

ASPECTOS TÉCNICOS DE UN CONCURSO TELEVISIVO

INTRODUCCIÓN

Gente con chispa es un programa concurso de dos horas que se emitía los martes por la noche en prime time en Canal Sur, y que ahora se emite los miércoles, donde los concursantes son famosos que acuden no para obtener beneficio propio, sino para obtener un premio económico para alguna ONG u organización de ayuda y protección de cualquier ámbito.

Al programa acuden cuatro famosos, normalmente dos chicos y dos chicas, que compiten para obtener puntos, que al final determinarán quién es el vencedor, y quien se lleva el cheque de 500.000 pesetas.

Las pruebas son fijas en su mayoría aunque no siempre son las mismas, o sea, determinadas pruebas siempre se repiten del mismo modo, y hay otro bloque de pruebas que no se ejecutan en todos los programas, se alterna entre los juegos de dicho bloque.

El programa es presentado por Jesús Vázquez, ayudado de dos bellas azafatas. Además tenemos otros personajes fijos, como es ahora Celeste (jovencita que interpreta canciones a su manera), que reemplaza a Antonio Carlos, o los bailarines que participan en la prueba final.

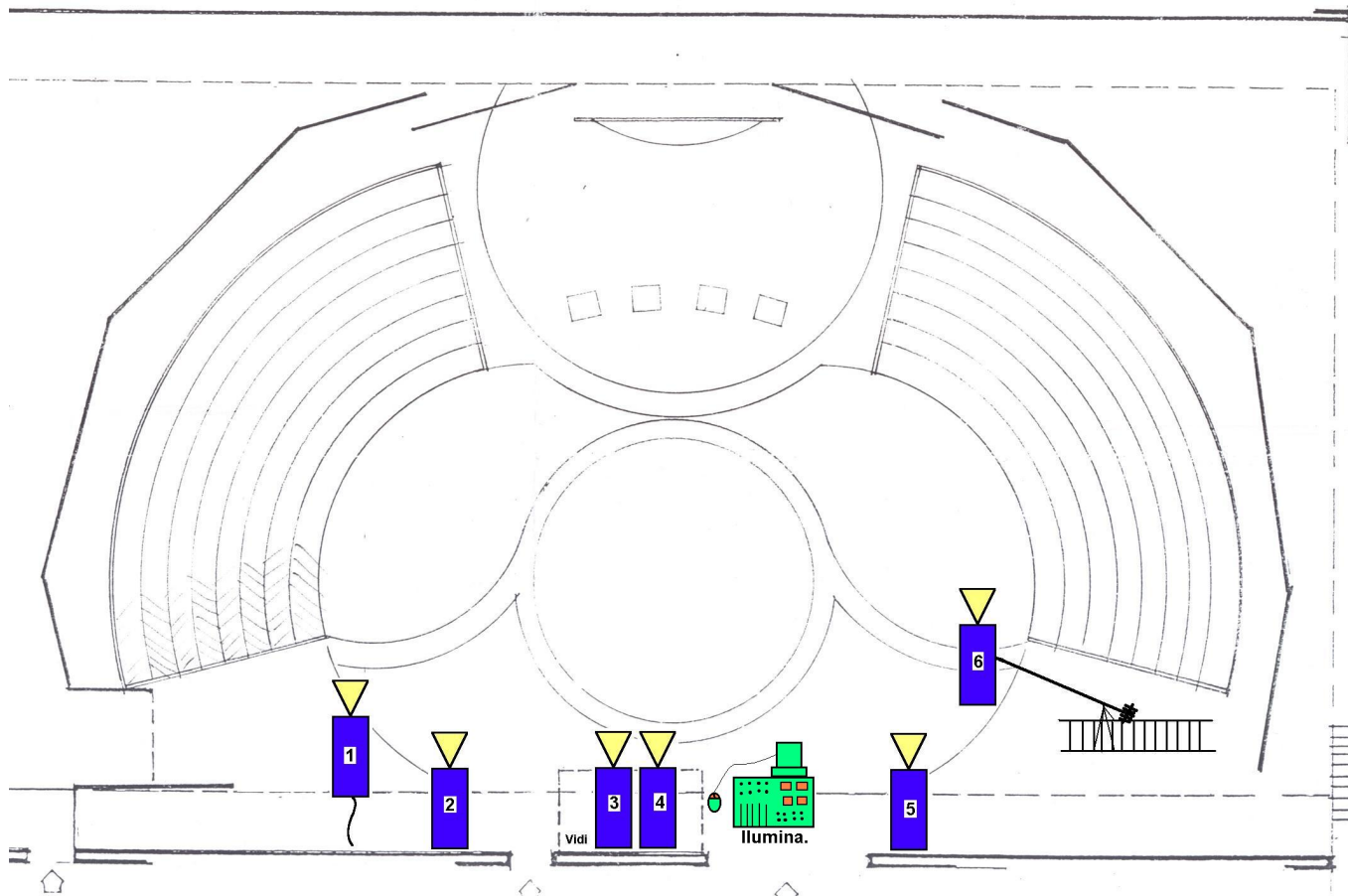
El programa se graba en directo, y a la vez que se realiza se ejecuta por parte del ayudante de realización una contrarrealización para la postproducción. Sólo tenemos cuatro intervenciones de VTR, para dar las soluciones de una de las pruebas, la de Celeste, donde el vídeo muestra un fragmento de una actuación o vídeo musical del grupo original que interpreta la canción.

Pero antes de la grabación en directo, hay dos ensayos el mismo día, uno por la mañana con figurantes en vez de los famosos para preparar los tiros de cámara y encuadres, así como para determinar las posiciones que ocuparán los famosos a la hora de concursar, y otro ensayo después de comer ya con los famosos, donde se les explica la mecánica del programa y de las pruebas, se les dice donde han de colocarse, y se les ecualiza el sonido, tanto para el programa en sí, como para la prueba del Karaoke.

A CONTINUACIÓN INCLUÍMOS LA ESCALETA DEL PROGRAMA Y UNA PLANTA DE DECORADOS.

ANÁLISIS DE LA PLANIFICACIÓN:

UBICACIÓN DE CÁMARAS



ÓPTICA DE LAS CÁMARAS

Las cámaras número uno, tres y seis, utilizan una óptica de 9x, grandes angulares para obtener planos generales de todo el plató, mientras que el resto de las cámaras utilizan una óptica casi normal, 20x., serían los teleobjetivos menos potentes.

UTILIZACIÓN DE MEDIOS TÉCNICOS AUXILIARES

Para empezar, la cámara uno es una steady-cam, las cámaras dos, tres, cuatro y cinco se encuentran sobre trípode, y cada uno de estos trípodes está equipado con una dolly. Dichas cámaras no hacen movimientos cuando están pinchadas, única y exclusivamente se mueven a petición del realizador, y como hemos dicho, nunca en el aire. Y la cámara seis está instalada en una cabeza caliente que a su vez está instalada en una grúa, cuya pluma puede medir aproximadamente 6 metros.

DESCRIPCIÓN DE PLANOS, MOVIMIENTOS Y TRANSICIONES

Lo primero que debemos destacar es que en Gente con Chispa, como norma general tienen el utilizar las cámaras dos, cuatro y cinco para dar los planos medios de los concursantes y del presentador cuando se encuentran en los atriles o delante de estos, que es la mayoría del tiempo del programa, utilizando la cámara tres para los planos generales (recordar que tiene un gran angular).

La cámara uno, la steady-cam es la que ofrece planos en movimiento, y no tiene una mecánica de trabajo fija, el realizador es quien determina que recorrido hace y que tipo de planos obtiene, básicamente se dedica a seguir las pruebas y juegos dando dinamismo a la realización.

La cámara seis, la cabeza caliente con grúa, se utiliza básicamente para las transiciones de cabecera, publicidad y en las pruebas donde el tono del programa cambia haciéndose más espectacular, por ejemplo en el Karaoke, o cuando salen las/os modelos desfilando, en estos momentos también cambia la iluminación, pero esto lo analizaremos después.

Centrándonos en los movimientos de cámara no tenemos desplazamientos físicos salvo en la steady-cam y en la cabeza caliente, el único movimiento que se produce en las cámaras dos, cuatro y cinco, se desarrolla para seguir al personaje en sus movimientos y balanceos, para que no se salga de campo (panorámicas). Respecto a los movimientos ópticos (zoom), los encontramos en pequeñas dosis y en momentos determinados, como en la despedida del programa, al entregar el cheque hay un zoom in desde un plano general de todo el plató.

Las transiciones entre planos se hacen todas por corte, en esto sólo tenemos la excepción del grafismo, que se mezcla con la imagen en determinados momentos.



1.- Plano general



2.- Plano medio



3.- Plano de la grúa



4.- Plano de Steady-Cam

SONIDO

Por lo general utilizan micrófonos de corbata, tanto el presentador, azafatas, Celeste, como concursantes. Además tenemos dos micrófonos de ambientes por cada grada colgados del techo, y un inalámbrico para determinadas pruebas como el Karaoke.

Los pulsadores, cuando son pulsados, valga la redundancia, emiten una ráfaga sonora, que es personalizada con cada concursante, o sea, si por ejemplo está concursando Patricia Conde, y ésta pulsa su pulsador, la ráfaga dirá: Patricia los sabe.

Tenemos canciones que suben en volumen a primer plano en la entrada de Celeste, en la prueba del Karaoke, en el desfile y en la prueba del baile.

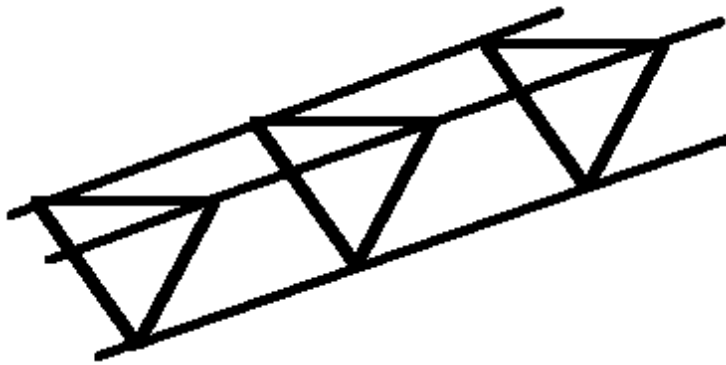
Además, en lo referente al sonido, en la prueba de Celeste, se utilizan unos auriculares para que la niña pueda escuchar la canción, sin que nadie más la escuche.

ILUMINACIÓN

El tono lumínico del programa en general es de inundación, con una iluminación fría de tono grisáceo. Aunque en determinados momentos del programa, para determinados juegos y paso y vuelta de publicidad, se utiliza una iluminación de tipo espectacular que cambia constantemente.

Dicha iluminación espectacular se programa antes del comienzo del concurso mediante un ordenador, que se coloca junto con su operador, debajo del vidi (Ilustración de la ubicación de cámaras), junto a la cámara cuatro. Los focos de esta iluminación son móviles, por eso se programan sus movimientos. Además se cuenta con cuatro cañones de seguimiento, que se utilizan en las pruebas de Karaoke y en el desfile de modelos. Para dichos cañones se utilizan como contraluz focos fresnel de 5.000 W.

En general la parrilla está a unos siete metros del suelo, tiene quince vías transversales y cinco centrales horizontales, además de la posibilidad de colocar otras vías horizontales. Dichas vías se denominan trilitos por su forma triangular.



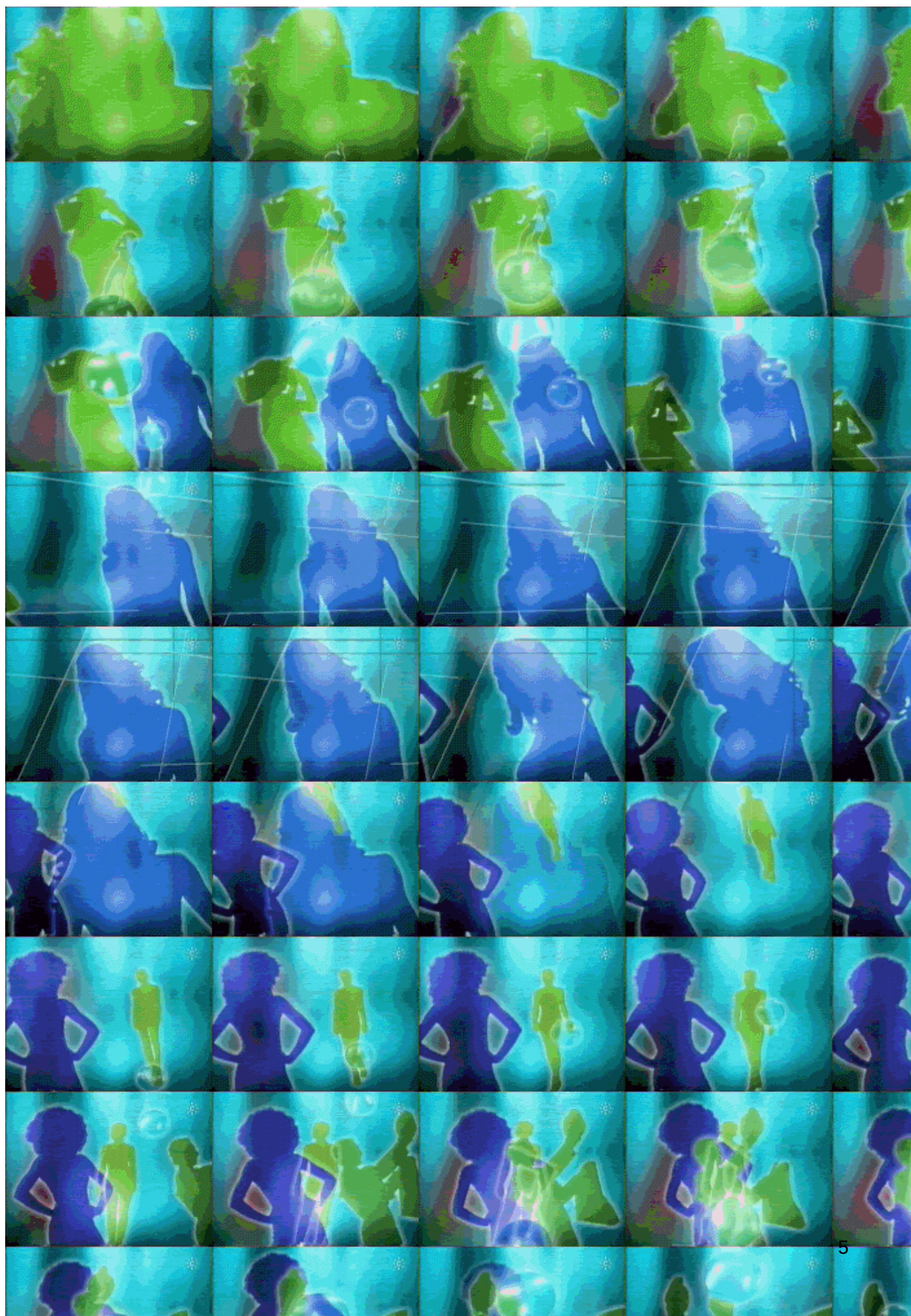
La luz base se consigue básicamente con lámparas de tubos fluorescentes, cada uno aporta 55 W., y en total se obtienen 3.500 W., estos tubos se colocan en lámparas de dos, cuatro o seis tubos, denominadas cotelux, y como todo fluorescente, ofrece una luz fría con tonos verdosos.

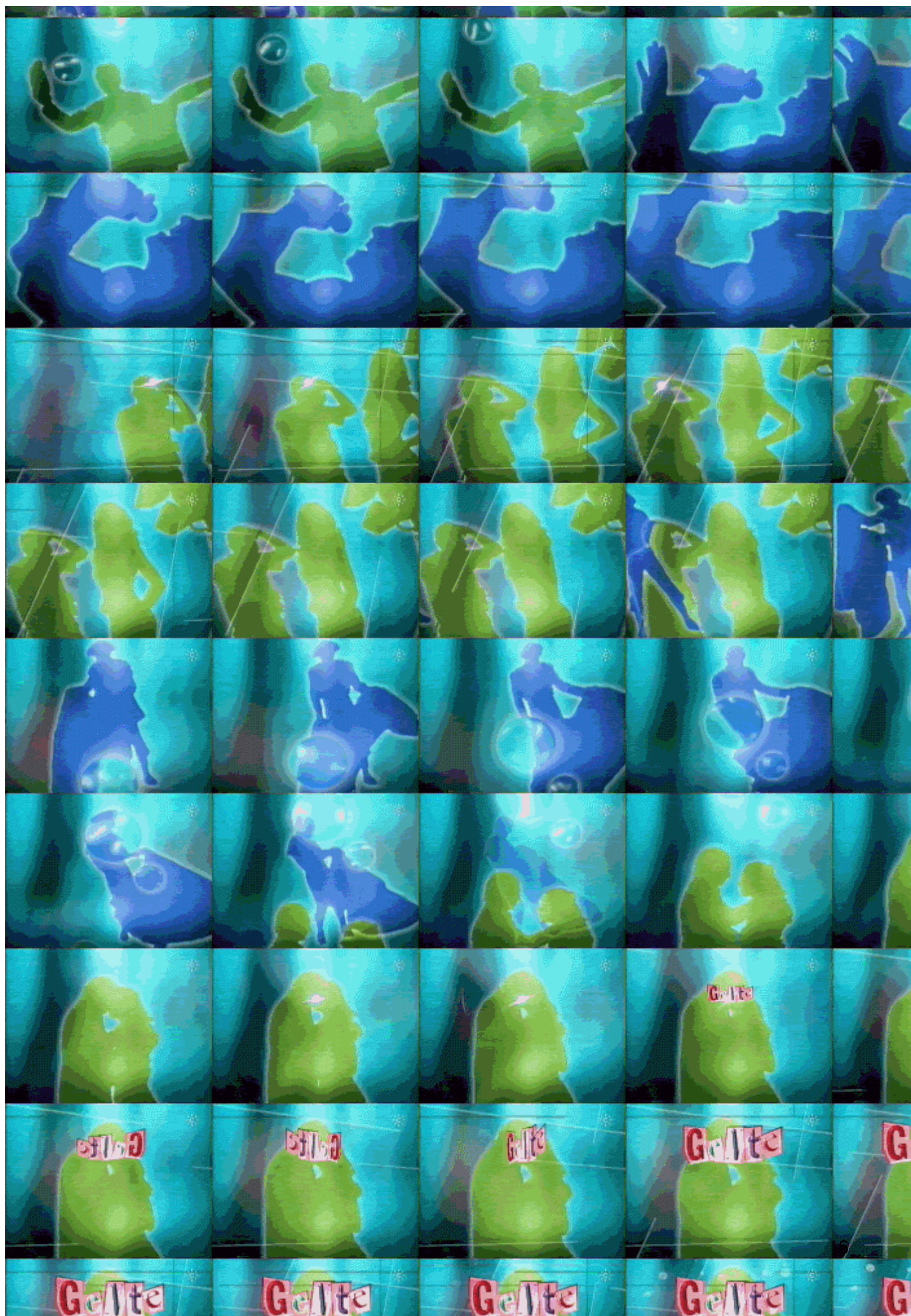
Para los primeros planos, la luz principal y contraluz se obtienen con focos fresnel filtrados para difuminar el haz de luz. Utilizan focos de 1.000, 2.000 y 5.000 W. Y los focos que se dirigen al público se filtran con distintos colores.

Para la ambientación del plató, utilizan focos Rockers de 1.000 W. (También denominados tubos filtrados de color, son luces propias de iluminación espectacular) Para las ventanas que se sitúan detrás de las gradas del público utilizan en sus bordes liniestras, una luz muy cálida que varía su potencia en función de la longitud de la lámpara, utilizan cuarzos de 2.000 W. para ofrecer un degradado azul de arriba a abajo, utilizan pallas de 1.500 W. para el mismo degradado de abajo a arriba, y utilizan haces de luz de 1.000 W. para ofrecer dicho haz atravesando la ventana en diagonal. Además en una ventana sí y otra no, proyectan el logotipo del programa con luz (también en el centro del suelo del plató) mediante gobos de cristal.

GRAFISMO

Los elementos de grafismo utilizados son de dos dimensiones. Para empezar introducimos el story board de la cabecera del programa.







El grafismo en este programa se puede observar en la cabecera, en los momentos previos y posteriores del bloque publicitario, cuando se hace recuento de marcadores, y en determinadas pruebas que necesitan de un rótulo aclarativo, como en el Karaoke, en las urnas misteriosas (que aclaran el contenido de dicha urna), o en el juego de ¿quién es él?, juego que se basa en este elemento, el grafismo.



1.- Puntos

2.- Karaoke

3.- Urnas misteriosas

4.- Paso a publicidad



Juego "¿Quién es él?"

CONCLUSIÓN CRÍTICA