

Diseño de Interior Escenográfico del Programa Juvenil

CAPI TRES

DIPLOMANTE

Carlos Alejandro Maidagán Padilla

TUTOR

Marlen Castellanos

Instituto Superior de Diseño
Carrera de diseño Industrial
curso 2012-2013

DEDICATORIA



Al hombre más grande que he tenido el placer de conocer
Cap. Nav. Carlos A. Maidagán Espinel
Papá

AGRADECIMIENTOS

A papá por su gran ejemplo a seguir.

A mamá por haber cumplido el papel de madre y padre todos estos años.

A mi hermanita por ser tan cariñosa (a pesar de las peleas, jaja).

A mi novia (Isis) por darme ese empujoncito cada vez que me hizo falta.

A Maritza (la mamá de mi novia) por ser tan atenta.

A Adrián por su paciencia, dedicación y ayuda.

A Marlen, la tutora al rescate.

A Ivania por su gran disposición.

A Nenita por encontrar la bibliografía que no existía.

A todas las personas que de una forma u otra hicieron posible esta tesis.

RESUMEN

El proyecto de tesis mostrado a continuación, ofrece una propuesta de diseño escenográfico al programa juvenil “Capi tres” el cual será realizado en los estudios del Instituto Cubano de Radio y Televisión (ICRT); destinado a jóvenes adolescentes correspondientes a la edad de 12 a 15 años, dando respuesta a la enorme carencia de medios de este tipo destinados a dicho público. Todo el proceso de desarrollo estuvo orientado en crear una solución la cual garantizara un óptimo uso y funcionamiento del espacio; dando respuesta además a las actuales necesidades que presenta dicho sector etéreo.

ÍNDICE

CAPÍTULO_1 INTRODUCCIÓN.....	7
Descripción de la necesidad.....	8
Valoración.....	8
Estado.....	9
Definición de problema.....	10
Objetivos.....	10
Alcance.....	10
Condicionantes.....	11

CAPÍTULO_2 PROBLEMA

Función.....	13
Conclusionesparciales.....	17
Uso.....	18
Análisis usuarios.....	19
Modo de uso.....	22
Secuencia-Frecuencia.....	24
Conclusionesparciales.....	27
Contextuales.....	28
Mercado.....	30
Requisitos de diseño.....	31

CAPÍTULO_3 CONCEPTO

Mapa conceptual.....	33
Estrategia.....	34
Premisas.....	35
Alternativas.....	36
Concepto General.....	41
SelecciónCromática.....	42
Concepto Mobiliario.....	43
Concepto Apoyo Escenográfico.....	45

CAPÍTULO_4 DESARROLLO

Exploración Formal / Apoyo Escenográfico.....	47
Exploración / Gráfica.....	48
Solución.....	49
Solución Planos de Cámara.....	56
Exploración Formal / Mesa.....	58
Solución / Mesa.....	59
Explotado / Mesa.....	60
Dimensiones Generales / Mesa.....	62
Exploración Formal / Silla.....	63
Solución Final / Silla.....	64
Explotado / Silla.....	65
Dimensiones Generales / Silla.....	66
Solución / Mobiliario para el Público.....	67
Dimensiones Generales / Mob. Público.....	68
Dimensiones Generales / Apoyo Escenográfico.....	69
Solución / Gráfica.....	70
Dimensiones Generales / Tarima Concursantes.....	72
Conclusiones.....	73
Recomendaciones.....	74

CAPÍTULO **1**
INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Un diseño puede ser extremadamente atractivo y, no obstante resultar un fracaso si no se ajusta a la mecánica de la producción. La escenografía debe proporcionar un entorno de trabajo que ofrezca unas condiciones óptimas para la acción, los trabajos de cámara, la iluminación y el sonido, y ha de permitir que todo el equipo de producción pueda trabajar con eficacia.

Los programas de participación cuentan con una larga tradición en la Televisión Cubana y los estudios del Centro de Investigaciones Sociales (CIS) del ICRT, indican que la población disfruta y quiere programas de este género.

“Capi Tres” es un proyecto que surge por la necesidad de colocar en la televisión nacional, un programa de participación para el público adolescente entre 12 y 15 años, o sea de Secundaria Básica, donde los contenidos de las tareas o preguntas no apuntaran a la reproducción de conocimientos académicos, sino a la sensibilidad y agudeza de los participantes para apropiarse y expresar creativamente la información y el conocimiento que los rodea, en relación a su comunidad, su país, sus amigos, la familia, la historia, la geografía, el arte, etc.

A partir de la presentación de dos tríos y un jurado, se desarrolla en el estudio una competencia dividida en tres bloques de tareas o preguntas. Un público asistente, además de brindar apoyo a los tríos concursantes, tendrá una participación activa, pues tendrá derecho a otorgar puntos en determinados momentos del pro-

grama así como a revocar a uno de los miembros del jurado.

Es de participación más que de competencia, pues no mide cosas que son ponderables rígidamente, sino de acuerdo a criterios como la sensibilidad, el ingenio, la creatividad, la capacidad de integrarse.

Tiene como objetivos entretener y divertir, asumiendo como premisa una ética de fraternidad y compromiso entre los participantes.



FUNDAMENTACIÓN DE LA NECESIDAD

DESCRIPCIÓN

Situado en la calle 23 entre L y M, Vedado, La Habana, el ICRT, cuenta actualmente con una transmisión la cual es emitida por cadenas de ámbito nacional, provincial e internacional; entre estos canales encontramos Cubavisión, Tele Rebelde, Canal Educativo 1 y 2, Multivisión, Canal habana, Televisión Camagüey, TV Yumurí, Cubavisión Internacional, entre otros. Entre todas estas cadenas existe un número muy reducido de programas de factura nacional diseñados para satisfacer las necesidades del público adolescente; esta carencia fue detectada por el ICRT, tomándose la decisión de emprender la producción de un programa dirigido a este público, por lo que es contactado el ISDi para dar respuesta a través del diseño a la:

NECESIDAD

Carencia de diseño escenográfico para el programa “Capi 3”, dirigido a jóvenes adolescentes comprendidos entre los 12 y 15 años de edad.

VALORACIÓN

La adolescencia, entre las etapas del desarrollo humano, se distingue particularmente por ser un período de transición entre la infancia y la juventud en la cual el individuo experimenta significativos cambios físicos y psicológicos, por lo que este grupo cuenta con necesidades y características propias que lo distinguen, ne-

cesitando por ende una mayor atención por parte de los medios masivos de comunicación.

A pesar de ser uno de los públicos más consumidores de este medio de comunicación, los adolescentes, son el grupo poseedor de las mayores carencias e insatisfacciones con respecto a ofertas de factura nacional que estén diseñados atendiendo a sus verdaderos intereses y necesidades, por lo que podría hablarse de un desaprovechamiento por parte de la TVC en su posibilidad de incidir en una etapa del desarrollo humano que habrá de tener en el futuro una fuerte participación social.

NECESIDADES COEXISTENTES

1. Facilitar el trabajo y disminuir el riesgo durante el proceso de colocación-distribución de las luces en los estudios.
2. Propiciar un sistema de transporte de la escenografía de los estudios-almacén.
3. Carencia de un sistema de señalética en el edificio.
4. Carencia de local capaz de almacenar todas las escenografías que se encuentran desmontadas.
5. Disminuir el tiempo de montaje-desmontaje de la escenografía.
6. Reducir el daño que recibe la escenografía cuando es montada-desmontada.
7. Evitar errores en el montaje de la escenografía por parte de los técnicos (esto se traduce en tiempo y calidad en el programa).



FUNDAMENTACIÓN DE LA NECESIDAD

8. Alto nivel de deterioro del inmueble.
9. Inexistencia de materiales y recursos adecuados para la realización de la escenografía.

La necesidad en cuestión en comparación con otras necesidades detectadas como la seguridad de los trabajadores o la carencia de almacenamiento, queda completamente desplazada a un segundo plano de importancia, no obstante se hace necesario tener en cuenta en qué medida podrían afectar dichas necesidades la realización y desempeño de nuestro proyecto con el fin de poder tomar futuras decisiones que eliminen o aminoren cualquier efecto contraproducente.

POSIBLES AFECTACIONES EN EL DESEMPEÑO DEL PROGRAMA

1. Trabajo de montaje de iluminación muy angosto y peligroso:
Este trabajo como se desarrolla actualmente podría ser causante de problemas solucionables o poco trascendentales como demora en el tiempo de montaje escenográfico o errores en el mismo, pero por otra parte podría ser partícipe de problemas más lamentables los cuales irían desde deterioro del equipo de luminotécnica hasta crear pésimas condiciones de trabajo, o causar accidentes laborales.
2. Escasez de local para almacenar correctamente la escenografía:

Cada vez que el ciclo de filmación de un programa termina, la escenografía es desmontada y almacenada hasta que se decida o amerite volver a firmar; si en ese entonces la escenografía no es bien almacenada bajo correctas condiciones se irá deteriorando provocando una mala imagen del programa en cuestión así como pérdidas económicas en el tiempo.

Por otra parte existen un grupo de necesidades que podrían ser resueltas con el propio encargo de diseño, entre estas entrarían la disminución del tiempo de montaje de la escenografía, así como la eliminación de los errores que generalmente se cometen durante el mismo, se podría además reducir el daño recibido en los decorados, alargando con esto su vida útil.

DEFINICIÓN DE PROBLEMA

Realizar el diseño del interior escenográfico correspondiente al programa televisivo juvenil: “Capi 3”, destinado a adolescentes en la edad comprendida entre 12 a 15 años y será producido en los estudios del instituto cubano de radio y televisión.

OBJETIVO

Proporcionar una solución de diseño la cual garantice un óptimo uso y funcionamiento del espacio (en cuanto a la actividad de producción) por parte de todos los usuarios que interactúan dentro del mismo; respondiendo a su vez, con las necesidades del público meta, logrando que el mismo se identifique con la imagen presentada.

ALCANCE

El proyecto será desarrollado hasta la fase de desarrollo, con toda la documentación que corresponde en dicha etapa, dígase visualización de la solución, planos técnicos.



CONDICIONANTES

- Utilizar el número tres como elemento de identidad.
- Centrar la solución de diseño a las capacidades tecnológico-productivas existentes en el país.
- La escenografía no debe superar las dimensiones del estudio número 15 del ICRT (14,4m x 13,6m).

CAPÍTULO **2**
PROBLEMA



ANÁLISIS DE FACTORES /FUNCIÓN

El análisis de factores se realizó a través de un estudio del similar “Sopa de Palabras” tomándolo como apoyo principal en los análisis de los factores de diseño.

Para el análisis funcional se realizó una separación del estudio de grabación en dos bloques funcionales (Estudio de grabación vacío y escenografía), para posteriormente tabular las funciones existentes con cada uno con sus portadores. Solamente se tomaron en cuenta las funciones que tenían relación directa con la escenografía.

Escenografía

Función Básica:

Recreación de un hogar para realizar el juego “Sopa de Palabras”

Estudio de grabación (vacío)

Función Básica:

Facilitar las condiciones técnico-espaciales para el desarrollo del proceso de grabación.

ANÁLISIS DE FACTORES /FUNCIÓN

TABLA RELACIÓN FUNCIÓN-PORTADORES/ ESTUDIO DE GRABACIÓN VACÍO

FUNCIONES	PORTADOR
BRINDAR SOPORTE PARA LAS LÁMPARAS	PARRILLA
POSIBILITAR CIRCULACIÓN DE LOS TÉCNICOS DE ILUMINACIÓN	PARRILLA, ÁREA DE CIRCULACIÓN
BRINDAR ILUMINACIÓN AMBIENTAL	LÁMPARAS COMUNES
BRINDAR ILUMINACIÓN ESPECIALIZADA	LÁMPARAS ESPECIALIZADAS
SUMINISTRAR A LOS EQUIPOS ENERGÍA ELÉCTRICA	TOMACORRIENTE
VIABILIZAR LA TRASMISIÓN DE INFORMACIÓN SET-CABINA	CONECTORES DE VIDEO Y AUDIO
PROPICIAR CLIMATIZACIÓN	AIRE ACONDICIONADO
BRINDAR ÁREA DE CIRCULACIÓN Y APOYO	PISO DE TERRAZO
PERMITIR EL ACCESO A LA PARRILLA DE ILUMINACIÓN	ESCALERA
PERMITIR ACCESO A LA CABINA DE TÉCNICOS Y DIRECCIÓN	ESCALERA
PERMITIR EL ACCESO DE LA ESCENOGRAFÍA Y LAS PERSONAS AL LOCAL	PUERTA DE DOBLE HOJA
PERMITIR LA VISUALIZACIÓN DEL ESTUDIO POR LA CABINA DE DIRECCIÓN	CRISTAL PANORÁMICO
BRINDAR IMPLEMENTOS DE SEGURIDAD EN CASO DE INCENDIOS	EXTINTORES
BRINDAR APOYO HORIZONTAL EN POSICIÓN CEDENTE	SILLAS

ANÁLISIS DE FACTORES /FUNCIÓN

TABLA RELACIÓN FUNCIÓN-PORTADORES/ ESTUDIO CON ESCENOGRAFÍA

FUNCIONES	PORTADOR
EVITAR LA CAPTACIÓN POR LAS CÁMARAS DE ELEMENTOS AJENOS A LA ESCENOGRAFÍA	AFORO
PERMITIR LA GRABACIÓN CON 3 CÁMARAS	ÁREA DE CIRCULACIÓN
PERMITIR EL DESPLAZAMIENTO DE LAS CÁMARAS Y EL BOOM	ÁREA DE CIRCULACIÓN
IDENTIFICAR UBICACIÓN DE LAS TRAMOYAS	LETRAS, NÚMEROS, GRÁFICA
FIJAR ENTRE SI LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN LA ESCENOGRAFÍA	CLAVOS Y ALAMBRES
BRINDAR ESTABILIDAD Y RIGIDEZ A LA TRAMOYA	ESTRUCTURA, SOPORTES
COMUNICAR LO QUE SE ESTÁ HACIENDO EN EL SET (ENSAYO/GRABANDO)	CARTEL LUMÍNICO
OCULTAR A LOS TITIRITEROS	TRAMOYA
CREAR SUPERFICIES PARA EL APOYO DE LA ESCENOGRAFÍA	PLATAFORMA, TARIMA
SIMULAR Y COMUNICAR UN CONTEXTO O SITUACIÓN	TRAMOYA, ATREZZO
BRINDAR APOYO A ELEMENTOS ESCENOGRÁFICOS	MESAS, ESTANTES, CLAVOS
PROVEER SOPORTES PARA EL CUERPO EN POSICIÓN SEDENTE	SILLAS, DADOS GIGANTES, BANCOS
BRINDAR RETROALIMENTACIÓN DE LO QUE SE ESTÁ GRABANDO	TELEVISOR
OTORGAR ALMACENAMIENTO AL ATREZZO	BAÚL CON RUEDAS
CREAR EFECTOS ESPACIALES	GRÁFICA, COLOCACIÓN DE LA TRAMOYA
PROPORCIONAR ESPACIO PARA LA CIRCULACIÓN DE LOS TÉCNICOS	DISTANCIA ENTRE EL AFORO Y PARED DEL ESTUDIO

ANÁLISIS DE FACTORES /FUNCIÓN

Posteriormente se realizó un análisis basado en el guion del programa “Capi tres”, con el fin de obtener según la secuencia del programa y la acción de uso que correspondiente, que función debiese realizar la escenografía para que fuesen posibles dichas acciones.

Esta tabla arrojó directamente que elementos escenográficos se deberían diseñar.

Por razones de tamaño dicha tabla no podrá ser mostrada en el libro, por lo que se recomienda su consulta en los anexos: (Análisis Funcional- Guion Capi tres).

ANÁLISIS DE FACTORES /FUNCIÓN / Conclusiones

- Los decorados deben crear la ambientación o atmósfera correcta, o sea, deben presentar un estilo que la audiencia pueda asociar con el tema.
- La escenografía deberá ser distribuida en el espacio de tal forma que permita el correcto funcionamiento del equipo técnico (circulación de los equipos y accesorios)
- La escenografía debe estar condicionada por las dimensiones del estudio.
- Las tramoyas deben ser razonablemente resistentes y ser construidas de forma que sean fáciles de manejar, transportar y almacenar, así como garantizar la seguridad del equipo de filmación.
- Una incorrecta colocación de los forillos puede causar una cobertura insuficiente para las cámaras.
- Los elementos a diseñar serán:
 - Silla para el jurado y concursantes (nueve en total)
 - Mesa para el jurado
 - Gradass
 - Tarima para los concursantes y conductor
 - Tarima para el jurado
 - Apoyo escenográfico

ANÁLISIS DE FACTORES /USO

USUARIOS

- Asistente de dirección
- Director
- Supervisor del guión o continuista
- Diseñador de iluminación
- Técnicos de iluminación
- Tramoyista
- Regidor
- Actores
- Camarógrafos
- Operador de boom*
- Mezclador de sonido
- Televidente
- Público.

ANÁLISIS DE FACTORES /USO/ Usuarios

ASISTENTE DE DIRECCIÓN

Es el ayudante del director. Está presente en todas las fases de la producción del film: preparación, rodaje y postproducción.

Es el enlace del director con los otros equipos. Transmite las órdenes de este y recoge los mensajes para él.

- Desglose de guión, remarcando las necesidades de atrezzo.
- Búsqueda de localizaciones.
- Todo aquello que el director le encomiende.

Durante el rodaje:

- Mantiene comunicación con el script*
- Tras recibir la orden del director, da la orden de motores o la de fin de la toma.
- Lleva control de claqueta (independiente del que lleve el claquetista, por seguridad y necesidades pragmáticas).
- Todo aquello que el director le encomiende.
- Se encarga de la supervisión del traslado de los actores hasta el set de rodaje.
- Durante el rodaje, da el pie al director, señalándole donde termina un diálogo, escena, etc.

En postproducción:

- Aunque el director no esté presente, el asistente siempre está para cualquier cosa que necesite el mon-

tador; encontrar planos o tomas en el guion de post-producción por ejemplo.

- Es el enlace entre montador y el equipo de sonorización, y entre estos y el director.
- Todo aquello que el director le encomiende.

DIRECTOR

El director de cine o director cinematográfico(en algunos países también realizador) es la persona que dirige la filmación de una película, da instrucciones a los actores, decide la puesta de cámara, supervisa el decorado y el vestuario, y todas las demás funciones necesarias para llevar a buen término el rodaje.

Previamente habrá intervenido en numerosas labores, principalmente la realización del guión técnico (encuadre, plano, movimientos de cámara, objetivo y angulación), como la selección o casting de los actores y de los demás profesionales, los escenarios naturales en los que se rodará la película, los decorados, o la redacción final del guión.

SUPERVISOR DEL GUIÓN O CONTINUISTA

Es la persona que se encarga de la revisión de las partes que se han grabado, como se grabaran las escenas derivadas del guión y también hacer la continuidad de las notas creando una línea de continuidad basada en el guión, de tal modo que el hilo temporal en el que se narra la historia no experimente ningún salto de continuidad a ojos del espectador.

DISEÑADOR DE ILUMINACIÓN

El papel de diseñador de iluminación es trabajar con el director, escenógrafo, diseñador de vestuario, y a veces con el diseñador de sonido y coreógrafo para crear un aspecto o ambiente preciso para cada parte de la filmación, teniendo en cuenta los criterios de visibilidad, seguridad y coste.

TÉCNICOS DE ILUMINACIÓN

Son los encargados de montar, colocar y ajustar las lámparas siguiendo las instrucciones del diseñador de iluminación. Esto lo realizan transitando por la parrilla del estudio.

REGIDOR

Actúa de acuerdo con las instrucciones del director: guía y avisa a los actores, hace ligeros ajustes de la posición del mobiliario para acomodarlo a las tomas y, en general, se ocupa de todo lo necesario para que las operaciones en el estudio se desarrollen con normalidad.

TRAMOYISTAS

Grupo de hombres (generalmente) encargados del montaje-desmontaje de los decorados (tramoyas*, plataformas, utensilios...etc.).

CAMARÓGRAFO

Es el encargado de la captura de la imagen, desde el switcher (controles), el director se encarga de seleccionar las cámaras e indica que planos obtener. El operador de cámaras de televisión, debe tener cierta agilidad, versatilidad y dinámica, para trabajar en todo tipo circunstancias y en general trabajar con enlaces en vivo, lo cual necesita de precisión, pues las tomas no pueden ser editadas ni repetirlas.

ANÁLISIS DE FACTORES /USO/ Usuarios

PLANOS DE CÁMARA

Existen múltiples tipos de planos y clasificaciones de los mismos, pero tradicionalmente los principales son:

El plano panorámico muestra un gran escenario o una multitud. El sujeto o no está, o queda diluido en el entorno, lejano, perdido, pequeño, dándose así más relevancia al contexto que a las figuras que se filman.

El Plano general presenta a qlos personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea. Abarca gran parte del escenario natural o decorado. Integra a los personajes en su ambiente. Se utiliza para comenzar una escena o para situar una acción.

El Plano conjunto es el encuadre donde aparece un personaje con otro. Es decir en el cuadro final aparecen dos personas. Si fuera solo una persona sería plano general, podría ser un ejemplo, una conversación.

El plano figura es el encuadre donde los límites superiores e inferiores coinciden con la cabeza y los pies del sujeto. También es llamado plano entero.

Plano medio es la distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos, como es el caso de las entrevistas. Se muestra a los personajes de la cintura ha-

cia arriba.

El Plano medio corto capta el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho. Este plano permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.

El Primer plano, en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros.

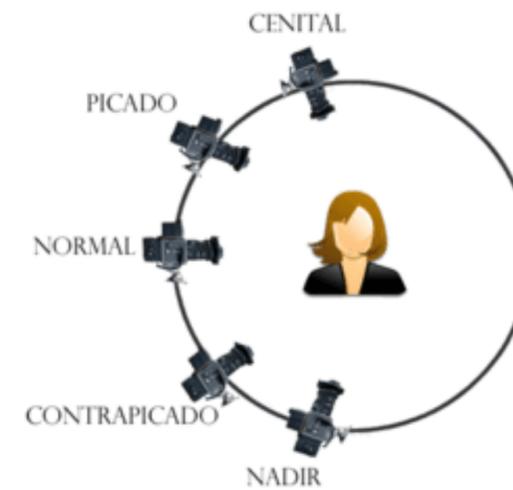
El Primerísimo primer plano capta el rostro desde la base del mentón hasta la parte de arriba de la cabeza.

El Plano detalle, sólo muestra en su máxima expresión a un objeto. En esta parte se concentra la máxima capacidad expresiva. Sirve para enfatizar algún elemento de esa realidad. Destaca algún detalle que de otra forma pasaría desapercibido y hace sentir al espectador tener más interés.

Plano subjetivo es la toma que nos muestra directamente el punto de vista de un personaje, o sea que vemos la acción y los acontecimientos como si fuésemos el personaje mismo dentro de la película.

Los planos anteriores pueden variar según los siguientes elementos:

Angulaciones de la cámara



- Normal: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo.
- Picado: la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.
- Contrapicado: opuesto al picado.
- Nadir o supina o contrapicado perfecto: la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.
- Cenital o picado perfecto: la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.

Altura de cámara:

- Normal: La cámara se sitúa a una distancia del suelo equivalente a la de la vista.
- Baja: La cámara se sitúa por sobre el metro y medio de distancia al suelo.
- Alta: Se sitúa a una distancia mayor a 1,80 metros.

ANÁLISIS DE FACTORES / USO/ Usuarios

MEZCLADOR DE SONIDO

Es el profesional responsable del conjunto de músicas y sonidos que acompañarán la producción. Entre sus funciones se encuentra la manipulación de los diferentes sonidos y músicas para permitir que se adecúen a las necesidades del proyecto en cuestión.

TELEVIDENTE/PÚBLICO

Individuo consumidor de una emisión televisiva. En el caso del proyecto en cuestión el televidente (por lo general) es el usuario al que va dirigido el programa, o sea, adolescente de 12 a 15 años de edad.

En la etapa adolescente, los jóvenes experimentan cambios físicos que los hacen sentirse más cercanos a los adultos que a la niñez y experimentan la necesidad de que los reconozcan como tal, de ahí que se incrementa el consumo de programas dirigidos al público adulto.

Se producen importantes cambios cognitivos (maduración del pensamiento, mayor capacidad de razonamiento) que incrementan su poder de reflexión. Tienen a ser cuestionadores, más críticos que en edades anteriores respecto a cualquier tema y la TV en particular. Son un público muy sensible en cuanto al tema de las nuevas tecnologías y éstas ejercen sobre ellos una atracción significativa.

Elementos o atributos que funcionan positivamente en cuanto al atractivo que las propuestas televisivas

pueden ejercer sobre este público (Según C.I.S):

1. El tratamiento de temas que reflejen la realidad y los conflictos y necesidades propias de este grupo etéreo.
2. La presencia de actores, conductores o animadores jóvenes.
3. La música, ya sea nacional o extranjera de su preferencia.
4. La información sobre los artistas de su preferencia.
5. El tratamiento dinámico, novedoso y atractivo de los temas.
6. La utilización de recursos estéticos llamativos, modernos, interesantes.
7. Los programas de participación con presencia de público de esas edades.
8. La presencia de información útil para entender y regular su conducta.

Se realizó un estudio de posibles temas que potencialmente captarían la atención de los adolescentes por encima de un programa televisivo, con el fin de tomar atributos y rasgos e incorporarlos a la escenografía del programa en cuestión:

- **Juegos de video:** estos en particular presentan una gran atracción sobre todo en el público masculino, ya que el sexo femenino en su mayoría no se apoya en estos medios por mucho tiempo, y en algunos casos no los consumen. Los juegos presentan una variedad prácticamente infinita, desde la absoluta ficción hasta

la simulación de la vida real, en temas de deportes, guerras, carreras de carros, juegos de roles, estrategias, etc... Entre los más seguidos actualmente se encuentran: Call of Duty, Dota, Need for Speed, Fifa.

- **Mangas:** naturales de Japón, este género de historietas cuenta con la aprobación y seguimiento de gran parte de este público, logrando (en los mismos) en algunos casos un total aislamiento hacia otros medios de entretenimiento. Cuenta como principal característica el uso de planos de color delimitados por la línea valorada.

- **Seriales de procedencia extranjera:** Este es un tema que atrae en gran medida a los adolescentes y a muchos grupos etéreos, generalmente son de muy fácil acceso, a través de memorias flash y reproducidos en DVD o computadoras. Presentan en su mayoría una frecuencia semanal y se puede tener acceso a ellos con apenas un día de lanzados. Presentan diversos temas: guerras, ficción, mitos y leyendas, terror, etc..., en general se inclinan por el uso de recursos tales como el suspenso, la violencia, acción y en algunos casos un extremo uso del sexo.

- **Clubes nocturnos:** Dispersados en su gran mayoría en el vedado habanero (y los de mayor consumo) estos clubes son un lugar al cual los jóvenes asisten con el principal objetivo de divertirse mediante el baile, el

intercambio con amigos y las relaciones de pareja. Estos clubes presentan (en su mayoría) en alguna zona el uso de una iluminación baja con el fin de crear un ambiente de intimidad, presentan luces técnicas con gran variedad de efectos, destellos y cambios de color, uso de bolas de luz y mangueras de luz. En cuanto a la gráfica ambiental en algunos casos se ha empleado con el fin de hacer alusión o énfasis a la temática del lugar. Generalmente cuentan con un área para el baile, otra para la barra y una zona con sillas y mesas para el descanso y consumo (generalmente es pequeña). En resumen son espacios que están enfocados a crear un ambiente muy movido, rápido y muy activo, empleando recursos como la música, las luces y en algunos casos los conductores.

ACTOR

Persona que interpreta a un personaje en cine, teatro, televisión o radio. Presentan diversidad de edad, estatura, raza, o sexo. Son uno de los aspectos más determinantes en cuanto a la calidad del programa.

ANÁLISIS DE FACTORES / USO

MODO DE USO GENERAL

Los preparativos para el levantamiento de decorado en el estudio varían según el tamaño de la producción y las prácticas locales:

1. Inmediatamente antes del ensayo de cámaras (es decir levantamiento de primera hora de la mañana).
2. Día antes del ensayo de cámaras.
3. La noche antes del ensayo de cámaras (levantamiento nocturno).

En el caso del ICRT debido a la alta demanda existente la cual no es correspondida con la cantidad de estudios disponibles, generalmente se realizan levantamientos nocturnos), es decir, terminando una filmación (6 o 7 pm) se comienza a recoger la escenografía e inmediatamente se comienza a montar el programa que se grabará el siguiente día.

Ellos sacan de los almacenes las tramoyas, plataformas, rampas, escaleras, etc., y son transportados cargados (no existe carretilla ni otro medio que facilite el trabajo) hasta el estudio de grabación, donde son colocados todos los elementos en su respectiva posición y unidos unos a los otros según amerite cada montaje escenográfico. El modo de unión generalmente es mediante el uso de puntillas como postes y amarradas a través de alambres.

Una vez concluida dicha labor, los encargados de escenografía y ambientación comienzan a revisar si toda esa estructura de tramoyas está bien puesta, inspec-

cionan el estado de los decorados (ver si han sufrido algún deterioro visible, si se han ensuciado durante el transporte desde el almacén), o que no falte ningún elemento.

Una vez terminado todo el montaje escenográfico y revisado que todas las tramoyas estén bien sujetos (evitar accidentes), el diseñador de iluminación y los técnicos de iluminación proceden a:

1. Montaje de las lámparas
2. Colocación de las lámparas
3. Ajuste o modificaciones finales

En el caso del ICRT debido a la alta frecuencia de uso de los estudios de grabación, la fase número 1 rara vez se realiza, ya que las lámparas generalmente se encuentran montadas.

Este proceso los técnicos lo realizan transitando sobre la parrilla* (conjunto de pasillos de metal entrecruzados formando una red elevada a una altura de 4 metros sobre el piso del estudio), zafando los proyectores disponibles y colocándolos donde se amerite, a medida que se van colocando las luces se van realizando pruebas de iluminación en cada set*, y ajustando la iluminación a la temperatura de color pautada en estudios.

Por lo general el equipo de iluminación debe trabajar en conjunto con el equipo de levantamiento de decorado.

Finalmente se procede a acoplar a soportes en el sue-

lo las lámparas que se utilizarán para iluminación de fondo.

Mientras, los camarógrafos comienzan a preparar la tecnología disponible para comenzar con los ensayos con cámaras (esto lo realizan inmediatamente se hayan levantado y ambientado los decorados). Primeramente descubren las cámaras del forro protector que le colocan, proceden a desplazarlas (presentan ruedas) hacia el centro del estudio o lugar donde se deba firmar, desenrollan los cables de video y alimentación eléctrica para posteriormente conectarlos a las cámaras. Como fase final del proceso de preparación realizan tomas a los diferentes set ajustando los parámetros de filmación que se amerite.

Las actividades de producción están en realidad divididas en dos grandes sectores: el estudio en sí y la cercana sala de control de producción, que es el centro nervioso desde el cual el director controla las operaciones.

Los actores una vez que entran al estudio, se disponen rápidamente a colocarse el vestuario, esto lo realizan en la misma locación por detrás del aforo o en alguna habitación con más privacidad. Posteriormente le realizan el maquillaje y comienzan con el ensayo/grabación, durante este proceso los actores que no estén trabajando se encuentran ensayando sus próximas tomas o sentados descansando, esperando su turno de grabación o su entrada en escena.





ANÁLISIS DE FACTORES / USO

Mediante el método ensayo/grabación se encara la producción secuencia por secuencia o escena por escena. Se ensaya cada uno de los segmentos y se procede inmediatamente a su grabación. Las secuencias pueden rodarse sin seguir un orden y luego se hace un montaje conjunto con una secuencia final. Si se graba en cinta pueden hacerse nuevas tomas de las partes que no han resultado bien y de las mejoras, para efectuar posteriormente su montaje en el programa grabado en cinta de video.

El director se sienta frente a varios monitores de imagen. Mediante estos monitores se hace un continuo pre-visionado de las imágenes que las distintas cámaras van capturando (en este programa se utilizan tres cámaras).

Mientras observa estas diferentes tomas, el director puede utilizar el mezclador de producción para seleccionar la cámara que requiere en ese momento. Al ser esta una sección de grabación, este video, y su correspondiente canal de audio serán conmutados al sistema de grabación de la cinta de video.

El director se comunica desde la sala de control con el equipo de producción a través de un sistema de intercomunicación (retorno). En el estudio, el equipo (cámaras, sonido, iluminación, tramoyista) oye sus instrucciones mediante auriculares-instrucciones que no son audibles para los artistas- o micrófono del estudio. Una vez concluida toda la filmación y se decida desmontar el estudio se procede a desenchufar los cables

de las cámaras enrollándolos en su soporte y luego se trasladarlas hacia su posición (pared donde no obstaculicen). Posteriormente se procede con la recogida de los equipos de sonido (micrófonos, boom y cables) y los monitores de imagen. El equipo de iluminación retira las lámparas del suelo y su respectivo cableado. Una vez retirado todo esto se inicia el retirado de los elementos de atrezzo, cortinas, muebles, lámparas, etc. Todo los elementos de atrezzo se depositan en un baúl con ruedas el cual posteriormente se traslada al almacén.

Posteriormente se procede a retirar cualquier elemento que haya quedado y pueda obstaculizar el trabajo de desmantelamiento de las tramoyas. Las puertas y ventanas se cierran para evitar que se dañen. Una vez desmontado toda la escenografía se procede a transportarla al lugar de almacenamiento disponible.

ANÁLISIS DE FACTORES / USO / Secuencia - Frecuencia

TRAMOYISTAS

ACCIONES/SECUENCIA	FRECUENCIA
SACAR PLATAFORMAS DEL ALMACÉN	FRECUENTE
MONTAR PLATAFORMAS EN EL SET	FRECUENTE
SACAR TRAMOYAS DEL ALMACÉN	FRECUENTE
MONTAR TRAMOYAS	FRECUENTE
TRAER CARRO CONTENEDOR DE ATREZZO	POCO FRECUENTE
MONTAR ATREZZO, MUEBLES, CORTINAS...	FRECUENTE
DESMONTAR-GUARDAR ATREZZO, MUEBLES, CORTINAS....	FRECUENTE
GUARDAR CARRO CONTENEDOR DE ATREZZO	FRECUENTE
DESMONTAR-ALMACENAR TRAMOYAS	FRECUENTE
DESMONTAR-ALMACENAR PLATAFORMAS	FRECUENTE

TÉCNICOS DE ILUMINACIÓN

ACCIONES/SECUENCIA	FRECUENCIA
SUBIR A LA PARRILLA	POCO FRECUENTE
MONTAR LAS LÁMPARAS	POCO FRECUENTE
COLOCAR LAS LÁMPARAS	FRECUENTE
AJUSTAR LAS LÁMPARAS	FRECUENTE
BAJAR DE LA PARRILLA	POCO FRECUENTE
MONTAR LÁMPARAS DE ILUMINACIÓN DE FONDO	FRECUENTE
COLOCAR LÁMPARAS DE ILUMINACIÓN DE FONDO	FRECUENTE
AJUSTAR LÁMPARAS DE ILUMINACIÓN DE FONDO	FRECUENTE
SALIR DEL ESTUDIO	POCO FRECUENTE
ENTRAR AL ESTUDIO	POCO FRECUENTE
DESMONTAR LÁMPARAS DE ILUMINACIÓN DE FONDO	FRECUENTE
GUARDAR LÁMPARAS DE ILUMINACIÓN DE FONDO	POCO FRECUENTE
SUBIR A LA PARRILLA	POCO FRECUENTE
DESCONECTAR LAS LÁMPARAS	FRECUENTE
BAJAR DE LA PARRILLA	POCO FRECUENTE

ANÁLISIS DE FACTORES / USO / Secuencia - Frecuencia

CAMARÓGRAFO

ACCIONES/SECUENCIA	FRECUENCIA
QUITAR FORRO PROTECTOR DE LAS CÁMARAS	POCO FRECUENTE
MOVER CÁMARAS AL CENTRO DEL ESTUDIO	POCO FRECUENTE
DESENROLLAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
CONECTAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
AJUSTAR Y REALIZAR PRUEBAS	POCO FRECUENTE
GRABAR	MUY FRECUENTE
DESPLAZARSE POR EL ESTUDIO	MUY FRECUENTE
COMUNICARSE CON EL DIRECTOR	MUY FRECUENTE
DESCONECTAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
ENROLLAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
MOVER CÁMARA A SU LUGAR DE ALMACENAMIENTO	POCO FRECUENTE
PONER FORRO PROTECTOR	POCO FRECUENTE

OPERADOR DE BOOM

ACCIONES/SECUENCIA	FRECUENCIA
MONTARLO	POCO FRECUENTE
DESENROLLAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
CONECTAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
REALIZAR PRUEBAS	POCO FRECUENTE
GRABAR	MUY FRECUENTE
DESPLAZARSE POR EL ESTUDIO	MUY FRECUENTE
DESCONECTAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
ENROLLAR EL CABLE	POCO FRECUENTE
DESMONTARLO	POCO FRECUENTE

ANÁLISIS DE FACTORES / USO / Secuencia - Frecuencia

ACTOR

ACCIONES/SECUENCIA	FRECUENCIA
INGRESAR AL ESTUDIO	POCO FRECUENTE
VESTIRSE, MAQUILLARSE	POCO FRECUENTE
RECIBIR GUIÓN	POCO FRECUENTE
ENTRAR AL SET	FRECUENTE
ENSAYAR	MUY FRECUENTE
GRABAR	MUY FRECUENTE
SALIR DEL SET	FRECUENTE
DESPLAZARSE POR EL ESTUDIO	MUY FRECUENTE
ESPERAR A QUE LE TOQUE ACTUAR	MUY FRECUENTE
DESVESTIRSE	POCO FRECUENTE
SALIR DEL ESTUDIO	POCO FRECUENTE

ANÁLISIS DE FACTORES /USO / Conclusiones

- El proceso de montaje escenográfico debería ser replanteado, con el fin de disminuir tiempo en el proceso, facilitar el trabajo de los tramoyistas, crear correctas soluciones técnico-constructivas y prolongar la vida útil de los elementos escenográficos.
- Se debe tener en cuenta el peso de los elementos escenográficos con el fin de evitar lesiones en los tramoyistas o piezas difíciles de manejar.
- Se deberá tener vital cuidado con las dimensiones de los elementos de escenografía con respecto a las puertas del almacén y los estudios.
- Se deberá tomar especial precaución con respecto a la colocación de elementos de escenografía demasiado cerca de las lámparas, pudiendo causar con esto un incendio o que se estropee cualquier decorado.
- El espacio existente entre el aforo y las paredes del estudio debe ser lo suficientemente amplio que facilite la circulación de una persona.
- Las áreas de actuación, el espacio para los intérpretes y las áreas accesibles, son elementos que se deben tener muy en cuenta en la distribución del decorado.

ANÁLISIS DE FACTORES / CONTEXTUALES



El ICRT se encuentra ubicado en el Municipio Plaza en el Reparto Vedado en la esquina de M y 23. Al estar este situado exactamente en la bajada de la avenida 23, llamada “La Rampa”, se encuentra en la zona más céntrica de la ciudad, por ello en sus alrededores se sitúan una gran variedad de edificios, donde predominan los centros recreativos, restaurantes, cine, hoteles, feria de artesanía, centros de trabajo, etc.

ESPACIO

Todos los estudios de filmación existentes actualmente en el ICRT se encuentran preparados para la aceptación de cualquier escenografía que se amerite implementar. Estos estudios cuando no tienen ningún set de filmación montado, son literalmente un espacio completamente vacío, con unas dimensiones que varían desde los 14m x 14m (196m²), hasta los 21m x 14m (288m²), de un piso compuesto con lozas de terrazo de 40 cm. Actualmente se encuentran en muy malas condiciones técnicas, producto a que la tecnología existente data de los años 70 proveniente de la URSS, además de contar con un alto nivel de deterioro el cual es más crítico en lo que respecta a la iluminación.

Solamente existe un estudio que cuenta con óptimas condiciones tecnológicas y laborables ya que el mismo se encuentra equipado prácticamente con la última tecnología existente en el mercado, con apenas cuatro años de implementación; lo que este estudio solo está disponible para la realización de la mesa redonda in-

formativa, telesur y cubavisión internacional.

CLIMÁTICAS

Todos los estudios de grabación, no cuentan con ventanas ni entradas de luz, solamente presentan una entrada principal y una puerta que conduce a la cabina de grabación, quedando así totalmente protegido de cualquier inclemencia del tiempo, dígase lluvia, vientos, o radiación solar, una vez comenzada la filmación se encuentran completamente cerrados, no se puede entrar ni salir del local. La climatización es generalizada para todos los estudios manteniendo una temperatura inferior a los 22 grados Celsius. Las condiciones de humedad son relativamente altas.

ILUMINACIÓN

El estudio de filmación no cuenta con iluminación mientras no se enciendan las luces del estudio, producto que no posee ninguna entrada de luz externa o natural, ya que el mismo se encuentra cerrado herméticamente, dicha luz de estudio, es una iluminación cenital- “luces de trabajo o luces del local” las cuales propician las condiciones de visibilidad adecuadas para la circulación por el estudio y el desarrollo de sus actividades sin riesgos para su seguridad y salud .El estudio presenta una amplia gama de iluminación especializada en la producción de tv, mediante la colocación de lámparas adecuadas podemos controlar la dirección



ANÁLISIS DE FACTORES / CONTEXTUALES

de la luz, el contraste de imagen, y la proyección de sombras, para adecuarlos a las tomas que desea hacer el director.

ACÚSTICA

Las condiciones acústicas son propias de un espacio de grabación; no cuenta con fuentes externas de ruido, además posee materiales absorbentes que evitan la aparición de eco y la propagación del sonido de un estudio hacia otro.

MATERIALES

Los materiales, en el local de filmación, son muy variados ya que cada escenografía cuenta con su tipología de materiales propios, esto sumado a que existen estudios que comparten varias escenografías para varios programas, las cuales se encuentran montadas al unísono. Por lo general los materiales más empleados son madera, cartón, tela y metal.

CARACTERÍSTICAS SOCIALES

En la producción de un programa televisivo en estudio de grabación convergen un sinnúmero de especialidades, entre estas se encuentran los actores, directores, técnicos de luces, de cámaras, de sonido... etc. Es determinante en el éxito de un programa televisivo, que este y todos sus códigos, tengan que ver con el público meta, desde el guión, los protagonistas, su vestuario y la escenografía.

ANÁLISIS DE FACTORES / MERCADO



La realización del proyecto de “Capi 3” estuvo enfocada en crear un programa novedoso, sin antecedentes similares dentro de la transmisión televisiva actual, quedando así como única opción televisiva en lo que a este género concierne (juego de participación para adolescentes de 12 a 15 años). No obstante se realizó un análisis de la programación con la que compartiría el tiempo al aire “Capi 3” y otros que llamarían la atención del público meta:

A Capella: Este es un programa de gran interés para los jóvenes, ya que el mismo se caracteriza por la transmisión de videos musicales de bandas con un alto reconocimiento internacional. No presenta un estudio para la realización del programa, más bien utiliza el contexto urbano como locación.

Mesa redonda informativa: Este programa está enfocado en la realización de debates con fines políticos y económicos del ámbito nacional e internacional. Generalmente este tipo de programa escapa de la preferencia del público meta

Quédate conmigo: no presenta locación, o sea, se filma en la calle. Utilizan en las cortinillas y tema de presentación los colores naranja y verde.

Cuerda Viva: la escenografía del programa tiene especial apoyo en el uso de las luces, siendo estas de diversos colores. Cuenta con una escenografía accidentada con diferentes niveles de piso, siendo utilizados algunos de estos como tarimas. La gráfica aplicada hace alusión al tema del programa, con la principal utiliza-

ción del blanco y el negro, apoyados del color rojo y el amarillo.

Fuera de Rosca: tiene como principal recurso visual el alto contraste entre los diferentes elementos que integran dicha escenografía; utilizan un recortador en lo que sería el piso y todas las paredes, dejando todo completamente blanco, y todos los elementos dentro del set quedan como si estuviesen flotando, prescindiendo incluso de su propia sombra, dejando bien en claro la idea de que se encuentran en un set de filmación. Tienen un gran énfasis en el uso solamente del blanco y el negro junto con el color rojo.

REQUISITOS

USO

- Ubicar el aforo a una distancia de 1m de las paredes del estudio.
- Tener zonas de agarre que faciliten la transportación de plataformas, tramoyas y otros elementos de escenografía.
- Poseer un rotulado que identifique en qué orden deberán ser montadas las plataformas, tramoyas y otros elementos de escenografía.
- No exceder de 30kg el peso máximo de los elementos de escenografía.
- No exceder los 19 cm de altura las plataformas o tarimas.
- Colocar la escenografía de frente a la cabina de dirección.
- No colocar obstáculos ni desniveles en el área de competición.
- Colocar un área continua mínima de 6mx3m, la cual albergue la mayor cantidad de variables posibles de competiciones. (se hace necesario un área lo más grande posible para dicha acción).
- No colocar cámaras que en sus posibles ángulos de tomas puedan captar otras cámaras.
- No desaforar en ninguna de las posibles tomas.

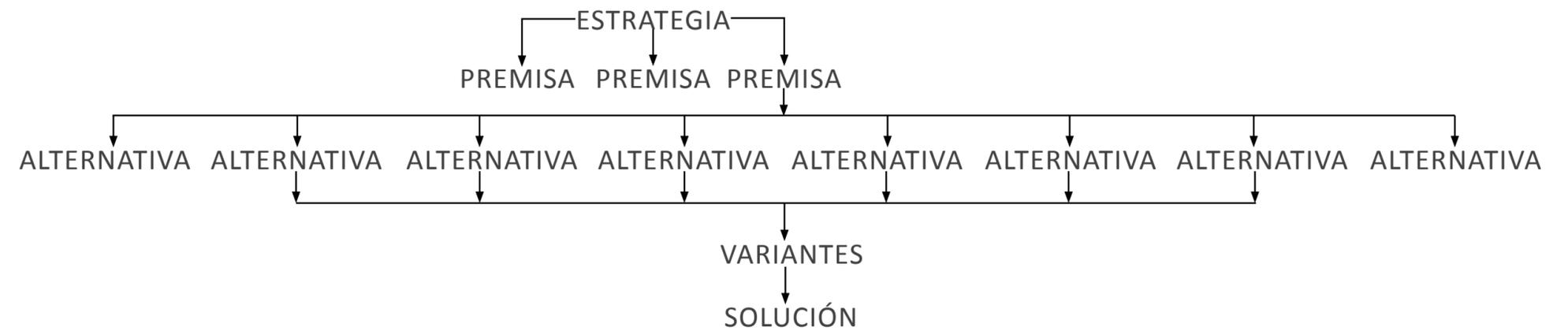
FUNCIÓN

- No tapar los puntos de entrada/salida de la ventilación con los elementos de escenografía (ejemplo telas).
- No colocar techos en la escenografía puedan atentar contra el correcto funcionamiento de la iluminación en decorado.
- No sobrepasar las dimensiones de 240x188cm en los elementos de la escenografía.
- Presentar un elemento de unión fijo desarmable entre las tramoyas.
- Presentar un elemento de unión fijo desarmable entre las tramoyas y las plataformas.
- Presentar un elemento de unión del atrezzo (en caso de existir) a las tramoyas.
- Deberá existir un área de circulación entre la zona de almacenamiento de cámaras y el lugar de filmación.
- Deberá existir un área de circulación entre la zona de almacenamiento del boom y el lugar de filmación.
- Preservar un espacio de circulación para las cámaras mayor de 2m.
- Preservar un espacio de circulación al boom de 2m.
- Utilizar en el suelo y otras zonas de contacto con los usuarios, pintura que no decame.
- No colocar escenografía que interrumpa el acceso a los implementos de seguridad (extintores).
- No usar materiales ni pinturas que reflejen.

CAPÍTULO **3**
CONCEPTO

MAPA CONCEPTUAL

Partiendo de una macro estrategia se desglosan tres premisas conceptuales, las cuales posterior a ser evaluadas (por los requisitos de diseño) y seleccionada una de ellas, surgen un grupo de alternativas de las cuales devienen directamente las variantes, arrojando con esto un concepto general, del cual se obtienen posteriormente cada uno de los elementos a diseñar, dígame mobiliarios y apoyo escenográfico.



ESTRATEGIA



Sin obviar el resto de las aristas del programa se impone solucionar desde el diseño el uso óptimo del espacio, para todos los usuarios que convivirán dentro de él (camarógrafo, público, conductor, asistente de dirección, jurado, concursantes, técnicos de iluminación, operador de boom).

Las variables del espacio estarán en función de proporcionar a los usuarios del mismo, un uso óptimo, dígame: las cámaras siempre deberán tener acceso a filmar al público y actores, todos los participantes deberán mantener contacto visual constante entre ellos (conductor, público, jueces y concursantes) así como acceder desde la escenografía al estudio y viceversa. Tanto participantes como televidentes deberán reconocer y delimitar perceptivamente el área de participación de cada equipo, así como identificar las zonas correspondientes a cada grupo de usuario. La escenografía deberá permitir una iluminación general y puntual óptima hacia todas las zonas de la misma.

El objetivo primordial de las ideas desarrolladas en cuanto a proyección del programa, será en todo momento captar la atención del público (usuario) al cual está dirigido el programa dígame adolescentes de 12 a 15 años de edad, como sector de mercado elemental al cual se dirige dicho programa, cuya atención e interés deberá captarse mediante todos los elementos que lo componen.

Según los estudios del CIS los jóvenes de dicha edad prefieren actividades en las cuales se encuentren en

compañía con otros jóvenes de su edad.

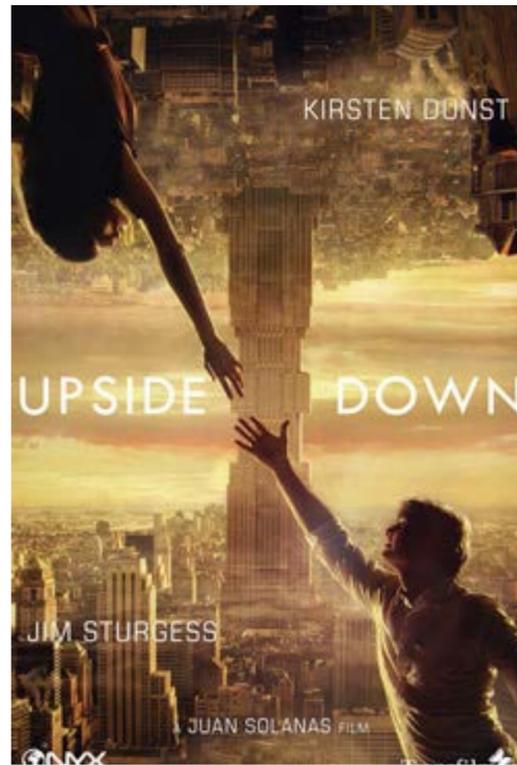
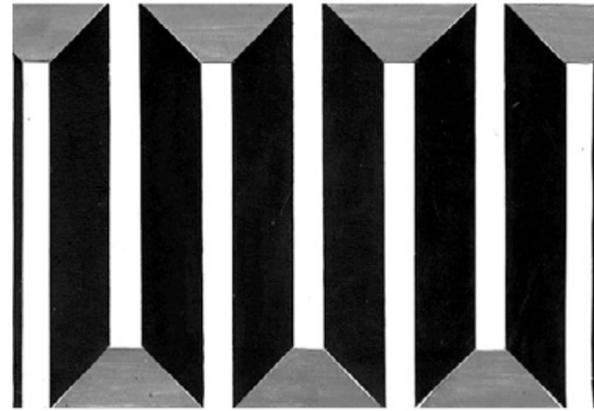
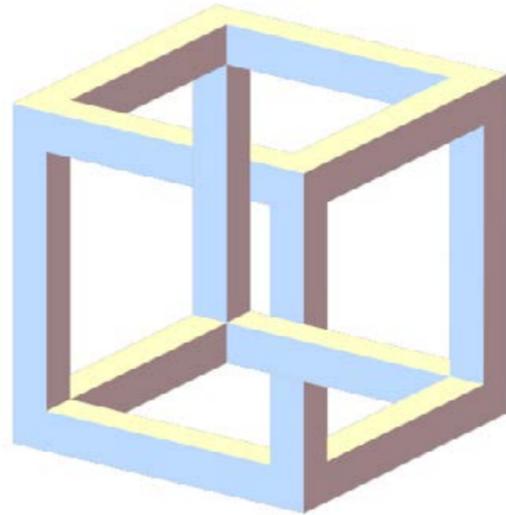
“Se desplaza la relación alumno-maestro e hijo-padres, en cuanto a nivel de importancia, a la relación con el grupo de coetáneos, que cobra en esta etapa un valor fundamental. El reflejo de estas relaciones en los programas televisivos y audiovisuales en general, resulta muy atractivo y de interés para ellos.” Estudio realizado por el CIS.



PREMISAS

- Recrear un lugar de reunión y juego para los jóvenes siendo la representación real de un contexto.
- Recrear un lugar de reunión y juego para los jóvenes, incidiendo en su representación con elementos formales afines con el público meta.
- Recrear un contexto no identificable incidiendo con rasgos afines con el público meta.

De acuerdo a las actuales capacidades productivas y a la escasez de medios, se selecciona la tercera premisa ya que la misma admite una amplia gama de variables o posibles soluciones formalmente hablando, a diferencia de las otras, las cuales hacen referencia a lugares con elementos específicos.



ALTERNATIVAS

- Romper las leyes de la Física
- Abstracción- formas indefinidas
- Ilusiones ópticas
- Figuras imposibles

En el caso de las ilusiones ópticas (en su mayoría), solo es posible en la bidimensión bajo condiciones de observación muy específicas, como ángulo de visión, movimiento del observador, contorno de la figura, etc. Quedando descartado su uso productivo que resultaría muy complicado crear este tipo de efectos teniendo como visor un televisor, en el cual, la imagen grabada es tomada por 3 cámaras desde diversos ángulos y (generalmente) en constante movimiento.

Variantes de romper leyes de la Física:

- Elementos con gravedad invertida
- Elementos sin gravedad
- Elementos sin equilibrio

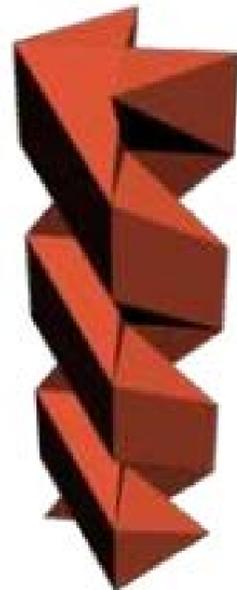
Variantes de abstracción-formas indefinidas: Creación de figuras las cuales formalmente no presenten significado alguno con cualquier elemento cotidiano; a partir del uso de

- Volúmenes
- Planos
- Volúmenes formados por planos

Debido al poco espacio con el que se cuenta en el estudio, el uso de elementos volumétricos queda descartado.

Variantes de figuras imposibles:

- Figuras dibujadas sobre un plano



ALTERNATIVAS (Rasgos afines con el público meta)

- Tribus urbanas
- Dinamismo, movimiento
- Alto consumo de los mangas
- Atracción por las nuevas tecnologías

Sería necesario realizar un estudio el cual refleje hasta qué punto sería productivo el uso (representativo) de las tribus urbanas en el programa.

Variantes de Dinamismo-Movimiento:

- Diagonalidad de elementos
- La disposición de las formas sobre un eje de referencia lineal

Variantes de rasgos formales/estéticos de los mangas:

- Uso de la línea valorada
- Empleo de planos de colores

Variantes de atracción por las nuevas tecnologías:

- Empleo de materiales modernos con alto grado de reflexión y acabado
- Uso de transparencia
- Cambios bruscos de dirección

ALTERNATIVAS DE DISTRIBUCIÓN

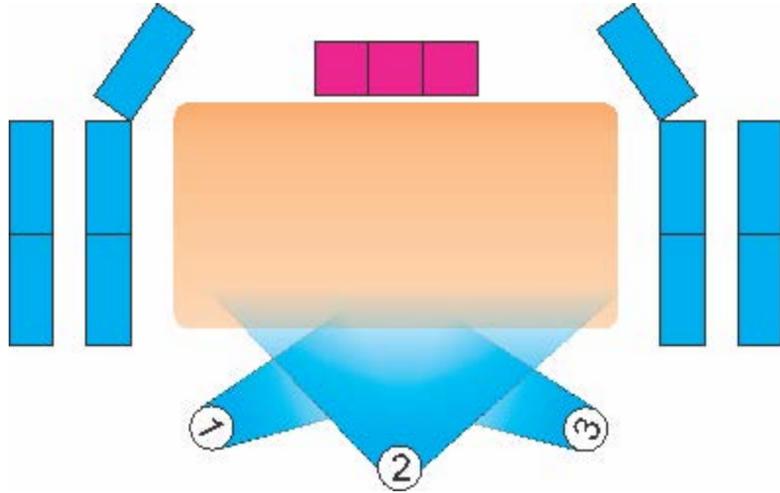


Para la distribución del mobiliario se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

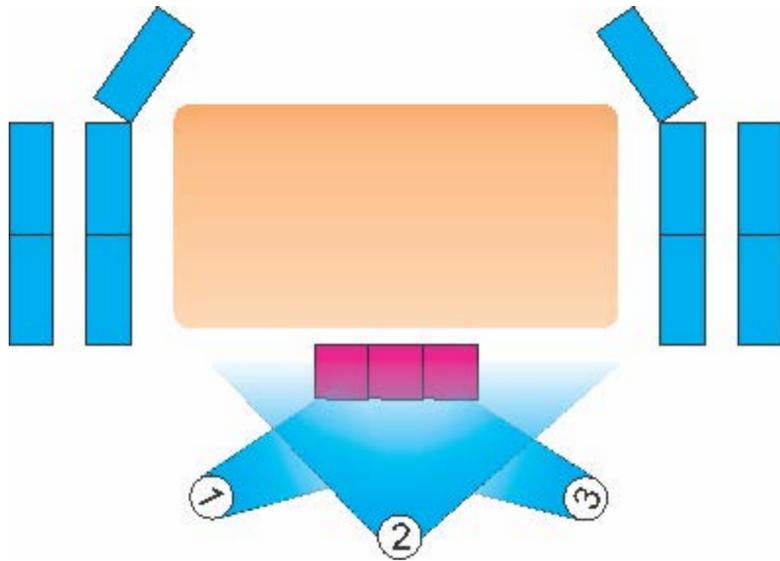
- Posibilidad de firmar todas las áreas del estudio con mínimo dos cámaras a la vez.
- Todos los participantes deberán tener contacto visual entre sí (mínimo admisible de lado)
- Menor espacio requerido en la escenografía.
- Las cámaras deben tener facilidad de firmar de frente a todos los participantes.

Posteriormente se realizó un montaje en la vista en planta del estudio 15 de ICRT de todo el mobiliario necesario, tomando como base para el análisis el correcto funcionamiento de las variables del espacio distribución y circulación.

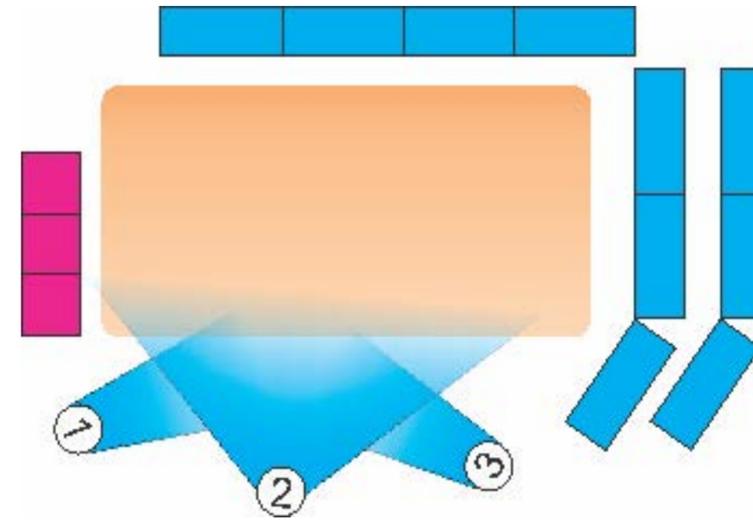
ALTERNATIVAS DE DISTRIBUCIÓN



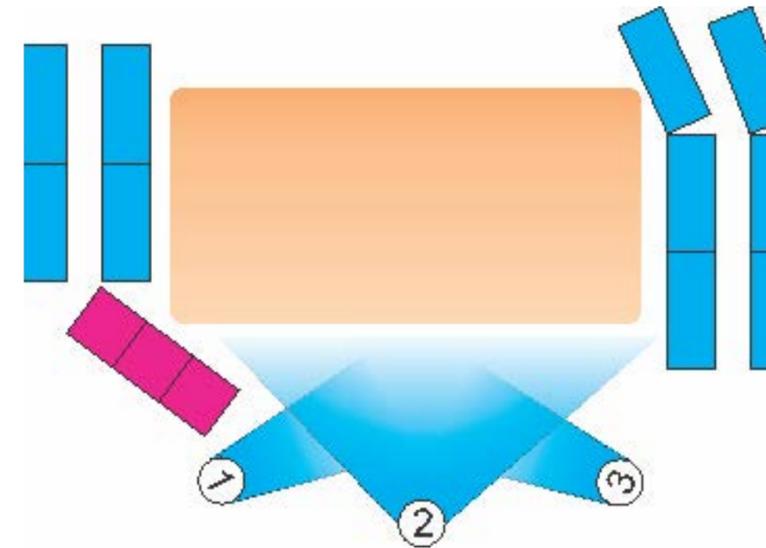
- Las cámaras no pueden firmar de frente al público.
- Los participantes le dan la espalda al jurado
- 10x6 metros requeridos en el estudio.
- Facilidad de firmar todas las áreas del estudio con mínimo dos cámaras.



- Las cámaras no pueden firmar de frente al público.
- El jurado le da la espalda al espectador.
- 10x7 metros requeridos en el estudio.
- Facilidad de firmar todas las áreas del estudio con mínimo dos cámaras.



- Solo se puede firmar de frente una pequeña parte del público.
- Los participantes le dan la espalda a parte del público
- 9x7 metros requeridos en el estudio.
- No permite firmar todas las áreas del estudio con mínimo dos cámaras.



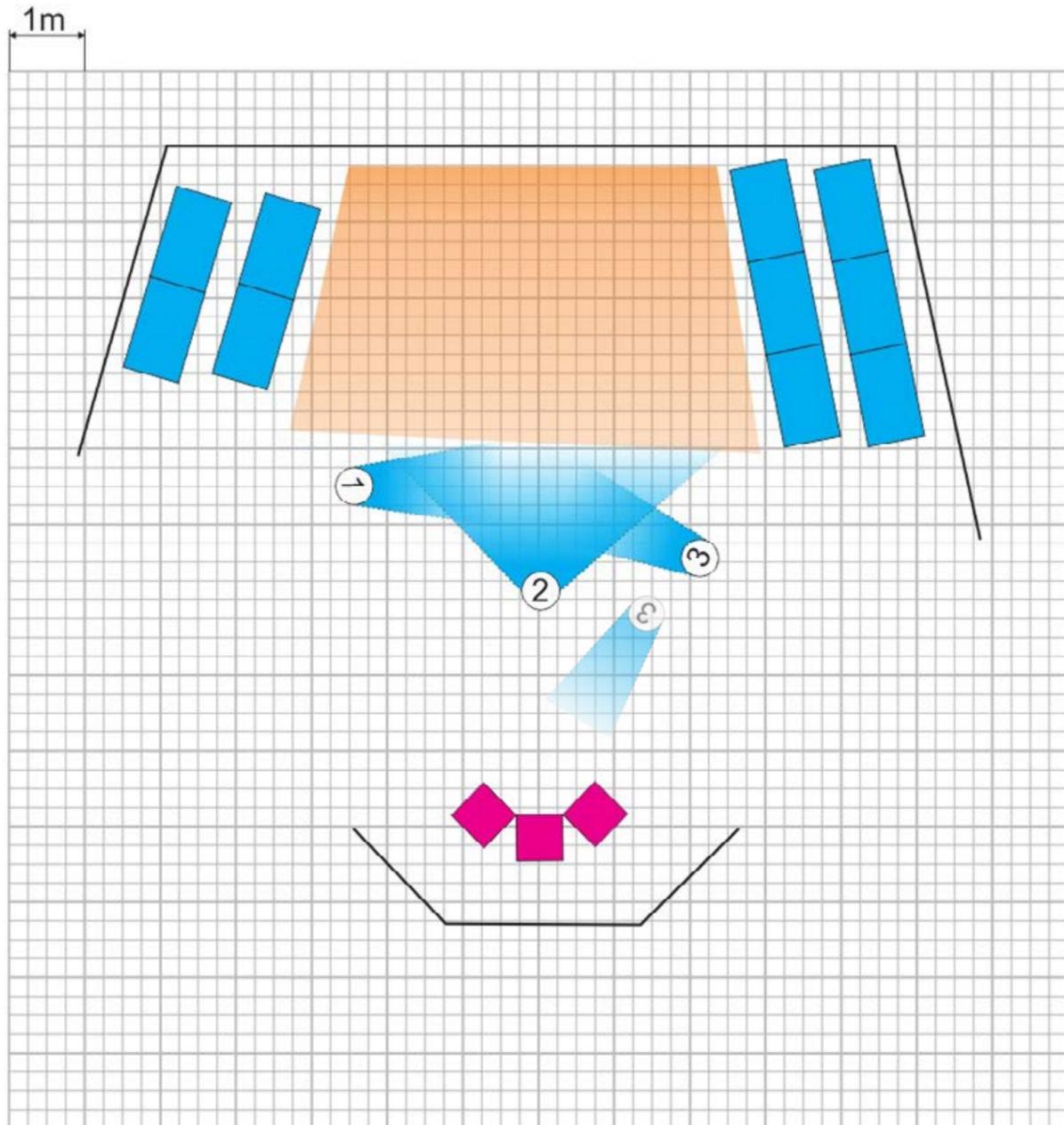
- Las cámaras no pueden firmar de frente al público.
- Los concursantes le dan la espalda a una mínima parte del público
- 9x6 metros requeridos en el estudio.
- Facilidad de firmar todas las áreas del estudio con mínimo dos cámaras.

 PÚBLICO

 JUECES

 ÁREA DE JUEGO

ALTERNATIVAS DE DISTRIBUCIÓN



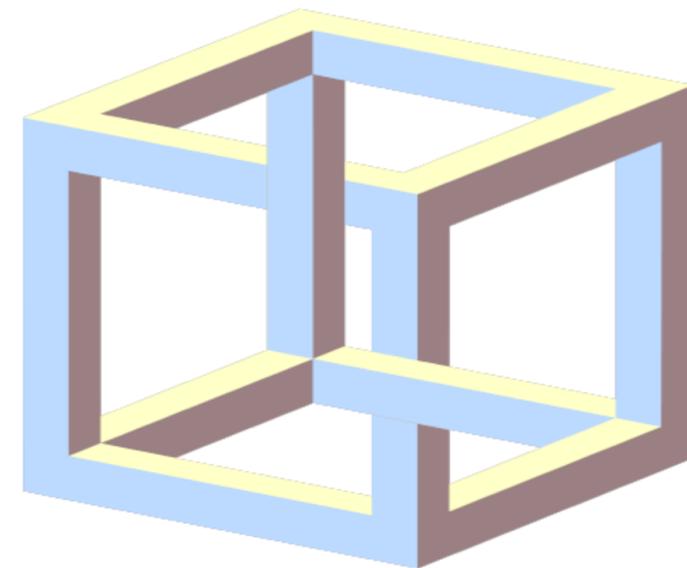
- Óptimas condiciones de filmación
- Todos los participantes tienen contacto visual entre sí.
- Se requiere todo el estudio para la filmación.
- Facilidad de firmar todas las áreas del estudio con mínimo dos cámaras.

A pesar que esta alternativa requiere más espacio en el estudio (por ende más escenografía), a petición del cliente fue seleccionada, ya que la misma brinda mayor facilidad y aprovechamiento en el uso de las cámaras.

 PÚBLICO

 JUECES

 ÁREA DE JUEGO



CONCEPTO GENERAL

Recrear un lugar de reunión y juego no identificable, incidiendo con rasgos a fines con el público meta; para esto se hará uso de figuras que formalmente no presenten significado alguno con elementos cotidianos, las cuales van a dar la impresión (para el televidente) de estar carentes de gravedad y o desequilibradas, siendo las mismas en algunos casos figuras imposibles. El objetivo de dicha solución es representar características particulares de dicha edad, dígame indecisión, transición, indefinido (adultez-niñez).

Con el objetivo de llegar al público meta y ganar su aceptación, se van a introducir elementos formales, característicos de actividades o intereses más relevantes en dicha edad, dígame dinamismo, atracción por las nuevas tecnologías o alto consumo de los mangas.

El dinamismo va a ser representado mediante la diagonalidad de elementos y la disposición de formas sobre un eje de referencia lineal. La atracción por las nuevas tecnologías básicamente será representada a través del uso de materiales modernos los cuales presenten un perfecto acabado, así como transparencia y cambios bruscos de dirección entre sus superficies. Los atributos formales usados que hacen referencia a los mangas serán básicamente, el uso de la línea valorada para el contorno y detalles en la figura, así como el uso de colores planos.

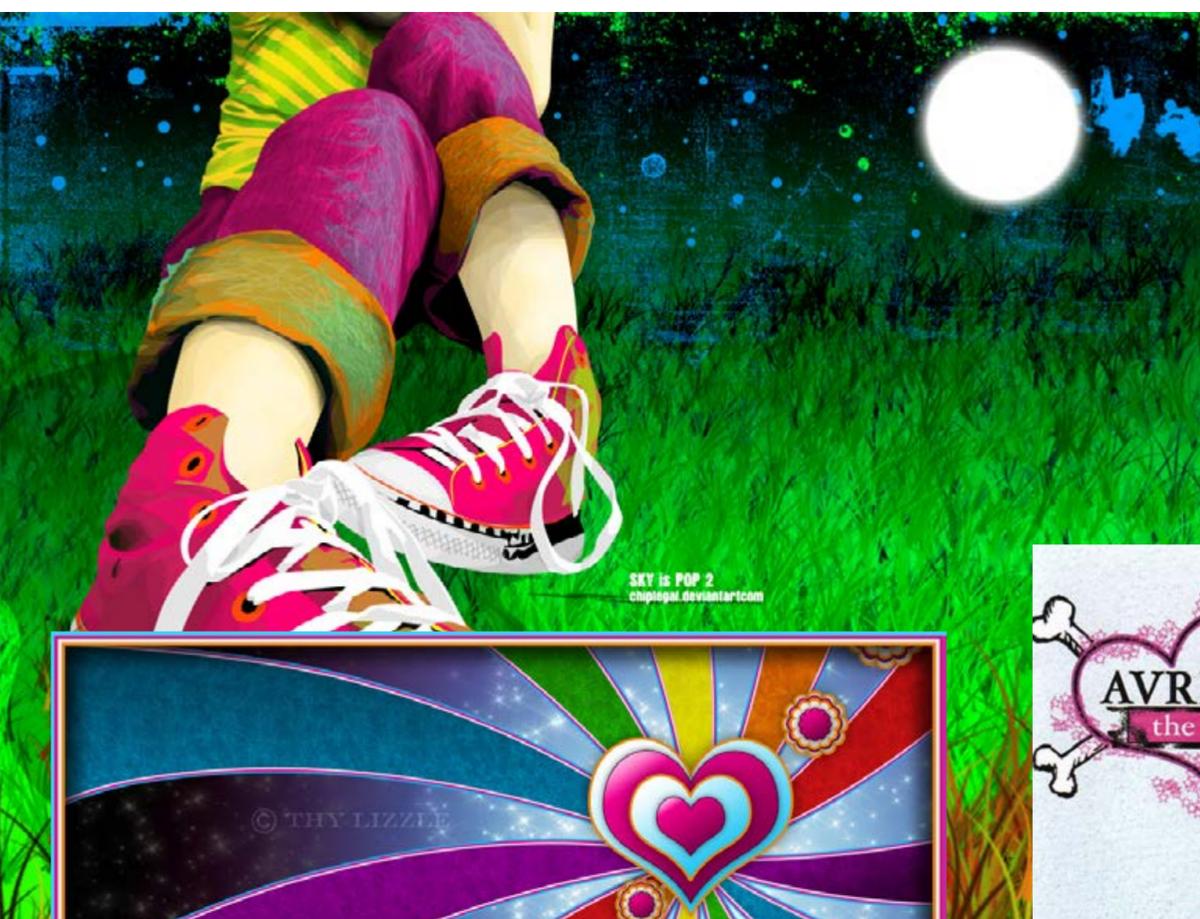
Dentro del set se incluirá:

- Diez bancos para el público de tres capacidades cada uno.
- Una mesa con tres sillas para los jueces.
- Seis sillas para los participantes.
- Una tarima para el área de juego y otra para los jueces.
- Apoyo escenográfico.

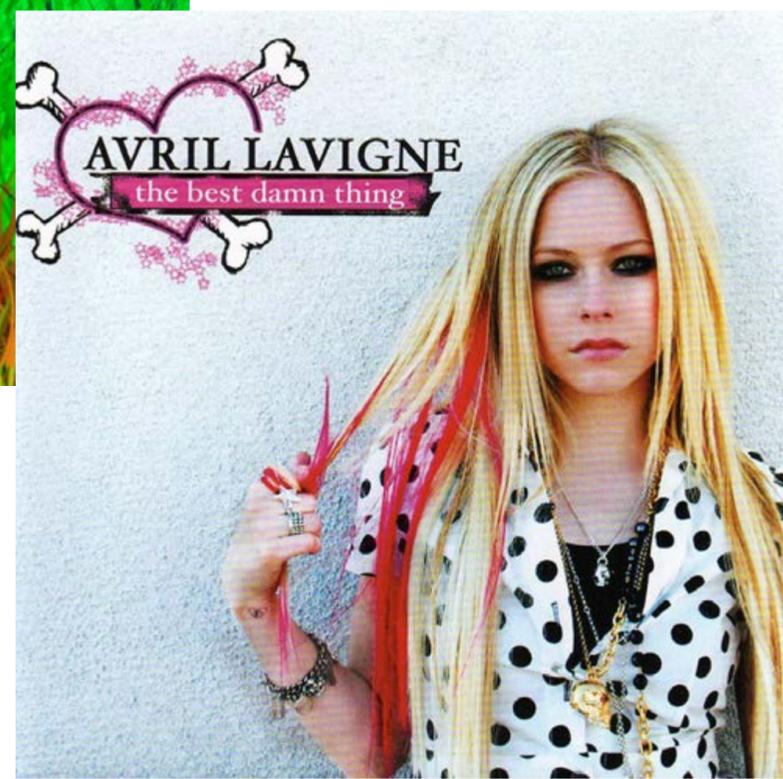
SELECCIÓN CROMÁTICA

La selección cromática estuvo basada en la exploración de los colores más usados por/con el público meta; dí-gase ropa que visten, gráfica con la que se identifican, videos musicales de su preferencia, revistas, bandas musicales, etc. Estos en general presentan en común la característica de ser colores muy vivos y llamativos.

SELECCIÓN CROMÁTICA SELECCIONADA



♥X♥? Para ti amigo ♥X♥?
 Sabes amigo quiero confesarte pero me prometes que no le dices a nadie a nadie, hay un chico pues me llama mucho la atención, nunca me había pasado esto en mi vida y temo que me haya enamorado de ese chico tan lindo, tan sencillo y especial que cuando lo veo a mi lado todo cambia en mi mente me ha cambiado de chiquita inquieta a una mujer ideal, sabes amigo, quiero pedirte un gran favor ve dile que lo quiero y lo sueño con defectos y virtudes con triunfos y fracasos y que lo entenderé, pero que deseo que el me quiera como yo lo quiero a el dile que desde el primer día que lo vi me gusta su voz, sus ojos, su boca en pocas palabras dile que su sonrisa me hace feliz pero nunca le digas que ese chico <<eres tu!>>
 ♥Te amo aunque ya no sea en silencio ♥♥



CONCEPTUALIZACIÓN/ MOBILIARIO PARA JURADO Y CONCURSANTES

El mobiliario destinado a jueces y competidores (como plantea el concepto general), está basado principalmente en el empleo de una forma y materiales los cuales llamen la atención del público meta; tomando como referencia alternativas y variantes conceptuales de elementos a fines con los mismos; dígame atracción por nuevas tecnologías e ilustración manga.

El mobiliario en su totalidad está compuesto por una estructura de acrílico, la cual de por sí, debido a su alto nivel de transparencia y el perfecto nivel de acabado que puede alcanzar, hace alusión a la alternativa de “atracción por las nuevas tecnologías”, dicha estructura es complementada con vinilos de color, haciendo empleo de la línea valorada (junta entre los vinilos) contorneando los planos de color (elemento distintivo de los mangas). Dichos vinilos serán pegados en la parte superior del mobiliario, ya que de ser pegados por abajo, podrían en algunos casos crear un alto grado de reflexión.

Se acopla a las dimensiones del percentil 5 y 95, correspondiente a la población latinoamericana (año 2007).

La mesa, cuenta con capacidad para 3 personas, siendo los mismos, los jueces del programa, que se sentarán en la parte cóncava de la misma (tres sillas). Constará además de un soporte tubular, el cual brindará sostén a la estructura evitando con esto el desbalance y la deformación de la misma. Esta, en su totalidad, se obtiene mediante la unión de cuatro piezas de acrílico, de

las cuales una de estas (la mayor) se obtiene mediante el doblado del mismo. Dichas piezas serán pegadas entre sí, usando pegamento especializado.

En el caso de las sillas (tres en el área de jueces y seis en el área de competencia) las mismas se obtendrán (en su totalidad) de un único desarrollo, contando con un apoyo para posición sedente (asiento) y un apoyo lumbar (respaldo), siendo empleados solamente dos colores (blanco y rosa). Todos los bordes y aristas serán suavizados. Se usarán cuatro regatones en la base de las patas, evitando con esto el deterioro por desgaste del mismo. No será necesario el uso de acolchado ya que dicho mobiliario tendrá una frecuencia de uso muy baja (máximo una semana al mes), durante aproximadamente un período de cuatro horas, de las cuales, no será usado todo el tiempo.

CONCEPTUALIZACIÓN / MOBILIARIO PARA EL PÚBLICO

CAPACIDAD NECESARIA DE PÚBLICO

- 30 personas

DISTRIBUCIÓN

- 10 bancos con capacidad para tres personas

- 3 bancos con capacidad para 10 personas

- 2 bancos con capacidad para 15 personas

La primera propuesta es más conveniente ya que los mismos serían mas pequeños, ofreciendo así facilidades en cuanto a la transportación, montaje y embalaje.

Producto a que este mobiliario se va a encontrar a los extremos de la escenografía y llenos de públicos, van a ser prácticamente incaptables para las cámaras, por lo que se toma la decisión de realizar un diseño **enfocado** completamente a su función básica (brindar apoyo en posición sedente), prescindiendo de cualquier función comunicativa.

La propuesta final es un mobiliario el cual es meramente funcional, con capacidad para tres personas, fabricado completamente en poliespuma con un recubrimiento realizado con la técnica del papier maché y pintado completamente de color negro.

Los talleres de atrezzo del ICRT cuentan con la tecnología y la capacidad material para realizar trabajos de modelado/esculpido de la poliespuma; material el cual brinda perfectas facilidades de transportación y manipulación, facilitando con esto el trabajo de los

tramoyistas y alargando además su vida útil evitando incorrectas manipulaciones realizadas por el exceso de peso.

El color negro de dicho mobiliario creará un efecto de transparencia sobre el fondo (aforo) y el piso, logrando un efecto de duda sobre “donde están sentados los miembros del público”.

CONCEPTUALIZACIÓN/ APOYO ESCENOGRÁFICO

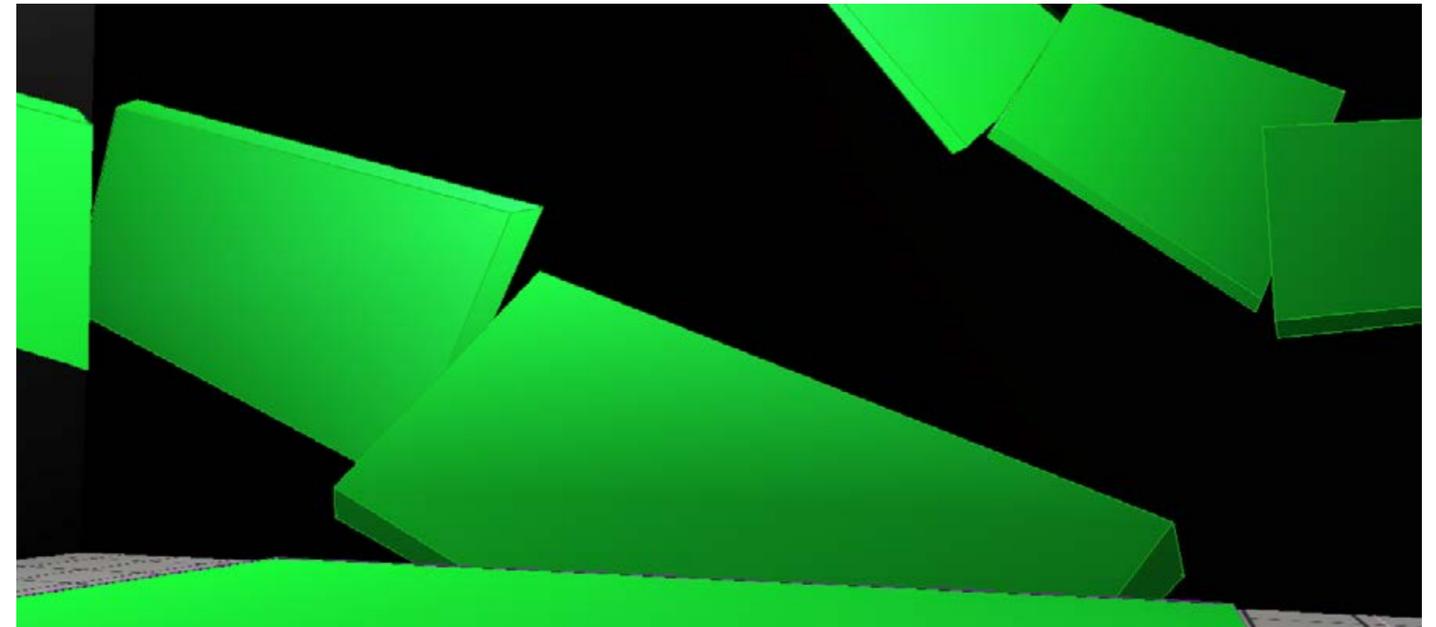
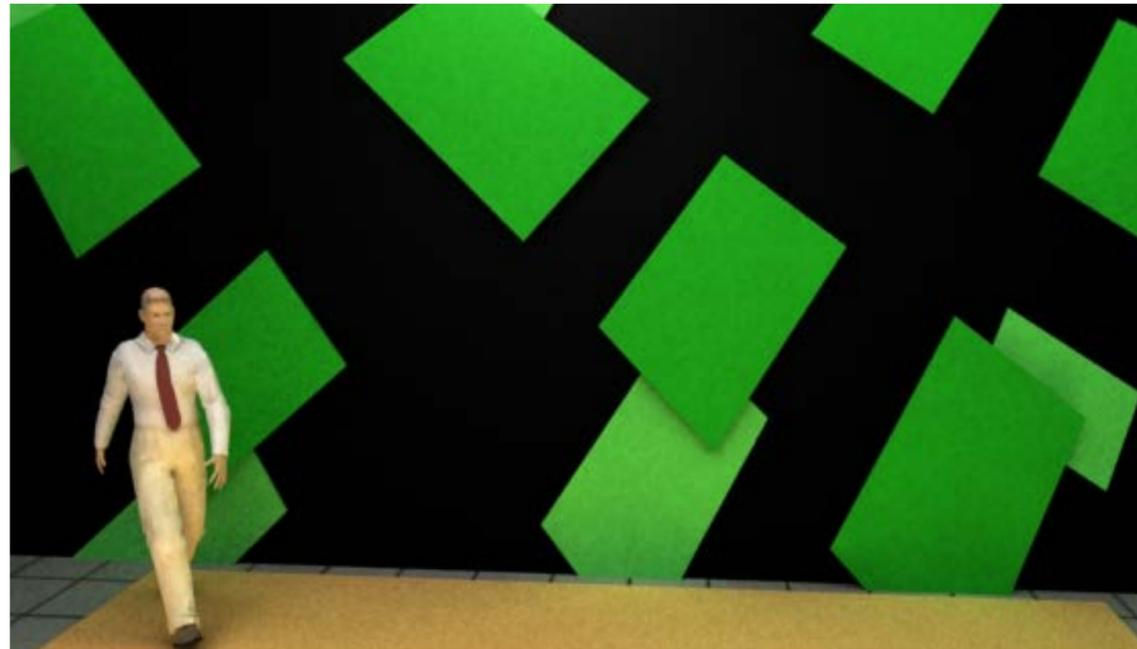
La escenografía estará ubicada en las paredes del set (aforo), haciendo alusión a cubos flotando alrededor del área de juego, los cuales representarán algunos de los elementos de la conceptualización antes mencionados como desequilibrio, carencia de gravedad, figuras imposibles y atributos formales de los mangas (estos dos últimos a través de la gráfica), así como el nombre del programa y de algunas de las secciones del mismo.

Dichos paneles serán construidos en madera (ply Wood), serán atados a la parrilla de luces y dejados en suspensión.

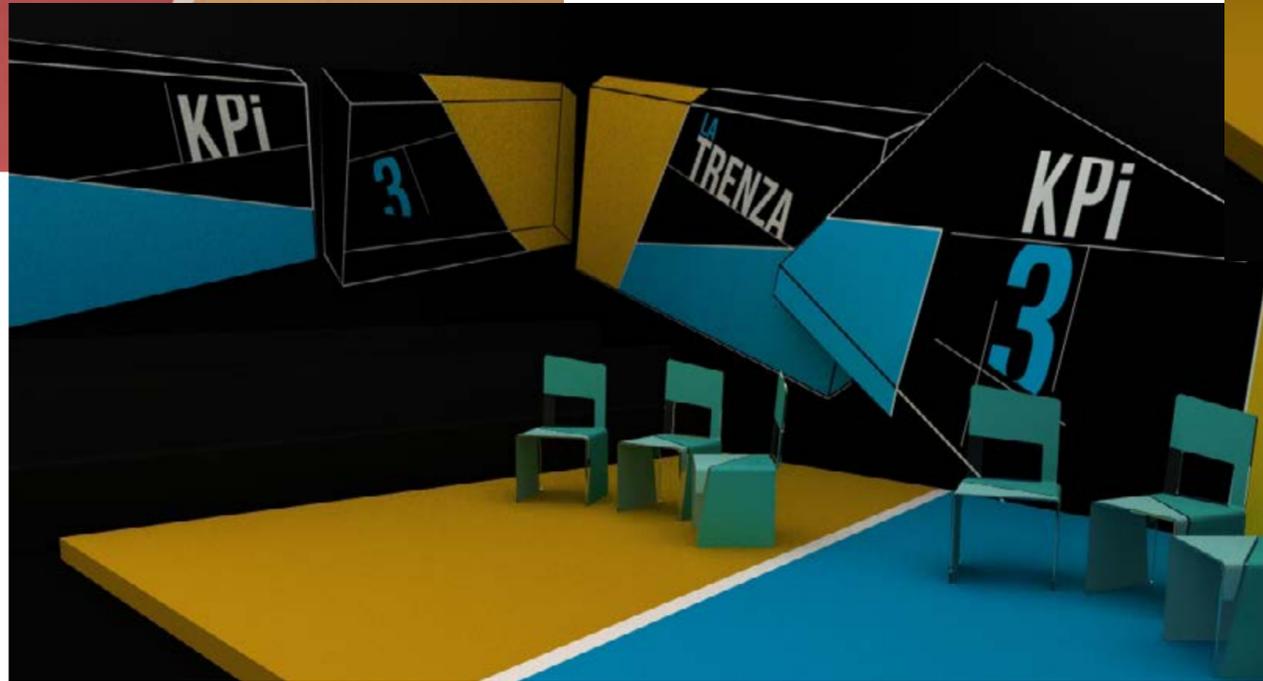
CAPÍTULO **4**
DESARROLLO

EXPLORACIÓN FORMAL/ APOYO ESCENOGRÁFICO

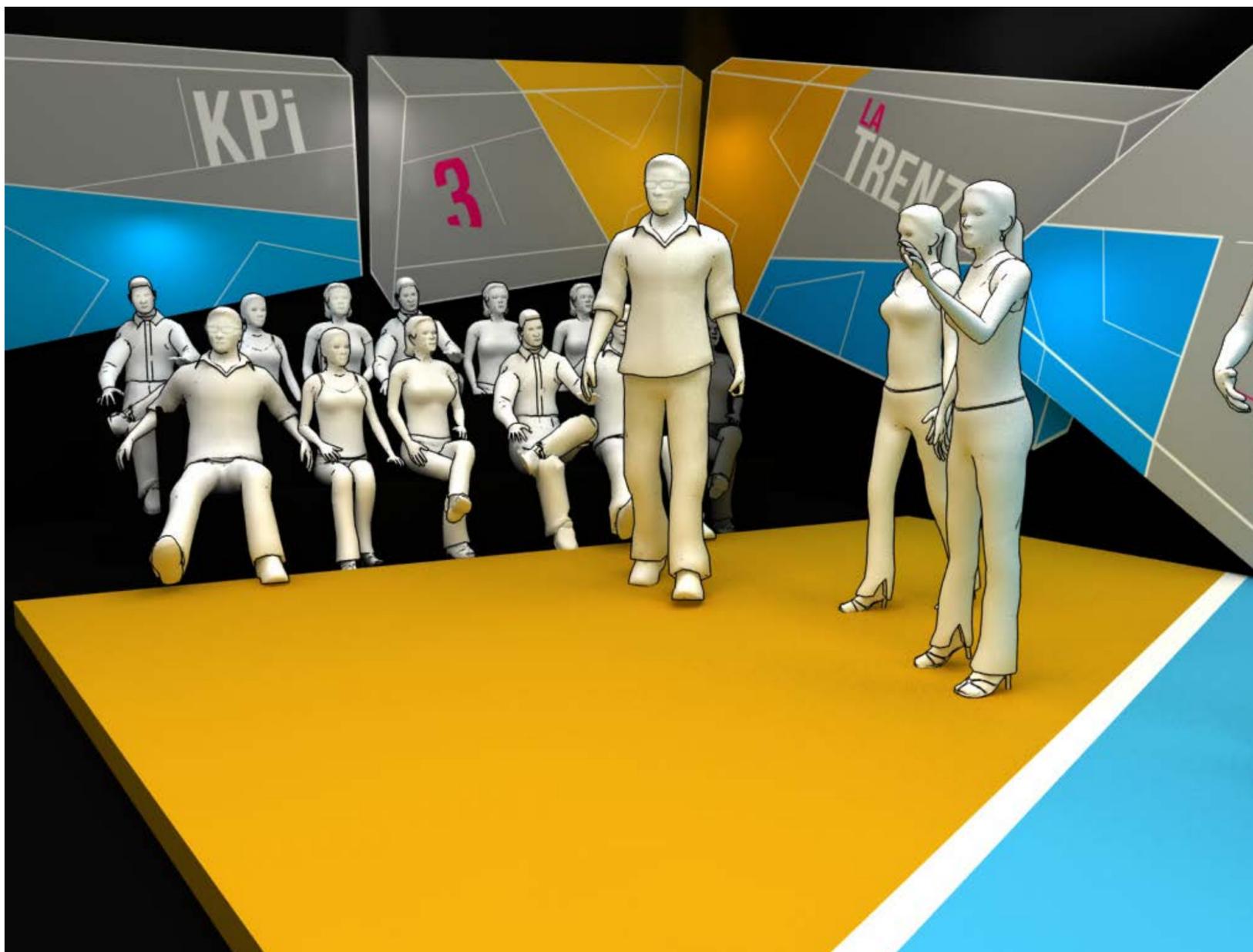
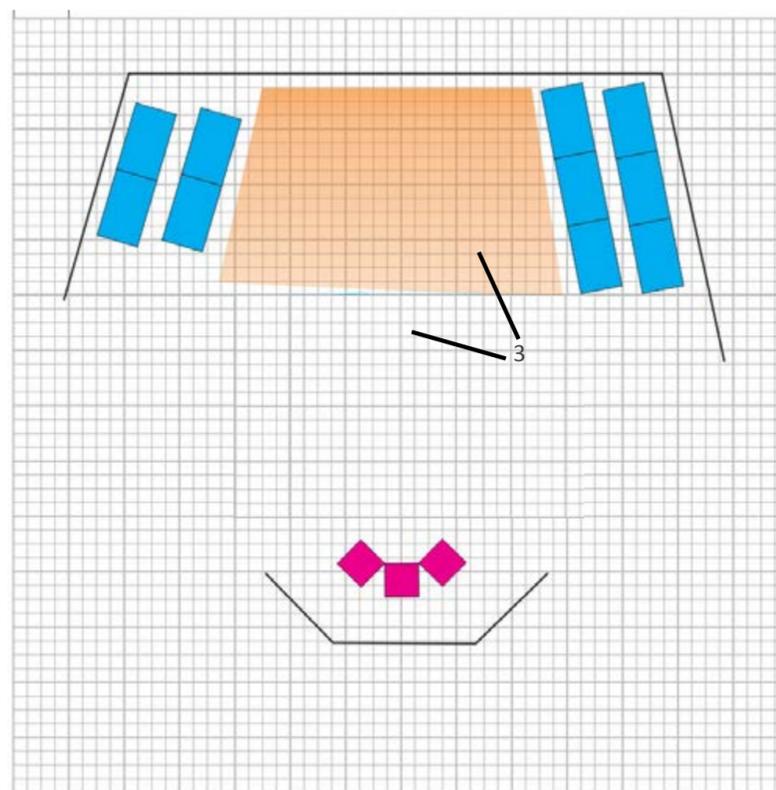
La exploración formal de los paneles, estuvo enfocada en crear efectos de desequilibrio, elementos sin gravedad y movimiento, todo a partir de planos los cuales permitieran posteriormente aplicarle gráfica relacionada con la conceptualización.



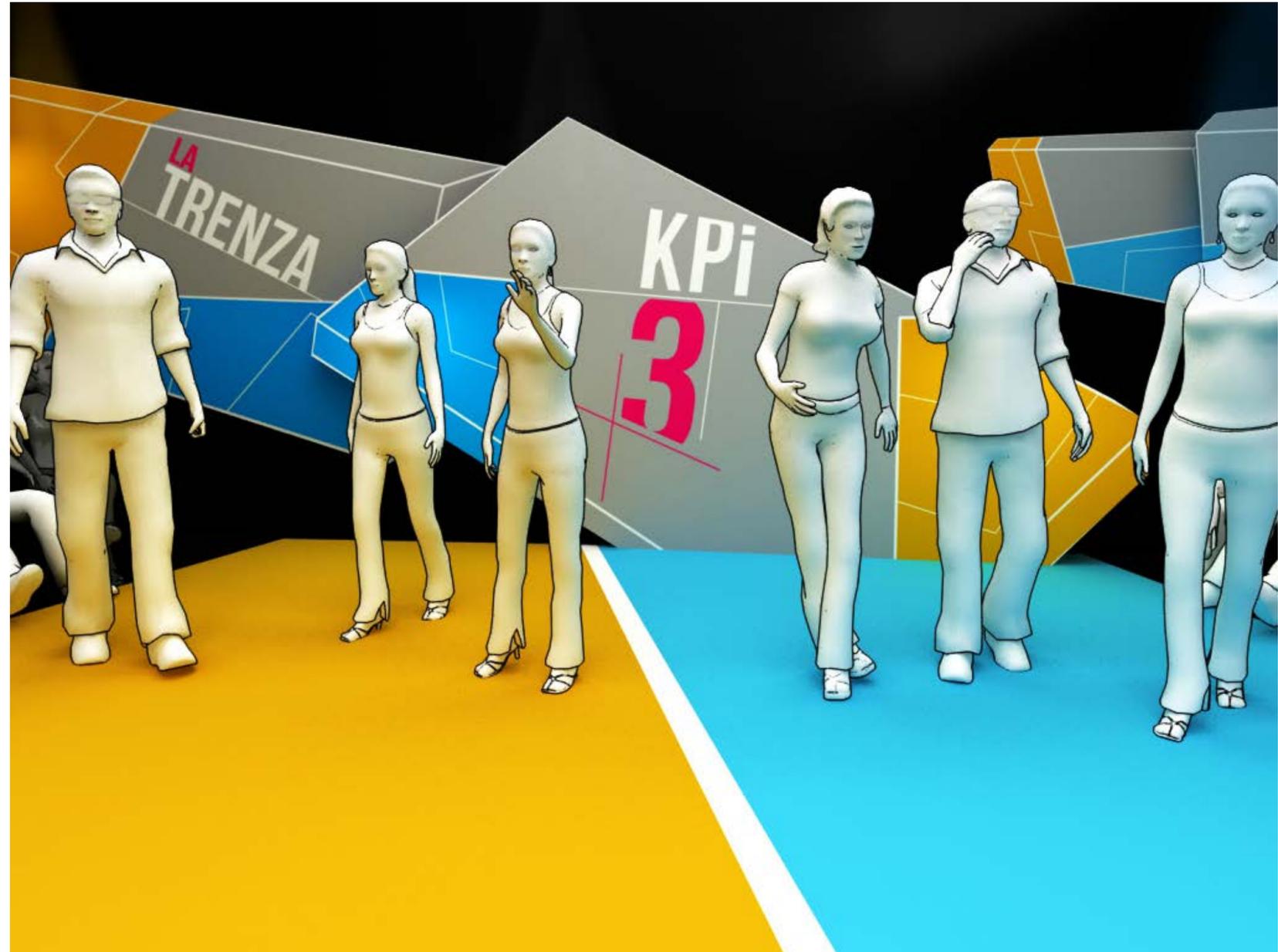
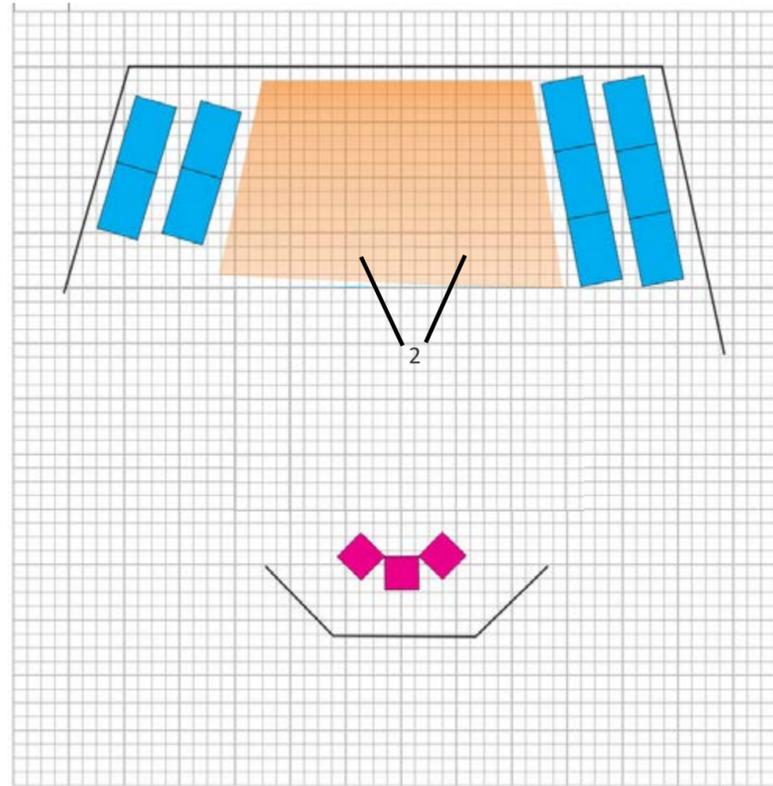
EXPLORACIÓN / GRÁFICA



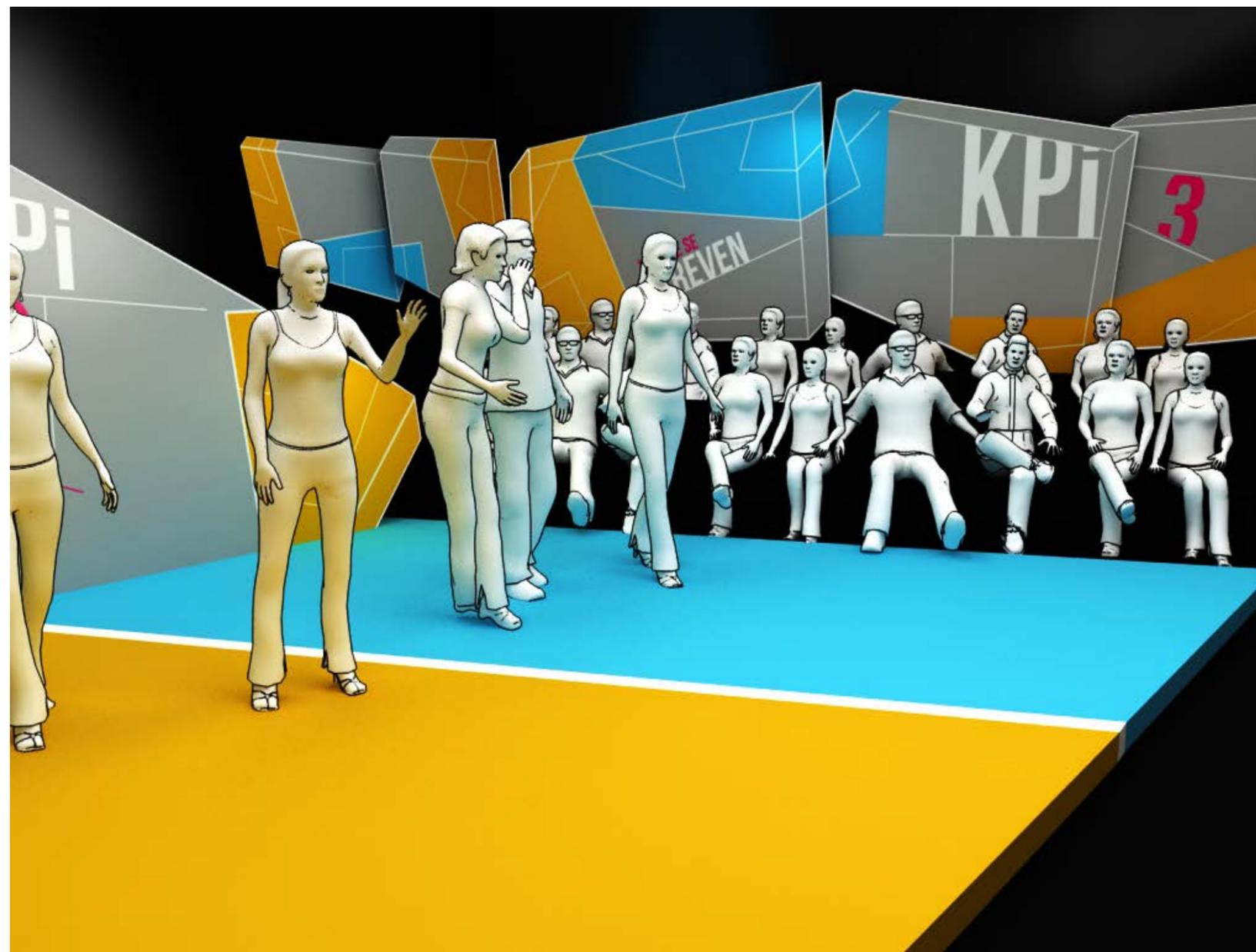
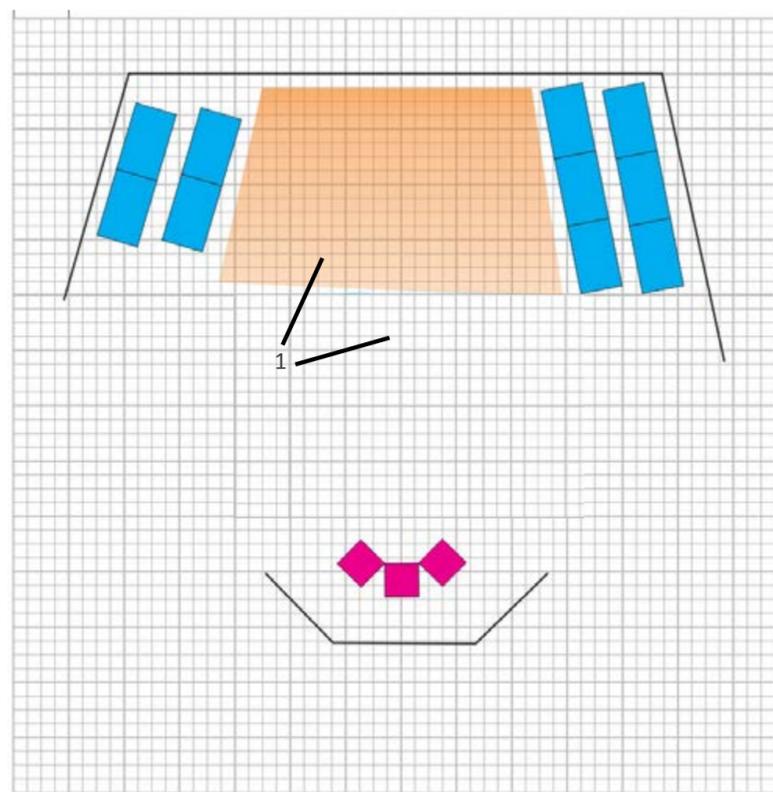
SOLUCIÓN



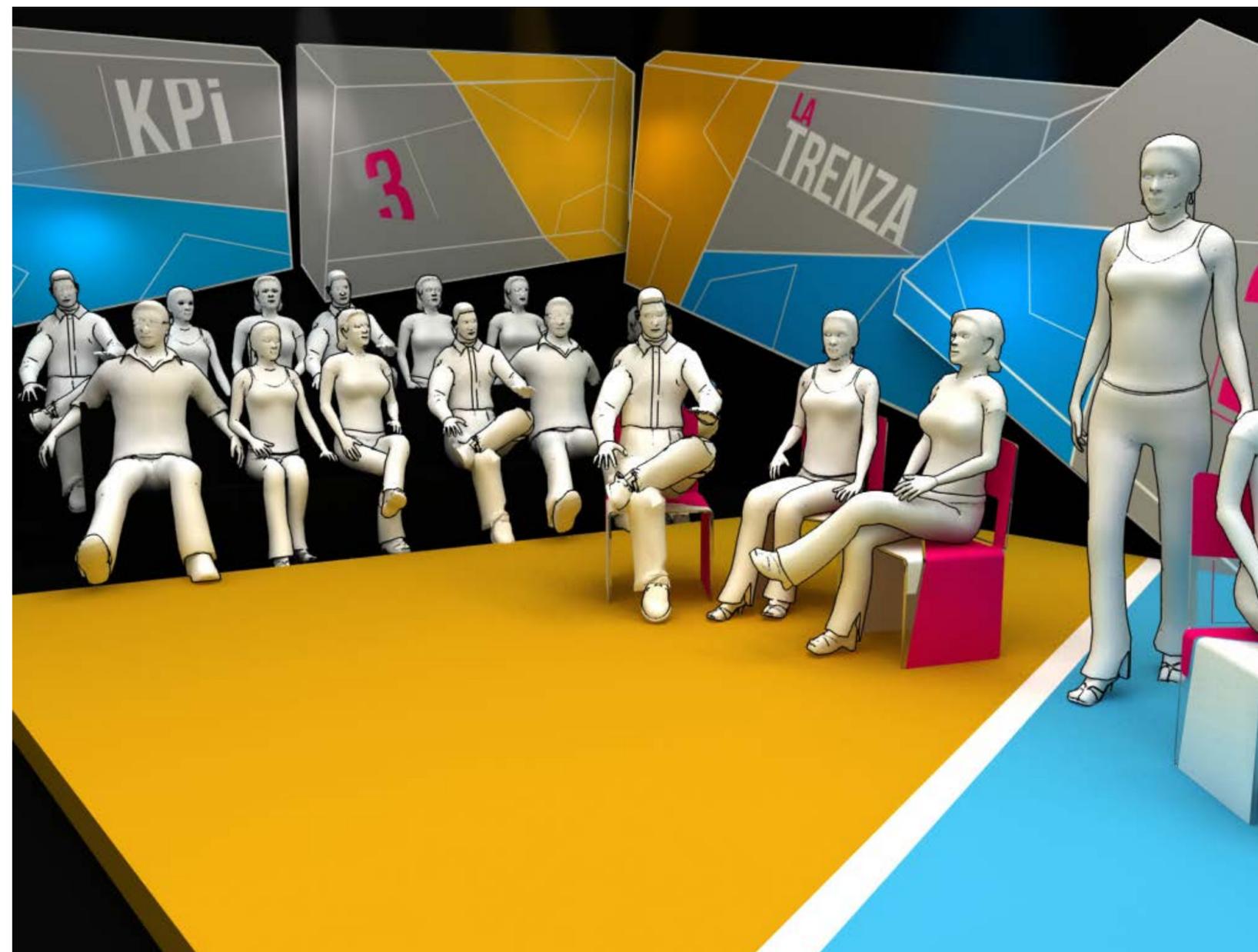
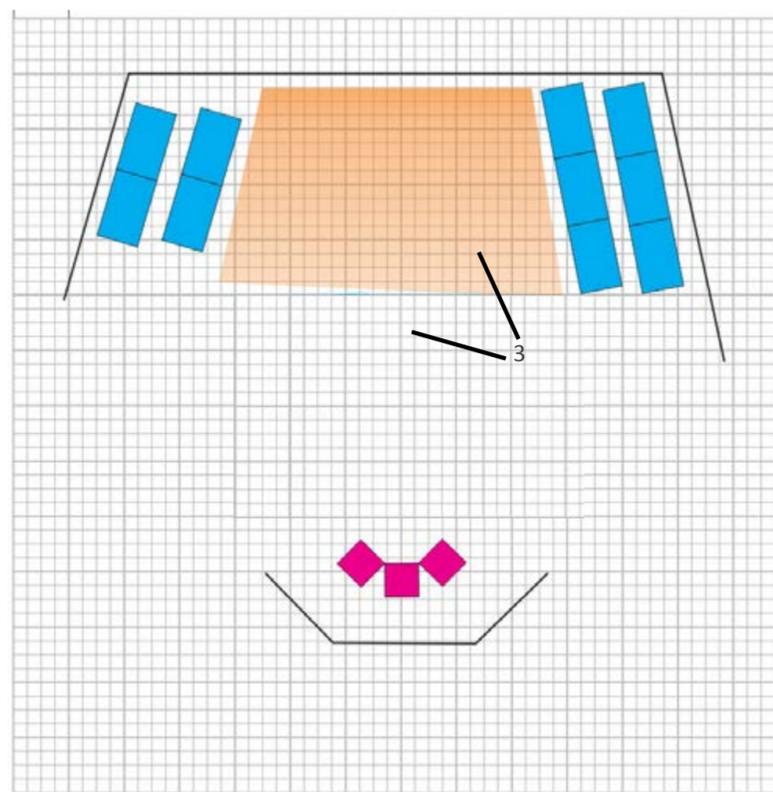
SOLUCIÓN



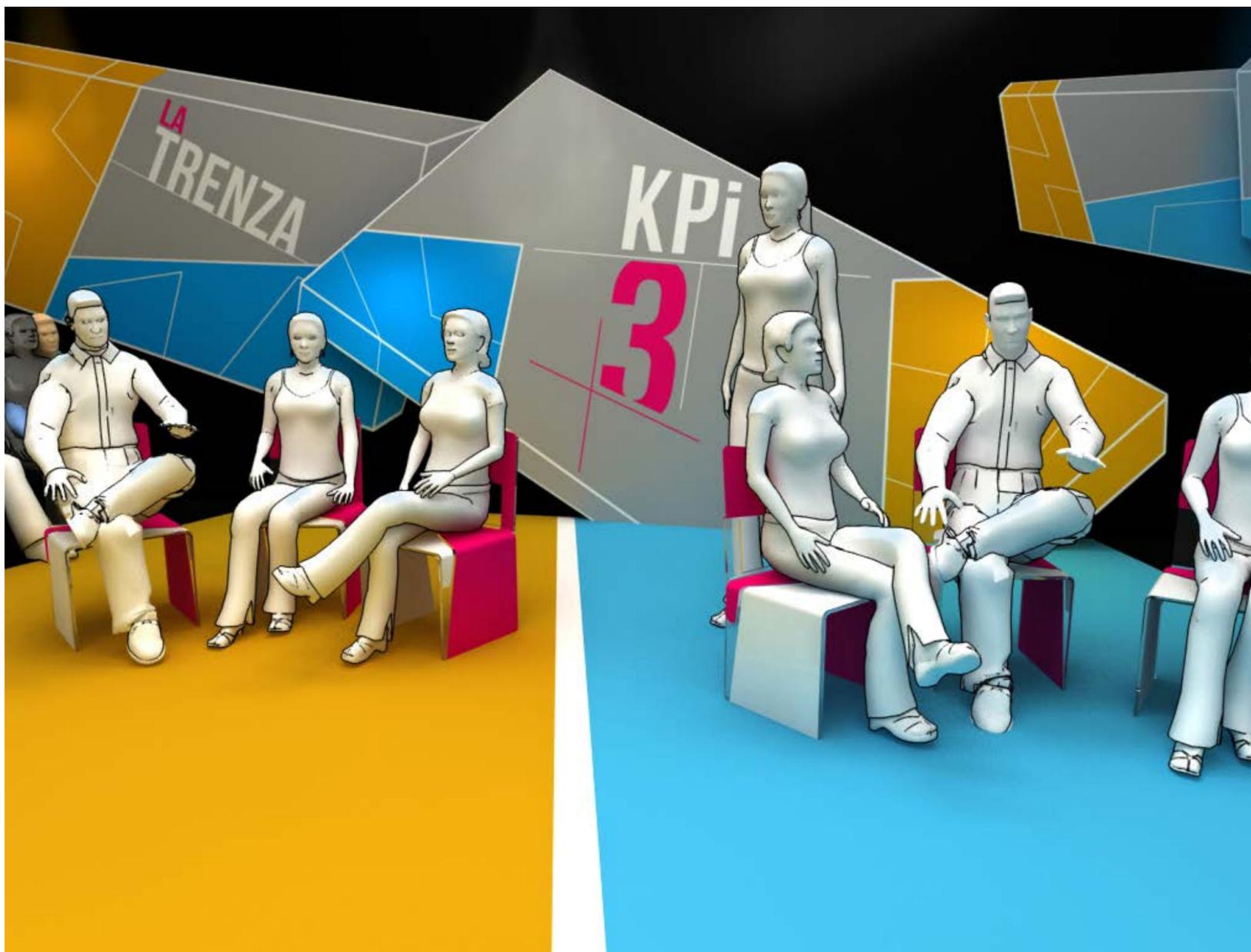
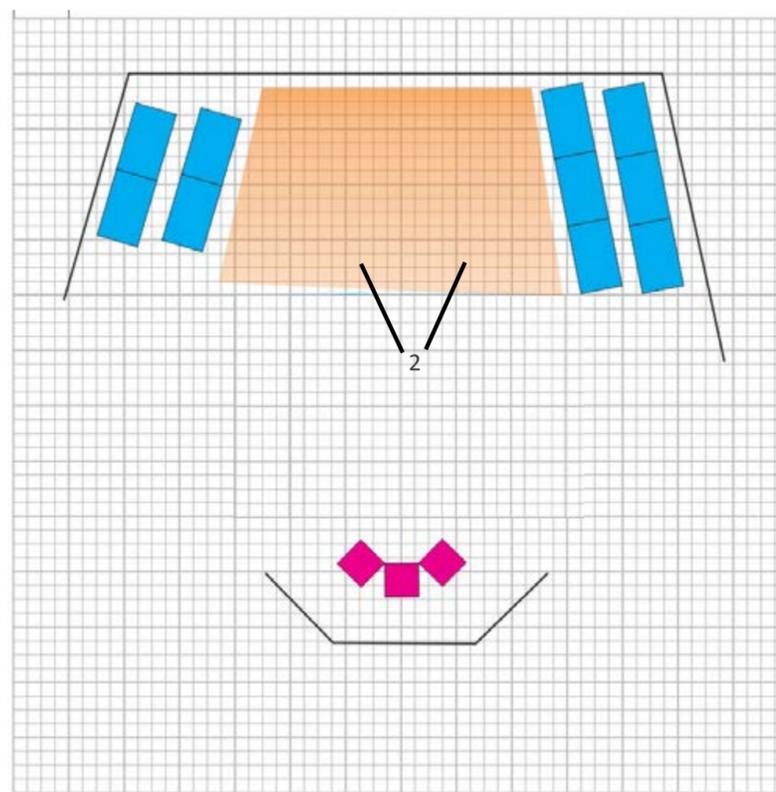
SOLUCIÓN



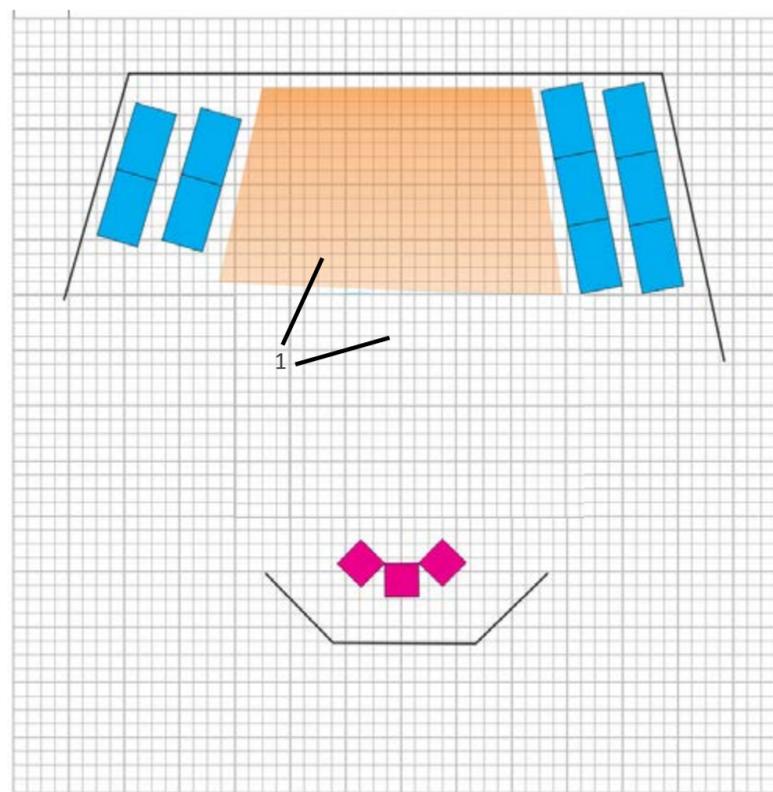
SOLUCIÓN / CONCURSANTES SENTADOS



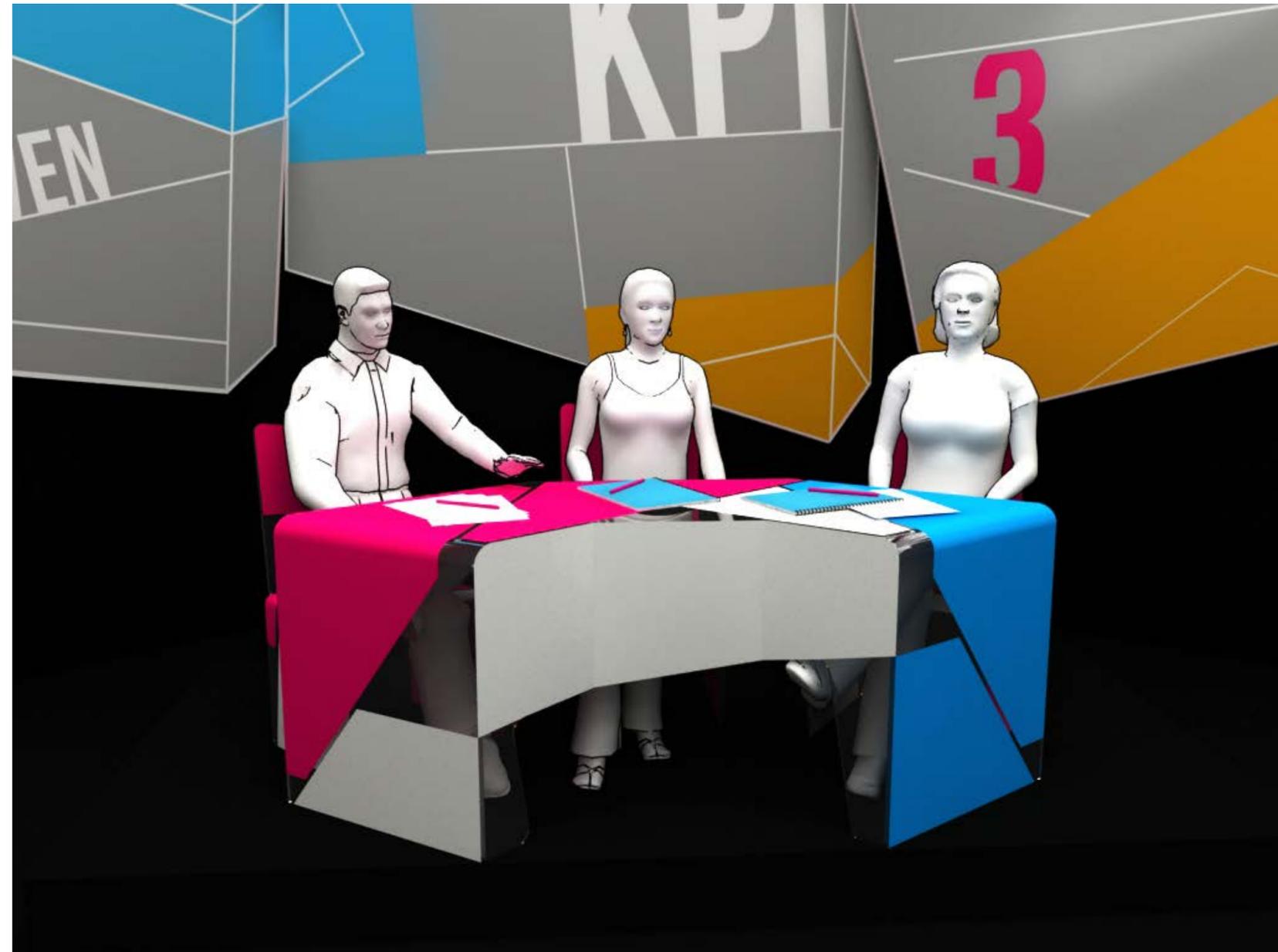
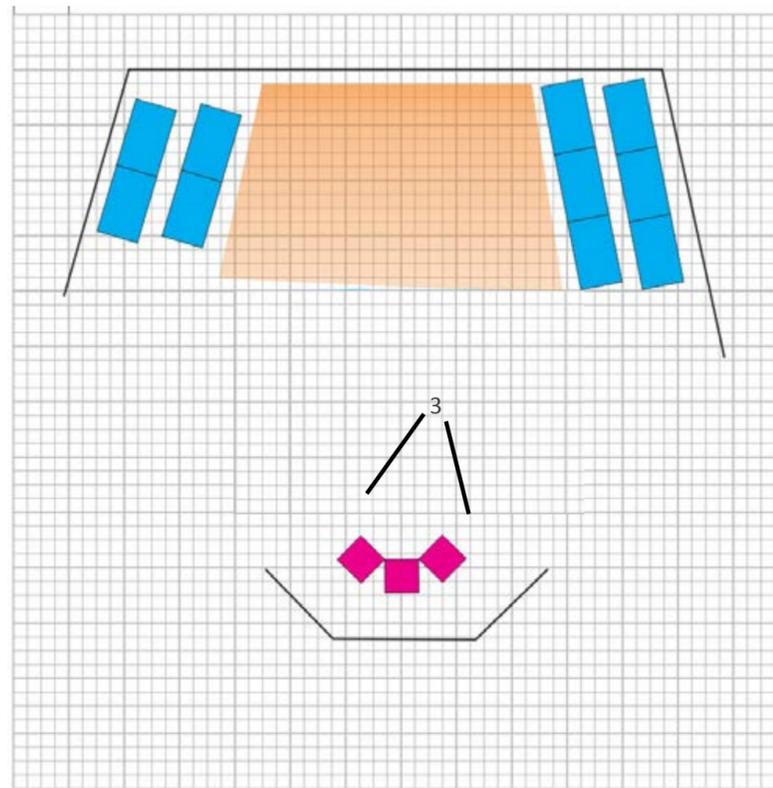
SOLUCIÓN / CONCURSANTES SENTADOS



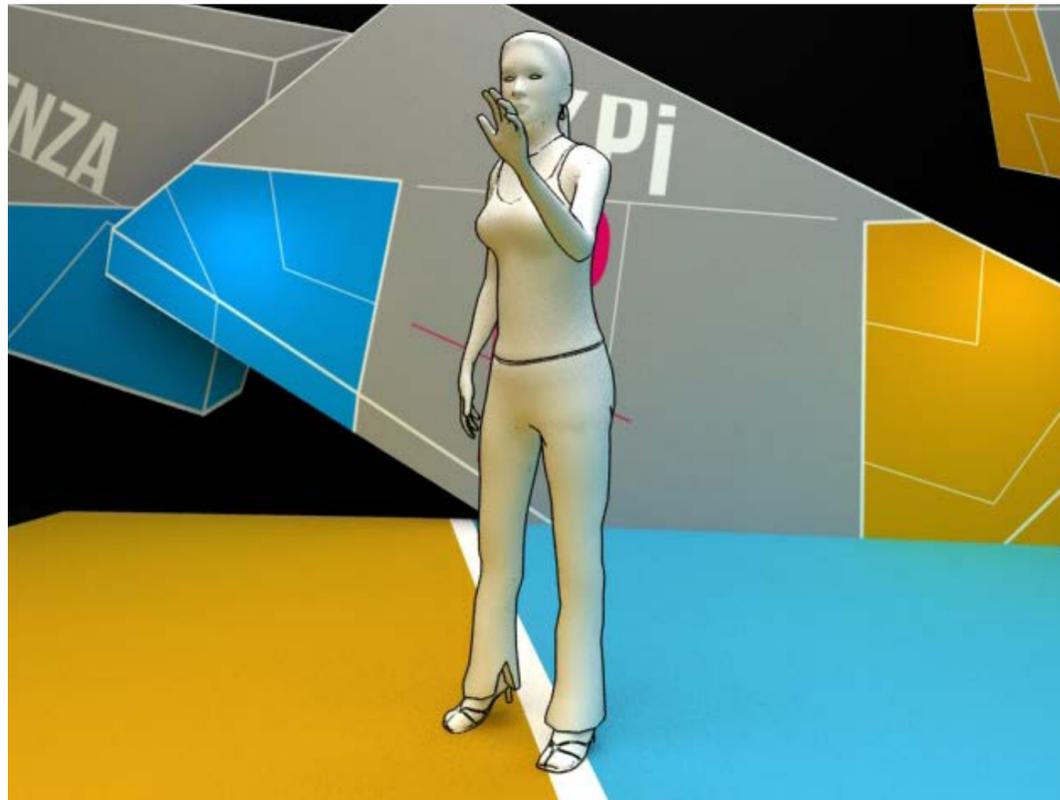
SOLUCIÓN / CONCURSANTES SENTADOS



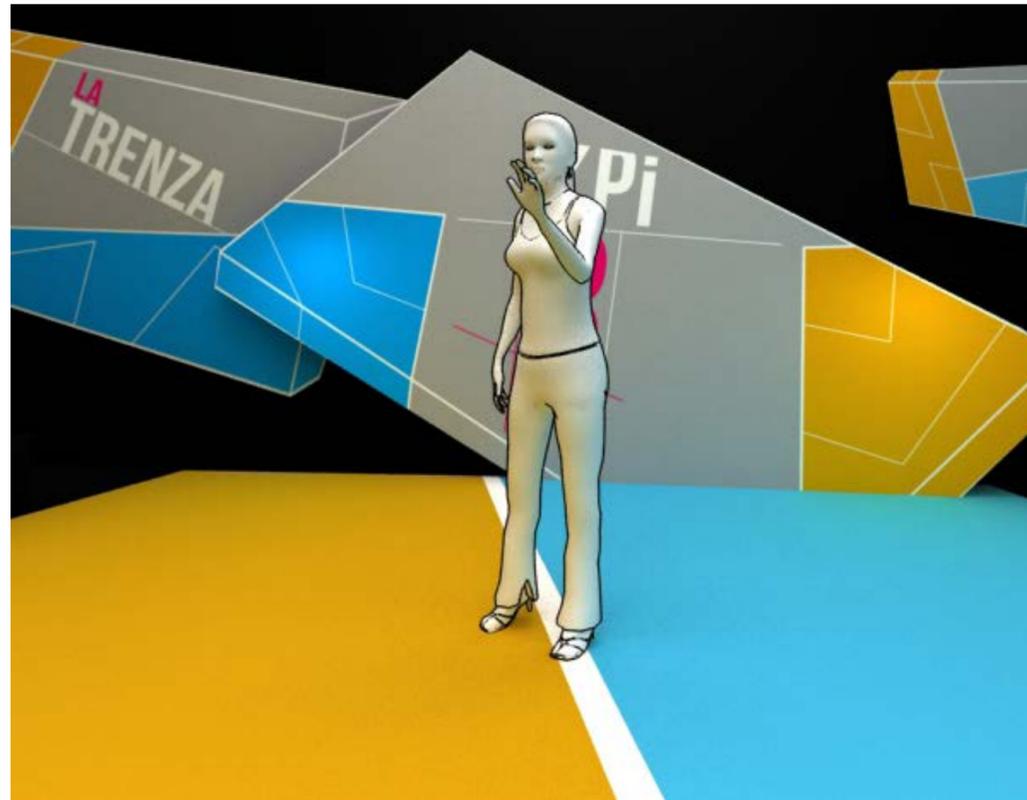
SOLUCIÓN / JURADO



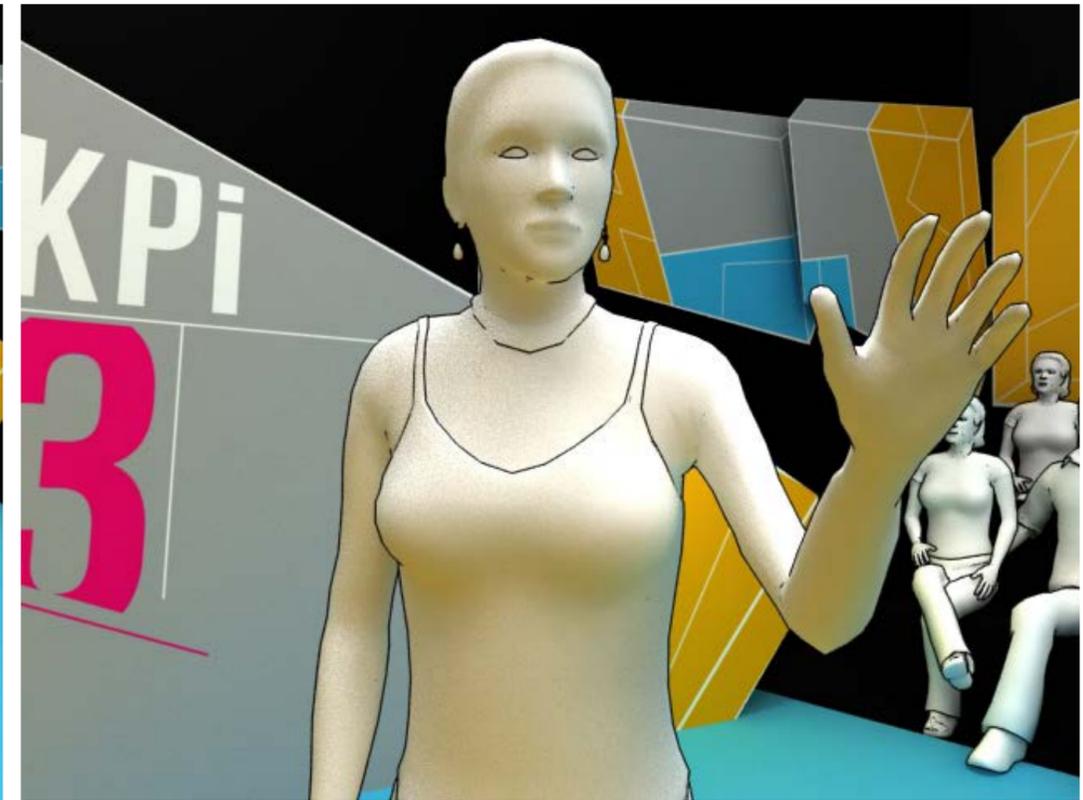
PLANO FIGURA



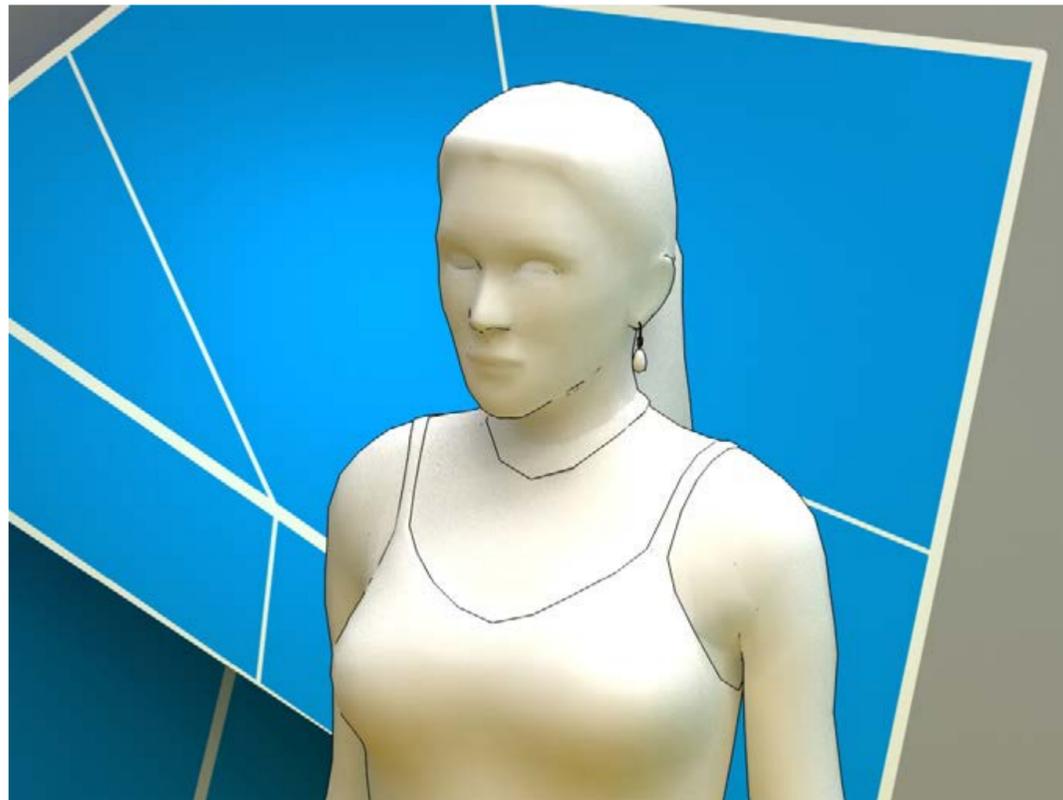
PLANO GENERAL



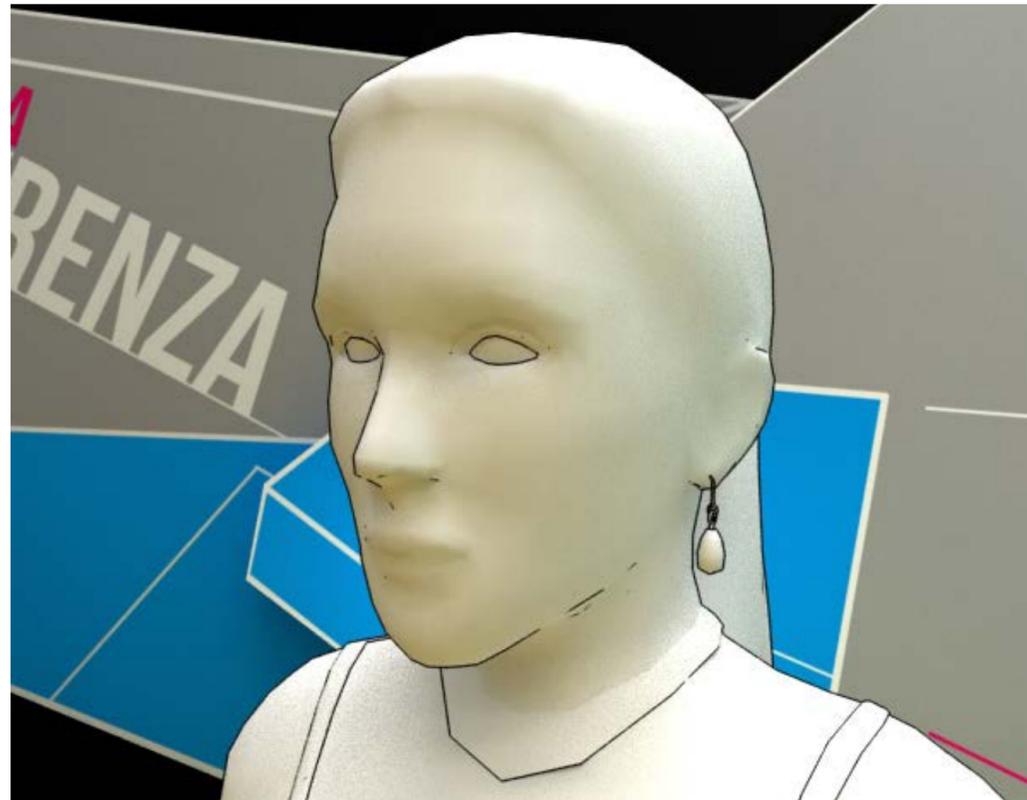
PLANO MEDIO



PLANO MEDIO CORTO



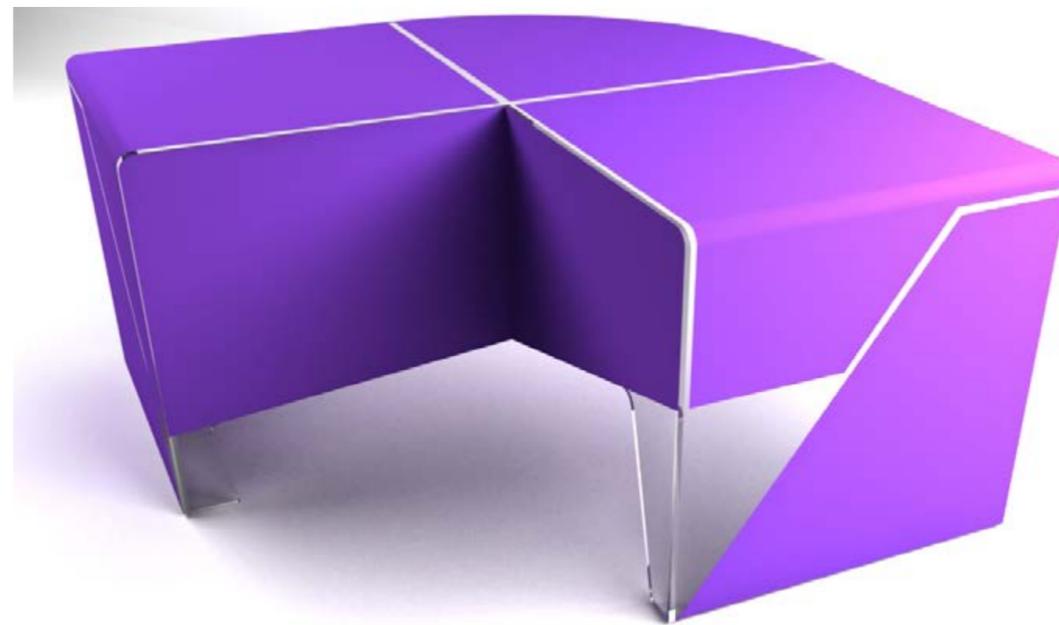
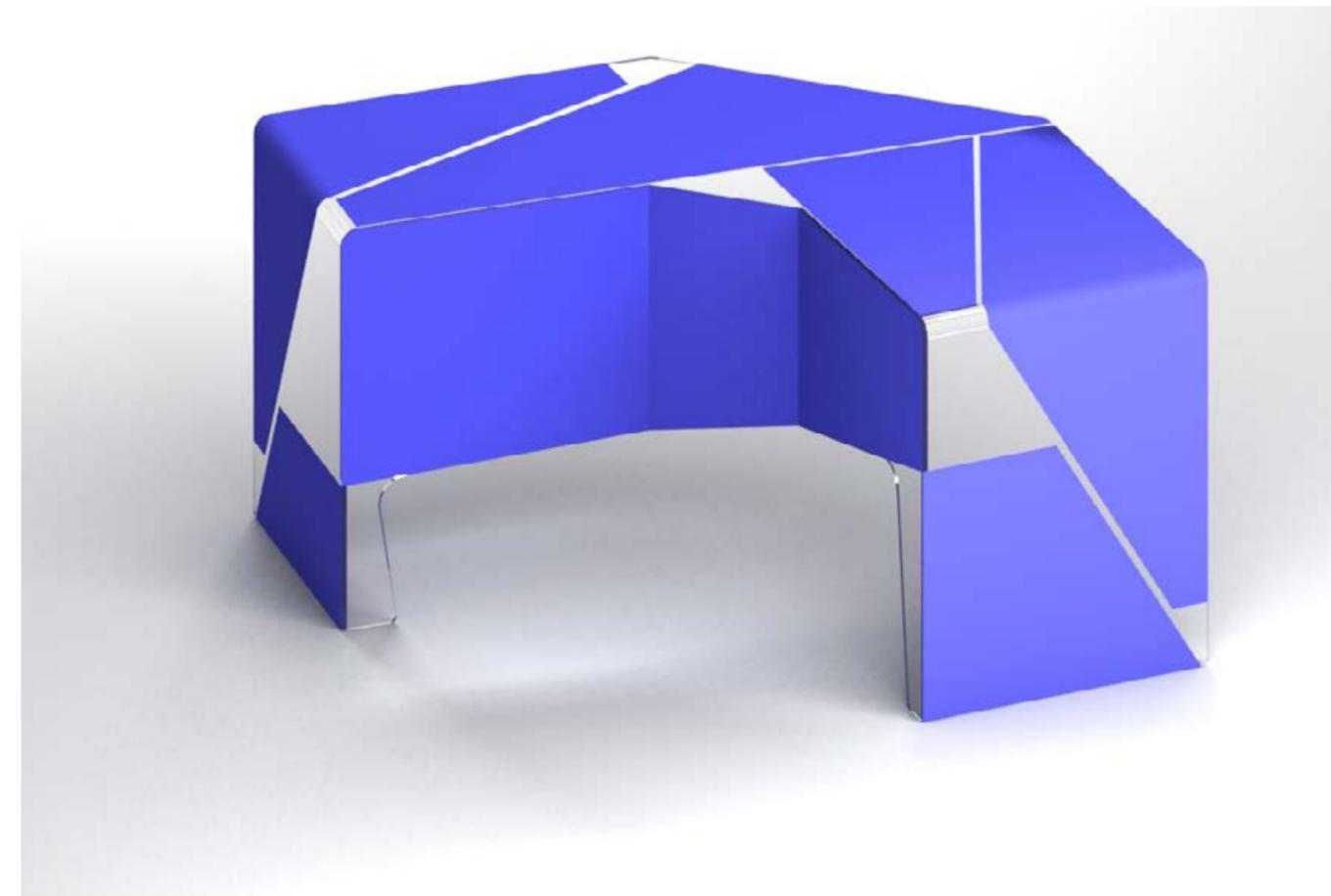
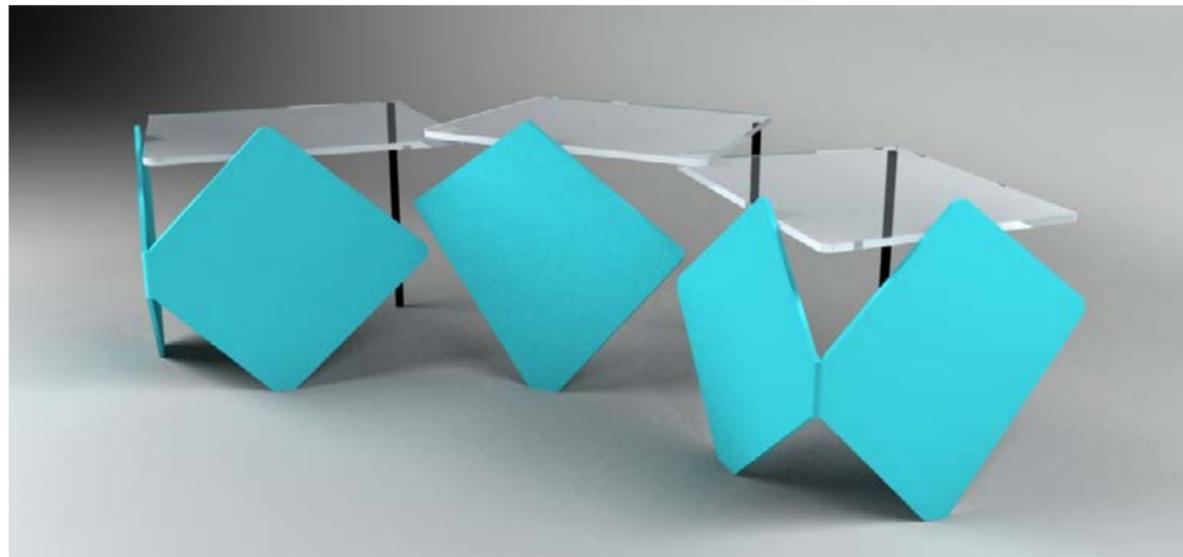
PRIMER PLANO

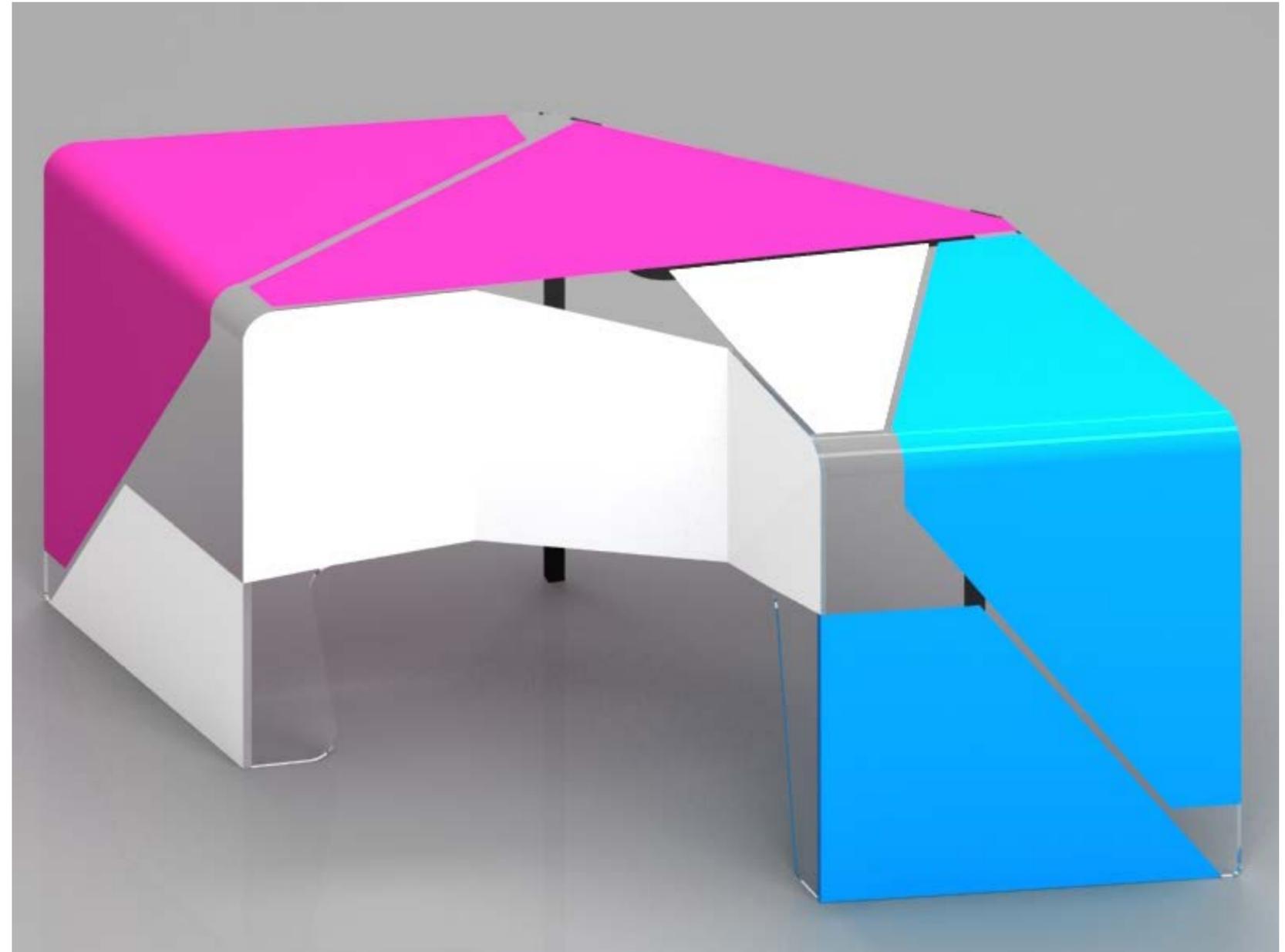


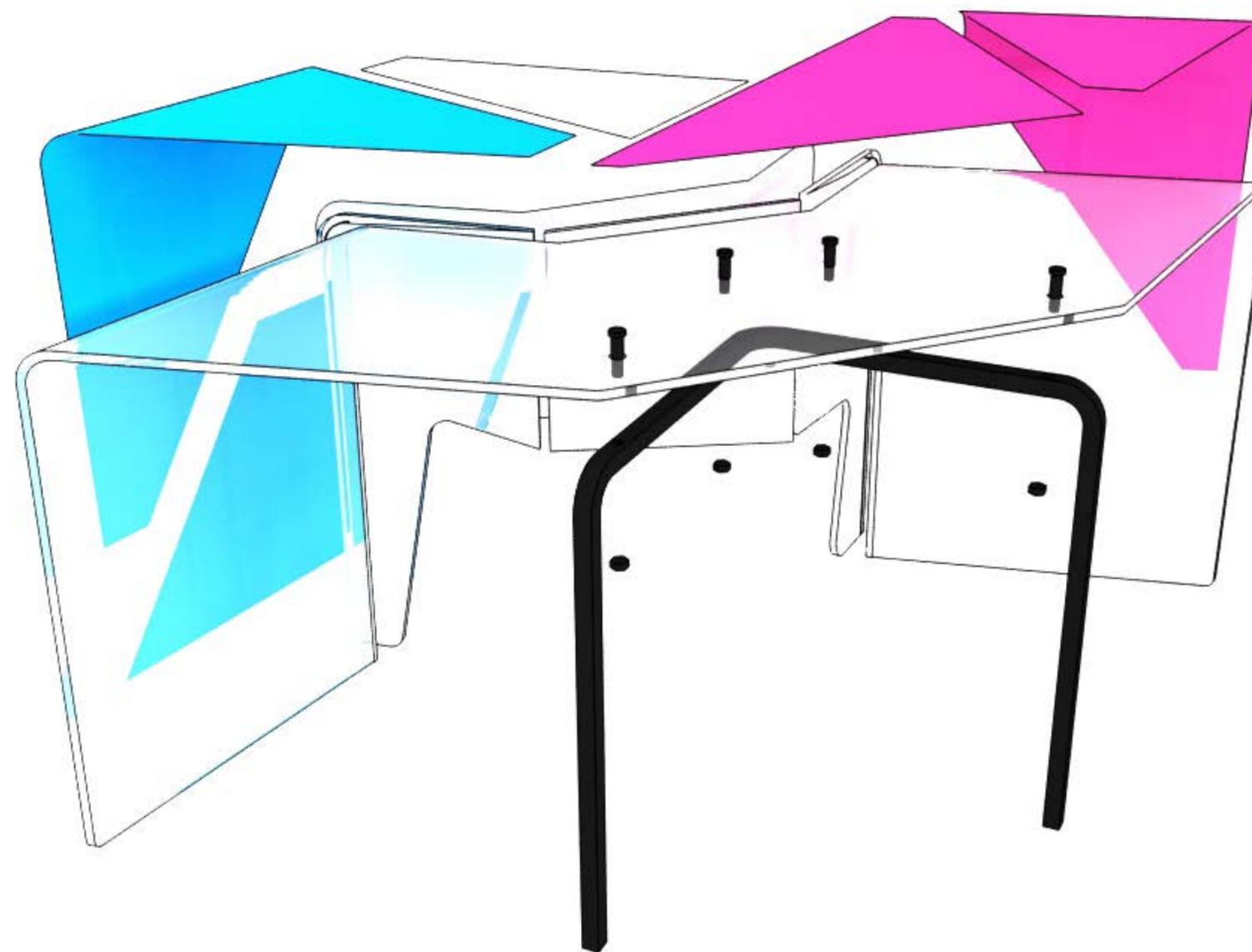
PLANO DETALLE



EXPLORACIÓN FORMAL/ MESA

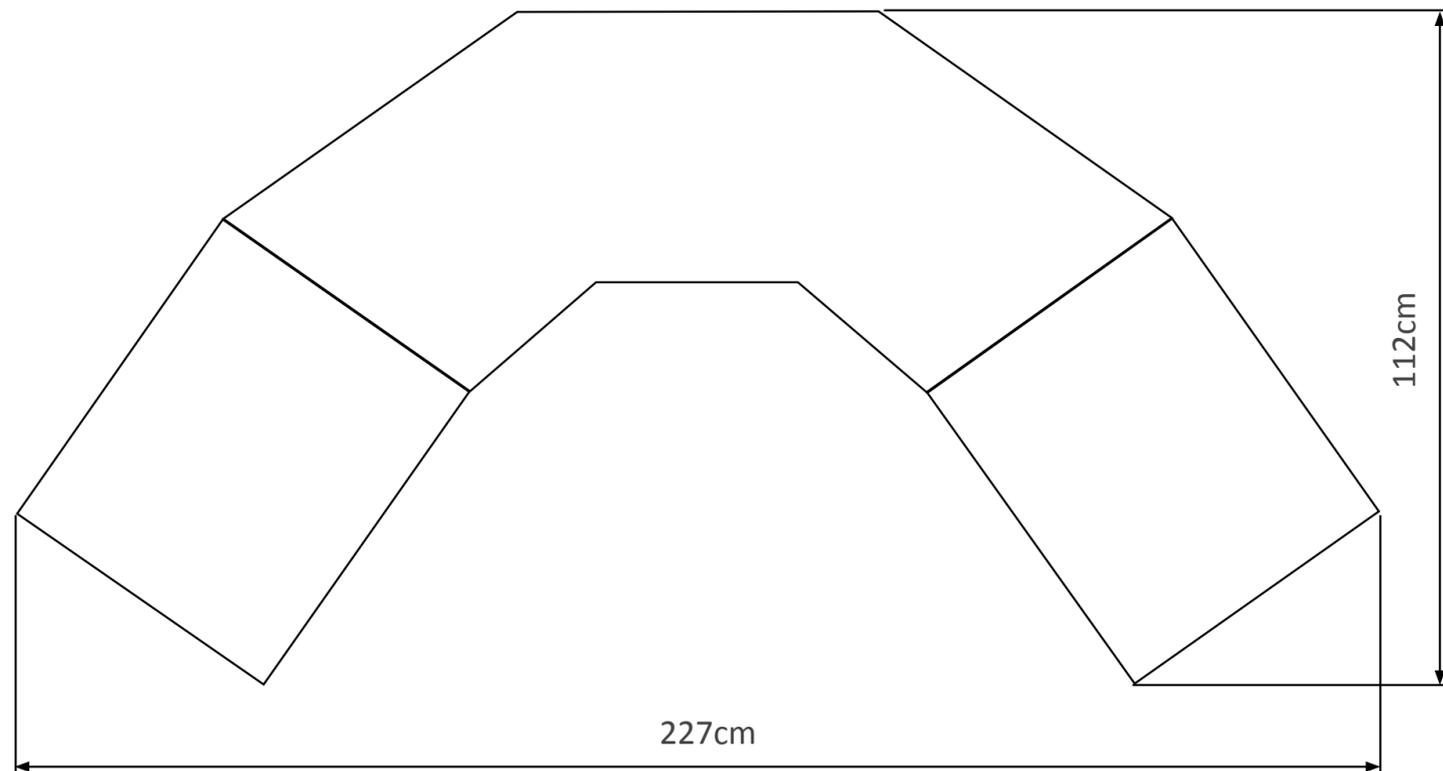




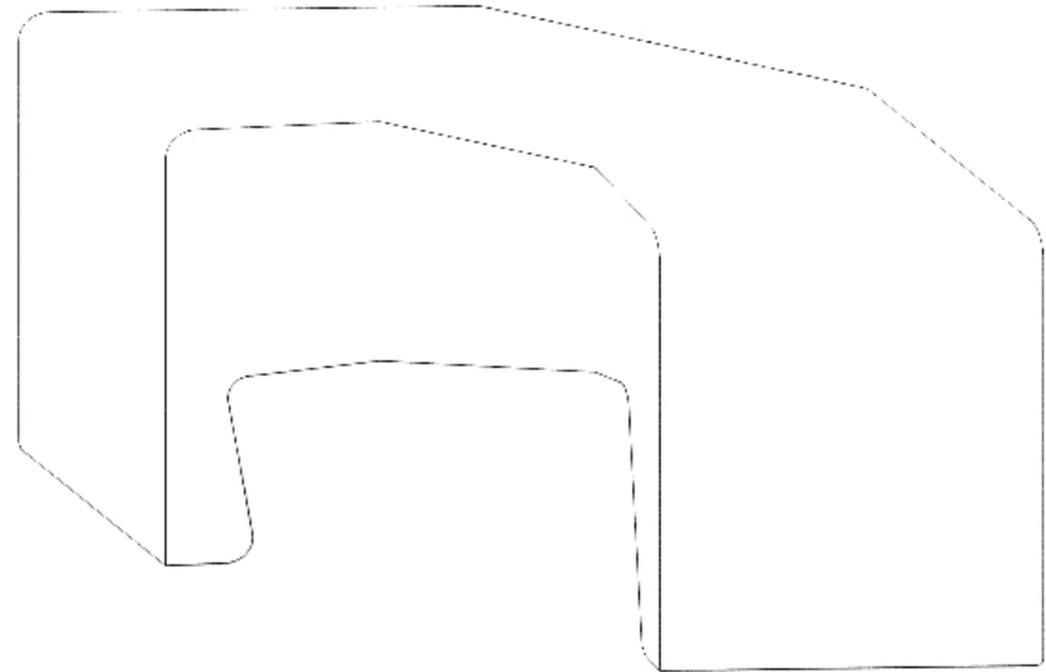
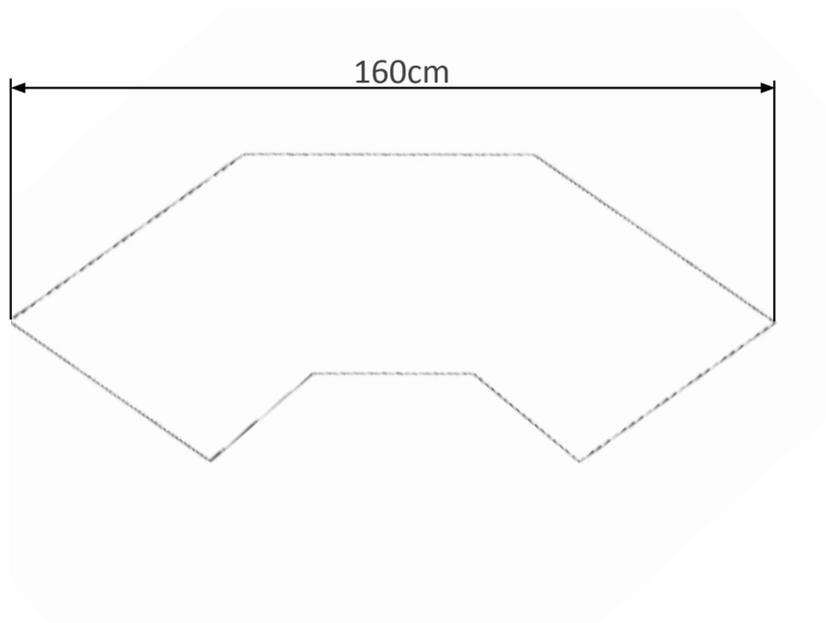
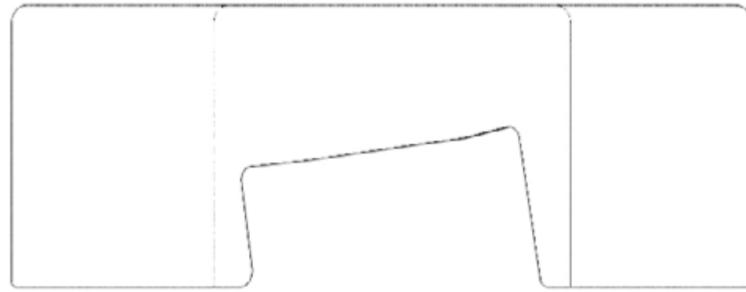
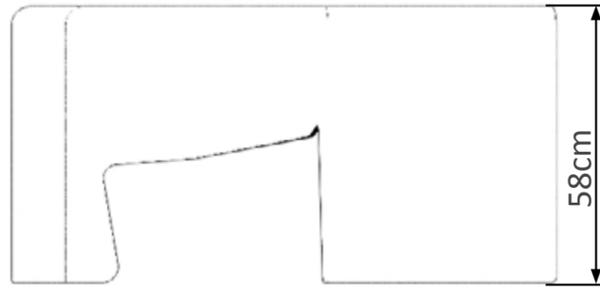


DESARROLLO DE LA MESA/ PLANCHA DE ACRÍLICO

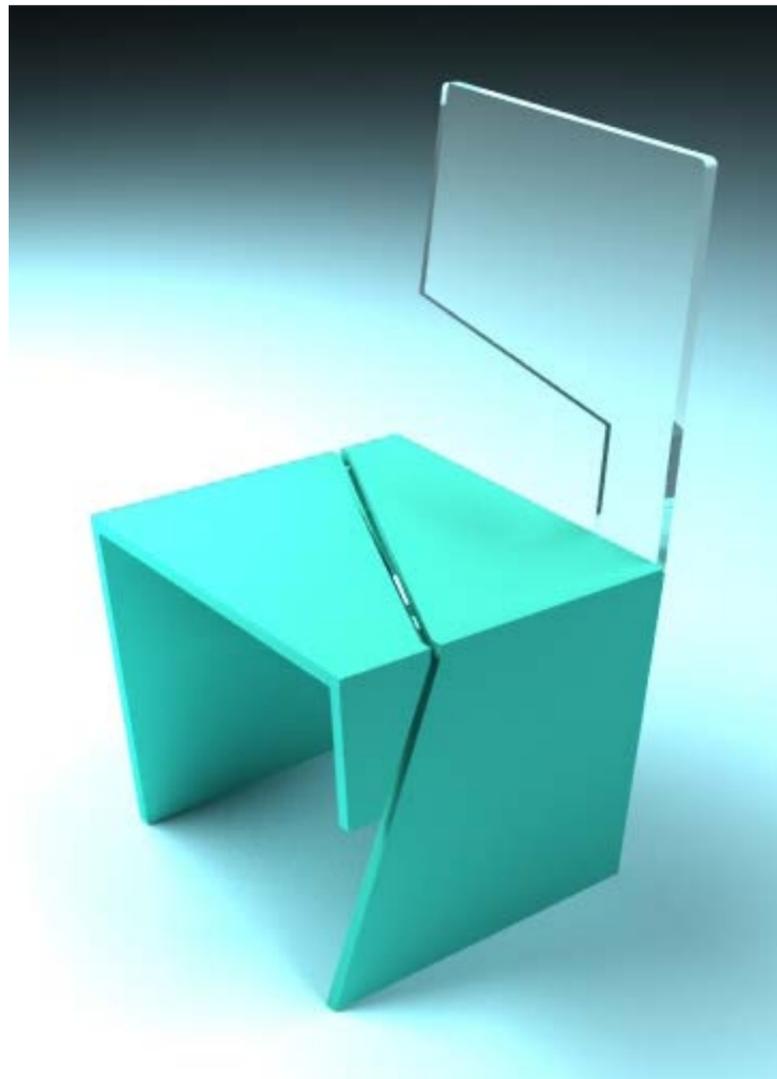
La parte más grande del desarrollo de la mesa puede ser extraído de una plancha de acrílico de dimensiones 120cm x 240 cm.



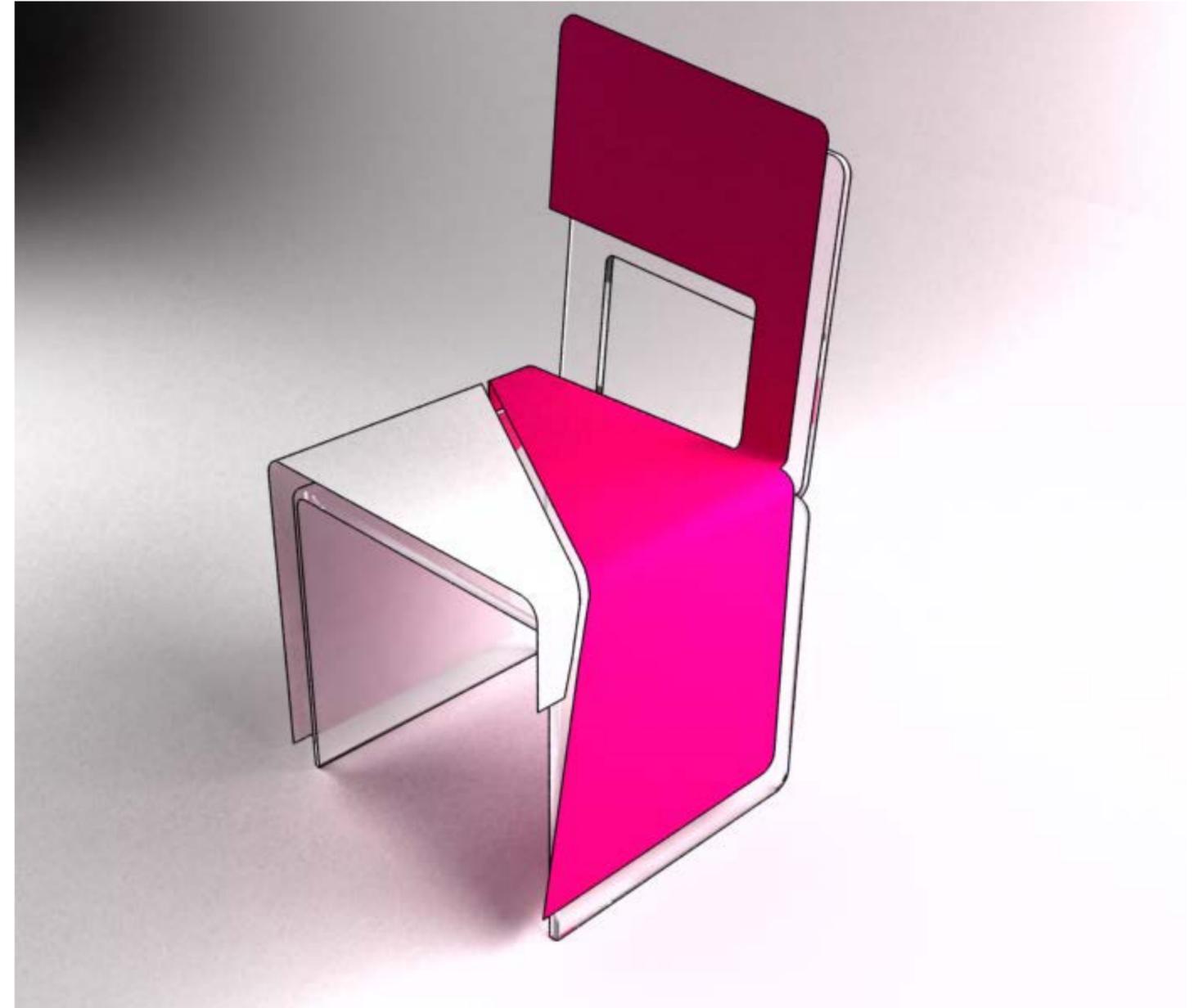
DIMENSIONES GENERALES/ MESA



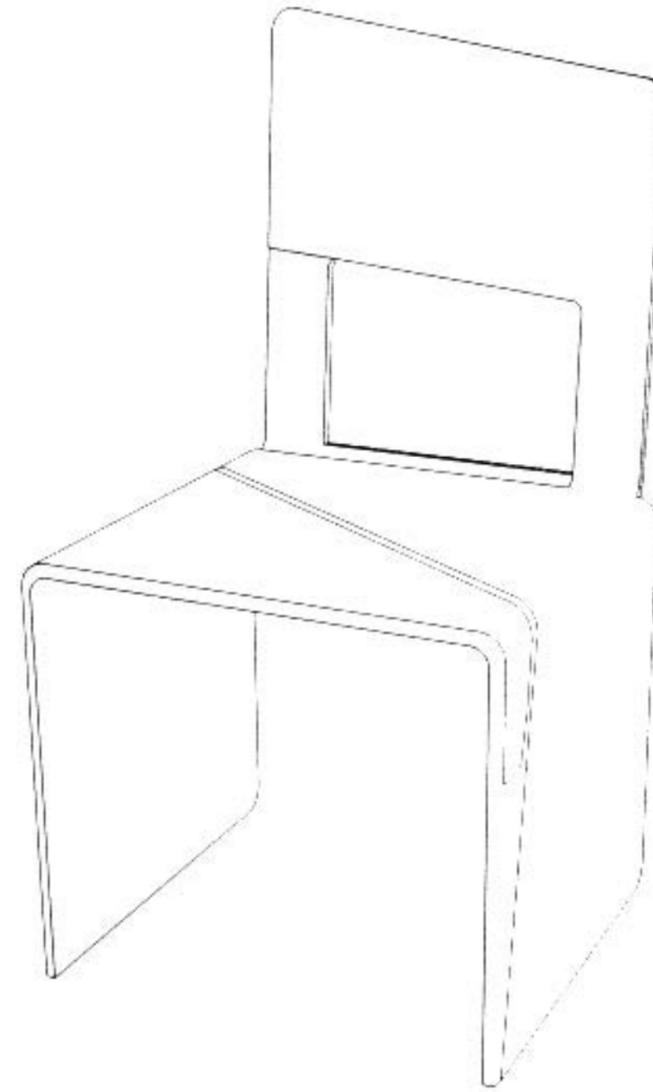
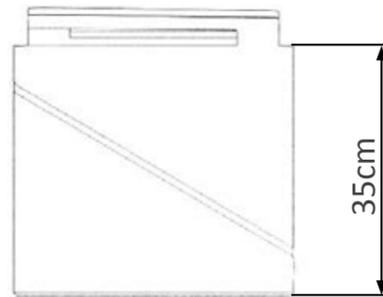
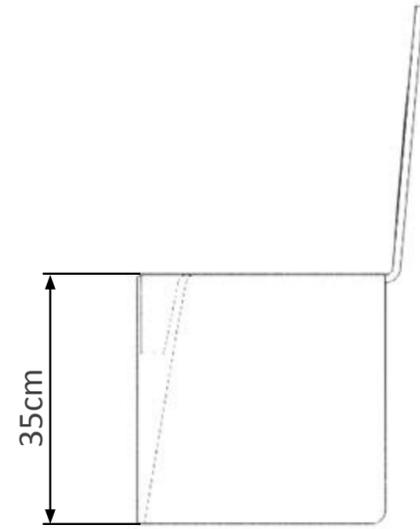
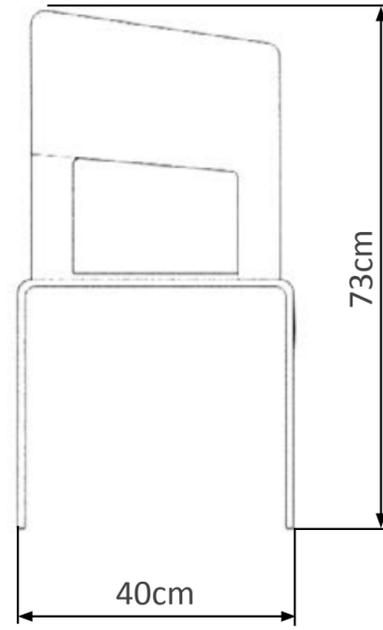
EXPLORACIÓN FORMAL/ SILLA

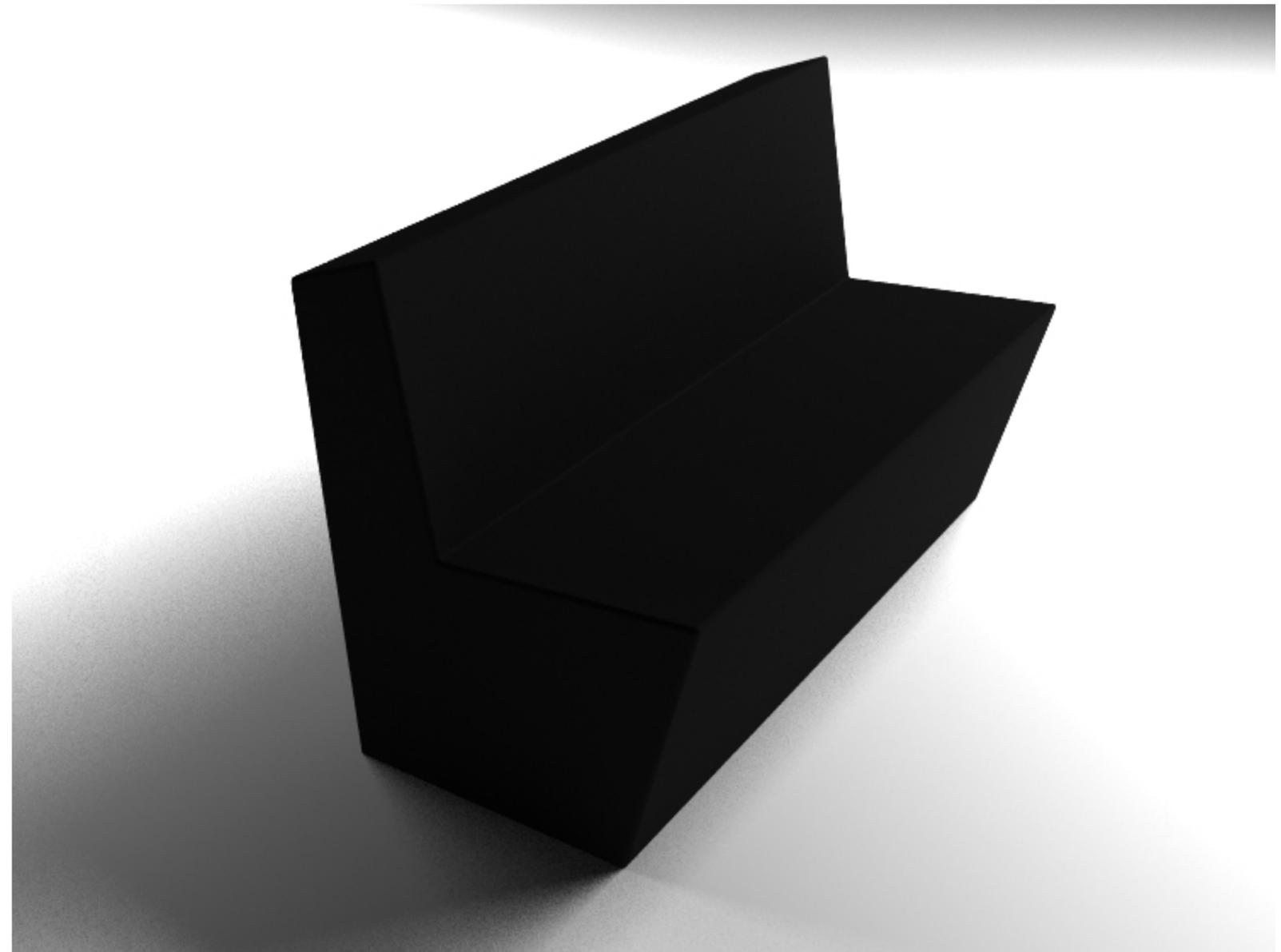


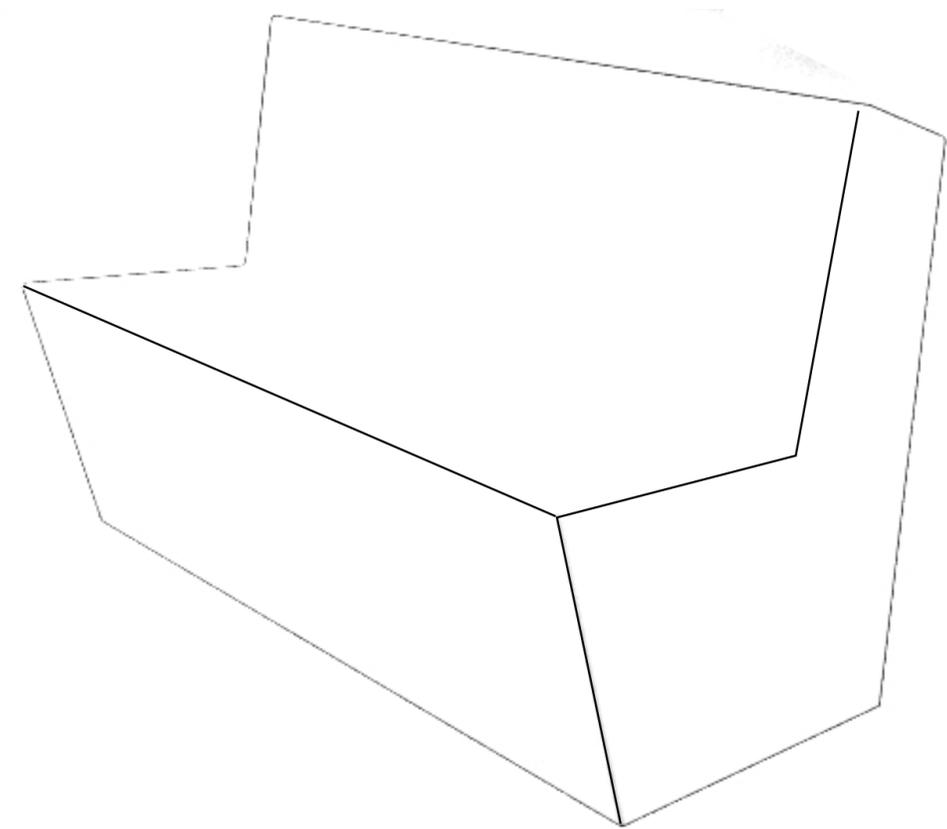
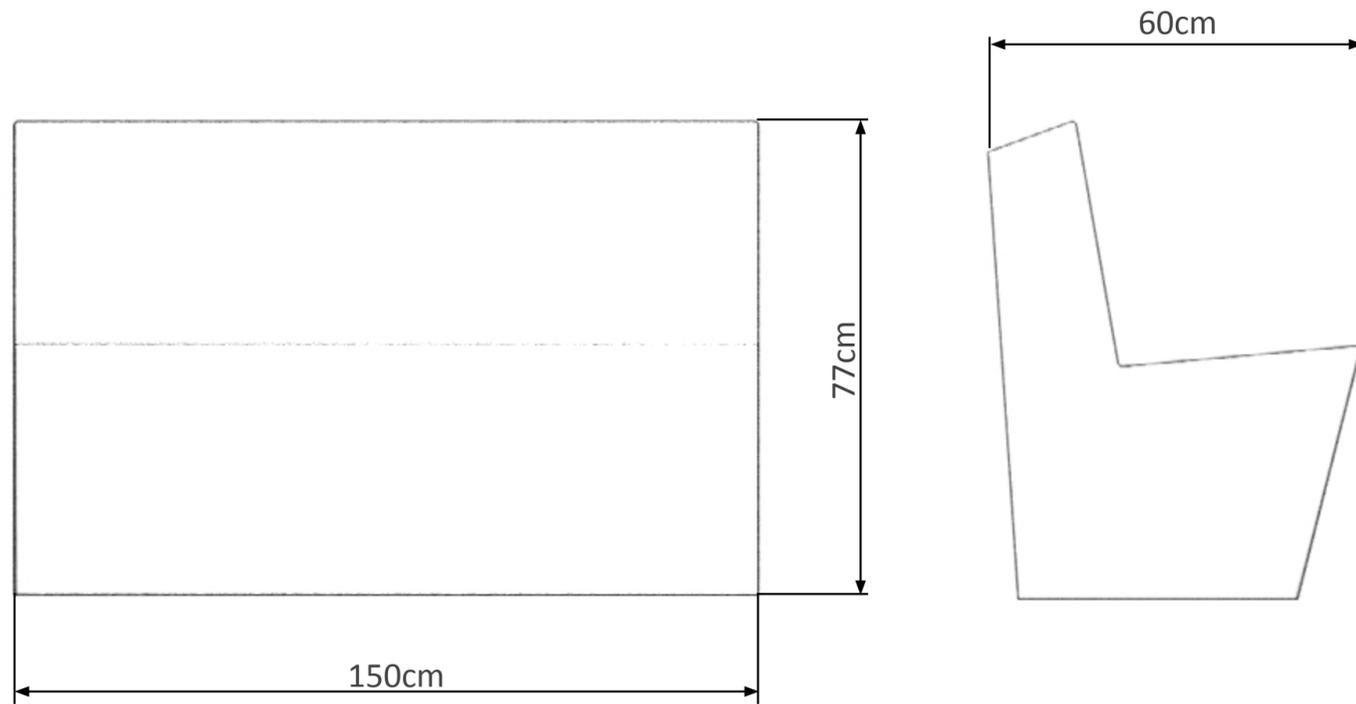




DIMENSIONES GENERALES/ SILLA

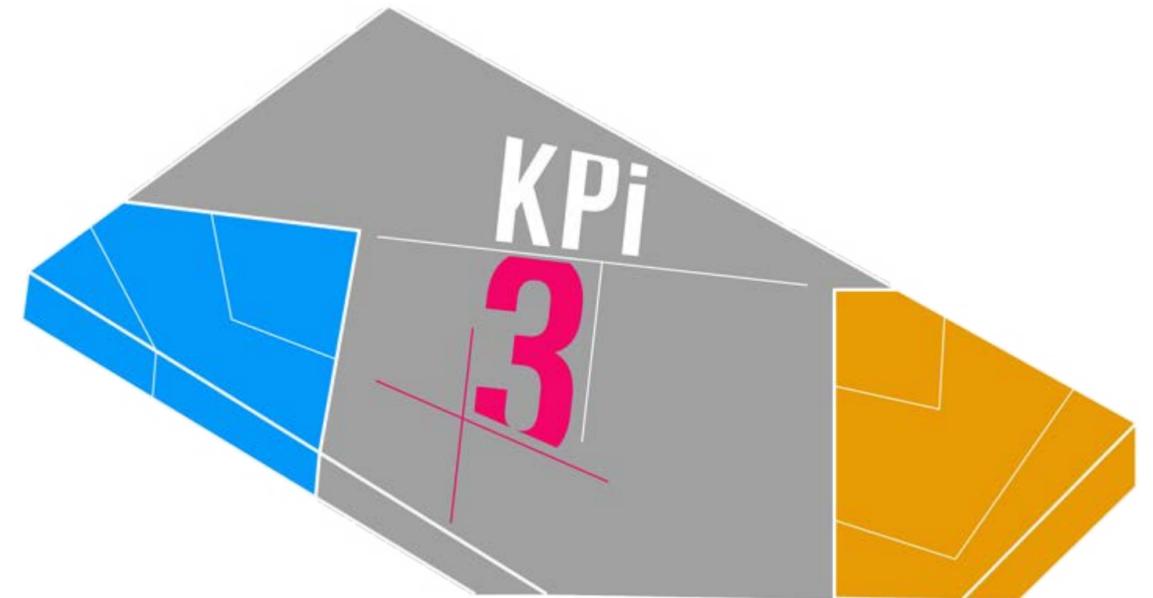
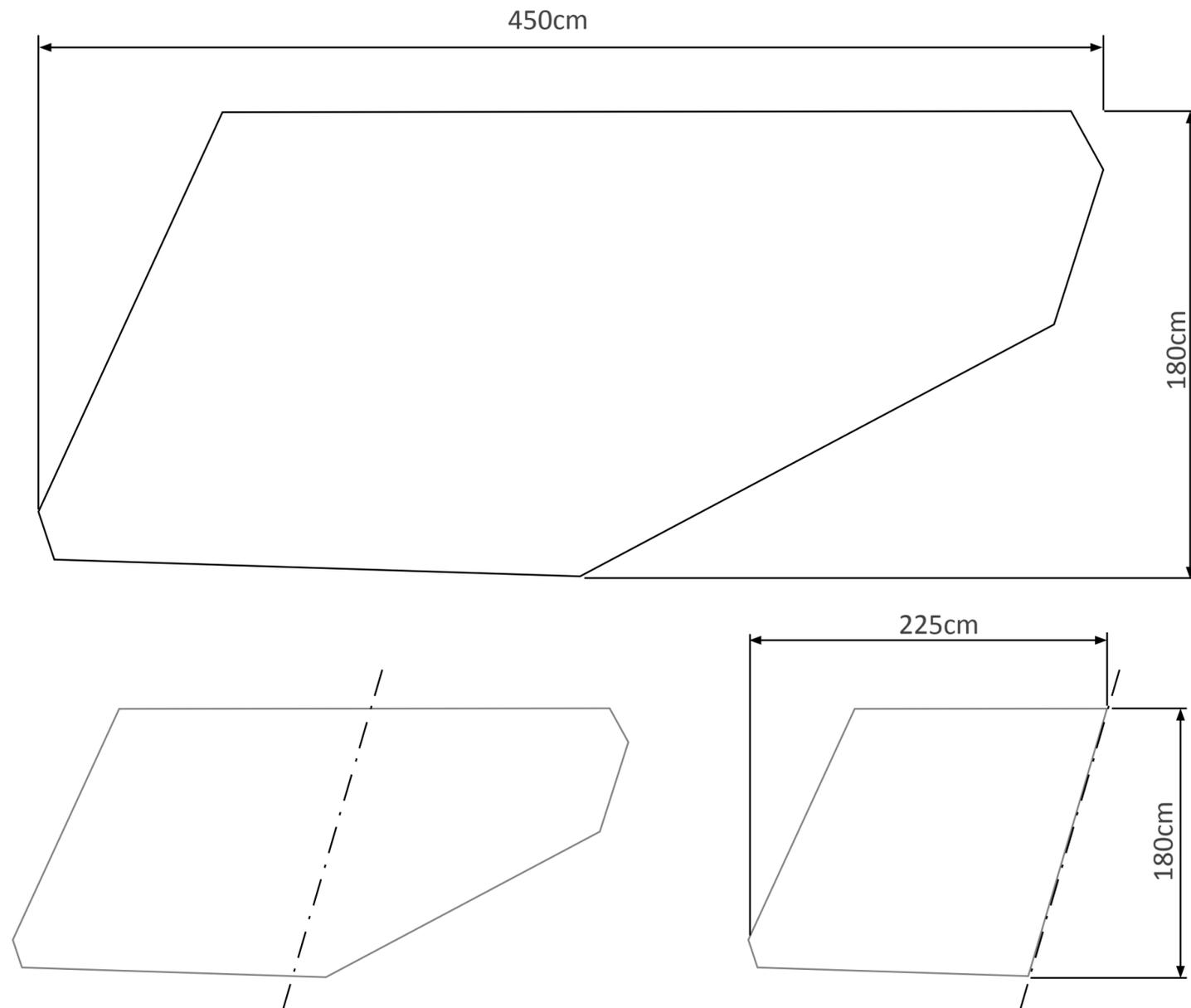






DIMENSIONES GENERALES/ APOYO ESCENOGRÁFICO

Los paneles de apoyo escenográfico serán construidos en dos partes las cuales serán unidas dentro del set (unión fija desarmable), utilizando el método de unión que ya tienen implementado; dicha decisión deviene directamente del listado de requisitos, en los cuales queda plasmado el tamaño máximo de los elementos de la escenografía (240x188cm).

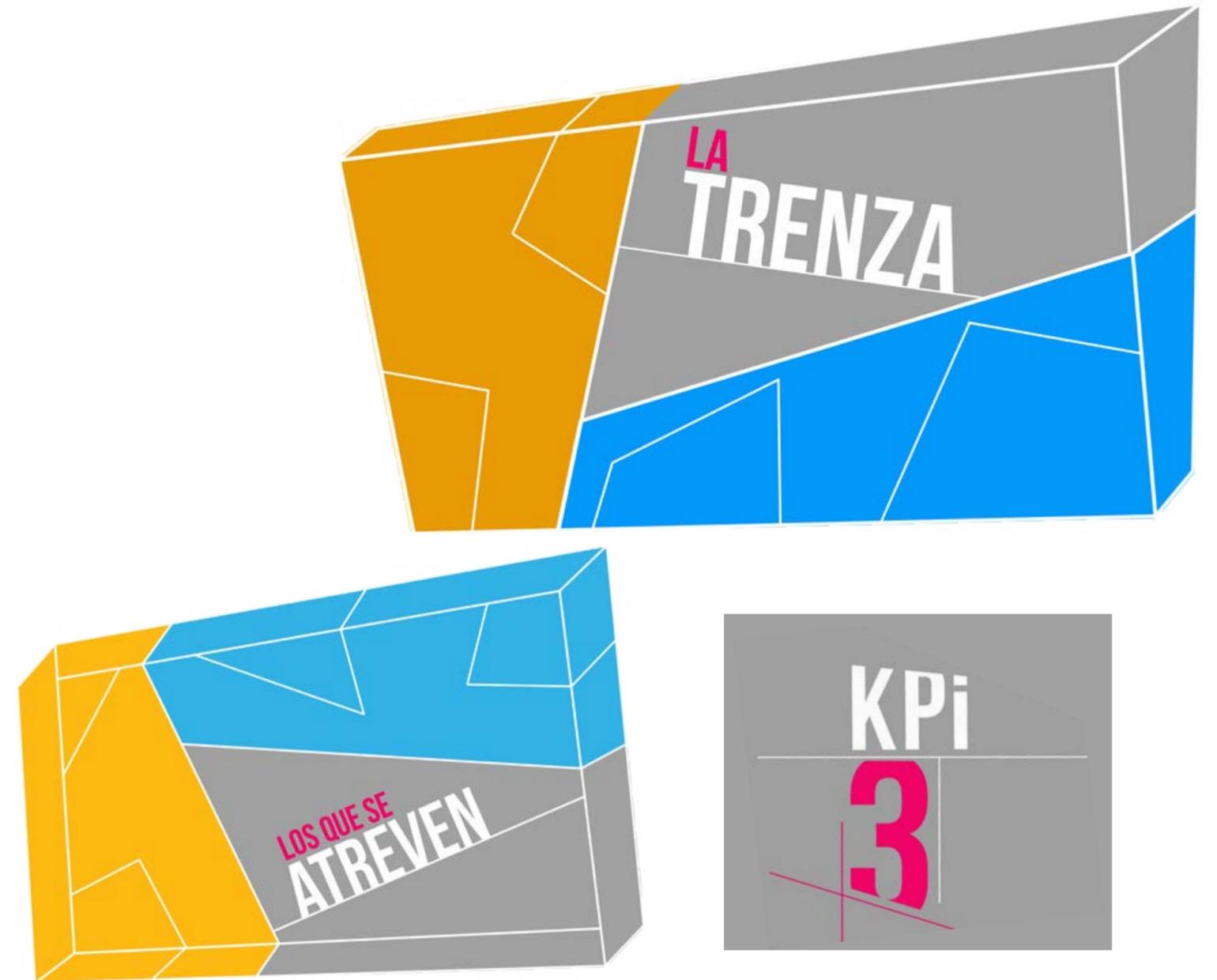


GRÁFICA

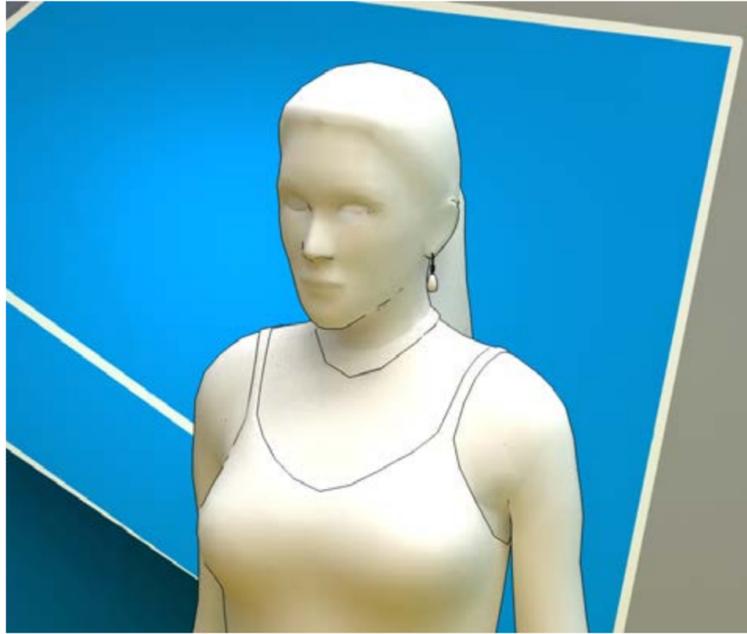
El desarrollo de la gráfica estuvo basado principalmente en la extrapolación de elementos utilizados en el mobiliario, como son el uso de planos fraccionados contorneados por una línea valorada y cambios constantes de dirección.

Se empleó el uso del color gris de fondo apoyado por el naranja y el azul, dejando el rosa para elementos contrastantes y el blanco como delineador de los planos.

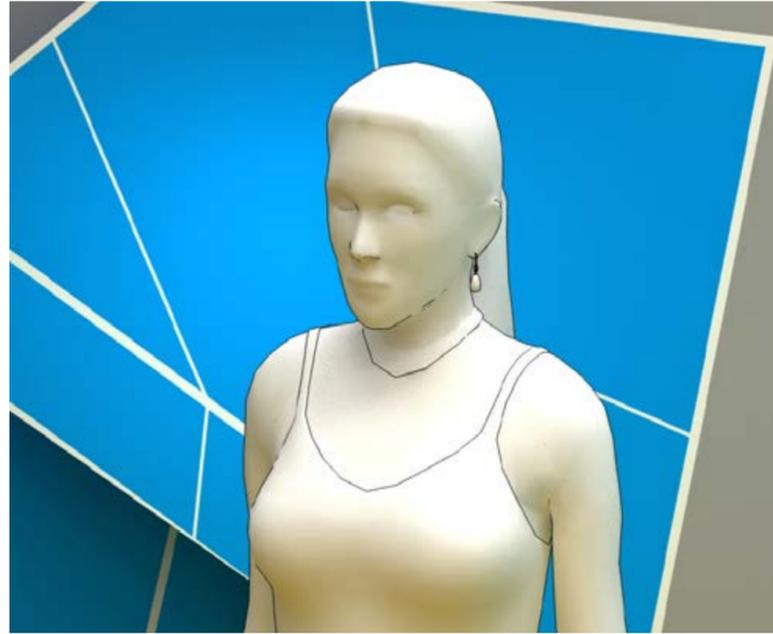
Mediante la gráfica se creó en algunos de los paneles un efecto falso de tridimensionalidad.



GRÁFICA



Paneles sin retícula



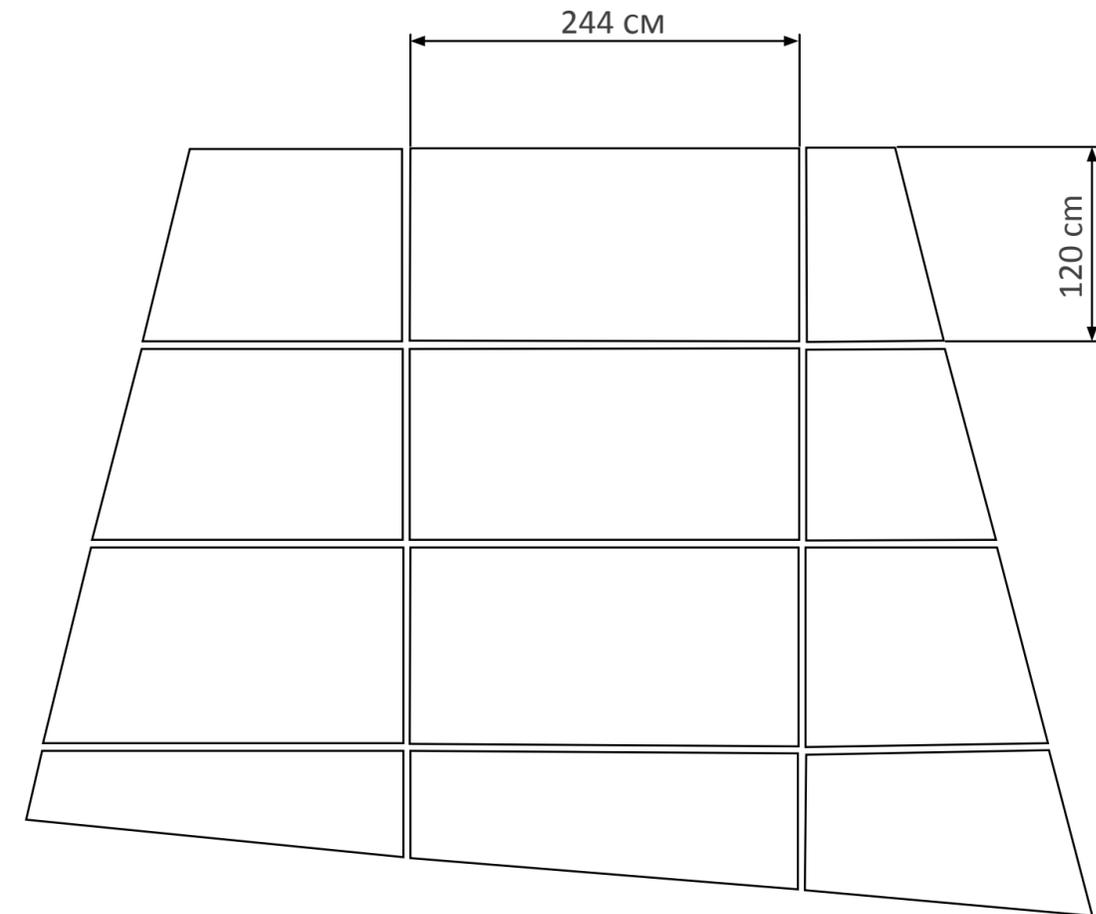
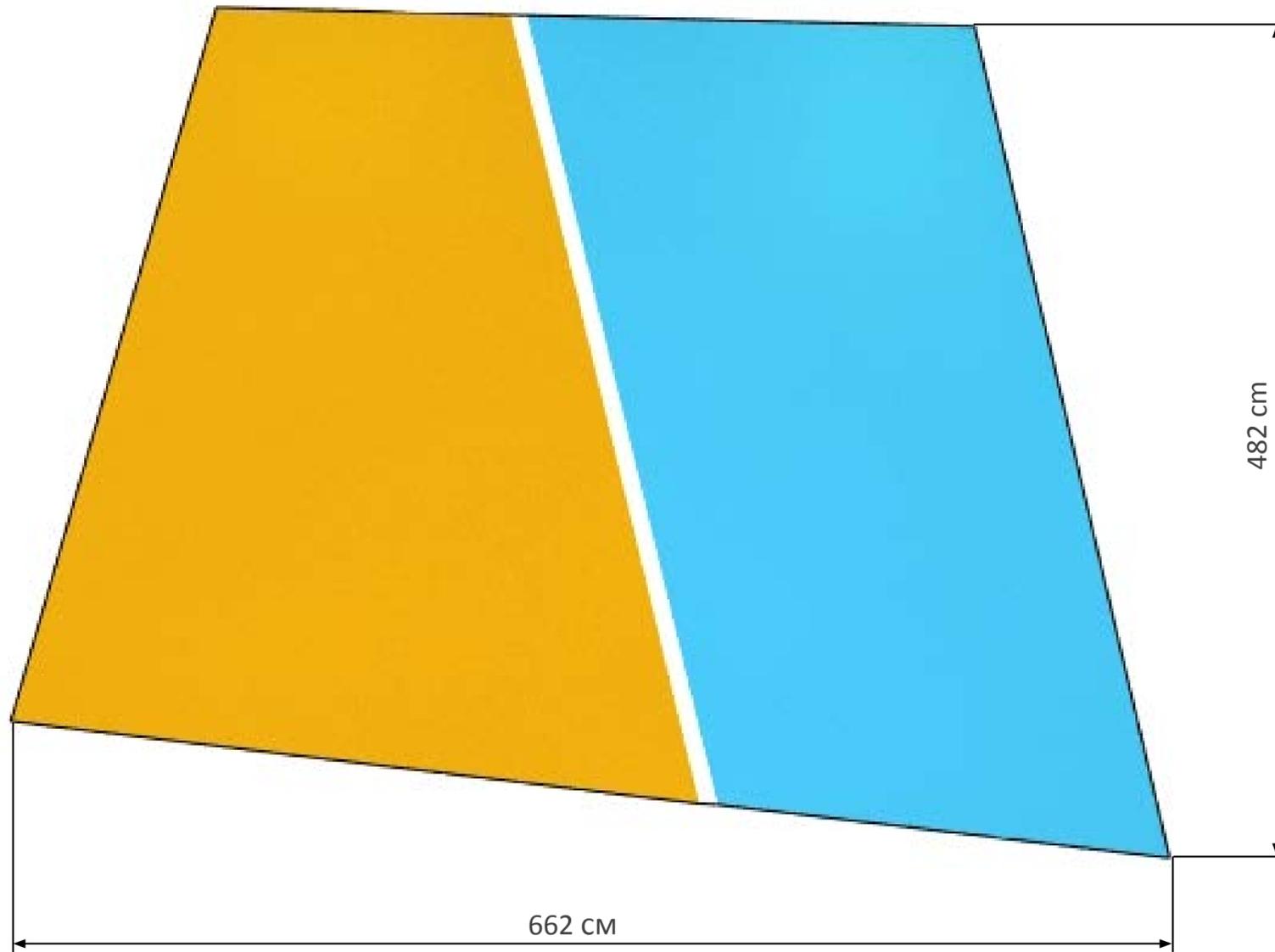
Paneles con retícula

A través de la línea blanca se creó una retícula, la cual proporciona mayor interés en los planos cerrados, evitando tomas que en el peor de los casos sean planos de color enteros.

DIMENSIONES GENERALES/ TARIMA CONCURSANTES

La tarima de los concursantes, estará compuesta por 12 partes, las cuales estando dentro del estudio se colocarán una al lado de la otra, para proceder luego al proceso de pintado.

Los talleres del ICRT cuentan con un sistema de fabricación de tarimas ya implementado, las mismas cuentan con dimensiones específicas en cuanto a altura y tamaño.



CONCLUSIONES

Con la terminación del presente trabajo, queda solucionada una propuesta de diseño para la escenografía del programa juvenil “Capi tres”, cumpliendo además con el objetivo inicialmente declarado, así como con todas las expectativas del cliente.

Dicha escenografía (en su conjunto) connota un ambiente jovial y dinámico, siendo además relativamente pequeña (en cuanto a elementos escenográficos) teniendo en cuenta un programa de dicha envergadura.

Todo el apoyo escenográfico podrá ser fabricado en los talleres del ICRT, en cuanto al mobiliario, producto de ser una serie muy pequeña (diez piezas), no debe presentar problemas en cuanto a la producción, pudiendo el mismo ser fabricado en empresas productivas de carácter nacional.

RECOMENDACIONES

Se exhorta a los talleres de producción del ICRT, que se respeten todas las aristas de la solución de diseño; siendo el caso de ameritar cambios por problemas productivos, consultar con un diseñador familiarizado con el proyecto en cuestión.

Se recomienda la implementación de un diseño gráfico el cual esté de acorde con la solución mostrada, logrando así una producción sistémica.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Millerson Gerald, Diseño escenográfico para televisión, Instituto Oficial de Radio y Televisión (RTVE) 1990.
- Millerson Gerald, Escenografía Básica, Instituto Oficial de Radio y Televisión (RTVE) 1990.
- La iluminación en la televisión, empresa nacional de producción del ministerio de la educación superior, 1988.
- Lilia Roselia Prado, Elvia Luz González Muñoz, Dimensiones antropométricas población latinoamericana, universidad de Guadalajara, 2007

ARTÍCULOS

- Msc. Yasmín Arce Rodríguez, La radio y la televisión: una mirada desde el joven receptor, Centro de investigaciones sociales (CIS)
- Lic. Marta Cícero Sancristobal, Lic Marisol Rodríguez Rosabal, Hablan los niños y adolescentes: ¿Cómo queremos que sea nuestra programación televisiva?.
- Lic Marisol Rodríguez Rosabal, Principales tendencias en el uso de la televisión por niños y adolescentes.
- El público adolescente ante la programación televisiva, Centro de investigaciones sociales (CIS).

TESIS

- Arq. Cabrera Armando, Propuestas de: Estructuras y procesos que caracterizen al diseño industrial, y articulen con el inicio de proyectos de diseño.
- Tomey, Amalia. Diseño de espacios Interiores. Restaurante Salón Colonial del Centro

RECREATIVO RÍO CRISTAL. CURSO 2009-2010.

WEB

-www.wikipedia.com \ 2013