

REDISEÑO ESCENOGRÁFICO DEL PROGRAMA TELEVISIVO "MESA REDONDA".

Autores:

- DI. Claudia García García.
Instituto Superior de Diseño, ISDi, Cuba
- DI. Julio César García Castillo
Instituto Superior de Diseño, ISDi, Cuba

Contactos:

cgarcia@isdi.co.cu

jcgarcia@isdi.co.cu

RESUMEN

El diseño de escenografía para televisión es una de las herramientas claves para la llegada de la información al público de la manera más factible y placentera, más aún cuando en la actualidad, los medios de comunicación masiva adquieren vital importancia. Variadas son las tendencias que existen para la escenografía de televisión, no obstante, aunque unas mejor logradas que otras, todas buscan crear una realidad para el espectador y expresar, de esta manera, la personalidad e imagen del programa emitido. En este trabajo se pretende demostrar, mediante un ejemplo vigente, cómo el diseño escenográfico se debe abordar desde el diseño industrial, más específicamente desde la esfera de actuación "espacio", conceptualizando a partir de sus distintas variables y elementos hasta llegar a la solución final con su respectivo detallamiento técnico, que posibilita su posterior implementación. En este caso específico se ejemplificará mediante el diseño de la escenografía del programa televisivo Mesa Redonda de la Televisión Cubana, diseñada e implementada con el objetivo de celebrar el decimoquinto aniversario de su primera salida al aire. Este proyecto se realizó a la par del rediseño de la imagen gráfica del programa, por lo que, además, ambas carreras de diseño están estrechamente relacionadas en la solución final.

INTRODUCCIÓN

En el mundo de hoy, donde cada vez más los medios de comunicación masiva, en especial la televisión, adquieren vital importancia, se hace imprescindible la llegada de la información al público de la manera más factible y placentera; y una de las herramientas claves para el logro de ello lo constituye, sin dudas, "la escenografía".

Colores, texturas, iluminación, cámaras..., cada elemento juega un papel vital en el entorno escenográfico y por ende en la reacción de la audiencia y la captación de su atención; por eso, aunque variadas sean las tendencias que existen en la actualidad para la escenografía de televisión, todas buscan crear una realidad para el espectador y expresar, de esta manera, la personalidad e imagen del programa emitido.

Pero diseñar una escenografía no solo es llenar el escenario de detalles para darle vida a una sala vacía, sino también lograr la conjugación de la estética con la funcionalidad para propiciar el entorno de trabajo preciso para la correcta realización de la producción y desarrollo del programa. Por tal motivo se decidió abordar dicho diseño escenográfico desde la metodología aplicada en el ISDi para el diseño industrial, más específicamente desde la esfera de actuación "espacio", analizando todos los factores de diseño y llevando a cabo un exhaustivo proceso de conceptualización en búsqueda de buen diseño.

Este proyecto se realizó a la par del rediseño de la imagen gráfica del programa, por lo que, además, ambas carreras de diseño están estrechamente relacionadas en la solución final.

Mesa Redonda

Mesa Redonda es un programa radio televisivo producido por la Televisión Cubana, surgido al calor de la Batalla de Ideas Revolucionarias y bautizada por el líder de la Revolución como la "Universidad política del país". Cuenta ya con quince años de su salida al aire, llevando la misión de informar, analizar y esclarecer los más diversos temas de la actualidad nacional y extranjera. Esto se logra a través de las intervenciones de un panel integrado por periodistas, dirigentes u otras personalidades de la política, la cultura, la ciencia o el deporte; en dependencia del tema que se esté abordando.

Es catalogada como el único programa de la Televisión Cubana de aparición diaria y producción en vivo, con una hora de duración y grabándose cinco días a la semana (de lunes a viernes), mientras que los sábados y domingos se retransmiten los programas de mayor impacto. Durante estos años, ha sido escenario de la participación de destacadas personalidades de Cuba y del mundo, como Fidel Castro, Hugo Chávez, Evo Morales, Diego Armando Maradona, el Premio Nobel de Literatura Wole Soyinka, entre otros.

Hoy día, Mesa Redonda está en correspondencia con los Lineamientos de la Política Económica y Social y los acuerdos de la Conferencia del Partido, siendo el escenario mediático actual donde se debaten, analizan y esclarecen los principales temas de preocupación nacional, sin desentenderse del acontecer internacional. Esto conlleva a que se haga imprescindible la exploración de alternativas para el logro de un programa con mayor atractivo visual para el televidente; siendo la escenografía, una de las herramientas que pudiera hacer factible tal objetivo.

EL ENCARGO DE DISEÑO COMO PUNTO DE PARTIDA.

Encargo:

La dirección del programa televisivo Mesa Redonda y la Oficina de Información del Comité Central del Partido Comunista de Cuba solicitan al Instituto Superior de Diseño, específicamente a la Facultad de Diseño Industrial, un proyecto de rediseño escenográfico del programa televisivo Mesa Redonda con el objetivo de celebrar el decimoquinto aniversario de la salida al aire de este. Se requiere la intervención en toda la escenografía, generando, además, nuevos espacios para la realización de entrevistas y presentación de documentales.

Intereses del cliente:

- Marcar una diferencia en la visualidad del programa para celebrar el arribo a los quince años de su creación, buscando un diseño más atemperado a los estándares de estética y calidad a nivel internacional.
- Lograr un aumento de la audiencia, atrayendo no solo al público adulto, sino también al público joven.
- Lograr un mayor aprovechamiento del espacio para aumentar la funcionalidad de este.
- Aclarar el espacio, tomando como referencia la pauta cromática y de iluminación del set televisivo del informativo de la Televisión Española (tve).

Condicionantes:

- Representación de la estrella en el espacio escenográfico.
- Mantener la morfología redonda del mobiliario principal (mesa).

ANÁLISIS DE LA NECESIDAD

El análisis de necesidad se abordó desde los factores de diseño, en el siguiente orden lógico: Contexto, Función, Uso, Tecnología y Mercado; lo que permitió realizar un profundo estudio de todo lo existente hasta ese momento y detectar las problemáticas en cada uno de los factores. Obteniendo, de esta manera, los siguientes resultados:

El programa televisivo Mesa Redonda cumple quince años de su primera salida al aire y seis años de la implementación de su diseño escenográfico actual, por lo que desarrollar una nueva imagen del programa, tanto de su escenografía como de los signos de identidad visual, es muy importante; sobre todo al ser este programa una herramienta de comunicación al servicio de la Revolución. Esta condición trae consigo que sea necesario mostrar su total compatibilidad con los momentos actuales en formas de comunicación renovadas y reforzadas.

Es evidente el alto grado de deterioro y los problemas funcionales y de uso que presenta la escenografía, así como la falta de aceptación por parte del público al percibirse, en su generalidad, antigua y sin interés visual.

Actualmente, la línea editorial de la emisión está realizando cambios para llegar más al público televidente. Para ello se han insertado nuevas formas de comunicación, temas de mayor interés nacional, así como nuevas secciones del programa; por lo que la escenografía no puede estar ajena a esto. Si esta se sigue viendo rígida, lúgubre y antigua como hasta ahora, el programa también continuará percibiéndose con este carácter.

Partiendo de que “la imagen domina la idea”, se llegó a la conclusión de que es necesaria la intervención en la escenografía, buscando un nuevo espacio que le brinde nuevos aires al programa para seguir adelante, acrecentando su posicionamiento dentro de la parrilla de programas nacionales, meritorio de un programa de esta índole.

De esta manera se llegó a que la necesidad que daba pie al diseño de la escenografía era precisamente “Renovar la imagen del programa televisivo Mesa Redonda mediante su diseño escenográfico”.

Estrategia de Diseño

A partir de la necesidad antes planteada se tomó la siguiente estrategia que encaminará el posterior análisis en la Etapa de Problema:

“Rejuvenecer la imagen del programa”, desde un enfoque que evidencie las características que se desean comunicar de este:

- *Evolución:* Como vocera de las conquistas de nuestro país, Mesa Redonda, en su quince aniversario, debe transmitir a los cubanos, sobre todo a las nuevas generaciones, su total compatibilidad con los conceptos actuales. De esta manera se hace eco de los cambios que se gestan en la actualidad en pos de mejoras para los cubanos.
- *Exclusividad:* Esta se debe a que es un programa orientador- informativo único de su tipo en la Televisión Cubana por la naturaleza de los contenidos que transmite y las personalidades que asisten al programa.
- *Credibilidad dada por su experiencia:* Las noticias que se debaten en Mesa Redonda están avaladas por prestigiosos periodistas y personalidades de nuestro país. Los panelistas que asisten al programa constituyen la máxima representación en el país del tema a tratar, lo que garantiza la veracidad de la información.

Alcance del proyecto:

Intervención en toda la escenografía, llevando a cabo, además, el diseño y la selección del mobiliario.

El proyecto se extenderá hasta la etapa de Desarrollo, siendo objetivo de la entrega final toda la información detallada del proceso de diseño aplicado en el proyecto, la visualización de las soluciones, así como la selección de catálogos y todas las especificaciones técnico-constructivas requeridas para la ejecución.

PROBLEMA DE DISEÑO

Enunciado del Problema de Diseño:

Nueva escenografía del programa televisivo Mesa Redonda, producido en el Estudio 11 del ICRT y destinado al público nacional, tanto joven como adulto. El proyecto se basará en el actual diseño editorial del programa, estableciéndose áreas funcionales en correspondencia a esto, además del diseño del mobiliario determinante en cada área.

Los momentos y secciones que se llevarán a cabo dentro del área de escenografía serán:

- Debate entre panelistas y moderador
- Presentación de documentales
- Entrevista
- Sección "Internet"
- Sección "La Esquina"
- Sección "Imagen Gráfica"

Análisis de los Factores de Diseño.

Puntos abordados en el análisis de factores y evidencia de la estrategia como camino hacia la conceptualización.

CONTEXTO	USO	FUNCIÓN	MERCADO	TECNOLOGÍA
- Reestructuración de las relaciones espaciales del estudio a modo de ganar en área y permitir la inserción de nuevas áreas funcionales, que cambien la visualidad del programa. -Facilitar los flujos de circulación. -Apropiación de los principales atributos que el pueblo cubano desea que se evidencien en la imagen del programa para así estrechar el vínculo con este. (Análisis enfocado desde el contexto Cuba)	- Uso evidente del espacio acorde a la dinámica de programa en vivo. - Aumento de la interacción entre los actores que intervienen, a modo de llegar mejor al televidente.	- Aumento de la funcionalidad del espacio. - Creación de nuevas áreas funcionales acordes al actual diseño editorial del programa. - Se evidenciará el área de debate entre moderador y panelistas como protagonista en el espacio, a modo de ganar exclusividad.	- Destacar, desde las variables del espacio, elementos de las tendencias actuales en escenografías de programas similares, a modo de conocer su posible utilización en el proyecto.	-Apostar al aumento de los recursos tecnológicos en el espacio, dígame pantallas, materiales de atractivo visual, trabajo con la iluminación.

A partir de estos puntos de análisis se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Contexto:

Estudio de Grabación

- Reestructuración de las relaciones espaciales a modo de ganar espacio para el proyecto y hacer posible la generación de nuevas áreas funcionales, sin afectar la circulación y el posicionamiento de las cámaras de todas las escenografías del estudio, contándose con un área de las dimensiones siguientes:

Largo: 12,0m

Profundidad (derecha): 6,5m

Profundidad (izquierda): 2,5m

- El área de público se mantendrá en el espacio destinado a Mediodía en TV, por lo que esta escenografía se ha dispuesto en frente de Mesa Redonda, con un ángulo de inclinación de 20° aproximadamente para permitir la visualidad.
- Las áreas de circulación y posicionamiento de las cámaras estarán conectadas para facilitar la circulación.
- Es necesario respetar los accesos pertinentes al estudio y del estudio, así como las áreas de circulación y las salidas de alimentación eléctrica. El espacio existente entre el aforo y las paredes del estudio debe facilitar la circulación de una persona.
- La ubicación y el área ocupada por la zona de peluquería y maquillaje está condicionada por el diseño de la escenografía vigente, por lo que a la hora de realizar la nueva propuesta se debe respetar un espacio que permita el cumplimiento de las funciones en esta área.

Contexto Cuba

- Es necesario estrechar el vínculo con los televidentes en aras de lograr el posicionamiento del programa dentro del contexto Cuba.
- Si la imagen de la escenografía connota los atributos que desea el pueblo cubano (modernidad, dinamismo, sencillez, carácter figurativo), se afianzarán los lazos entre el programa y este, lo que podrá incrementar la teleaudiencia y por ende, que los mensajes transmitidos lleguen a un número mayor de cubanos.

Uso:

- La variedad de personas que frecuentan el programa exigen un estudio cuidadoso de los detalles ergonómicos para propiciar la correcta adecuación de estos a cada uno de los usuarios dentro de la escenografía. Por ello, se trabajará con el percentil 95 para holguras y el percentil 5 para alcances.
- La necesaria interacción entre los usuarios será una de las herramientas de las que tiene que partir la posterior zonificación de las áreas y la distribución del mobiliario.
- La disposición actual de los actores en el área de debate (todos dispuestos alrededor de la mesa central de manera radial), propiciará que durante el diálogo exista una gran interacción sonora y visual entre los panelistas, y ayudará a una mejor circulación de las cámaras.
- Es necesario que alrededor de la mesa del área de debate existan zonas de circulación para las cámaras y camarógrafos.
- El acceso al área de Internet tiene que facilitarse, buscando la rapidez en la entrada y salida del conductor de la sección, ya que esto ocurre en el transcurso del programa.
- El área de entrevistas tiene que diferenciarse de las demás áreas en cuanto al uso, y proponer un discurso más coloquial e íntimo, visualizándose como un espacio confortable, ya que los usuarios que asisten a ella son personalidades de alto nivel.

Función

- Debido a las dificultades que existen con las tomas de cámara por la cantidad de actores, así como por las dimensiones del espacio, se establecieron cuatro áreas funcionales donde se agrupan las secciones y momentos del programa según la cantidad de actores que intervienen y la similitud en el uso y la función.

- La zonificación de las áreas funcionales establecidas tienen que partir de la interacción entre los actores según los programas y de las condicionantes de espacio para el posicionamiento y circulación de las cámaras, por lo que el área de la escenografía queda funcionalmente dividida en dos: un área estática y un área dinámica. Dentro de estas se ubican las cuatro áreas funcionales establecidas, jerarquizándose el área funcional 1

- Área estática:

En ella se ubica el área funcional 1 (Debate entre moderador y panelistas)

Constituirá el área más importante dentro de la escenografía, ya que es donde se realiza el debate central del programa y donde se reúne mayor cantidad de actores al mismo tiempo. Tiene que tener relación con las restantes áreas funcionales y el área de público.

- Área dinámica: Reúne a las áreas funcionales 2; 3 y 4.

En esta área se manejará el concepto de flexibilidad, donde los componentes del espacio serán los encargados de atribuirle las funciones y la visualidad, en dependencia de los momentos o secciones que se necesiten realizar.

- El área funcional 1 solo va a albergar a un máximo de 5 actores para facilitar las tomas de cámara. (Decisión tomada en acuerdo con el cliente)
- El espacio debe contar con los siguientes portadores funcionales:

Área 1: elementos de aforo, mesa, 5 asientos, practicable.

Área 2: elementos de aforo, mesa, 3 asientos, practicable.

Área 3: elementos de aforo, mesa de centro, 2 asientos, practicable.

Área 4: elementos de aforo, soporte de pantalla, practicable.

- El área 1 debe tener un grado de jerarquía elevado dentro del set, ya que esta es el área determinante en el programa y por lo tanto debe comunicar esto al televidente.
- La sección “La Esquina” queda perfectamente integrada a la escenografía de Mesa Redonda. De este modo no se depende de otra escenografía, y su diseño escenográfico sería coherente con el del resto del programa.

Mercado:

- La calidad visual que posee el diseño escenográfico de cualquier programa depende, en gran medida, de los recursos materiales y tecnológicos que se dispongan para su implementación y sobre todo de la amplitud del set televisivo.
- La integración de las áreas funcionales de la escenografía posibilita tener una imagen más amplia de esta, donde los elementos que componen un área sean aprovechados para generar la visualidad de otras áreas. Por ello, pensar en la funcionalidad de todos los elementos que componen la escenografía propicia un ahorro de recursos y que en menor espacio se cumplan una mayor cantidad de funciones.
- Las escenografías actuales se caracterizan por poseer un estilo de diseño propio, moderno y tecnológico, dado en principal medida por la utilización de pantallas, el juego con la iluminación y el uso de materiales transparentes y traslúcidos, así como de otros que evidencian su textura como el metal y la madera.
- Un recurso muy aprovechable es la utilización de pantallas distribuidas estratégicamente en el set y en ocasiones hasta en muebles de gran volumen, funcionando no solo como elementos de información en algún momento del programa, sino también para contribuir a la visualidad del espacio en general.
- El mobiliario de la escenografía tiene que comunicar, por lo que el diseño del mobiliario principal tiene que constituir un hito dentro del espacio, que comunique las características y el posicionamiento del programa con respecto a los demás. Los restantes elementos del mobiliario escogidos por catálogo deben ser exhaustivamente seleccionados, siendo muebles de diseño que correspondan a la importancia del programa.

Tecnología:

- Se cuenta con los recursos materiales y productivos necesarios para ejecutar el proyecto de diseño. Los soportes tecnológicos serán adquiridos de catálogos.
- La escenografía necesita del montaje in situs del diseño, por lo que mayormente se tendrá que transportar al estudio en piezas para ser armadas. Esto trae aparejado que un gran número de procesos tecnológicos se realicen dentro del área (corte, taladrado, uniones, doblado/curvado, acabados).
- El pladur, los plásticos publicitarios, el metal y la madera pueden ser ampliamente utilizados en la escenografía. Estos serán trabajados desde el punto de vista de conferirle evolución al espacio mediante sus acabados, el juego con la iluminación o mediante la incorporación de gráfica, teniendo siempre presente la condicionante de evitar el uso de acabados especulares.
- El uso de la tecnología LED en la iluminación es lo más recomendado por la facilidad que brinda para el diseño por su duración, su tamaño, sus formas de iluminación, así como por la variedad de colores que puede generar y su eficiencia y duración. Además le conferiría al espacio la estrategia buscada, ya que es la tecnología de iluminación más novedosa que existe.

CONCEPTO DE DISEÑO

Bases para la conceptualización

- Intereses del cliente
- Condicionantes del proyecto
- Estrategia: Rejuvenecer la imagen del programa, teniendo en cuenta las características que se desean comunicar de este: evolución, exclusividad y credibilidad.
- Decisiones tomadas en los análisis de factores de diseño a partir de la estrategia.

Estructura Conceptual



Concepto General

Evolución, exclusividad y credibilidad, estas son las características de Mesa Redonda que se pretenden comunicar con la escenografía, siendo abordadas desde el punto de vista estratégico de *rejuvenecer la imagen del programa*.

Basado en este concepto comunicativo y a modo de lograr el grado de identificación de la escenografía, se definió como premisa la *vinculación del espacio con la nueva imagen gráfica del programa*; logrando así una escenografía exclusiva de Mesa Redonda que realce sus características con similares códigos a su identificador, lo que posibilitará aumentar el reconocimiento por parte del público meta.

Esta premisa se representará en el espacio a través de la presencia enfática de la estrella, siendo la morfología de esta el punto de partida para la generación de la

escenografía. La estrella se va a connotar, con un alto grado de evidencia, a través de contornos y vértices definidos y de la presencia de líneas rectas con tendencia a la diagonal. Esto propondrá una armonía de planos asimétricos que serán de interés perceptivo al brindarle dinamismo al espacio.

En un segundo nivel de jerarquía, se evidenciará el efecto de las plegaduras de papel, lográndose a través de la superposición de planos en los elementos del aforo y acentuando la tridimensión y la volumetría en el espacio.

Acompañando a la representación de la imagen gráfica, se enfatizarán también, como elementos del concepto, el *aumento de los recursos tecnológicos* y *la veracidad de las ideas*, abordándose estos a través de las distintas variables del espacio.

El primero será abordado a través de la inserción de materiales y acabados de interés perceptivo desde el punto de vista de la estrategia, así como por la utilización de la iluminación LED y por la incorporación de pantallas de tecnología avanzada en el espacio, que más allá de brindar este discurso evolutivo, ayudarán a la visualización del set, tanto en los planos generales como en los planos medios, debido a su distribución estratégica en el espacio. En estas pantallas serán emitidas una serie de grafismos referentes a la identidad que le brindarán movimiento a la escena a la vez que realzarán la imagen del programa.

Mientras, la veracidad de la información se connotará a través de la percepción de un espacio limpio, claro y tranquilo, que transmita al televidente la credibilidad como característica esencial del programa.

Zonificación y distribución

La zonificación y distribución de elementos será evidente, buscando el orden y la limpieza del espacio, además de la facilidad en la circulación de las cámaras. El espacio contará con dos áreas fundamentales, definiéndose estas a través de la distribución del mobiliario y los practicables.

El área del debate principal se evidenciará en el espacio, quedando zonificada y jerarquizada por la presencia de la estrella; mientras que se contará con un área dinámica que permitirá adecuar sus funciones y uso en dependencia de las restantes secciones y momentos.

Circulación

La circulación será evidente, facilitándose la entrada y salida del set, sobre todo en las áreas que precisan mayor movimiento, como es el área de Internet. Los espacios de circulación de las cámaras se establecerán en dependencia de las condicionantes y de las tomas de cámara que se necesiten realizar por sección y momento del programa.

Manejo de la escala

La escala buscará que el concepto de la escenografía sea percibido tanto en los planos generales como en los planos medios. El mobiliario y la colocación de las pantallas serán claves para la humanización de la escala.

Color

Se trabajarán los colores de la identidad, utilizando el blanco como color general para connotar la limpieza, la claridad y la tranquilidad; mientras que el naranja se reservará para enfatizar distintos puntos de interés de la escena. El negro se trabajará en menor medida, de manera lineal, como es trabajado en la identidad.

Iluminación

La iluminación general buscará aclarar el espacio para apoyar el concepto cromático, mientras que se utilizará una iluminación enfática de color naranja para bañar las paredes de la escenografía, de manera tal que se acentúen los cambios de nivel y se evidencien los contornos, generándose una textura visual en el espacio que proponga la morfología de la estrella. Esta iluminación también enriquecerá el espacio desde el punto de vista tecnológico.

Materiales y Acabados

Se utilizarán materiales que aporten calidad visual a la escena desde el punto de vista estratégico. Se buscará la transparencia para connotar la limpieza de la escenografía, así como el interés de las texturas y los acabados, como es el caso del metal. La combinación de materiales será evidente en búsqueda de un mayor dinamismo, así como el juego con la iluminación.

Mobiliario

Se diseñará un sistema de tres mesas, unificadas por asociación formal y por materiales, que buscarán identificar al programa, a la vez que se unificarán al espacio para conformar un todo. Las mesas ganarán protagonismo en el espacio a través del tratamiento formal, así como por el uso y combinación de materiales que aporten interés visual a la escena. Estas mesas identificarán al programa en sus distintas tipologías, necesitándose una mesa principal para el área estática y dos mesas para el área dinámica (una para la presentación de documentales, La Esquina y la Imagen Gráfica y otra mesa para las entrevistas). La mesa del área estática será la principal del sistema, visualizándose redonda, condicionante dictada desde el encargo. En cuanto a los asientos, serán seleccionados por catálogo, cuidando obtener un mobiliario de buen diseño y con características contemporáneas, aportándole al programa exclusividad y evolución respectivamente. Los colores del mobiliario también apoyarán el concepto de claridad y tranquilidad del espacio.

VISUALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN

ÁREA FUNCIONAL 1

Debate entre moderador y panelistas



Esta área se concibe como la protagonista de la escenografía, siendo jerarquizada por la presencia de la estrella. Esta se representa a través del efecto de cierre trabajado en la imagen gráfica, evidenciándose una ligera inclinación hacia la izquierda que la hace más fiel a la identidad, a la vez que le connota movimiento al espacio para alejarlo del concepto de rigidez, a pesar de estarse trabajando con formas rectas.

La mesa identifica al programa, siendo, junto con la estrella, hitos del espacio. En ella se evidencia el trabajo con el acrílico traslúcido y con la iluminación, así como el énfasis en la identidad, a fin de connotar la estrategia y la premisa trabajada.

El lugar del moderador queda evidenciado por su disposición en el espacio, pero sin opacar a los restantes panelistas. Los asientos seleccionados para esta área son reconocidos mundialmente por su buen diseño, brindándole al programa la exclusividad que se desea, sumado a un discurso contemporáneo por la combinación de materiales y la racionalidad de su forma.

En todo el espacio es evidente el trabajo con la iluminación, la cual se encarga de aportarle color a la escena, a la vez que define los contornos para denotar la morfología de la estrella y enfatiza la superposición de planos, recurso trabajado en la identidad del programa.

Las pantallas se disponen en búsqueda de rejuvenecer el espacio y para añadirle riqueza visual a los planos de cámara, siendo encargadas de emitir constantemente los signos de la identidad visual del programa.

ÁREA FUNCIONAL 2

Presentación de documentales

Sección "la esquina"

Sección "imagen gráfica"



En este espacio quedan reunidos hasta tres actores. Está pensado para la presentación de documentales, la grabación de la sección "La Esquina", así como para el posicionamiento del caricaturista en la sección de la "Imagen Gráfica". No obstante, todos aquellos programas de debate que solo exijan la presencia de dos actores, también serán realizados en este espacio, a modo de solucionar los problemas perceptivos que existe actualmente en las tomas de cámara.

Se trabaja con iguales códigos que en el área principal, sin dejar de evidenciar a esta última como protagonista de la escenografía.

La mesa, a pesar de ser alargada por las condicionantes dimensionales del espacio, muestra en su morfología una apariencia redondeada, que además de corresponder con la mesa principal como sistema, evidencia el puesto del moderador o conductor, aumentándose la interacción de este con los restantes panelista o invitados.

ÁREA FUNCIONAL 3

Entrevista



Se propone un discurso más íntimo, de comunicación directa entre el entrevistado y entrevistador, diferenciándose de las demás áreas.

Los paneles del aforo junto a la iluminación enfatizan líneas limpias que se extienden en la horizontal, buscando connotar tranquilidad y confianza por su depuración y por la humanización de la escala.

El mobiliario propuesto en este caso, también persigue este objetivo, connotando confort y contemporaneidad, evidenciándose asientos con rasgos sencillos, que buscan la suavidad de las terminaciones y ligeros perceptivamente, además de proponer la combinación de materiales para enriquecer el espacio.

La mesa diseñada en este caso a pesar de ser sistema con las restantes, no busca protagonizar, ya que en este caso el máximo protagonista es la personalidad invitada al programa. No obstante su diseño presenta unidad con el resto de las mesas diseñadas.

Al igual que en el resto del espacio, las pantallas se posicionan en búsqueda de la riqueza visual de los planos medios.

ÁREA FUNCIONAL 4

Sección "Internet"



La sección Internet presenta un conductor que irá pasando las diapositivas emitidas en pantalla, a través de una tableta digital.

Esta área tendrá total visualización desde el área del debate principal, por lo que la zonificación del espacio y la distribución de los elementos de este, se dispone para permitir que el conductor de Internet pueda interactuar con el moderador y los panelistas, aumentándose la relación entre estos usuarios, acorde a la dinámica del diseño editorial.



DESARROLLO Y PROYECTO EJECUTIVO



Construcción del Aforo



Construcción del mobiliario



Espacio terminado

CONCLUSIONES

En el presente trabajo se mostró y comprobó que la metodología de diseño aplicada en el diseño de la esfera espacio es perfectamente aplicable al diseño escenográfico, ya que permitió ofrecer respuesta a la necesidad real del cliente, tomando en cuenta los intereses y condicionantes presentados por el mismo.

Con esta propuesta de diseño escenográfico se logra una escenografía adaptada a las nuevas necesidades funcionales del programa televisivo Mesa Redonda, de acuerdo a su diseño editorial actual. Esto posibilita la funcionalidad del espacio, y por lo tanto, la facilidad de su uso. Para ello se establecieron cuatro áreas funcionales, atendiendo a la cantidad de usuarios y la similitud del uso y la función.

Además se logró marcar una diferencia en la visualidad del programa, realizando un diseño más cercano a los códigos actuales de la tendencia de las escenografías a nivel mundial y aclarando el espacio, tal y como lo planteó el cliente.

Se logra rejuvenecer la imagen del programa teniendo en cuenta las distintas variables del espacio, las que permitieron connotarle evolución, exclusividad y credibilidad.

BIBLIOGRAFÍA

Libros.

- Empresa Nacional de Producción del Ministerio de Educación Superior (1988). La iluminación en la televisión, 2ª Edición, Cuba.
- Millerson, G. (1990). Diseño escenográfico para televisión. Instituto Oficial de Radio y Televisión (RTVE).

Trabajos de diploma.

- Cabrera Bustamente, A. (2011). Propuesta de estructuras y procesos que caractericen al diseño industrial, y articulen con el inicio de proyectos de diseño. (Tesis de Maestría). ISDi. La Habana.
- García Salas, C. (2012) Al centro de la mesa, una aproximación a las condicionantes estructurales que intervienen en el proceso de gestión editorial del programa televisivo Mesa Redonda. (Trabajo de Diploma). Facultad de Comunicación, Universidad de La Habana.

Conferencias.

- Col. de autores. (2012-2013). Conferencias de Diseño Industrial III 4to año. ISDi. La Habana.
- Peña Martínez, S. L. (2011-2012). Taller de tesis, Realización de los trabajos de diploma.

Artículos.

- Escenografía para tv. (2009). Recuperado de <http://www.televisiondos.blogspot.com>
- López Téllez, A. y Cuenca García, F. A. (s.f). Televisión e información: análisis de los criterios de televisión de calidad en los informativos de las cadenas nacionales. España. (pdf).
- Martín Martín, L.M. (s.f). Apuntes de iluminación. Departamento Electrónica. I.E.S. Emerita Augusta. (pdf).