



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ANÁLISIS DEL ESTILO DE VIDA DE LOS JÓVENES SKATERS QUE FRECUENTAN LA PISTA
DE PATINAJE DEL PARQUE DE LA CAROLINA EN EL AÑO 2014-2015

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

Profesora Guía

Ms. Lorena Villanueva García

Autor

Gabriel Santiago Amoroso Abad

Año
2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), 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.

Lorena Villanueva García
Título Máster en Postproducción Digital
C.C.175685409-5

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro (amos) que este trabajo es original, de mi (nuestra) 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.

Gabriel Santiago Amoroso Abad
C.C.1718382151

AGRADECIMIENTOS

A mis padres que me han apoyado incondicionalmente durante toda la carrera universitaria, a mi hermana Angela por sus consejos profesionales y humanos.

Agradezco infinitamente a mis amigos que se involucraron al 100 % con este proyecto.

DEDICATORIA

A mi familia por sus enseñanzas y valores.

RESUMEN

Durante muchos años el Skate ha tenido que luchar constantemente por la aceptación de la sociedad debido al desconocimiento hacia los jóvenes que día a día están en busca de su espacio. En Quito, nace una nueva época para este deporte, es mucha la gente que poco a poco está saliendo adelante con ganas, sacrificio y apoyo de la comunidad Skate.

Este producto audiovisual nos narra la historia de un joven skater cuyo estilo de vida se basa en este deporte. De esta manera, y a través de la historia de este chico, se busca difundir las características y cualidades de estos jóvenes, para que la sociedad Quiteña pueda conocer, comprender y aceptar su realidad, con el objetivo de eliminar estereotipos y prejuicios.

Lo que se quiere conseguir con este producto es informar y concienciar a la sociedad sobre esta tribu urbana, para que tengan una mejor información y un argumentado criterio, y dejar así a un lado todos los prejuicios y etiquetas hacia estos jóvenes.

En la actualidad, el corto documental nos permite contar una historia que mezcla arte audiovisual y realidad con un lenguaje cercano más al cine que a la televisión, sin embargo, es importante saber aplicar las técnicas y llevar a cabo una buena preproducción para fortalecer el mensaje de nuestra historia.

Se realizaron encuestas a personas adultas para saber su conocimiento acerca de esta cultura. También se elaboraron preguntas para jóvenes skaters de 19 a 25 años que frecuentan el parque la Carolina, para de esta manera conseguir una información más consolidada que ayudara a contar una historia que impactara más al espectador y con la que pudiera sentirse identificado.

Palabras claves: Skate/cortometraje documental/Quito/cultura/Tribu Urbana.

ABSTRACT

For many years the Skate has had to constantly fight with the acceptance of society through ignorance towards young people every day are looking for space. In Quito, comes a new era for the sport, it's a lot of people is slowly moving forward with enthusiasm, sacrifice and support of the Skate community.

This audiovisual product tells the story of a young skateboarder whose lifestyle is based on the sport. In this way, and through the history of this guy, it seeks to spread the characteristics and qualities of these young people to the Quito society to know, understand and accept the reality, with the aim of eliminating stereotypes and prejudices.

What we want to achieve with this product is to inform and educate society about this urban tribe, to have better information and argued judgment, and so put aside all prejudices and labels to these young people.

At present, the short documentary gives us a story that mixes visual art and reality with a nearby language more to cinema than television, however, is important to know the techniques and carry out a good preproduction to strengthen the message our history.

Surveys were conducted to adults to know their knowledge about this culture. Questions for young skaters from 19 to 25 who frequent the park Carolina, were also developed to thereby obtain a more consolidated information to help tell a story that will impact over the viewer and which could feel identified.

Palabras claves: Skate/cortometraje documental/Quito/cultura/Tribu Urbana.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPÍTULO I LA CULTURA DEL SKATE	3
1.1. Definición de Cultura	3
1.2. Subcultura.....	4
1.3. Tribus Urbanas	4
1.4. Historia del Skate y su surgimiento	5
1.5. Skate un Deporte	8
1.6. Práctica.....	8
1.7. Estilo de vida e ideología	9
1.8. El Skate en Quito	10
1.9. Factores socioculturales.....	10
1.10. La discriminación, prejuicios	11
2. CAPÍTULO II COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.....	13
2.1. Comunicación	13
2.2. Difusión.....	13
2.3. Cortometraje Documental	14
3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
3.1. Objetivos de investigación	15
3.2. Justificación	15
3.3. Propósito	16
3.4. Tipos de estudio y alcance	17
3.5. Enfoque Metodológico	17
3.6. Determinación de población	18
3.7. Muestra.....	18

3.8. Muestreo	19
3.9. Técnicas de investigación	19
3.10. Triangulación	20
3.11. Resultados de la investigación	21
3.11.1. Población 1	21
3.11.2. Población 2	25
4. CAPÍTULO IV PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	29
4.1. Preproducción	29
4.2. Producción	31
4.2.1. Tipos de Planos	31
4.2.2. Movimientos de cámara	39
4.2.3. Tipos de objetivos	41
4.2.4. El sonido	42
4.3. Postproducción	42
4.3.1. Montaje	43
4.3.2. Efectos Especiales	43
4.3.3. Música	43
4.3.4. Títulos y Créditos	44
5. CAPÍTULO V LIBRO DE PRODUCCIÓN	45
5.1. Sinopsis	45
5.2. Escaleta	45
5.3. Guión Literario	47
5.4. Guión Técnico	47
5.5. Dirección de Fotografía	47
5.6. Postproducción	47
5.7. Scouting	48
5.8. Plan de rodaje	48
5.9. Presupuesto	49

6. CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
REFERENCIAS	52
ANEXOS	54

INTRODUCCIÓN

En el texto 'Culturas Urbanas Organización e Identidad' Felipe Ogaz (2010) activista del colectivo Diabluma explica cómo a pesar de la modernidad y transformación que ha atravesado Quito, su gente aún sigue enmarcada en el cumplimiento de funciones específicas, sin alterar el orden señalado. (Rodríguez, 2010)

El sociólogo manifiesta como toda ruptura de los parámetros establecidos por la sociedad significa una violación al esquema de convivencia tradicional. Partiendo de esta aseveración se puede determinar que el principal problema para la aceptación de las actuales culturas y subculturas urbanas es el desconocimiento de la mayoría de la sociedad. (Ogaz, 2010)

El 'Skate', como se denomina al deporte de patinaje sobre tabla, forma parte de este nicho de tribus que aún no logran encajar por completo en la sociedad. Justamente la escasa información que existe alrededor de estos grupos ha generado una discriminación injustificada, por lo que se crean calificativos y características para esquematizar a cualquier persona que, mediante la práctica de este deporte asume gustos diferentes en música, vestimenta, vocabulario, etc. Este movimiento diariamente está en la búsqueda orgánica de su espacio propio, no sólo para la práctica deportiva, sino también espacios donde su modus vivendi sea visibilizado, compartido y entendido. (Guerrero, Abya-Yala, 2010)

El antropólogo Patricio Guerrero, comparte la postura de Ogaz. En su texto 'La Cultura' (2010) se explica claramente como dentro de tradiciones quiteñas las manifestaciones culturales visibles aún no han alcanzado su libertad. Frente a esto Guerrero propone mayor presencia de espacios de socialización donde se debatan sobre pensamientos y posturas "*demasiado conservadoras, que no enderezan, aportan ni orientan a estos actuales grupos juveniles*"

Esta investigación está alineada con uno de los principales efectos de la problemática: la falta de espacios físicos donde los deportistas, puedan desarrollarse, practicar y mejorar su técnica, evitando el mal uso de lugares públicos que contribuyen a la discriminación. (Doren, 1991)

1. CAPÍTULO I LA CULTURA DEL SKATE

1.1. Definición de Cultura

Definir el significado de cultura resulta complicado, tomando en cuenta que este término ha sido usado para conceptualizar los comportamientos, acciones e incluso actitudes de los colectivos. (Rodríguez, 2010)

Según los conocedores del tema la cultura es aquel espacio de construcción social donde los seres humanos interactúan y se relacionan con la sociedad y la naturaleza. Además se ha establecido a la cultura como un espacio de desarrollo político donde se crean agrupaciones. (Pérez, 2010)

La cultura también se ha establecido como un valor de carácter netamente humano y que ha nacido precisamente de la acción social; la cultura, al igual que la razón permiten que tanto hombres como mujeres se diferencien de otros seres de la naturaleza. (Rodríguez, 2010)

Se conoce que la cultura es el resultado de una suma de comportamientos que se transmiten de persona a persona y que son la base de toda sociedad. La cultura está presente desde la llegada del hombre al mundo y desde entonces ha viajado de generación en generación extendiendo sus raíces. (Pérez, 2010) Los elementos culturales permiten sostener características y elementos constantes de un grupo de personas y preservarlos en el tiempo, convirtiéndose en colectivos capaces de influir en nuevas agrupaciones y ampliar su alcances sociales. Por lo general el término cultura es usado para definir a aquellas agrupaciones sociales mayoritarias unidas ya sea por religión, creencias, modos de vida, educación entre otras características y que abarcan considerables numéricos dentro de la población mundial. (Pérez, 2010)

1.2. Subcultura

La noción de subcultura es empleada para entender que a pesar de que la cultura tiende a ser homogénea, dentro de cada colectivo existen diferencias conductuales y de pensamiento entre los integrantes. (Pérez, 2010)

Una subcultura, al igual que la cultura, se define por la afinidad entre sistemas de creencias religiosas, posición social, económica, de género, generacional, regional, etc. El término sub establece literalmente su significado, una mini cultura dentro de otra, *“una especie de agrupación que manteniendo los rasgos de la cultura global se diferencian de ésta y de otros grupos que la integran porque establecen sus propias tendencias”* que la diferencian del resto de colectivos. (Ogaz, 2010)

A pesar de que las subculturas han sido entendidas siempre como la diferenciación en sistemas de representación de religión, simbología, valores y creencias, la subcultura tiene un alcance mayor. Es la subdivisión de un conglomerado que hace de sus gustos y pensamientos un verdadero estilo de vida que los diferencia de la cultura dominante. (Rodríguez, 2010)

1.3. Tribus Urbanas

Para entender sobre tribus urbanas es necesario conocer su concepto básico, así como también las características que permiten esta definición. El término ‘tribus urbanas’ es utilizado por primera vez por Meffesoli en su libro ‘El tiempo de las Tribus’. En este documento se establece el concepto como el *“Grupo o asociación de personas, en su mayoría jóvenes, que siguen o rigen de acuerdo a las ideologías establecida desde una subcultura o contracultura y que se producen y evolucionan en los espacios netamente urbanos”*. (Lefineau, 2011)

Esta definición concuerda con la establecida por Marcelle Lefineau quien en su texto ‘Tribus Urbanas’, establece desde una perspectiva multicultural y asegura que son conglomerados de personas que buscan expresarse y que se

agrupan motivados por su necesidad de pertenencia y aceptación. Las tribus urbanas componen grupos de personas que se unen y relacionan por gustos similares en temas de ocio, modos de vida, culturas, preferencias artísticas, entre otras características. (Lefineau, 2011)

Por ejemplo durante la aparición del Skateboarding se asociaban bandas musicales como The Ramones, Manor Threat, Black Sabbath y Pink Floyd con aquellos jóvenes que practicaban el patinaje de tabla. Justamente estas características son las que más tarde se convierten en íconos identificadores de las tribus o subculturas. (Rodríguez, 2010)

Según Jenny Gil Quiroga en su tesis “Características de las nuevas tendencias deportivas”, uno de los principales motivantes para la aparición de tribus urbanas y colectivos que comparten gustos y actividades de ocio es el beneficio de convertirse en entes visibles frente a una sociedad convencional que pasa por alto o evita grupos diferentes a las mayorías. Es importante resaltar que hoy en día quienes buscan agruparse a una tribu urbana no están únicamente tras la satisfacción de relacionarse con personas de su misma ideología, sino también de crear una identidad propia aceptada, respaldada y que sustente su personalidad. (Quiroga, 2013)

1.4. Historia del Skate y su surgimiento

Durante la década de los 50 y los 60 aparece en América, especialmente en la parte norte del continente un deporte enfocado en la habilidad de controlar una tabla de patinaje; esta actividad se la denominó skateboarding. De acuerdo a información documentada en investigaciones previas sobre esta cultura urbana, sus inicios se remontan principalmente a California - Estados Unidos, localidad donde además surgieron varios deportes extremos relacionados con el dominio de una herramienta deportiva. (Rodríguez, 2010)

En los años 50 y 60 California, al igual que varios estados de norte américa atravesaba el crecimiento abrupto de la cultura pop, una cultura ligada

estrictamente al arte y actividades de carácter urbano, motivadas generalmente por grupos populares. Algunos de los deportes y expresiones artísticas que aparecieron a la par del skateboarding fueron el surf, el wind surf, la bicicleta de montaña y los conocidos graffitis, he aquí la constante relación entre esta última actividad y el patinaje de tabla. (Rodríguez, 2010)

Datos históricos del artículo de Carlos Romero “El Monopatín” explican cómo en 1959 EEUU registró la primera venta de una tabla de skate, principal herramienta para la práctica de este deporte. Para este año el diseño de la tabla era totalmente rudimentario y con escasas características técnicas. (Rodríguez, 2010)

De hecho, acorde a testimonios de Bob Schindt en su texto “The Concrete Wave” uno de los principales atractivos de quienes se consideraban ya skaters era la vibración del cuerpo que provocaban las ruedas metálicas de las tablas de patinar. La mezcla del acero con el concreto de las vías les brindaba a una sensación de rudeza, sentimiento que se complementaba con la cultura popular, sus ansias de expresión y su deseo de romper con las convenciones. (Rodríguez, 2010)

Para 1965 el skateboarding alcanza altos niveles de aceptación y miles de aficionados que impulsan el primer torneo organizado por la Escuela Pier Avenue Junior. Este torneo fue replicado en importantes medios de comunicación estadounidense y así se elevó a la categoría de deporte tendencia entre las juventudes. (Rodríguez, 2010)

Aunque el diseño de las tablas era poco estilizado y creativo para finales de la década se reportaron ventas de más de 50 millones de patinetas. Si bien es cierto este deporte tuvo muy buena acogida, también a partir de su aparición existieron varios accidentes mortales con lo que algunas ciudades prohibieron su práctica y la Asociación Médica Americana catalogó a la práctica como un atentado a la salud de la población. (Rodríguez, 2010)

Junto al rechazo parcial de este deporte nació el sentimiento colectivo de catalogar al Skateboarding como una actividad negativa asociada siempre con el peligro y la vagancia, sobre todo porque las herramientas que se usaban no presentaban ningún tipo de progreso en temas de seguridad para el deportista y la población se mostraba cada vez más antipática con la idea de permitir que un niño o joven se lastime sea voluntariamente o no a causa del Skateboarding. Desde entonces acabar con los prejuicios contra este colectivo se ha convertido en una dura tarea. (Rodríguez, 2010)

Con el decrecimiento del Skateboarding como un deporte socialmente aceptado su práctica se vio comprometida, así como también la reputación de quienes practican el patinaje de tabla. La apariencia de los Skaters no era nada favorable para la construcción del concepto de deporte saludable y seguro. De acuerdo a Pedro Noreña en su tesis” *El movimiento transformó el escenario social del mundo*” los Skaters acostumbraban a llevar un físico bastante descuidado, el cabello largo y ropa generalmente de tallas más grandes a las necesarias. (Noreña, 2014)

A pesar de que para 1970 el Skateboarding estuvo a punto de desaparecer varias innovaciones en temas de tecnología impulsaron el resurgimiento de este deporte. La invención de ruedas de poliuretano con características sólidas, de gran resistencia puso límite a los sonados accidentes. Además se realizaron varias reformas técnicas y se incluyeron equipos de protección que mejoraron la percepción sobre la práctica de este deporte. (Rodríguez, 2010)

Nuevamente el patinaje de tabla pasó al lado negativo de los deportes extremos, y aunque nunca se borró del imaginario de la sociedad y siempre tuvo cientos de seguidores también tuvo muy de cerca conglomerados que evitaban a toda costa el libre desempeño de los skaters. (Doren, 1991)

En 1981 la fundación National Skateboarding Association de Estados Unidos, hoy conocida como Worl Cup Sakateboarding impulso la creación de espacios propicios para la práctica de este deporte, lugares que permitieran el desarrollo

pleno de los skaters y que al mismo tiempo no interfiriera con el buen vivir del resto de la ciudadanía. (Rodríguez, 2010)

1.5. Skate un Deporte

Los skaters crean su propia arte a través de prácticas cotidianas que están enfocadas únicamente en su cuerpo. El Skate es en ese sentido, una experiencia formativa y corporal. (Quiroga, 2013)

“Al pensar en el Skateboarding, se vienen a la mente imágenes de cuerpos, de sujetos corpóreos. En general se suele visualizarlos moviéndose, saltando por el aire o desplazándose. Hacer Skate es poner el cuerpo en acción, en las caídas, en los desafíos de los saltos que parecen querer vencer la fuerza de gravedad, en los desplazamientos lentos y controlados en una superficie horizontal, y/o en el vértigo y la velocidad de un plano inclinado”. (Quiroga, 2013)

1.6. Práctica

El dominio de la técnica en el skate parecería por momentos ser fuente de golpes, caídas y de sufrimientos varios, pero luego poco a poco empieza a transformarse en una partida de libertad para cada sujeto que lo practica (o por lo menos para quienes persisten en perfeccionar los aprendizajes). Así lo manifiesta un skater profesional Germán: “una vez que vos aprendés a andar después de que pasa un tiempo... que empezás a tener control de diferentes trucos... empieza a ser muy divertido, muy divertido porque vos vas creando con el skate lo que vos querés... una vez que lo aprendés, cuando lo aprendes es diversión máxima diversión, máxima diversión”. (Lefineau, 2011)

“Este dominio placentero de la técnica, que a la vez ofrece posibilidades de creación y de modificación, sin dudas contribuye a la sensación de libertad que manifiestan los skaters” (Lefineau, 2011)

Hay que brindar mucho tiempo y mucha destreza, todos los días, el primer objetivo es practicar los trucos bases y luego irlos perfeccionándolos. Entre los trucos más conocidos son Ollie, el KickFlip y el Pop Shov-It. (Rodriguez, 2010)

1.7. Estilo de vida e ideología

Según Henry Brito en su trabajo de tesis, define al estilo de vida como aquel que deja huella porque pone a pensar, porque impresiona, gusta, porque cautiva y admira; deja marca y porque detona cultura, gustos, personalidad, forma del ser. Como consecuencia *“el estilo de vida de una persona es expresado en términos de sus actividades, intereses y opiniones”* (Kotler, P, Amstrong,G 2003)

Al mismo tiempo Saraví (2007, p 80) expresa *“Los sujetos se construyen en las experiencias”,* es decir *“que los jóvenes Skaters se construyen entre sus propias tomas de decisiones, por un lado, y las regulaciones, reglas, relaciones de poder que los limitan, por el otro”.* (Saraví, 2010)

El apropiarse de un espacio o lugar de una manera espontánea es la razón de uso ya que son apropiados para el desarrollo del deporte. Los Skaters en su mayoría son llevados por sus instintos de practicar y van ocupando los lugares libres donde la gente que transite no haga uso de ellos, en otros casos hacen uso de los algunos parques pero, en su gran mayoría no están en buen estado. (Saraví, 2010)

“El skate para ellos forma parte de ese entramado urbano, junto a las veredas y las rampas, junto a los potenciales espectadores que pasan, el tránsito y los lugares que eligen para frecuentar”.

Marchan en la exploración personal, y van en la búsqueda de nuevas zonas buscando su lugar en la sociedad y en la ciudad. (Saraví, 2010)

1.8. El Skate en Quito

Cada vez en Quito existe más gente que realiza este deporte continuamente llegando así a ser parte de su estilo de vida. Ha empezado una nueva época para nuestro Skate en Quito, mucha gente poco a poco está saliendo adelante con mucha gana y sacrificio, y eso no solo es un logro personal, yo diría que es un logro como sociedad y país. (Skaters buscan otro lugar en Quito, 2013)

El Skateboarding ha sido un deporte de mucho recorrido en la ciudad. Quito, con sus plazas, parques, bancas y barandillas, se ha vuelto el ambiente ideal para que los 'Skaters' de todas partes del país para que practiquen y perfeccionen sus movimientos y así difundirlo a través de esta cultura urbana. Su práctica ha empezado a masificarse y con mayor frecuencia, se dictan cursos para que los niños, y jóvenes. Mientras tanto, los más experimentados siguen en la lucha sobre la urbe de la capital buscando espacios diferentes en los cuales evolucionar. (Saraví, 2010)

En Quito existen varios puntos de concentración Skate que son diariamente concurridos. Entre los principales están "El parque la Carolina" "La Roca Skate Church" es un parque privado ubicado en Marianas, al norte. También podemos encontrar el parque de Carcelén y en el sur, en La Magdalena, también hay un punto nuevo para crear y desarrollar este deporte Danilo Salazar, profesional de la comunicación y Skater quiteño, destaca la arquitectura heterogénea de la ciudad como una ventaja para esta práctica. (Rodríguez, 2010)

1.9. Factores socioculturales

Los factores socioculturales se refieren generalmente a aspectos cualitativos como por ejemplo las aspiraciones, las percepciones, las opiniones y creencias de una sociedad, es por ello que no podemos referirnos al término sociocultural como algo con existencia independiente, sino como cualidad que se adjudica. (Leyva, 2012)

Generalmente los estudios socioculturales se establecen en torno a la cotidianidad de un grupo determinado y los factores más destacados a evaluar son la nacionalidad, etnia, género, clase social e ideología política y religiosa. Estos aspectos han formado parte de la cultura durante años, sin embargo actualmente se buscan nuevas formas de estudiar el comportamiento de los grupos sociales, métodos que permitan mayor interpretación y nuevos significados, en respuesta a sus acciones y reacciones. (Pérez, 2010)

Las nuevas técnicas para estudiar el desarrollo sociocultural de un conglomerado van dirigidas hacia características conductuales, aspectos ligados estrechamente con factores psicológicos de cada individuo y quienes lo rodean de manera cercana, esto sin dejar de lado los análisis etnográficos, fenomenológicos, descriptivos y teóricos que aportan las investigaciones antrópicas (Leyva, 2012)

Hay que entender a lo sociocultural estrictamente bajo el significado de los términos que los componen: sociedad y cultura, ambos como vínculos esenciales que analizan a partir de la condición de hombre como un ser social que interactúa con sus semejantes y que depende netamente de su grado de desarrollo, sus antecedentes históricos y sus prácticas sociales. (Leyva, 2012)

1.10. La discriminación, prejuicios

La discriminación nace básicamente del rechazo a lo diferente. *“Es el conjunto de comportamientos, acciones y actitudes voluntarias, repetidas y negativas que culturalmente condicionan a un grupo frente a otro”*. Está ligada estrechamente al concepto de inferioridad establecido por los grupos dominantes; una inferioridad motivada por tendencias políticas, religiosas, raciales, étnicas, entre otras y que generalmente influye en menoscabar a cualquier acción, decisión o comportamiento que asuma el grupo dominado. (Guerrero, 2010)

Cuando un grupo de individuos se enfrenta a una minoría, su principal objetivo es quitar valor a su criterio o modo de vida, de esta manera se arrincona al colectivo hacia el desplazamiento social, por todas las costumbres y valores de que la cultura predominante no esté de acuerdo o no acepte. (Pachano, 2003)

“Los Perjuicios sociales y la actitud de rechazo por parte de un grupo generalmente mayoritario de las creencias y prácticas de otro grupo generalmente minoritario, porque considera que tales creencias y prácticas constituyen una amenaza para la solidaridad del grupo mayoritario o para sus intereses materiales y simbólicos. El fundamento principal de este tipo de discriminación es la diferencia cultural y la percepción de que la cultura minoritaria representa un peligro para la reproducción de la cultura dominante.” (Pachano, 2003)

Estos argumentos engloban servicios y características a los jóvenes enlazado con su estilo de vida. Estos rasgos están relacionados con su grupo étnico o clases cultural, etc. (Lefineau, 2011)

Una vez entendido esto se puede determinar que la creación de estereotipos nace de la formulación de prejuicios y por tanto de la discriminación. (Pérez, 2010)

“Podemos decir entonces que los estereotipos generados por el grupo dominante son la base sobre la que se construyen los prejuicios”. (Pérez, 2010)

Según Leonardo Rosales, el hecho de practicar el Skate, sumado a la apariencia física de quienes forman parte de esta subcultura, los ha convertido en objeto de supervisión continua, desaprobación tácita e incluso hostigamiento por parte de guardias de seguridad, propietarios de negocios y personas en general. (Skaters buscan otro lugar en Quito, 2013).

2. CAPÍTULO II COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

2.1. Comunicación

Para entender el concepto de comunicación se debe partir de la etimología. Comunicar es una palabra del vocablo latino “communicare” que significa compartir algo, hacer común algo, ya sea un símbolo una palabra o una expresión. (Pascual, 2010)

Aunque comunicar parecería un verbo atribuido netamente a las personas, todo lo que ocurre en el mundo ya sea con consentimiento o no de los seres humanos comunica, es decir proyecta una idea. Todas las personas como los animales y plantas están en constante recopilación de datos sobre el comportamiento del entorno. Esta reunión de información tiene el principal objetivo de ser compartida y al mismo tiempo provocar una reacción frente a una necesidad. (Pascual, 2010)

La comunicación es parte esencial de las relaciones sociales, parte fundamental de la formación de las culturas, subculturas, de la discriminación, de los prejuicios, etc. (Pascual, 2010)

A pesar de que generalmente se piensa que la comunicación parte únicamente de la articulación de palabras y la interacción entre una o más personas, se debe reiterar en que la comunicación parte de símbolos, expresiones y gestos. Las palabras y el vocabulario son únicamente uno más de los canales para concretar esta acción; he aquí la existencia de comunicación verbal y no verbal. (Pascual, 2010)

2.2. Difusión

La difusión es parte substancial de la comunicación, pero no la engloba en su totalidad, sino que cubre una parte de su estructura: la del emisor. La difusión está conceptualizada como el mismo hecho de informar, de emitir unidireccionalmente un mensaje, sin importar los códigos, el canal o el receptor que son los otros elementos de la estructura de la comunicación. Es importante

establecer la diferencia entre comunicar y difundir, diferencia que como se mencionó anteriormente se concentra en la generación de un mensaje y la recepción del mismo. (Tarín, 2005)

2.3. Cortometraje Documental

Este formato es un género audiovisual con aprobación de muchas personas en estos días ya que mezcla el arte visual con una situación real superando a la ficción, con una narración cercana al cine. En estos días por medio de la tecnología los elementos como la fotografía, el video, el sonido y la música, son muchos más eficaces e importantes para el alcance de todos. (Caro, 2015)

Pero más allá de la tecnología, lo realmente importante es “saber contar una historia, por lo que debemos aprender el enorme poder de la narración audiovisual para capturar la esencia de la historia. Conseguir transmitir emociones, llegar al espectador y que se sienta atrapado por los personajes de tu cortometraje documental” (Caro, 2015)

El cortometraje documental es un producto audiovisual basado en un suceso de la actualidad, del cual posee varios personajes sociales involucrados en la investigación y darían sus propias opiniones acerca del tema.. (Tarín, 2005)

“Aportar datos explicativos acerca de un tema polémico, ofreciendo documentación de todas las opiniones contrapuestas del contexto y de las personas implicadas”. (Tarín, 2005)

En resumen el cortometraje documental en general puede ser tanto una película cinematográfica como un programa televisivo que utiliza principalmente el mundo real como referencia, con el fin de que el público comprenda su entorno. Este puede mostrar la vida de la gente tal y como es, y en ocasiones los testimonios de estas personas se unen a la realidad contada. Nunca intervienen actores profesionales y su duración y temas a tratar depende mucho del medio al que va dirigido. (Tarín, 2005)

3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Objetivos de investigación

Objetivo General

Proponer un producto audiovisual basado en el análisis del estilo de vida de un joven Skater de entre 19 y 25 años de edad, que frecuente el parque La Carolina en Quito.

Objetivos Específicos

- Reconocer las características de los jóvenes que practican este deporte como estilo de vida.
- Establecer los factores socioculturales que afectan en el estilo de vida de los jóvenes Skaters
- Analizar y seleccionar la información recopilada sobre la subcultura del skate

3.2. Justificación

Las culturas urbanas juveniles han sido invisibilizadas por muchos años debido a su categorización como grupos violentos, asociados con la delincuencia y a la autodestrucción. Estos conceptos se han generado en el imaginario de la sociedad por sentido común: todo lo diferente es malo; y es así que se han establecido estereotipos sobre estos grupos y sus prácticas. (Tingo, 2010)

Para apoyar la investigación se ha tomado como referente el artículo once, capítulo dos de la Constitución del Ecuador; el cual habla sobre la igualdad y equidad entre todas las personas, sin importar sus características personales. Según este artículo *“nadie podrá ser discriminado”* por estas razones. Además se establece que *“Todas las personas son iguales y gozarán de los mismos derechos, deberes y oportunidades”* (La Constitución del Ecuador, 2008)

Para acercarnos al cumplimiento de este derecho es importante desarrollar herramientas comunicacionales que visibilice frente a la comunidad las diferentes subculturas que existen en la sociedad. Difundir esta información contribuye al entendimiento, desarrollo y aceptación de las mismas de parte de una sociedad anclada a sus tradiciones. (Tingo, 2010)

Según Jorge Ricardo Saraví, docente especializado en investigaciones sobre educación física los jóvenes buscan constantemente la aprobación externa para reafirmarse y sostener su identidad con seguridad. Partiendo de esto, es necesaria la creación de un producto multimedia que exponga el estilo de vida de los Skaters, consiguiendo que esta subcultura sea cada vez más conocida, comprendida y aceptada. (Saraví, 2010)

El análisis que se realice en esta tesis dará paso a la creación de un producto audiovisual en forma de un corto documental con información basada en tres ejes importantes: Primero, una visión histórica sobre el crecimiento de la cultura del Skate en Quito, segundo un enfoque hacia el estilo de vida de quienes practican este deporte en el parque La Carolina, sus técnicas y hábitos. Tercero, la percepción social y la discriminación hacia estos grupos (Tarín, 2005)

El material audiovisual, en el que se plasmará todos los conocimientos académicos y técnicos adquiridos en la carrera de Producción Audiovisual y Diseño Multimedia podrá ser proyectado en espacios de debate, así como también en plataformas tecnológicas donde se amplíe el conocimiento y la socialización sobre esta subcultura que para algunos es una tribu urbana, para otros una deformación de la juventud, pero para muchos una forma de vida. (Tarín, 2005)

3.3. Propósito

La finalidad que tiene esta investigación es mostrar a la cultura Skate como una organización en auge y con mucho crecimiento y reconocer las características

de los jóvenes deportistas como un estilo de vida aceptado en la sociedad. De esta manera se busca influir en la conceptualización de este conglomerado en el imaginario de una sociedad restrictiva. (Tingo, 2010)

3.4. Tipos de estudio y alcance

Tomando en cuenta la poca información que existe en torno a esta temática se desarrollará un estudio exploratorio, el cual consiste en adentrarse y conocer a fondo las costumbres y los pensamientos de los jóvenes skaters. Como parte de esta investigación se realizarán entrevistas a sus líderes, así como también a jóvenes de todas las edades involucradas directas o indirectamente con esta subcultura. (Tingo, 2010)

3.5. Enfoque Metodológico

Es multimodal ya que para esta investigación utilizaremos 2 enfoques, el Cuantitativo y Cualitativo

Para el enfoque cuantitativo utilizaremos encuestas, esta técnica es el *“procedimiento a través del cual el investigador busca llegar a la obtención de una información en un grupo de individuos, en base a un conjunto de estímulos (preguntas) mediante las cuales se busca llegar a dicha información (respuestas), las cuales pueden ser aplicadas de manera escrita (cuestionario) o verbalmente (entrevista)”* (Tingo, 2010)

La temática de esta tesis requiere un enfoque cualitativo ya que analiza la visión de las personas sobre el grupo de estudio. Como herramientas de la investigación se usará principalmente la observación, ya que este recurso permite obtener registros gráficos audiovisuales de la cotidianidad de los jóvenes Skaters para interpretar y definir su cultura. (Quiroga, 2013)

La estrategia metodológica planteada es mantener un acercamiento con los jóvenes que practican Skate en los parques donde frecuentan, pero también

en sus espacios cotidianos donde se demuestra el estilo de vida asociado al deporte o viceversa. (Quiroga, 2013)

La propuesta parte de evidenciar los hábitos del grupo de estudio en el espacio en el que se desenvuelven. Si bien es cierto que el deporte del Skate se desarrolla de forma general en la urbe, es importante analizar a quienes lo practican en un espacio más delimitado, en este caso particular el parque La Carolina, un sitio reconocido por acoger a los skaters a diario. El Skater no está solo, de manera individual o psicomotriz, siempre se mantiene acompañado de otros skaters. (Quiroga, 2013)

3.6. Determinación de población

"Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones". (Levin & Rubin 1996).

- **Población 1.** La población a estudiar serán jóvenes quiteños de 19 a 25 años de edad, que frecuentan el parque La Carolina y que mantengan el Skateboarding además de como un deporte, como un estilo de vida. Esta población es indeterminada por ya que no existen un estudio o censo de cuántos deportistas elite existen en la Ciudad.
- **Población 2.** 5 deportistas profesionales en Quito.
- **Población 3.** Expertos: comunicadores sociales, productores audiovisuales.
- **Población 4.** Adultos de 30 a 60 años que realicen deportes en el Parque de la Carolina, Indeterminada.

3.7. Muestra

"Se llama muestra a una parte de la población a estudiar que sirve para representarla". (Murria R. Spiegel 1991).

- **Población 1.** Sondeo 50 jóvenes investigación cuantitativa
Punto de saturación 26-30 investigaciones cualitativa
- **Población 2.** Skater Elite: Punto de saturación 1- 5
- **Población 3.** Expertos: Punto de saturación 1-5
- **Población 4.** Sondeo 50 personas investigación cuantitativa
Punto de saturación 26-30 investigación cualitativa

3.8. Muestreo

Muestreo no probabilístico es un modo donde las muestras se almacenan en un *“proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados”*. En una muestra probabilística generalmente *“son escogidos en función de su accesibilidad o a criterio personal e intencional del investigador”*. (Hernández, 2007)

- **Población 1.** Muestreo por conveniencia.
Muestreo por criterio.
- **Población 2.** Por Criterio Andrés Holguín, Pepo Castro, Ronny Espín, Paul Morales, David Holguín.
- **Población 3.** Expertos: criterio por conveniencia.
- **Población 4.** Muestreo por conveniencia.

3.9. Técnicas de investigación

Estas técnicas serán de campo debido a la pequeña y escasa información que existe. La mejor forma de adquirir datos valiosos y conocer a fondo el desarrollo de esta subcultura es el trabajo en territorio con el colectivo de análisis. Las acciones realizadas en campo serán complementadas con grupo

de debate de donde se obtenga información relacionada con el comportamiento social frente a la subcultura. (Hernández, 2007)

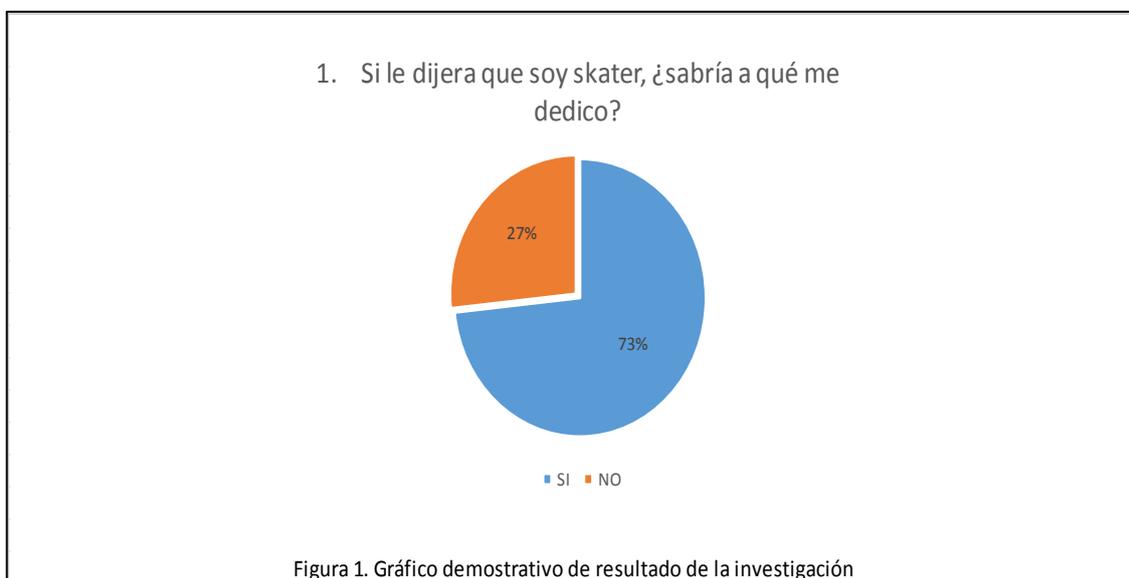
3.10. Triangulación

“Integración convergente”, Consiste en fusionar o unir los dos tipos de investigaciones en un mismo entorno o realidad social, pues esta información será la más precisa y apropiada a la hora de juntar y calificar los datos cuantitativos y cualitativos. (Hernández, 2007)

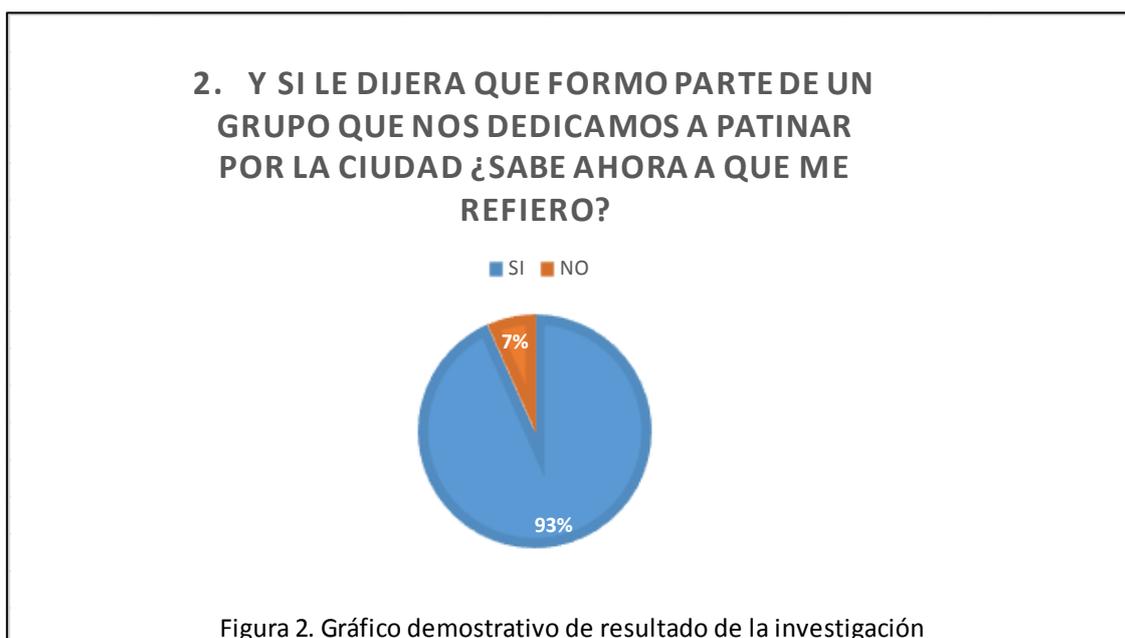
- **Población 1.** El objetivo de estas herramientas es Proponer un producto audiovisual basado en el análisis del estilo de vida de un Skater de entre 19 y 25 años de edad, que frecuentan el parque La Carolina en Quito. Y sus indicadores son: La cultura Skate, Subcultura, Tribus Urbanas,
Cuantitativa encuestas
Cualitativa entrevistas estructuradas
- **Población 2.** Entrevistas estructuradas, su objetivo es reconocer las características de los jóvenes que practican este deporte como estilo de vida, y sus indicadores son: Historia y surgimiento, estilo de vida, e ideología.
- **Población 3.** Entrevistas estructuradas. Su objetivo es establecer los factores socioculturales que incurren en el estilo de vida de los jóvenes Skaters. Y sus indicadores son: Factores socioculturales, discriminación y prejuicios, Skate un deporte y práctica.
- **Población 4.** Su objetivo es analizar y seleccionar la información recopilada sobre la subcultura del skate. Y sus indicadores son: Difusión, Skate en Quito,
Cuantitativa encuestas/ Cualitativa entrevistas estructuradas

3.11. Resultados de la investigación

3.11.1. Población 1



De un total de 30 personas entrevistadas 22 personas equivalente al 73 % respondió que si sabría a que me dedico y 8 personas equivalente al 27% respondió que no



De un total de 30 personas entrevistadas 28 personas equivalente al 93% respondió que sí y 2 personas equivalente al 7% respondió que no



De un total de 30 personas entrevistadas 36 personas equivalente al 90% respondió que sí y 4 personas equivalente al 10% respondió que no



De un total de 30 personas entrevistadas 2 personas equivalente al 7% respondió que sí y 28 personas equivalente al 93% respondió que no.



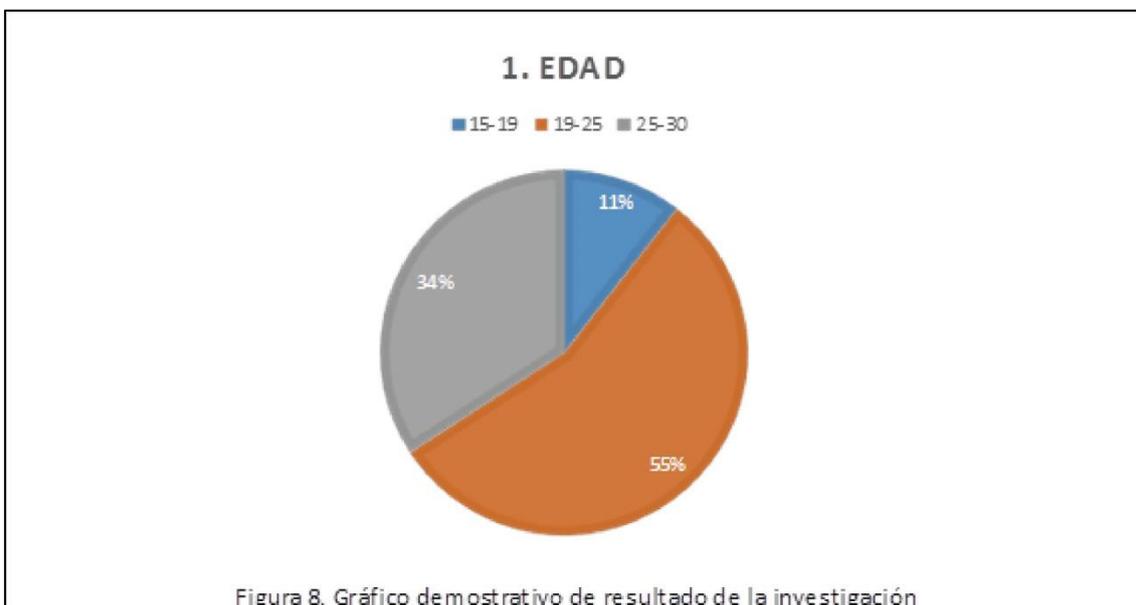
De un total de 30 personas entrevistadas 2 personas equivalente al 7% respondió que sí y 28 personas equivalente al 93% respondió que no



De un total de 30 personas entrevistadas el 100% respondió que sí

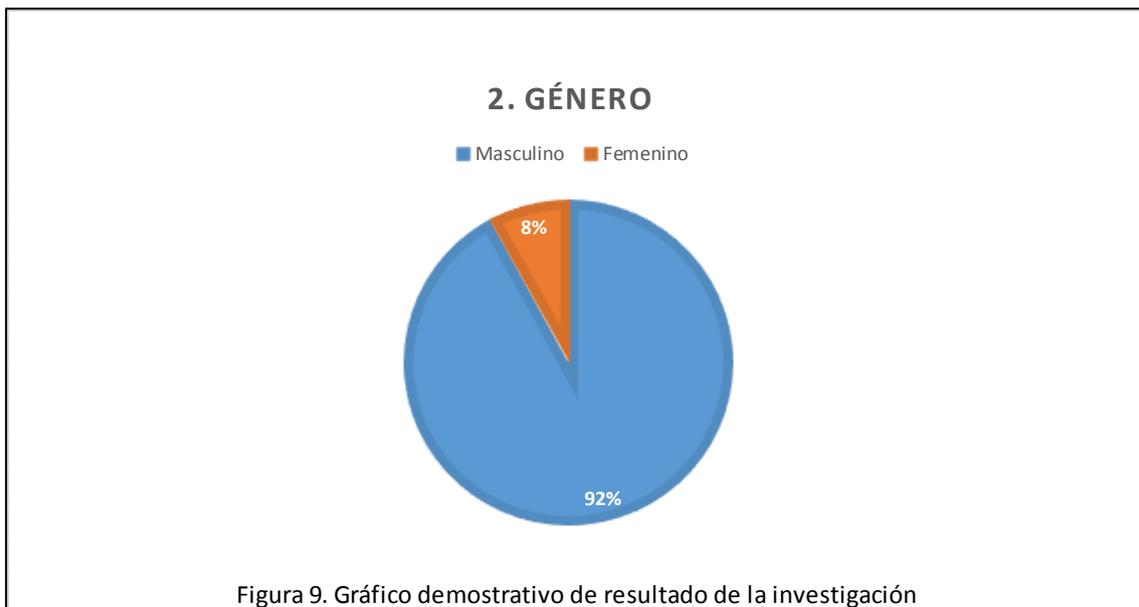


De un total de 30 personas entrevistadas 7 personas equivalente al 23% respondió que sí y 23 personas equivalente al 77% respondió que no



3.11.2. Población 2

De un total de 38 personas entrevistadas 4 personas equivalente al 11% entre 15 a 19 años, 21 personas equivalente al 55% entre 19 y 25 años y 13 personas equivale al 34 % entre 25 a 30 años.



De un total de 38 personas entrevistadas 35 personas equivalente al 92% respondió que masculino y 3 personas equivalente al 8% respondió que femenino



De un total de 38 personas entrevistadas el 100% respondió que sí. Porque engloba toda una cultura, con su propias costumbres y forma de vida. Se convierte en algo de tu diario vivir, es algo en lo que derrochas pasión. El skate es vida y causa mucha adrenalina a quien lo practica y mucha admiración a quien lo ve.



De un total de 38 personas entrevistadas el 100% respondió que sí. Porque si te caes te levantas y sigues intentando como todo en la vida. Te ayuda a ser persistente con tus objetivos y metas mientras vas alcanzando niveles de superación interna y así enfrentar los problemas sin ningún temor. El skate demanda un constante aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades.



De un total de 38 personas entrevistadas el 100% respondió que sí. Porque la falta de información, el tradicionalismo y la poca disposición a aceptar nuevas tendencias o culturas. En si esta cultura urbana tiene un resentimiento hacia la sociedad quiteña ya que por muchos años han sido tachados como vándalos y malas personas.



De un total de 38 personas entrevistadas el 100% respondió que no. Porque El apoyo casi siempre se da entre colegas de la comunidad, pero no por una vinculación de instituciones estatales. No les interesa el desarrollo de la cultura en general. El skate es una industria y las autoridades no se dan cuenta de eso.

De un total de 38 personas entrevistadas un 40% respondió por Skateparks, el 27 % respondió por Apoyo de autoridades y el 33% respondió por Espacios de sociabilización.



4. CAPÍTULO IV PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4.1. Preproducción

Esta etapa es el motor del proyecto audiovisual, hay que tener claro que se quiere producir y para quién; dónde, cuándo y cómo se va a realizar (Rabiger, 2005)

El primer paso es la idea, a partir de esto se crea la sinopsis, es decir la descripción detallada de la historia y del tema general bajo el cual se desarrollará la producción audiovisual. Una vez planteada la sinopsis se introducen los personajes, así como las acciones y los escenarios.

Establecer el conflicto dentro de la historia es una de las partes más importantes, es significativo tomar en cuenta que el desarrollo del guión debe siempre contar con una buena etapa de documentación, es decir la recolección de toda clase de información que aporte a la credibilidad de la historia. (Piñeiro, 2008)

Una vez definidos los detalles de la historia, se debe desarrollar el guión literario. Ésta herramienta permite establecer las descripciones de lo que se mostrará y escuchará en el producto audiovisual. El guión implica la división de las escenas, las acciones de los personajes, los respectivos diálogos entre personajes y la descripción de los escenarios y entorno. . (Piñeiro, 2008)

La creación del guión literario debe ser planteada de tal manera que el espectador pueda extraer la información deseada y entender la historia, sin que sea necesario que conozca la etapa del conflicto o los detalles de la trama. Según Federico Fernandez Díez en su libro Producción Cinematográfica: Del Proyecto al Producto una de las principales misiones del director es el guion técnico, etapa seguida del guion literario. (Diez, 2014)

En el guion técnico “*se concreta cada uno de los planos y posiciones de cámara, de esta manera permite a todo el equipo visualizar toda la película que se va a hacer*”. Adicional este guion debe contemplar la locación, el sonido, los efectos especiales, la iluminación, tipo de objetivo y demás detalles de cada escena. (Barco, 2009)

Conocer puntualmente qué se realizará en cada escena permite al mismo tiempo preparar todos los medios técnicos y humanos para cumplir satisfactoriamente la próxima etapa que es el rodaje (Barco, 2009)

Existen tres tipos de medios: los técnicos, los artísticos y los humanos.

Medios técnicos: cámaras de grabación, trípodes, objetivos, micrófonos, iluminación, baterías, rieles, flycam, grip, etc.

Medios artísticos: Vestuario, decorados, mobiliario, atrezzo.

Medios humanos: Personal Técnico: Realizador, productores, cámaras, sonidistas, iluminadores, decoradores, maquilladores, montadores, etc. Personal artístico: actores y actrices. En el caso de producciones de corto documentales en los que habitualmente no se cuenta con actores, tendremos que definir las personas que vamos a entrevistar o vamos a grabar. (Piñeiro, 2008)

La siguiente fase es la creación del storyboard, es decir la versión gráfica del contenido desarrollado en el guion literario. Es la primera representación visual del proyecto e incluye ideas tempranas de composición fotográfica, acciones, diálogos, efectos visuales y continuidad, entre otras. (Beane, 2012)

La etapa final de la preproducción es el plan de rodaje, es decir el calendario de los días o meses en los cuales se va a realizar el rodaje. Federico Fernández Diez plantea que la efectividad de un plan de rodaje dependerá del ahorro de tiempo y los costos, por esto es importante agrupar todas las escenas que se lleven a cabo en una misma locación, de esta manera se disminuyen gastos de traslado, alquiler de locación y honorarios de actores. (Barco, 2009)

4.2. Producción

La producción o también denominada rodajes es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. Una mala planificación supondría un gasto importante de tiempo y capital. (Aislinnsam, 2014)

La producción depende del trabajo que se va a realizar, hay que tomar en cuenta que para el rodaje de un video de ficción cada escena se realiza con mucho más control y ligada estrictamente al guion, mientras que en la producción de un documental existe un mayor margen para la improvisación y los diálogos naturales entre personajes. (Piñeiro, 2008)

Existen términos fundamentales que se deben tomar en cuenta en la etapa de la producción como por ejemplo la composición, es decir la selección y disposición de los elementos necesarios dentro de una escena, elementos que permitan transmitir el mensaje que se busca dar al espectador.

4.2.1. Tipos de Planos

De acuerdo a los especialistas Tíscar Lara y Andrés Piñeiro en su texto digital Producción Audiovisual la composición depende del punto de vista desde donde se ubique la cámara, el tipo de plano y el tipo de objetivo.

En la producción audiovisual existen varios tipos de planos, vinculados con el ángulo donde se sitúe la cámara respecto del sujeto.

José María Castillo, doctor en comunicación audiovisual establece en su texto Televisión, Realización y Lenguaje Audiovisual varios tipos de planos, descritos a continuación:

Gran plano general

En el gran plano general se presenta el escenario donde se desarrolla la acción. La figura humana puede o no estar presente. (Castillo J. M., 2004)



Figura 16. Ejemplo gran plano general

Plano General

En este plano la figura humana ocupa 1/3 del cuadro, lo demás es escenario. Se lo utiliza al inicio de las escenas para mostrar los elementos que integran la escena. (Castillo J. M., 2004)



Figura 17. Ejemplo plano general

Plano Conjunto

Permite percibir un grupo de figuras en su totalidad, este plano genera una relación entre los personajes. (Castillo J. M., 2004)



Figura 18. Ejemplo Plano conjunto

Plano Americano

La figura humana está cortada hasta las rodillas. Este plano nace en las producciones del viejo oeste, donde era necesario mostrar las pistolas de los vaqueros (Castillo J. M., 2004)



Figura 19. Ejemplo plano americano
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Plano Medio

Este plano corta a las personas por la cintura o del pecho. Es utilizado para entablar conversaciones, ver reacciones, gestos y más personajes en aproximación. (Castillo J. M., 2004)



Figura 20. Ejemplo plano medio
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Primer Plano

Muestra el rostro de las personas, transmitiendo emociones y sentimientos. Generalmente se visualiza al personaje desde los hombros hacia la cabeza. (Castillo J. M., 2004)



Figura 21. Ejemplo primer plano

Primerísimo Primer Plano

Es un plano cerrado que se enfoca en los detalles del rostro y sus expresiones, busca brindar mayor dramatismo al personaje y enfatizar detalles importantes para el desarrollo del argumento. (Castillo J. M., 2004)



Figura 22. Ejemplo primer plano

Plano Detalle

Es el plano más cerrado y destaca un detalle en específico que cualquier otra toma el espectador no podría ni notarlo. (Castillo J. M., 2004)



Figura 23. Ejemplo plano detalle

Adicional existen dos tipos de planos que dependen exclusivamente del punto de vista, es decir desde la ubicación de la cámara.

Plano Objetivo: “La cámara actúa como un observador invisible, del cual los personajes no son conscientes, de esta forma la percepción del espectador con los personajes no es directa y resulta más fácil observar la película e identificarse con lo que está ocurriendo en ella”. (Pequeña Escuela de Cine Online, 2005)



Figura 24. Ejemplo plano objetivo
Tomado de <http://www.miradas.net>

Plano Subjetivo: Se establece una relación directa con el espectador, en especial cuando el actor o personaje fija su mirada hacia la cámara. (Pequeña Escuela de Cine Online, 2005)



Figura 25. Ejemplo plano subjetivo

Los planos que determinan la intencionalidad en una toma dependen del ángulo de la cámara en referencia a la mirada del personaje. (Castillo J. M., 2004)

Plano picado: El ángulo de la cámara se ubica más arriba de la altura de la mirada del personaje en acción, provoca la sensación de inferioridad y se genera un sentimiento de compasión en los espectadores. (Castillo J. M., 2004)



Figura 26. Ejemplo plano picado
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Plano Contrapicado: El ángulo de la cámara va por debajo de la altura de la mirada lo que da una imagen enfatizada y da sensación de superioridad. (Castillo J. M., 2004)



Figura 27. Ejemplo plano contrapicado
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Plano Cenital: El ángulo de la cámara se ubica a 90° vertical sobre el elemento principal de la escena. (Castillo J. M., 2004)



Figura 28. Ejemplo plano cenital
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Plano Nadir: Se sitúa la cámara debajo del objeto teniendo una vista hacia arriba. (Castillo J. M., 2004)



Figura 29. Ejemplo plano nadir
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Plano Normal: El ángulo de la cámara va al mismo nivel de la mirada del personaje, adicional puede inclinarse lateralmente. (Castillo J. M., 2004)



Figura 30. Ejemplo plano normal

Plano aberrante: rompe la horizontalidad variando su ángulo, es un plano que muestra situaciones fuera de lo normal y causa mucho impacto en el espectador. (Castillo J. M., 2004)



Figura 31. Ejemplo plano aberrante
Tomado de <http://cinemafilmesclub.blogspot.com/>

4.2.2. Movimientos de cámara

El movimiento de la cámara: *“Es el movimiento realizado por la cámara mientras estamos grabando. Habitualmente se realizan sobre un trípode o cualquier otro soporte que le dé estabilidad a la cámara y que permita su movimiento. En otras ocasiones nos puede interesar coger la cámara al*

hombro o en mano para conseguir imágenes de mayor dinamismo y dramatismo”. Podemos distinguir los siguientes movimientos de cámara: (Piñeiro, 2008)

Paneo: Movimiento de la cámara horizontal en su propio eje, de derecha a izquierda. Dependiendo de la manera y la situación que se utilice este movimiento tendrá diferentes reacciones y dará mensajes diferentes. (Castillo J. M., 2004)

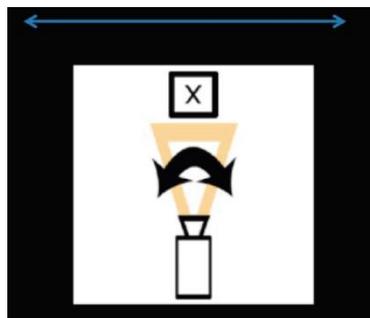


Figura 32. Ejemplo movimiento paneo
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Tilt: Movimiento de la cámara vertical en su propio eje, de arriba a arriba y viceversa denominados tilt up y tilt down, este movimiento nos ayuda a ver o analizar características de un personaje u objeto (Castillo J. M., 2004)

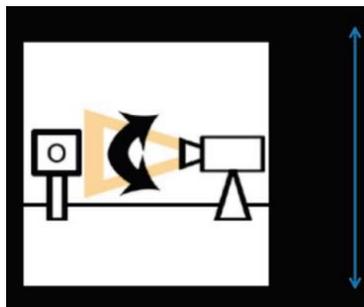
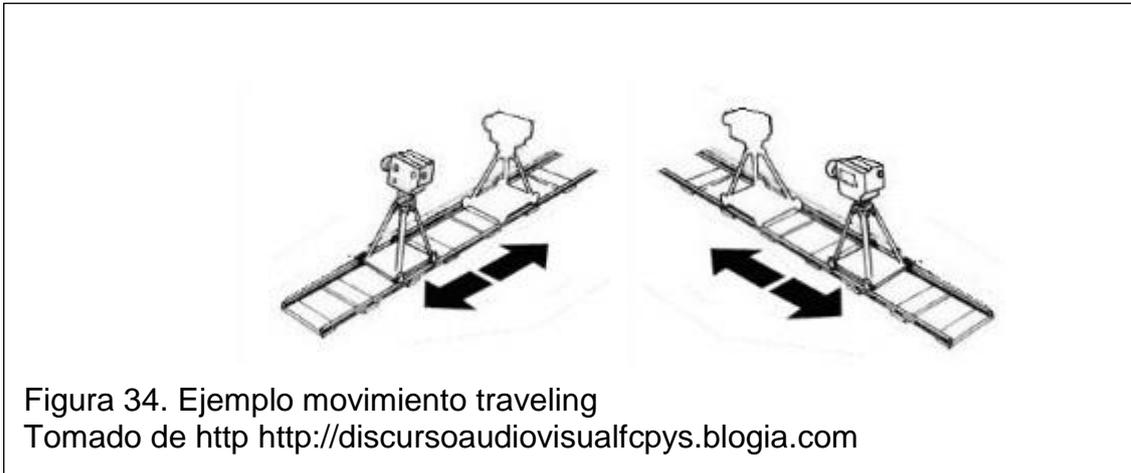


Figura 33. Ejemplo movimiento tilt
Tomado de [http:// es.slideshare.net/](http://es.slideshare.net/)

Travelling: Se trata del desplazamiento de trayectoria de la cámara moviendo el punto de vista desde que se percibido por el espectador. Se emplea la utilización de un dolly u otro dispositivo para manipular y mover la cámara (Castillo J. M., 2004)



4.2.3. Tipos de objetivos

El tipo de objetivo que utilicemos también va a ser concluyente en nuestro video. Los objetivos tienen un ángulo de visión, que es el ángulo de captación que recoge. *“El ángulo de visión depende de la distancia focal de nuestro objetivo”*. (Piñeiro, 2008)

Objetivo normal: Tiene un ángulo de visión parecido al del ojo humano, unos 45°. La apariencia de la imagen que se capta es parecida a la que vemos a través de nuestros ojos. (Piñeiro, 2008)

Objetivo gran angular: son objetivos con ángulos de visión amplios, en torno a 60° o 180°. Sirven para sacar grandes planos generales y se pueden utilizar en habitaciones reducidas. Provocan la sensación de que el sujeto se separa del fondo. (Piñeiro, 2008)

Teleobjetivo: Tienen ángulos de visión muy reducidos, sobre 20° y 1°, y por lo tanto nos acercan al sujeto. Los podemos utilizar para dar

primeros planos y de detalle. Consiguen aislar al sujeto y pegarle al fondo. (Piñeiro, 2008)

4.2.4. El sonido

El sonido es una parte fundamental de la vida diaria que solo prestamos atención cuando falla. Cuando vemos alguna película o video y el audio no tiene la calidad necesaria no nos conectamos con el film, es por ello que se debe manejar con la misma importancia el sonido dentro de la grabación y post producción. Existen personas con estudios especializados que se dedican a dar el sonido preciso a cada toma y obtener el efecto envolvente y así aporte el peso narrativo que la imagen está mostrando. (Barco, 2009)

La imagen va de la mano con el sonido y si sabemos utilizar los recursos auditivos correctos le daremos un valor añadido a la imagen y su significado en la narración. El sonido marca un ritmo cinematográfico, tensionando, acelerando. Narrativamente el sonido puede contrastar, superponer o ser pasivo a la acción aligerar el peso visual de la escena y hacerlo más llevable para el espectador (Piñeiro, 2008)

4.3. Postproducción

Terminada la etapa de rodaje, cuando ya se ha cumplido con todas las tomas establecidas viene la etapa de juntar todo. Durante esta se montará todo el material ordenadamente dándole el sentido que buscamos manteniendo siempre el guion establecido, se añade sonidos, música, efectos y los títulos y créditos. El proceso de edición y sonorización es largo, pero se tienen herramientas que facilitan la postproducción. (Patmore, 2007)

Esta etapa consiste en la selección del material grabado. De esta forma se eligen las tomas que servirán para la edición y montaje de la obra. Entramos en la última y definitiva fase, en la etapa de postproducción y colorización. (Castillo J. M., 2004)

4.3.1. Montaje

El montaje es ordenar nuestros planos con el fin de narrar rítmicamente la idea de nuestro guión. En la actualidad y gracias a la tecnología del vídeo digital, la edición la podemos realizar en un ordenador en nuestra casa. *“Lo primero que deberemos realizar es un buen visionado de todo lo grabado, descartando las tomas malas o innecesarias”*. Y una vez seleccionado el material válido, debemos saltar al ordenador, y ya podemos empezar nuestro montaje. (Piñeiro, 2008)

4.3.2. Efectos Especiales

Gracias al avance de la tecnología el uso de efectos especiales se ha incrementado en las diferentes producciones, desde pequeñas modificaciones hasta recrear escenarios enteros. Las grabaciones digitales permiten que se creen en la post producción los efectos y que estos procesos sean más sencillos de realizar. (Patmore, 2007)

Disparos, explosiones o fondos futuristas son unas de las cosas que los actuales programas digitales son capaces de crear; hay que considerar hasta qué punto el uso de efectos especiales se debe utilizar sin que se pase de una maravillosa película a una producción sobrecargada de irrealidad. (Patmore, 2007)

4.3.3. Música

“Cuando se edita una secuencia de sonidos, es importante regular su volumen para controlar cómo se funden entre sí: cuando se pasa de un sonido A a un sonido B, se suele bajar el volumen del sonido A mientras se sube el volumen del sonido B. En la edición de sonido también existen los planos sonoros cuando se mezclan varias pistas de audios y se quiere que unos sobresalgan sobre otros”. (Piñeiro, 2008)

Después de poner los efectos de sonido y diálogos se podrá colocar la música que será con la que la gente se identifique y hasta por la que recuerde tu producción. Si se busca utilizar canciones ya existentes se debe tomar en cuenta a quien pertenece, si tiene copyright o tienen copyleft o si puedes tener la autorización para usarla, dado que los artistas reclamarán la propiedad de su canción. La música sin duda dará un toque de calidad a la producción y el espectador sentirá con mayor profundidad las escenas. (Patmore, 2007)

4.3.4. Títulos y Créditos

El Título se puede realizar de diferentes maneras animadas, estáticas, mientras más simples y limpias mejor. La tipografía es muy importante para dar una estética y estilo al proyecto. Existen diversos programas como Adobe AfterEffects, Discret Combution, etc, Es muy común encontrar efectos o presets ya instalados en su programa para trabajar con el texto. (Patmore, 2007)

Ya al final van los créditos, es un espacio donde los espectadores no prestan atención, ni les interesa. Se registra a todas las personas que estuvieron implicadas en la producción. Agradecer a quienes formaron parte del proyecto, No olvidarse de derechos y el copyright de la música utilizada. (Patmore, 2007)

5. CAPÍTULO V LIBRO DE PRODUCCIÓN

5.1. Sinopsis

La historia real de un Skater profesional que durante muchos años de lucha contra los prejuicios de la gente y de su propia familia, se manifestó hacia la sociedad haciendo de este deporte su profesión y su vida.

5.2. Escaleta

1. Planos generales edificaciones de Quito
2. Tomas nocturnas de Quito junto a Paul Morales pro Skater (luces y autos de la ciudad), audio: (MANIFIESTO)
3. Casa de Paúl
4. Colocando los trucks.
5. Cortando su lija para su nueva patineta.
6. Casa de Paúl realizamos algunas preguntas, todo lo que implica su cultura por su experiencia y sobre La nueva pista de la Carolina.
 - Tomas de la construcción de la actual pista de la Carolina.
 - Entrevista que tipos de música escucha, vestimenta, amistades, estilo de vida.
7. Skater patinando tomas de alguna caída o truco mal realizado.
 - Entrevista: Paúl nos da un mensaje la Constancia y perseverancia son partes de este estilo de vida.
 - Tomas de jóvenes practicando con su patineta.
8. Amanecer de Quito.
 - Tráfico carros y buses.

- Letreros, flechas.
- Sol de Quito
- Plano subjetivo cámara debajo de su patineta
- Grafitis , juegos de la Carolina

9. Paúl se desliza por la rampa de la nueva pista

- Salto por la rampa primer truco
- Riel sobre un cajón
- Seguimiento a Paúl mientras disfruta
- Truco sobre la otra sección de la pista en el cajón principal
- Mismo truco desde otro ángulo
- Salto de las 5 gradas
- Riel sobre un tubo de la rampa principal
- Riel sobre el cajón principal con movimiento de cámara
- Salto sobre la baranda

10. Entrevista Paúl habla sobre los prejuicios y la discriminación, por parte de la sociedad

- Primeros planos skaters rostros
- Skaters reunidos algún evento

11. Entrevista Paúl habla del poco apoyo de las autoridades

- Tomas de jóvenes en patinetas deslizándose
- Time Lapse evento la Carolina

12. Créditos

5.3. Guión Literario

Este guión se realizó en base a la investigación, buscando contar el estilo de vida de un joven skater de 24 años que frecuente el parque la Carolina, Sea el testigo de este movimiento cultural. Ver anexos

5.4. Guión Técnico

Se realizó este guión para tener detalladamente todos los requerimientos que se utilizara el día de rodaje en las diferentes áreas. Ver anexos

5.5. Dirección de Fotografía

Las cámaras que utilice fueron Canon 60D, Canon 700D, Nikon J1, Go pro hero3.

Objetivos de 18-55 / 18-135 y un ojo de pez.

Tipos de plano: Plano General, Plano Medio, Plano Detalle, Primer Plano,
La iluminación: Luz Natural, Led Neewer 160.

5.6. Postproducción

En esta etapa se realizó todo la edición del cortometraje documental en Adobe Premier Pro, se ordenaron las tomas según el guion literario. Finalizado esto se procedió a la colorización de las tomas utilizando Adobe After Effects comenzando por los niveles de blanco y negro, después colocamos un preset de color films llamado nova rock para darle un toque de calidez y contraste a cada toma dándole una retoque de las películas de los 70. Finalmente la musicalización se realizó con temas libres de derechos descargados de la web.

5.7. Scouting

Se realizó el scouting en varias pistas de Quito, la Roca skatepark, y el parque la Carolina ya que construyeron la nueva pista.

5.8. Plan de rodaje

Locación N° 1. Torneo organizado en el Skate Church (la roca) ubicado en Carapungo el objetivo era mostrar la cantidad de jóvenes que acuden a este lugar hombres y mujeres de todas las edades mostrar su vestimenta y su cultura. Ver anexos.

Locación N° 2. Inauguración del nuevo Skatepark de la Carolina Realizado el sábado 25 de abril del 2015 mostrar la evolución que ha tenido el este deporte y después de tantos años se pudo construir una nueva pista. Ver anexos.

Locación N° 3. Día internacional del Skate realizado el domingo 21 de junio era capturar a los jóvenes disfrutando de su día subidos en sus patinetas disfrutando del asfalto. Ver anexos.

Locación N° 4. Entrevista en la casa de Paúl Morales skater profesional desarrollar la parte de la entrevista, mostrar su forma de vida. Ver anexos.

Locación N° 5. Parque la Carolina Paúl nos muestra sus habilidades como deportista. Ver anexos.

5.9. Presupuesto

Tabla 1. Presupuesto

RECURSOS HUMANOS	Cantidad	Valor Unitario	# Días	Costo Real	Costo de Tesis
Productor	1	Por Proyecto		\$ 1250.00	\$ 0.00
Asistente de Producción	2	Por Proyecto		\$ 800.00	\$ 0.00
Director	1	Por Proyecto		\$ 1200.00	\$ 0.00
Asistente dirección	1	Por Proyecto		\$ 600.00	\$ 0.00
Guionista	1	Por Proyecto		\$ 1500.00	\$ 0.00
Actor principal	1	150	5	\$750	\$ 0.00
Director de fotografía	1	Por Proyecto		\$ 1200.00	\$ 0.00
Asistente de fotografía	1	150	5	\$ 540.00	\$ 0.00
Story Board	1	Por proyecto		\$ 1,000.00	\$ 0.00
Scouting	1	Por proyecto		\$ 250.00	\$ 80.00
Script	1	80	5	\$ 350.00	\$ 0.00
Sonido Directo	1	100	5	\$ 500.00	\$ 0.00
Director de arte	1	Por Proyecto		\$ 1200 .00	\$ 0.00
Maquillaje y peinado	1	50	2	\$ 100.00	\$ 30.00
Vestuario	1	100	1	\$ 100.00	\$ 0.00
Postproducción sonido	1	Por Proyecto		\$ 1200.00	\$ 0.00
Editor	1	x minuto edición		\$ 1000.00	\$ 0.00
Post Productor	1	Por Proyecto		\$ 200.00	\$ 0.00
Diseñador Gráfico	1	Por proyecto		\$ 600.00	\$ 0.00
TOTAL R.H				\$14,240.00	\$ 110,00
RECURSOS TÉCNICOS	Cantidad	Valor Unitario	# Días	Costo Real	Costo Tesis
Cámara: Canon 5ti /Lente 18-55 mm y 18/135 mm, y accesorios (grip, trípode, monitor , baterías y memorias, filtros)	1	500	5	\$ 2,500.00	\$569.00
Canon 60D /Lente 18-55 mm y 18/135 mm	1	700	5	\$ 3,500.00	\$0.00
Go pro silver 3	1	150	2	\$ 300.00	\$300.00
Lente: Canon 8-15mm f/4 L USM Fisheye	1	50	5	\$ 250.00	\$0.00

Slider	1	150	1	\$ 150.00	\$15.00
Kit Luces Led 100-150 watts	1	80	1	\$ 80.00	\$30.00
Micrófono Rode	1	30	5	\$ 150.00	\$ 0.00
TOTAL R.T.		---		\$ 6,930.00	\$ 914,00
RECURSOS CONSUMIBLES	Cantidad	Valor Unitario	# Días	Costo Real	Costo Tesis
Transporte Personal	1	200	3	\$ 600 .00	\$ 80.00
Transporte Equipos	1	200	3	\$ 600.00	\$ 80.00
Caja de Producción	1	40	1	\$40.00	\$ 40.00
Catering	4 personas	10	3	\$ 120.00	\$ 20.00
Disco Duro: LG 500 gb	1	100		\$ 100.00	\$60.00
TOTAL R.C.		---		\$1460.00	\$ 280,00

Descripción Totales	Costo Ideal	Costo Tesis
Total recursos humanos	\$ 14,240.00	\$ 110.00
Total recursos técnicos	\$ 6,930.00	\$ 914.00
Total recursos consumibles	\$1460.00	\$ 280.00
Totales	\$ 22,630.00	\$ 1304.00
10% de imprevistos	\$ 2,263,00	\$ 130.40
TOTAL	\$ 24,893.00	\$ 1434.40

6. CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Después de elaborar este trabajo de titulación se pudo conocer más de cerca a la realidad de esta tribu urbana, cumpliendo con todos los objetivos planteados. Los Jóvenes sienten que son rechazados por la sociedad, pero esto no es un impedimento para seguir realizando sus actividades y así se han adaptado a esta evolución de no hacer caso a la discriminación por la sociedad, más bien hay que concienciar y apreciar a todos los jóvenes que realizan este deporte.

La elaboración del trabajo de titulación se aplicó los conocimientos adquiridos durante la carrera, ha sido un gran reto realizar un producto audiovisual, Es aquí donde la visión y la investigación deben ser muy minuciosa y objetiva. Ser muy directo con el mensaje a transmitir, para llegar a espectador e informar sobre este movimiento cultural que crece día tras día.

Realizar este proyecto ha sido muy satisfactorio personalmente, he podido ir día tras día luchando y creciendo profesionalmente. Este trabajo ha sacado lo mejor de mí llegando a la conclusión que un producto audiovisual tiene muchos procesos y pasos a seguir antes de la grabación y sin esto no tendrá el mismo impacto hacia el espectador.

REFERENCIAS

- Aislinnsam. (07 de octubre de 2014). *Aislinnsam*. Obtenido de Comunicación Samantha: www.aislinnsam.wordpress.com
- Barco, F. F. (2009). *PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA: DEL PROYECTO AL PRODUCTO*. ESPAÑA: FUNIBER.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Estados Unidos: Sybex.
- Caro, S. (22 de Enero de 2015). *Taller CortoDocumental*. Obtenido de Taller CortoDocumental:
<http://workshops.escuelaevolutiva.com/noticias/corto-documental/>
- Castillo, J. M. (2004). *Television, Realizacion y Lenguaje Audiovisual*. Madrid: Instituto RTVE.
- Diez, F. F. (2014). *Producción Cinematográfica*. Funiber.
- Doren, M. V. (1991). *Fascinación Skateboarding*. Barcelona: Paidotribo.
- Guerrero, P. (2010). *Abya-Yala*. Quito-Ecuador.
- Hernández, S. (2007). *Metodología de la investigación*. Mexico.
- Lefineau, M. (2011). *Tribus Urbanas*. Bogota: nobuko.
- Leyva, J. (2012). <http://xn--caribea-9za.eumed.net/wp-content/uploads/estudios-socioculturales.pdf>. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*,, 7. Obtenido de <http://xn--caribea-9za.eumed.net/wp-content/uploads/estudios-socioculturales.pdf>.
- Noreña, P. (1 de Febrero de 2014). *Skate y Arte: El movimiento que trasformo el escenario social del mundo*. Obtenido de Skate y Arte: El movimiento que trasformo el escenario social del mundo.
- Ogaz, F. (2010). *Culturas urbanas Organizacion e identidad*. Quito, Ecuador.
- Pascual, R. d. (2010). *Fundamentos de la comunicacion humana*. Club universitario.
- Patmore, C. (2007). *Debutar en el Cortometraje*. Madrid: Acanto S.A.
- Pequeña Escuela de Cine Online*. (- de - de 2005). Obtenido de Pequeña Escuela de Cine Online: www.escueladecineonline.com
- Pérez, C. C. (2010). *Discriminacion Una mirada desde las culturas urbanas* (Primera ed.).

- Piñeiro, T. L. (2008). *Apuntes para la formación: Producción Audiovisual* . Madrid, España: Aire Comunicación .
- Quiroga, J. G. (2013). *Características de las nuevas tendencias deportivas caso: Skateboarding Longboarding practicadas por un grupo de Jóvenes en los escenarios urbanos de la ciudad de Calí*. Cali.
- Rabiger, M. (2005). *Dirección de documentales*. Madrid.
- Rodríguez, C. R. (2010). EL MONOPATIN. Quito.
- Saraví, R. (7 de Octubre de 2010). *las jóvenes que practican skate en la Ciudad de La Plata*. Obtenido de las jóvenes que practican skate en la Ciudad de La Plata: <http://jiec.fahce.unlp.edu.ar/descargables/Saravi.pdf>
- Skaters buscan otro lugar en Quito*. (12 de junio de 2013). Obtenido de La Hora: http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101520231/-1/Skaters_buscan_otro_lugar_en_Quito.html#.VlesU-Zd1x0
- Tarín, F. J. (septiembre de 2005). *El documental en construcción y la cámara urbana* .
- Tingo, F. (Junio de 2010). *“DISCURSOS SOBRE LAS DINÁMICAS DE INCLUSIÓN/ EXCLUSIÓN SOCIAL DE JÓVENES DE 19- 24 AÑOS PERTENECIENTES A LAS CULTURAS URBANAS- JUVENILES DE PUNKS Y HIP HOPS EN LA CIUDAD DE QUITO ECUADOR”* . Obtenido de “DISCURSOS SOBRE LAS DINÁMICAS DE INCLUSIÓN/ EXCLUSIÓN SOCIAL DE JÓVENES DE 19- 24 AÑOS PERTENECIENTES A LAS CULTURAS URBANAS- JUVENILES DE PUNKS Y HIP HOPS EN LA CIUDAD DE QUITO ECUADOR” .

ANEXOS

Guión Literario

Escena 1

Estamos en la ciudad de Quito en la Avenida América, con una tarde nublada

Audio: Satori Ensemble "TheAbyss"

1. Ext/día/Carolina/PG

Introducción Skater llegando a la pista de la Carolina.

2. Ext/tarde/América /GPG

Ciudad de Quito aproximadamente las 5 pm una tarde nublada

3. Ext/tarde/Naciones Unidas/GPG

Quito 5 y 30 pm Arquitectura edificios de Quito

4. Ext/tarde/ América /GPG

Quito 6 pm edificios Quito

ESCENA 2

Aquí comienza la primera parte de la entrevista donde el personaje nos comenta brevemente cuál es su Manifiesto, mensaje, filosofía de vida, metas y sueños. Debe ser algo fuerte para llamar la atención del espectador

Audio: Satori Ensemble "TheAbyss"

Audio: Primera parte de la entrevista.

5. Ext/noche/Seis de Diciembre/PD

Skater en su auto mirando por el retrovisor las luces de los autos

6. Ext/noche/ Seis de Diciembre /PM

Semáforo cambiando a verde, muñequito caminando

7. Ext/noche/Eloy Alfaro /PM

Joven haciendo malabares en un semáforo

8. Ext/noche/Seis de Diciembre/PG

Autos de la ciudad en movimiento (Time Lapse)

9. Ext/noche/ Seis de Diciembre /PD

10.

Skater en su auto mirando por el retrovisor las luces de los autos (desenfocado).

11. Ext/noche/Naciones Unidas/PG

Autos en movimientos (Time Lapse)

ESCENA 3

Esta escena se realiza en la casa del Skater Paúl Morales es la segunda parte de la entrevista para conocer más a nuestro personaje.

12. Int/día/casa cuarto/PP

Puerta del cuarto de Paúl, se muestra los stickers de las marcas de Skate Ecuatorianos

Audio: Skater poniendo la lija a su patineta

13. Int/día/ cuarto/PD

Skater raspando su lija para después cortarla

Audio: Skater raspando su lija con destornillador

14. Int/día/casa cuarto/PD

Skater con un estilete cortando las partes sobrantes de su
lija

Audio: Skater cortando con estilete

15. Int/día/cuarto/PP

Rostro de Paúl preparándose para hablar

Audio: Nombre del Skater, donde nació y su edad

16. Int/día/cuarto/PP

Skater poniendo las tuercas en su patineta

Audio: Comienza la segunda parte de la entrevista

17. Int/día/cuarto/PD

Skater ajustando sus trucks.

Audio: segunda parte de la entrevista

18. Int/día/cuarto/PD

Skater continúa ajustando sus trucks

Audio: segunda parte de la entrevista

19. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado en su habitación

Audio: segunda parte de la entrevista

20. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

21. Int/día/carolina/PG

Parque la corolina construyendo el nuevo skatepark.

Audio: segunda parte de la entrevista

22. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

23. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

24. Int/día/cuarto/PD

Zapatos de Paúl

Audio: segunda parte de la entrevista

25. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

26. Ext/día/Diez de Agosto/PG

Día del Skate, jóvenes caminando con su patineta

Audio: segunda parte de la entrevista

27. Int/día/La Roca/PP

Joven skater observa a otros skaters

Audio: segunda parte de la entrevista

28. Ext/día/California/PG

Jóvenes Skaters practicando sus saltos, día del skate

Audio: segunda parte de la entrevista

29. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

30. Ext/día/carolina/PG

Jóvenes Pro Skaters tomándose una foto en la inauguración
del nuevo skatepark de la carolina.

Audio: segunda parte de la entrevista

31. Int/día/cuarto/PD

Foto de Paúl haciendo un riel

Audio: segunda parte de la entrevista

32. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

33. Int/día/cuarto/PM

Skater colocando stikers de las marcas nacionales en su patineta.

Audio: segunda parte de la entrevista

34. Int/día/cuarto/PM

Se muestra logos y stickers de su armario

Audio: segunda parte de la entrevista

35. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

36. Int/día/cuarto/PP

Skater acabando de colocar stickers en su patineta

Audio: segunda parte de la entrevista

37. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista

ESCENA 4

38. Ext/día/Carolina/PG

Skater tratando de hacer un truco, pero no le sale, su patineta da vueltas

Audio: segunda parte de la entrevista, sonido de su patineta rodando.

39. Ext/día/Carolina/PM

Skater por segunda vez trata de sacar un truco.

Audio: segunda parte de la entrevista.

40. Ext/día/Carolina/PG

Skater saltando una rampa y se cae

Audio: segunda parte de la entrevista.

41. Ext/día/cuarto/PP

Skater continúa con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista.

42. Ext/día/California/PG

Día del Skate, Joven se cae tratando de saltar

Audio: segunda parte de la entrevista.

43. Ext/día/California/PG

Día del Skate, Joven se cae tratando de saltar

Audio: segunda parte de la entrevista.

44. Int/día/La roca/PD

Joven skater disfrutando con su patineta

Audio: segunda parte de la entrevista.

45. Int/día/La roca/PG

Jóvenes practicando sus trucos

Audio: segunda parte de la entrevista.

46. Ext/día/California/PG

Jóvenes practicando sus saltos

Audio: segunda parte de la entrevista.

47. Int/día/cuarto/PM

Skater continúa sentado con su entrevista

Audio: segunda parte de la entrevista.

Escena 5

Quito en su amanecer mostrando la ciudad y acercándonos a la pista de la Carolina para que Paul Morales nos muestre sus habilidades.

47. Ext/día/Eloy Alfaro/PG

Amanecer Quito Cotopaxi (TimeLapse)

Audio: ambiental ciudad autos

48. Ext/día/Seis de diciembre/PG

Ecovía pasando por la calle

Audio: ambiental ciudad autos

49. Ext/día/Seis de diciembre/PP

Letrero la carolina con una flecha

Audio: ambiental ciudad

50. Ext/día/carolina/PP

Ramas de árbol tapando el sol

Audio: Ambiental ciudad

51. Ext/día/carolina/PG

Patinetas vista desde el suelo

Audio: Patineta rodando

52. Ext/día/carolina/PG

Estatua de cóndor de la Carolina

Audio: Patineta rodando

53. Ext/día/carolina/PG

Graffiti banda de pueblo

Audio: Patineta rodando

54. Ext/día/carolina/PP

Juegos para niños carrusel

Audio: Patineta rodando

55. Ext/día/carolina/PG

Mural de una mujer

Audio: Patineta rodando

56. Ext/día/carolina/PG

Vista desde el suelo

Audio: Patineta rodando

57. Ext/día/carolina/PG

Avión antiguo (TimeLapse)

Audio: Cuz OH "Landing Gear"

58. Ext/día/carolina/PG

Skater mirando a la cámara

59. Ext/día/carolina/PM

Skater cogido su patineta mirando hacia la pista

60. Ext/día/carolina/PG

Skater bajando la rampa para su primer truco

61. Ext/día/carolina/PG

Skater saltando la rampa (cámara lenta 60p)

62. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo un riel sobre el cajón (cámara lenta 60p)

63. Ext/día/carolina/PG

Skater en seguimiento por la pista

64. Ext/día/carolina/PG

Skater saltando por la rampa

65. Ext/día/carolina/PG

Skater en seguimiento por la pista

66. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo un truco sobre el cajón (cámara lenta 60p)

67. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo un truco sobre el cajón

68. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo un truco en las gradas

69. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo un truco en las gradas (cámara lenta 60p)

70. Ext/día/carolina/PG

Skater acercándose al tubo

71. Ext/día/carolina/PM

Skater haciendo riel sobre tubo

72. Ext/día/carolina/PM

Sol del día entre las ramas del árbol

73. Ex/día/carolina/PP

Skater haciendo riel sobre el cajón (cámara lenta 60p)

74. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo riel sobre la baranda (cámara lenta 60p)

75. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo riel sobre la baranda

76. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo riel sobre la baranda

77. Ext/día/carolina/PG

Skater haciendo truco sobre la baranda

Escena 6

Skater nos habla sobre la sociedad y nos deja un mensaje para todos los skaters.

77. Int/día/cuarto/PM

Skater sentado continúa con la tercera parte de la entrevista

Audio: Tercera parte de la entrevista.

78. Ext/día/Carolina/PM

Jóvenes skaters mirando hacia el parque con su vestimenta

Audio: Tercera parte de la entrevista.

79. Int/día/La roca/PP

Una chica skater mirando hacia la pista

Audio: Tercera parte de la entrevista.

80. Int/día/La roca/PG

Jóvenes reunidos hablando entre amigos.

Audio: Tercera parte de la entrevista.

81. Int/día/cuarto/PM

Skater continúa con la entrevista

Audio: Tercera parte de la entrevista.

82. Int/día/La roca/PP

Joven mirando a los skaters

Audio: Tercera parte de la entrevista.

83. Int/día/La roca/PG

Skaters sentados escuchando la charla

Audio: Tercera parte de la entrevista.

84. Int/día/cuarto/PM

Skater continúa sentado con su entrevista

Audio: Tercera parte de la entrevista.

85. Ext/día/Diez de Agosto/PG

Día internacional del Skate jóvenes deslizando por la
calle

Audio: Tercera parte de la entrevista.

86. Int/día/cuarto/PM

Skater continúa con la entrevista

Audio: Tercera parte de la entrevista.

87. Int/día/La roca/PG

Pies de skaters pasan por la cámara

Audio: Tercera parte de la entrevista.

88. Ext/día/Carolina/PG

Inauguración parque la Carolina (Time Lapse)

Audio: Tercera parte de la entrevista.

89. Ex/día/Diez de Agosto/PG

Día internacional del Skate jóvenes deslizándose por la
calle

Audio: Tercera parte de la entrevista.

90. Int/día/cuarto/PM

Skater sigue con su entrevista sentado

Audio: Tercera parte de la entrevista.

Escena 7

Créditos

Audio: Blue Dot Sessions "The_Zepplin"

Guión Técnico

GION TÉCNICO CORTODOCUMENTAL													
ESCENA #	TOMA	DESCRIPCIÓN	LOCACION	EXTERIOR/INTERIOR	MOVIMIENTO CAMARA	TIPO DE PLANO	ILUMINACION	TIPO DE CAMARA	LENTE	SONIDO	PERSONAJE	OBSERVACIONES	
1	1	Patineta desde el suelo	Carolina	Exterior	sin movimiento	General	Natural	Gopro		Satori Ensemble "TheAbyss"	S/P	Texto PRESENTA	
	2	Ciudad de quito aproximadamente las 5 pm una tarde nublada	Avenida América	Exterior		General	Natural	Canon 6D	75-300 mm	Satori Ensemble "TheAbyss"	S/P		
	3	Quito 5 y 30 pm	Avenida Naciones Unidas	Exterior	sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	75-300 mm	Satori Ensemble "TheAbyss"	S/P		
	4	Quito 6 pm	Avenida Gonzalez Suarez	Exterior	sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	75-300 mm	Satori Ensemble "TheAbyss"	S/P		
MANIFIESTO													

2	1	Skater mirando por su retrovisor luces de autos	Seis de Diciembre	Exterior	sin movimiento	Detalle	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Satori Ensemble "TheAbyss" y Manifiesto	S/P
	2	Semaforo cambiando a verde	Seis de Diciembre	Exterior	sin movimiento	Medio	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Satori Ensemble "TheAbyss" y Manifiesto	S/P
	3	Joven haciendo malavares en el semaforo	Eloy Alfaro	Exterior	sin movimiento	Medio	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Satori Ensemble "TheAbyss" y Manifiesto	S/P
	4	TimeLapse autos Quito	Seis de Diciembre	Exterior	sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Satori Ensemble "TheAbyss" y Manifiesto	S/P
	5	Skater mirando por su retrovisor luces de autos	Seis de Diciembre	Exterior	sin movimiento	Detalle	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Satori Ensemble "TheAbyss" y Manifiesto	S/P
	6	TimeLapse autos Quito	Avenida Naciones Unidas	Exterior	sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Satori Ensemble "TheAbyss" y Manifiesto	S/P

ENTREVISTA PARTE 2

3	1	Puerta del cuarto de Paúl Morales	Casa Paúl	Interior	Tild down	Primer Plano	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Golpes de madera	S/P	
	2	Skater raspando su lija para cortarlo	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Detalle	Led	Canon 6D	18-135 mm	Raspando lija	Paúl	
	3	Skater cortando la lija con un estilete	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Detalle	Led	Canon 6D	18-135 mm	Cortando lija	Paúl	
	4	Cara de Paúl, empieza la entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Primer Plano	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	5	Skater comienza a poner las tuercas	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Primer Plano	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	6	Skater ajustando sus trucks	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Detalle	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	7	Skater continua ajustando sus trucks	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Detalle	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	8	Skater sentado hablando a la cámara	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Medio	Led	canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	9	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Medio	Led	canon 5ti	75-300 mm	Entrevista parte 2	Paúl	Se observa la pista de la carolina en construcción
	10	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Medio	Led	Canon 6D	75-300 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	11	Zapatos de Paúl que más utiliza	Casa Paúl	Interior	Paneo	Detalle	Led	canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	12	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Paneo	Medio	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	13	Foto de Paúl haciendo un riel	Casa Paúl	Interior	Tild down	Detalle	Led	canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	14	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Medio	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	

	15	Skater colocando stickers en su patineta	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Medio	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	16	Logos de su armario	Casa Paúl	Interior	Paneo	Medio	Led	canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	17	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Medio	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	18	Skater colocando stickers en su patineta	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Primer Plano	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	19	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Medio	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	20	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Primer Plano	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
ENTREVISTA PARTE 3												
3	21	Skater continúa con su entrevista	Casa Paúl	Interior	Sin Movimiento	Primer Plano	Led	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	Paúl	

GION TÉCNICO CORTODOCUMENTAL

ESCENA #	TOMA	DESCRIPCIÓN	LOCACION	EXTERIOR/INTERIOR	MOVIMIENTO CAMARA	TIPO DE PLANO	ILUMINACION	TIPO DE CAMARA	LENTE	SONIDO	PERSONAJE	OBSERVACIONES
4	1	Amanecer Quito Cotopaxi TimeLapse	Avenida Naciones Unidas	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	ambiental	S/P	
	2	Ecovía cruzando la calle	Avenida Naciones Unidas	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	ambiental	S/P	
	3	Letrero "La Carolina"	Avenida Naciones Unidas	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	ambiental	S/P	
	4	Sol entre las ramas de un árbol	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	ambiental	S/P	
	5	Paciente desde el suelo	Parque la carolina	Exterior	Seguimiento	General	Natural	Gopro		Sonido de pavimento	Paúl	
	6	El cóndor de la carolina	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Sonido de pavimento	S/P	
	7	Graffiti en la pared	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Sonido de pavimento	S/P	
	8	Carrusel niños	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Sonido de pavimento	S/P	
	9	Graffiti en la pared	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Sonido de pavimento	S/P	
	10	Paciente desde el suelo	Parque la carolina	Exterior	Seguimiento	General	Natural	Gopro		Sonido de pavimento	Paúl	
	11	Avión viejo TimeLapse	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"	S/P	
	12	Skater con su patineta viendo hacia la cámara	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"	Paúl	
	13	Skater con su patineta viendo hacia la ciudad	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	Medio	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"	Paúl	

	14	Skater bajando por la rampa	Parque la carolina	Exterior	Paneo	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	15	Skater saltando primer truco	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	60p
	16	Skater realiza riel en cajon	Parque la carolina	Exterior	Traveling	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	60p
	17	Seguimiento de skater por la pista	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	Ojo de pez	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	18	Skater haciendo truco	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	60p
	19	Seguimiento de skater por la pista	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	Ojo de pez	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	20	Skater haciendo riel cajon	Parque la carolina	Exterior	Traveling	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	60p
	21	Skater haciendo riel cajon	Parque la carolina	Exterior	Paneo	General	Natural	canon 5ti	18-135 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	22	Skater saltando las gradas	Parque la carolina	Exterior	Paneo	General	Natural	canon 5ti	18-135 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	23	Skater saltando las gradas	Parque la carolina	Exterior	Paneo	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	60p
	24	Skater subiendo rampa	Parque la carolina	Exterior	Paneo	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	25	Skater haciendo riel rampa	Parque la carolina	Exterior	Paneo	Medio	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	26	Sol entre las ramas de un árbol	Parque la carolina	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	ambiental	S/P	
	27	Skater realiza riel en cajon	Parque la carolina	Exterior	Traveling	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	60p
	28	Skater realiza riel baranda	Parque la carolina	Exterior	Traveling	General	Natural	canon 5ti	18-55 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	60p
	29	Skater realiza riel baranda	Parque la carolina	Exterior	Traveling	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	
	30	Skater realiza riel baranda	Parque la carolina	Exterior	Traveling	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Cuz OH "Landing Gear"y patineta	Paúl	

GION TÉCNICO CORTODOCUMENTAL

ESCENA #	TOMA	DESCRIPCIÓN	LOCACION	EXTERIOR/INTERIOR	MOVIMIENTO CAMARA	TIPO DE PLANO	ILUMINACION	TIPO DE CAMARA	LENTE	SONIDO	PERSONAJE	OBSERVACIONES
5	1	Dia mundial del Skater, jóvenes caminando	Diez de Agosto (Parque e californiia)	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	18-55 mm	Entrevista parte 1	S/P	
	2	Dia mundial del Skater, jovenes practicando	Diez de Agosto (Parque e californiia)	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	Canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	3	Dia mundial del Skater, jovenes practicando en rampa	Diez de Agosto (Parque e californiia)	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	Canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	4	Dia mundial del Skater, jovenes deslizando por la calle	Diez de Agosto	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	
	5	Dia mundial del Skater, jovenes deslizando por la calle	Diez de Agosto	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	
	6	Skater saltando baranda	Diez de Agosto (Parque e californiia)	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	Canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	7	Skater saltando baranda	Diez de Agosto (Parque e californiia)	Exterior	Sin movimiento	General	Natural	Canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 2	S/P	

ESCENA #	TOMA	DESCRIPCIÓN	LOCACION	EXTERIOR/INTERIOR	MOVIMIENTO CAMARA	TIPO DE PLANO	ILUMINACION	TIPO DE CAMARA	LENTE	SONIDO	PERSONAJE	OBSERVACIONES
6	1	Inauguración SkatePark Carolina	La Carolina	Exterior	sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	2	Inauguración SkatePark Carolina	La Carolina	Exterior	sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	Paúl	
	3	Skaters con gorras mirando a la pista	La Carolina	Exterior	sin movimiento	Medio	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	
	4	Skaters en la pista Time Lapse	La Carolina	Exterior	sin movimiento	General	Natural	Canon 5ti	18-55 mm	Entrevista parte 3	S/P	

GION TÉCNICO CORTODOCUMENTAL

ESCENA #	TOMA	DESCRIPCIÓN	LOCACION	EXTERIOR/INTERIOR	MOVIMIENTO CAMARA	TIPO DE PLANO	ILUMINACION	TIPO DE CAMARA	LENTE	SONIDO	PERSONAJE	OBSERVACIONES
7	1	Evento en la Roca Skatechurch, Skater viendo trucos	Carapungo	Exterior	sin movimiento	Primer Plano	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	2	Skater practicando truco	Carapungo	Exterior	Paneo	Primer Plano	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	3	Skaters practicando sus trucos	Carapungo	Exterior	Paneo	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 2	S/P	
	4	Chica observa a o skaters	Carapungo	Exterior	sin movimiento	Primer Plano	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	
	5	Skaters sentados en las gradas	Carapungo	Exterior	Paneo	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	
	6	Skater concentrado en su truco	Carapungo	Exterior	Paneo	Primer Plano	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	
	7	Skaters sentados	Carapungo	Exterior	Travelling	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	
	8	Piernas y patinetas pasan	Carapungo	Exterior	sin movimiento	General	Natural	Canon 6D	18-135 mm	Entrevista parte 3	S/P	

Plan de Rodaje

Día 1

HORA	Escena	7	LOCACION	Personas	OBS
09:00			Parque de Carapungo (Encuentro)	3	Puntualidad
09:30			DESAYUNO	3	
10:00 10:30	P1		INT,PISTA LA ROCA, DÍA Evento en la Roca Skatechurch, Skater viendo trucos	3	sin movimiento Primer Plano
10:30 11:00	P2		INT,PISTA LA ROCA, DÍA Skater practicando truco	3	Paneo Primer Plano
11:00 11:30	P3		INT,PISTA LA ROCA, DÍA Skaters practicando sus trucos	3	Paneo General
11:30 12:00	P4		INT,PISTA LA ROCA, DÍA Chica observa a o skaters	3	sin movimiento Primer plano
12:00 12:30	P5		INT,PISTA LA ROCA, DÍA Skaters sentados en las gradas	3	Paneo General
12:30 1:00	P6		INT,PISTA LA ROCA, DÍA Skater concentrado en su truco Skaters sentados	3	Paneo Primer plano
1:00 1:30	P7		INT,PISTA LA ROCA, DÍA Skaters sentados	3	Travelling General

1:30 2:00	P8	INT,PISTA LA ROCA, DÍA Piernas y patinetas pasan	3	sin movimiento General
----------------------------	----	---	---	---------------------------

Día 2

Día 3

HORA	Escena	6	LOCACION	Personas	OBS
09:00			Parque la Carolina (Encuentro)	2	Puntualidad
09:30			DESAYUNO	2	
10:00 10:30	P1		EXT,LA CAROLINA, DÍA Inauguración Skate Park Carolina	2	sin movimiento Time Lapse
10:30 11:00	P2		EXT,LA CAROLINA, DÍA Inauguración Skate Park Carolina	2	Primer Plano sin movimiento Paúl
11:00 11:30	P3		EXT,LA CAROLINA, DÍA Skaters con gorras mirando a la pista	2	Paneo General
11:30 12:00	P4		EXT,LA CAROLINA, DÍA Skaters en la pista Time Lapse	2	sin movimiento Time Lapse

HORA	Escena	5	LOCACION	Personas	OBS
09:00			Parque de la California (Encuentro)	2	Puntualidad
09:30			DESAYUNO	2	
10:00 10:30	P1		EXT,CALIFORNIA , DÍA Día mundial del Skater, jóvenes caminando	2	Sin movimiento General
10:30 11:00	P2		EXT,CALIFORNIA , DÍA Día mundial del Skater, jóvenes practicando	2	Sin movimiento General
11:00 11:30	P3		EXT,CALIFORNIA , DÍA día mundial del Skater, jóvenes practicando en rampa	2	Sin movimiento General
11:30 12:00	P4		EXT,DIEZ DE AGOSTO , DÍA día mundial del Skater, jóvenes deslizándose por la calle	2	Sin movimiento General
12:00 12:30	P5		EXT,DIEZ DE AGOSTO , DÍA día mundial del Skater, jóvenes deslizándose por la calle	2	Sin movimiento General
12:30 1:00	P6		EXT,CALIFORNIA , DÍA Skater saltando baranda	2	Sin movimiento General
1:00 1:30	P7		EXT,CALIFORNIA , DÍA Skater saltando baranda	3	Sin movimiento General

Día 4

HORA	Escena	4 Y 2	LOCACION	Personas	OBS
09:00			Parque de la Carolina (Encuentro)	4	Puntualidad
09:30			DESAYUNO	4	
10:00 10:30	P1		EXT,NACIONES , DÍA Amanecer Quito Cotopaxi Time Lapse	1	Sin movimiento General
10:30 11:00	P2		EXT,NACIONES , DÍA Ecovía cruzando la calle	1	Sin movimiento General
11:00 11:30	P3		EXT,NACIONES , DÍA Letrero "La Carolina"	1	Sin movimiento General
11:30 12:00	P4		EXT,CAROLINA , DÍA Sol entre las ramas de un árbol	1	Sin movimiento General
12:00 12:30	P5		EXT,CAROLINA , DÍA Patineta desde el suelo	4	Sin movimiento General
12:30 1:00	P6		EXT,CAROLINA , DÍA El cóndor de la carolina	1	Sin movimiento General

1:00 1:30	P7	EXT,CAROLINA , DÍA Graffiti en la pared	1	Sin movimiento General
1:30 2:00	P8	EXT,CAROLINA , DÍA Avión viejo Time Lapse	1	Sin movimiento General
5:00 5:30	P9	EXT,AMERICA , TARDE Ciudad de quito aproximadamente las 5 pm una tarde nublada	1	Sin movimiento General
5:30 6:00	P10	EXT,NACIONES , TARDE Quito 5 y 30 pm	1	Sin movimiento General
6:30 7:00	P11	EXT,SEIS DE DICIEMBRE , NOCHE Skater mirando por su retrovisor luces de autos	2	Sin movimiento Detalle
7:00 7:30	P12	EXT,SEIS DE DICIEMBRE , NOCHE Semáforo cambiando a verde	2	Sin movimiento Medio
7:30 8:00	P13	EXT,SEIS DE DICIEMBRE , NOCHE Joven haciendo malabares en el semáforo	2	Sin movimiento Medio
8:00 8:30	P14	EXT,SEIS DE DICIEMBRE , NOCHE TimeLapse autos Quito	2	Sin movimiento General

Día 5

HORA	Escena	3	LOCACION	Personas	OBS
09:00			Parque de Carapungo (Encuentro)	3	Puntualidad
09:30			DESAYUNO	3	
10:00 10:30	P1		INT,CASA PAUL , DÍA Puerta del cuarto de Paúl Morales	3	Tild down
10:30 11:00	P2		INT,CASA PAUL , DÍA Skater raspando su lija para cortarlo	3	Sin movimiento Detalle
11:00 11:30	P3		INT,CASA PAUL , DÍA Skater cortando la lija con un estilete	3	Sin movimiento Detalle
11:30 12:00	P4		INT,CASA PAUL , DÍA Cara de Paúl, empieza la entrevista Parte 1	3	Sin movimiento Primer plano
12:00 12:30	P5		INT,CASA PAUL , DÍA Skater comienza a poner las tuercas	3	Sin movimiento Detalle
12:30 1:00	P6		INT,CASA PAUL , DÍA Skater ajustando sus trucks	3	Sin movimiento Detalle
1:00 1:30	P7		INT,CASA PAUL , DÍA	3	Sin movimiento

		Skater sentado hablando a la cámara parte 2 de la entrevista		Medio
1:30 2:00	P8	INT,CASA PAUL , DÍA Foto de Paúl haciendo un riel	1	Sin movimiento Medio
2:00 2:30	P9	INT,CASA PAUL , DÍA Skater colocando stickers en su patineta		Sin movimiento Medio
2:30 3:00	P10	INT,CASA PAUL , DÍA Logos de su armario Parte 3 de la entrevista		Sin movimiento Medio