



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

“DOCUMENTAL “SKATE TURÍSTICO”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en Producción y Multimedia

Profesora Guía:
Paulina Donoso Bayas

Autor:
Amir Mustafa Gindeya Muñoz

2012

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA:

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante Amir Mustafa Gindeya Muñoz, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

.....

Paulina Donoso Bayas

CI. 171356066-0

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE:

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

.....
Amir Mustafa Gindeya Muñoz
C.I 171919134-6

AGRADECIMIENTOS

Agradezco de manera sumamente especial a mis padres y a mis hermanos que siempre estuvieron hay para apoyarme cuando más los necesite y darme siempre los consejos necesarios para poder llegar a ser lo que soy gracias por su guía y su ayuda en la vida y más que todo gracias por ser mi familia.

A mis amigos Martin Saltos Eduardo Beltrán por estar hay en los momento más importantes a lo largo de mi vida y estar siempre hay para cuando los necesite y por su incondicional apoyo, a mis amigos Luis Jarrin, Paolo Viteri, Ángel Gavilánez por apoyarme para que este proyecto haya sido el mejor y no dudaron en estar ahí cuando los necesite.

A Paulina Donoso por ser una gran profesora y guía en mis tiempos de estudio y por ayudarme a hacer este gran proyecto, A Enrique Salto por ser una gran maestro y guía y más que todo por ser un gran amigo y estar para apoyarme y aconsejarme cuando ha sido necesario

A todas esas personas que me han apoyado a lo largo de mi vida y me han dado su Amistad.

DEDICATORIA

A mi madre Greta Muñoz, A mi padre Mustafa Gindeya, a mis hermanos Raed Gindeya y Omar Gindeya por apoyarme siempre durante toda mi vida y dar su mayor esfuerzo para hacer de mi lo mejor todo su esfuerzo se ve reflejado en las acciones de mi vida y en este trabajo. Gracias por ser la mejor familia.

RESUMEN

En el Ecuador el patinaje o “skateboarding” como la mayoría de gente lo conoce es un deporte que en el paso de estos años ha tenido un crecimiento en todas las zonas geográficas del país, pero sobre todo en dos de las ciudades más importantes del país que son Quito y Guayaquil y en otras dos pequeñas ciudades que son Portoviejo y Riobamba.

El documental “Skate-Tour” es un documental enfocado en mostrar estas ciudades del Ecuador desde la perspectiva de un patinador de esta manera rompiendo el paradigma de la clásica estructura del video de patinaje y el video turístico y mostrando el modus vivendi de un patinador local, también se conocerá más sobre cada ciudad con entrevistas a dos patinadores ecuatorianos que son grandes exponentes en el patinaje.

De esta manera el documental “Skate-Tour” mostrara lo que el patinador ecuatoriano quiere ver o conocer todo esto con técnicas nuevas en imagen y tendencias actuales color y video, también el uso de efectos visuales.

ABSTRACT

In Ecuador, skating or "skateboarding" as most people know it is a sport that in the passage of years has been growing in all areas of the country, but particularly in two cities in the country that are of Quito and Guayaquil and two other small towns that are Portoviejo and Riobamba.

The documentary "Skate Tour" is a documentary focusing on the cities of Ecuador show from the perspective of a skater in this way breaking the paradigm of the classic structure of skating video and the video tour and showing the modus vivendi of a local skater also know more sobrea each city with interviews with two skaters Ecuadorians are great exponents in skating.

Thus the documentary "Skate Tour" show what the Ecuadorian skater wants to see or know all this with new techniques and trends in image color and video, also the use of visual effects.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. Antecedentes Culturales	6
1.1 Antecedentes históricos de las ciudades a investigar	6
1.2 Análisis de la cultura del patinaje en las ciudades a investigar	11
1.3 Desarrollo de estrategias de planificación del documental	13
1.4 Ventajas y desventajas de la cultura del patinaje versus la cultura local de cada ciudad	15
1.5 Breve análisis de la historia del patinaje por ciudad	16
2. El Patinaje	18
2.1 Antecedentes históricos del patinaje en el mundo	18
2.2 Definición del patinaje	24
2.3 Técnicas y componentes del patinaje	26
2.4 Uso y aplicación de soportes para el desarrollar el patinaje	36
3 Producción Audiovisual	42
3.1 Análisis y origen de la documentación audiovisual	42
3.2 Desglose técnico de la producción audiovisual	44
3.3 Estructura de un marco conceptual a desarrollar para aplicar en el documento audiovisual	45

3.4 Análisis de los puntos clave de una producción audiovisual	50
4 Desarrollo de documentación Audiovisual	53
4.1 Estructuración de un cronograma	53
4.2 Como definir un presupuesto	54
4.3 Definición de pre-producción y producción	64
4.4 Definición de post-producción	71
5 Propuesta de un documental de patinaje de en las ciudades de Quito, Guayaquil, Portoviejo y Riobamba	72
5.1 Metodología	72
5.2 Estructuración y aplicación de pre-producción	73
5.3 Estructuración y aplicación de producción	80
5.4 Estructuración y aplicación de post-producción	82
5.5 Lanzamiento del documento audiovisual	84
REFERENCIAS	86
ANEXOS	88

INTRODUCCIÓN

En un país de tanta variedad y multiculturalidad como el Ecuador, es de gran importancia entender los diferentes aspectos que envuelven los comportamientos de cada ciudad y desarrollar sus antecedentes para poder decodificar de forma correcta los elementos que influyen en la antes citada variedad cultural.

Es importante reconocer que la identidad cultural de cada ciudad depende de su historia, de su geografía y de varios elementos que hacen que la gente de la costa sea de alguna manera más relajada y amistosa y que la gente de la sierra más discreta y centrada.

Las ciudades a investigar son Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo y Riobamba, cabe recalcar que el fin de esta investigación es mostrar un punto de vista diferente al normal orientándose específicamente en el punto de vista de un patinador, explorando lugares no conocidos por la gente y decodificando los lenguajes que se manejan en este deporte también categorizado como cultura urbana.

Una vez desarrollados los aspectos antes mencionados el objetivo es demostrar la penetración del skate en las ciudades mencionadas y comunicar sus diferentes formas de expresión y modo de vida de acuerdo a los grupos sociales que han adoptado este estilo de vida y deporte para de esta manera poder establecer un nivel de relevancia entre una ciudad y otra a fin de conocer en donde existe la mayor influencia o concentración de esta cultura.

Durante la recopilación de todos estos datos e investigación de campo, se pretende recolectar imágenes audio visuales que permitan la elaboración de un video que demuestre la existencia e identidad propia de la cultura del patinador ecuatoriano a fin de exaltar este creciente movimiento en nuestro país.

1.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1.2 Recomendaciones:

- I. Considerar a los deportes extremos del país como grandes proyectos para productos audiovisuales de cualquier índole ya sea ficción, documental, etc.
- II. Buscar relaciones colaborativas entre los eslabones de la cadena, en especial los directores, productores. Los directores y productores tienen la experiencia suficiente para guiar proyectos de esta índole.
- III. La elaboración de presupuestos razonables: es necesario concentrarse en que todo el dinero invertido se vea en la pantalla y en ejecutar el presupuesto sin desfases.
- IV. Se recomiendan para futuras investigaciones profundizar en los siguientes temas:
 - Investigar más ciudades del Ecuador.
 - Conseguir mejoría en equipos audiovisuales.
 - Expandirse a otros deportes extremos.

Conclusiones:

Al realizar este proyecto pudimos observar la diferencia de entre las ciudades en los estilos de patinadores y en los estilos de lugares en los que ellos se desenvuelven, también pudimos ver que con el apoyo necesario se puede realizar proyectos en las ciudades con alto nivel de delincuencia como por ejemplo Guayaquil y Portoviejo.

Con las herramientas aprendidas a lo largo de la carrera de Multimedia y Producción pudimos realizar el proyecto cumpliendo los objetivos requeridos y usando las herramientas impartidas.

Lograr haber hecho este proyecto es la ayuda a futuras generaciones para que se enfoquen en deportes que no tienen mucho interés e impacto en la sociedad moderna del Ecuador.

1.2.1 Resultados de la encuesta

1.2.1.1 Análisis del grupo objetivo:

La encuesta realizada tuvo enfoque en el target de personas 18+ ABC, ya que se considera a todas las personas mayores de 18 años, hombres o mujeres de las ciudades analizadas como potenciales practicantes del skate. Adicionalmente es importante tomar en cuenta que los jóvenes menores a 18 años tienen afectación o alcance de este tipo de deporte a través del efecto “spin” en donde por el simple hecho de consumir los medios que consumen las personas 18+ ABC tienen acceso a conocer de que se trata y ser potenciales practicantes.

Resultados de la encuesta:

Pregunta 1: Usted ha visitado alguna de las ciudades del Documental.

H: Si 50% No 50%

M: Si 30% No 70%

Pregunta 2: Usted conoce la cultura del patinaje (skateboarding) en Ecuador.

H: Si 20% No 80%

M: Si 5.0% No 95%

Pregunta 3: Conoce usted alguno de los “Skateparks” que salen en las ciudades vistas en el documental?

H: Si 25% No 75%

M: Si 6% No 94%

Pregunta 4: ¿Conoce usted la pista municipal de Guayaquil?

H: Si 25% No 75%

M: Si 0% No 100%

Pregunta 5: ¿Conoce usted la pista municipal de Manta?

H: Si 2% No 98%

M: Si 0% No 100%

Pregunta 6: Conocía usted que se practicaba el patinaje en Riobamba?

H: Si 4% No 96%

M: Si 0% No 100%

Pregunta 7: ¿Conoce usted el Parque de la Madre en Riobamba?

H: Si 4% No 96%

M: Si 0% No 100%

Pregunta 8: ¿Quisiera usted conocer y patinar alguno de los lugares vistos en el documental?

H: Si 100% No 0%

M: Si 60% No 40%

Pregunta 9: ¿Le pareció interesante el documental?

H: Si 100% No 0%

M: Si 90% No 10%

Pregunta 10: ¿Cree usted que el documental ayudo a que conozca más sobre el Patinaje y los lugares donde se practican en el Ecuador?

H: Si 100% No 0%

M: Si 90% No 10%

1.2.2 Encuesta

Documental: "Skate-Tour"

Sexo: F ___ M___ Edad: _____

1.- Usted a visitado alguna de las ciudades del Documental.

Si ___ No ___

2.- Usted conoce la cultura del patinaje (skateboarding) en Ecuador.

Si ___ No ___

3.- ¿Conoce usted alguno de los "Skateparks" que salen en las ciudades vistas en el documental?

Si ___ No ___

4.- ¿Conoce usted la pista municipal de Guayaquil?

Si ____ No ____

5.- ¿Conoce usted la pista municipal de Manta?

Si ____ No ____

6.- ¿Conocía usted que se practicaba el patinaje en Riobamba?

Si ____ No ____

7.- ¿Conoce usted el Parque de la Madre en Riobamba?

Si ____ No ____

8.- ¿Quisiera usted conocer y patinar alguno de los lugares vistos en el documental?

Si ____ No ____

9.- ¿Le pareció interesante el documental?

Si ____ No ____

10.- ¿Cree usted que el documental ayudo a que conozca más sobre el Patinaje y los lugares donde se practican en el Ecuador?

Si ____ No ____

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES CULTURALES

1.1 Antecedentes históricos de las ciudades a investigar

1.1.1 Quito:

Para conocer la cultura actual así como las diferentes formas de expresión de la ciudad debemos tener claros los datos oficiales con los cuales se identifica a nivel mundial la ciudad y en donde encontramos que San Francisco de Quito, es la capital de la República del Ecuador y también de la provincia de Pichincha y es cabecera cantonal o distrital del Distrito Metropolitano de Quito haciendo de ella un foco de atención del país y demás provincias en cuanto a tendencias o ideologías.

Se sitúa sobre la cálida hoya de Guayllabamba en las laderas orientales del volcán activo Pichincha, el mismo que al estar en actividad le da un tinte diferente a los ciudadanos que en épocas anteriores han tenido que convivir con los estragos haciendo de los mismos personas más capaces en cuanto a emergencias y reacciones se refiere. Se encuentra aproximadamente en las coordenadas 0°13'23"S 78°30'45"O y su altitud promedio es de 2800 sobre el nivel del mar. La ciudad está separada en 32 parroquias cada una con su particularidad y subcultura que se expresa de acuerdo a su ubicación geográfica siendo las periferias los lugares en donde se desarrollan las tendencias más excéntricas y variadas. (Wikipedia, 2012)

La fecha de su primera fundación es no del todo conocida; los registros más antiguos se encuentran en la hacienda del Inga, sin embargo, se utiliza la conquista española de la ciudad, el 6 de diciembre de 1534, como su comienzo esto marca de alguna manera una cultura influenciada por el tema hispano que

predomina y se expresa en las buenas costumbres y la discreción de la persona.

La ciudad es el centro político de la República, calificada como ciudad global gamma, alberga los principales instituciones gubernamentales, culturales, financieros al ser el hogar de la mayoría de bancos de la Nación, administrativos y comerciales del país la mayoría de empresas transnacionales que trabajan en Ecuador tienen su matriz en la metrópoli haciendo que exista gran migración de personas de otras provincias que a su vez vienen con sus propias costumbres y hábitos que al pasar los tiempos y generación se vuelven parte de la cultura creciente y variada de la ciudad.

El 13 de mayo de 1830 se crea la República del Ecuador con Quito como la metrópoli, tras separarse de la Gran Colombia. El general venezolano Juan José Flores asume el cargo de primer Mandatario de la república, al ser un presidente extranjero predominaron las culturas o formas de vida del mandatario así como diferentes alimentos y generalidades que empezaron a formar esta tan variada y distinta ciudad.

El clima de la ciudad corresponde al clima subtropical de tierras altas; Quito se divide en 3 zonas; sur, centro, y norte; donde el sur es el lugar más frío de la ciudad porque es la zona más alta, el centro es caliente; donde se dan siempre las temperaturas más altas, y el norte es templado. El clima de Quito se divide en 2 estaciones o etapas; el invierno con un período de lluvias prolongado y una estación seca de cuatro meses donde se presentan las temperaturas más altas. Quito siempre tiene un clima templado con temperaturas que van desde los 10 a los 27 °C. La variedad del clima influye mucho en la variedad de la personalidad de sus habitantes ya que al tener que constantemente adaptarse a su variedad, de alguna manera han acostumbrado su forma de vida a cambiar de acuerdo a las tendencias que marquen el ritmo. (Wikipedia, 2012)

1.1.1.1 Quito se divide en las siguientes parroquias Urbanas

Belisario Quevedo	La Argelia
Carcelén	La ecuatoriana
Centro Histórico	La Ferroviaria
Chilibulo	La Libertad
Chillogallo	La Mena
Chimbacalle	Magdalena
Cochapamba	Mariscal Sucre
Comité del Pueblo	Ponceano
Concepción	Puengasi
Cotocollao	Quitumbe
El Condado	Rumipamba
El Inca	San Bartolo
Guamani	San Juan
Iñaquito	Solanda
Itchimbia Jipijapa	Turubamba
Keneddy	

Para poder establecer un estudio más profundo vamos a detallar la división zonal de la ciudad en donde podemos encontrar:

1.1.1.1.1 Zona Sur

El sur de la ciudad se caracteriza por ser una zona de alta inmigración nacional en continuo crecimiento, renovación y alta actividad comercial, debido a su gran crecimiento estructural y poblacional se ha vuelto un foco de atención en donde la alta aglomeración en poco espacio a generado un estilo de vida vertical y frenetico. Aquí se ubica uno de los parques industriales más grandes de la ciudad, la Estación de Trenes de Chimbacalle, el nuevo terminal terrestre de la ciudad y el "mall" más grande del Ecuador entre otras cosas destacables, sin embargo solo existe un lugar para practicar el skate y su acceso se limita a

los habitantes de la zona ya que por factores de seguridad y distancia vuelven casi inaccesibles las instalaciones para habitantes de otras partes de la ciudad.

1.1.1.1.2 Zona Centro

En el centro de la ciudad, las calles son estrechas por tratarse el sitio donde nació la ciudad en sus albores, y no tienen lugar para expansión o creación de centros de recreación. Adicionalmente es difícil debido a que la mayoría de las zonas son zonas protegidas debido a su calidad de patrimonio cultural.

Este hermoso espacio urbano de la época colonial es muy llamativa y considerada como "la joya de la corona", sobre todo sus grandes iglesias, conventos, museos. El municipio de Quito ha desarrollado un importante plan de restauración de la parte colonial de la ciudad que ha permitido un acceso más seguro y formalizado para los habitantes y para sus visitantes que lo denominan como Centro Histórico especialmente por tratarse de una zona cultural por excelencia con una variada riqueza social-arquitectónica y manteniendo esa atmósfera de antaño que sus habitantes han sabido conservar. (Wikipedia, 2012)

La zona limítrofe del norte con el centro histórico ha desarrollado una serie de edificaciones y torres elevadas, la más alta de las cuales es la Basílica del Voto Nacional de estilo gótico, con una altura de 36 plantas, y con un mirador excepcional de Quito.

1.1.1.1.3 Zona Norte

Muchos de los barrios del norte de la ciudad son de carácter residencial donde las nuevas generaciones y nuevos negocios escogieron para asentarse, es también donde se encuentra ubicado el centro financiero, bancario, sede de muchas empresas multinacionales y embajadas. Las casas matrices de muchos de los principales bancos que operan en Ecuador se encuentran

ubicadas en esta parte de la ciudad, así como otras entidades de trascendental importancia como la Bolsa de Valores de Quito, el Banco Central del Ecuador, el Servicio de Rentas Internas, la Superintendencia de Bancos, entre otras instituciones que hacen de esta zona un lugar arquitectónicamente muy convulsionado por las diferentes tendencias propias de cada elemento que la conforma con una falta de planificación urbanística que hace una distribución de los espacios un intento de generación de vida social al aire libre.

La zona rosa se ha constituido como la parte de la ciudad en la que se concentran múltiples bares, cafés, discotecas, casinos, karaokes, restaurantes y hoteles, conocida comúnmente como "La Mariscal", en la cual sus habitantes nativos, extranjeros residentes y turistas de todo el mundo disfrutan de múltiples terrazas al aire libre, para disfrutar de la ciudad, sus muchas y variadas manifestaciones artísticas, mientras se degusta de la gastronomía o simplemente se toma una copa.

1.1.2 Guayaquil

Denominada oficialmente como Santiago de Guayaquil, es la ciudad más poblada y más grande del Ecuador. El área urbana de Guayaquil se alinea entre las ciudades más grandes de América Latina. Es además un importante centro de comercio con influencia a nivel regional en el ámbito comercial, de finanzas, político, cultural, y de entretenimiento. La ciudad es la cabecera cantonal del cantón homónimo y la capital de la provincia del Guayas.

Localizada en la costa del Pacífico en la región litoral de Ecuador, el este de la ciudad está a orillas del río Guayas, a unos 20 kilómetros de su desembocadura en el Océano Pacífico, mientras está rodeada por el Estero Salado en su parte suroccidental y el inicio de la cordillera Chongón-Colonche en el noroeste, una cadena de montañas de media altitud. La ciudad se divide en 16 parroquias urbanas, aunque dentro de una nueva administración

municipal, su organización consiste de 74 sectores. (Wikipedia, wikipedia enciclopedia libre, 2011)

Fundada definitivamente en 1547 como astillero y puerto comercial al servicio de la Corona española, como "Santiago de Guayaquil", luego de varios otros intentos de fundación, ha servido de punto principal en la economía de la nación su cercanía al puerto permitió la incursión de muchas culturas extranjeras con un predominio de la cultura árabe y hispano-mediterranea.

Ha sido sede de grandes revoluciones y levantamientos a lo largo de la historia, siendo la primera ciudad ecuatoriana en obtener de forma definitiva su independencia de España en 1820 permitiendo empezar una verdadera propia identidad. Luego fue capital de la Provincia Libre de Guayaquil, que más tarde fue forzada a anexionarse a la Gran Colombia.

Desde 1830 forma parte de la República del Ecuador como importante eje económico y político. La revolución marcista que expulsó al militarismo extranjero, la revolución liberal liderada por el general Eloy Alfaro, la revolución de mayo que cambió el gobierno y la constitución de la época, y en tiempos más recientes el liderazgo en el proyecto autonomía regional son importantes hitos en la historia de la nación que se han desarrollado en la ciudad. (Wikipedia, wikipedia enciclopedia libre, 2011)

Santiago de Guayaquil se destaca entre las ciudades ecuatorianas por su elevado uso de tránsito masivo, y por su densidad total y la diversidad de su población.

1.1.2.1 Organización territorial

La ciudad de Guayaquil está organizada en 16 parroquias urbanas, mientras que existen 5 parroquias rurales con las que complementa el aérea total del cantón homónimo.

La parroquia Tarqui es la de mayor área y población, ocupando casi en su totalidad la mitad superior la ciudad.

La segunda más poblada es la de Ximena ocupa la mayor parte del sur de la ciudad.

La tercera más poblada y la más representativa de las parroquias urbanas de Guayaquil es Febres Cordero.

1.1.2.2 Geografía

La geografía de Guayaquil está caracterizada por su posición costera en la parte noroccidental de América del Sur, en la región litoral de Ecuador y su ubicación entre el río Guayas y el estero Salado.

Cuenta con pocas elevaciones y está alejada de la Cordillera de los Andes. El poco relieve de la ciudad y del cantón está formado por cerros que atraviesan la ciudad y luego se unen a un sistema montañoso menor llamado "Chongón-Colonche" al oeste de la ciudad, esto ha contribuido a que su población sea menos variada a la de Quito por ejemplo debido a que no existe un división geográfica en sí.

1.1.2.3 Clima

El clima de Guayaquil es el resultado de la combinación de varios factores geográficos influenciados principalmente por su ubicación en plena zona ecuatorial, la ciudad tiene una temperatura cálida durante casi todo el año y humedad que hace que sus habitantes sean de prendas ligeras y pasos acelerados. No obstante, su proximidad al Océano Pacífico hace que las corrientes de Humboldt (fría) y de El Niño (cálida) marquen dos períodos climáticos bien diferenciados.

1.1.2.4 Turismo y Transporte

La zona del centro de la ciudad de Guayaquil es uno de los lugares mas importantes para los turistas extranjeros tanto como nacionales, ya que es el mas antigua y colonial, el Malecon 2000 es de gran interés turistico y esta a escasos pasos y genera un espacio seguro y de recreación convencional para sus habitantes. El Barrio "Las Peñas" es otro sitio de interés, cuenta con 300 escalones aproximadamente y termina con un Mirador donde se puede apreciar la vista de la ciudad, este bastión cultural refleja la dualidad de la ciudad dividida básicamente en el ambiente moderno y el colonial-tradicional.

El transporte público es el principal medio transporte de los guayaquileños. Se estima que en la ciudad operan alrededor de 17.000 unidades de transporte público, entre la cuales están contabilizados buses, taxis, expresos, y tricimotos los cuales dan un pintoresco aspecto a la ciudad en cuanto formas de movilización.

La ciudad, al estar bordeada por ríos y atravesada por esteros, tiene una necesidad vial de puentes para la libre circulación dentro de la urbe, así como también para comunicarse con el resto del país, lo cual le da un aspecto mas moderno y futurista de lo que realmente es.

1.1.3 Portoviejo

Conocida oficialmente San Gregorio de Portoviejo es la cabecera cantonal del cantón homónimo, Portoviejo, y también la capital de la provincia de Manabí, en Ecuador. Conocida por ser la primera ciudad ecuatoriana más antigua asentada en la región costanera y una de las primeras villas españolas fundadas en el contexto expansivo del Virreinato del Perú. (Wikipedia, Wikipedia enciclopedia libre, 2012)

1.1.3.1 Historia

La ciudad fue fundada el 12 de marzo de 1535 por el Capitán Francisco Pacheco, bajo las órdenes de Diego de Almagro con el nombre de Villa Nueva de San Gregorio de Portoviejo jurándose fidelidad al rey Carlos I de España, quien después supo que la villa había sido fundada en nombre suyo, aunque éste no la dotó de escudo de armas sino hasta 1540. (Wikipedia, Wikipedia enciclopedia libre, 2012)

Al ser una ciudad que fue creada como punto estratégico de avanzada de conquista así como lugar de abastecimiento de tropas su concepción cultural se concentró en la creación de procesos productivos de consumo masivo y que constituyó una raza de costeños que se caracterizan por su fortaleza, entereza física y capacidad de producción.

1.1.3.2 División Política

Portoviejo tiene 9 parroquias urbanas y 7 rurales. Las parroquias urbanas son 12 de Ma (wikipedia, 2011)rzo, 18 de Octubre, Andrés de Vera, Colón, Francisco Pacheco, San Pablo, Simón Bolívar, Picoaza, y Portoviejo. En las rurales tenemos a Abdón Calderón, Alajuela, Chirijos, Crucita, Pueblo Nuevo, San Plácido, y Riochico.

De estas últimas se destaca Crucita, por ser un balneario de considerable afluencia turística por sus playas y por la práctica del deporte de Parapente. Además el resto de parroquias rurales forman un corredor turístico denominado "La ruta del encanto" caracterizado por su belleza geográfica así como humana con las mujeres y hombres más hermosos del país debido a su influencia italo-arábica en su época de conquista.

1.1.3.3 Población

Está compuesta mayoritariamente por mestizos y descendientes de españoles, italianas, libanesas y descendientes de las culturas nativas de la zona. Al ser una ciudad ubicada en el centro de la provincia, es el punto estratégico donde concurren los habitantes de los pueblos y ciudades aledañas. El portovejense es una persona amable, trabajadora.

1.1.3.4 Economía

Portoviejo está ubicado a 30 km del mar de Ecuador y a 35 km, en moderna y segura autovía, de la ciudad de Manta, principal puerto de la provincia.

El valle del Río Portoviejo en el que está ubicada la ciudad es rico en producción de hortalizas, legumbres y frutas tropicales para el consumo interno.

1.1.4 Riobamba

Conocida también como: cuna de la nacionalidad ecuatoriana, sultana de los andes, ciudad bonita, ciudad de las primicias, corazón de la patria, por su historia y belleza, es la capital de la provincia de Chimborazo. Se encuentra en el centro geográfico del país, en la cordillera de los Andes, a 2.754 msnm, cerca de diversos volcanes, como el Chimborazo, el Tungurahua, el Altar y el Carihuairazo. (wikipedia, 2011)

La ciudad fue fundada en 1534 cerca de la laguna de Colta. En 1799 se trasladó hasta el lugar que ocupa hoy en día, convirtiéndose en la primera y única ciudad planificada del Ecuador, lo cual se refleja en la organización social cultural de sus habitantes. Durante un breve período, tras la fundación de la República del Ecuador, fue la capital del país dándole tintes de importancia de que hoy día se reflejan sobre todo en sus espacios arquitectónicos.

1.1.4.1 Clima

Por lo general frío y consta de dos estaciones, una húmeda y una seca. Los vientos en Riobamba pueden producir una sensación térmica de casi 0 °C en algunas épocas del año la máxima temperatura diaria puede alcanzar los 27 °C a 29 °C, rara vez se han registrado temperaturas por mayor de los 27 °C, en septiembre de 2009 se registró una temperatura record de 29 °C. (wikipedia, 2011)

1.1.4.2 Parroquias Urbanas

Riobamba está dividida en 5 parroquias urbanas: Maldonado, Veloz, Lizarzaburu, Velasco y Yaruquíes.

Las cuatro parroquias nombradas en primer lugar fueron producto de la distribución de la ciudad a su llegada a la llanura de Tapi en 1797 y la parroquia de Yaruquíes fue incorporada como parroquia urbana en 1965, teniendo una separación que cada vez ha ido acortándose.

1.1.4.3 Parroquias rurales

Las parroquias rurales que conforman el cantón Riobamba son: Cacha, Calpi, Cubijés, Flores, Licán, Licto, Pungalá, Punín, Químiag, San Juan, San Luis.

1.1.4.4 Turismo

Debido a su peculiar belleza natural y arquitectónica, Riobamba es un atractivo turístico para visitantes locales y extranjeros al ser una ciudad planificada en una época antigua y distinta a las tendencias actuales encuentra poco espacio para la adaptación de nuevas culturas y formas de expresión.

Asentada en las faldas del volcán Chimborazo(inactivo), puede apreciarse en su totalidad a su alrededor los volcanes Chimborazo, Tungurahua (volcán)(activo), El Altar y Carihuairazo, además la ciudad muestra varias joyas arquitectónicas del siglo XIX y XX.

Algunas joyas arquitectónicas que se destacan son: El parque Sucre, el parque Maldonado, el parque la Libertad, el correo del Ecuador, el palacio municipal, el colegio Maldonado, el teatro León, la Plaza Roja, la estación del ferrocarril, La Basílica, la Catedral, la iglesia de la Concepción, La iglesia de San Antonio "Loma de Quito", donde se libró la batalla de independencia "Batalla de Tapi". (wikipedia, 2011)

Sin duda pasear por las calles céntricas de la ciudad llaman a una cierta tendencia peculiar entremezclada por el estilo colonial en el centro a un modernismo urbanístico alrededor del casco colonial y que predomina hacia el norte de la ciudad. De ahí que podemos mencionar calles que han tomado una cierta tendencia como la calle Guayaquil que se basa en locales de ropa y accesorios; la calle 10 de Agosto con boutiques, almacenes electrónicos y artículos de hogar; la calle primera constituyente con bancos, oficinas y establecimientos públicos.

El sitio de mayor concentración para la diversión, distracción y con enfoque en la vida nocturna se ubica en lo largo de la Avda. Daniel León Borja y sus alrededores, que posee varios sitios como bares, karaokes, discotecas, restaurantes, cafes, casinos, tiendas de ropa, accesorios, galerías de arte, librerías y tiendas de artesanías, etc. Sin embargo mantiene un tema y ambiente muy cultural y recatado.

1.1.4.5 Transporte

La ciudad cuenta con una amplia red de vías de primer orden asfaltadas en su totalidad dentro de su perímetro urbano, que ayudado con sus amplias calles y

avenidas así como su orden urbanístico ha permitido poseer una amplia red de transporte público entre buses y taxis de primer orden. Esto se conjuga con sus bajos precios, es así que la carrera de taxi tiene el valor de 1 dólar estadounidense dentro del perímetro urbano a cualquier punto, y de un máximo de 25 centavos por persona en autobuses urbanos, los recorren toda la ciudad y sectores suburbanos inclusive. El viaje en tren desde la ciudad de Riobamba cuesta 11 dólares por persona, para las 5 horas aproximadas que dura el viaje hasta la Nariz del Diablo.

1.2 Análisis de la cultura del patinaje en las ciudades a investigar

1.2.1 Quito

En Quito la cultura del skateboarding o patinaje es bastante amplia debido a que es la segunda ciudad donde se practico el patinaje por primera vez debido a esto se hizo mas y mas popular en la ciudad hasta llegar al punto que el municipio de Quito creo algunos lugares para la práctica del deporte. Por el crecimiento geográfico de Quito la cultura del patinaje se expandió mas y mas en la ciudad no incluso solo en las pistas para practicar si no en las calles, en edificios con barandales, lugares con bastantes escaleras, etc. Esto genero que el patinador quiteño sea más un patinador de calle esto se refiere a que le gusta más practicar por lugares de la ciudad que en las pistas que tiene Quito. Al ser Quito la metrópoli de Ecuador dio paso a que la tribu urbana del patinador sea muy variada con diferentes tipos de géneros en lo que respecta a vestimenta y géneros musicales esto también genero que las tribus urbanas de patinadores se separen por zonas en Quito en el norte de Quito se encuentran más los patinadores con estilo de hip-hop en género musical y vestimenta, en el centro de Quito es un poco diverso y se puede encontrar de todos los géneros, en el sur de Quito se encuentran más del estilo hardcore tanto como género musical como en vestimenta. Quito es la ciudad que tiene la mayor diversidad en lo que es la tribu urbana del patinador tanto así como para separar los por zonas.

1.2.2 Guayaquil

Guayaquil es la ciudad donde nace el patinaje en el Ecuador esto la convierte en la ciudad más importante en lo que es este deporte debido a esto todos los campeonatos y de mas eventos realizados generalmente son realizados en esta ciudad además también la convierte en la ciudad mejor preparada para la práctica del deporte, desde el inicio con la pista de patinaje Lado V y ahora con el “Skatepark municipal”, en el presente día esta pista es la mejor preparada del país abriendo puertas a que Guayaquil se la ciudad con más nivel en la práctica del patinaje no solo en el estilo de calle y estilo libre si no que también en el estilo de rampas. Debido al gran nivel que tienen los patinadores en Guayaquil se ha dado bastante rivalidades entre las personas haciendo que aumenten su nivel como patinadores y haciendo que se generen marcas y con esto una industria lo que no tiene ninguna otra ciudad de Ecuador lo que es una industria generada solo en este deporte. En Guayaquil las tribus urbanas no están divididas en zonas si no que están todas reunidas en el mismo lugar esto es lo que también genera la rivalidad entre ellos, pero Guayaquil también tiene bastante de lo que es el estilo callejero aunque tengas la mejor pista de patinaje ya que el patinaje en Guayaquil nació en las calles entonces la gente tiene desde sus inicios practicar el deporte en los muchos lugares de la ciudad.

1.2.3 Portoviejo

Portoviejo es una ciudad pequeña que alberga alrededor de unos 40 patinadores la mayoría se reúnen el parque de la casa de la cultura ya que no tienen ningún tipo de apoyo de parte del municipio esto genera que el deporte del patinaje en la ciudad solo sea enfocado en las calles de Portoviejo. A diferencia de otras ciudades en Portoviejo con lo que se refiere a las tribus urbanas se podría decir que es la única en la que todos comparten la misma que es la de hardcore en el género musical y vestimenta esto hace que sean todos muy unidos y grandes amigos generando un ambiente muy agradable para el deporte ya que los patinadores son muy abiertos de actitud.

1.2.4 Riobamba

Riobamba es la ciudad que con respecto al patinaje está en crecimiento, en toda la ciudad no debe haber más de 30 patinadores al ser tan poco el municipio no hace nada aun por apoyar o impulsar el deporte debido a esto a echo que los patinadores de Riobamba sean muy unidos cumpliendo entre ellos mismo sus necesidades de rampas o cualquier objeto para patinar. Esto hace que ellos hagan bastantes eventos de patinaje y invitan a mucha gente de las ciudades principales como Guayaquil y Quito para de esta manera promover el deporte en la ciudad y poder recibir el apoyo del municipio de la ciudad. En Riobamba los patinadores no tienen ninguna tendencia sobre su vestimenta ni su gusto musical, es otra de las razones que los hace muy unidos el momento de practicar o apoyar al patinaje. El patinaje en Riobamba se practica en un lugar llamado el parque de la Madre donde ellos mismos han equipado el lugar para poder practicar y aumentar su nivel para ser considerados una de las ciudades de patinaje más importantes.

1.3 Desarrollo de estrategias de planificación del documental

Todo proceso de realización se basa en el Plan de Trabajo desarrollado en la etapa de preproducción, el mismo responde a un planteamiento en el cual se intenta abarcar la mayor cantidad de información en el periodo mas corto de tiempo.

Al tener como característica fundamental las diferentes ciudades y su separación geográfica se ha elegido un orden que se basa en el orden geográfico y que permite un desplazamiento progresivo a fin de cubrir las ciudades de forma eficaz y efectiva.

En el momento de realizar las diferentes tomas se controlará la composición del plano, el encuadre, la profundidad de campo, el campo visual, la iluminación y el sonido. Una vez empezada las grabaciones se procuraba

captar las mejores imágenes que demuestren técnica y habilidad de los diferentes skaters de las diferentes ciudades.

1.3.1 Planificación Traslado

Las ciudades fueron seleccionadas por su gran potencial y desconocimiento sobre cada una de ellas y otras por su gran importancia en el deporte del patinaje y de esta manera se distribuyeron las ciudades y los días para el rodaje del documental tomando en cuenta el clima, eventos a realizar en las ciudades, disponibilidad de las personas. El orden de ciudades a explorar fue: Portoviejo por la disponibilidad de la persona guía que de la ciudad y por el clima soleado de la misma, la siguiente fue Guayaquil por el clima soleado de la ciudad y también la disponibilidad del hospedaje y guía en la ciudad, Quito fue la siguiente ciudad debido a su clima variado se tuvo que escoger la mejor fecha durante el tiempo de rodaje pero también por los eventos de patinaje realizados, Riobamba fue la última en ser visitada por un evento a realizar donde los patinadores prepararon el lugar para poder mostrar en el documental su equipamiento. De esta manera y por esas razones se exploraron las ciudades en ese orden para poder obtener el resultado esperado para el documental.

1.3.2 Planificación Puntos de Contacto

Para las ciudades de Portoviejo y Guayaquil se necesitó un guía o alguien que sepa bastante sobre la ciudad debido a que estas dos ciudades son bastante peligrosas sobretodo con el equipo técnico necesario para el rodaje. En la ciudad de Guayaquil el contacto o guía y quien también proporcione el hospedaje es Fabián Carapaz, es un patinador conocido en todo el país por su nivel en el deporte y también por su tiempo practicando lo, el reside en la ciudad de Guayaquil por eso fue el contacto que nos mostraría la ciudad y el parque municipal de Guayaquil y un pequeño pueblo a menos de una hora de Guayaquil llamado La Libertad. Portoviejo son según el registro de la policía es

la ciudad con mayor tasa de crimen en el Ecuador por esta razón para el rodaje se tuvo que contactar a un persona que sea muy conocida en la localidad y por la mayoría de personas y también que nos proporcione hospedaje y alimentación segura la persona a contactar es Paolo Viteri, es un patinador local y reside en la misma ciudad por su actitud el a logrado ganar se el afecto de la ciudad y es una persona muy reconocida de esta manera pudimos realizar el rodaje con la confianza necesaria en Portoviejo y Manta.

1.3.3 Planificación Temporal

Antes de poder viajar a las ciudades del documental se tuvo que tomar en cuenta los factores ya dichos anteriormente para esto se un mes antes de cada viaje decidir la fecha exacta para viajar a cada ciudad y con esto tambien el tiempo que se requería para estar en las ciudades para poder obtener todo el material necesario. Cada ciudad requirió de 3 días y 2 noches de estadia para poder visitar los lugares y poder conocer a las personas sin prolongaciones para poder obtener el resultado necesario en el tiempo establecido sin salir del itinerario planeado por ciudad todo eso va para las ciudades de Quito, Guayaquil, Portoviejo, de esta manera se obtuvo el resultado requerido y se pudo explorar las ciudades menciona sin problema alguno, para Riobamba no requeríamos más de una día debido al pequeño tamaño de la ciudad y que los patinadores solo practican el deporte en un solo lugar de la ciudad.

1.4 Ventajas y desventajas de la cultura del patinaje versus la cultura local de cada ciudad

1.4.1.1 Ventajas:

La inclusión de subculturas en las ciudades genera una mayor apertura y tolerancia hacia las distintas formas de expresión individual de sus habitantes. Al ser un deporte fomenta la interacción física y la distracción sana de un grupo social vulnerable como es el de jóvenes adultos.

Genera conciencia colectiva e identidad entre los miembros del grupo

1.4.1.2 Desventajas:

Ocupación de áreas o zonas no destinadas al deporte debido a la poca existencia de complejos de skate.

Distorsión del concepto de cultura social y deporte debido a la influencia negativa de otros subgrupos con los cuales socializa y compite el skate.

Peligro por la falta de cultura de prevención en cuanto al uso de protección y el riesgo del deporte.

1.5 Breve análisis de la historia del patinaje por ciudad

Para empezar este recorrido histórico vamos a fijar el inicio en Guayaquil ya que es allí donde reside hasta el día de hoy el primer patinador José Torres alias "Cochis" el empezó a practicar en deporte en Las Carmelitas (Los Ceibos-Guayaquil) hay es donde nació el patinaje en el Ecuador después de esto se fue haciendo cada vez mas y mas popular, Gustavo Plaza Arosemena, hizo construir la primera rampa de patinaje que hubo en el Ecuador, en Playas Villamil, donde se realizo el primer campeonato de esta manera el deporte del patinaje se expandió tanto que llego a la capital donde Andrés Holguín y su hermano David Holguín fueron los primeros en practicar el deporte en la capital del Ecuador después de esto se hizo más popular con los años hasta llegar a la mayoría de ciudades del Ecuador.



Figura 1.

(2009, Septiembre 5). Adrenalina89. Recuperado diciembre 8, 2011, de Adrenalina89:http://www.adrenalina89.com/teamadrenalina_cochis.html

CAPÍTULO 2

EL PATINAJE

2.1 Antecedentes históricos del patinaje en el mundo

El deporte surge como una derivación de la utilización de tablas como scooters (también llamados patines del diablo o monopatines). Empleando estas tablas de inicios del siglo 20, las cuales se caracterizaban por llevar ruedas de patines insertadas a una madera, jóvenes empezaron a demostrar sus talentos pese a que las mismas eran poco aerodinámicas e inestables.

En las cinco décadas posteriores la apariencia del scooter fue modificada, reemplazando la caja y empezaron a poner ruedas de metal. Es así que centenares de patines fueron desmontados y acoplados a planchas de madera. En la década del 50 los ejes sufrieron modificaciones y los patinadores o skaters empezaron a maniobrar más fácilmente.

En 1959 con el primer Roller Derby Skateboard se observó un incremento importante en la popularidad del skateboard.

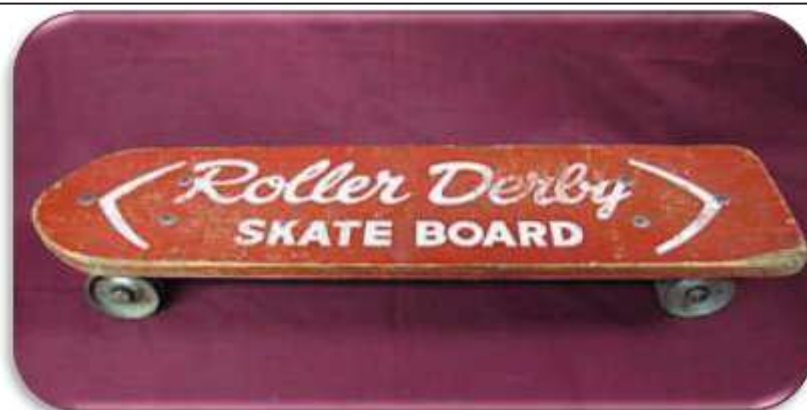


Figura 2.

Desings, W.C. (2005, Septiembre 14). Russ Howell. Recuperado enero 5, 2012, de Russ Howell: <http://www.skatewhat.com/russhowell/WebPage-SkateBoarding-SkatePhotos.html>

Se remplazaron las ruedas metálicas por ruedas plásticas, el deporte comenzó a ganar popularidad. En la década de los 60's, el skateboard o patinaje había ganado un impresionante seguimiento entre las multitud donde la mayoría eran jóvenes del surf. Así mismo, se comenzó a publicitar este deporte en revistas de surf, lo que le empezó a dar más auge.

En 1963 la compañía Makaha fue la encargada de diseñar las primeras tablas profesionales y crear un team (Equipo), fue formado para promover el producto ante los fans que se había ganado ya este deporte.



Figura 3.

Makahaskateboards. (2010, Agosto 7). Makaha Skateboards.

Recuperado diciembre 2, 2011, de Makaha Skateboards:

<http://www.makahaskateboards.com/>

Hacia 1965, el deporte fue elevado por campeonatos internacionales, películas, revistas y viajes que atravesaban los Estados Unidos otros lugares del mundo con equipos de skaters o patinadores, lo que hizo crecer a este deporte por el mundo entero y sobre todo en los Estados Unidos.

Así mismo, a partir de 1965 la popularidad del skateboard o patinaje fue sufriendo una terrible baja, debido al poco progreso en el diseño e invasión y la construcción del equipo, es el caso por ejemplo de la construcción de ruedas,

que pese a que las de plásticas no eran las más seguras ni estables, eran las más baratas y por ende las que más se producían en masa, esto hacía que los patinadores pasen la mayoría del tiempo cayendo de sus tablas ya que dichas ruedas no se aferraban bien al suelo.

Todo esto hizo que muchas ciudades comiencen a prohibir el deporte por medidas de seguridad.



Figura 4.

Underskaters. (2005, febrero 23). *UnderSkaters*. Recuperado junio 12, 2012, de UnderSkaters:

<http://underskaters.es.tl/La-Historia-del-Skate.html>

El skateboard o patinaje fue casi totalmente erradicado hasta su resurgimiento en 1970 cuando un surfer llamado Frank Nasworthy creó unas ruedas de patinaje hecho de uretano, el agarre era mucho mejor comparado con las ruedas de plástico.

A medida que paso el tiempo, estas ruedas ganaron una continua publicidad a través de California. Las empresas comenzaron a surtirse de nuevos

productos, ideas y proyectos referidos al deporte, así el skateboard o patinaje recupero fama.

El primer Skatepark o pista de patinaje al aire libre fue construida en Florida en 1976. Pronto fue seguido por miles de otros skateparks en todo Estados Unidos. También la apariencia de los skates o patinetas cambió: pasaron de ser de 6 o 7 pulgadas de ancho a ser de más de 8. Esto aseguraba mejor estabilidad y calidad en el truco en terrenos verticales. Wes Humpston y Jim Muir lanzaron la primera línea de tablas con diseños gráficos. Pronto, casi todos los productores de patinetas empezaron a lanzar patinetas con sus propios diseños gráficos.



Figura 5.

Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10, 2012, de

Skateboardpark.com:http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples

[S](#)

En 1978 Alan Gelfand inventó el ollie y movió al skateboard o patinaje al siguiente nivel. Las raíces del Freestyle o estilo libre se desarrollaron cuando los patinadores comenzaron a llevar movimientos verticales a la calle. En esos días, los patinadores el pelo largo y camisetas con shorts de colores similares a los de los surfistas californianos de la época.



Figura 6.

Lunch. (2010, marzo 1). Lunch.com. Recuperado abril 7, 2012, de Lunch.com: http://www.lunch.com/Reviews/d/Alan_Gelfand-Photos-1450682-Alan_Gelfand-281018.html?pid=0

La música que identificó y clasificó a estos jóvenes patinadores de esta época fue la de grupos como The Ramones, Manor Threat, Black Sabbath y Pink Floyd, entre otras muchas bandas de variados géneros lo que marcó empezó a marcar la personalidad de los patinadores.



En los 80, las tablas, los trucks y las ruedas de la patineta se importaban desde Estados Unidos. A mediados y fines de los 80 tres principales productores manejaban la mayoría del mercado del skateboard (Powell, Vision/Sims y Santa Cruz). Crecieron los ganadores de competencias y algunos patinadores profesionales llegaron a ganar 10 mil dólares por mes que para la época era más de lo que un deportista de este deporte podía pensar. La National Skateboard Association, encabezada por Frank Hawk, realizó varias competencias en Estados Unidos y en resto del mundo. Los calzados de Airwalk, Vans y Vision se volvieron muy populares.

El patinaje en piscinas era enormemente popular como resultado de la mejor tecnología, los patinadores eran capaces de realizar saltos e ir por encima del pico de la rampa vertical.

En 1984, en un sin fin de ir y venir, los patinadores parecieron desaparecer. Una que otra vez se encontraba alguno desliziándose en un estacionamiento de supermercado o de un centro comercial del barrio alto.

En 1986, tímidamente, tras una llegada desde Estados Unidos, el patinaje comenzó a salir a las calles de este país. El estilo "street" o calle llegó. Estos fueron los patinadores que en sus modas tendieron también hacia el estilo punk, hardcore, hip-hop.

En 1995, el patinaje fue muy expuesto gracias a los Extreme Games o Juegos Extremos de ESPN (Entertainment and Sports Programming Network). Empresas de calzado como Etnies y Vans empezaron a vender gigantescas cantidades de productos seguidos por otros productores para, una vez más, aumentar la popularidad del patinaje. Hacia finales de los 90, el principal foco del patinaje sigue siendo el "street" y la industria está llena de numerosas compañías. Dado esto muchos profesionales empezaron a crear sus propias marcas y sacar sus propias líneas de ropa



Figura 7.

MediaZone, E. (2012, Mayo 2012). ESPN MediaZone. Recuperado junio 23, 2012, de ESPN MediaZone:

<http://www.espnmediazone3.com/us/>

En los últimos 40 años, el skateboard tuvo sus picos y caídas. Sin embargo, la tecnología ha avanzado mucho y con ella los diseños y materiales de las tablas, ruedas, rulimanes, trucks y lijas, con esto también los trucos y los patinadores han avanzado con el pasar de los años.

Pero a pesar de todos los altos y bajos que tuvo el patinaje el deporte actualmente es un deporte extremo considerado muy popular entre las masas y personas de todas las edades en todo el mundo.

2.2 Definición del patinaje

El skateboarding o patinaje es un deporte que se practica con un skateboard o patineta, en cualquier parte de una calle donde se pueda patinar, o en una pista especialmente diseñada para la práctica de este deporte (skatepark).

El patinaje también se ve como una forma de expresión personal y corporal, ya que cada patinador tiene su estilo su manera propia de hablar y incluso caminar. En él, el objetivo es buscar la mejor manera de manejar dicho vehículo (perfeccionar el estilo y aprender nuevos trucos); no es un deporte que

esté directamente vinculado a algún tipo de competición, por lo tanto, se podría denominar como deporte libre. En el patín existen distintos tipos de maniobras: los ejercicios en que se deslizan los ejes o trucks del skate (grinds o grindar) por bordillos u otros elementos urbanos, sin que las ruedas intervengan en el arrastre; trucos de desliz de tabla (slides) por una determinada superficie; trucos de estilo libre (freestyle) (cada persona muestra trucos originales y, generalmente, complejos), trucos de rampa, los que se realizan únicamente en dichas instalaciones; los denominados simplemente por truco (trick), que consisten en que el skate se despegue de los pies y gire dibujando una determinada figura por el aire para luego volver a la posición correcta para el desplazamiento, o también las figuras en que la tabla gira simultáneamente con todo el cuerpo; y por último, los manuales, diversas maniobras en que el individuo se desplaza sobre la patineta sobre una o dos ruedas y puede ser con uno o dos pies (con un pie: one foot manual/con dos pies: manual) si se realiza con las ruedas delanteras se llama nose manual y con las traseras manual solamente.

2.3 Técnicas y componentes del patinaje

2.3.1.1 Trucos de grab o de aire

Son aquellos trucos que se realizan en el aire, en los cuales nos sujetamos a la tabla con las manos. Éstos según la postura en la que realicemos el truco y la mano con la que agarremos la tabla reciben distintos nombres:



Nosegrab

- Tomando la tabla con la mano delantera.
- Derecha en goofy, izquierda en regular.



Melon

- Tomando la tabla por la espalda.
- A partir del sad existen el crossbone, el tweak y el method.



Mute

- Tomando la tabla por delante.
- Existen el mute fuck nce, mute nosebone y mute tailbone.



Airwalk:

- Coger con la mano el nose y hacer como si caminases con las piernas.



Indy:

- La tabla por la mitad, frente al cuerpo.
- A partir del indy están el stilly, el indy nosebone, indy tailbone e indy fuck nce.



Stalefish:

- Tomando la tabla por la espalda. Los derivados del stalefish son los mismos que los del mute.



Stalefish:

- Tomando la tabla por la espalda. Los derivados del stalefish son los mismos que los del mute.

2.3.1.2 Ollie

Es el truco básico del skateboard, de él derivan casi todos los demás. Consiste en saltar con la tabla sin agarrarla con la mano.



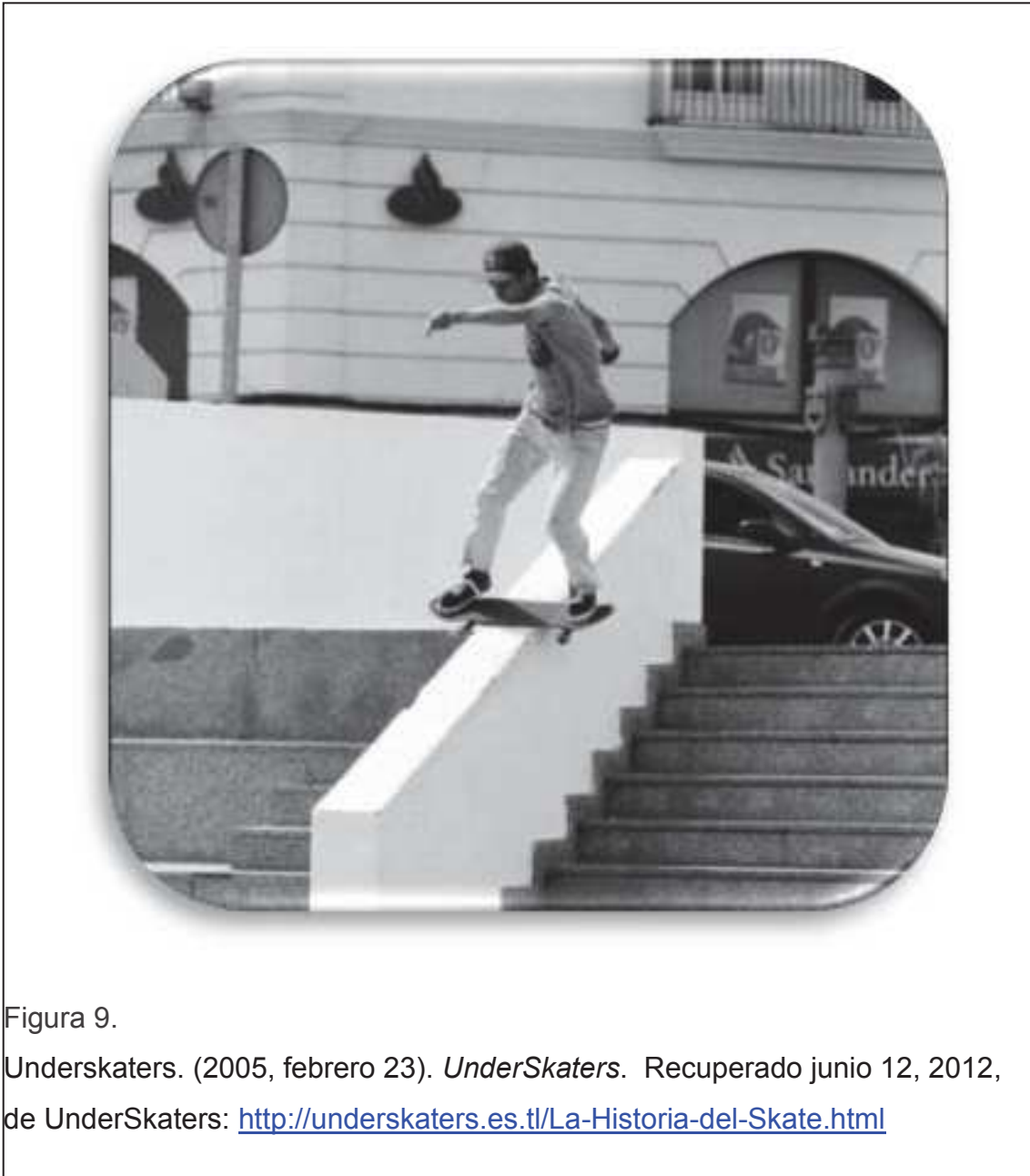
Figura 8.

Skatessentials. (2012, Marzo 12). Skatessentials.com. Recuperado mayo 27, 2012, de Skatessentials.com:

<http://skatessentials.com/>

2.3.1.3 Trucos de lip o de encaje

Son los realizados en los bordes de las rampas. En estos trucos se intenta mantener el equilibrio sobre el "coping" lo máximo posible en distintas posiciones tales como el axle stall, el rock 'n' roll o el noseblunt.



2.3.1.4 Trucos de flip

Los trucos de flip consisten en hacer un salto y girar la tabla en distintas direcciones, de forma que cuando estas en el aire hay un momento que el monopatin o skateboard no está en contacto con tus pies. Algunos de estos trucos son: heelflip, shove-it, kickflip.



Figura 10.

Skatessentials. (2012, Marzo 12). Skatessentials.com. Recuperado mayo 27, 2012, de Skatessentials.com: <http://skatessentials.com/>

2.3.1.5 Trucos de grind

Los trucos de grind consisten básicamente saltar deslizándose sobre una superficie como una barandillas o un bordillo, manteniendo el equilibrio y evitando caerse. Lo conforman básicamente dos tipos de trucos: los grinds, que son los que se realizan con los ejes, como el 50-50, 5.0 o nosegrind; y los slides que son los que se realizan con la tabla como el board slide o el nose slide.



Figura 11.

Lunch. (2010, marzo 1). Lunch.com. Recuperado abril 7, 2012, de Lunch.com:
http://www.lunch.com/Reviews/d/Alan_Gelfand-Photos-1450682-Alan_Gelfand-281018.html?pid=0

2.3.1.6 Trucos de manual

Los trucos de manual consisten en mantener el equilibrio con dos ruedas o incluso una. Hay varios tipos: manual, nose manual, one foot manual, one wheel manual.



Figura 12.

Lunch. (2010, marzo 1). Lunch.com. Recuperado abril 7, 2012, de Lunch.com:
http://www.lunch.com/Reviews/d/Alan_Gelfand-Photos-1450682-Alan_Gelfand-281018.html?pid=0

2.3.1.7 Trucos de flatland

Los trucos de flatland son aquellos que se hacen sobre una superficie lisa y no necesitan mucho espacio, tales como el pogo o el railstand.



Figura 13.

Underskaters. (2005, febrero 23). *UnderSkaters*. Recuperado junio 12, 2012, de UnderSkaters:

<http://underskaters.es.tl/La-Historia-del-Skate.html>

2.3.1.8 Wallride

Consiste en andar con la tabla por la pared o por una inclinación considerable.



Figura 14.

Skatessentials. (2012, Marzo 12). Skatessentials.com. Recuperado mayo 27, 2012, de Skatessentials.com:

<http://skatessentials.com/>

2.3.2 Patineta

Las características de una tabla de skate son variadas y confieren diferencias en la estabilidad, la maniobrabilidad y la agilidad con que puede controlarse. Pueden encontrarse tablas de diferentes materiales, longitudes, anchos, así como con diferentes formas en la punta, la cola y los bordes.

2.3.2.1 Material

Las tablas de madera proveen la mejor respuesta y a la vez la madera es el material más común para las tablas. Los skates de plástico tienen una gran durabilidad, pero no responden tan bien como los de madera. También hay tablas hechas de aluminio y fibra de vidrio.

2.3.2.2 Longitud

Para el skate tradicional y estilo street, opta por tablas menores a 33 pulgadas (83 cm) de longitud. Para otros usos, como por ejemplo estilo cruising, elige tablas de skate de 35 pulgadas de longitud (89 cm). Skaters más pequeños deberían elegir tablas más cortas para conseguir mejor control.

2.3.2.3 Ancho

El ancho de la mayoría de los skates está entre 7.5 y 8.25 pulgadas (19-21 cm). Las tablas más anchas (más de 20 cm) proveen mayor estabilidad, balance y control para las superficies de transición en el andar, las cuales incluyen rampas como los halves, ollas y bowls.

Los skates más estrechos o angostos (menos 20cm) ofrecen más maniobrabilidad para los trucos de skate y flips. Querrás una tabla más angosta para practicar estilo street o para un andar técnico, que incluye flips, trucos, deslizamientos, rails, hacer quiebres y bordes.

Una tabla de 20 cm puede utilizarse como una mezcla de street y un skate más de transición, como un compromiso entre estabilidad y maniobrabilidad.

2.3.2.4 Forma

La mayoría de los skates son cóncavos, es decir, tienen la nariz (o punta), cola y bordes levantados. Cuanto más cóncavo sea un skate, más agresivos pueden ser los movimientos y los trucos que se hagan.

1. Tabla:	<ul style="list-style-type: none"> • Hecha en madera (Casi siempre). Las más cortas son para los principiantes ya que son más fáciles de manejar. • El "nose" (nariz) es el frente de la tabla, y en general es más largo que la parte trasera: "tail" (cola). El nose está inclinado un poco más hacia arriba en relación con la cola; según su uso.
2. Lija:	<ul style="list-style-type: none"> • Pegada encima de la tabla, sirve para proporcionar el agarre o tracción entre los zapatos y la tabla para realizar los trucos y controlar el skateboard.
3. Trucks:	<ul style="list-style-type: none"> • Dos partes ajustables que sostienen las ruedas. En general son de aluminio y varían en tamaño y dureza. • Sirven para hacer giros ya que poseen una goma flexible que permite esto.
4. Ruedas:	<ul style="list-style-type: none"> • Miden entre 50 y 60 milímetros, mientras más chicas más livianas y viceversa. Las ruedas grandes duran más y son mejor para el piso malo. • Las duras vibran mucho pero son más rápidas y son más utilizadas por profesionales.
5. Rodamientos:	<ul style="list-style-type: none"> • Anillos metálicos con 6, 7 u 8 bolas en su interior, protegidos por dos discos finos de aluminio. • Cada skate lleva 8 rodamientos, empleando la clasificación, llamada ABEC. Lo máximo es Abec 9, siendo todos los grados de esta escala impares (1, 3, 5, 7, 9)
6. Tornillería:	<ul style="list-style-type: none"> • Para el skate se necesitan 8 tornillos para mantener los ejes y la tabla unidos y 4 tuercas para que no se desprendan las ruedas, estas tuercas son enroscadas en el mismo eje.

2.4 Uso y aplicación de soportes para el desarrollar el patinaje

Para la ejecución de los trucos del skate se utilizan rampas las cuales facilitan la ejecución de toda clase de acrobacias.

2.4.1.1 Cuarto de tubo:

Es una rampa vertical que sirve a la vez como arrancadero para recorrer los otros circuitos. Mide 2.20m de altura por 2.44 de ancho.



Figura 15.

Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10, 2012, de Skateboardpark.com:

http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples

2.4.1.2 Espina:

Es una rampa en donde se practican diferentes estilos, nunca falta en los skateparks. Mide 1.77m de altura por 2.44m de ancho.



Figura 16,
Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10,
2012, de Skateboardpark.com:
http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples

2.4.1.3 Pirámide:

Es una rampa donde se requiere mucha habilidad y control de la tabla, si se quieren hacer buenos trucos en esta mide 7m de largo, por dos botadores en cada extremo de 1.22m de ancho y una plataforma de 4m.



Figura 17.

Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10, 2012, de Skateboardpark.com:

http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples

2.4.1.4 Funbox:

Es una de las mas usadas en los sakteparks ya que simula pasamanos callejeros y desniveles en esta.



Figura 18.

Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10, 2012, de Skateboardpark.com:

http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples

2.4.1.5 Botador:

Esta rampa sirve mas para tomar altura y realizar algun truco en el aire. Mide 80cm de alto por 1.22m de ancho



Figura 19.

Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10, 2012, de Skateboardpark.com:

http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples

2.4.1.6 Medio tubo:

Es una de las mas grandes de su tipo y una de las mas peligrosas mide de 3.22m a 4.20m de altura, tienen de 6m de ancho por 16m de largo, aunque pueden variar estas medidas



Figura 20.

Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10, 2012, de Skateboardpark.com:

http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples

CAPITULO 3

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

3.1 Análisis y origen de la documentación audiovisual

Los lugares a explorar fueron ciudades estratégicamente planificadas y los días a visitarlas también de esta manera se realizó un plan de estadía con respecto al tiempo en cada ciudad.

3.1.1 Portoviejo:

Ida jueves 29 de septiembre del 2011 a las 10:00am, arribo a la ciudad 10:50am - Partida a Manta sábado 1 de octubre del 2011, retorno, sábado 1 de octubre del 2011 a las 19:00pm –Retorno a Quito lunes 3 de octubre del 2011 a las 13:55pm, arribo a las 14:45pm.

Integrantes: Luis Jarrin (patinador de Quito), Paolo Viteri (patinador de Portoviejo).

3.1.2 Guayaquil:

Ida viernes 14 de octubre del 2011 a las 10:00am, arribo a la ciudad 10:55am - Partida a La Libertad domingo 17 de octubre del 2011, retorno, lunes 17 de octubre del 2011 a las 15:00pm – Retorno a Quito lunes 17 de octubre del 2011 a las 18:05pm, arribo a las 19:55pm.

Integrantes: Luis Jarrin (patinador de Quito), Fabián Carapaz (patinador de Guayaquil), Cristian Moncayo (patinador de Guayaquil), Carlos Caiche (patinador de La Libertad).

3.1.3 Quito:

Ciudad de residencia, fecha de inicio de rodaje jueves 29 de octubre del 2011 hasta martes 1 de noviembre del 2011.

Integrantes: Luis Jarrin (patinador de Quito), Ángel Gavilanes (patinador de Quito).

3.1.4 Riobamba:

Ida sábado 3 de diciembre del 2011 a las 6:00am, arribo a las 10:30 am – Retorno día domingo 4 de diciembre del 2011 a las 11:00am, arribo a Quito 16:00pm.

Integrantes: Luis Jarrin (patinador de Quito), Ángel Gavilanes (patinador de Quito).

Tabla 1. Cronograma

Ciudades	Partida	Retorno	Equipo
Portoviejo	29 de septiembre del 2011 a las 10:00am	Quito lunes 3 de octubre del 2011 a las 13:55pm	Luis Jarrin (patinador de Quito), Paolo Viteri (patinador de Portoviejo).
Guayaquil	viernes 14 de octubre del 2011 a las 10:00am	Retorno a Quito lunes 17 de octubre del 2011 a las 18:05pm	Luis Jarrin (patinador de Quito), Fabián Carapaz (patinador de Guayaquil), Cristian Moncayo

			(patinador de Guayaquil), Carlos Caiche (patinador de La Libertad).
Quito	Inicio de rodaje jueves 29 de octubre del 2011	martes 1 de noviembre del 2011.	Luis Jarrin (patinador de Quito), Ángel Gavilanes (patinador de Quito).
Riobamba	3 de diciembre del 2011 a las 6:00am	domingo 4 de diciembre del 2011 a las 11:00am	Luis Jarrin (patinador de Quito), Ángel Gavilanes (patinador de Quito).

3.2 Desglose técnico de la producción audiovisual

Tabla 2. Equipo

Equipo	Especificaciones
Cámara	Sony Handycam HD AVCHD HDR-CX300 Still Image Recording
Lente	Opteka Fisheye 37mm 0.3 High Definition II Ultra Fisheye Adapter
Tripode	Stitz Tripode Ultra Titanio
Grip	Opteka Universal Grip

Botiquín de Primeros Auxilios	Johnson & Johnson Primeros auxilios completos
Protecciones Físicas	Casco, Coderas, Muñequeras y Rodilleras Aurik
Computadora	Clon con sistema operativo windows 7 ultimate
Adobe After Effects CS5	Programa para realización de efectos especiales.
Adobe Premiere Pro CS5	Programa Para edición de video
Adobe Photoshop CS5	Programa para edición de fotografías.
Adobe Illustrator CS5	Programa para diseño gráfico.
Patineta	Premium Skateboards, ruedas satori, trucks destrucor, rulimanes red dragon.

3.3 Estructura de un marco conceptual a desarrollar para aplicar en el documento audiovisual

Antes de hablar de los planos y movimientos de cámara usados en este documental es necesario explicar los tipos de planos y movimientos de cámara que hay.

3.3.1 Tipos de Planos:

3.3.1.1 Plano general

Introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le muestra al espectador el entorno

3.3.1.2 Plano panorámico general:

Es un plano donde se le resta importancia al personaje y se le da mas importancia al paisaje que lo rodea.

3.3.1.3 Gran plano general:

Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas. (Alrededor de 30 metros).

3.3.1.4 Plano general corto:

Comprende toda la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo.

3.3.1.5 Plano americano:

Toma a las persona de la rodilla hacia arriba con espacio sobre él, su línea límite inferior es las rodillas.

3.3.1.6 Plano en profundidad:

Cuando se coloca a los actores entre sí sobre el centro óptico de la cámara dejando a unos en primer plano y a otros en plano general o plano americano.

3.3.1.7 Plano medio:

Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirige la atención del espectador hacia el objeto que el director quiere que sea el punto de atención.

3.3.1.8 Plano medio largo

Encuadre que comprende a la figura humana hasta debajo de la cintura.

3.3.1.9 Plano medio cortó

Encuadre de una figura humana donde su línea inferior se encuentra a la altura de las axilas.

3.3.1.10 Primer plano

Encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. El rostro del actor llena la pantalla.

3.3.1.11 Semiprimer plano

Concentra la atención del espectador en un elemento muy específico.

3.3.1.12 Gran primer plano

Encuadre que consiste en que la cabeza llena el encuadre.

3.3.1.13 Plano corto

Encuadre de una persona desde encima de las cejas hasta la mitad del mentón.

3.3.1.14 Plano detalle o primerísimo primer plano

Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc. Es detallar el objeto o parte del personaje.

3.3.1.15 Plano picado

La cámara está por encima de los ojos del personaje, transmitiendo la sensación de que éste está en una posición débil.

3.3.1.16 Plano Contrapicado

La cámara está por debajo de los ojos del personaje, transmitiendo la sensación de que éste está en una posición de superioridad.

3.3.2 Tipos de movimientos de cámara:

3.3.2.1 Panorámica:

Es un movimiento de rotación de la cámara. Sin desplazarse de lugar, la cámara gira sobre un soporte fijo sobre su propio eje horizontal.

3.3.2.2 Panorámica vertical:

Es un movimiento de rotación que va de arriba a abajo o viceversa. Permite visualizar espacios u objetos separados verticalmente.

3.3.2.3 Panorámica de balanceo:

Es un movimiento de rotación similar al de un péndulo o un barco sirve generalmente para cámaras subjetivas para representar una persona ebria o mareada.

3.3.2.4 El Travelling:

Es un movimiento en el que la cámara se traslada con desplazamiento suave sobre una vía que evita vibraciones, dinamizando la imagen al variar el punto de vista y la perspectiva, hay algunos tipos de travelling.

3.3.2.4.1 Tipos de travelling:

De avance: la cámara se traslada de un plano más lejano a un plano más cercano.

De retroceso: la cámara se desplaza desde un punto cercano a un punto más lejano.

De acompañamiento: La cámara sube o baja sobre una plataforma que se mueve como un ascensor.

Lateral: Permite mantener cercana e intensa la expresión de un personaje en movimiento.

Circular: la cámara se desplaza circularmente.

Zoom: También llamado travelling óptico. Es una óptica de distancia focal variable.

Grúa: la cámara se sitúa sobre una grúa provista de un brazo articulado que da a la cámara la posibilidad de hacer movimientos de oscilación como lo haría una pluma empujada por el viento.

Dolly: se trata de una plataforma con ruedas provista de un soporte para cámara, permite un desplazamiento suave de la cámara.

Cámara al hombro o en mano: el operador lleva la cámara como dice el nombre al hombro con soportes especiales y la desplaza consigo dando la sensación de que la cámara camina con la oscilación del andar de una persona.

Para el documental se realizaron bastantes tipos de movimientos de cara al mismo tiempo que diferentes tipos de encuadres. Bastantes de los encuadres fueron contrapicados de esta manera junto con el lente ojo de pez (fisheye) se genere la sensación de que los objetos son más grandes de lo que parecen así generamos que el espectador tenga una sensación de lo que el patinador está realizando sea en lugares más grandes de lo que parecen.

El plano más usado en el documental es el plano general porque con este plano no solo mostramos al personaje que patina si no que también mostramos el lugar que es una de las cosas en las que se enfoca el lugar para de esta manera la gente conozca el lugar en el que se está patinando y como es para que ellos saquen sus propias conclusiones.

Hay un movimiento de cámara que es bastante usado también en el documental que viene a ser un travelling, esto es porque es el seguimiento de un patinador mientras el realiza varias clases de trucos en una sola línea debido, para realizar este tipo de tomas el que viene a ser el camarógrafo sube en una patineta y empieza a seguir al otro patinador, este tipo de tomas siempre generan vibración pero es la mejor manera de seguir una secuencia de trucos y poder apreciar como el otro patinador las realiza, en el deporte del patinaje esto se llama “secuencia”.

3.4 Análisis de los puntos clave de una producción audiovisual

Para la realización de mi documental “Skate Tour” fue aplicar todas las técnicas aprendidas a lo largo de mi carrera tanto en la pre-producción como en producción y post-producción para de esta manera poder plasmar exitosamente mis ideas y poder convertirlas en el documental.

Para la pre-producción use todas las técnicas aprendidas sobre la organización de las actividades por fechas bien definidas, para lograr acabar el proyecto en el tiempo estimado de 9 meses, parte de esta planificación es realizar un

presupuesto que se ajuste a la realidad y al proyecto que se ha planificado hacer, ahorrar la mayor cantidad de recursos monetarios, movilización, alimentación y todo lo que sea necesario para terminar en el plazo esperado para la realización, pero específicamente me enfoque en la parte de la movilización ya que este proyecto abarca algunas ciudades situadas bastante lejos de la metrópoli del Ecuador, buscando las mejores ofertas para la movilización de ciudad a ciudad y buscando el mejor guía para cada ciudad visitada de esta manera use las técnicas aprendidas sobre el proceso de buscar personas y contactar me con la gente necesaria para poder realizar mis viajes de la mejor manera y ahorrando lo mayor que pueda en recursos y de esta manera haber podido crear un plan de rodaje que sea adhiera perfecto a lo esperado con respecto a la realización del documental.

Para la producción después de haber tenido ya definido el plan de rodaje se comenzó a aplicarlo viajando a la primera ciudad desconociendo los lugares que se visitarían debido al propósito del documental que es explorar lugares no conocidos, Portoviejo y Manta fueron las primeras ciudades exploradas poniendo más énfasis en la ciudad de Portoviejo ya que es una ciudad menos conocida en el deporte del patinaje, aquí se visito lugares que el guía pensó que eran los mejores con respecto a seguridad y movilización.

La siguiente parada del rodaje del documental fue Guayaquil donde al igual que Portoviejo se obtuvo un guía que nos llevo al parque municipal de patinaje ubicada en el centro de Guayaquil también se hizo un viaje a la pequeña ciudad de La Libertad ubicada a una hora de Guayaquil.

Quito fue la tercera ciudad en ser explorada al ser la ciudad de residencia del productor del documental fue más fácil en movilización y exploración de la ciudad.

Riobamba fue la última ciudad en el itinerario debido al tiempo de espera para un evento de patinaje realizado por las personas locales de la ciudad con las que se hablo antes para que ellos puedan reunir un gran grupo de gente no

solo de Riobamba si no de ciudades cercanas para así poder demostrar en el documental la gran ciudad que son.

Para la post-producción fue donde más use lo aprendido a lo largo de mis estudios ya que viene a ser la parte más trabajosa y que más necesita de los conocimientos impartidos por los maestros.

Para la post-producción use programas de la plataforma de adobe los cuales fueron after effects, premiere, photoshop, ilustrador. Con estos programas se logro realizar la edición satisfactoria del documental usando los programas al cien por ciento.

5.2 Como definir un presupuesto

5.2.1 Presupuesto en el Cine

La base de partida para hacer un presupuesto es encontrar la manera de que el dinero invertido quede reflejado en la pantalla, que cada gasto que se haga “se vea”. Debemos ser muy minuciosos a la hora de elaborarlo para que quede perfectamente balanceado, ya que la asignación de las cantidades a los diferentes rubros deberá definir las características de nuestro proyecto.

Cuando se comienza a trabajar en un presupuesto que cuenta ya con una financiación, sabemos exactamente cuánto tiene que costarnos el proyecto, es muy diferente cuando un productor lee un guión, lo desglosa, hace un plan de rodaje y sin saber con cuánto dinero se podrá contar, comienza a calcular las cantidades y a asignarlas según su experiencia. Este presupuesto será sin duda elevado y deberá de ser ajustado una vez que se sepa de qué inversión estamos hablando para poder adaptarlo al plan económico.

Durante todo el proceso de la producción se hacen varios presupuestos. Cuando se comienza a trabajar en un proyecto, el productor hace un presupuesto inicial muy genérico a partir de la primera versión del guión para saber si la película es factible. Basándose en su experiencia podrá analizar si es un proyecto “estándar” o tiene factores que representarán un mayor monto en algunos rubros, como podría ser el que hubiera muchas localizaciones o que éstas implicaran grandes desplazamientos, o si supone efectos especiales complicados o es una película de época.

Leyendo el guión y prestando atención a estos y otros factores, podrá elaborar un presupuesto estimativo como base de partida para la búsqueda de la financiación. Este presupuesto puede tener un margen de error de hasta el 25%.

El segundo presupuesto lo hace el productor ejecutivo, quien compara el proyecto con otros con características semejantes. Conoce el mercado cinematográfico y sabe con qué presupuestos se han movido otros proyectos, cuánto han invertido los distribuidores o exhibidores y si han tenido una buena recuperación económica o no. Con estos antecedentes, puede hacer un estimativo de cuánto dinero podría obtener a través de las diferentes fuentes de financiación y así aproximar el primer presupuesto a los costes del mercado, con un margen de error aproximado al 15% del total presupuestado. Este presupuesto se irá ajustando a partir de las negociaciones con los posibles coproductores o financiadores.

El siguiente presupuesto será el realizado por el director de producción, quien, a estas alturas del desarrollo del proyecto, conocerá ya la cantidad conseguida para su financiación. Se podría decir que el director de producción es el encargado de trabajar el presupuesto con números “reales”, porque trabaja a partir de versiones avanzadas del guión y habrá hecho reuniones con los jefes de departamento para hacer las listas de necesidades y conocer los presupuestos de cada uno de ellos. Habrá solicitado cotizaciones del material negativo, de los alquileres de estudio, del alquiler del equipo y sabrá ya los sueldos de los jefes de departamento así como los montos asignados a los actores. A partir de estas gestiones trabaja con números más exactos que se verán reflejados en el presupuesto a partir del cuál se comenzará a filmar, ajustado ya a las necesidades concretas de la producción de este proyecto.

Una vez terminada la película se efectúa un presupuesto final para conocer exactamente en dónde se gastó cada una de las partidas que fueron asignadas y poder analizar posibles errores o desfases para tomarlo en cuenta en próximos proyectos.

Es conveniente basarnos en un formato que contemple prácticamente todos los rubros desglosados de los elementos participantes en una película. A partir de éste podemos ir haciendo modificaciones según las características de nuestro

proyecto y asignar las cantidades estimadas. En algunos países hay formatos oficiales de presupuesto que son los únicos aceptados por las instituciones gubernamentales para la solicitud de subvenciones.

Los gastos previstos en cada rubro se codifican numéricamente para identificar en qué área se contabilizan. Es importante llevar un buen control de los gastos efectuados para no provocar desfases en el presupuesto final. (Tres, 2010)

Muchas veces no tenemos números concretos de algunas partidas cuando elaboramos el presupuesto, por lo que es conveniente que asignemos cantidades un poco holgadas y así tener mayor posibilidad de negociación llegado el momento.

Hay que tener en cuenta que las cantidades asignadas no son inamovibles, es preferible que el presupuesto esté bastante ajustado, sin embargo, en determinados momentos es preciso evaluar si es conveniente hacer cambios en las cifras asignadas para pasarlas de un rubro a otro, pero debemos intentar que afecten lo menos posible al rubro inicial al que fueron asignadas.

Se debe contemplar un porcentaje del costo total del proyecto para los imprevistos, generalmente un 10 o un 15%. Esto sucede porque hay muchos factores que pueden alterar el presupuesto y que no son controlables por la producción, como podrían ser la enfermedad de un actor, cambios en el guión de última hora o contingencias climáticas.

Como ya hemos elaborado un plan de rodaje sabemos la cantidad de días que se necesitará alquilar el equipo básico de cámara y sonido, y después de las reuniones con el director de fotografía conoceremos las necesidades concretas de cada secuencia y podremos calcular cuántos días se necesitará alquilar una grúa o algún efecto especial. De esta manera pediremos una cotización por el alquiler de una cámara con sus aditamentos por todos los días de rodaje y el alquiler de una grúa sólo por los días en que filmemos dichas secuencias. Así debemos de proceder en todos los casos.

Cuando se solicita una cotización debemos ser precavidos y contemplar posibles contingencias pero sin excedernos, ya que esto aumentará el presupuesto. Se debe de intentar negociar, por ejemplo, la posibilidad de alargar la estancia en una localización en caso de que ocurriese algún problema, pero intentando mantener el mismo precio. Un presupuesto depende de la astucia con la que nos movamos y lo persuasivos que podamos ser. (Tres, 2010)

4.2.2 Alquileres y tarifas

En los contratos de los servicios auxiliares de la producción, como lo son el alquiler de luces, cámara, equipos de sonido, transportes, etc., es factible la negociación y es en donde el director de producción intenta conseguir las mejores tarifas. En la negociación se parte de los precios oficiales, que casi nunca serán los aplicados a nuestro presupuesto definitivo, aunque sí los serán en el presupuesto utilizado para conseguir la financiación . En caso de coproducción, la diferencia de la tarifa oficial y el precio real se considera como un aporte económico por parte de la productora que lo negocia.

4.2.3 Dirección

El director debe de conocer el presupuesto, ya que es importante que contemple los medios con los que cuenta así como los días de rodaje y las limitaciones que puedan surgir.

4.2.4 Personal

Es conveniente prever en los pagos del personal, que se utilizarán por lo menos dos horas extras por semana. El seguro social suele equivaler al 30-35 % de los salarios.

4.2.5 Actores

A los protagonistas se les suele pagar un tanto alzado (precio total) acordado, dándoles una cantidad de un tanto por ciento al inicio y al final del rodaje y la diferencia repartida entre las semanas de filmación. Al resto de los actores se les paga por sesión. El doblaje suele estar incluido dentro de un plazo de tiempo finalizado el rodaje, aunque debe ser estipulado en el contrato.

4.2.6 Localizaciones

Debemos conocer bien los escenarios donde se filmará, a veces es más económico construirlo expresamente que no alquilarlo y viceversa. También depende de los decorados si existen como los querriamos en la ambientación de nuestra película o debe de alquilarse toda la utilería.

4.2.7 Filmación en estudio

Una filmación en estudio es por lo general bastante controlada: no hay problemas de sonido externos y es mayor la flexibilidad en la posición de la cámara, así como en el montaje y movimiento de las luces, sin embargo, todo el atrezzo debe de ser colocado en el plató para dar una buena atmósfera a la localización, lo que en ocasiones es más caro que alquilar una localización natural. (Tres, 2010)

4.2.8 Época

Mientras más lejana sea nuestra historia en una época determinada, mayor será el presupuesto, ya que es más difícil el alquiler y más complicada la fabricación.

4.2.9 Arte

Dependiendo del tipo de proyecto puede ser conveniente que el director de arte sea involucrado desde la fase de desarrollo del proyecto, ya que de las localizaciones dependerá parte del presupuesto. Lo mismo sucede con el director de efectos especiales en los proyectos donde estos son una parte importante de la producción. Esto servirá para evaluar el presupuesto y la manera de llevarlo a cabo. Generalmente se les contrata y comienza a pagar en la preproducción, pero sabiendo que trabajarán en la película es bueno que conozcan el proyecto lo antes posible.

4.2.10 Utilería

En ocasiones, la utilería supone un coste elevado sobre todo si el guión indica su destrucción.

4.2.11 Vestuario

Hay que calcular si es más económico fabricarlo, alquilarlo o comprarlo. El vestuario en una película de época por lo general representa una parte importante del presupuesto ya que suele confeccionarse ex profeso.

4.2.12 Cámara

Cuando el presupuesto es muy ajustado o se debe de recortar, lo primero que se tiene en cuenta son los movimientos de cámara con equipo especial, ya que necesitan mucho tiempo de montaje y retrasan el rodaje, por lo que antes de sacar una secuencia del guión, se discute la posibilidad de simplificar los planos de la secuencia.

4.2.13 Sonido

Es bueno prever un coste adicional en caso de doblaje en estudio de alguna toma problemática de sonido.

4.2.14 Negativo

Cuando hay monólogos, mucho diálogo sin corte de plano o planos secuencia, puede ser complicado por actuación y por movimiento de cámara, lo que provoca un gasto especial del material y la relación de película se debe de calcular 6 a 1.

4.2.15 Seguridad

Por lo general, es posible dejar en la localización el equipo menos costoso y el más voluminoso, como las luces, por ejemplo, pero debemos de contemplar la contratación de algún guardia.

4.2.16 Transporte

Hay que contemplar camiones, choferes y gasolina para el desplazamiento de vestuario, escenografía, cámara, eléctricos, y la planta generadora.

4.2.17 Laboratorio

La primera copia tiene un coste más elevado que las subsecuentes. Es más económico imprimir los subtítulos sobre imagen que no sobre fondo. Se contempla un tanto alzado para el trucaje en dependencia del director y del tipo de película. (Tres, 2010)

Por lo general cuando se hacen producciones de bajo presupuesto o cortometrajes, es fácil olvidarnos de presupuestar la fase de desarrollo del

proyecto. Es importante contemplarla para saber el costo real de nuestro proyecto aunque por lo general son gastos asumidos por el propio director o el productor. Los rubros que debemos tomar en cuenta son:

- Compra de derechos y honorarios de la escritura de la idea, argumento y guión incluyendo los gastos legales.
- La elaboración del plan de rodaje y del presupuesto estimado, así como la utilidad del productor.
- La búsqueda de localizaciones y de los actores.
- Gastos de papelería u oficina (teléfono, fax, copias, etc.)

Resumen:

Le estimado en gasto de una película será abarcado por las variables: Tiempo / Proyecto

Estimado 1: Se da de manera General considerando el Guión y Género (realizado por el Productor)

Estimado 2: Se da comparando la película con otras de su categoría, se revisa actores y localización (realizado por el Productor Ejecutivo) Se considera los auspiciantes

Presupuesto: Convalidado de las escenas de la Película, es realizado a base de números reales, los mismos que manejan con los Jefes de Departamentos. (Realizado por El Director de Producción)

El Presupuesto real final variará dependiendo del aprovechamiento de los recursos efectivos del rodaje, por lo que el presupuesto se aprieta para tener sostén en los gastos imprevistos.

Desarrollo

Cuando hablamos de hacer una película o cualquier audiovisual debemos tener en cuenta que no es únicamente un trabajo creativo o artístico, sino también una ardua labor de organización y de gestión económica. La producción de un audiovisual está conformada por diferentes etapas, partiendo de la idea de una historia y finalizando con la comercialización del producto terminado. Este proceso se divide en tres principales bloques que se puede resumir en el siguiente esquema:

DESARROLLO

PRODUCCION

MARKETING

idea, guión -> proyecto, presupuesto-> financiación, preproducción -> postproducción, comercialización rodaje ->

Cada una de estas etapas conlleva una gran variedad de trabajos y la colaboración de diferentes profesionales. Veremos en qué consiste cada una de estas etapas y el rol que desempeña el director de producción en cada una de ellas, dándole mayor importancia a la fase de la producción, siendo ésta donde mayormente cumple sus funciones.

Derechos

La obra audiovisual es considerada una obra original, independientemente de las aportaciones de diferentes autores de obras incluidas en ella, y el productor es el titular de los derechos patrimoniales de esta en su conjunto, considerando al productor como la persona física o moral que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad de la realización de la obra audiovisual. (Tres, 2010)

Coproducción

La coproducción es la unión de una o más productoras con el fin de llevar a cabo un proyecto audiovisual concreto.

Los motivos de estas asociaciones son muy diversos. En el caso de Latinoamérica se ha recurrido mucho a ellas en los últimos años, debido principalmente al poco capital con el que cuenta la industria en estos países. A través de las coproducciones se amplían las perspectivas para conseguir fondos destinados a la industria en diferentes regiones o países.

4.2.18 Financiamiento

Una de las primeras cosas que hay que hacer después de tener el "paquete" o dossier es hacer una investigación de a quién le podría interesar nuestro proyecto. Debemos analizar las posibilidades de coproducción, investigar lo mejor posible los diferentes Fondos de Ayuda gubernamentales, la programación de las múltiples cadenas de televisión, etc.

4.2.19 Pitch - Presentación verbal del proyecto

El pitch es un breve discurso oral de un proyecto. Es la manera de presentarse ante un posible financiador, un coproductor o un guionista. Alguien a quien queremos contarle nuestro proyecto con la intención de obtener algo de ellos: los derechos de explotación de una obra, su participación económica, o la venta de nuestra película o documental.

4.2.20 Proyecto

Los inicios de una producción pueden ser diversos. En ocasiones es el productor quien tiene una idea, y comienza tanteando las posibilidades de contratar a un guionista o a un director para ese proyecto. A veces se presenta

un guionista a las puertas de la productora con un guión entre las manos. En otras ocasiones es el director quien lleva un guión al productor y entre los dos lo trabajan para desarrollarlo y llevarlo a cabo. Sin importar quién llamó a quién, el proceso será prácticamente el mismo.

4.2.21 De la Idea al Guion

Una producción puede iniciarse a partir de una simple idea, de una obra literaria, un tratamiento, un guion literario ya elaborado, o un acontecimiento real. Sin importar cuál sea la base de partida, el guión ya habrá pasado o deberá pasar por diferentes procesos de escritura para obtener una obra concisa y particular que será la guía de todo el proceso de producción audiovisual.

4.2.22 Desarrollo

En esta etapa es donde comienza la gestación de un proyecto. A partir de una idea, tratamiento o guion, el productor puede comenzar a trabajar, analizando la forma y contenido de la historia para conocer los factores que harán de la idea o guion algo singular.

El productor hace un primer presupuesto a partir del guión para tener una aproximación del costo de la película, y comenzar con la búsqueda de financiación elaborando un "package" o dossier del proyecto, para presentarlo a coproductores o posibles financiadores mediante un pitch.

4.3 Definición de pre-producción y producción

4.3.1 Pre producción

Esta fase es la más importante dentro del proceso de producción. Se determinan los elementos estructurales de la película y se decide el equipo

técnico y artístico que participará en ella. Es cuando más minuciosamente se deben de preparar todos los elementos que conformarán una película y mientras mejor preparados estén, menores serán los riesgos tanto artísticos como económicos.

El ayudante de dirección es el siguiente colaborador en incorporarse al trabajo, así, mientras el director de producción trabaja sobre la logística y organización, el ayudante de dirección trabaja con el director los elementos técnicos y artísticos del guion.

El director de producción hace un plan de preproducción para saber en qué momento se incorporará el personal y comienza a preparar las contrataciones y los seguros. Una vez contratado al ayudante de dirección, contrata a un coordinador de producción para organizar la oficina, y al jefe de localizaciones, quien buscará los escenarios de rodaje lo más idóneas posibles.

Comienza la contratación de los jefes de departamento, quienes generalmente cuentan con su propio equipo de colaboradores.

El director de producción junto con el asistente de dirección hacen un plan de trabajo y se reúnen con cada uno de los jefes de equipo para hacer una lectura de guión, desglosarlo y elaborar una lista de necesidades de cada departamento. En estas reuniones se irán resolviendo diferentes problemas y se definirán las técnicas que se utilizarán. (Tres, 2010)

Se trabaja inicialmente con el guión literario, sabiendo que de las reuniones posteriores saldrán algunos cambios y ajustes. El director de producción hace un desglose exhaustivo del guión con la información recabada de cada departamento, trabaja en el plan de rodaje y ajusta el presupuesto lo más posible. A continuación hace un plan financiero reproduciendo los aspectos del presupuesto, dividido en periodos de tiempo.

Mientras tanto, el director y el ayudante de dirección van ajustando cambios en el guión y realizando las pruebas y selección de los actores, además de convocar reuniones con los jefes de departamento para definir las características de la película: la iluminación, el estilo y color de los decorados o los maquillajes más adecuados para los actores.

Entre el director, el director de fotografía, el director de arte y el director de producción, deciden las localizaciones y el equipo de producción procede a solicitar los permisos pertinentes.

Cada jefe de departamento conforma a su equipo y comienza a trabajar bajo las pautas del director.

Se van definiendo el material de iluminación y equipo especial, el laboratorio donde se revelará la película.

Se hacen sesiones de pruebas de vestuario y de maquillaje y el director ensaya con los actores.

El director de producción contrata a una empresa de servicios para el alquiler de la cámara y sus accesorios y el director de fotografía hace pruebas a la cámara y los lentes para comprobar su perfecto funcionamiento. Un poco más adelante también hará pruebas al negativo para conocer la respuesta de las diferentes emulsiones y lo revelará en el laboratorio seleccionado.

El director de producción junto con el ayudante de dirección cierra el plan de rodaje y hacen hojas de llamado diario para repartirlas al final de la jornada de rodaje a cada uno de los involucrados en la película.

Esta fase es la más importante dentro del proceso de producción. Se determinan los elementos estructurales de la película y se decide el equipo técnico y artístico que participará en ella.

Es cuando más minuciosamente se deben de preparar todos los elementos que conformarán una película y mientras mejor preparados estén, menores serán los riesgos tanto artísticos como económicos.

El ayudante de dirección es el siguiente colaborador en incorporarse al trabajo, así, mientras el director de producción trabaja sobre la logística y organización, el ayudante de dirección trabaja con el director los elementos técnicos y artísticos del guión.

El director de producción hace un plan de preproducción para saber en qué momento se incorporará el personal y comienza a preparar las contrataciones y los seguros. Una vez contratado al ayudante de dirección, contrata a un coordinador de producción para organizar la oficina, y al jefe de localizaciones, quien buscará los escenarios de rodaje lo más idóneas posibles. (Tres, 2010) Comienza la contratación de los jefes de departamento, quienes generalmente cuentan con su propio equipo de colaboradores.

El director de producción junto con el asistente de dirección hacen un plan de trabajo y se reúnen con cada uno de los jefes de equipo para hacer una lectura de guión, desglosarlo y elaborar una lista de necesidades de cada departamento. En estas reuniones se irán resolviendo diferentes problemas y se definirán las técnicas que se utilizarán.

Se trabaja inicialmente con el guión literario, sabiendo que de las reuniones posteriores saldrán algunos cambios y ajustes. El director de producción hace un desglose exhaustivo del guión con la información recabada de cada departamento, trabaja en el plan de rodaje y ajusta el presupuesto lo más posible. A continuación hace un plan financiero reproduciendo los aspectos del presupuesto, dividido en periodos de tiempo.

Mientras tanto, el director y el ayudante de dirección van ajustando cambios en el guión y realizando las pruebas y selección de los actores, además de

convocar reuniones con los jefes de departamento para definir las características de la película: la iluminación, el estilo y color de los decorados o los maquillajes más adecuados para los actores.

Entre el director, el director de fotografía, el director de arte y el director de producción, deciden las localizaciones y el equipo de producción procede a solicitar los permisos pertinentes.

Cada jefe de departamento conforma a su equipo y comienza a trabajar bajo las pautas del director. Se van definiendo el material de iluminación y equipo especial, el laboratorio donde se revelará la película. Se hacen sesiones de pruebas de vestuario y de maquillaje y el director ensaya con los actores.

El director de producción contrata a una empresa de servicios para el alquiler de la cámara y sus accesorios y el director de fotografía hace pruebas a la cámara y los lentes para comprobar su perfecto funcionamiento. Un poco más adelante también hará pruebas al negativo para conocer la respuesta de las diferentes emulsiones y lo revelará en el laboratorio seleccionado.

El director de producción junto con el ayudante de dirección cierra el plan de rodaje y hacen hojas de llamado diario para repartirlas al final de la jornada de rodaje a cada uno de los involucrados en la película. (Tres, 2010)

4.3.2 Producción Rodaje

Para la realización de un largometraje el rodaje suele durar entre seis y diez semanas. Comienza con el primer día de llamado en la localización. Como cada día durante este proceso, el equipo de producción estará esperando en la localización la llegada de todo el personal, se descargará el equipo de los camiones, habrá un catering esperándoles para proveerles de café, se comenzará a preparar la iluminación, el equipo especial para los movimientos de cámara, el departamento de arte estará pendiente de mover parte de la

escenografía para abrir espacio a la cámara, videoassist instalará su equipo de grabación en un sitio tranquilo, maquillaje comenzará a maquillar, vestuario a vestir y peluquería a peinar a los actores. El fotógrafo dará instrucciones de iluminación, el operador de cámara corroborará el montaje de la maquinaria, discutirán el tipo de plano, el sonidista se comenzará a pasear por el set.

Aparecerá la script unos minutos antes que el director, quien dará indicaciones a cada jefe de equipo. Entrarán los actores en el decorado y comenzarán los ensayos. Primero los actores, después la cámara y el sonido. Corre sonido... corre. Corre cámara... corre. Acción! Corte! Acción! Corte! Acción! Corte! Buena! Siguiendo plano: movimiento de la iluminación, cambio de lente, la script hace un estudio minucioso de los posibles cambios que pudiera notar un espectador, ensayo actores, ensayo cámara y sonido, retoque de maquillaje. ¡Preparados, silencio, vamos a rodar (el asistente de dirección grita a viva voz). Corre sonido... corre. Corre cámara... corre. Acción! (Tres, 2010)

Entre Corre y Corre se habrán hecho un sinnúmero de anotaciones que nos servirán para repetir los planos, diferenciarlos unos de otros, conocer cuánto material hemos gastado, saber cuál es la toma buena, etc. Cada departamento técnico habrá anotado en su propio reporte los datos más importantes de cada toma y tendremos el reporte de cámara elaborado por el script, el parte de sonido y de videoassist y el reporte de producción. (Tres, 2010)

Si en la preproducción se trabajó minuciosamente, en el rodaje se correrá mucho menos, se tendrán preparados todos los elementos para el buen funcionamiento del rodaje y sólo correremos para resolver los imprevistos. Esto no indica que se trabaje menos que en otras etapas de la producción, ya que los trabajos del departamento de producción (link a director de producción y supervisión diaria en rodaje) son muchos y muy variados. Habrán llegado los primeros y serán los últimos en irse.

Cada día al finalizar el rodaje, el material negativo filmado se lleva al laboratorio para su revelado y posterior visionado en una sala de proyección, a la que asistirán los jefes de departamento diariamente para ver lo filmado la jornada anterior.

Mientras se lleva a cabo el rodaje, el jefe de prensa se encargará de la publicidad, concretando entrevistas con los medios de comunicación en seleccionados días de rodaje y así dar a conocer la película al público paralelamente a su realización.

4.3.3 Comercialización

El principal objetivo de la comercialización es crear expectativas en el público que le lleven a ver la película. Este proceso comienza realmente desde la etapa de desarrollo del proyecto, cuando se comienza a difundir entre los diferentes medios de comunicación que un director, un productor de renombre o determinado actor, están trabajando en un nuevo proyecto.

La comercialización de la película se discute entre el productor y el distribuidor desde la firma del contrato. Allí se decide quién correrá con los gastos de este proceso y cuánto dinero se le destinará dentro del presupuesto. Las películas comerciales suelen contar con presupuestos elevadísimos para su promoción y en ocasiones de eso depende el éxito o no de sus productos.

Al encargado de la publicidad se le llama jefe de prensa, y su principal tarea es la de promover la película en todos los medios de comunicación existentes. Se le contrata desde los inicios de la producción para que mantenga informada a la prensa de los pormenores del proyecto. De esta manera, se dedica durante meses a llamar a los encargados de cultura y espectáculos de las revistas, los periódicos y los programas de televisión, para contarles historias del rodaje, de los personajes o de los actores. Durante el rodaje, invita a los medios de comunicación a la filmación para hacer fotografías y entrevistas a los

colaboradores y actores de la película, y cuando la copia final está lista les convoca a un pase de prensa donde dará aún más información. Prepara el estreno en las salas cinematográficas con la presencia de los protagonistas, el director y el productor para fomentar el *glamour* y las expectativas del producto, invitando a los periodistas y a otros profesionales del medio.

El jefe de prensa reparte entre los distintos medios de comunicación el llamado libro de prensa o *pressbook*, que contiene la lista de créditos completa, incluyendo los nombres y el papel que desempeñó cada uno, fotografías del rodaje y de la película, la ficha técnica y artística, anécdotas del rodaje o de los diferentes procesos de la producción, y principalmente, una buena y breve sinopsis de la película. Este libro es repartido al inicio del rodaje y conforme el proyecto se va desarrollando se va complementando con mayor información. También es utilizado para atraer a posibles distribuidores. (Tres, 2010)

4.4 Definición de post-producción

Es el momento donde se mezcla todo lo investido, coordinado, idea, grabado y filmado y donde se editan la distinta toma creando una unidad que consiga integrarlas al servicio de una idea audiovisual.

Hay que recordar la curva de tensión tratar que el interés en el material sea creciente, comenzando cada bloque desde menos llamativo a lo más impactante.

En lo sonoro podemos mezclar: locuciones, diálogos, músicas propios de los lugares en donde se filma, músicas agregadas, efectos sonoros.

Cuando termina la post-producción el video está listo para ser visto. Al principio la edición serán muy sencillas, pero luego con los cambios necesarios será mejor y más compleja. (Espinosa, 2005, pag. 68)

CAPITULO 5

PROPUESTA DE UN DOCUMENTAL DE PATINAJE EN LAS CIUDADES DE QUITO, GUAYAQUIL, PORTOVIEJO Y RIOBAMBA

5.1 Metodología:

Esta investigación empezó con un estudio exploratorio, ya que de esta manera permitió sostener el problema y además ayudó a tener una idea clara de las diferentes apreciaciones sobre los temas tratados en las variables de esta investigación. Se realizó la investigación de tipo descriptivo, ya que gracias a ella se logró identificar las características de la población y su relación con las variables en el entorno al Skate, así como su situación en las ciudades a tratar con referencia a sus costumbres, estilos de vida y demás factores que se pueden compilar en las posibles soluciones.

Se utilizaron dos métodos, basados en el enfoque cualitativo, se realizaron entrevistas a las personas diferentes tipos de skaters líderes de opción, a especialistas del tema. También se realizó la investigación a través del enfoque cualitativo utilizando encuestas que permitió saber cuál es la percepción hacia el skate por parte del consumidor y sus opiniones hacia el desarrollo de la investigación

5.1.1 Población:

Los datos utilizados en esta investigación se basaron en una segmentación que comprendía un universo perteneciente a todas las personas mayores de 18 años residentes en Quito Urbano, la segmentación se realizó a través de una estratificación tomando en cuenta las zonas que tienen mayor exposición a publicidad externa como son los centros comerciales con mayor afluencia en Quito urbano.

Se tomaron personas mayores a 18 años porque tentativamente son consideradas como posibles personas con poder de decisión en el momento de la compra. Además los centros comerciales son puntos económicos y de comercio que motivan a este tipo de acciones.

5.1.2 Muestra:

La fórmula que se utilizó en esta investigación fue la homogénea:

$$n = \frac{75.000}{(0.0025) \times (1.876.704) + 1}$$

$$n = \frac{75.000}{4691.76}$$

$$n = 15$$

A través de la herramienta TGI de Ibope Time se investigó el número de personas en el país que saben o conocen algo relacionado con el skate, el resultado fue de 75.000 personas por lo cual aplicando la fórmula de muestreo se identificó que se necesitaba un mínimo de 15 encuestas para proyectar una tendencia en cuanto a la investigación

5.2 Estructuración y aplicación de pre-producción

5.2.1 Preproducción.

En esta parte se hicieron todos los preparativos y se planificaron todas las cosas necesarias para la realización del documental "Skate-Tour", desde crear la idea un documental que le interese a los jóvenes para que puedan conocer más sobre este deporte y como está distribuido en este país.

Estructurando las actividades por fechas bien concretas, para lograr terminar el documental en el tiempo planificado, Parte de esta planificación es realizar un buen presupuesto que se ajuste al tipo de documental que se ha planificado

hacer, ahorrar la mayor cantidad de recursos monetarios, movilización, alimentación y todo lo necesario para realizar el documental.

5.2.2 Idea

“Skate Tour” Es un documental turístico que sigue corriente cinematográfica free cinema que es una corriente que se contrapone al cine de Hollywood y que se caracteriza por poner la cámara y grabar lo más cercana a la realidad posible evidentemente con la subjetividad de tu punto de vista que se refleja en la post-producción.

5.2.3 Equipo humano

Tabla 3. Equipo Técnico

	<p>Nombre: Amir Gindeya. Fecha de Nacimiento: 1 de Julio de 1988. Profesión: Estudiante de La Universidad de las Américas, Multimedia y Producción Audiovisual. Cámara, Dirección de Fotografía, Edición y Color.</p>
	<p>Nombre: Paolo Reynado Viteri Macias Fecha de Nacimiento: 26 de Septiembre de 1987 Profesión: Patinador Amateur de Portoviejo</p>

	<p>Nombre: Luis Alejandro Jarrin Rodriguez</p> <p>Fecha de Nacimiento: 14 de febrero de 1988</p> <p>Profesión: Guia en hoteleria y turismo</p>
	<p>Nombre: Martin Alejandro Saltos de Palma</p> <p>Fecha de Nacimiento: 13 de abril de 1987</p> <p>Profesión: Multimedia y Producción Audiovisual, Animador</p>
	<p>Nombre: Angel Gavilanez</p> <p>Fecha de Nacimiento: 12 de Julio 1986</p> <p>Profesión: Patinador Amateur de Quito</p>

5.2.4 Plan de Rodaje.

Para el plan de rodaje se creó un cuadro con fechas de movilización y estadías, equipo técnico y equipo humano.

Tabla 4. Cronograma Completo

Ciudades	Día de Partida	Día de Retorno	Transporte a la ciudad	Transporte dentro de la ciudad	Equipo Técnico	Equipo Humano
Portoviejo	29 de septiembre del 2011 a las 10:00am	Quito lunes 3 de octubre del 2011 a las 13:55pm	Aerogal (aerolíneas galápagos)	Automóvil	Sony Handycam HD AVCHD Opteka Fisheye Grip Tripode Botiquin	Luis Jarrin Paolo Viteri
Guayaquil	viernes 14 de octubre del 2011 a las 10:00am	Retorno a Quito lunes 17 de octubre del 2011 a las 18:05pm	Aerogal (aerolíneas galápagos)	Furgoneta	Sony Handycam HD AVCHD Opteka Fisheye Grip Tripode Botiquin	Luis Jarrin Fabián Carapaz Cristian Moncayo Carlos Caiche
Quito	Inicio de rodaje jueves 29 de octubre del 2011	martes 1 de noviembre del 2011	Automóvil	Automóvil	Sony Handycam HD AVCHD Opteka Fisheye Grip Tripode	Luis Jarrin Ángel Gavilanes
Riobamba	3 de diciembre del 2011 a las 6:00am	domingo 4 de diciembre del 2011 a las 11:00am	Automóvil	Automóvil	Sony Handycam HD AVCHD Opteka Fisheye Grip Tripode Botiquin	Luis Jarrin Ángel Gavilanes

5.2.5 Presupuesto

Para el presupuesto se realizó un cuadro donde se compara el precio real del documental y el costo académico del mismo.

Tabla 5. Presupuesto

No.	FORMATO DE PRESUPUESTO	COSTO REAL	COSTO TESIS
1.	EQUIPO TÉCNICO (honorarios)		
1.1	Productor Ejecutivo	2000	0
1.2	Director	2000	0
1.3	1er Asistente de dirección	1500	0
1.4	2do Asistente de dirección	1000	0
1.5	Dirección de extras	800	0
1.6	Asistente de dirección de extras	500	0
1.7	Director de casting	500	0
1.8	Investigador	500	0
1.9	Deportistas	500	100
2.	PRODUCCIÓN		
2.1	Jefe de producción	1000	0
2.2	Productor en línea	800	0
2.3	Jefe de locaciones	500	0
2.4	Asistente de locaciones	200	100
2.5	Coordinadora de producción	500	0
2.6	Asistente de producción	400	0
2.7	Foto fija	500	0
2.8	Making off	350	0
3	FOTOGRAFÍA		
3.1	Director de fotografía	2500	0
3.2	Primer asistente de fotografía	1500	0
3.3	Segundo asistente de fotografía	1000	0

3.4	Gafer	710	0
3.5	Grip	600	0
3.6	Eléctrico	200	0
3.7	Video assist	200	0
3.8	Script	350	0
4	SONIDO		
4.1	Sonido directo	800	0
4.2	Boom	400	0
5	ARTE		
5.1	Director de arte	1500	0
5.2	Primer asistente de arte	600	0
5.3	Segundo asistente de arte	400	0
5.4	Diseñador de set	1500	0
5.5	Asistente de decoración	1000	0
5.6	Escenógrafo	1000	0
5.7	Coordinador de arte	300	0
5.8	Utilero	200	0
5.9	Asistente de utilero	150	0
5.10	Vestuario	200	0
5.11	Diseño de vestuario	200	0
5.12	Maquillaje y peinado	250	0
5.13	Otros	250	0
6	EQUIPOS DE CÁMARA, GRIP Y LUCES	COSTO REAL	COSTO TESIS
6.1	Cámara Sony HD	800	600
6.2	Accesorios	250	0
6.3	Óptica adicional	250	100
6.4	Luces y grip	3000	60
6.5	Alquiler de equipos de comunicación	250	0
6.6	Planta eléctrica	500	50
6.7	Dolly-grúa	500	0

6.8	SteadyCam	800	0
6.9	Consumibles	1000	0
6.10	Video assist	500	0
6.11	Otros	1500	0
6.23	GASTOS DE ARTE	COSTO REAL	COSTO TESIS
7	Diseño grafico	500	0
7.1	Diseño de set	1250	0
7.2	Investigación y compras de prueba	800	0
7.3	Construcción y decoración	2000	0
7.4	Costos de utilería	2000	100
7.5	Costos de vestuario	1500	0
7.6	Costos de maquillaje y vestuario	500	0
8	GASTOS DE PRODUCCIÓN	COSTO REAL	COSTO DE TESIS
8.1	Cassettes dv	150	0
8.2	Otros cassettes	25	0
8.3	Fotografías	20	0
8.4	Transporte y alimentación	250	500
8.5	Casting	250	0
8.6	Alquiler de locaciones	300	0
8.7	Comunicación	100	60
8.8	Viajes a locaciones	150	70
8.9	Viaje de estadía y viáticos en rodaje	300	120
8.10	Luz, agua	200	0
	TOTAL EN DÓLARES AMERICANOS	47205	1860

5.2.6 Guion Técnico.

En el caso del documental “Skate-Tour” se realizó un guion técnico pero con la finalidad de establecer los planos usados para las tomas que se fueran a realizar dependiendo del lugar.

El guion técnico del documental se realizaba en el mismo lugar de grabación en otras palabras se podría decir que era un guion técnico que se hace a tiempo real en la producción.

5.3 Estructuración y aplicación de producción

5.3.1 Rodaje.

El documental turístico “Skate-Tour” se filmó con el estilo de Free Cinema que fue un movimiento cinematográfico británico que se caracterizaba por implementar una armonía realista documental ocupándose de captar historias creadas a partir de lo ordinario del día a día de las personas, siendo una oposición a la ficticia narrativa de Hollywood.

El documental turístico busca, siguiendo la línea del cine documental y del neorrealista, acercarse a los lugares desconocidos del Ecuador, con un tipo de cine rodado con pequeños equipos, con un precio inferior al de un simple noticiario y empleando técnicas nuevas de nuestro medio cinematográfico tales como animaciones y correcciones de color.

El plan de rodaje se llevó a cabo lo planeado ciudad por ciudad de esta manera realizó las filmaciones necesarias para que el documental cumpla con el tiempo estimado.

En Portoviejo se arribó el día planeado y se empezó el rodaje una hora después del arribo, en el siguiente orden:

- Plazoleta 24 de mayo
- Iglesia de la Merced
- Bahía Rio
- Parque Mamey
- Parque municipal de patinaje de Manta (Manta)

En Guayaquil se arribó el día planeado y se empezó el rodaje instantáneamente, en el siguiente orden:

- Skate Park Municipal de Guayaquil
- Skate Park La Libertad (La Libertad)

Quito al ser la ciudad de residencia de todo el equipo de producción fue más sencillo el momento de ir de locación a locación, se rodaron en el siguiente orden:

- Pista Gonzalo Burgos (Parque la carolina)
- La Roca Skate church
- Av. La republica del salvador
- Teatro Sucre
- Plaza Mariana de Jesús
- Parque San Isidro del Inca

En Riobamba se arribó el día planeado pero se logro filmar antes de lo planeado ya que el evento realizado por los locales fue adelantado:

- -Parque de la Madre

De esta manera se logro cumplir el tiempo de rodaje en el orden planificado para poder seguir con la post-producción.

5.4 Estructuración y aplicación de post-producción

5.4.1 Post-producción

Para la post-producción del documental “Skate-Tour” se utilizo los programas que fueron impartidos a lo largo de la carrera, para de esta manera usar el cien por ciento del programa realizar el producto final esperado, el proceso tuvo cuatro fases edición del material, colorizacion del material, animación del material y sonorización del material.

5.4.2 Edición del material

La edición del material consistió primeramente en bajar el material filmado durante todo el rodaje a la computadora para después de esto clasificarlo en tomas que funcionaban y tomas que no funcionaban.

Una vez separado y clasificado el material se dio paso a la edición de video que consiste en cargar todas las tomas al programa seleccionado por el editor en este caso Adobe Premiere Pro CS5, este programa nos da la posibilidad de recortar el material al tiempo que se necesario para poder aprecia el encuadre y la acción que se realiza en tal encuadre también se realiza el proceso de ralentizar las tomas que el director quiere que se aprecien con más detalle para que le espectador tenga la oportunidad de analizar al cien por ciento la acción realizada. Al finalizar el proceso de corte, ralentizar y unión del material para generar una solo línea te tiempo se procese de a realizar la colorización del material.

5.4.3 Colorizacion del material

Para la colorizacion del material se usa el mismo programa que para la edición que es Adobe Premiere Pro CS5 pero esta ves se usan la herramientas de

color que son brillo y contraste, saturación de colores en los tres canales y los efectos necesarios para poder obtener el resultado. Una vez aplicado estos tres efecto se procese a variar sus valores numéricos hasta que el editor obtenga el resultado requerido por el director y el director de fotografía, al finalizar esto se procese de al siguiente paso que es el de animación del material.

5.4.4 Animación del material

Para el proceso de animación se usan tres programas dependiendo de lo que se necesite realizar en este caso se uso para la video composición digital el programa Adobe After Effects CS5, para el diseño de etiquetas el programa Adobe Ilustrado CS5 y para la creación de fotografías para publicidad del documental se uso el programa Adobe Photoshop CS5.

Con el programa de Adobe After Effects CS5 se realizo todas las animación de las introducciones de cada ciudad usando bastante la tecnología del “layer 3D” en la mayoría de las animación, también se uso el motor de tracking que proporciona after effects con esto se logro estabilizar y rotos copiar las tomas que sean necesarias que tengan este proceso, con Ilustrador se realizo el diseño de todas las etiquetas donde se presenta los nombres o direcciones de los lugares mostrados en el documental. Con photoshop se realizo la edición de todas las fotografías realizadas para el día del lanzamiento del documental turístico.

5.4.5 Sonorización del material

La sonorización del material en este caso se realizo en el mismo programa de edición ya que las música coloca en el documental ya estaba cien por ciento pasterizada por los propietarios de los derechos de las canciones, lo que si se realizo en esta parte fue remover algunos de los audios originales de las tomas adquiridas para así dar paso al oído musical de las personas y dar la intriga de que es lo que suena y no se mezcle con el sonido ambiental de las tomas no

todo el documental es de esta manera solo ciertas partes seleccionadas después de un proceso meticuloso para dar al documental la armonía necesaria.

5.5 Lanzamiento del documento audiovisual

Para el lanzamiento del documental turístico “Skate-Tour” se realizara primero el estudio de mercado necesario para poder lanzar el producto siguiendo los pasos necesarios del mercado que son.

- Definir el mercado
- Seleccionar criterios de segmentación
- Aplicar criterios segmentación
- Describir los segmentos
- Evaluar los segmentos
- Separar Resultados
- Publicitar el producto
- Lanzamiento del Producto

Vallas Publicitarias Antes del Lanzamiento



REFERENCIAS

- Desings, W.C. (2005, Septiembre 14). Russ Howell. Recuperado enero 5, 2012, de Russ Howell:
<http://www.skatewhat.com/russhowell/WebPage-SkateBoarding-SkatePhotos.html>
- Underskaters. (2005, febrero 23). *UnderSkaters*. Recuperado junio 12, 2012, de UnderSkaters:
<http://underskaters.es.tl/La-Historia-del-Skate.html>
- Adrenalina89. (2009, Septiembre 5). Adrenalina89. Recuperado diciembre 8, 2011, de Adrenalina89:
http://www.adrenalina89.com/teamadrenalina_cochis.html
- Skateboardpark. (2009, junio 30). Skateboardpark.com. Recuperado junio 10, 2012, de Skateboardpark.com:
http://skateboardpark.com/skateboardpark/viewpic.asp?id=4293&pic_ID=5550&head=Edge%20SkatePark&state=Florida&location=Naples
- Tres, E. (2010, Diciembre 6). Estudio Tres. Recuperado enero 13, 2012, de Estudio Tres:
<http://www.estudio3gt.com>
- Lunch. (2010, marzo 1). Lunch.com. Recuperado abril 7, 2012, de Lunch.com:
http://www.lunch.com/Reviews/d/Alan_Gelfand-Photos-1450682-Alan_Gelfand-281018.html?pid=0
- Makahaskateboards. (2010, Agosto 7). Makaha Skateboards. Recuperado diciembre 2, 2011, de Makaha Skateboards:
<http://www.makahaskateboards.com/>

- Wikipedia. (2011, diciembre 5). Wikipedia Enciclopedia Libre. Recuperado mayo 4, 2012, de Wikipedia Enciclopedia Libre:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Riobamba>
- Wikipedia. (2011, Junio 3). Wikipedia Enciclopedia Libre. Recuperado noviembre 27, 2011, de Wikipedia Enciclopedia Libre:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Guayaquil>
- MediaZone, E. (2012, Mayo 2012). ESPN MediaZone. Recuperado junio 23, 2012, de ESPN MediaZone:
<http://www.espnmediazone3.com/us/>
- Skatessentials. (2012, Marzo 12). Skatessentials.com. Recuperado mayo 27, 2012, de Skatessentials.com:
<http://skatessentials.com/>
- Wikipedia. (2012, Mayo 2). Wikipedia Enciclopedia Libre. Recuperado junio 10, 2012, de Wikipedia Enciclopedia Libre:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Portoviejo>
- Wikipedia. (2012, Junio 1). Wikipedia Enciclopedia Libre. Recuperado junio 20, 2012, de Wikipedia Enciclopedia Libre:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Quito>

Organizar, L.p.-p (2005). La Producción de vídeo en el aula: Curso teórico-práctico de cómo organizar. In E.A. Susana Espinosa, La producción de vídeo en el aula: Curso teórico-práctico de cómo organizar (p. 68) Buenos Aires: Ediciones Colhue.

ANEXOS

Anexo 1

Propuesto por: Amir Gindeya	Carrera: Multimedia y Producción Audiovisual
Número de matrícula: 117615	Semestre: Séptimo Semestre
Profesor: Wilson Jácome	Fecha: 26 de Enero 2011

1. TEMA: Skate turístico

2. Objetivo General

Presentar al espectador las ciudades de Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo, Ambato e Ibarra, desde el punto de vista turístico de un patinador dependiendo del sector geográfico en el que se encuentre y dar a conocer el nivel y la importancia de la cultura del patinaje en el País.

Objetivos Específicos:

- 1) Presentar al espectador el comportamiento nativo de la gente dependiendo la ciudad en la que se encuentre.
- 2) Investigar a Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo e Riobamba, desde el punto de vista de un patinador, explorando lugares no conocidos por la gente.
- 3) Mostrar al espectador que en las ciudades de Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo, Ambato e Ibarra existe un nivel bastante alto de patinaje.

- 4) Asociar la cultura de patinaje propia de cada ciudad con la cultura urbana de las mismas para determinar el grado de relevancia entre una y otra.
- 5) Analizar la evolución histórica del patinador en cada ciudad para determinar el crecimiento de esta cultura por zona geográfica.
- 6) Demostrar a través de un video la existencia y la identidad propia de la cultura del patinador ecuatoriano.

3. ANTECEDENTES:

El patinaje se inicio a principios de siglo XX y se destacaban por montar sobre tabas que llevaban ruedas de patines clavadas a los lados, la que normalmente tenía una caja de madera clavada con manijas, poco aerodinámico e inestable. Durante las siguientes cinco décadas, fue cambiando la apariencia del scooter, sacaron la caja y empezaron a poner ruedas de metal, junto con el aumento en la popularidad del surf en 1959 el primer Roller Derby Skateboard estaba a la venta.

La compañía Makaha, diseñó las primeras tablas profesionales en 1963 y se empezó a reclutar gente para promover el producto.

“El primer campeonato de skateboard tuvo lugar en 1963 en la Escuela Pier Avenue Junior, en Hermosa en California. Hacia 1965, el deporte fue elevado por campeonatos internacionales, películas, revistas (Quarterly Skateboarder) y viajes que atravesaban los Estados Unidos con teams de skaters, lo que hizo ampliar a este deporte por el mundo entero.”¹

A partir de 1965 el poco progreso en el diseño y la construcción del equipo para el skateboarding afecto a la cultura de este deporte, es el caso de la

¹ Wikipedia, la enciclopedia libre, “Skate”, [fecha de consulta: 21 de enero 2011] Disponible en: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Skate&oldid=43505087>

construcción de ruedas, en donde las ruedas de arcilla que no eran las más seguras ni estables, eran las más baratas y por ende las que más se producían y esto hacía que los skaters viviesen cayendo de sus tablas ya que dichas ruedas no se sujetaban bien al suelo. Todo esto hizo que muchas ciudades comiencen a prohibir el deporte por medidas de de seguridad y salud.

El primer skatepark al aire libre fue construido en Florida en 1976. Pronto fue seguido por miles de otros skateparks en todo Norte América.

En 1978 Alan Gelfand inventó el ollie o no hand's aerial y evoluciono el skateboard al siguiente nivel. Las raíces del freestyle se desarrollaron cuando los skaters comenzaron a llevar movimientos verticales a la calle. En esos días, los skaters tenían un aspecto similar al de los hippies.

Usaban el pelo largo y camisetas con shorts de colores similares a los de los surfistas californianos. La música que identificó a estos adolescentes agresivos sobre ruedas fue la de grupos como The Ramones, Manor Threat, Black Sabbath y Pink Floyd. En los 80, las tablas, los trucks y las ruedas del skateboard se importaban desde Estados Unidos.

En 1995, el skateboarding fue muy expuesto gracias a los Extreme Games de ESPN. Empresas de calzado como Etnies y Vans empezaron a vender enormes cantidades de producto seguidos por otros productores para, una vez más, aumentar la popularidad del skateboarding.

Hacia finales de los 90, el principal foco del skateboard sigue siendo el street y la industria está llena de numerosas compañías. En muchos casos, los profesionales desarrollaron sus propios productos y comenzaron con sus compañías.

El skateboarding llegó al Ecuador en el año 1982 en Guayaquil en el barrio los Seibós, el primer skater (patinador) conocido en el país fue Pepe Torres alias Hotcheese.

El skateboarding (patinaje) es un deporte que con el paso de los tiempos ha crecido con gran magnitud en el país cada día más vemos nuevas personas en el deporte, también ha habido exponentes ecuatorianos que han sabido representar al Ecuador en el exterior como Andrés Holguín, David Holguín, Bernardo Maldonado, quizás ellos 3 sean que más han hecho que Ecuador sea reconocido como un país de patinaje.

En el Ecuador hay muchos lugares en el que se practica el patinaje de manera bastante popular como Quito, Guayaquil, Portoviejo, Manta, Riobamba y las personas que están en este deporte tienen el conocimiento de lugares no conocidos por la gente ejemplo restaurantes, parques, etc., de esa manera deseo mostrar a estas ciudades.

4. Descripción:

El proyecto a desarrollar consiste en la documentación audiovisual desde un punto de vista turístico en las ciudades de Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo e Riobamba, en el cual se pretende mostrar el país desde una óptica no tradicional incluyendo gente diferente a la común en el mundo turístico, también trata de enfocar un deporte percibido como no conocido pero a la vez popular en el Ecuador, así mismo se trata de generar data que permita mostrar una cultura que crece cada día más en nuestro país.

La elaboración de este documental pretende desarrollar la exploración y de la cultura del patinaje nativo de cada ciudad para demostrar el valor y la relevancia que tiene dicha cultura para con el entorno social de cada ciudad.

Se pretende que la duración del documental sea de 25 a 35 minutos aproximadamente en donde se desea mostrar las ciudades de Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo e Riobamba de una manera diferente para informar al espectador de la cultura de patinaje que existe en las ciudades antes mencionadas desde la perspectiva de un patinador mostrando otra realidad del país que no es conocida.

El grupo objetivo que se va a utilizar en este estudio comprende edades entre los 17 a 22 años debido a que son personas que sugieren un interés en el patinaje y tienen las posibilidades de conocer el país de una manera más entretenida y más extrovertida.

5. Justificación:

La cultura del patinaje comprende un alto grado de afectación en un grupo específico de personas, esto lleva a determinar que las culturas propias de una región afectan al comportamiento de una subcultura como el patinaje en este caso.

La tarea de generar una documentación audiovisual permite expandir el rango de acción social y cultural de cada ciudad a un nivel nacional, permitiendo que diferentes formas de expresión se conozcan en diferentes puntos geográficos. El patinaje en el Ecuador al igual que el turismo se pueden beneficiar por la creación de un material que permita informar a los turistas que visitan nuestro país sobre las diferentes formas de neo-culturas y de esta manera fomentar más atractivos turísticos en nuestro país y la expansión de formas de expresión humanas como es la cultura del patinaje.

6. Marco Teórico:

GLOSARIO: para efectos de aplicación del presente estudio, se consideraran los siguientes conceptos:

Patinaje: Deporte que consiste en deslizarse sobre hielo o sobre un pavimento duro, llano y liso, por medio de patines.

Patinador: Persona que practica un deporte con patines.

Skate: patín.

Skateboard: monopatín

X Games: campeonato mundial de deportes extremos.

Truck: (camión) en el patinaje el truck es la T metálica que va debajo de la patineta para que las ruedas tenga de donde sujetarse.

Skate Park: parque o pista para patinar.

Documental: género cinematográfico, ajeno al cine de ficción, que presenta o representa la realidad, pero siempre con la idea de informar sobre hechos, acontecimientos, lugares o actividades.

Deportes Extremos: El deporte extremo es la práctica de una actividad de alto riesgo, que crea sensaciones y emociones que se viven al máximo, generan adrenalina y se desarrollan al aire libre. Se pueden diferenciar distintas disciplinas en función del entorno donde se desarrollen.

Makaha skateboard: es la primera tienda del mundo en vender productos solo de patinaje como trucks, ruedas, pernos, zapatos, camisetas, patinetas, etc.

Kicktail: es la parte posterior de la patineta que tiene una inclinación dependiendo de la comodidad del patinador, es un elemento muy importante en las patinetas de ahora porque sin el kicktail no se podrían realizar las maniobras más básicas.

7. Aspectos Metodológicos:

Ciclo de Vida del proyecto:

Preproducción: adquisición del material necesario como cámaras, grips, lentes, patinetas, etc., también patinadores necesarios de cada ciudad, así mismo se realizará el cronograma de viaje para cada ciudad y el presupuesto requerido dependiendo de la ciudad.

Producción: desarrollo de la filmación del documental viajando por las ciudades específicas, realizando las tareas planteadas en cada ciudad cumpliendo un itinerario planificado para lugar a ser visitado.

Post-producción: descarga del material filmado en la computadora para empezar a cortar y borrar lo que no sirva para luego unir todo con una línea grafica que cumpla los objetivos trazados y de esta manera llegar al material final que se presentara al espectador.

8. Tipo De Estudio

En una primera fase se desarrollará un estudio de tipo exploratorio, ya que el mismo permite formular un problema y además utilizar otras investigaciones realizadas para tener una idea más clara del objetivo que debe cumplir la documental. Posteriormente será descriptivo, pues se identificara las diferentes culturas de patinaje en las ciudades antes mencionadas para de esta manera poder informar y dar a conocer sobre las mismas

9. Recursos

Físicos	Humanos	Responsabilidades
Cámara	Productor Ejecutivo	Es el encargado de estar un paso delante de lo que se está grabando
Audio	Guionista	Es el encargado de realizar el texto de lo que van a decir
Luces	Editor	Es el encargado de la post producción
Guion	Director	Es el encargado de realizar los encuadres y las tomas necesarias escoger tipos de lente y colores
Permisos	Asistente de producción	Es el encargado de conseguir los permisos para cada grabación, locación y actores, buscar lo que se necesite en ese momento
Actores	Asistente de arte	Es el encargado de

		conseguir toda la utilería, como vestimenta para la grabación
Prompter	Asistente de dirección	Es el encargado de llevarle los lentes necesarios y recordarle los encuadres, enfoque y tomas al director
Arte	Productor de piso	Es el encargado de que todo en el sitio de grabación o set este correcto , sin bulla, y sin nadie cruzándose ni interrumpiendo
Vestuario	Camarógrafo	Es el encargado de filmar
Maquillaje	Iluminador	Es el encargado de satisfacer al director con las luces, filtros, rebotes
Producción de piso	Sonidista	Es el encargado de que el audio entre correctamente
Editor	Ilustrador	Es el encargado de las graficas
Patineta	Patinador	Encargado de realizar las maniobras extremas sobre la patineta
Protecciones		

9. Estudio de Factibilidad

ESTUDIO DE MERCADO:

Producto: El Documental “Skate Tour” es un producto que está hecho para presentar a las ciudades Quito, Guayaquil, Manta, Portoviejo, e Riobamba desde la perspectiva de un patinador para tratar de mostrar una mirada diferente de dichas ciudades esperando que sean agradables a las vista de la gente y impulse a conocerlas.

Se pretende que el producto final tenga una duración de 25 a 35 minutos, el Documental será realizado en Full HD la cual hoy por hoy es una de las mejores calidades que se pueden obtener, el mismo se ha planificado desarrollar en un tiempo estimado de 5 meses de producción y 3 meses de post-producción.

Segmento de Mercado: El Documental está dirigido para personas de 17 a 22 años, de un nivel socio económico ABC en donde la mayoría de personas que componen este grupo social realizan este tipo deportes y pueden ser target para un producto de características como las que se pretenden lograr en este proyecto.

Principales Clientes: principalmente jóvenes que estén involucrados en cualquier tipo de deporte extremo y personas de otros países que estén interesadas en los deportes extremos y donde se los puede realizar dichos deportes en nuestro país.

Competidores: la competencia principal para la realización de este tipo de productos son los canales de televisión y su programación especializada ya que los mismos pueden realizar documentales y programas de opinión con una mayor infraestructura y con costo cero para el espectador. Los principales actores que forman esta competencia son Teleamazonas con sus programas: día a día, mitos y verdades y 30 minutos plus. Ecuavisa con la televisión y

América vive y el resto de canales con sus programas deportivos, noticieros y farándula.

Competitividad en el Mercado: tomando en cuenta que nuestra competencia obtiene el financiamiento de sus programas a través de marcas auspiciantes, se considera un punto valioso para la creación de este documento audiovisual el hecho de que el mismo será completamente independiente lo cual le dará un tinte de mayor credibilidad frente a un documental auspiciado.

El auspicio promedio de un programa de opinión en teleamazonas está alrededor de los nueve mil dólares mensuales por auspiciante, lo cual indica que los mismos poseen un alto capital para la producción de este tipo de programas.²

Aspectos Técnicos:

El equipo usado para la realización del documental será:

- Cámara
- Lente (FishEye)
- Grip
- Computadora
- Protecciones Físicas
- Botiquín de Primeros Auxilios
- Patineta

² FUENTE: Markplan Publicidad, Ronald Armas, Director de medios.

Aspectos Financieros:

No.	FORMATO DE PRESUPUESTO		
1.	EQUIPO TÉCNICO (honorarios)	COSTO REAL	COSTO TESIS
1.1	Productor Ejecutivo	2000	0
1.2	Director	2000	0
1.3	1er Asistente de dirección	1500	0
1.4	2do Asistente de dirección	1000	0
1.5	Dirección de extras	800	0
1.6	Asistente de dirección de extras	500	0
1.7	Director de casting	500	0
1.8	Investigador	500	0
1.9	Actores	500	300
2.	PRODUCCIÓN		
2.1	Jefe de producción	1000	0
2.2	Productor en línea	800	0
2.3	Jefe de locaciones	500	0
2.4	Asistente de locaciones	200	100
2.5	Coordinadora de producción	500	0
2.6	Asistente de producción	400	0
2.7	Foto fija	500	0
2.8	Making off	350	0
3	FOTOGRAFÍA		
3.1	Director de fotografía	2500	0
3.2	Primer asistente de fotografía	1500	0
3.3	Segundo asistente de fotografía	1000	0
3.4	Gafer	710	0
3.5	Grip	600	0
3.6	Eléctrico	200	0
3.7	Video assist	200	0
3.8	Script	350	0
4	SONIDO		

4.1	Sonido directo	800	0
4.2	Boom	400	0
5	ARTE		
5.1	Director de arte	1500	0
5.2	Primer asistente de arte	600	0
5.3	Segundo asistente de arte	400	0
5.4	Diseñador de set	1500	0
5.5	Asistente de decoración	1000	0
5.6	Escenógrafo	1000	0
5.7	Coordinador de arte	300	0
5.8	Utilero	200	0
5.9	Asistente de utilero	150	0
5.10	Vestuario	200	0
5.11	Diseño de vestuario	200	0
5.12	Maquillaje y peinado	250	0
5.13	Otros	250	0
6	EQUIPOS DE CÁMARA, GRIP Y LUCES	COSTO REAL	COSTO TESIS
6.1	Cámara Sony HD	800	600
6.2	Accesorios	250	0
6.3	Óptica adicional	250	100
6.4	Luces y grip	3000	100
6.5	Alquiler de equipos de comunicación	250	0
6.6	Planta eléctrica	500	50
6.7	Dolly-grúa	500	0
6.8	SteadyCam	800	0
6.9	Consumibles	1000	0
6.10	Video assist	500	0
6.11	Otros	1500	0
6.23	GASTOS DE ARTE	COSTO REAL	COSTO TESIS
7	Diseño grafico	500	0

7.1	Diseño de set	1250	0
7.2	Investigación y compras de prueba	800	0
7.3	Construcción y decoración	2000	0
7.4	Costos de utilería	2000	100
7.5	Costos de vestuario	1500	0
7.6	Costos de maquillaje y vestuario	500	0
8	GASTOS DE PRODUCCIÓN	COSTO REAL	COSTO DE TESIS
8.1	Cassettes dv	150	0
8.2	Otros cassettes	25	0
8.3	Fotografías	20	0
8.4	Transporte y alimentación	250	300
8.5	Casting	250	0
8.6	Alquiler de locaciones	300	0
8.7	Comunicación	100	60
8.8	Viajes a locaciones	150	50
8.9	Viaje de estadía y viáticos en rodaje	300	120
8.10	Luz, agua	200	0
	TOTAL EN DÓLARES	47205	1880

11. Cronograma De Actividades:

CODIGO	ACTIVIDAD	TIEMPO												
		MESES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	PRE- PRODUCCIÓN		■	■	■									
B	PRODUCCIÓN				■	■	■	■	■	■				
C	POST- PRODUCCIÓN									■	■	■	■	■
D	DOCUMENTAR		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

11. TEMARIO:

Capítulo 1: Antecedentes culturales

- 1.1 Antecedentes históricos de las ciudades a investigar
- 1.2 Análisis de la cultura del patinaje en las ciudades a investigar
- 1.3 Desarrollo de estrategias de planificación del documental
- 1.4 Ventajas y desventajas de la cultura del patinaje versus la cultura local de cada ciudad
- 1.5 Breve análisis de la historia del patinaje por ciudad
- 1.6

Capítulo 2: El patinaje

- 2.1 Antecedentes históricos del patinaje en el mundo
- 2.2 Definición de Patinaje
- 2.3 Técnicas y componentes del patinaje
- 2.4 Uso y aplicación de soportes para desarrollar el patinaje
- 2.5 Estudio comparativo de el patinaje en diferentes partes del mundo

Capítulo 3: Producción audiovisual

- 3.1 Análisis y origen de la documentación audiovisual
- 3.2 Desglose técnico de la producción audiovisual

- 3.3 Estructura de un marco conceptual a desarrollar para aplicar en el documento audiovisual
- 3.4 Análisis de los puntos clave de una producción audiovisual

Capítulo 4: Desarrollo de documentación audiovisual

- 4.1 Estructuración de un cronograma
- 4.2 Como un definir presupuesto
- 4.3 Definición de producción
- 4.4 Definición de post-producción

Capítulo 5: Propuesta de un documental de patinaje en las ciudades de Quito, Guayaquil, Ambato, Portoviejo, Manta e Ibarra

- 5.1 Estructuración y aplicación de pre-producción
- 5.2 Estructuración y aplicación de producción
- 5.3 Estructuración y aplicación de post-producción
- 5.4 Lanzamiento del documento audiovisual

12. Bibliografía:

- Wikipedia, la enciclopedia libre, "Skate", [fecha de consulta: 21 de enero 2011] Disponible en: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Skate&oldid=43505087>
- Markplan Publicidad, Ronald Armas, Director de medios.