

Sabores Cámara y Acción (Monografía)

Barrera Cucunuba Joan Nicolás

Botia Varón Santiago

Castro Anzola Ana Camila

Franco Rico Daniel Alejandro

Gómez Vélez María Alejandra

Hernández Enríquez Sindy Lorena

Mayorga García Carlos Eli

Méndez Molina Claudia Alejandra

Moreno Rivera Silvana Liseth

Salazar Díaz Cristian Felipe

Vargas Vargas Helber Orlando

Opción de grado II

Ciclo Tecnólogo

CUN

Corporación Unificada Nacional

Dirección y Producción de medios Audiovisuales

Bogotá DC, 2022-1

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado por parte de todo el equipo de trabajo y quienes intervinieron en su realización para todas aquellas personas que junto a nosotros estuvieron el proceso de investigación y producción del producto, familiares de cada uno de los integrantes del grupo, compañeros y profesores de la universidad, los cuales nos brindaron su apoyo y conocimiento para hacer de este proyecto un trabajo muy profesional, con un sin fin de cualidades y diferenciales que nos alegra poder compartir, expresamos nuestra más grande gratitud a todas estas personas que creyeron en nosotros, en nuestro proyecto y nos apoyaron desde el inicio del mismo.

Agradecimientos

Expresamos nuestro agradecimiento hacia el docente Halston Andrey Giraldo Gaitán, persona que nos guio de manera grata durante este proceso, a él le debemos gran parte de los aportes que enriquecieron la estructura de este proyecto desde la idea inicial, agradecemos sus conocimientos y enseñanzas que nos posibilitan crecer en el ámbito estudiantil y profesional. Nos harían falta páginas para agradecer a las personas que se han involucrado en la realización parcial de este trabajo, a todos aquellos que aportaron sus buenos deseos, entusiasmo y conocimiento hacia este producto, nuestros compañeros que se involucraron y adoptaron el proyecto como si fuera suyo, les dedicamos nuestros más profundos agradecimientos.

Abstract

La Televisión como industria del país marca en gran medida un producto de gran consumo e impacto para la población y contiene una gran franja de contenido para todo tipo de público, incluyendo a la infancia y marcando una extensa influencia en el entretenimiento, pero también en la educación.

El objetivo de este estudio es dar un enfoque atractivo a conceptos técnicos y narrativos en la construcción de una investigación para la creación de un programa televisivo de entretenimiento educativo en pro de llevar en alto la gastronomía vista en películas animadas de alto renombre, orientando así este producto hacia la niñez que a grandes rasgos será el futuro del país.

Todo esto partiendo de una premisa la cual es: La importancia de conocer la audiencia infantil, saber sus gustos, preferencias, motivaciones, necesidades y psicología definirá el enfoque en la construcción de un producto televisivo atractivo y fascinante para este público.

La premisa se refuerza a través de la monografía, la cual implica la indagación en diferentes fuentes y el estudio de trabajos narrativos y audiovisuales previamente realizados usados de la misma manera como claros referentes, resultando en un trabajo de exploración enriquecedor que se resume en la importancia de los programas televisivos de entretenimiento y educación para los niños del país, pretendiendo encontrar aquellas peculiaridades que a un infante de nueve a doce años le interesa, dejando de subestimar el público infantil percibiendo que ellos no ven el mundo de la misma manera que lo ven los adultos.

Teniendo esto en cuenta se buscará fundamentar esta premisa a través de los diferentes departamentos de producción en esta obra audiovisual, yendo desde los departamentos de

dirección, guion, arte, fotografía, sonido y postproducción, beneficiándonos así en gran parte para la realización del contenido y sirviendo como referente para próximos proyectos teniendo claro que cada investigación marcará en definitiva una contribución para el saber y el conocimiento.

Contenido

Dedicatoria.....	2
Agradecimientos	3
Abstract.....	4
Índice Figuras.....	8
Prólogo.....	9
Introducción	10
Capítulo 1.....	12
Investigación	12
¿Cómo captar la atención de los niños mediante la música?	14
Desarrollo del Sistema Auditivo desde el Feto:	14
Influencia de la Música y el Sonido en la Etapa de Desarrollo de los Niños:.....	15
Música de Disney:	15
¿Cómo se capta la atención de los niños mediante lo visual?.....	16
Participación de los más jóvenes en la televisión:.....	16
¿Los Niños en la Actualidad Miran Televisión?	16
Generalidades de la iluminación en programas para niños:	19
Cálculo de Backing y Eficacia del cuadro.....	20
La psicología del color como factor importante:.....	21
La cocina como espacio de esparcimiento y creatividad	23
Derechos de autor para el uso de películas y música	25
Recomendaciones:	25
Capítulo 2.....	27
La nota del director	27

El Nombre.....	28
Influencia investigativa adaptada al apartado estético	30
Introducción de fotografía.....	31
Tratamiento.....	31
Introducción de sonido	32
Métodos de musicalización	32
Tratamiento.....	33
Efectos	33
Métodos de captación	33
Música	33
El sonido como elemento narrativo	34
Introducción de arte.....	35
Tratamiento.....	35
El arte como elemento narrativo.....	36
Introducción de Postproducción.....	36
Tratamiento.....	36
Conclusiones:	38
Referencias.....	39

Índice Figuras

Figura 1. Dispositivos disponibles en los hogares de los menores de 6 a 17 años. (Brandstrat, 2020)	17
Figura 2. Matriz conciencia de marca y su posición, menores de 6 a 17 años. (Brandstrat, 2020)	18
Figura 3. Recordación entre Netflix y YouTube según la edad de 9 a 13 años. (Brandstrat, 2020)	19

Prólogo

La realización audiovisual es un trabajo que está lleno de retos y de aprender cosas nuevas cada día para llamar la atención de un público, así mismo es la infancia, un mundo lleno de imaginación, color y alegría, que aprende cosas nuevas y de manera veloz. Hoy en día se cuida y valora cada generación con el propósito de sacar lo mejor de sí, aprendiendo desde pequeñas edades y teniendo libertad en sus decisiones y gustos.

La cocina es uno de los gustos que hoy apasiona a la niñez, aprender algo nuevo, probar algo diferente y disfrutar cada cosa que hacen para lograrlo se vuelve fascinante, de esta manera ya no se ve la cocina como el lugar de las madres o de las mujeres, hoy en día los hombres y mujeres disfrutan de la cocina sin importar el género o la edad que tengan, es así como uniendo este gran gusto con el séptimo arte, en específico las películas más vistas por los niños, logramos un híbrido que atrae la atención y que se disfruta en cada una de sus caras, ¿Quién no ama el cine y la comida? Aprender a cocinar platos que solo se han visto en las películas favoritas y poder probar estos sabores que probaban aquellos personajes preferidos es una experiencia que se generará en Sabores, Cámara y Acción, en esta investigación se aprenderá a hacer este sueño realidad y no solo dejándose llevar por la intuición de algo que se sabe puede gustar a muchas personas, si no aprendiendo la realización estos contenidos con enfoque en niños, la ejecución de la cocina en un programa de televisión y la educación para siempre enfocarse en realizar contenido educativo, lleno de información de valor y diversión.

Introducción

El proceso de educación y formación de los niños se nutre por la motivación de alcanzar un mejor futuro y a esta importante labor se le debe imprimir una total pasión y delicadeza.

Afirmar que algo está dentro de los productos más consumidos del mundo genera expectación y un significado amplio, la televisión en la actualidad no es ajena y entender cuán importante se ha convertido para el mundo es algo que se puede notar con facilidad transformando la comunicación e influyendo en todos campos de interés y en la totalidad del conjunto poblacional, es por esto que el enfoque de Sabores, Cámara y Acción parte del entender el significado que tiene la televisión para aquellas edades que apenas empiezan a entender el funcionamiento de la vida, sirviendo como entretenimiento y pilar de formación en diferentes aspectos, aportando contenido de valor y siempre en busca de inspirar e influir positivamente.

De manera local, en Colombia la producción de contenido para la niñez es evidenciada en diferentes canales, pero basa su crecimiento y desarrollo en cadenas de televisión como Señal Colombia y Canal Capital las cuales toman en serio el trabajo de crear productos y piezas con alto nivel de producción pensado para la educación con el propósito claro de no solo entretener a esta audiencia, sino al contrario entregarles contenido de calidad para sus vidas.

La televisión infantil cada vez toma más importancia siendo evidenciado por un amplio catálogo de contenido variado y un sin fin de canales o productoras con un gran presupuesto en los diferentes tiempos de producción y es incuestionable que desde la escritura del guion o preproducción hay un inmenso trabajo de investigación psicológico y didáctico enfocado en construir productos idóneos para la franja infantil, siendo esta tarea un reto y que a partir de una

detallada investigación conducida por cada departamento de producción se buscará influir de manera directa en la calidad estética y narrativa de cada puesta en escena. Desde guion, arte, fotografía, sonido y postproducción se mostrará la relevancia de una investigación eficaz para después poner en práctica en el momento de la realización.

Capítulo 1

Investigación

Para nadie es un secreto que la interacción y tener la atención de niños no es del todo fácil, se debe tener un amplio conocimiento de esta audiencia para manejarla, como sus gustos, preferencias, factores que los distraen y los aburre, también el porqué de cada una de esta cosa, por esta simple y compleja razón, para la realización del programa televisivo Sabores, cámara y acción se debe enfocar en conocer a los niños siendo esta la audiencia principal.

El cerebro de los niños procesa la información de manera distinta al de los adultos; lo que es raro para aquellos entrados en años, a menudo es sumamente entretenido para los infantes, una mejor comprensión de esas diferencias ayuda a crear programas de televisión más saludables y atractivos para este target ayudando a entender el mundo mientras se divierten. Así que se ha decidido en sumergir la investigación en el completo conocimiento de cómo se realiza la televisión para los niños de manera idónea.

Por más de 14 años se ha tenido un gran referente en cuanto a la televisión infantil en el país, en específico en el canal público Señal Colombia en donde se encuentra diferente contenido infantil, en donde evidencia un proceso de crecimiento y avance que se ha solidificado como la oferta más concreta y permanente para los niños colombianos. Analizando un poco más a detalle se encuentran muchos de los objetivos que se deben tener claros a la hora de realizar este tipo de contenido, pero resalta principalmente el propósito de no hacer televisión sin una clara pretensión o designio, por contrario, tomarse en serio el papel de influenciador en el entretenimiento y formación infantil tomando en serio a los niños sin improvisar a la hora de

realizar y crear, para ello se deben tener en cuenta muchos referentes, tener ideas diferenciales y creativas manteniendo altos estándares calidad desde la producción de tal producto.

Otro punto importante que se debe tener en cuenta junto a la investigación de la audiencia, es tener la motivación necesaria para aclarar el impacto que se quiere llegar a tener en los infantes, siendo claro que el contenido para este público siempre va a marcar una huella en la vida de ellos siendo esta una particularidad a tener en cuenta.

“La misión de Plaza Sésamo era ayudar a los niños a crecer siendo más inteligentes, fuertes y amables”, le dice a la BBC Rosemarie Truglio, psicóloga del desarrollo y vicepresidenta de currículum y contenido en Sesame Workshop (la organización sin fines de lucro detrás de Plaza Sésamo y otros programas alrededor del mundo). “El simple hecho de verlo constantemente mejoró el rendimiento escolar de los niños” cuenta Phillip Levin, un economista del Wellesley College de Massachusetts. (Geddes, 2019)

Claramente se evidencia cómo este programa influyó profundamente en la educación de aquellos pequeños que pasaban tardes observando su contenido y de la misma manera hace reflexionar e indagar la manera en que lo lograron y como otros programas hacen lo contrario influyendo de manera negativa en la vida, teniendo presente que existen muchos programas para niños que no son educativos y que realmente no aportan valores significantes a sus vidas.

En el caso puntual de Sabores, cámara y acción; Se aspira tener influencia en el proceso de dejar estereotipos atrás, como labores u oficios para solo un género como la cocina, aunque hoy en día es uno de los elementos deja de ser un rol estereotípico del género femenino y se ha abierto a cualquier género, por esto es importante inculcar pensamientos como este desde la temprana edad para que la igualdad sea factor determinante en generaciones próximas.

Es aquí donde se entiende que un programa creado para público infantil no solo debe ser llamativo por medio de los personajes o de las paletas de color que se manejen, este tipo de contenido lleva un gran proceso detrás desde lo audiovisual hasta lo narrativo, aclarando que no hay que descuidar ningún detalle si se pretende destacar en el marco de toda la oferta ya existente.

¿Cómo captar la atención de los niños mediante la música?

Desarrollo del Sistema Auditivo desde el Feto:

Durante la gestación de un bebé el sentido auditivo es el primero en desarrollarse permitiendo al feto oír la voz de su madre y el resto de los sonidos corporales maternos que alcanzan el útero. Desde el quinto mes el feto muestra preferencias y genera movimientos para expresar sus demandas lo que demuestra una conexión directa con su desarrollo motor, emocional y cognoscitivo. Al final de la gestación es capaz de diferenciar sonidos vocales, voces femeninas y masculinas, además de reconocer y diferenciar la voz de su madre y desarrollar sensibilidad ante estímulos complejos como transposición de sílabas o variaciones musicales.

Posterior al nacimiento se evidencia una capacidad auditiva funcional, aunque limitada, debido a la variación de sensibilidad en niños hasta de dos años. Aunque los expertos no concretan una edad específica en la que niños y niñas adopten capacidades auditivas iguales a la de los mayores, algunos indican que el desarrollo va hasta los 5 años y en el lapso entre los 5 y los 10 años es donde se equiparan las capacidades.

Influencia de la Música y el Sonido en la Etapa de Desarrollo de los Niños:

El desarrollo auditivo se genera de manera progresiva, yendo desde la sensibilidad de sonidos agudos en los primeros dos años, hasta el desarrollo perceptivo de los sonidos graves durante el desarrollo y crecimiento hasta alrededor de los cinco años. Este proceso es influenciado directamente por el apoyo de estimulaciones sonoras proporcionadas a los niños durante su primera infancia, como lo son las obras orquestales, que abarcan sonidos de baja frecuencia producidos por instrumentos como la tuba o un contrabajo, o por el contrario un conjunto de timbres agudos como los de un violín o la trompeta.

Música de Disney:

A lo largo de la historia y desde su creación Disney ha marcado la infancia de muchas personas, no solo con la creación de películas animadas de gran calidad, sino con la compañía de obras musicales que han logrado cautivar a los espectadores hasta el punto de posicionarlas en el top 10 de Billboard Hot 100, una gran lista de éxitos musicales que ayuda a promover la industria nacional e internacional, publicando un ranking de las 100 canciones más escuchadas durante una semana en su revista y página web.

A través de los años y con diferentes producciones Disney se ha posicionado en el ranking con diferentes canciones, variando estilos y letras. Entre los grandes éxitos producidos podemos encontrar Can You Feel The Love Tonight - El Rey León, interpretada por Elton John, quien no solo escribió una sino varias canciones de la banda sonora de una de las películas más queridas y recordadas de Disney. Por otra parte, Let It Go, de la película Frozen alcanzó la quinta posición en el ranking, aunque se esperaba más, debido a su influencia en el desarrollo de la historia de la producción animada. Por último, la canción más reciente en posicionarse en lo más

alto del listado de las 100 más escuchadas está We Don't Talk About Bruno, que tras el lanzamiento de la película Encanto, fue acogida de gran manera por todo el mundo debido a su ritmo y letra pegadiza, además del valor de su producción, al combinar varias melodías en una sola canción.

¿Cómo se capta la atención de los niños mediante lo visual?

Participación de los más jóvenes en la televisión:

En la última encuesta de consumo cultural realizada por el DANE en el año 2012, participaron 4.321.000 millones de niños y niñas entre los 5 y los 11 años, para determinar sus consumos de videos y videojuegos. Los resultados muestran que un 96,5% de los niños que consumieron televisión en la última semana, seguido por los videojuegos con un 58,7% en el último mes, y de último lugar se reporta el Internet con un 51,3% de los encuestados que admitieron consumir Internet en los últimos tres meses. Aunque de corte cuantitativo, estas cifras destacan la centralidad de la televisión como el medio de mayor consumo en la audiencia infantil, por tanto y a pesar de la masificación de las redes sociales, los programas dirigidos al público infantil se han adaptado al cambio del paradigma digital. (Romero, 2016)

¿Los Niños en la Actualidad Miran Televisión?

Para saber qué es lo más importante visualmente para un niño a la hora de ver televisión primero debemos entender que porcentaje de niños miran televisión y que clase de televisión miran, también necesitamos saber qué porcentaje de niños cuentan con una televisión, de esta forma sabremos cuánto interés hay en los niños por consumir contenido televisivo. En el estudio de Defelipe (2021) sobre La Sesión de Comisión de Contenidos Audiovisuales de la Comisión de

Regulación de Comunicaciones (CRC) en el estudio ‘Infancia y medios audiovisuales en Colombia: apropiación, usos y actitudes’, se hace un análisis que permite conocer las prácticas de consumo de medios y contenidos audiovisuales de niñas, niños y adolescentes, y cómo padres, madres o cuidadores inciden en las maneras y los tipos de contenidos que ven.

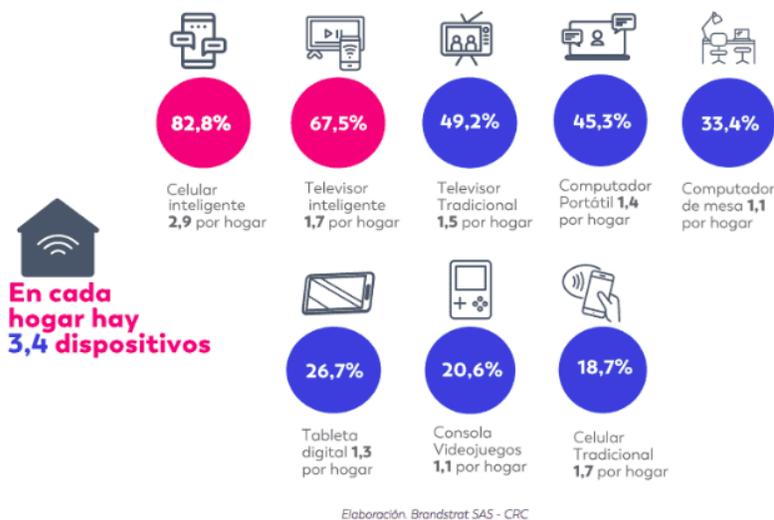


Figura 1. Dispositivos disponibles en los hogares de los menores de 6 a 17 años. (Brandstrat, 2020)

En esta gráfica se muestra una encuesta realizada a 1816 menores niños del 51,4 % y niñas del 48,6 % entre los 6 y los 17 años de los cuales 612 son niños entre los 10 y los 13 y 579 son niños entre los 6 y los 9, el 68% menciona tener Smart Tv (1.7 en promedio por hogar) y 49% menciona televisor tradicional (1.5 en promedio por hogar) lo que significa que un gran porcentaje de niños entre los 9 y 12 cuentan con acceso a contenidos televisivos, ahora entendamos cuántos de estos niños consumen estos contenidos.

En cuanto al tiempo que gastan consumiendo contenidos digitales y audiovisuales, se identificó que, en promedio, el consumo de contenidos en televisión es de 152 minutos diarios entre semana y de 192 los fines de semana. (Defelipe, 2021)

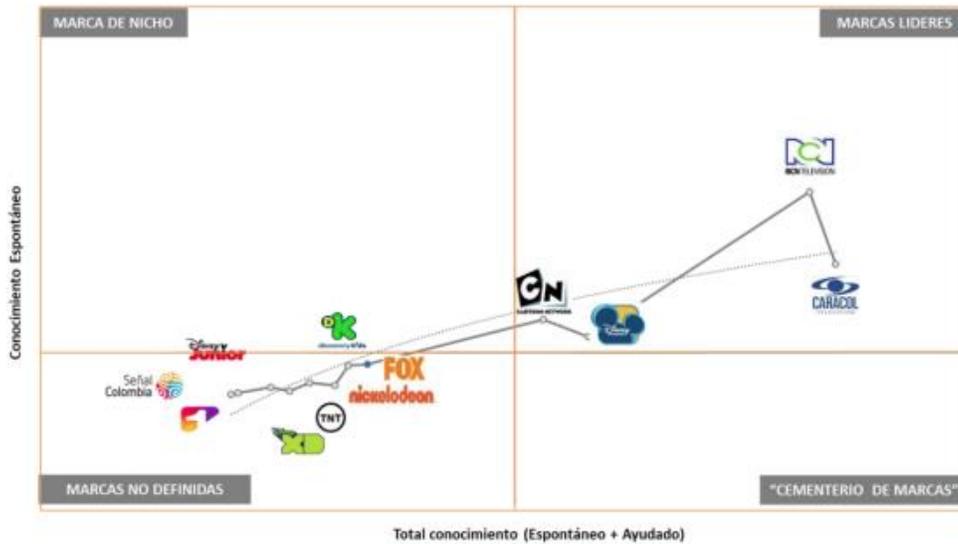


Figura 2. Matriz conciencia de marca y su posición, menores de 6 a 17 años. (Brandstrat, 2020)

De acuerdo con el análisis, en Colombia, los tres canales más vistos por niñas, niños y adolescentes son RCN y Cartoon Network, con un 15% de recordación cada uno, y Caracol, con un 11 %. Se resalta que el siguiente canal de televisión nacional es Canal Uno, que se ubica en la novena posición, con un 3 %, y luego está Señal Colombia con un 2 %. (Santa, 2021)

Con estos datos podemos notar que los canales menos recordados por los niños y niñas son canales pensados principalmente para adultos, esto puede darse por varias razones: No pueden decidir qué contenido ver en su casa por lo que tienen que ver televisión con sus padres y/o cuidadores, no cuentan con televisión por decodificador, no encuentran atractivo el contenido de los programas infantiles actualmente. Por otro los menores entre 6 a 9 años y 10 a 13 años prefieren YouTube, con 50 % y 45 % de mención respectivamente.



Figura 3. Recordación entre Netflix y YouTube según la edad de 9 a 13 años. (Brandstrat, 2020)

Con esto podemos sugerir que los contenidos de Netflix y YouTube son más atractivos visualmente que los contenidos televisivos, con lo que podemos considerar analizar la visual de estas 2 plataformas para incluirlas en proyectos televisivos y de esta forma llegar al público objetivo.

Generalidades de la iluminación en programas para niños:

En contra de la creencia popular, los más jóvenes no ven programas simples o con poco argumento, la cantidad de programas dirigidos a la familia y a los adultos que ven los niños representan del 70 al 75% por tanto la propuesta lumínica de estos programas debe estar enfocada a reforzar los elementos del departamento de arte y a facilitar la interacción entre los actores, lo que paradójicamente da como resultado una iluminación que busca disminuir el dramatismo cinematográfico y simplificar la propuesta fotográfica por lo que suele tener una apariencia uniforme en todo el set y con sombras de bajo contraste. Una comedia de estudio

suele tener de 3 a 4 cámaras que cubren por los menos 160 grados de Ángulo visual, para evitar sub exposiciones se ilumina en difuso usando múltiples luces de modelaje que cubren todos los ángulos de cámara, es decir la optimización lumínica se hace para todas las cámaras, mientras que, en el cine en algunos casos, tanto el maquillaje, como iluminación y angulación de cámara se optimizan para un plano en específico.

En cuanto a la temperatura del color, se considera que las fuentes halógenas las más apropiadas para iluminación en estudios grandes ya que poseen una luz poderosa de alta intensidad y que varía de los 5000°K a 5500°K que adicionalmente este ocupada con balastos para regular el flujo del arco lumínico y regular el voltaje de manera que se garantice la correcta reproducción de los colores.

Cálculo de Backing y Eficacia del cuadro

La cantidad de backing necesaria para la cámara principal se calculará a partir de la fórmula de eficacia del cuadro $D.i=O.f$, donde:

- D: Distancia del sujeto-objeto de la cámara en metros.
- i: Tamaño del sensor de la cámara utilizada en milímetros.
- O: Tamaño del objeto a fotografiar en metros.
- f: Distancia focal a utilizar en milímetros.

Entonces:

- D: 8 m
- i: Sensor de blackmagic cámara estudio, es decir 13.056 mm (largo).
- O: A calcular, ¿Cuánto backing necesito?
- f: plano general, 30mm.

$$D.i=O.f$$

$$O=(D.i)/f$$

$$O=((9m).(13.056 \text{ mm}))/ (30 \text{ mm})$$

$$O= \mathbf{3.48 \text{ m}}$$

Ubicando la cámara a 8 m y con una distancia focal de 30 mm, se necesitan **3.48m** de backing (largo). (Blackmagicdesing, 2021)

La psicología del color como factor importante:

El color es un factor de mucha relevancia a la hora de realizar un producto audiovisual, desde el ojo del ser humano podemos llegar a atraer diferentes percepciones y emociones, así como gustos por una u otra cosa y es por eso que con ayuda de los colores podemos transmitir ideas y sensaciones; hablando de niños el uso del color es aún mas importante, a ellos les llama la tención cosas que a nosotros como adultos pueda que se nos haga indiferente.

El color se encuentra presente en casi todas las actividades del ser humano, y los estudios realizados al respecto por los técnicos han demostrado la gran influencia que tienen los colores sobre la realización y resultado de estas actividades, a la vez que han puesto de manifiesto todo su valor en nuevos y variados aspectos de carácter psicológico, fisiológico, pedagógico, estético, terapéutico, entre otros. (Mendoza)

Si queremos captar la atención de los niños debemos tener en cuenta un aspecto muy importante y es el uso de la paleta de color, el contraste que deben tener los colores en la paleta debe atraer la atención de los niños, deben ser colores que asocien felicidad, energía, entusiasmo y eso mantendrá a los niños conectados con lo que se está mostrando en pantalla.

Es así como gracias a diferentes opiniones de especialistas o diferentes investigaciones se ha llegado a la conclusión de relacionar los colores con diferentes emociones o que traen diferencias influencias, un ejemplo de ello es:

El color blanco esta catalogado como un trasmisor de energía y paz, pero también podemos darnos cuenta que transmite optimismo y energía.

El color rojo para los adultos esta muy ligado a la pasión o el amor, pero si estamos hablando de los niños podemos notar que les influye en la energía y la vitalidad.

El color amarillo igual que los anteriores estimula la energía, pero más allá de ello estimula la concentración, la vitalidad y el optimismo.

El color azul por su parte es un color que aparte de ser relajante, transmite serenidad.

El color verde transmite equilibrio, es un color que también ayuda a estimular la perseverancia y las ganas de hacer las cosas, es una combinación perfecta entre la calma y las ganas de hacer las cosas.

El color naranja es llamativo que estimula la comunicación y algo muy importante que llama la atención de este color es que estimula el apetito (por eso este color es muy visto en restaurantes, fruterías, etc.)

Es así como podemos conocer los diferentes beneficios y las diferentes emociones que proporcionan algunos colores enfocados en la niñez y sus gustos, para el desarrollo del programa televisivo que se va a llevar a cabo debemos tener en cuenta el target que tenemos, ya que no son niños de preescolar, las edades con la que estamos trabajando están a punto de pasar a la adolescencia y por esta razón debemos enfocarnos en no tratarlos como niños de edades menores, sino lograr atraer su atención con los colores sin que se vea tan infantil.

La cocina como espacio de esparcimiento y creatividad

Los niños están en continuo aprendizaje, es por esto importante que dentro de ese proceso inicial de comunicación y recepción del entorno es importante brindar una comunicación significativa. Siendo estos programas una apertura de ventanas al mundo para los infantes, pues los contenidos infantiles deben ofrecerle a los niños y niñas la capacidad para intercambiar significados y socializar con las personas de sus círculos sociales ya que en estas edades el público infantil está en proceso de socialización con el mundo que los rodea.

“Lo que permite, más allá de una cuestión de destaque, lograr crear narrativas que realmente ofrezcan experiencias de calidad para los niños.” (Montaguth, Señal Colombia

Proyecta, 2018)

Siendo la cocina un nicho tan específico implica mayor autenticidad y empeño pues en esta era donde existen los video juegos el internet y los celulares, los programas deben tener enfoque, dinámico, creativo y original para esto se debe estar al tanto de nuevas herramientas o procesos de aprendizaje, pues la industria audiovisual cambia y se renueva permanentemente.

La cocina es un espacio óptimo para el desarrollo de la creatividad y capacidad sensorial en los niños y niñas debido a la cantidad de estímulos sensoriales encontrados en una cocina , comprende desde la variedad de utensilios propios que tienen cierta textura , material y peso , por otra parte encontramos una variedad de especias que contiene diferentes aromas texturas y colores y por último y no menos importante encontramos un sinfín de sabores que varían al combinarse entre sí , el entorno provoca que todos los sentidos estén despiertos y prestos para su desarrollo.

La cocina puede llegar a ser un laboratorio de aprendizaje para los niños ya que adquieren conocimientos mientras desarrollan habilidades motrices, los niños pueden desarrollar en este espacio un vocabulario más amplio debido a diferentes nombres y conceptos que se encuentran en una cocina y los aprenderán a la par que se divierten y exploran utensilios o alimentos nuevos, también le brindara al niño una mejor manera de resolver problemas y enfrentarse a retos ya que puede enfrentarse a cualquier inconveniente como lo es la ruptura accidental de un plato , vaso o un huevo, esto le llevara a retarse y buscar diversas soluciones para seguir adelante con la receta, otra habilidad desarrollada dentro de una cocina es la planificación ya que para cocinar cualquier receta es necesario un paso a paso y la planificación es un nivel inicial en cualquier proceso dinámico que asegura aprendizajes significativos en el desarrollo integral de los niños , también le brindara al niño nuevos conceptos matemáticos, físicos y químicos ya que se ve enfrentado a diferentes unidades de medida a experimentar con densidades, disoluciones y diversos estados de

la materia. Por último, se identifica el desarrollo de la autonomía y trabajo en equipo ya que es un espacio donde va a tomar decisiones tanto propias como en conjunto.

Derechos de autor para el uso de películas y música

El tema con los derechos de autor es que son considerados protegidos cuando cumplan con el requisito de originalidad, es decir que los autores llevan el sello propio de su originalidad. Así mismo los derechos de autor con respecto a este proyecto audiovisual se van a utilizar música sin copyright como está indicado en la propuesta de sonido. Ya que tenemos como referencia las películas de Disney, estas cubiertas con derechos de autor, vamos a implementar sonidos creados y música nueva para que esto no afecte en este proyecto.

Así mismo como se explicó, en esta investigación vamos a aplicar los Derechos de Arrepentimiento o modificación, ya que, aunque vamos a tomar datos curiosos como referencias, la musicalización será totalmente nueva.

Recomendaciones:

Para poder lograr este objetivo con los derechos de autor en este proyecto audiovisual, la idea es la producción de imágenes sonoras fijas y las obras consistentes en juegos de diapositivas acompañadas del sonido nuevo que se estará creando por parte del departamento de sonido.

“Ya que toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que esté destinada esencialmente a ser mostrada a través de aparatos de proyección o cualquier otro medio de comunicación de la imagen y sonido, independientemente de las características” (Según la Decisión 351- Régimen Común sobre Derecho de Autor) (Instituto Autor, 2022)

Este proyecto audiovisual, dentro del sistema del Derecho de Autor presenta un conjunto de atipicidades de garantizar un equilibrio entre los creadores y los productores. El respeto y apego a estas normas, es la única forma de garantizar justeza y equilibrio en esta investigación con respecto a los derechos de autor.

Capítulo 2

La nota del director

Sabores, cámara y acción se inspira en el anhelo por influir de manera positiva en el desarrollo y aprendizaje de la niñez, contribuir a la labor de aquellas personas que día a día forman y educan a jóvenes en colegios, jóvenes que serán factor trascendente en el desarrollo del país

Este es un vistazo a lo que se quiere lograr con este programa y va ligado a la estética de un contenido fresco con ansias de tener factores innovadores, transmitiendo diferentes conceptos que se verán a lo largo de este documento investigativo y propositivo a el equipo técnico lo cual resultara ser una gran tarea al igual que otorgar un sentido al contenido ligando la narrativa con la esencia del programa la cual es la gastronomía y el séptimo arte y así crear un sentido conjunto en el cual cada departamento entenderá lo que se quiere lograr con este proyecto, no queremos hacer algo igual a los referentes planteados, y eso hay que dejarlo claro, la nota de dirección es el elemento idóneo para lograr el objetivo, se plasman los pensamientos principalmente del director y posteriormente de las conversaciones llevadas a cabo con cada cabeza de departamento, cada uno tiene una intención y un hilado de ideas que van en pro de un producto audiovisual realizado en la industria televisiva infantil, la unión de conceptos y estéticas se vuelve lo más relevante, lo que se buscó lograr es que todo el producto sea sólido, orgánico y se desarrolle en consecuencia a un concepto claro por todos los realizadores involucrados dando inicio a una nueva idea o concepto, por dichas razones la nota de dirección es un reto, el investigar, debatir y analizar es constante, podemos decir satisfactoriamente que la nota de dirección en compañía de una idea

clara de guion nos otorga el primer paso para que todo el producto audiovisual no carezca de gracia si no que por el contrario la química de trabajo y del resultado sea exitoso.

El diseño será fundamental para grabar en video en alta definición, pues llevara hacia la inmersión de la majestuosidad que significa el cine los platos que se prepararan, el audio se grabará de manera separada para obtener mejor sincronía y rango de edición en postproducción y posibilitar la perfección y sutileza agregada a cada toma en pro de la narrativa.

El Nombre

El nombre es quizás tan importante como el producto, otorga ese valor incalculable, la identidad y autenticidad, Sabores, Cámara y Acción es un juego de palabras haciendo una idónea mezcla entre los dos conceptos previamente mencionados de manera sutil. Se grabará en una locación, un set construido a partir de la investigación por parte del departamento de arte con el propósito de lograr un look muy cinematográfico sin perder de vista nuestro concepto principal “la unión de la gastronomía y el cine enfocado en la niñez”. Las intenciones narrativas de cada escena serán ayudadas por diferentes planos que mostrarán la fluidez del proceso de cocción y emplatado además de brindar un embellecimiento estético con tintes cálidos.

La actuación correrá por parte de actores profesionales. en búsqueda de actuaciones naturales y orgánicas, se realizarán trabajos de seguridad, credulidad y determinación entre ellos y el equipo de producción para lograr ese tipo de confianza que solo se tiene con los verdaderos amigos y conocidos, teniendo un propósito claro, actuaciones directamente salidas del corazón. El espacio de prácticas y ensayos se planeará para que sea lúdico y no de cargas innecesarias al equipo y personas que se sumen en el rodaje, así mismo el tiempo de rodaje se preservara el respeto y silencio en set para que la concentración y fluidez sea total, más que con diálogos, con

acciones que verdaderamente suenen de manera estridente dando pie a la concentración. Al lo largo de programa, la música hará parte de la atmósfera, aportando a la narrativa. Junto con la voz de los personajes que estará narrando él suceder de las acciones de manera clara. El programa debe establecer un vínculo emocional entre el espectador y los protagonistas.

Influencia investigativa adaptada al apartado estético

Las propuestas estéticas se han ceñido desde su enfoque audiovisual en la corriente técnica, los apartados fundamentales en la obtención de productos de alta calidad en cuanto a imagen, vídeo y sonido, destacan por encima de los aportes que estos le pueden dar a la narrativa, siempre es importante destacar los equipos, el porqué de su uso y sobresaltar sus cualidades que en gran medida será lo que se reconozca de manera más leve y atrae la atención principal de los espectadores, por dicha razón en Sabores, Cámara y Acción no prescindiremos de elementos y equipos técnicos de la más alta calidad posible, pues somos conscientes de su atractivo plasmado en la calidad de lo que ofrecen, para lograr agradar al público en su totalidad debemos contar con el mayor atractivo.

La narrativa, desde el planteamiento de este proyecto se reconoció el potencial latente que tiene esta trama, razón por la cual desde un inicio durante el planteamiento del guion y conversaciones con el equipo técnico se empezó a desarrollar esta idea en pro narrativo, al tratarse de un programa infantil esta será la principal herramienta que tenemos para conectar con el público, en base a este reconocimiento se empezó a trabajar en un concepto claro que radique en la narrativa pero en el cual se desenvuelvan los departamentos en su totalidad, trabajando sin desligarse de su facultad estética, este concepto se estructuró en procedencia al tema central del programa, que engloba aquellos platillos vistos en famosas películas al rededor del planeta, a partir de allí se fueron hilando ideas hasta conectar el concepto híbrido de un programa que enseñe la elaboración de platos exquisitos de película.

En este capítulo cada departamento expresará su idea pensado en pro de la narrativa, pasando por una introducción que especifique la esencia de su departamento, pasando por un tratamiento el cual buscará vislumbrar la forma en que se conseguirá adoptar el sentido conjunto y posteriormente finalizando con un apartado que se encargará de describir la consecución narrativa que se conseguirá con su respectivo aporte.

Introducción de fotografía

Desde el departamento de fotografía para Sabores, Cámara y Acción se busca reemplazar la acción expresada en violencia por acción expresada en dinamismo mediante el corte; espontaneidad expresada en empatía y familiaridad mediante el encuadre y la interacción con el chef. Acorde a esto buscamos enfocar el programa en aquellos que son comportamientos infantiles axiomáticos que usen valores como solidaridad, cooperación y no violencia.

Tratamiento

La selección de la temperatura del color no es casualidad, es producto del análisis de la escenografía, la actitud amable y cercana del presentador y del chef debe ser enfatizada mediante una temperatura levemente cálida, evitando ser demasiado saturada debido a que esta saturación ya está presente por medio de la utilería cuya paleta de colores es primaria y pura, luego el efecto psicológico de la iluminación debe acompañar el ánimo de los presentadores mas no resaltarlo, para resaltar los personajes se utilizara luz directa, de manera que nuestros personajes puedan interactuar con el escenario pero diferenciándose del mismo, la luz directa nos ayuda a mantener la atención de los más jóvenes sin que estos pierdan noción de lo que sucede alrededor en la cocina. El acompañamiento musical con tintes orientales, minimalistas es análogo a la luz blanca difusa homogénea que dará fluidez y limpieza a los encuadres, tratando de encontrar un balance al

contraste de la luz cálida y directa que representa a los personajes, es importante aclarar que Kung fu panda pese a ser una producción inspirada en la cultura china, no deja de ser una producción para niños y que en ella predomina la ambientación con colores primarios llamativos que se sobrepone a la pulcritud inmaculada clásica de la estética oriental, por lo que (y como anteriormente hemos dicho) la solemnidad formal de un mundo estricto como el chino debe ser reemplazado por elementos dinámicos mediante el corte y el movimiento, de manera que esto se traduzca en un producto apropiado para el público infantil, pero sin diluir su inspiración mitológica y étnica (china), inspiración que además puede ser reforzada por el tipo de preparación que se hará, dumplings.

Introducción de sonido

Métodos de musicalización

Después de analizar los diferentes referentes visuales y de sonido, se llegó a deducir que la musicalización usada para ambientar y recrear espacios en producciones con un target de edad inferior a los 9 años generalmente se desarrolla con música instrumental y sin letra, que puede desarrollarse con instrumentos musicales o sintetizadores electrónicos, cumpliendo más una función de refuerzo narrativo. Por el contrario, para producciones de un público mayor ya se utilizan canciones que influyen más a la actitud mental y emocional (ritmos mucho más movidos, música pop, percusiones marcadas), con la intención de mantener enganchada a la audiencia mediante la sincronización de pulsaciones rítmicas generadas por los diferentes instrumentos, lo que aumenta o disminuye la tensión según lo requerido.

Tratamiento

Efectos

Para un público menor a 9 años la creación y adición de efectos generalmente se desarrolla con instrumentos musicales de viento o percusión, aunque también con sintetizadores, cumpliendo la función de enfatizar acciones, movimientos o sentimientos de los personajes en pantalla. Muy por el contrario, a como se desarrolla un proyecto para un público que supere los 9 años, debido a que se elimina prácticamente por completo la adición de sonidos tipo foley para resaltar acciones y movimientos; por el contrario, se apoyan más con la herramienta de musicalización general de manera extradiegética. En este tipo de programas los efectos son usados para la aparición y movimiento de banners o imágenes de apoyo.

Métodos de captación

Los métodos de captación no tienen variación que dependa del target, sino que varían dependiendo de la producción y la intención narrativa que se tenga según su formato. La captación del sonido se desarrolla con el uso de micrófonos de solapa que capturan las voces de los personajes incidentes en pantalla, y los sonidos ambientes se capturan con un micrófono tipo boom.

Música

Las melodías del programa tendrán como objetivo que nos reconozcan en el mismo instante en que escuchen la canción del cabezote. Este tendrá una musicalización del género Pop. Este tipo de música es ideal ya que es compatible con los rangos de edad a los que se dirige el programa, además de apoyar las sensaciones de felicidad, tranquilidad, aventura y bienestar.

Para apoyar los nudos de acción de la historia y su narrativa se usarán diferentes tipos de melodía, que cambiarán su velocidad, ritmo e instrumentación según sea requerido. Para facilitar el proceso de acople entre cada canción se usarán melodías de géneros similares que permitan generar una conexión fluida entre el compendio de escenas.

El sonido como elemento narrativo

Se identificarán momentos clave y nudos de acción en el guion para apoyar y reforzar narrativamente con una musicalización según corresponda, esta musicalización será de tipo instrumental, basándonos en instrumentos acústicos, cuerdas, campanas, xilófono entre otras.

1. Canción para Inicio de Programa con elemento característico y Diferenciador.
2. Canción para cortinilla de ingredientes (Desplazamiento in y out)
3. Canción para Cortinilla a Comerciales con elemento característico y Diferenciador.
4. Música tensionante para la trivia. Música oriental.
5. Canción para inicio de preparación de la receta.
6. Canción para procesos de preparación
7. Canción para finalización de preparación de receta
8. Canción para Final de Programa con elemento característico y Diferenciador

La banda sonora se creó como un conjunto de piezas que están enlazadas entre sí por el tipo de ritmo e instrumentos utilizados en la melodía, además de que se conforma un juego de emociones dependiendo de los momentos transcurridos en la historia, que mantendrán atrapado al espectador de manera que este no pierda su concentración.

Introducción de arte

El arte dentro de las producciones televisivas de cocina se presenta de una manera bastante diferente al resto del arte en la televisión, y es muy importante para atraer al público a consumir el contenido propuesto, más aun si hablamos de un público infantil, que pierde su atención en pequeños detalles y es fácilmente llevado por los colores, formas y objetos en un programa, al no hacer un buen trabajo de arte podemos perder la atención de los niños rápidamente y ver opacado el trabajo de los demás departamentos, es por esto que hay que saber cómo combinar los colores, utilería, ambientación y en general escenografía de la forma adecuada para atraer y mantener la atención, llevar el foco de atención al lugar correcto, y hacer sentir al espectador en el lugar correcto frente a lo que ve en pantalla.

Tratamiento

Sabores, cámara y acción debe tener un arte adecuado para: su público objetivo, su intención y su temática, logrando que un estudio de grabación logre convertirse en una cocina atractiva y funcional, empezando desde elegir los colores adecuados para el set, los cuales se escogerán de forma en que a pesar de ser llamativos no distraigan del foco principal, por lo mismo los colores serán colores vivos y variados que resultan atractivos para los niños y a su vez se relacionan con la comida, pero no serán colores muy saturados o incandescentes; la ambientación será sencilla, acercándonos a nuestros temas: la cocina y el cine; para lo que se utilizarán elementos sutiles que sean agradables a la vista y conecten con el público, haciéndolos sentir todo de su tamaño, de su gusto y dirigido a ellos, juguetes, utensilios de juguete y coloridos, y aquellas cosas de cine que, desde pequeños veíamos y nos llamaban mucho la atención, y por ultimo ubicar los elementos más importantes para la realización de nuestro programa, de forma en que ubiquemos espacialmente al espectador en una cocina y vestir a

nuestros protagonistas de forma en que no sientan esto como algo lejano de hacer, sino al contrario sientan la cercanía con ellos.

El arte como elemento narrativo

El arte puede ayudar a contar historias, atraer, captar públicos y desarrollar el audiovisual, Sabores, cámara y acción utiliza el poder de la imagen visual para encender la imaginación, evocar emociones y capturar la atención de quien lo mire. El arte no responde únicamente a una necesidad estética de representación de lo bello, sino resolver una necesidad psicológica, por esto nuestro programa trabajará para a través de los diferentes elementos narrativos que nos regala el arte, como la ambientación, el color y la composición transmitir el amor por el cine y la cocina que nos llevó a hacer este programa.

Introducción de Postproducción

La importancia de la postproducción dentro del mundo audiovisual abarca un gran espacio, su labor es conectar las partes y dotar de interés, ritmo e innovación la manera de contar historias, desde su montaje se piensa en la generación de interés en el espectador, en este paso el interés que se debe generar es mayor ya que es un programa para niños, la manera en la que avanza y se desarrolle tenga una estructura concreta y entendible, que la consecución de planos, sonidos, espacios de silencio y gráficos tomen verdaderamente un sentido conjunto pensado en base al guion pero con la particularidad del actuar en tiempo real para el beneficio final.

Tratamiento

Sabores, cámara y acción debe tener un tratamiento de post producción trabajado pacientemente, entender el trasfondo comunicativo de cada departamento y la idea del director

para así realizar un adecuado montaje explotando al máximo las características visuales y enfatizar todo complementando con el audio.

Mantener conectados a los niños en un programa de televisión es basado en un trabajo muy bien elaborado, es lo que queremos llegar a cumplir con nuestro programa, el uso de la paleta de colores que se dio luego de la investigación y con colaboración del departamento de arte será reflejada en cada una de los intros, banners, cortinillas y trivias ayudando así todo lo visual y complementando con el sonido acompañará esta edición de manera detallada en cada uno de los sucesos, el ritmo que llevara el programa junto al sonido y lo visual se mantendrá alto para poder tener a los niños enganchados y disfrutando cada una de las partes de nuestra serie.

La postproducción como elemento narrativo

El montaje trabaja por influencia directa de la idea puesta en el guion, sabores, cámara y acción está enfocado en enseñar y divertir a los niños, trayéndoles recuerdos de las películas que más les ha gustado ver en algún momento de sus vidas, trayéndoles así mismo las ganas de aprender a cocinar los platos que vieron en aquellas películas, por eso mismo desde la parte de post producción se hará un arduo trabajo, donde cada elemento usado ayude a lograr este objetivo, trayendo así a colación sonidos de cada una de la película para ambientar la preparación, las trivias y demás, animando a los niños a estar conectados y querer aprender y disfrutar del programa.

Conclusiones:

Teniendo en cuenta el contenido expuesto en la anterior investigación hemos logrado identificar los principales elementos que fundamentan la realización audiovisual, en este caso dirigida hacia un público infantil, de esta manera contemplamos a los elementos estético como los más relevantes dentro la realización, los niños basan su fidelidad hacia el contenido respecto a la primera impresión, ellos al estar alejados de todas las variantes contempladas en la concepción del audiovisual se ciernen directamente al como la visual del espacio, la escenografía, las luces, ambientación y mismo la apariencia y expresividad de los actores los atrapa desde el primer instante, gracias a esta información ofrecida por la investigación obtenemos un enfoque especial en el cual centrarnos en el momento del rodaje para Sabores, cámara y acción y de la misma manera se trabajara en la postproducción llevando a cabo de manera llamativa la realización de grafica y complementando todo el trabajo realizado en producción.

Al llevar a cabo la realización del casting y su importancia, nos enfocaremos en la búsqueda de personajes atractivos para nuestro público, que se conecten con ellos desde un principio y que junto a la realización de todo el programa más la implementación de la investigación sean un complemento infaltable que haga de este un producto fascinante.

Referencias

- Blackmagicdesign*. (29 de Julio de 2021). Obtenido de <https://www.blackmagicdesign.com/products/blackmagicstudiocamera>
- Brandstrat. (2020). *Infancia, adolescencia y medios audiovisuales*.
- Defelipe, S. (30 de Abril de 2021). *Impacto TIC*. Obtenido de <https://impactotic.co/que-ven-las-ninas-los-ninos-y-los-adolescentes-de-colombia-en-internet-y-television/>
- Esteban, E. (26 de Agosto de 2021). *Guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>
- Fuenzalida, V. (2006). *Los niños y la televisión*. Quito Ecuador: Los niños y la televisión . Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI, 6-7.
- Geddes, L. (21 de Diciembre de 2019). *BBC NEWS*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/vert-fut-50809254>
- Instituto Autor*. (2022). Obtenido de <http://www.institutoautor.org/es-ES/SitePages/corp-ayudaP2.aspx?i=282>
- Mendoza, F. M. (s.f.). *biblioweb07*. Obtenido de <http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d025.pdf>
- Montaguth, S. (11 de Diciembre de 2018). *Señal Colombia Proyecta*. Obtenido de <https://proyecta.senalcolombia.tv/guias/lo-que-hay-que-tener-en-cuenta-la-hora-de-hacer-un-programa-para-ninos>
- Montaguth, S. (11 de 12 de 2018). *Señal Colombia Proyecta*. Obtenido de <https://proyecta.senalcolombia.tv/guias/lo-que-hay-que-tener-en-cuenta-la-hora-de-hacer-un-programa-para-ninos>
- Romero, Y. S. (2016). *Televisión infantil en Colombia : caracterización desde*. Huelva.
- Santa, R. (04 de Mayo de 2021). *TV y Video*. Obtenido de <https://www.tvyvideo.com/2021050410316/noticias/empresas/crc-publica-estudio-sobre-canales-y-plataformas-mas-vistas.html>