La cámara de televisión es el elemento básico para realizar el proceso de captura y codificación de la imagen. La cámara consta esencialmente de tres

partes: el sistema óptico, que consiste en la lente y los espejos dicróicos o prismas en cámaras de color, el sistema electrónico o cuerpo de la cámara que transforma la luz en pulsos eléctricos y el visor o viewfinder, pequeño monitor de video ubicado en la parte superior de la cámara y que sirve de guía al camarógrafo para visualizar la imagen que se está captando.”

(González Treviño, 1994; 97).

Sin audio no puede funcionar un estudio de televisión. Es por eso que existe una gran variedad de micrófonos para usarse dentro de un estudio de televisión. Los más comunes son los alámbricos de mano. No son muy caros y los puede utilizar el conductor, al público, se le puede usar para captar sonidos ambientes. A veces para el talento que sale a cuadro es incómodo sostener este tipo de micrófonos, por eso usan los de solapa. Aunque también son comunes los booms. Éstos los puede sostener un asistente o pueden estar colgados de forma permanente y estratégica para que capten lo mejor posible el sonido y no salgan a cuadro.

“En las producciones de televisión el audio es un elemento vital en el proceso de comunicación y, en ocasiones, puede desempeñar un papel más importante que la imagen.”

(González Treviño, 1994; 131).

Existe algo dentro de un estudio de televisión que se llama la caja de parcheo. En esta caja se conectan los cables de los micrófonos y los cables de video de las cámaras que van a estar operando. La caja de parcheo está ubicada dentro del estudio de televisión y sirve de conexión entre el estudio y la cabina de producción. Sería muy problemático y enredado mandar todos esos cables directo

a la cabina, por tal motivo existe la caja de parcheo. De la caja de parcheo salen cables que están ocultos y llegan directo a la cabina de producción.

La cabina de producción es el lugar en donde está el mixer, los monitores de audio y video, los reproductores de dvd, casete, cd, etc. También puede haber una computadora para reproducir algún video o algún efecto especial. Desde la cabina de producción sale la señal al aire o en su defecto, al aparato que va a grabar el programa. Hay cabinas de producción mucho mejor equipadas que otras pero básicamente así es como funcionan.

Para mantener una buena comunicación entre la cabina de producción y el estudio de televisión se necesita algo que se llama intercomunicación. Para llevar a cabo esta intercomunicación el personal en el estudio usa unas diademas que tienen un micrófono integrado. De esta forma puede haber comunicación entre el productor, los camarógrafos y el jefe de piso. Esto facilita mucho la operación de cámaras y le interactividad de la cabina con el estudio.

1.3.1 EQUIPO DE TRABAJO

Un programa de televisión es algo que requiere del trabajo de mucha gente y por eso se debe contar con un buen equipo de trabajo. Los programas de televisión no los puede hacer una sola persona, se necesita mucha gente para hacer algo de buena calidad. Y no solamente mucha gente, más bien gente especializada en cada área trabajando para el mismo fin, como una maquinaria de un reloj. Un equipo de trabajo se puede dividir en dos grandes ramas: el personal de producción y el personal técnico.

a) PERSONAL DE PRODUCCIÓN

- Productor: es la persona encargada de toda la producción. Es él quien consigue todo el personal necesario para el programa y también es quien consigue el dinero para que se pueda realizar este gran proyecto.

“El productor destaca entre el personal que trabaja en una estación de televisión. Su responsabilidad consiste en organizar el proceso completo que lleva a la obtención de la transmisión o grabación de un programa o serie; él planea, ejecuta con el apoyo del staff y evalúa los resultados. No es un trabajo fácil ni se logra su dominio con sólo un título universitario, la experiencia enseña los movimientos necesarios para organizar y coordinar mejor el proceso de la producción”

(González Treviño, 1994; 47).

- Director: es la persona que coordina todo lo que va aconteciendo durante la realización del programa. Debe de estar enterado de todo y va guiando a todos por el mismo camino para lograr el objetivo de realizar un buen programa. En muchas ocasiones el productor juega el papel de director o viceversa.

“Tanto en televisión como en el cine se espera que un director sea poseedor de una sensibilidad artística muy especial. Del empleo y disposición que haga de las imágenes y sonidos dependerá la aceptación o rechazo del programa. El director deberá dar cuerpo o hacer realidad el

esfuerzo que se ha venido haciendo con anterioridad a la grabación o transmisión del programa.

(González Treviño, 1994; 49-50).

- Asistente de dirección: es la persona encargada de ayudar al director en sus múltiples tareas. Muchas veces el director tiene demasiadas responsabilidades y necesita a alguien de confianza y con buenas aptitudes para darle algunas responsabilidades. Sería muy difícil que el director estuviera a cargo de todo al mismo tiempo, aunque en ocasiones es así, hay producciones demasiado grandes donde es necesario un asistente de dirección, incluso a veces, un asistente del asistente o varios asistentes.
- Guionista: es la persona encargada de plasmar en papel las ideas que se tienen para realizar el programa de televisión. Tiene la capacidad de expresar en texto todo lo que se acordó sobre el programa y que sea entendible para todos. A veces el guionista tiene la idea principal y sobre eso trabajan tanto el productor como el director. Y otras veces el productor o el director tienen la idea y se la dan al guionista para que la transcriba en papel. El guión debe ser claro para que lo entiendan todos dentro de la producción, desde el productor hasta el camarógrafo. En ocasiones son necesarios dos o más tipos de guión pero con la misma información. No es lo mismo un guión para el talento que un guión para el personal técnico.

“El guionista es el responsable de escribir ideas en un texto destinado a ser producido y transmitido, el cual deberá contener cuatro elementos

esenciales del lenguaje televisivo: voz, música, sonidos e imágenes. La combinación de estos elementos nos dará siempre como resultado un producto que utiliza el video y audio para provocar cierto significado en la audiencia.”

(González Treviño, 1994; 69).

- Jefe de piso: en ocasiones el jefe de piso esta clasificado como personal técnico pero también es parte del equipo de producción ya que también aporta ideas y puede ayudar al director y productor en la toma de decisiones. El jefe de piso está encargado de todo lo que pasa en el estudio de televisión. Está en constante comunicación con los camarógrafos y la cabina de producción. Es el enlace entre la cabina y el estudio. Debe tener todo bajo control en el estudio de televisión. Hablar con el talento, checar que todo esté ocurriendo de la manera indicada, animar al público. La realidad es que si un estudio de televisión no cuenta con un buen jefe de piso, tendrán grandes problemas de coordinación y de comunicación, lo cual afectará al resultado final del programa.
- Editor: También está catalogado muchas veces como personal técnico porque opera la máquina de edición o computadora. Pero el editor no va a hacer su trabajo correctamente si no está empapado con las ideas tanto del productor como del director. Es por eso que también se puede catalogar dentro del personal de producción. El editor es el responsable de armar el programa con una buena estructura y con una gramática audio-visual lógica para lograr el objetivo del programa de televisión. Si el programa es en vivo,

no quiere decir que no haya editor, puede haber capsulas grabadas y editadas previamente que saldrán durante la transmisión en vivo del programa. Así que es importante contar siempre con un buen editor.

- Director de cámaras: en ocasiones el director de cámaras puede estar catalogado como parte del personal de producción pero generalmente se le cataloga dentro del personal técnico ya que es él quien dirige la operación del switcher y decide que cámara va al aire y que cámara no. También les da instrucciones precisas a los camarógrafos para que hagan los encuadres y movimientos de cámara necesarios para hacer un buen programa de televisión. Muchas veces el director de cámaras puede ser el director o el productor del programa. Por tal motivo debe de tener muchos conocimientos acerca de una producción de un programa de televisión. La siguiente es una lista de cosas básicas que debe conocer.

- Equipo técnico de video en general.
- Cámaras de televisión.
- Equipo de iluminación.
- El estudio.
- Equipo de audio.
- Equipo de transporte y montaje de cámaras.
- Control de calidad de video, audio e iluminación.
- Edición.
- Post-producción.
- Estética y composición de la imagen.

- Movimientos y desplazamientos de cámara.
 - Tomas de cámara.
 - Escenografía.
 - Materiales de grabación.
 - Efectos especiales.
 - Personal técnico.
-
- Escenógrafo: como todo el personal en el estudio de televisión, el escenógrafo es un especialista en su área. Conoce muy bien el estudio y todo el material con el que cuenta para crear una buena escenografía. Tiene que ser capaz de visualizar en su mente qué tipo de escenografía va a ir, qué materiales va a utilizar y cómo puede hacer para que se pueda montar y desmontar fácilmente. No debe olvidar que el estudio de televisión lo pueden usar otros equipos de producción y es mejor poder montar y desmontar la escenografía de forma rápida.

 - Talento: las personas que conforman el talento son las personas que van a salir a cuadro. En ocasiones un conductor puede ser el productor o el director, en tal caso si puede ser parte del personal de producción pero generalmente no son ellos quienes toman las decisiones sino todo el personal de producción es quien le dice al talento qué es lo que se acordó y qué es lo que deben hacer.

“Talentos son todas aquellas personas que de una u otra manera aparecen frente a las cámaras, entre los que se destacan: el locutor, el comentarista, el conductor, etc.

En un sentido más estricto, se consideran talentos a los artistas que participan en la grabación o transmisión de los llamados teleteatros, programas musicales o de variedad y a toda gente que participa en el programa desarrollando en él algún talento en especial.”

(González Treviño, 1994; 53).

b) PERSONAL TÉCNICO

- Iluminador: como su nombre lo dice, es la persona responsable de iluminar de manera adecuada el estudio de televisión. La manera adecuada es dependiendo del ambiente que se quiere recrear y también de acuerdo a lo que las cámaras pueden percibir. El iluminador debe conocer muy bien todas las luces que están instaladas en el estudio de televisión y debe estar preparado para controlarlas de manera eficaz. En producciones muy grandes puede haber un iluminador y un director de iluminación. La iluminación es una tarea que no es fácil y no cualquiera la puede hacer, así que no se debe menospreciar esta actividad y dejársela a cualquier persona. Un iluminador es un profesional y se le debe confiar la tarea como a todas las demás personas en una producción de televisión.

- Camarógrafos: son los responsables de operar las cámaras de video. Ser camarógrafo requiere de muchísima paciencia y de muchísima precisión. Deben entender perfectamente los encuadres que quiere el director de cámaras y hacer los movimientos exactamente como se les piden. También deben de estar metidos de lleno en la producción y tener intuición de lo que va a ocurrir para no depender solamente de lo que les indican, deben tratar de ir más allá y estar preparados para cualquier nuevo plan.
- Asistente de camarógrafo: Como los camarógrafos están bien pendientes de la tarea que están realizando, deben tener un asistente para que los ayude a tener los cables en orden. De esta manera se facilitan los movimientos de las cámaras y se evitan problemas innecesarios que puedan afectar gravemente la realización del programa.
- Sonidista: Es la persona encargada del audio dentro del estudio de televisión. Conoce perfectamente todos los micrófonos que van a ser utilizados durante la realización del programa dentro del estudio, los maneja muy bien y ayuda al talento a colocárselos si usan de solapa. Tiene que checar que estén conectados perfectamente y que todos los micrófonos que usen baterías estén con su carga llena. Debe tener a la mano micrófonos de emergencia o baterías cargadas por si llega a fallar algún micrófono, si se descarga o por cualquier otra falla.

- Operador de video tape: se le llama así a la persona que corre la cinta de video que va a salir al aire. En estos días ya no se usa tanto la cinta de video, más bien se usan dvd's, video digital.. Y se corren desde algún reproductor de dvd o desde alguna computadora. Sin embargo se le sigue llamando operador de video tape.
- Operador de audio: es el encargado de operar el mixer. Ahí es donde llegan las señales de todos los micrófonos y todo lo que tenga que ver con reproducción de audio. Es él quien se encarga de ajustar los niveles de entrada y de salida para que la grabación o el audio que sale al aire en vivo sean de la mejor calidad posible.
- Operador de gráficos: es quien tiene preparados todos los títulos que van a ir superpuestos en el programa de televisión. Tiene preparados todos los nombres de las personas que salen a cuadro y se quiere identificar, datos generales, cifras. Este tipo de trabajo también se puede hacer desde una computadora así que muchas veces el operador de video tape puede hacer también el papel del operador de gráficos.

(Herbert Zettl, 2000: 384-386) (Thomas D Burrows, 2003: 26-27-30-32-38-42).

1.3.2 ORGANIZACIÓN

La organización en una producción de televisión es muy importante. Cada persona que participa en ella tiene un puesto, una tarea específica y una

obligación. Hay que respetar el trabajo de todos y cada uno de ellos y sobretodo confiar en el trabajo de los compañeros ya que todos están trabajando con el mismo fin, que es el de hacer un programa de televisión de calidad.

Por tal motivo existen los puestos y se deben de respetar y acatar órdenes de los superiores. Normalmente hasta arriba se encuentra el productor, después le sigue el director y así sucesivamente. A continuación se presenta un diagrama para entender un poco más esta organización. Esta organización puede variar, no todas las producciones son iguales, pero esta puede funcionar perfectamente. (Ver anexo 1).

1.4 FORMATOS DE PROGRAMAS

Existen varios formatos de programas de televisión dependiendo del público al que va dirigido, la intención con la que se quiere realizar el programa. A continuación se presentan algunos formatos de programas de televisión:

- Informativos: Tienen como objetivo fundamental transmitir información sobre los acontecimientos relevantes para la sociedad. Los programas informativos que identificamos con mayor claridad son:
 - Noticiero
 - Entrevista
 - Reportaje
 - Debate/mesa redonda

- Documentales: Investigación amplia sobre un tema determinado de interés para la comunidad. No tiene una vigencia temporal, no necesariamente corresponden a las noticias del momento.
- Concursos: Son aquellos en los cuales diversos invitados al programa (concurstantes) combinan por un lado la habilidad y por el otro la suerte para llegar a una meta, que generalmente se traduce en un premio. Éste es uno de los géneros más antiguos de la televisión mexicana, ya que los patrocinadores desempeñan un papel fundamental.
- Magazine o Misceláneos: La información que se presenta no se refiere a un rubro en especial. Se les llama así a los programas que abordan el tema o los temas mediante una amplia variedad de elementos de producción: entrevista, concurso, reportaje, entre otros.
- Musicales: Toman a la música como su eje central. La variedad de estos programas es tan grande como los géneros musicales y sus posibilidades de producción; se transmiten desde conciertos en vivo hasta programas de videoclips.
- Programas especiales: Son aquellos programas que no están dentro de una de las clasificaciones anteriores. Pueden ser una combinación de varias clasificaciones y pueden estar producidos de una forma experimental.
- Deportivos: Se abocan a la tarea de comunicar a la audiencia sobre los acontecimientos deportivos más importantes para la comunidad. Representan un alto porcentaje de la programación de fin de semana y son programas con una alta audiencia.

- Ficción: Representan situaciones no reales en la pantalla.
 - Series: Están pensados y realizados en capítulos.
 - Telenovelas: Historia con elementos melodramáticos, dividida en capítulos, cada uno de los cuales termina en un climax.
 - Películas: No es propiamente un género televisivo, tiene sus orígenes en la cinematografía; sin embargo, la necesidad de solventar los gastos de producción y aumentar las ganancias ha hecho que los productores dirijan su atención a la proyección (y venta de derechos) que brinda la televisión.
- Educativos: Toda la televisión educa; sin embargo, hay un elemento que hace la diferencia entre lo que es educativo y lo que no: la intencionalidad. Si un programa tiene específicamente la intención de educar a la audiencia, entonces se considera educativo.
- Dibujos animados: Se realizan utilizando técnicas de animación por computadora y que representan hechos de ficción a través de historietas. Generalmente son programas para niños aunque en la actualidad existen muchos dibujos animados para adultos.
- Videos Experimentales: Estas producciones no son comerciales y están escasamente presentes en los canales de televisión. Son producciones que se realizan externamente a los canales de televisión y que encuentran en éstos o en las salas de exhibición de museos la vía de proyectarlos a la comunidad.

- Religiosos: Se muestran los ritos o doctrinas de la(s) religión(es), tal es el caso de la transmisión de misas y programas de valores religiosos y sociales. (Gutiérrez González y Villarreal Barocio, 1997: 47-48-49-50-51) (en la red, disponible en http://www.discapnet.es/guias/fichasdidacticas/html_comunicacion/tipos.htm).

CAPÍTULO II “LOS PROGRAMAS DE CONCURSOS”

Desde el punto de vista de su formato y contenido, los programas de televisión se pueden dividir en varios tipos, como ya se mencionó anteriormente. En este capítulo se explicará el formato de programa de concurso, ya que fue este tipo de programa el que escogieron los alumnos del octavo semestre.

Los programas de concursos son tan variados como tipos de programas hay. Puede haber programas de concursos musicales, religiosos, deportivos, culturales, etc. Pero ¿qué es lo que los diferencia de los otros tipos de programas? Éstas son algunas de las características que contienen los programas de concursos:

- Hay concursantes, participantes o equipos.
- Se realiza una actividad en específico o puede haber varias actividades diferentes, ya sea la resolución de problemas, la demostración de habilidades, la realización de tareas, el cumplimiento de retos, etc.
- En la mayoría de las ocasiones está patrocinado por alguna compañía, empresa, marca o grupo.
- Se otorgan premios que pueden ser dinero, paquetes vacacionales, regalos, servicios, etc.
- Existe un ánimo de competencia entre los participantes para ver quién es el mejor.

Mónica D. Gutiérrez González y Myrthala I. Villarreal Boracio describen en su libro MANUAL DE PRODUCCIÓN PARA TV (página 49) al género de los programas de concursos de la siguiente manera:

Son aquellos en los cuales diversos invitados al programa (concurstantes) combinan por un lado la habilidad y por el otro la suerte para llegar a una meta, que generalmente se traduce en un premio. Éste es uno de los géneros más antiguos de la televisión mexicana, ya que los patrocinadores desempeñan un papel fundamental.

Como Gutiérrez y Villarreal mencionan, la suerte también juega un papel muy importante en este tipo de programas ya que los hace inesperados y por lo consiguiente más emocionantes y entretenidos. También mencionan que los patrocinadores desempeñan un papel fundamental porque son ellos quienes en la mayoría de los casos otorgan los premios. En otras ocasiones, los patrocinadores dan premios de consolación a todos los participantes, haciéndose mencionar durante la transmisión del programa y esto es una muy buena forma de hacerse publicidad. Y finalmente, las autoras señalan que es uno de los géneros más antiguos en la televisión mexicana, no sólo en la televisión mexicana, sino también en el resto del mundo.

Los programas de concursos pueden ser transmitidos a través de la radio o la televisión y los participantes pueden ser personas del público o celebridades. A veces son parte de un equipo, participan en juegos y contestan preguntas para acumular puntos y ganar premios. Una de las formas más básicas de los programas de concursos es la de preguntas y respuestas. Generalmente cuando las celebridades son las que están concursando es por que hay una buena causa

de por medio, como donar el dinero a Instituciones u otorgarle el premio a los más necesitados sólo por caridad.

Algunos programas contienen temas variados y utilizan diferentes recursos para abordarlo. Ruedas giratorias, páneles para seccionar los temas y las diferentes puntuaciones, dados de gran tamaño, etc.

Existen otros programas que no son de preguntas y respuestas, sino de competencias físicas. Así no solamente se basan en el conocimiento, sino que también se pueden valer de otras facultads para hacer los programas más divertidos y entretenidos.

En los últimos años los programas de concursos más populares son los llamados “Reality Shows”. En este tipo de programas la competencia dura varios días o incluso semanas y los competidores van ganando experiencia y al mismo tiempo fama. Los participantes dependen de los votos de otras personas para permanecer o salir del concurso. Los premios en estos programas son muy variados, incluso pueden ganar hasta citas con la pareja de sus sueños y algunos llegan hasta el matrimonio.

2.1 ¿CUÁNDO SURGIERON LOS PROGRAMAS DE CONCURSOS?

No hay nada más satisfactorio que ver a alguien como tú ganar en la televisión. Cualquiera que sea la razón, los programas de concursos en la televisión han tenido una larga y firme presencia en este medio. Los programas de concursos tuvieron sus inicios en la década de los cincuenta en los Estados Unidos de Norteamérica. Este género de programas ya existían para la radio así

que no fue una invención para la televisión, más bien fue una adaptación. Los programas de concursos lograron su desarrollo gracias a la introducción de los televisores en los hogares de ese país. En un principio se llamaban “QUIZ SHOWS” es decir, de preguntas y respuestas.

A finales de la década había mucha controversia sobre la credibilidad de los programas. Hubo un escándalo muy grande en un programa llamado “Twenty One” en donde se supone que uno de los miembros de la producción le dio las respuestas a uno de los participantes.

Fue en la década de los sesenta cuando resurgieron los programas de concursos en donde no sólo eran preguntas y respuestas sino también se introdujeron algunos retos físicos que los participantes tenían que completar. A mediados de esta década aparecieron nuevos géneros de concursos en donde la vida personal del conductor era parte del show. Ese género fue el principio de lo que ahora conocemos como “Reality Shows”. El premio era generalmente alguna oportunidad para el amor o para un poco de fama en lugar de grandes cantidades de dinero.

El auge de los programas de concursos fue en la década de los años setenta. Nuevos conceptos fueron introducidos para ser más originales y ser más competitivos y más entretenidos. Estos fueron algunos de los conceptos que se agregaron:

- Programas para conseguir citas.
- Programas donde los concursantes demostraban sus talentos artísticos o de cualquier otro tipo.

- Competencias de todo tipo.
- Ruedas de gran tamaño.
- Adivinanzas de temas diversos.
- Encontrar el precio correcto de algún artículo en específico.
- Iluminaciones espectaculares para entretener a la audiencia.
- Tableros de resultados.
- Musicalización.

En tiempos más recientes los programas de concursos han seguido actualizándose añadiendo nuevos conceptos. Uno de los conceptos con más popularidad en la actualidad son los “Reality Shows” que representan un tipo de realidad. Esta realidad lleva a los concursantes a participar en juegos de supervivencia o donde son eliminados por votaciones del público.

En Asia hay una gran audiencia para los programas de concursos y han llevado éstos hasta extremos sorprendentes donde los participantes son puestos a prueba en retos físicos realmente peligrosos con alto porcentaje de daño potencial. En otros concursos los participantes, desnudos, están cubiertos por cierto tipo de protección y se les hacen preguntas. Si son contestadas incorrectamente se va eliminando la protección hasta quedar completamente desnudos. En Japón había un programa en el cual responder de manera incorrecta una pregunta conducía a que la madre del participante fuera enterrada en pescado podrido. En otros programas de concursos si los participantes contestaban mal la

pregunta los dejaban en lugares lejanos sin transporte o asistencia y los ponían a beber cerveza mientras estaban sentados en un bloque de hielo.

El concepto de los Reality Shows despegó alrededor del año 2000 con programas como Survivor, Big Brother y copias de los mismos. Este tipo de programas tuvieron una popularidad inmediata hasta extenderse a varios países alrededor del mundo.

Los programas de concursos más nuevos y que están teniendo una popularidad increíble son los juegos de cartas como son el Póker y el Blackjack. Una modalidad que tiene más audiencia es el famoso Texas Hold'em. No todas las personas lo consideran como show de concursos sino más bien como un torneo televisado. Lo cierto es que los premios son tan buenos como los programas de concursos e igual de entretenidos.

La realidad es que los programas de concursos siempre han tenido un gran número de audiencia y se irán añadiendo nuevos conceptos para seguir en el gusto de la gente. A fin de cuentas al público siempre le ha gustado ver a sus similares fracasar o tener éxito en este género de programas.

2.2 LOS ESCÁNDALOS EN LOS CONCURSOS DE PREGUNTAS

Los escándalos de los programas de preguntas se dieron lugar en los años 50 en Estado Unidos. Estos escándalos consistieron en la revelación de que los concursos de varios programas populares en televisión daban ayuda secreta a los competidores. Este tipo de ayuda consistía en dejarlos escoger temas en los que eran buenos contestando preguntas. También daban las

respuestas de las preguntas siguientes y hasta les daban indicaciones de cómo actuar frente a las cámaras. En los años 50 era una práctica común que los programas de concursos fueran patrocinados únicamente por una compañía, así que, el nombre de la compañía aparecía en el nombre del programa, como por ejemplo, Sylvania's "Beat the Clock" ó Geritos "Twenty-One". Los programas estaban arreglados para hacerlos más agradables al espectador y así poder hacerse mas publicidad.

El impacto de estos escándalos llevó a un cambio en la ley federal que prohibía arreglar los concursos. Los programas de concursos perdieron su reputación así como su presencia en la televisión americana por décadas. Las grandes televisoras tuvieron que idear nuevas estructuras en los programas para resolver esos problemas en el futuro. Los escándalos también marcaron el final de el nombramiento de las empresas patrocinadoras en los nombres de los programas. Futuros concursos de televisión como "The price is right" ó "Let's make a deal" no fueron patrocinados por ninguna compañía.

2.3 FRANQUICIAS

Muchos programas de concursos llegan a ser tan originales, divertidos y entretenidos que no solamente se hacen famosos en su país de origen sino que cruzan fronteras y llegan a ser muy populares en otros países. En ocasiones llegan a tal nivel su popularidad que los derechos de los mismos son comprados para poder producirlo en otros países. En muchas otras ocasiones sólo se hace por experimentar ya que en el país de origen tuvieron muy buena aceptación y se

espera lo mismo al adquirir los derechos pero muchas veces es un fracaso. Los siguientes son algunos de los programas de los cuales se han hecho adaptaciones en otros países:

a) Who Wants to be a Millionaire? (¿Quién quiere ser un millonario?) – Gran Bretaña.

- España
- Colombia
- Venezuela
- Chile
- Ecuador
- Perú
- Argentina
- Uruguay

b) The Weakest Link (El rival más débil) – Gran Bretaña.

- España
- Chile
- México

c) What's my Line? (Quién soy yo) – Estados Unidos.

- Chile
- Venezuela

2.4 LOS REALITY SHOWS

Como ya se mencionó antes, el género de concursos en los programas de televisión puede ser de varios tipos y temas. Puede haber tantos como géneros en programas de televisión y ya se especificarán sus características. Se mencionaron también los conceptos que se les han ido añadiendo para hacerlos más entretenidos para la audiencia. Pero existe un concepto relativamente nuevo llamado los "Reality Shows" que simulan la realidad y han tenido una aceptación impresionante alrededor del mundo.

Los Reality Shows no son aplicables para concursos únicamente, se pueden aplicar en cualquier género televisivo pero en no hay duda que casi siempre se aplica a manera de concurso y cumple con las mismas características que el género de concursos, aunque con una variante que lo hace extremadamente particular la cual es mostrar a personajes reales, comunes y corrientes quienes son los protagonistas del programa. Quizá el caso más conocido es el del controvertido Big Brother cuya franquicia se extendió a muchos países. El conocer la vida privada de las personas es uno de los principales puntos de interés de dichos programas. Aunque Big Brother fue de los primeros programas en tener un éxito rotundo, hubo uno antes que dio inicio a todas esas repentinas ideas que generaran el boom de los Reality Shows. Ese programa fue Survivor (sobreviviente) y tuvo unos elevadísimos puntos de rating en Estados Unidos, rompiendo records y afirmando las bases de lo que sería una nueva era en los programas de concursos.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Telerrealidad>

2.5 PROGRAMAS DE CONCURSOS EN ESTADOS UNIDOS

Estados Unidos es un país que siempre está a la vanguardia en lo que a televisión se refiere y son ellos los creadores de importantes programas de concursos que han tenido un éxito rotundo y se han convertido en franquicias multimillonarias. Países como Inglaterra y Francia también han tenido propuestas muy buenas y muy exitosas. A continuación se presenta una lista de los programas más populares en Estados Unidos:

THE \$64, 000 QUESTION

En la década de los 40's, el programa de radio "Take it or leave it" (Tómalo o déjalo) premiaba a los concursantes que respondieran una serie de preguntas, iniciando con 1 dólar hasta alcanzar el bote de 64 dólares. En 1959, el concurso cambió de nombre a "La pregunta de los 64" y el título se convirtió en una frase común. (Hoy sería "La pregunta de los 570 dólares" pero pierde un poco el encanto.) En 1955 el programa de radio se llevó a la tele y los productores le aumentaron varios ceros al bote, rebautizándolo como "La pregunta de los 64,000" –el concursante empezaba con una pregunta de 1 dólar y avanzaba hasta la pregunta 17, que valía 64,000 dólares. Si convertimos esa cifra a los dólares de hoy, serían 513,000 dólares. Pero nadie se conforma ya con medio millón, actualmente se juega "¿Quién quiere ser millonario?" (Who wants to be a Millionaire?).

<http://www.cnnexpansion.com/lifestyle/bfcuanto-costara-ahora-el-hombre-bionico/la-pregunta-de-los-64-000>

TWENTY-ONE

Programa de preguntas y respuestas creado por Robert Noah. Sus conductores fueron Jack Barry, Monty Hall, Jim Lange y Maury Povich. Tenía una duración de 60 minutos y fue transmitido por la cadena NBC de 1956 a 1958. En este programa había dos concursantes, un campeón y un oponente, Los concursantes estaban en cabinas diferentes donde no se podían ver ni escuchar. Durante el concurso se les hacían preguntas con opciones para responder y cada respuesta correcta tenía un valor determinado. El objetivo era llegar a 21 puntos y lo más cerca posible para ganar el concurso.

THA DATING GAME

Este concurso de televisión fue creado por Chuck Barris y sus conductores fueron Jim Lange, Elaine Joyce, Jeff McGregor, Brad Sherwood y Chuck Woolery. Tenía una duración de 30 minutos con comerciales incluidos. Su primera transmisión fue por ABC el 20 de diciembre de 1965. Durante los primeros episodios un grupo llamado The Regents musicalizaba el programa en vivo. Durante el programa el o la concursante le hacía preguntas a tres personas del sexo opuesto y con base en las respuesta escogía al o la más conveniente para ir

a una cita todo pagado por la producción. Este programa ha sido copiado por muchas televisoras y programas alrededor del mundo.

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dating_Game

THE GONG SHOW

Programa creado también por Chuck Barris y sus conductores fueron Chuck Barris, Gary Owens y Don Bleu. Tenía una duración de 30 minutos y tuvo un total de 500 episodios. Fue transmitido por primera vez por la NBC en el año de 1976. En este programa los concursantes hacían actos que eran calificados por jueces. Si el acto era considerado malo los jueces le daban un golpe al GONG que significaba el fin del acto. Si el concursante finalizaba su acto sin que le pegaran al GONG, recibía calificaciones de los jueces que iban desde el cero hasta el diez. De esta forma el concursante con la mayor puntuación se adjudicaba el premio.

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Gong_Show

THE NEWLYWED GAME

Programa con una duración de 30 minutos con diferentes conductores, los cuales fueron Bob Eubanks, Jim Lange, Paul Rodriguez y Gary Kroeger. Su primera transmisión fue por la ABC en el año de 1966. En este programa los concursantes eran parejas de recién casados. Los esposos y las esposas eran separados. Primero el conductor le hacía unas preguntas a los esposos y tenían que escribir la respuesta. Cuando terminaban las preguntas las esposas

regresaban y les preguntaban las mismas preguntas que les habían hecho a los esposos. Si la respuesta de los dos era la misma ganaban 5 puntos y la pareja ganadora se llevaba el premio mayor que generalmente eran muebles, o dispositivos electrónicos para el hogar.

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Newlywed_Game

THE PRICE IS RIGHT

Este programa fue transmitido por primera vez en 1956 y se dejó de transmitir en 1965. Los concursantes tenían que adivinar el precio de los productos mostrados y el que más se acercara se llevaba el producto. Al final del programa el concursante que resultaba ganador regresaba al siguiente programa. En el año de 1972 el programa regresó al aire cuando la empresa Fremantle Media compró los derechos del programa. Este programa fue tan popular que se han comprado los derechos para hacerlo en otros países de mundo entero. En México se llamó "Atínale al precio" y su conductor fue Marco Antonio Regil, uno de los conductores más populares que ha tenido la televisión mexicana.

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Price_is_Right

THE MATCH GAME

Concurso de televisión creado por Frank Wayne en el año de 1962. Sus conductores fueron Gene Rayburn, Ross Shafer y Michael Burguer. El programa estuvo al aire hasta el año 2000 y tenía una duración de 30 minutos. Aquí había

dos competidores, uno representado por un círculo rojo y el otro por un triángulo verde. También había seis celebridades que participaban en el concurso. El conductor hacía una pregunta y las celebridades tenían que responder escribiendo en una tarjeta azul de igual manera que el concursante en turno. El concursante ganaría puntos por cada respuesta que coincidiera con la de las celebridades.

http://en.wikipedia.org/wiki/Match_Game

THE \$10 000 PYRAMID

Programa creado por Bob Stewart. Sus conductores fueron Dick Clark, Bill Cullen, John Davidson y Donny Osmond. La primera transmisión de este programa de concursos fue el 26 de marzo de 1973 y estuvo al aire 31 años. En este programa los concursantes tenían que adivinar una serie de palabras o frases basadas en descripciones que les daban sus compañeros. Había seis categorías diferentes ordenadas en una pirámide, de ahí el nombre del programa. El programa tuvo diferentes versiones dependiendo de la cantidad de dinero que se daba, por ejemplo, estaba The \$20 000 Pyramid y The \$25 000 Pyramid.

[http://en.wikipedia.org/wiki/The_\\$10,000_Pyramid](http://en.wikipedia.org/wiki/The_$10,000_Pyramid)

WHEEL OF FORTUNE

Este programa fue creado por Marv Griffin. Actualmente se sigue transmitiendo y su primera transmisión fue en año de 1975. Sus conductores actuales son Pat Sajak y Vanna White y lo han hecho desde sus inicios. A la fecha

llevan 4940 episodios y cada uno de ellos tiene una duración de 30 minutos con comerciales. En la actualidad el programa se transmite en alta definición y se encuentra en su temporada número 26. Los concursantes de este programa generalmente son seis, divididos en tres pares y tienen que resolver acertijos de palabras como en el juego del “Ahorcado”. El nombre del programa viene de la gran rueda de la fortuna que tienen que girar para saber la cantidad de dinero y premios que irán acumulando o perdiendo. La gran rueda tiene 24 espacios que representan valor monetario, premios, castigos y elementos de uso especial durante el concurso.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Wheel_of_Fortune_\(US_game_show\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Wheel_of_Fortune_(US_game_show))

JEOPARDY

Programa creado también por Merv Griffin. Sus conductores han sido Art Fleming y Alex Trubek. Cuenta con un total de 8413 episodios y cada uno con una duración de 22 minutos sin comerciales. Su primera transmisión fue el 30 de marzo de 1964 y continúa al aire. Este programa lo presentó la NBC y ahora es transmitido también en alta definición. Jeopardy ha tenido tanto éxito que lo han adaptado en muchos países. Son tres los concursantes de este programa y el concurso se lleva a cabo en tres etapas. Durante el programa los concursantes escogen preguntas de diferentes categorías y diferentes valores para tratar de acumular lo mayor posible contestando correctamente y ser el campeón.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Jeopardi>

SURVIVOR

Uno de los primeros Reality Shows que tuvieron un éxito impresionante. Fue creado por Charlie Parsons y su conductor es Jeff Probst. Hasta la fecha el programa lleva 17 temporadas y 227 episodios. Tiene una duración de 60 minutos y lo transmite la CBS. Su primera transmisión fue el 31 de mayo del año 2000. Este programa esta basado en una serie de televisión llamada Expedition Robinson creado en 1992 por el mismo Charlie Parsons. En este programa un grupo de personas es abandonado en una isla o el algún lugar donde ellos tengan que sobrevivir bajo sus propios recursos. No tienen luz, agua, electricidad, etc. Cada episodio se elimina a un concursante mediante votaciones del mismo grupo pero los concursantes pueden ganar inmunidad si son vencedores de ciertas pruebas a las cuales son sometidos durante su estancia. El ganador recibe una cantidad muy grande de dinero y fama.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Survivor_\(U.S._TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Survivor_(U.S._TV_series))

2.6 200 PROGRAMAS DE CONCURSOS EN TELEVISIÓN

A continuación se presenta una lista de 200 programas que han hecho historia en la televisión estadounidense:

- The \$64,000 question and \$64,000 challenge
- Almost anything goes (1975-1976) (see it's a knockout)
- American gladiators and spinoff gladiators 2000

- Battlestars 1981-1982 and its revival the new battlestars 1983
- Beat the clock (1950-1958, 1969-1974, 1979-1980, 2002-2003)
- The better sex (1977-1978)
- The big showdown (1974-1975)
- Blockbusters (1980-1982, 1987)
- Body language (1984-1986)
- Bowling for dollars (Circa 1970s)
- Break the bank (1948-1957, 1976-1977, 1985-1986)
- Bullseye (1980-1982)
- Bumper stumpers (1987-1990)
- Card sharks (1978-1981, 1986-1989, 2001-2002)
- Catch phrase (1985-1986)
- Celebrity poker showdown (2004-present)
- Celebrity sweepstakes
- Chain reaction (1980, 1986-1991)
- The chamber (2002)
- Child's play (1982-1983)
- Concentration and classic concentration (1958-1973, 1973-1978, 1987-1991)
- Cram (2003)
- The cross-wits (1975-1980, 1986-1987)
- Deal or no deal (2005-2006)
- Double dare (1976 version)

- Double dare (1986 version)
- Double talk
- Eye guess (1966-1969)
- The fame game hosted by Rich Friedland as Red Harris, Las Vegas, NV
- Family feud (1976-1985, 1988-1995, 1999-present)
- Fandango (1983-1989)
- Fear factor (2001-present)
- Gambit (game show) and Las Vegas Gambit (1972-1976, 1980-1981)
- Go (1983-1984)
- The gong show (1976-1980)
- Greed (1999-2000)
- Greed (1999-2000)
- Generation gap
- Gladiators
- Good news week
- Headline chasers (1985-1986)
- High rollers (1974-1976, 1978-1980, 1987-1988)
- History IQ (2000)
- Hollywood connection
- Hollywood squares (1966-1980, 1968, 1971-1981, 1986-1989, 1998-2004)
- Hot potato (1984)
- Keynotes
- Knockout

- I'd do anything
- I've got a secret
- Information, please!
- It's academic
- Jackpot! (1974-1975, 1989-1990)
- Jeopardy! (1964-1975, 1984-present)
- The joker's wild (1972-1975, 1977-1986, 1990-1991)
- Let's make a deal (1963-1968, 1969-1976, 1971-1977, 1980-1981, 1984-1986, 1990-1991, 2003)
- Love buffet
- Lingo (2002-present)
- Match game (1962-1969, 1973-1979, 1979-1982, 1990-1991, 1998-1999)
- Match game-Hollywood squares hour (1983-1984)
- Match game pm (1975-1981)
- Musical chairs
- Name that tune (1950s, 1974-1981, 1984-1985)
- The name's the same
- Now you see it (1974-1975, 1989)
- Password (1961-1969, 1971-1975) and sequels password plus (1979-1982) and super password (1984-1989)
- The perfect match
- Play the percentages

- Press your luck (1983-1986) and sequel whammy! The all-new press your luck
- The price is right (1956-1965, 1972-present)
- Pyramid (all versions)
- The \$10,000 pyramid (1973-1974, 1974-1976)
- The \$20,000 pyramid (1976-1980)
- The \$25,000 pyramid (1974-1979, 1982-1987, 1988)
- The \$50,000 pyramid (1981)
- The \$100,000 pyramid (1985-1988, 1991)
- Pyramid (2002-2004)
- Queen for a day
- Random acts of comedy
- Remote control
- Rhyme & reason
- Russian roulette
- Sabado gigante
- \$ale of the century (1969-1973, 1983-1989)
- Scrabble (1984-1990, 1993)
- Second chance (1977)
- Shop 'til you drop
- Split second (1972-1975, 1987-1988)
- Street smarts (2000-2005)
- Strike it rich (1986-1987)

- Studio 7 (2004)
- Supermarket sweep (1965-1967, 1990-1998, 2000-2004)
- Tattletales (1974-1978, 1982-1984)
- Three's a crowd (1979)
- The generation game
- Tic-tac-dough (1950s, 1978-1986, 1990)
- To tell the truth (1956-1968, 1969-1978, 1980-1981, 1990-1991, 2000-2002)
- Top card, (1989-1993)
- Trivia trap (1984-1985)
- Trump card (1990-1991)
- Truth or consequences
- Twenty one (1956-1958, 2000-2001)
- Two for the money
- Wait wait... don't tell me! (radio)
- What's going on?
- What's my line?
- The weakest link (2001-2002, 2002-2003)
- Wheel of fortune (1975-present)
- Who wants to be a millionaire? (1999-2002, 2002-present) and who wants to be a super millionaire? (2004)
- Win Ben Stein's money (1996-2003)
- Win, lose or draw (1987-1990)
- Wordplay

- You bet your life
- Your number's up

http://www.gaissa.com/Game_Show/Alph/Game_Show_USA.htm

2.7 PROGRAMAS DE CONCURSOS EN MÉXICO

En la televisión mexicana ocurrió lo mismo que en Estados Unidos en cuanto a los programas de concursos se refiere. También hubo una adaptación de los concursos que ya se hacían en la radio. Uno de los primeros programas, el cual se describirá un poco más adelante, fue el de “Sube Pelayo Sube” con ideas similares a los de los concursos en Estados Unidos pero adaptados al público mexicano. De la misma forma que en Estados Unidos los programas de concursos tuvieron muy buena aceptación al principio y con el tiempo fueron perdiendo credibilidad. En los años ochenta hubo un declive y los programas se tuvieron que reformar para volver a tener la aceptación que habían tenido. Ahora los programas de concursos vuelven a ser de gran importancia en la televisión mexicana involucrando no solamente a los concursantes sino también al público mediante llamadas telefónicas. Generalmente, los programas de concursos que han tenido mayor fama en México han sido copia de otros que ya han tenido éxito en otros países o adaptaciones con cambios mínimos. A continuación se presenta una descripción de los programas que más éxito han tenido en la televisión mexicana.

<http://ehui.com/?c42&a=42307>

SUBE PELAYO SUBE

Este programa fue creado por Televisa en el año de 1973 y su conductor fue Luis Manuel Pelayo, de ahí el nombre del programa. Había un concurso en el cual los participantes debían subir un palo untado con jabón o grasa para hacerlo más difícil. Pelayo solía decir “Sube, (el nombre del concursante) sube”. Los premios otorgado a los participantes eran muebles para el hogar, electrodomésticos, despensas, etc. Eran premios muy buenos y era muy emocionante ver cómo los concursantes se esforzaban por ganar los premios que difícilmente podrían pagar con sus sueldo. Esto muchas veces los llevaba a la burla por la forma tan febríl con la que concursaban, llegando hasta las lágrimas si perdían el concurso. Sin duda alguna este programa fue pionero en este género y está muy presente en las memorias de las familias que alguna vez se entretuvieron viendo este programa.

<http://ehui.com/?c42&a=42307>

ADIVINE MI CHAMBA

Este programa salió al aire en el año de 1973 y sus conductores fueron Lolita Ayala, Kippy Casado y Paco Malgesto. Un programa en donde los concursantes tenían que adivinar cuál era el trabajo de las personas que se les presentaban.

<http://ehui.com/?c42&a=42307>

LA PREGUNTA DE LOS \$64 000

Este programa era igual al que se hacía en Estados Unidos. Su conductor fue Pedro Ferriz y consistía en hacer preguntas a los concursantes. Poco a poco iban acumulando dinero hasta llegar a un máximo de 64 mil pesos pero la última pregunta era realmente difícil de contestar. Era tan famosa esa frase que hasta la fecha se sigue utilizando cuando la respuesta es difícil.

<http://ehui.com/?c42&a=42307>

XETU

René Casados era el conductor de este programa y se le recuerda por una frase que decía: “Siempre sonrío y la fuerza estará contigo.” El programa era transmitido de lunes a viernes con una temática diferente según el día. También tenía varias secciones:

Canta canta – Concorso de canto en donde el triunfador recibía dinero.

La chica XE-TU – Muchachas guapas que recibían el premio de reinado por una semana para salir en la televisión.

Tu sueño posible – Concurso en el cual los participantes podían ganarse una cita con alguien famoso.

<http://ochentas.com.mx/2008/02/05/xetu-musica-juegos-y-frases-huecas/>

CORRE GC CORRE

Programa de la década de los ochenta en el cual aparecía una mascota llamada GeCé, que eran las últimas dos siglas del canal cinco (XHGC). El programa estaba basado en el juego “Maratón” de preguntas y respuestas de conocimiento general. Los participantes del programa eran estudiantes de alguna escuela de México, la cual era invitada al programa para concursar y ser parte del público.

<http://ochentas.com.mx/2008/08/04/corre-gc-corre-la-ignorancia-al-acecho/>

LLÉVATELO

Programa de Televisa creado en el año de 1993. Sus conductores eran Paco Stanley y Gabriela Ruffo. Era un programa al estilo Pelayo donde los conductores hacían muy buena química y era muy original. Inventaron muchas frases como “trepas que trepas” y tenía una musicalización muy buena. También tenía apariciones Benito Castro con quien hacían interpretaciones cómicas. Paco Stanley recitaba poemas y era muy bueno haciéndolo.

<http://www.imdb.com/title/tt0756377/>

¡PÁCATELAS!

Este programa era prácticamente lo mismo que Llévatelo. Transmitido por Televisa en el Año de 1995 con Paco Stanley y Gabriela Ruffo. En este programa

aparecieron también Mario Bezares y Liliana Amoros. Los patrocinadores eran parte importante del programa ya que tenían secciones especiales y el programa entero era un gran comercial.

<http://www.imdb.com/title/tt0480310/>

100 MEXICANOS DIJERON

En este show Marco Antonio Regil se encargaba de conducir el entretenimiento, el buen humor y la emoción de lo que significa competir y llevarse dinero en efectivo como premio. En “100 Mexicanos dijeron” participaban dos equipos, cada uno conformado por cinco miembros de una misma familia, quienes debían contestar preguntas -sin mucha complejidad- que ya previamente se les habían hecho a 100 personas encuestadas. El propósito era que cada equipo adivinara cuáles eran las respuestas más frecuentes. Los puntos se otorgaban de acuerdo con los resultados de la encuesta. La primera familia en acumular 300 puntos ganaba el juego y el derecho a participar en Dinero Rápido, la sección final, en la cual dos miembros del equipo debían contestar cinco preguntas, en 15 segundos, para obtener un gran premio que podía llegar hasta \$100,000 pesos.

<http://www.univision.com/content/content.jhtml?cid=153336>

EN FAMILIA CON CHABELO

Programa conducido por Xavier López, mejor conocido como “Chabelo.” El programa lleva al aire más de cuarenta años y se sigue transmitiendo los

domingos a las siete de la mañana por el canal 2 de Televisa. Los participantes son niños en general pero en ocasiones también concursan los padres. Los premios van desde los dulces y juguetes hasta refrigeradores, salas y comedores. Una de las secciones más recordadas es la de “La catafixia” en donde los niños tienen dos o tres opciones de escoger un regalo sorpresa. En ocasiones son regalos muy generosos pero a veces los regalos son una burla como un televisor descompuesto, etc.

<http://www.esmas.com/canal2/notas/378658.html>

LA ACADEMIA

Programa de tipo reality show transmitido por TV Azteca. Su primera emisión fue el 30 de junio del año 2002. La idea principal fue audicionar a muchos jóvenes de México y los mejores, según el staff de casting, formaron parte de la primera generación. Los alumnos competían cada domingo y el público decidía quien abandonaba el programa. El ganador recibía una cantidad grande de dinero, así como fama. El conductor fue Alan Tacher y los críticos Amparo Rubín, Arturo López Gavito y Oscar López. Ha habido un total de seis generaciones y muchos de sus alumnos han logrado grabar discos e incorporarse al mundo del espectáculo.

http://es.wikipedia.org/wiki/La_Academia

BAILANDO POR UN SUEÑO

Reality musical creado por Televisa el 14 de agosto del año 2005. Creado por Rubén Galindo Jr. Y Santiago Galindo. El conductor principal fue Adalberto Ramones. También conducía Liza Echeverría. Los concursantes fueron seleccionados mediante un casting por todo México. Los participantes tenían que bailar durante el programa y demostrar ser los mejores para hacer realidad su sueño. También había personajes famosos que bailaban junto con los concursante en parejas, lo cual lo hacía mas entretenido, y cada semana las parejas iban acumulando puntos y demostrando sus habilidades en las diferentes pruebas que les ponían. El ganador recibia muchos premios y le hacían realidad su sueño.

Este programa ha tenido diferentes modalidades y una de ellas fue el también famoso “Cantando por un sueño.”

[http://es.wikipedia.org/wiki/Bailando_por_un_sue%C3%B1o_\(M%C3%A9xico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Bailando_por_un_sue%C3%B1o_(M%C3%A9xico))

CAPÍTULO III “EXPERIENCIA UNIVERSITARIA EN LA PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN”

En este capítulo se explica la experiencia de haber participado en la producción de un programa de televisión. Se explica el proceso que se llevó a cabo. A continuación se presenta una lista de los puntos más importantes durante el proceso:

- Formar equipos de trabajo para aterrizar ideas.
- Seleccionar una propuesta de proyecto.
- Formar equipos de trabajo.
- Delegar responsabilidades y puestos.
- Realizar las juntas de producción.
- Buscar el nombre del programa.
- Establecer las reglas del concurso.
- Buscar alumnos de otros semestres para completar el personal.
- Realizar ensayos.
- Transmitir el programa.

3.1 PREPRODUCCIÓN

En esta etapa, los alumnos del octavo semestre de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Villa Rica, empezaron desde cero. Sabían que tenían que realizar un programa de televisión pero la mayoría no tenía una

idea muy clara de cómo conseguirlo. La materia era Producción de Televisión. Como ya se mencionó con anterioridad, el maestro sólo funcionó como guía y dejó todas las responsabilidades en manos del grupo. El total de alumnos que conformaba el equipo era de nueve personas, todos ellos con propuestas diferentes acerca del programa de televisión que tenían que realizar. Para llegar a un acuerdo democrático el grupo se dividió en tres equipos de trabajo, cada uno de ellos conformado por tres alumnos. Cada equipo tuvo la tarea de presentar dos programas de televisión al resto de los alumnos y así votarían por el o los programas que más les gustaban. Al final de la votación el proyecto con más votos se elegiría y los nueve alumnos tendrían que trabajar en equipo para lograr la transmisión en vivo tres meses después. El proyecto ganador resultó ser un programa de concursos que involucraba muchos retos, pero la mayoría de los alumnos se mostraron entusiasmados y se comprometieron con él.

3.1.1 JUNTAS DE PRODUCCIÓN

Las juntas de producción se realizaron en el salón de clases y la hora en que estaba programada la materia de Producción de Televisión. Contaban con un total de cuatro horas a la semana. Lo primero que se hizo fue definir el nombre del programa. Tenía que ser un nombre que a todos les gustara y el procedimiento fue muy similar al de la selección del proyecto. Cada alumno propuso uno o varios nombres y votaron por el que más les atraía. Finalmente se acordó que el nombre del programa sería “La suerte de saber”. Era un muy buen nombre porque a todos les gustó y englobaba los aspectos a tomar en cuenta para el programa. Los

concursos se iban a basar en el conocimiento de los participantes, pero la suerte iba a jugar un papel determinante. Después se definió la duración del programa con todo y sus cortes comerciales (una hora de programa y dentro de esa hora cuatro bloques de cortes comerciales). También se repartieron tareas entre los alumnos para arrancar de lleno con la producción del programa. Las tareas fueron las siguientes:

- Buscar patrocinadores.
 - Armar la estructura del programa.
 - Definir los juegos para los concursos.
 - Hacer escenografía.
 - Preparar iluminación.
 - Hacer una base de datos para las preguntas y respuestas.
 - Buscar la imagen del programa.
 - Realizar casting.
 - Reunir equipo de trabajo.
 - Elaborar escaleta y guión.
 - Realizar cortinillas.
 - Proponer musicalización.
 - Conseguir vestuario.
 - Producir las cápsulas.
 - Realizar ensayos.
- Patrocinadores: Se necesitaban patrocinadores en el programa para conseguir dinero para cuestiones como la escenografía y los premios que se iban a entregar a los ganadores del programa. Se acordó que el primer

lugar iba a recibir la cantidad de \$ 1,000.00 y para los demás concursantes algunos premios de consolación serían otorgados. Aquí fue donde entraron los patrocinadores. Los alumnos consiguieron el apoyo de la Universidad Villa Rica, el Instituto Veracruzano de Cultura y Papatus Pizza. La Universidad Villa Rica proporcionó pintura que se necesitaba para el piso del estudio de televisión y artículos de promoción como playeras y plumas para los premios de consolación. El Instituto Veracruzano de la Cultura aportó discos compactos con música regional, libros y artículos de promoción como plumas. Papatus Pizza otorgó unos vales canjeables por pizzas de diferentes tamaños y diferentes ingredientes. Aun así, no alcanzaba el dinero para cubrir los gastos que se tenían en el presupuesto, por tal motivo, los estudiantes de la producción cooperaron con dinero de sus bolsas para sacar adelante el proyecto.

- Presupuesto: El presupuesto fue de \$ 3 000.00 en total. Esta cantidad fue dividida entre los alumnos del salón incluyendo al maestro. A cada uno le tocó la aportación de \$ 300.00 más lo que los patrocinadores aportaron. El presupuesto fue limitado pero era parte del aprendizaje. Una solución fácil era aumentar la cooperación de cada alumno pero al mantener el presupuesto en \$ 3 000.00 los alumnos aprenderían a planear todo y organizarse con base en lo que se tiene destinado a gastar y demostrar que se puede sacar adelante el proyecto usando la imaginación.
- Estructura del programa: Se definió de forma definitiva cual iba a ser la estructura del programa y quedó de la siguiente manera:

1. El programa tendría una duración de una hora con cuatro bloques de cortes comerciales de dos minutos cada uno.
2. El programa estaría dividido en tres secciones: música, cine y cultura general.
3. El programa constaría de seis juegos en total:
 - El panel musical.
 - La ruleta de los actores.
 - El dado de géneros.
 - ¿Adivina quién es?
 - La pantalla de cine.
 - Cara a Cara.
4. La emisión tendría un total de seis concursantes los cuales serían presentados a través de unas cápsulas de 30 segundos grabadas previamente. En las cápsulas se conocería al concursante y un poco sobre su vida cotidiana. Los concursantes serían estudiantes de diferentes bachilleratos para mostrarles las actividades de la universidad. Cada bachillerato propondría tres candidatos, seleccionados como los mejores estudiantes, para el casting. De esta forma los representantes de las escuelas serían una combinación de buenos estudiantes y personalidades agradables.
5. Durante el programa se presentaría a los patrocinadores de formas diferentes. En una pantalla de plasma se estaría presentando un DVD con un “loop” de los logotipos de los patrocinadores. El conductor también iba a

hacer mención de ellos para agradecer su patrocinio. Y finalmente, se volverían a mencionar al entregar los premios correspondientes.

6. Juegos y concursos para el programa:

- El primer gran juego de “La suerte de saber” fue el “Panel musical”. En el panel musical los concursantes iban a responder preguntas de varios géneros musicales con diferentes puntuaciones. Variaban desde los cien puntos hasta los seiscientos. En caso de ser respondidas correctamente, el valor de la puntuación era acreditado al participante. El juego tendría un total de dos rondas. El o la participante con la menor puntuación quedaría fuera del programa. El orden en el que los participantes iban a ir respondiendo no sería al azar, sino que se realizaría un sorteo previo mediante el cual se definiría quien iría primero y quien después. El tema de las preguntas sería la música. Habría seis categorías diferentes (Salsa, Rock, Clásicos, Electrónica, Reggetón e Infantil).
- El segundo gran juego del programa sería “La ruleta de los actores”. La ruleta de los actores no sería más que una ruleta común y corriente con la diferencia de contener actores en lugar de números. Los concursantes pasarían a girar la ruleta uno por uno y contestar una pregunta relacionada con el actor o actriz que marcara la ruleta. Cabe mencionar que para esta etapa del programa ya no se hablaría más de música. El tema para los siguientes tres juegos sería el cine. De igual manera, cada pregunta tendría un valor distinto. La suerte jugaría un papel muy importante porque algunos actores tendrían

puntuaciones altas y otras puntuaciones bajas. Las preguntas sobre los actores también variarían en su grado de dificultad y sería totalmente al azar. Los concursantes no sabrían si su pregunta resultaría fácil o difícil. Este juego también consistiría de dos rondas y al final de ellas se eliminaría al concursante con la menor puntuación. Las puntuaciones de los concursantes se irían acumulando en cada juego, así el que empezaría el siguiente juego con la menor puntuación tendría que esforzarse más y contar con buena suerte para seguir dentro del programa.

- El tercer gran juego sería “El dado de géneros”. En el dado de géneros los concursantes tirarían un dado de gran tamaño dos veces por turno y sólo habría un turno por concursante. Para este concurso sólo habría cuatro concursantes puesto que dos ya habrían sido eliminados en los juegos anteriores. El dado lo tirarían los concursantes por primera vez para saber cuantos puntos valdría su respuesta en caso de ser contestada correctamente. Los valores irían del cien al seiscientos. La segunda ocasión sería para determinar el género de películas sobre la cual se haría la pregunta. Los géneros serían drama, comedia, musical, terror, ciencia ficción y acción. Los concursantes tendrían un total de diez segundos para contestar la pregunta. Los puntos seguirían acumulándose para eliminar nuevamente al concursante con la menor puntuación total.
- A continuación se presentaría el siguiente concurso el cual tendría como nombre “La pantalla de cine”. Éste sería un juego de

interacción con el público invitado a ver el programa. Se seleccionarían varios asientos del público al azar y se les colocaría un papel debajo de ellos. Algunos papeles eran cangeables por obsequios de los patrocinadores y tres de ellos valdrían para representar a los tres concursantes en la pantalla de cine. Obviamente, los puntos ganados serían para el concursante, dándole así un toque de variedad y suerte al programa. El juego consistiría en ver un fragmento de alguna película y el invitado tendría que responder una pregunta relacionada con el mismo fragmento previamente visto. En caso de contestar correctamente, cien puntos serían acumulados al concursante. En caso de no contestar correctamente, cien puntos serían restados al concursante que representen. En este juego no se expulsaría a ningún concursante. Pero los puntos si serían acumulables para el siguiente juego en donde sí se eliminaría al concursante de más baja puntuación.

- El siguiente juego se llamaría “¿Adivina quién es?”. En este juego habría un panel con la imagen de algún personaje histórico tapado por unos cuadros desprendibles y diferente puntuación cada uno de ellos. Habría un total de 12 cuadros y las puntuaciones variarían entre los cien y cuatrocientos puntos. Cada cuadro contendría una pregunta y su nivel de dificultad correspondería con el puntaje que mostraría. Los concursantes serían libres de escoger el cuadro que más les gustara y así poder destapar la parte deseada en caso de contestar correctamente la pregunta. Habría un total de dos turnos

por participante y el que lograra adivinar el personaje histórico recibiría quinientos puntos extra. El tema de las preguntas sería Cultura General. Los concursantes escogerían un número y el conductor le haría una pregunta. En caso de haber sido respondida correctamente, se destaparía el número de la pregunta revelando una parte de la imagen. Cada pregunta tendría un valor diferente pero si alguien adivinaba al personaje oculto, ganaría puntos extra por haberlo adivinado. El concursante con menor puntuación quedaría fuera del programa y así quedarían solamente dos concursantes en la gran final.

➤ El juego final del programa se llamaría “Cara a cara”. Éste sería el último concurso y solamente quedarían dos participantes. Durante este juego, el conductor haría un total de diez preguntas, cinco para cada uno de los concursantes. La primer pregunta sería para el concursante con el mayor número de puntos acumulados. En este juego las puntuaciones ya no contarían más. Los concursantes entrarían a jugar nuevamente desde cero a un enfrentamiento cara a cara. Para responde las preguntas, contarían con un total de diez segundos como máximo. El concursante con el mayor número de respuestas correctas sería el campeón definitivo de La Suerte de Saber. En caso de empate, se llevaría a cabo una ronda de muerte subita.

- Escenografía: La escenografía fue planeada de una forma muy sencilla debido a que el presupuesto con el que se contaba era bajo. Se aprovechó

todo lo que había en el estudio de televisión y la Universidad Villa Rica cooperó con pintura para el piso y las mamparas. Se utilizó el ciclorama negro y el piso se pintó de negro para darle uniformidad. Se colocó una pantalla de plasma en la cual se mostrarían los logotipos de los patrocinadores durante el programa. Un reproductor de DVD para poder poner el disco que contenía el loop de los patrocinadores se instaló debajo de la pantalla (ver imagen 28 del anexo 3). Una barra con micrófonos donde se colocarían los concursantes y finalmente unas mamparas que servirían de fondo para cada concurso o como panel de juego de los concursos que así lo requirieran. Se utilizó también otra mampara con unos cuadros que simulaban una ventana y se iluminó con los colores del programa. El estudio completo estaba decorado con el logotipo y los colores del programa. Los colores mas destacados eran el naranja, el amarillo y el verde.

- Iluminación: Para iluminar el estudio no hubo gran problema. Se encuentra muy bien equipado y lo que se hizo fue seguir el triángulo básico de iluminación. La parte difícil fue que en los monitores no hubiera variación de color y que los negros se vieran igual en todas las cámaras. Ahí fue el mayor problema porque había que reajustar las luces e intentar varias combinaciones. Algunas se intensificaron, otras se atenuaron y otras de plano se apagaron. Pero al final de cuentas se logró el objetivo. No solamente se utilizó un triángulo básico de iluminación porque el conductor y los concursantes se moverían en diferentes puntos del estudio de televisión así que se iluminaron tres áreas básicas. La primera fue en donde

iban a estar los concursantes. La segunda fue donde iba a estar el monitor con el “loop” de los patrocinadores y el conductor cuando apareciera solo a cuadro. Y la tercera en donde se iban a colocar los páneles para identificar cada juego y donde se iban a llevar a cabo los mismos.

- Base de datos: Una persona fue asignada para hacer una base de datos. Esta base de datos era para juntar la información necesaria sobre los temas principales que eran cine, música y cultura general. La información tenía que ser verídica y relativamente conocida por el común de la gente para crear las preguntas de los concursos durante el programa. Había que tener información suficiente para que no se repitieran las preguntas y a parte tener de sobra por si se necesitaban más preguntas en caso de desempates. También tenía que checar que todas las preguntas y respuestas estuvieran escritas correctamente, sin faltas de ortografía, y checar la pronunciación de aquellas que no fueran en el idioma español para que el conductor supiera cómo decirlas al aire.
- Imagen del programa: (ver imagen 1 del anexo 3) La imagen del programa fue una combinación de tres diseños que se hicieron. Tres alumnos crearon tres logotipos y los tres tenían cosas importantes que aportar, así que se tomaron las mejores ideas de cada diseño y quedó el logotipo final. El logotipo era un foco caricaturizado con un birrete para hacer alusión al conocimiento. La cara del foco era amigable y junto a él tenía el nombre del programa (La Suerte de Saber). Los colores predominantes fueron el naranja, amarillo y el verde. Con base en eso se diseñaron los carteles, el decorado de la escenografía, las cortinillas del programa y las invitaciones

al público. Los carteles se pegaron en las instalaciones de la universidad, en otras universidades, en las escuelas de los concursantes y en los negocios que patrocinaron el programa de televisión. Las invitaciones se repartieron para los amigos y familiares de los miembros del equipo de producción, las autoridades de la universidad y de las otras escuelas, así como también a los patrocinadores.

- Casting: El casting se llevó a cabo de una manera muy satisfactoria. Lo primero que se hizo fue buscar a un conductor. Se hizo una invitación abierta a los estudiantes de la universidad para acudir a él. Muchos estudiantes acudieron al casting y se mostraron muy entusiasmados. Fue un estudiante de la facultad de Derecho quien quedó seleccionado y aunque no tenía experiencia conduciendo programas de televisión, todos los alumnos involucrados en el proyecto decidieron que él era el indicado. Después se tenía que seleccionar a los concursantes. Se decidió que serían alumnos del último semestre de bachillerato y no sólo del bachillerato de la Villa Rica, sino también de escuelas a las que les pudiera interesar la Universidad Villa Rica. De la misma manera, al ser de diferentes escuelas, los concursantes competirían para representar de la mejor forma posible su bachillerato, dándole formalidad a los juegos. Finalmente se eligieron seis participantes de diferentes bachilleratos y todos ellos se mostraron entusiastas con el proyecto.
- Equipo de trabajo: Esta parte fue un poco complicada ya que no había suficientes alumnos en el salón para cubrir todos los puestos que se requerían. Pero el problema se solucionó de una manera muy sencilla. Se

pidió ayuda a estudiantes de la facultad de Ciencias de la Comunicación con interés en participar en el proyecto y la respuesta fue muy buena. Así se formó un gran equipo y estos fueron los puestos que conformó el equipo de trabajo:

- Cuatro camarógrafos.
 - Cuatro asistentes de camarógrafos.
 - Un jefe de piso.
 - Un iluminador.
 - Tres encargados de la escenografía.
 - Un sonidista.
 - Un director de sonido.
 - Un operador de videotape.
 - Un operador de switcher.
 - Un director de cámaras.
 - Un productor general.
- Escaleta y guión: Para este programa no se utilizó un guión literario para el conductor ya que tendría la libertad de expresarse con naturalidad sin parecer que se sabía de memoria lo que estaba diciendo. Lógicamente tenía que haber un orden y puntos a seguir por eso se realizó una escaleta lo más clara y detallada posible para no salirse de los tiempos ni de la idea principal del programa. La escaleta marcaba cuándo comenzaría cada juego, en qué momento entrarían los cortes comerciales, etc. (Ver anexo 2). Por otro lado, una parte muy importante fue la redacción de los contenidos. Se buscó mucha información para que las respuestas de las preguntas fueran reales y

tuvieran una variedad amplia. Era importante buscar temas conocidos por la mayoría pero con un grado de dificultad un poco alto para que no fuera tan sencillo para los concursantes.

- Cortinillas: Las cortinillas se realizaron para que el programa fuera vistoso y lo más profesional posible. En ellas se presentaba al conductor, imágenes de cine, música y cultura general y también se mostraba un poco acerca de los concursos. Las cortinillas tendrían una duración de diez segundos aproximadamente, con excepción de la cortinilla de entrada y la cortinilla de salida que durarían más tiempo. Se hicieron en un programa de computadora llamado "Motion", y éstas son las que finalmente se presentaron: (Ver imágenes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 30 del anexo 3)
 - Cortinilla de entrada.
 - Cortinilla de salida.
 - Cortinilla de ida a corte comercial.
 - Cortinilla de regreso de corte comercial.
 - Cortinilla de presentación de cada juego.
 - Transición.
- Musicalización: El director de sonido sería el responsable de musicalizar el programa durante su transmisión. Sería él quien seleccionaría música en Internet libre de derechos (con excepción de la música de Jeopardy) para musicalizar tanto las cortinillas como el programa. La música fue descargada de una página de Internet llamada Free Play Music (www.freeplaymusic.com). La selección final de la música fue por medio de

una votación entre los alumnos. Se utilizaron también efectos de sonido para las respuestas correctas y las incorrectas.

- Vestuario: La forma de seleccionar el vestuario fue muy simple. Sólo aparecían a cuadro, el conductor, una asistente y los concursantes. Para los concursantes el vestuario fue sencillo, lo único que se les pidió fue que llevaran la camisa de su escuela y podían llevar cualquier pantalón, de preferencia unos jeans. Las asistentes tenían que vestirse bien pero sin ser muy elegante, un pantalón negro y una blusa roja fue el vestuario que utilizaron. El conductor tenía que vestirse de una manera casual, nada muy elegante pero sí con una presentación agradable y cómoda. Se le pidió que utilizara un pantalón de vestir, una camisa con colores suaves y un saco sport.
- Producción de cápsulas: Para las cápsulas de presentación de los concursantes se hizo un pequeño equipo de producción de tres personas. Dos de ellos fueron con la cámara, el micrófono y la iluminación a grabar a los concursantes en sus escuelas y actividades cotidianas. Luego había que editarlas para que quedaran de 30 segundos y narrarlas con una voz en off. Ahí fue donde el tercer integrante del equipo aportó con su ayuda. Las cápsulas estaban musicalizadas con canciones del grupo francés Daft Punk y texto superpuesto para identificar al concursante con su nombre. Una vez terminadas las seis cápsulas los alumnos se las entregaron al operador de videotape para que las usara en su debido momento.

- Ensayos: Los ensayos eran de vital importancia para que el programa saliera bien a la hora de transmitirlo en vivo. Se realizaron cinco ensayos. Cuatro sin los verdaderos concursantes y sin las verdaderas preguntas para no darlas a conocer antes de la transmisión en vivo y para que los concursantes no se aburrieran de estar ensayando una y otra vez. Uno de los ensayos fue con los concursantes reales, pero sin las preguntas finales, para que ellos también supieran la dinámica del programa y no llegaran a la transmisión en vivo sin saber nada y con los nervios hasta arriba. Los ensayos se realizaron en las mañanas antes de las clases, ya que el horario de clases era en la tarde, y en las noches después de las mismas. Uno de ellos fue durante la materia de Producción de Televisión.

3.2 PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN (TRANSMISIÓN DEL PROGRAMA)

Para realizar la transmisión en vivo del programa de televisión se necesitaba tener la postproducción preparada. Al ser en vivo la transmisión no se podía dejar para después la postproducción, se tenía que ir haciendo de manera simultánea pero para poder hacer esto se tenía que tener todo previsto. Se prepararon muchas cosas para que el programa fuera vistoso y se viera una buena postproducción. Lo primero que iba a vestir el programa de televisión a la hora de transmitirlo en vivo eran las cortinillas. El operador de videotape las tenía listas para correrlas al momento de ser necesario. Las cortinillas que se utilizaron fueron las siguientes:

- Cortinilla de Entrada

- Cortinilla de Salida
- Cortinilla a Corte Comercial
- Cortinilla de Regreso de Corte Comercial
- Cortinilla del juego Panel Musical
- Cortinilla del juego La Ruleta de los Actores
- Cortinilla del juego El Dado de los Géneros
- Cortinilla del juego La Pantalla de Cine
- Cortinilla del juego ¿Adivina Quién es?
- Cortinilla del juego Cara a Cara

La música también estaba preparada para correrla en el momento necesario. El operador de audio fue el responsable de musicalizar el programa de televisión. De la misma manera, el operador de videotape tenía listos los bloques de los cortes comerciales y era el quien los mandaría en su respectivo tiempo. Contaba también con las cápsulas para presentar a los concursantes y éstas ya estaban editadas con una duración de treinta segundos. Finalmente el operador de videotape tenía listos en la computadora los nombres de los concursantes y del conductor para superponerlos cuando fueran requeridos. Había un total de cuatro cámaras en el estudio y el operador del switcher seleccionaba qué cámara quería mandar al aire para hacer más dinámico el programa. Con todo listo y organizado para transmitir el programa, los alumnos del octavo semestre presentaron “La suerte de saber” al público invitado.

El lugar de transmisión del programa fue el estudio de televisión de la facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Villa Rica a las diecinueve horas, mientras que la señal se recibía en vivo en el auditorio. El

público estaba listo para presenciar el programa y los alumnos tomaron sus posiciones.

Los camarógrafos tomaron sus posiciones junto con sus asistentes y balancearon los blancos de sus respectivas cámaras para no tener variación entre ellas. El iluminador ajustó las luces como ya lo había hecho en los ensayos previos. La jefe de piso estableció la intercomunicación entre ella, los camarógrafos y la cabina de producción. El operador de videotape encendió la computadora y dejó listo todo lo que se iba a necesitar durante la transmisión del programa (las cortinillas, las cápsulas, los textos superpuestos, los cortes comerciales, etc.). El operador de audio alistó la música necesaria para el programa y midió los niveles para que se escucharan bien y no se saturaran las líneas. El operador del switcher, que también funcionó como director de cámaras, checó que las cuatro cámaras tuvieran señal y que la comunicación con los camarógrafos y la jefe de piso funcionara adecuadamente. Verificó la señal de entrada de la computadora, que es de donde se mandarían las cortinillas, cápsulas, cortes comerciales y textos superpuestos, y también puso a grabar un DVD. Cuando verificó que la señal de video llegaba correctamente junto con el audio al auditorio, dio la orden para comenzar la transmisión en vivo del programa “La suerte de saber.” Todos cubrieron sus posiciones y así fue como todo comenzó. El operador del switcher mandó al aire la cortinilla de entrada y a continuación el conductor del programa dio la bienvenida y presentó a los patrocinadores.

El conductor se mostraba un poco nervioso pero todo iba corriendo conforme a lo planeado. Todos los miembros del equipo de producción estaban

haciendo bien su trabajo. Los camarógrafos encuadraban bien sus objetivos, la música entraba correctamente y el operador de video tenía todo en orden para superponer los textos y correr las cápsulas. Raúl era el nombre del conductor y fue presentando uno a uno a los concursantes. Primero corría la cápsula y después regresaban con Raúl para darle la bienvenida al concursante, desearle mucha suerte y colocarlo en su posición. Así sucedió hasta que los seis concursantes estaban listos.

El primer concursante fue Rafael del Instituto Las Américas. La segunda concursante fue Arianna del Colegio Antonio Caso. En tercer lugar apareció Jorge del Colegio La Salle. En cuarto lugar Ingrid del Colegio Villa Rica. En quinto lugar José del colegio Andrew Bell, y en sexto y último lugar Karen del Instituto Pacelli. Una vez presentados los seis concursantes mandaron a un corte comercial. El operador del switcher mandó la cortinilla y después los comerciales.

De regreso al programa con la cortinilla, Raúl apareció a cuadro nuevamente. Era el momento de empezar a jugar así que el primer juego fue El Panel Musical. Se presentó la cortinilla del juego y después Raúl explicó las reglas. El orden de los concursantes se dio mediante un sorteo previo. El ambiente en el estudio pasó a ser de tenso a tranquilo y agradable. Los nervios bajaron de intensidad y todo iba saliendo como lo habían ensayado. Eso ayudó mucho a los miembros del equipo de producción que empezaron a disfrutar del trabajo sin olvidar la concentración para no cometer ningún error. Al terminar las rondas del juego Ingrid quedó con la puntuación más baja y tuvo que salir del programa acompañada de las edecanes. Era el momento de mandar nuevamente a un corte

comercial, tiempo necesario para hacer ajustes en el estudio como cambiar la mampara para jugar el siguiente concurso que sería La Ruleta de los Actores.

Al regresar del corte de comerciales Raúl presentó el siguiente concurso, apareció la cortinilla y explicó las reglas para que los concursantes no tuvieran dudas. Al final del concurso Rafael fue quien tuvo que salir del programa por su baja puntuación.

Raúl platicó un poco con los concursantes para darle tiempo al equipo de escenografía y cambiar la mampara para el siguiente juego. Una vez lista la mampara se presentó la cortinilla y Raúl explicó las reglas del juego. Era la hora de jugar El Dado de los Géneros y una edecán ayudaba a los concursantes con el dado. Arianna fue la concursante que quedó con la menor puntuación y tuvo que salir del programa. Era el momento de un nuevo corte comercial pero antes Raúl explicó al público acerca de papeles pegados debajo de los asientos de ellos. Unos papeles eran canjeables por premios de los patrocinadores y otros para concursar en el siguiente juego representando a los participantes. Aparecieron en pantalla los comerciales y durante este tiempo el público checó debajo de sus asientos. Los afortunados para concursar se dirigieron hacia el estudio y todo estaba listo para el siguiente juego. Esta actividad era importante para comprobar que el público estaba participando y se estaba cumpliendo con el modelo de comunicación donde debe de haber una retroalimentación, en este caso con el público espectador. De esta manera se cumplía el modelo habiendo un transmisor o emisor, un mensaje, un medio para transmitir el mensaje, un receptor y una retroalimentación.

Regresando de comerciales el conductor apareció a cuadro y enseguida la cortinilla del nuevo juego, La Pantalla de Cine. Raúl presentó a los nuevos concursantes y explicó las reglas. En este juego no habría ningún expulsado pero si se acumularían los puntos. Terminando la competencia los concursantes del público regresaron a sus lugares y se hicieron los cambios para continuar con el siguiente juego, llamado “¿Adivina quién?”

Se presentó la cortinilla y Raúl explicó las reglas. Para esta etapa si habría un expulsado y el desafortunado fue José. Karen y Jorge fueron los afortunados en llegar a la final y lo más curioso fue que ellos eran amigos desde antes del programa. Antes de comenzar el último juego hubo el último bloque de cortes comerciales. Al regresar se presentó la cortinilla del Cara a Cara y Raúl explicó las reglas como lo había hecho durante todo el programa. Hubo una gran tensión mientras concursaban en la gran final y todos se emocionaron cuando conocieron a la ganadora, Karen. Las edecanes entregaron los premios a los finalistas y así terminó el programa.

Raúl agradeció al público por haber asistido y a los patrocinadores. Felicitó a los alumnos del octavo semestre y se despidió. El operador del switcher mando al aire la cortinilla de salida y todos los miembros del equipo de producción dieron un grito de júbilo.

Después del programa hubo una junta para felicitar al equipo de producción y ver los aciertos y los errores. Todos estaban concientes de los errores que habían cometido pero en general el programa se transmitió de manera satisfactoria.

CONCLUSIONES

Los alumnos decidieron hacer un programa de concursos y terminaron realmente satisfechos con el resultado obtenido. Los programas de concursos tienen mucho peso en la historia de la televisión no solamente de nuestro país, sino también de Estados Unidos y el mundo entero. Desde que aparecieron en la televisión han creado un interés muy especial en el público. Tuvieron sus problemas cuando se generaron escándalos sobre su credibilidad pero han ido evolucionando para seguir con mucha presencia en la actualidad. Los “reality shows” son el ejemplo más claro de esta evolución. Algunos de estos programas de concursos han tenido tanto éxito que venden sus derechos a otros países. La mayoría de los programas de concursos se han originado en Estados Unidos y se han adaptado en muchos países. En México muchos de los programas que han tenido mucha popularidad han sido adaptaciones de otros concursos en diferentes países, aunque también hay otros creados en nuestro país con la misma aceptación y que siguen vigentes después de tantos años, como en el caso de “En familia con Chabelo.”

La producción de televisión es un proceso complicado que requiere del esfuerzo de muchas personas. Una persona puede tener la idea, pero no puede llevarla a cabo sin ayuda de un equipo de trabajo. Durante este proyecto, se necesitó del apoyo de estudiantes de otros semestres, ya que el grupo era insuficiente. El proceso de producción es tan complejo que se separa en tres etapas principales. En primer lugar, la preproducción, etapa en la cual los alumnos decidieron qué tipo de programa iban a realizar, quiénes iban a realizar las

diferentes funciones, se programaron fechas para no retrasarse, consiguieron patrocinadores, realizaron el presupuesto y buscaron información para la base de datos de las preguntas y respuestas de los juegos. En segundo lugar la producción. Durante esta etapa los alumnos tomaron sus puestos dentro del estudio de televisión y empezaron a transmitir el programa. Sabían que el trabajo en equipo era muy importante y cada quien realizó sus actividades de forma responsable y eficiente. La tercera etapa, la postproducción, se llevó a cabo al mismo tiempo que la producción con la excepción de las cápsulas de los concursantes, como ya se ha mencionado con anterioridad. Se dieron cuenta de lo fácil que se daba la transmisión del programa porque tenían todo planeado y ensayado.

La organización jugó un papel muy importante. Cuando los alumnos no tenían mucho interés las cosas no salían como ellos querían y se retrasaban mucho. No fue sino hasta que el tiempo se les vino encima cuando realmente empezaron a organizarse.

Durante la producción de este programa de televisión pasaron muchas cosas. El objetivo principal era que los estudiantes realizaran un programa de televisión como se hace realmente en las televisoras. Los alumnos realmente aprendieron qué es lo que necesitan para llevar a cabo esta labor que no es nada sencilla y que no la puede realizar una sola persona. Aprendieron a manejar las cámaras del estudio de televisión. Pusieron en práctica todo lo que habían estudiado acerca de los encuadres y de los movimientos de cámara. Aprendieron a iluminar un estudio de televisión y a iluminar también el exterior. Dentro del estudio de televisión aprendieron los diferentes tipos de lámparas. Aunque

algunos de ellos ya sabían editar en el programa Premier, que es el que se usa en la universidad, otros que no tenían mucha idea tuvieron que aprender y mejorar sus técnicas. Aprendieron a usar los diferentes tipos de micrófonos que se pueden utilizar como el boom, el lavalier, etc. Conocieron los diferentes cables que se usan tanto para el audio como para el video y para la corriente eléctrica. Se dieron cuenta de la importancia de tener un estudio de televisión bien organizado. Conocieron los diferentes puestos y se fueron rotando para que todos tuvieran la oportunidad de practicar. Otros tuvieron la oportunidad de desenvolverse en el área de la relaciones públicas y aunque no estén dentro del estudio de televisión, forman una parte del mismo equipo en la producción de un programa de televisión.

Además de conocer todos estos puestos y tareas, los alumnos obtuvieron gran experiencia. Aprendieron a trabajar en equipo y eso fue algo que les costó muchísimo. Los alumnos tenían que aprender a solucionar sus propios problemas para sacar adelante el proyecto y no atrasarlo. Los que no podían con las tareas se las fueron dejando a otros que si las podían realizar y buscaban otro puesto que también les gustara o que tuvieran inquietud en realizar. Así cada quien se fue dando cuenta que son útiles para unas cosas y que hay gente que puede tener mejores cualidades que ellos para realizar determinada labor. Eso los motivó a trabajar más duro en la nueva tarea que tenían asignada.

Muchos otros no mostraban interés en algún área simplemente porque no la conocían y al momento en que tuvieron que ser parte de esa área se dieron cuenta que sí les gustaba. Por ejemplo, las encargadas en la escenografía querían hacer otras actividades porque simplemente no sabían qué era lo que tenían que hacer con la escenografía. Conforme fue pasando el tiempo y fueron surgiendo

más ideas ellas mismas ganaron confianza y tomaron el control total de la escenografía. Esto fue un alivio para el resto del equipo de producción porque depositaron toda su confianza en ellas y se podían concentrar en sus tareas sin preocupaciones. Lo mismo sucedió a la hora de realizar las cápsulas de los personajes. Nadie estaba preocupado por eso porque confiaban en el pequeño equipo de producción que se formó para realizarlas y los dejaron trabajar de maravilla sin presión y con apoyo. En el área de la iluminación sí hubo un gran problema porque nadie tenía experiencia iluminando y nadie quería hacerlo. Finalmente al responsable de iluminar le fue gustando más cada vez que los maestros le iban diciendo cómo hacerlo y aunque esa tarea la realizaron casi en su totalidad los maestros, los alumnos también aprendieron porque les explicaban cómo hacerlo.

Unas semanas antes de la transmisión en vivo tuvieron una junta con el profesor que impartía la clase de Producción de Televisión. En esa junta platicaron acerca de los avances que llevaban y de todo lo que faltaba para poder transmitir el programa. Se dieron cuenta que todavía les faltaban muchas cosas y que si no redoblaban los esfuerzos el proyecto entero se vendría abajo. Fue muy grato tanto para el profesor como para los alumnos el darse cuenta de que todos aceptaron sus errores y mostraron gran motivación en seguir adelante. Sabían perfectamente qué era lo que tenían que hacer si es que querían transmitir el programa en vivo con un público que estaba conformado por amigos y familiares. No querían decepcionar a ninguno de los invitados y mucho menos querían decepcionarse ellos mismos, así que, se comprometieron de nuevo y pusieron manos a la obra. Obviamente tendrían discusiones nuevamente por la presión que ya tenían

acumulada pero al final todo resultó de maravilla. Al terminar el programa todos se vieron las caras y notaron una alegría inmensa que sólo puede dar la culminación satisfactoria de meses de trabajo, presión y compromiso.

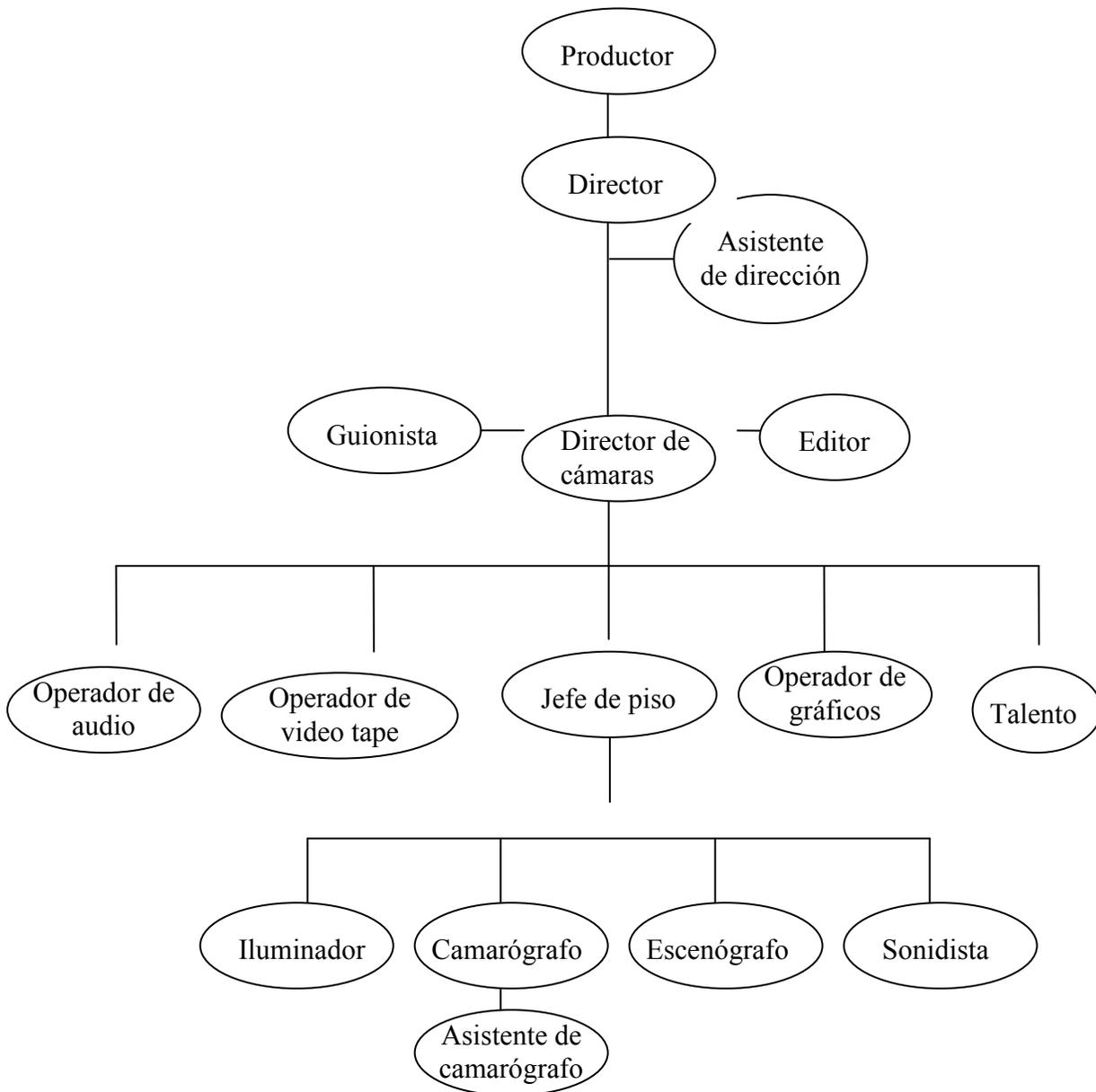
Todos los objetivos se cumplieron y todos los alumnos del octavo semestre terminaron muy contentos y satisfechos con lo que aprendieron ese curso y no solamente en esa materia porque todos los maestros pusieron su granito de arena y la cosecha dio fruto.

En lo personal puedo decir que el proyecto me dejó muy buenas experiencias. Yo sabía que hacer un programa de televisión era complicado pero no tenía mucha idea de cómo empezar un proyecto, cómo formar equipos de trabajo, etc. Aprendí que todo nace de una buena idea que se va mejorando con las propuestas de los que se comprometen en mejorar el programa. Aprendí que es necesario dividirse la carga de trabajo formando equipos y dejar que cada quien haga su parte confiando en sus capacidades. Aclarar los problemas para evitar que se acumulen, trabajar en equipo y sobre todo tener nuestro trabajo terminado para las fechas establecidas. No tenía una idea clara de la organización que se necesita y ahora sé cómo llevar a cabo la producción de un programa de televisión de forma adecuada y sobre todo con la experiencia que me dejó haber participado en este trabajo. Saber trabajar en equipo fue otro aspecto que aprendí. Cuando uno no está dispuesto a hacerlo puede perjudicar de manera importante toda la producción. Hay que saber separar el trabajo con las diferencias personales y trabajar en conjunto por el bien del programa. En realidad fue una experiencia muy buena que sirve para que los alumnos comprendan todo el proceso de logística de una producción de televisión. No sólo es importante saber

prender y manejar una cámara o saber editar en la computadora. Se debe entender todo el proceso para que cada quien pueda realizar mejor su parte.

ANEXOS

Anexo 1. Diagrama de organización:



Anexo 2. Escaleta del programa de concursos

No.	Concepto	T. Par.	T. Tot.	Observaciones
1	Cortinilla de Entrada	01:00	01:00	Video
2	Saludo del Conductor	01:00	02:00	Estudio
3	Entrada primer concursante	00:30	02:30	Estudio
4	Clip del primer concursante	01:00	03:30	Video
5	Entrada segundo concursante	00:30	04:00	Estudio
6	Clip del segundo concursante	01:00	05:00	Video
7	Entrada tercer concursante	00:30	05:30	Estudio
8	Clip del tercer concursante	01:00	06:30	Video
9	Entrada cuarto concursante	00:30	07:00	Estudio
10	Clip del cuarto concursante	01:00	08:00	Video
11	Entrada quinto concursante	00:30	08:30	Estudio
12	Clip del quinto concursante	01:00	09:30	Video
13	Entrada sexto concursante	00:30	10:00	Estudio
14	Clip del sexto concursante	01:00	11:00	Video
15	Cortinilla a corte comercial	00:10	11:05	Video
16	Comerciales	03:00	14:05	Video
17	Cortinilla regreso de com.	00:10	14:10	Video
18	Explicación del primer juego “El Panel Musical”	00:50	15:00	Estudio
19	Primer juego	07:50	22:50	Estudio
20	Cortinilla a corte comercial	00:10	22:55	Video
21	Comerciales	03:00	25:55	Video
22	Cortinilla regreso de com.	00:10	26:00	Video
23	Explicación del segundo juego “La ruleta de los Actores”	00:30	26:30	Estudio
24	Segundo juego	04:00	30:30	Estudio
25	Explicación del tercer juego “El Dado de Géneros”	00:30	31:00	Estudio
26	Tercer juego	03:50	34:50	Estudio
27	Cortinilla a corte comercial	00:10	34:55	Video
28	Comerciales	03:00	37:55	Video
29	Cortinilla regreso de com.	00:10	38:00	Video
30	Explicación del cuarto juego “Adivina quién es”	00:30	38:30	Estudio
31	Cuarto juego	04:00	42:30	Estudio
32	Explicación del quinto	00:30	43:00	Estudio

	juego “La Pantalla de Cine”			
33	Quinto juego	03:50	46:50	Estudio
34	Cortinilla a corte comercial	00:10	46:55	Video
35	Comerciales	03:00	49:55	Video
36	Cortinilla regreso de com.	00:10	50:00	Video
37	Explicación del juego final	01:00	51:00	Estudio
38	Jugo final “cara a cara”	06:00	57:00	Estudio
39	Entrega de Premios	01:00	58:00	Estudio
40	Créditos Finales	01:00	59:00	Video

Anexo 3. Imágenes del Programa:

Imagen 1:



Imagen 2:

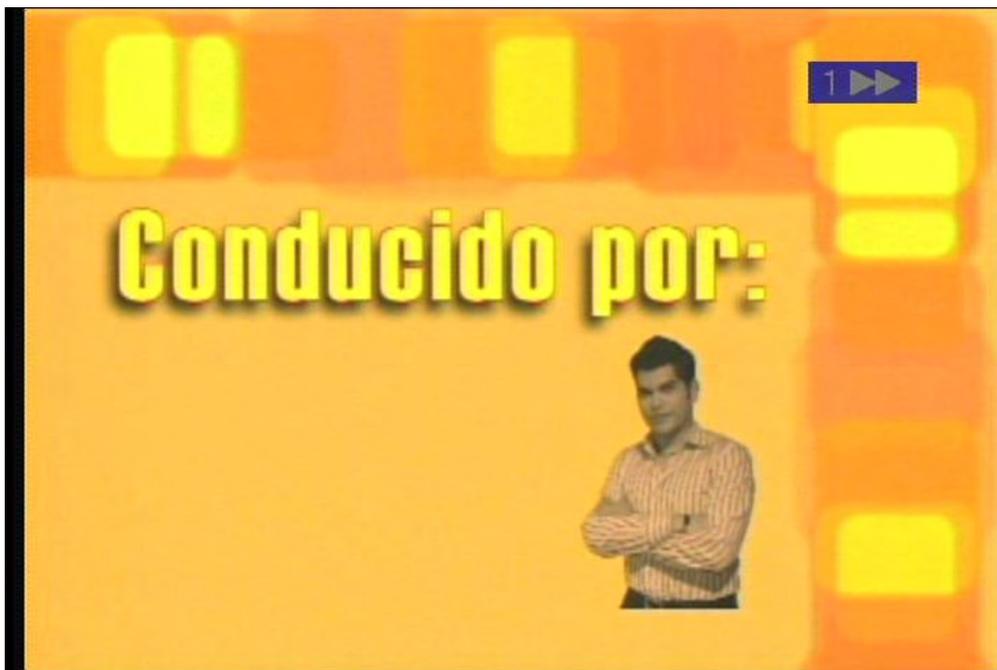


Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:

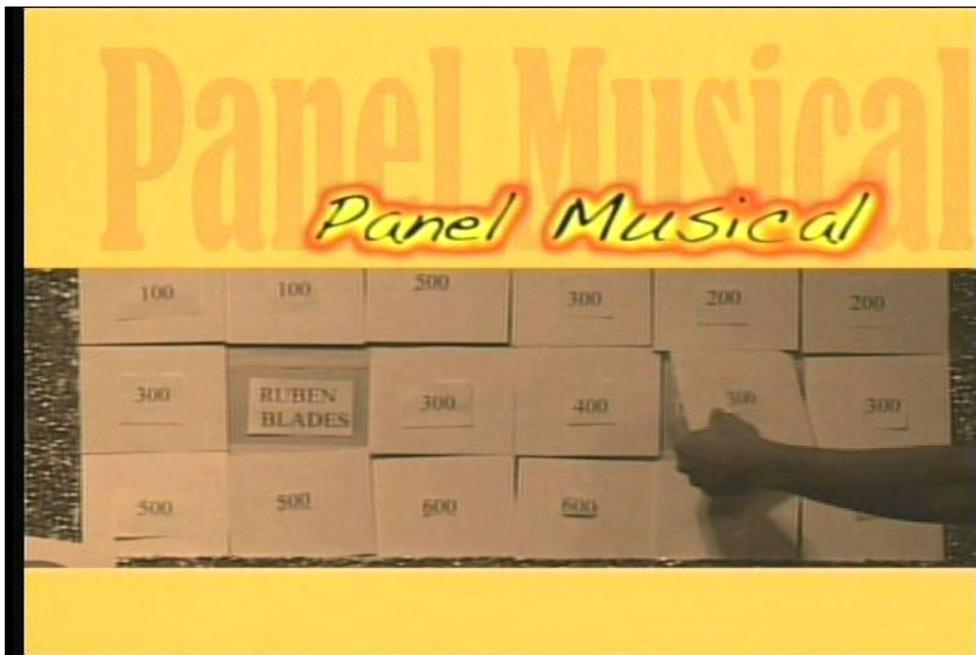


Imagen 6:

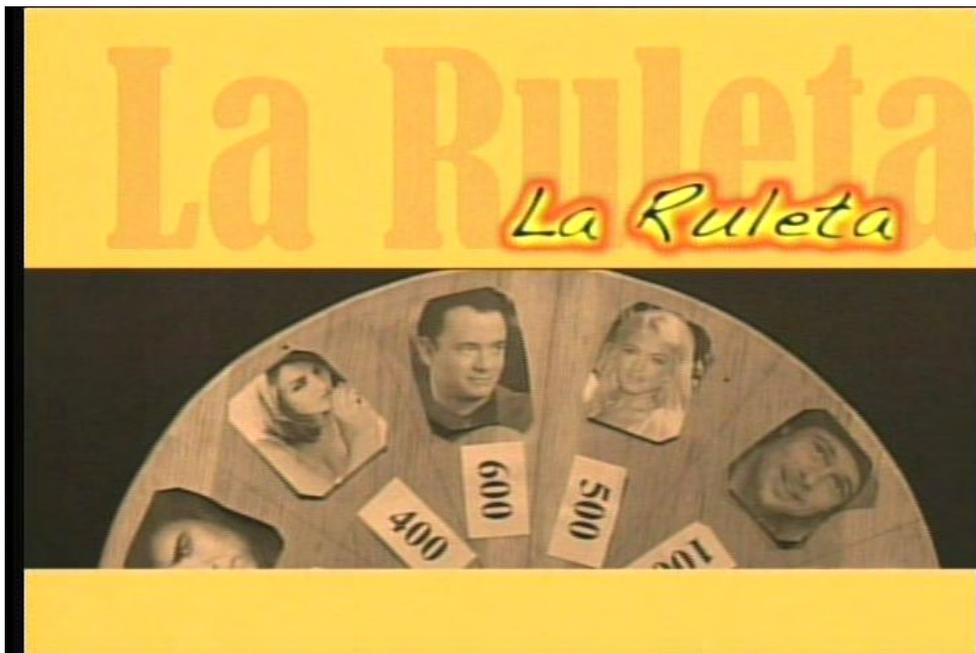


Imagen 7:



Imagen 8:



Imagen 9:

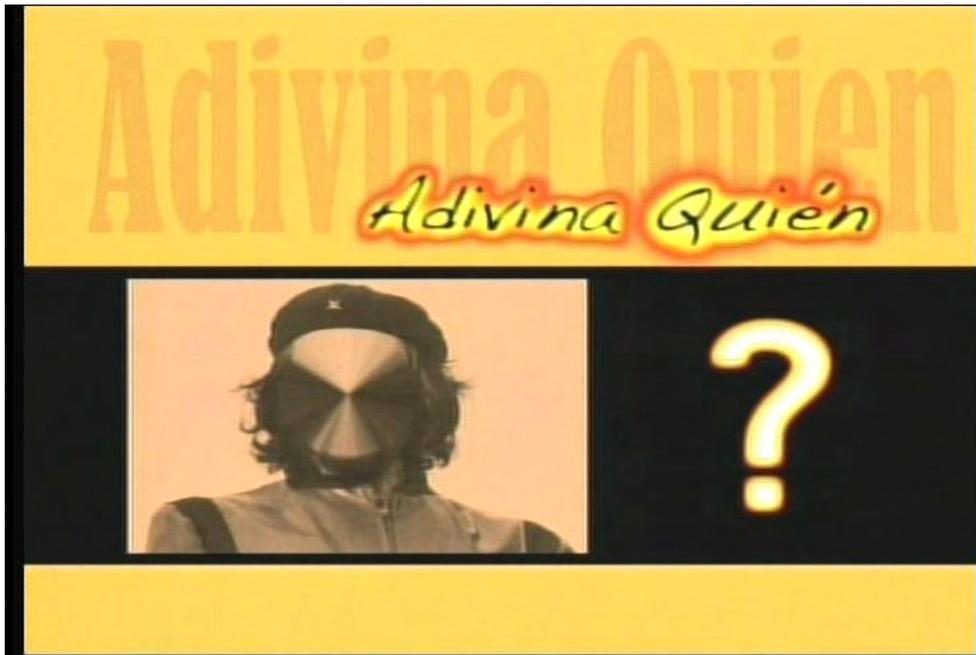


Imagen 10:



Imagen 11:

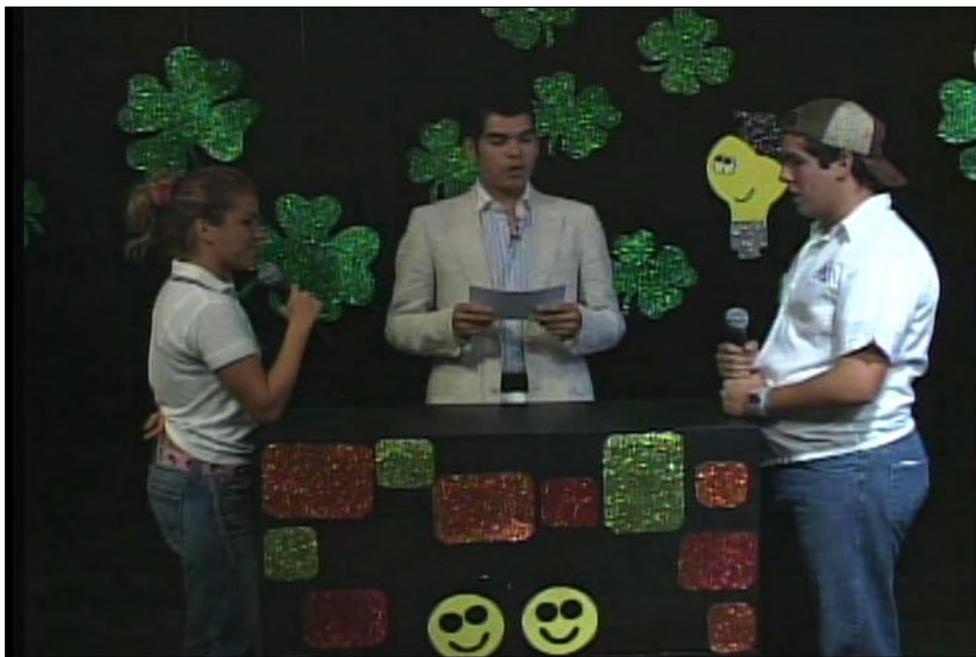


Imagen 12:



Imagen 13:



Imagen 14:



Imagen 15:



Imagen 16:



Imagen 17:



Imagen 18:



Imagen 19:



Imagen 20:



Imagen 21:



Imagen 22:



Imagen 23:



Imagen 24:



Imagen 25:



Imagen 26:

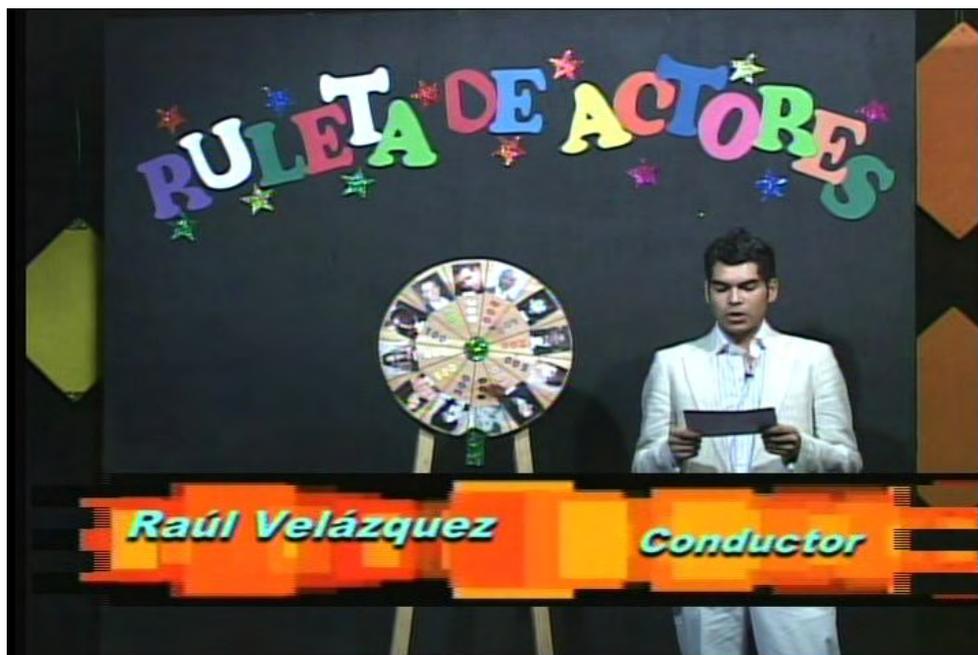


Imagen 27:

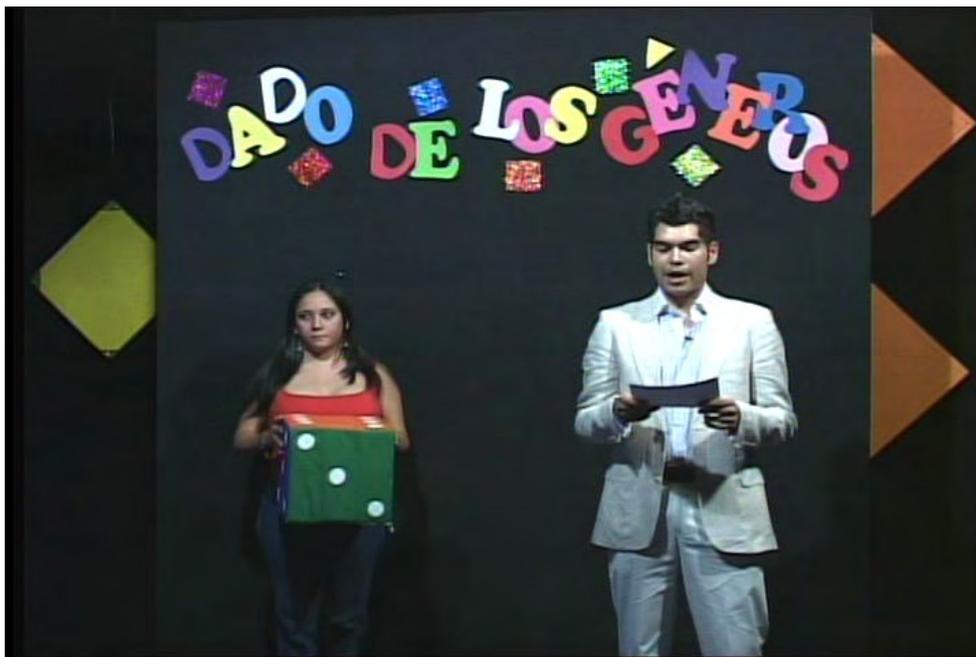


Imagen 28:



Imagen 29:

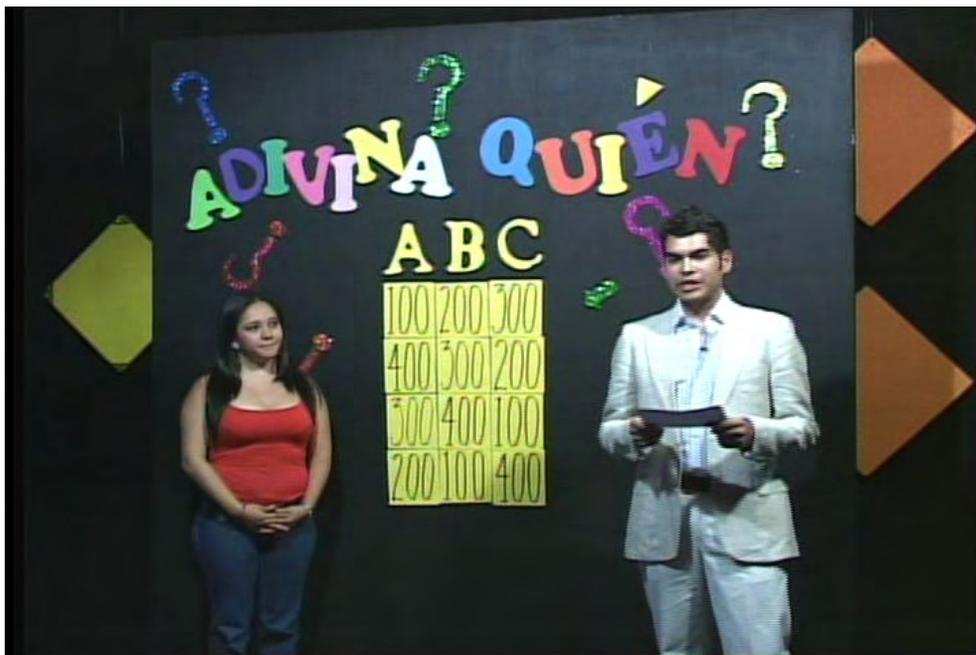


Imagen 30:



Anexo 4: Lista de puestos:

CONDUCTOR

Raúl Velázquez

INFORMACIÓN

Citlali Flores

Nayeli Vela

DISEÑO

Uriel Cuenca

Cindy Lara

MUSICALIZACIÓN

Miguel López

CASTING

Ivette Basurto

COMERCIALIZACIÓN

Karla Álvarez

ESCENOGRAFÍA

Estíbaliz García

Erika Manjarrez

LOCUTORA

Ivette Basurto

GUIÓN

Citlali Flores

EDICIÓN

Uriel Cuenca

Karla Álvarez

CAMARÓGRAFOS EN EXTERIORES

Javier Mora

Jorge Miravete

GRAFICOS

Nicolás López

TITULAJE

Karla Álvarez

CONTINUIDAD
Erika Manjarrez

EDECANES
Claudia Lorenzo
Musmé Tiburcio

PROMOCIÓN
Cindy Lara

ADMINISTRACIÓN
Estíbaliz García

COORDINACIÓN DE STAFF
Nayeli Vela

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN
Ramiro Cuenca
Jorge Miravete
Jazmín Montalvo
Cindy Ramírez
Gomi

JEFE DE FORO
Nayeli Vela

DISEÑO DE MONTAJE
Estíbaliz García
Erika Manjarrez

ILUMINACIÓN
Miguel López

CAMARÓGRAFOS EN ESTUDIO
Citlali Flores
Laura Escartín
Aliskair Lasnibat
Javier Mora

DIRECTOR DE CÁMARAS
Uriel Cuenca

OPERADOR DE VIDEO
Karla Álvarez

OPERADOR DE AUDIO
Miguel López

ATENCIÓN A PÚBLICO
Cindy Lara

COORDINACIÓN DE PARTICIPANTES
Ivette Basurto

BIBLIOGRAFÍA

BURROWS, Thomas D. *et al* (2003): **Producción de Video-Disciplinas y técnicas**, octava edición, Editorial McGraw-Hill Interamericana, México.

D'VICTORICA, Raúl (2002): **Producción en Televisión: procesos y elementos que integran la producción en televisión**, Trillas, México.

GONZÁLEZ TREVIÑO, Jorge (1994): **Televisión y Comunicación-un enfoque teórico-práctico**, Editorial Pearson, México.

GUTIÉRREZ GONZÁLEZ, Mónica D. y Myrthala I. VILLAREAL BAROCIO (2003): **Manual de Producción para TV**, Trillas, México.

HERSH, Carl (1999): **Producción Televisiva El contexto Latinoamericano**, Trillas, México.

ZETTL, Herbert (2000): **Manual de producción de televisión**, séptima edición, Internacional Thomson Editores, México.

"Producción de televisión", en red; disponible en

<http://www.emagister.com/produccion-television-cursos-590072.htm>

“¿Qué es la preproducción?”, en red; disponible en

<http://www.savethechildren.es/tallerspot/taller%20spot/40C8F94E-BB64-11DA-9D8F-000A95CDDE68/40C926F6-BB64-11DA-9D8F-000A95CDDE68.html>

“Cómo escribir un guión de televisión y cine”, en red; disponible en

<http://www.mailxmail.com/curso/vida/guionteleycine/capitulo1.htm>

“Sonidos en TV: principios básicos”, en red; disponible en

<http://www.internetcampus.com/span/typ037.htm>

“Postproducción en video”, en red; disponible en

<http://www.creativideas.net/video/postproduccion.html>

“Tipos de programas”, en red; disponible en

http://www.discapnet.es/guias/fichasdidacticas/html_comunicacion/tipos.htm

“Programas de concursos”, en red; disponible en

<http://es.wikipedia.org/wiki/Telerrealidad>

<http://www.cnnexpansion.com/lifestyle/bfcuanto-costara-ahora-el-hombre-bionico/la-pregunta-de-los-64-000>

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dating_Game

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Gong_Show

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Newlywed_Game

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Price_is_Right

http://en.wikipedia.org/wiki/Match_Game

[http://en.wikipedia.org/wiki/The_\\$10,000_Pyramid](http://en.wikipedia.org/wiki/The_$10,000_Pyramid)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Wheel_of_Fortune_\(US_game_show\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Wheel_of_Fortune_(US_game_show))

<http://en.wikipedia.org/wiki/Jeopardi>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Survivor_\(U.S._TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Survivor_(U.S._TV_series))

http://www.gaissa.com/Game_Show/Alph/Game_Show_USA.htm

<http://ehui.com/?c42&a=42307>

<http://ochentas.com.mx/2008/02/05/xetu-musica-juegos-y-frases-huecas/>

<http://www.imdb.com/title/tt0756377/>

<http://www.univision.com/content/content.jhtml?cid=153336>

<http://www.esmas.com/canal2/notas/378658.html>

<http://www.esmas.com/canal2/notas/378658.html>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Bailando_por_un_sue%C3%B1o_\(M%C3%A9xico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Bailando_por_un_sue%C3%B1o_(M%C3%A9xico))