



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATOLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Tema:

**DISEÑO MODULAR DE ESCENOGRAFÍAS PARA SETS
DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN
DEL CANAL UNIMAX**

**Disertación de grado previa a la Obtención del Título de Ingeniera en
Diseño Industrial**

Autor:

MARÍA ELENA SILVA RAMÍREZ

Director:

DIS. Msc. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA

Ambato – Ecuador

Septiembre 2007

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, María Elena Silva Ramírez portadora de la cédula de ciudadanía No. 1802633568 declaro que los resultados en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Ingeniera en Diseño Industrial, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprendan del trabajo propuestos de mi investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi absoluta y exclusiva responsabilidad legal y académica.

María Elena Silva Ramírez

C.I. 1802633568

RESUMEN

Se ha detectado que los sets de televisión de la ciudad de Ambato, atraen muy poco al televidente, al no poseer un carácter y un estilo propio de diseño que los identifique y los destaque de los demás. En el medio, la tendencia a imitar ha dejado a un lado la creatividad de los diseñadores; además, el no aprovechamiento de los espacios y los costos elevados de los materiales han provocado un “diseño y ambientación improvisados”, de los sets de televisión que a más de ser poco funcionales y estéticos, muestra despreocupación y falta de competencia por parte de las televisoras.

De continuar la situación, los canales locales no serán pensados nunca como posibles opciones al momento de promocionar, publicitar o simplemente informar a la comunidad, de esta manera no se los podría considerar como medios de comunicación masiva dispuestos a evolucionar, crecer y competir a nivel nacional.

Por esto se hace indispensable elaborar propuestas de diseño modular de escenografías de sets de televisión, con cambios innovadores en los mismos, buscando armonizar materiales y elementos decorativos con diseños modulares que proporcionen escenografías que a más de ser funcionales sean agradables y atractivos a los televidentes, el uso de módulos servirá entonces como base para futuros escenarios en los que se logrará minimizar gastos por la reutilización de los mismos. Además de esta manera se logrará que los programas y canales de televisión expongan por si solos el constante trabajo y deseo de llegar a ser competitivos.

ABSTRACT

It has been detected that television sets in Ambato are not very attractive to the viewer, due to the lack of certain characteristics and its own design style that could make them be easily identified and that would distinguish them from others. In the media, the tendency to imitate has blocked designer's creativity. In addition, the wrong use of spaces and the high cost of materials have led to "improvised design and atmosphere" of television sets. Besides being less functional and not esthetic, they show carelessness and lack of competitiveness of the television channels.

If the situation does not improve, the local channels will never be thought of like possible options to promote, or to simply inform the community. Thus, it would not be possible to consider these TV channels as mass media willing to evolve, to grow and to compete at national level.

In conclusion, it has become a priority to elaborate proposals of modular design of television sets stages with innovating changes, aiming to harmonize materials and decorative elements with modular designs that provide functional, pleasant and attractive stage scenes to viewers. The use of modules will be practical because they will be serve for future scenes. Expenses will be reduced by the reusability of the materials. This way, the TV programs and television channels will show their constant work and desire to be competitive.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO I : GENERALIDADES

Objetivos.....	1
Justificación.....	2
Delimitación.....	4

CAPITULO II : MARCO TEÓRICO

Comunicación.....	5
Medios de comunicación.....	9
Los medios de comunicación y la globalización.....	12
La televisión.....	13
Canal de televisión.....	15
Organización de una canal de tv.....	16
Historia de los canales de televisión.....	22
Sets de televisión.....	25
El rating.....	26
Diseño.....	28
Categorías de diseño.....	29
Principios de diseño.....	35
El color.....	47
Propiedades del color.....	48

Colores primarios.....	48
Colores secundarios.....	48
Colores intermedios y terciarios.....	49
Colores puros.....	49
Color luz - síntesis aditiva.....	50
Color pigmento - síntesis sustractiva.....	51
El color en el diseño de interiores.....	52
Combinaciones.....	53
Colores cálidos y fríos.....	56
Psicología del color.....	57
El color un elemento expresivo.....	61
El diseño industrial.....	63
Diseño de interiores.....	64
Módulo.....	65
Coordinación modular.....	67
Modulación de interiores.....	68
Mobiliario.....	72
Tipos de mobiliario.....	75
Las tendencias.....	79
Escenografía.....	88
Tipos de escenografías.....	91
Escenografías de sets de televisión.....	95
Funcionalidad.....	96

Distribución.....	98
Formas básicas de escenografía.....	98
Materiales.....	102
Iluminación.....	108
Técnica de la Iluminación.....	117
Acústica.....	125
Características acústicas de los estudios.....	132
Materiales acústicos.....	132
Coefficiente de absorción.....	148

CAPITULO III : METODOLOGÍA

Enfoque.....	150
Modalidad básica de la investigación.....	150
Nivel o tipo de investigación.....	151
Población y muestreo.....	152
Operacionalización de variables.....	153
Técnicas e instrumentos.....	156
Recolección de la información.....	156
Procesamiento de la información.....	156
Análisis e interpretación de resultados.....	157
Conclusiones.....	188

CAPITULO IV : PROPUESTA

Antecedentes.....	190
Objetivo.....	192
Análisis del espacio.....	193
Especificación de programas.....	195
Zonificación.....	197
Diagrama de necesidades.....	200
Diseño y distribución de sets TV.....	210
Memoria descriptiva.....	224
Memoria técnica.....	232
Conclusiones.....	246
Recomendaciones.....	247
Glosario técnico.....	248
Bibliografía.....	254
Anexos.....	257

TABLA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Formas de comunicación – escena película la quimera.....	6
Gráfico 2: Formas de comunicación – uniforme policía.....	7
Gráfico 3: Formas de comunicación – uniforme enfermera.....	7
Gráfico 4: Formas de comunicación – el big ben.....	8
Gráfico 5: Formas de comunicación – pictograma “no fumar”.....	8
Gráfico 6: Formas de comunicación – pictograma “restaurant”.....	9
Gráfico 7: Categorías de diseño – ritmo en un tapiz.....	31
Gráfico 8: Categorías de diseño – ritmo de una estantería.....	31
Gráfico 9: Categorías de diseño – escala maqueta ciudad.....	33
Gráfico 10: Categorías de diseño – escala carro de colección.....	33
Gráfico 11: Categorías de diseño – proporción hombre y naturaleza.....	35
Gráfico 12: Principios de diseño – equilibrio.....	42
Gráfico 13: Principios de diseño – equilibrio simétrico.....	43
Gráfico 14: Principios de diseño – equilibrio asimétrico.....	43
Gráfico 15: Principios de diseño – equilibrio simétrico natural.....	44
Gráfico 16: Principios de diseño – equilibrio simétrico en jardines.....	44
Gráfico 17: Principios de diseño – equilibrio simétrico en cuadros.....	45
Gráfico 18: Principios de diseño – equilibrio asimétrico en tapices.....	46
Gráfico 19: Principios de diseño – equilibrio asimétrico en joyería.....	46
Gráfico 20: Principios de diseño – propiedades del color.....	48
Gráfico 21: El color - color luz- síntesis aditiva.....	50

Gráfico 22: El color - color luz- síntesis sustractiva.....	51
Gráfico 23: El color en diseño de espacios interiores.....	52
Gráfico 24: El color en diseño de espacios interiores.....	52
Gráfico 25: El color en diseño de interiores – combinaciones.....	55
Gráfico 26: El color en diseño de interiores – calidos y fríos.....	57
Gráfico 27: Colores cálidos en diseño de interiores – rojo.....	58
Gráfico 28: Colores cálidos en diseño de interiores – amarillo.....	59
Gráfico 29: Colores fríos en diseño de interiores – azul.....	59
Gráfico 30: Colores fríos en diseño de interiores – verde.....	60
Gráfico 31: Colores fríos en diseño de interiores – verde.....	60
Gráfico 32: El color un elemento expresivo - el color denotativo.....	61
Gráfico 33: Relaciones geométricas entre módulos.....	69
Gráfico 34: Modulación de exteriores – parada de bus.....	71
Gráfico 35: Modulación de interiores – estación de trabajo.....	72
Gráfico 36: Modulación de interiores – sala de juntas.....	72
Gráfico 37: Tendencias de diseño interior– high tech.....	84
Gráfico 38: Tendencias de diseño interior– minimalismo – librero.....	86
Gráfico 39: Tendencias de diseño interior– minimalismo – loft.....	86
Gráfico 40: Tendencias de diseño interior– refugio de lo étnico.....	87
Gráfico 41: Tendencias de diseño interior– refugio de lo étnico.....	88
Gráfico 42: Escenografías de set de televisión.....	96
Gráfico 43: Escenario de área abierta.....	99
Gráfico 44: Escenario de composición.....	100
Gráfico 45: Iluminación – centros de diversión.....	108
Gráfico 46: Iluminación – locales comerciales.....	109

Gráfico 47: Iluminación para sets de televisión – deslumbramiento.....	112
Gráfico 48: La técnica de la iluminación para sets de televisión.....	119
Gráfico 49: La iluminación como concepto pictórico.....	122
Gráfico 50: El tratamiento del color.....	123
Gráfico 51: Características físicas del sonido.....	128
Gráfico 52: Frecuencia del sonido.....	129
Gráfico 53: Amplitud y volumen del sonido.....	130
Gráfico 54: Intensidad fisiológica de un sonido.....	131
Gráfico 55: Timbre de un sonido.....	131
Gráfico 56: Materiales acústicos – fibra de vidrio.....	133
Gráfico 57: Materiales acústicos – planta de corcho.....	134
Gráfico 58: Materiales acústicos – aplicación del corcho.....	135
Gráfico 59: Materiales acústicos – tela.....	136
Gráfico 60: Materiales acústicos – lino.....	137
Gráfico 61: Materiales acústicos – lana.....	139
Gráfico 62: Materiales acústicos – algodón.....	140
Gráfico 63: Materiales acústicos – lienzo.....	141
Gráfico 64: Materiales acústicos – cuero.....	143
Gráfico 65: Materiales acústicos – papel.....	144
Gráfico 66: Materiales acústicos – ladrillo.....	145
Gráfico 67: Materiales acústicos – mármol.....	146
Gráfico 68: Materiales acústicos – vidrio.....	147
Gráfico 69: Materiales acústicos – latón.....	148

TABLA DE CUADROS

Cuadro 1: Géneros televisivos.....	19
Cuadro 2: Velocidad de probación del sonido.....	128
Cuadro 3: Coeficiente de absorción de materiales.....	149
Cuadro 4: Variable independiente.....	154
Cuadro 5: Variable dependiente.....	155
Cuadro 6: Programación Estudio 1.....	195
Cuadro 7: Programación Estudio 2.....	195
Cuadro 8: Diagrama de necesidades – Set UNX Noticias.....	200
Cuadro 9: Diagrama de necesidades – Set DXTV Noticias.....	201
Cuadro 10: Diagrama de necesidades – Set Pulso Urbano.....	202
Cuadro 11: Diagrama de necesidades – Set TV Hogar.....	203
Cuadro 12: Diagrama de necesidades – Set Mmm... Que Rico.....	205
Cuadro 13: Diagrama de necesidades – Set Arte en la Arena.....	206
Cuadro 14: Diagrama de necesidades – Set De todo un Poco.....	207
Cuadro 15: Diagrama de necesidades – Set Energía Total.....	208
Cuadro 16: Diagrama de necesidades – Set Chico Manía.....	209

CAPITULO I

1. GENERALIDADES

1.1. Objetivos

1.1.1 Objetivo general

- Desarrollar el diseño modular de escenografías para sets de programaciones de televisión del canal Unimax.

1.1.2 Objetivos específicos

- Analizar sets de televisión actuales en el Ecuador
- Conocer la organización de los programas de televisión y las funciones que en ellos se realizan

- Investigar los materiales, formas y funciones de los sets de televisión para el correcto desarrollo de los programas.
- Zonificar y distribuir adecuadamente las áreas destinadas para los sets de los programas de televisión.
- Elaborar propuestas de diseño modular de escenografía para sets de televisión, que contemplen mobiliario y complementos decorativos.

1.2 Justificación

Los sets de canales de televisión, se mantienen sin diseños estudiados, tan solo con decoraciones tradicionales copiadas de otros lugares y adaptadas a espacios improvisados, lo que ha hecho que los televidentes tengan poco interés o un interés adicional por ver los programas que en ellos se realizan.

Por esto, es de suma importancia realizar una investigación que permita hacer cambios innovadores en los sets de televisión, buscando armonizar materiales y elementos decorativos con diseños modulares que proporcionen escenografías que a más de ser funcionales sean agradables y

atrayentes a los televidentes, el uso de módulos servirá entonces como base para futuros escenarios en los que se logrará minimizar gastos por la reutilización de los mismos.

El resultado del trabajo investigativo y la propuesta que se planteará, será un gran aporte teórico – práctico no solo para quienes manejan el sector de la comunicación social sino también para los estudiantes de la carrera de Diseño, ya que se presentarán datos, ideas y propuestas que pueden servir de base para futuros trabajos y en el que se aplicará todos los conocimientos recibidos en la formación profesional.

Además de que tendrá un aporte cultural para la sociedad por reflejar un modo de vida, propio de la ciudad conjugado con las corrientes externas que tanta influencia tiene en nuestra medio.

El proyecto es factible de realizarse porque se cuenta con la información necesaria y profesionales conocedores de lo relacionado a Diseño, Comunicación y Arquitectura, quienes orientarán y guiarán el trabajo para la elaboración de la propuesta que será realizada en un futuro en Unimax Televisión.

Este trabajo tendrá impacto dentro de la sociedad y en especial del sector de marketing y publicidad, porque se presentará una alternativa de cambio para los escenarios de sets de televisión.

1.3 Delimitación

1.3.1 Delimitación espacial

El presente trabajo investigativo se realizará en la ciudad de Ambato, en el canal de televisión Unimax Tv.

1.3.2 Delimitación temporal

En el periodo comprendido entre julio y diciembre del 2006.

1.3.3 Delimitación académica

Estará compuesto por investigación previa, planos, memorias descriptiva y técnica, maqueta y presentaciones virtuales.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Comunicación

2.1.1 Definición

Es el proceso dinámico entre individuos, que mediante un intercambio informativo sirve para establecer la comprensión o un estado de comunidad. La estructura de este proceso es expresión de las relaciones que median entre los participantes de la comunicación.

Es la transmisión y recepción de ideas, información y mensajes. En los últimos 150 años, y en especial en las dos últimas décadas, la reducción de los tiempos de transmisión de la información a distancia y de acceso a la información ha supuesto uno de los retos esenciales de nuestra sociedad

La comunicación actual entre dos personas es el resultado de múltiples métodos de expresión desarrollados durante siglos. Los gestos, el desarrollo del lenguaje y la necesidad de realizar acciones conjuntas tienen aquí un papel importante.

Puede entenderse como la forma por la cual existen y se desarrollan relaciones humanas; es decir, todos los símbolos de la mente junto con los medios para transmitirlos a través del espacio y preservarlo en el tiempo.

La comunicación es un aspecto fundamental en la vida de las personas.

Existen diversas formas de comunicación:

- Dos personas se comunican por medio de gestos y palabras.



Gráfico 1

Fuente: Enciclopedia Encarta

- La ropa que lleva puesta una persona, indica a que se dedica esa persona. Ej. Enfermera, policía, bombero, etc.



Gráfico 2

Fuente: Enciclopedia Encarta



Gráfico 3

Fuente: Enciclopedia Salvat

- El reloj es un medio de comunicación que da la hora.



Gráfico 4
Fuente: www.newwold.com

- Un pictograma de "Prohibido fumar" puede ser interpretado por cualquier persona en todo el mundo.



Gráfico 5
Fuente: Colección art explosion

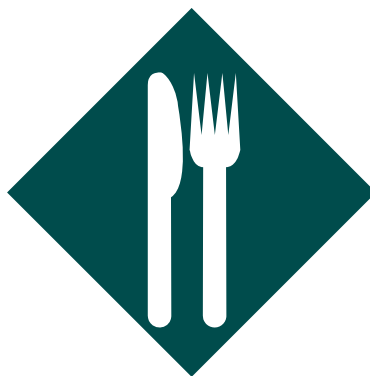


Gráfico 6

Fuente: Colección art explosion

Las comunicaciones tienen algo en común: todas transmiten un mensaje o una información.

La comunicación humana consiste en la transmisión de información a través del espacio y del tiempo.

2.1.2 Medios De Comunicación

Así como sin anunciantes no hay publicidad, sin los medios de comunicación social tampoco se logra la promoción publicitaria de cobertura masiva como se conoce en la actualidad. Sin satélites, cine, televisión, radio, diarios y revistas de grandes tirajes, no se presenciaría la magnitud e importancia alcanzada por la industria publicitaria mundial. Es inimaginable por un momento la inexistencia de estos.

Los medios de comunicación social pueden agruparse en tres categorías: audiovisuales, impresos e interactivos.

2.1.2.1 Medios Audiovisuales

En lo que podía llamarse la *prehistoria* de la actividad publicitaria (segunda mitad del s. XIX y primeras décadas del s. XX), sólo existía la palabra verbal o escrita. Años más tarde, sin que el medio impreso haya dejado de ocupar un papel importante, el imperio de lo audiovisual es indiscutible y el papel determinante, desde la década de los cincuenta, lo juega la televisión; pudiéndose concluir que el surgimiento y desarrollo del actual negocio publicitario fueron simultáneos.

2.1.2.2 Medios Impresos

Anteriormente se comentaba la hegemonía de la televisión en el negocio publicitario frente al resto de los medios de comunicación. En las décadas de los cincuenta y setenta se temió que la televisión haría desaparecer a lo impreso; sin embargo, dos factores incidieron, no solo en su mantenimiento sino, y esto es más importante, en la revitalización de su papel en el negocio. El primero, lo permanente del mensaje publicitario impreso frente a la fugacidad del mensaje audiovisual. El segundo, la creciente complejidad del mercado. A partir de la década de los setenta, se ha visto la aparición de

los más insólitos grupos de presión, agremiaciones y asociaciones que requieren un tratamiento publicitario específico.

2.1.2.3 Medios Interactivos

Las nuevas tecnologías de comunicación, sus equipos y sistemas complementarios, han alterado profundamente la estructura de la sociedad. La visión de lo que era la comunicación tecnológica, cambió radicalmente. Ya sea que se les llame "nuevas tecnologías de comunicación", "nuevos medios" o "comunicación interactiva" es obvio que un cambio básico está ocurriendo en la comunicación humana.

Se habla de medios de comunicación hasta cierto punto "indirectos" en los que se depende de un artículo extra

La comunicación on-line o de plataformas de servicios interactivo puede estar dada por medio de e-mail, fax y teléfono, Internet, portales, vallas digitales y dispositivos móviles.

El mensaje televisivo no depende de la respuesta o reacción de un sujeto, como lo es el intercambio telefónico o a través de internet. Estos son considerados como un instrumento tecnológico entre dos sujetos o entre un sujeto y un objeto (una máquina -ordenador en el caso del correo).

Este proceso presupone una acción entre sujeto-máquina. La comunicación por medios interactivos entonces tiene acceso a la información de la red electrónica mundial.

2.1.2.4 Los Medios De Comunicación Y La Globalización

Cuando hablamos de globalización, se piensa en un conjunto de relaciones económicas, políticas y sociales que han modificado sustancialmente a la estructura mundial.

Donde más claramente se nota estos cambios son en los medios masivos de comunicación, a partir de los avances tecnológicos y de las modificaciones políticas y económicas operadas en el nivel mundial.

La globalización en lo comunicacional se revela como una tendencia hacia el establecimiento de una cultura global.

Se está produciendo un vertiginoso proceso de centralización y monopolización de los medios de comunicación, han pasado de tener un rol estratégico, convirtiéndose en el área a la que apuntan las mayores inversiones económicas.

Para resguardar la identidad social y cultural dentro de un mundo globalizado, es necesario utilizar los avances tecnológicos, de acuerdo a nuestros propios intereses.

Es notorio que existe un proceso de monopolización, mediante el cual grandes empresas están absorbiendo a los pequeños medios. Los medios masivos de comunicación tienen cada vez mayor poder y tienen una influencia creciente en la vida política nacional.

Los grandes grupos monopólicos tienden a sustituir el diálogo social, uniforman, diluyen y lesionan la identidad, al no respetar las diversidades. Sin duda el principal problema que plantea la globalización se relaciona directamente con los monopolios y los oligopolios informáticos.

En los habitantes de Ambato se da el fenómeno de que prefieren escuchar, leer y sobretodo ver las diferentes programaciones realizadas en medios nacionales, que principalmente están centrados en Quito y Guayaquil, por lo que los medios de la región y específicamente de la ciudad tiene poca acogida y por ende no están preparados para competir a nivel nacional.

2.2 La Televisión

2.2.1 Definición

Pese a la profunda diversificación y complejidad adquirida por los mercados a partir de mediados de la década de los setenta y la consecuente

revitalización de algunos medios, anteriormente languidecentes, como las revistas y la radio, anunciantes y publicistas siguen considerando la televisión como el más impactante y persuasivo de los medios de comunicación social, sin que esto implique que su uso sea eficaz para todo tipo de anuncio comercial.

La primera: la televisión es lo más parecido a la venta personal (cara a cara) con la ventaja de que un vendedor nunca tiene a sus clientes tan dispuestos a recibirle.

La segunda: las posibilidades creativo-comunicacionales de este medio. El color, los efectos especiales que aportaron el video y la informática, la amplia cobertura del satélite y la facilidad de llegar a públicos específicos que ofrece la televisión por cable, así lo demuestran.

La tercera: la cobertura lograda por la televisión desde la década de los setenta. En los Estados Unidos y Europa Occidental, por ejemplo, la televisión alcanza a casi toda la población de esos países.

Además, si se calcula el porcentaje de habitantes de los más alejados rincones de las zonas rurales de Ecuador que no poseen televisión y se compara con los ecuatorianos que tienen acceso a este medio, concluiríamos que el país es un caso atípico en el factor penetración del medio televisivo. En Ecuador, aún los habitantes de los ranchos tienen televisión; siendo el promedio dos a tres televisores por hogar.

2.2.2 Canal De Televisión

Los sistemas televisivos consisten en un conjunto de procesos mediante los cuales un conjunto de imágenes producidas en video y que incluyen audio se transmiten a distancia para que un receptor especialmente diseñado pueda reproducirlas sin pérdidas de calidad ni distorsiones. En definitiva, es un complejo sistema de telecomunicación o comunicación a distancia.

Estación o canal de televisión es un transmisor con su antena e instalaciones accesorias, necesarias para asegurar un servicio de televisión en un área de operación autorizada.

Un sistema de televisión es el conjunto de una estación matriz y repetidoras destinadas a emitir la misma y simultanea programación.

El Estudio principal es el área física cubierta y equipada; cámaras, micrófonos, grabadoras y reproductoras, consolas de edición y operación, equipos de enlace y accesorios desde el cual se origina la programación de televisión.

2.2.2.1 Organización De Una Canal De Tv

El organigrama de un canal de TV tiene en su punto más alto al presidente del directorio o interventor, y descendiendo en la línea de importancia, un manager general debajo del cual se extienden todas las gerencias departamentales. Hay dos áreas que tienen que ver directamente con el correcto funcionamiento de un canal:

- 1) la Gerencia de Programación o de Contenidos
- 2) la Gerencia de Producción o de Operaciones

Ambas, cada una en su aspecto, aprueban un proyecto para que salga al aire.

La Gerencia de Producción tiene a su cargo los estudios, los equipos móviles, los departamentos de escenografía, utilería, vestuario, maquillaje, etc. El gerente de programación, en cambio, es el jefe directo de los productores ejecutivos.

El productor es el responsable máximo de un programa, desde que nace como idea hasta el día en que lo quitan del aire.

Es un gran organizador y un negociador permanente.

Bajo su supervisión están las tres etapas de elaboración de un programa:

1) Preproducción: Esta etapa, consiste a su vez en una serie de acciones:

- Desarrollar personalmente y junto a un autor la idea del programa, opinando o corrigiendo luego el guión final.

- Solicitar la designación de un director, y reunirse con éste y el escenógrafo para acordar los decorados mínimos y fijos planteados por el autor. Convocar actores, periodistas, músicos, etc., según el tipo de programa.

- Promover la investigación de hechos o personajes.

- Visualizar exteriores

- Realizar canjes.

- Pedir se le asegure un día de ensayo, otro de grabación en estudio y otro más para utilizar el equipo de exteriores.

- Finalmente realizar en tiempo y forma a fin de que estén listos antes de la grabación, los elementos de utilería, vestuario, y las salas de maquillaje y peinado.

2) Grabación o salida en vivo: se hace generalmente en estudios, cada uno de los cuales cuenta con escenografías, cámaras, micrófonos, parrillas de iluminación con " hard y soft lights "y un control de dirección donde se

halla la mesa de trabajo del director o switcher, el wiper de efectos visuales, generador de caracteres, y a su lado el control de sonido y musicalización.

La tarea del productor es aquí solo de supervisión si su trabajo anterior fue exitoso, se convierte solo en un controlador de tiempos.

3) Postproducción: que consta fundamentalmente de una actividad de prensa, enviando gacetillas promocionales de los contenidos del ciclo a los medios, y de la edición, donde se selecciona que parte de lo grabado saldrá al aire y cuál no, en función del mensaje y de los tiempos mínimos acordados. También la edición comprende una tarea creativa, no sólo en cuanto a la aplicación de efectos electrónicos, sino porque pese a que el editor no puede lograr lo que la cámara no ha captado, la reubicación de planos o escenas, la modificación de audios, a veces significan una reescritura del guión.

Para poder describir con detalle los programas en cuestión debemos conocer la teoría que nos explica las distintas tipologías televisivas; veamos este punto:

Los programas de TV pueden dividirse en dos grandes ramas: los que son de Ficción y los que no son de Ficción.

Cuadro 1

GÉNEROS TELEVISIVOS	
FICCIÓN	NO FICCIÓN
Telenovela	Documental
Miniserie	Noticiero / Deportivo
Serie	Magazine
Ciclos de Unitarios	Periodísticos de opinión y debate
Ciclos Cómicos en Sketches	Ciclos de Concursos
	Entretenimientos
	Shows Musicales

Fuente: www.unisetcorp.com

Las estructuras y géneros más comunes de Ficción son:

1) Telenovela, que se caracteriza por la continuidad de los personajes principales y de la historia original a lo largo de todo su desarrollo, siendo el conflicto esencial de tipo afectivo, amoroso o romántico.

2) Miniserie, que también tiene continuidad de protagonistas e historia durante la totalidad de su extensión, pero no se limita a un género, porque la trama puede transitar la intriga policial, o puede ser una miniserie de terror, ciencia ficción, realismo mágico, comedia humorística, etc.

3) Serie: se diferencia de los ejemplos anteriores, en que en la serie tenemos continuidad de los personajes principales, pero no de las historias. Al personaje serial le ocurre en cada capítulo algo distinto. En síntesis, el

protagonista de una serie es un tipo que trabaja de héroe, o de antihéroe, y al que cada semana le pasa algo distinto. Aquí nos atrapan las características del personaje y luego las historias. En la miniserie o en la telenovela, personaje y trama vienen unidos y así permanecen hasta el último capítulo, con o sin rating.

4) Ciclos de Unitarios: son el caso de Dimensión Desconocida, Cuentos de la Cripta, Alta Comedia, Nosotros y los Miedos, Compromiso, Cuentos para Ver, Cuentos Imposibles, Ficciones, Las Grandes Novelas, etc.

Aquí no hay ni continuidad de las historias ni de los personajes. Cada episodio es una unidad con principio y fin, e inexorablemente con un mensaje que nos promueva una reflexión. Sí puede haber una continuidad temática o de género, que los contiene.

5) Ciclos Cómicos en Sketches: los sketches son en el país una construcción dramática muy especial. Se basan en una situación dada entre un protagonista y su conflicto con un antagonista, a veces variable y una escenografía generalmente fija. La situación se repite indefinidamente sin solución ni avance cronológico en la acción dramática, el conflicto puede empeorar o modificarse pero nunca se soluciona. No solamente transita el humor cotidiano y de observación propio de la comedia, sino también la farsa o sátira (la burla de costumbres, hombres estereotipados, crítica social, política) sino también el grotesco, con una exageración extrema de un drama o la caricatura de un ser siniestro, provocando risa, una amarga risa. A su vez, el diálogo nos obliga a crear chistes permanentemente, y una frase final

o remate que se quede en la memoria de la gente por mucho tiempo después de que el sketch no se emita más.

Los más comunes tipos de programas que no son de Ficción pueden clasificarse así:

1) Documental: investigación crítica y rigurosa de un solo tema, que no requiere tener actualidad, con una nutrida cantidad de material fílmico, reportajes e información novedosa.

2) Noticiero: trabaja sobre un variado grupo de temas, siempre basándose en la instantaneidad, en el impacto que produce lo que acaba de ocurrir (siempre y en tanto se tenga imágenes) y su adecuada ubicación en la rutina o guión de continuidad, sin conservar una costumbre en la sucesión de secciones, como ocurre en los diarios. El guionista resume largos cables de agencias en crónicas o copetes de cinco a seis líneas, y elabora guiones de continuidad con la sucesión de notas ya editadas.

3) Magazine: sinónimo de revista, ya sea destinado a la mujer, o dedicado al mundo del espectáculo, o deportivo, etc. Abarca distintas secciones, tiene columnistas, material grabado en exteriores y notas en piso. Se distingue por su perfil, y su servicio a la comunidad, es decir, no es solo un producto informativo y de entretenimiento. Son fundamentales el tipo de animación-conducción, y el ritmo y efectos aplicados a la edición. En síntesis, la realización y post-producción son sus cartas más valiosas.

4) Periodísticos de opinión y debate: programas donde se enfrentan los Caín y los Abel de cada realidad política, más los Talk shows donde el público es el personaje con su cotidianeidad más sensual y colorida. Son segmentos de emisión en vivo que exigen una tarea importante de preproducción ya que su diseño es estático y permanente.

5) Ciclos de Concursos y Entretenimientos, Shows Musicales, etc. con Rutinas o parlamentos de conductores, actores cómicos, etc.

2.2.2.2 Historia De Los Canales De Televisión

Se debe comenzar situándose en los antecedentes de este medio masivo de comunicación para observar el vertiginoso crecimiento de la misma y los distintos aportes a la sociedad, y por consecuente con la cultura a través del tiempo.

Las primeras emisiones públicas de televisión las efectuó la BBC en Inglaterra en 1927 y la CBS y NBC en Estados Unidos en 1930. En ambos casos se utilizaron sistemas mecánicos y los programas no se emitían con un horario regular. Las emisiones programadas se interrumpieron durante la II Guerra Mundial, reanudándose cuando terminó.

En España, se fundó Televisión Española (TVE), hoy incluida en el Ente Público Radiotelevisión Española, en 1952 dependiendo del ministerio de Información y Turismo.

En México, se habían realizado experimentos en televisión a partir de 1934, pero la puesta en funcionamiento de la primera estación de TV, Canal 5, en la ciudad de México, tuvo lugar en 1946.

Televisa, la empresa privada de televisión más importante de habla hispana, se fundó en 1973 y se ha convertido en uno de los centros emisores y de negocios más grande del mundo, en el campo de la comunicación, ya que además de canales y programas de televisión, desarrolla amplias actividades en radio, prensa y ediciones o espectáculos deportivos.

La televisión ha alcanzado una gran expansión en todo el ámbito latinoamericano. En la actualidad existen más de 300 canales de televisión y una audiencia, según número de aparatos por hogares (más de 60 millones), de más de doscientos millones de personas.

A finales de los años ochenta, había en Estados Unidos unas 1.360 emisoras de televisión, incluyendo 305 de carácter educativo, y más del 98% de los hogares de dicho país poseía algún televisor semejante al nivel español. Hay más de 8.500 sistemas ofreciendo el servicio de cable, con una cartera de más de 50 millones de abonados. En la actualidad en todo el mundo, la televisión es el pasatiempo nacional más popular; el 91% de los hogares disponen de un televisor en color y el 42%, de un equipo grabador de vídeo. Los ciudadanos españoles invierten, por término medio, unas 3,5

horas diarias delante del televisor, con una audiencia de tres espectadores por aparato.

En el ámbito nacional ECUAVISA Canal 2 comenzó a dar sus primeros pasos en 1967. Se produjeron los primeros programas vivos “Televistazo”, “Tiempo para recordar”, y “Cartas de Amor”, y sobre todo, en alarde de audacia juvenil, dos telenovelas que, noche tras noche, se lanzaban en directo, pues no había forma de grabarlas.

TELEAMAZONAS comenzó sus transmisiones el 22 de febrero de 1974, convirtiéndose en la primera red a color del Ecuador.

Desde sus inicios ha contado con la más avanzada tecnología: instaló la repetidora de microondas más potente del país, adquirió la primera unidad móvil del Ecuador, instaló en Guayaquil la antena auto soportada más grande del país.

Realiza coproducciones con importantes cadenas internacionales como Televisa de México y Canal 13 de Chile.

A nivel nacional se cuenta con 12 canales: Red Telesistema (RTS), Ecuavisa, Teleamazonas, TC televisión, Gamavisión, Canal 1, Htv, Televisora Nacional, Américavisión, Cadena Ecuatoriana de T.V., Televisión del Pacífico, y Telerama Tv; en todos ellos se percibe la influencia extranjera conjugada con la identidad del canal, en general se trata de sets dedicados a noticieros, magazines, opinión y concursos; con la limitante de que estos

últimos en su mayoría son programas con franquicias extranjeras, lo cual restringe los escenarios.

Mientras que en la región central se tienen 6 canales: Asomavisión, Ambavisión (tele Ambato), Unimax, Rtu, Tesatel (TV HOY), y Color TV.

En la ciudad de Ambato hoy en día se cuenta con 2 televisoras propias, Unimax televisión y Ambavisión (Teleambato); en las dos cadenas se puede notar un espacio en el que se ha improvisado un set en el que se desarrollan todas las programaciones, y por lo tanto resulta poco funcional.

2.2.3 Sets De Televisión

Son espacios destinados a la grabación de noticieros, programas de conversación, pruebas de cámara, casting, etc., que no requieren de grandes espacios de producción, pero también son considerados sets de televisión los grandes escenarios en donde se desarrollan los mas grandes programas de concurso, los diversos tipos de magazines y en general todas las puestas en obra dentro del plató de un canal de televisión.

2.2.4 El Rating

La cifra de rating representa el porcentaje de hogares o individuos en el caso de rating personas, del universo objetivo, que están viendo un programa de televisión o escuchando un programa radial, en un momento determinado.

El universo objetivo de hogares para la TV es el total de hogares con televisión de un determinado país, región o ciudad, al que se excluyen los niveles socioeconómicos extremos. En forma análoga se define el universo de individuos pero a partir de los 4 años de edad. Sin embargo, también puede calcularse el rating para universos más reducidos, como por ejemplo; Hogares del nivel alto o individuos de entre 13 y 19 años.

En el caso de la TV, para el cálculo del Rating hogar, un hogar se considera viendo un programa, si al menos un televisor está sintonizado en un programa y se ha registrado un televidente perteneciente al universo personas.

Para la televisión, un punto de rating hogar significa que el 1% de los hogares del universo vieron un programa o una pauta publicitaria. La misma interpretación es válida para cualquiera de los targets que se consideren. La cantidad de hogares o individuos que represente cada punto de rating depende del tamaño del universo que se considere. Por ejemplo, el total de

hogares del universo medido por la TV es de 3.147.402; por lo que un punto de rating equivale a 31.474 hogares.

Una vez que los datos de los "people meters" ingresan a la base de datos del centro de cómputos se otorga a cada hogar o individuo un "peso" que indica la cantidad de hogares o individuos del universo que representa. Luego, para calcular a modo de ejemplo el rating hogar, se hace el cociente entre el número de hogares representados por los que miran televisión y el número total de hogares del universo. De la misma forma se calculan los ratings para cualquier otro target.

La Audiencia en cambio es un conjunto de espectadores que se comportan de manera similar frente a un mismo estímulo, en este caso la televisión, dependiendo de diferentes variables como por ejemplo la edad, las preferencias culturales, la personalidad, las conductas, etc.

También podemos definirlo simplemente como un conjunto de personas que reciben información de un medio masivo de comunicación.

La audiencia de un medio -en un lugar y tiempo concretos- equivale al total de personas que perciben los estímulos difundidos por ese medio o soporte.

Los mensajes difundidos mediáticamente tienen una audiencia, que se corresponde, en el mejor de los casos, con la del soporte donde se insertan. En este sentido, los mensajes habrán de estar orientados hacia esa audiencia concreta, considerando sus gustos y necesidades; claro que ni los perfiles de audiencia que declaran los diferentes soportes se concretan lo

suficiente como para convertir la comunicación de masas en otra más personal o íntima -y, en consecuencia, persuasiva-, ni los soportes tienen una audiencia homogénea en cuanto a preferencias y hábitos de consumo en general.

2.3. Diseño

2.3.1. Definición

Es el trabajo de proyección de objetos de uso cotidiano, teniendo básicamente en cuenta los materiales empleados y su función. Es decir, el diseño es un proceso de creación visual con un propósito.

Al basarse en las reflexiones de Moholy Nagy, en 1938, se diría que es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, en un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. No es una limpieza de la fachada, o una nueva apariencia externa; más bien es la esencia de productos e instituciones... Diseñar es una compleja e intrincada tarea. Es la integración de requerimientos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado.

2.3.1.1 Categorías De Diseño

Equilibrio

Este criterio es normalmente aplicado en el mundo del diseño, aunque en algunos casos se puede llegar a usar el desequilibrio intencionado con la finalidad de obtener algún efecto específico (no es habitual ya que la ausencia de equilibrio puede inquietar al receptor). El concepto de equilibrio parte también de la propia percepción, en relación con la anatomía, que lleva a interpretar la colocación de pesos, magnitudes, masas y volúmenes en relación con el propio concepto de simetría humana.

Se puede conseguir en una composición ese equilibrio de formas y líneas, es decir, los pesos de los elementos deben estar compensados.

La manera de medir el peso de las formas y las líneas del diseño es, analizando la importancia visual de estos dentro de una composición. Este tema se desarrollará de mejor manera dentro de los principios de diseño.

Ritmo

Es la sucesión y armonía de los valores visuales como: dibujo, espacio, claroscuro, color, dimensión, movimiento, etc.; con el equilibrio, puesto que

el ritmo debe aplicarse con racionalidad y coherencia lógica, utilizando hasta cierto punto las reglas básicas de matemáticas y geometría.

Además, se precisa, que todo aquellos debe armonizar finalmente con las leyes psicológicas de la legibilidad y del lenguaje para poder producir en grado óptimo la sensación requerida.

“El ritmo es también un movimiento concentrado que fluye por toda la composición y conduce la vista al punto de mayor interés”. (AYALA, Pablo: 1992)

El ritmo es el principio de diseño que indica el movimiento con la repetición de elementos u objetos. Puedes escuchar el ritmo en la música y en la poesía. El ritmo visual se percibe por los ojos en vez de por los oídos. Es creado por espacios positivos separados por espacios negativos. Las formas que se repiten son como el compás de la música. Los ritmos visuales crean una sensación de movimiento —como la acción verdadera de una pelota que rebota— y tus ojos rebotan de una forma a otra.

El patrón es una repetición visual. Todos los ritmos tienen patrones, pero no todos los patrones tienen ritmo. Si se recuerda que el ritmo es la repetición deseada para un movimiento mientras que el patrón es fijo, plano y decorativo, se es capaz de distinguir la diferencia entre los dos. En una obra bidimensional, la repetición visual entera se llama un diseño repetido.

El diseño repetido es el principio que se preocupa por la repetición decorativa de formas sobre una superficie. La unidad que se repite en un diseño visual se llama un motivo. A veces, cada motivo es un duplicado exacto de la primera unidad; en otros casos las repeticiones varían del original. Se encuentran diseños en el mundo que te rodea. Aparecen en los muebles, las alfombras, la ropa o en una fila de casilleros en el corredor de la escuela.



Gráfico 7

Fuente: www.artandino.com.cl



Gráfico 8

Fuente: www.restamueble.galeon.com

Escala

Se define el concepto de escala, cuando todos los elementos tienen la capacidad de modificarse y definirse unos a otros.

Es una relación dimensional o de medidas que se relacionan al hombre con el espacio o con los objetos y es a partir de las medidas del hombre que las diferentes escalas de medición surgen, ya que el hombre representa la escala natural y a partir de ella se puede determinar tamaños o dimensiones espaciales, adecuadas y armónicas.

La escala normalmente se usa en la cartografía, planos, mapas... para poder representar una medida proporcional al del tamaño real. Es cuando se cita, este plano está en escala 1:10. Este concepto, hace referencia, que para realizar el plano, se ha aplicado un factor de reducción determinado, para poder dibujarlo o plasmarlo en un lugar más pequeño, pero sin que pierda sus proporciones.

El contraste de escala, se consigue a través de la contraposición de diferentes elementos a diferentes escalas de las normales, o el uso de medidas irreales. Utilizando este recurso, la percepción del elemento se encuentra alterada. Esta clase de contraste es utilizado en la fotografía y

pintura, para atraer la atención del espectador de forma muy efectiva y eficaz.

Se conoce dos tipos de escala: escala natural: donde el hombre es el centro, razón o patrón del espacio, escala espiritual: donde la razón de la edificación es el patrón del espacio. Se da por medio de la relación de magnitudes entre el destino o función del espacio construido y el hombre.



Gráfico 9
Fuente: www.restarted.com



Gráfico 10
Fuente: www.hiru.com

Proporción

Es la característica del diseño que marca las variaciones respecto a algo constante, afectando esto los elementos.

Es la correspondencia debida entre las cosas y tamaños. Es una relación dimensional entre las partes que constituyen un todo y el todo en relación al espacio donde se debe ubicar, situar o desarrollar. Por eso en la proporción interactúan formas y los tamaños de los elementos con el objetivo de lograr un todo armonioso. El uso adecuado de la proporción es poco perceptible al ojo del observador, solo se nota un todo armonioso. Sin embargo, su uso inadecuado es rápidamente perceptible por que plantea deformidad y desbalance del diseño.

Se ocupa de la relación de tamaño de una parte respecto de otra. Apreciar el tamaño de un objeto es difícil por sí mismo a menos que lo comparemos con otro objeto. Más adelante, cuando se traten los principios de diseño, se profundizará el tema.



Gráfico 11

Fuente: www.hiru.com

2.3.1.2 Principios de Diseño

La Composición

La composición de un diseño es, adecuar distintos elementos dentro de un espacio visual, que previamente se habrá seleccionado, combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores de dicho mensaje.

Al diseño se le pueden aplicar dos definiciones de composición artística:

1.- La disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación.

2.- Una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y colocación perfecta.

El diseñador debe considerar siempre, que cada elemento de la composición, en función de la ubicación, dimensión o protagonismo que se le asigne, experimenta pequeñas variaciones en su significado. Es decir, resulta muy importante la posición que se le da a cada uno de los elementos para así encontrar el equilibrio formal entre todos ellos. Existen dos tipos de composiciones:

- Composiciones Formales
- Composiciones Informales

Composiciones Formales.- Una composición formal generalmente contiene una estructura matemática que rige las proporciones y las direcciones de los elementos. Estos elementos se ordenan en repetición, de acuerdo a la forma, el tamaño, la posición, la dirección y/o el color. Existen cuatro modos de producir composiciones formales basadas en conceptos de simetría. Y la utilización de éstos nos lleva a numerosas variaciones que incluyen:

- Traslación
- Rotación
- Reflexión
- Dilatación

Traslación.- Conocida también como cambio de posición de una forma mientras su dirección se mantiene. Las traslaciones pueden ser verticales, horizontales, diagonales o una combinación de todas ellas. Para realizar una traslación satisfactoria, se recomienda tomar como guía un ángulo de la forma.

Rotación.- Conocida también como el cambio de dirección de una forma, aunque en la mayoría de veces se produce también un cambio de posición, impidiendo así, que las formas queden superpuestas. Una rotación se ejecuta a partir de un centro de referencia alrededor del que giran los elementos.

Reflexión.- Es la creación de una imagen reflejada (de espejo) de la forma original. La reflexión puede tener como resultado una simetría bilateral, en este caso es imprescindible que la forma o conjunto de formas sean asimétricas para obtener el resultado adecuado en este proceso.

Dilatación.- Conocida también como cambio de tamaño de la forma, donde las más pequeñas pueden proporcionar una percepción de lejanía en el espacio, contraponiéndose a la cercanía que es representada por las de mayor tamaño. Si se produce la dilatación de una forma y ésta permanece en su posición original, producirá un diseño regular concéntrico.

Composiciones Informales.- Estas composiciones no dependen de cálculo matemático, sino de una simple percepción de equilibrio asimétrico. Aquí no existen procedimientos fijos, pero los siguientes criterios ayudan a valorar dichas composiciones:

- Gravedad
- Contraste
- Ritmo
- Centro de interés

Gravedad.- Que permite percibir un equilibrio en los elementos de una composición y apreciar un peso entre las formas, pudiendo generar además, efectos de estabilidad o inestabilidad de acuerdo a como se la use.

Contraste.- Diferencias visuales que aparecen entre formas, colores, tamaños, texturas, así como de acuerdo a la posición, dirección y efectos espaciales.

Ritmo.- Es considerado como el movimiento y velocidad que se genera mediante la manipulación de las direcciones de los elementos y de los espacios entre ellos, dichos elementos pueden ser paralelos, similares, contrastados o radiados. El factor de ritmo se produce cuando encontramos una repetición secuencial de un conjunto de elementos. Con esta técnica se puede producir dinamismo y armonía en la composición. Es capaz de transmitir movimiento dentro del área de diseño, gracias a la aproximación de elementos similares.

Centro de interés.- Es aquel punto focal que atrae la mirada del observador, o define el área de convergencia, divergencia o de mayor concentración de fuerzas rítmicas; una zona donde todos los elementos se originan, cesan o interaccionan.

La Dimensión

La dimensión existe en el mundo real. No solo se la puede sentir, sino que se la ve a través de las representaciones bidimensionales donde se simula mediante la técnica de la perspectiva. La perspectiva utiliza la línea, fórmulas y reglas exactas para crear los efectos volumétricos e intentar representar la realidad.

El Movimiento

Es uno de los elementos visuales que implica y brinda más fuerza. Realmente solo está implícito en ciertos elementos, aunque existen técnicas capaces de engañar el ojo.

El fenómeno fisiológico de la “persistencia de la visión” permite ver movimiento donde no lo hay.

En el proceso de la visión no existe demasiado descanso, el ojo investiga constantemente todo lo que se le pone ante él y observa características como las tensiones y ritmos compositivos generando conclusiones de “movimiento”

La Proporción

La proporción es una importante variante que influye en el modo en el que se perciben las cosas. Así por ejemplo, las formas angulares, alargadas y las formas oblongas (dominantes en el período barroco) amplían el campo de visión, dando la impresión de captar más una escena particular, creando una estética dominante, mientras que las formas angulares cortas dan la impresión de ser más tímidas y humildes.

La proporción es un concepto, que no se puede olvidar a la hora de diseñar.

1.- Lo primero que se debe establecer es, que parte del área de diseño deben ocupar los elementos, y por otro lado, que espacios quedarán ausentes de elementos.

2.- Una vez determinadas las áreas de diseño que se van a ocupar para cada elemento, se pueden combinar estos dentro de un mismo espacio para crear composiciones alternativas.

Se puede delimitar proporciones mediante el color, que consigue ir definiendo progresivamente distintas áreas tonales que permiten distribuir de

forma adecuada toda la información del diseño. Otra forma puede ser jugando con la disposición de los distintos bloques de elementos, de forma que parcialicen y estructuren las zonas del diseño. Sin embargo, se debe tener cuidado con la parcialización, que puede conllevar la creación de un excesivo número de bloques de elementos, perturbando a otros y restándoles significación.

El Equilibrio

Cada forma o figura representada sobre un papel, se comporta como un peso, un peso visual, porque ejerce una fuerza óptica. Los elementos de nuestra composición pueden ser imaginados como los pesos de una balanza. Una composición se encuentra en equilibrio si los pesos de los elementos se compensan entre sí.

Este criterio se aplica principalmente al diseño, normalmente se busca este equilibrio, aunque en alguna ocasión se provoca un desequilibrio intencionado para conseguir unos resultados específicos en un diseño.

Se define equilibrio, como la apreciación subjetiva, en la cual, los elementos de una composición no se van a desprender.



Gráfico 12

Fuente: [www. www.fotonostra.com](http://www.fotonostra.com)

El equilibrio hace sentir que todas las partes están ordenadas correctamente. Un eje central es una línea divisoria que hace las veces de una escala de medida para ver si los elementos están localizados de igual forma a ambos lados o desde arriba hasta abajo en una composición.

En una composición se puede conseguir el equilibrio a través del uso de líneas y formas. Todos los pesos deberán estar compensados para obtener el equilibrio ideal.

Como medición del peso de las formas y líneas que utilizamos en una composición, se observa la importancia que tienen los objetos dentro del diseño o creación que queremos representar, intentando equilibrar los elementos de mayor importancia, con los de menor importancia, y los de mayor peso con los de menor.



Gráfico 13

Fuente: www.fotonostra.com



Gráfico 14

Fuente: www.fotonostra.com

Equilibrio simétrico es cuando al dividir una composición en dos partes iguales, existe igualdad de peso en ambos lados. No se encuentran elementos que sobresalgan más que el resto en importancia y peso.

Un ejemplo más inmediato de simetría en el mundo orgánico, es la mariposa, cuyas alas poseen una simetría axial bilateral, en la que el eje, es el cuerpo del insecto. Sus dibujos están dispuestos simétricamente respecto al eje. Esta regularidad constituye, a nivel de percepción, un factor estético de armonía.



Gráfico 15

Fuente: www.fotonostra.com

La creación de un diseño simétrico, nos transmite una sensación de orden. El equilibrio simétrico se produce cuando se encuentra igualdad de peso y tono en ambos lados de la composición.

El equilibrio provocado por la simetría es un factor importante de la forma en que se evalúa el atractivo visual de un diseño, sin embargo, este atractivo tiene límites; ya sea en un toque de asimetría puede hacer que resulte aún más atractivo, añadiendo un toque de singularidad e individualidad.



Gráfico 16

Fuente: www.fotonostra.com



Gráfico 17

Fuente: www.fotonostra.com

Un equilibrio es asimétrico, cuando al dividir una composición en dos partes iguales, no existen las mismas dimensiones en tamaño, color, peso etc, pero existe un equilibrio entre dos elementos.

En el equilibrio asimétrico, al ser desiguales los pesos a un lado y otro del eje, el efecto es variado, se produce cuando no existen las mismas divisiones (ya sea de tamaño, color, etc.) en ambos lados, pero aún así existe equilibrio entre los elementos.

La asimetría, nos transmite agitación, tensión, dinamismo, alegría y vitalidad; en este tipo de equilibrio una masa grande cerca del centro se equilibra por otra pequeña alejada del aquel, puede conseguir que una imagen no sea monótona.

**Gráfico 18**Fuente: www.fotonostra.com**Gráfico 19**Fuente: www.fotonostra.com

Otro tipo de equilibrio que vale la pena mencionar es el equilibrio radial, en el que se organizan los elementos alrededor de un punto central, de modo tal que se hallan equidistantes desde el centro por rotación.

2.3.1.3 El Color

El color no está en las cosas (las cosas no tiene color), sino en la luz. La luz solar se propaga por medio de ondas, cuyo color es siempre blanco. Estas ondas también pueden descomponerse en siete colores: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil (azul oscuro) y violeta. Estos son los colores que podemos visualizar en la mezcla de luz y agua, por ejemplo.

En sí, cada color de este espectro está producido por una longitud de onda. Cuando la luz blanca natural incide sobre un determinado objeto, éste refleja una o unas determinadas longitudes de onda y absorbe las demás. De allí que se puede ver los objetos con color, como si realmente fueran de ese color. Pero no es más que un efecto físico de reflejo o absorción de ondas lumínicas.

Por ejemplo, los cuerpos rojos reflejan el rojo y absorben el resto. Los cuerpos que no reflejan ningún color y absorben todos, son los negros. Por el contrario los que reflejan todos los colores son los blancos. La longitud de onda más larga es la que corresponde al rojo, y a partir de allí las longitudes decrecen, hasta llegar al violeta, que es el color con la longitud de onda más corta.

Propiedades Del Color



Gráfico 20

Fuente: www.newsartesvisuales.com

Para entender teóricamente las aplicaciones del color, es necesario conocer algunos conceptos:

Colores Primarios

Son aquellos colores que no se pueden obtener por mezcla de ningún otro, que son naturalmente originales, y con los cuales se obtienen -junto con el blanco y el negro-cualquier otro color.

Colores Secundarios

Los colores secundarios son los que se obtienen por la mezcla de los primarios entre sí.

Colores Intermedios y terciarios

Los colores intermedios son los que se obtienen mezclando los colores primarios con los secundarios. Mezclando dos colores secundarios se obtienen los terciarios. Y mezclando dos terciarios obtenemos aun un color cuaternario.

Colores Puros

Se llaman colores puros los que no llevan mezcla de blanco, negro o gris.

Matiz:

Si a los colores puros se los mezcla con otros colores se producen los matices. Se llama, pues, matiz al resultado de mezclar un color con otro, de modo que uno de ellos sea el dominante.

Saturación:

La saturación es la intensidad del color (más pálido o más intenso). Está determinado por la cantidad de luz que un color tiene

Valor o intensidad:

Indica el grado de luminosidad de un color con relación al blanco o al negro.

Color Luz - Síntesis Aditiva

Gráfico 21

Fuente: www.newsartesvisuales.com

Los colores producidos por luces (en el monitor de nuestro ordenador, en el cine, televisión, etc) tienen como colores primarios, al rojo, el verde y el azul (RGB) cuya fusión de estos, crean y componen la luz blanca, por eso a esta mezcla se le denomina, síntesis aditiva y las mezclas parciales de estas luces dan origen a la mayoría de los colores del espectro visible.

Color Pigmento - Síntesis Sustractiva

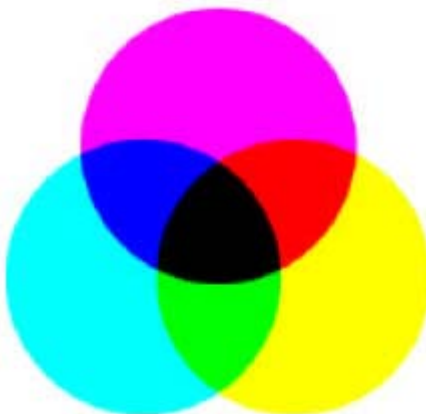


Gráfico 22
Fuente: www.newsartesvisuales.com

Los colores sustractivos, son colores basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies. Forman esta síntesis sustractiva, el color magenta, el cian y el amarillo. Son los colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión, motivo por el cual estos colores han desplazado en la consideración de colores primarios a los tradicionales.

La mezcla de los tres colores primarios pigmento en teoría debería producir el negro, el color más oscuro y de menor cantidad de luz, por lo cual esta mezcla es conocida como síntesis sustractiva. En la práctica el color así obtenido no es lo bastante intenso, motivo por el cual se le agrega negro pigmento conformándose el espacio de color CMYK.

El Color en el Diseño de Interiores

En la práctica, el color puede ser usado siguiendo dos conceptos: armonía y contraste.

Existe armonía cuando la integración de todos los colores, matices, valores, etc. producen una unidad grata a la vista, equilibrada y serena.

Existe contraste cuando la unión de varios colores produce una especie de choque que crea una unidad cromática más vital y dinámica. Claro que aquí hay que tener cuidado: una oposición demasiado violenta entre dos o más colores puede producir desarmonía (unidad cromática desagradable para el ojo humano).



Gráfico 23
Fuente: www.arqhys.com



Gráfico 24
Fuente: www.arqhys.com

En general, el uso ideal del color es aquel que integra, en un mismo ambiente, armonía y contraste. Para ello la norma dominante se basa en aplicar un color matizado, con grises, suave, ocupando la mayor parte del trabajo, aplicando después en zonas menores, otros tonos afines armonizando. Y finalmente pequeñas notas de colores puros contrastados.

- Combinaciones

Existen cinco formas clásicas de combinar colores:

Combinaciones Monocromáticas

Consiste en utilizar un solo color y sus matices (por ejemplo: verde claro, verde intermedio y verde oscuro). Esta "monotonía" se puede atenuar: 1) aplicando distintos tipos de texturas que sean las que provoquen contraste y 2) utilizando matices de color muy distanciados (por ejemplo: azul claro, azul oscuro).

Combinaciones por Analogía

Consiste en reunir colores que incluyan todo un mismo color como base (por ejemplo amarillo, amarillo-verdoso y amarillo-anaranjado). Esta combinación está dada por colores que en el círculo cromático son adyacentes, o sea que están uno al lado del otro. Por ejemplo, un color primario y los dos que están a su lado.

Combinaciones de Complementarios

El complementario es aquel color que trazando, en el círculo cromático, un diámetro desde cualquier color, es tocado por ese diámetro (por ejemplo: verde y rojo). Los complementarios de los primarios, por ejemplo, son los secundarios.

Las combinaciones de colores complementarios producen el mayor grado de contraste sin caer en la desarmonía. En decoraciones aburridas o poco vitales, podemos animarlas con detalles en colores complementarios.

Combinaciones por Complementos Divididos

Esta combinación se consigue utilizando un color y los adyacentes de su complementario.

Combinaciones por Tríos Armónicos

Tomando como punto de partida cualquier color, se traza un triángulo equilátero en el círculo cromático, que nos dará, en sus vértices, los otros dos colores restantes que forman el trío armónico. Por lo tanto, el trío armónico está formado por los tres colores que quedan en los vértices si trazamos un triángulo equilátero en el círculo cromático.

De esta manera los primarios forman un trío armónico entre sí, igual que los secundarios. Por tratarse de una combinación demasiado violenta (colores que "chocan" entre sí), se utilizan relativamente poco y con mucho cuidado.



Gráfico 25
Fuente: www.arqhys.com

Colores cálidos y fríos

Para obtener la división entre colores fríos y cálidos basta con trazar una línea en el círculo cromático desde el amarillo-verde hasta el rojo-violeta. Los colores de la izquierda, que contienen rojo y amarillo, son los cálidos, y en la derecha el azul y los colores que contienen esa mezcla son los fríos. Los colores verde y violeta puros son neutros y su grado de temperatura depende de la proporción en que se les adicione rojo, amarillo o azul.

Los colores cálidos (amarillos y rojos) tienen un efecto estimulantes y dan la impresión de que avanzan, que se adelantan de la superficie que los contiene. Esto provoca sensación de cercanía. Son colores vitales, alegres y activos.

Por el contrario, los colores fríos (azules, verdes y violetas) producen una acción relajante y un efecto de retroceso, alejamiento, generando sensación de distanciamiento. Producen una impresión de reposo y calma, y utilizados solos pueden dar efecto de poca intimidad y de tristeza.

En ambientes grandes los colores cálidos y oscuros ayudan a disminuir visualmente el espacio. En un esquema de líneas predominantemente horizontales, los colores cálidos sirven para aumentar aparentemente el tamaño de los muebles y elevar los techos.

En tanto los colores fríos y los tonos claros nos permiten agrandar el lugar. Un pasillo estrecho, por ejemplo, adquiere aspecto de mayor anchura si está pintado con un color frío.



Gráfico 26
Fuente: www.arqhys.com

Psicología Del Color

Es bien conocido que los colores producen unas especiales reacciones y estados en los sujetos que los miran. Del mismo modo produce variaciones visuales en el ambiente, haciéndolo parecer con características diferentes a las reales. Pero para entender el lenguaje del color es necesario conocer a qué se le llaman colores cálidos y fríos.

Sobre los colores cálidos

Rojo:

El rojo puro es el color más vital, asociado a la acción intensa y excitante. Usado puro puede resultar un tanto violento, por eso debe ser usado con moderación, en detalles o pequeñas áreas. De toda la gama de rojos -bordó, bermellón, magenta, etc.-, se puede decir lo mismo. El rojo rebajado con blanco, en tonos más pasteles, puede en cambio producir confort y calidez.



Gráfico 27
Fuente: www.arqhys.com

Naranja:

El naranja puro es, también, un color asociado con la vitalidad, pues comprende mezcla de rojo y amarillo. Tan excitante como el rojo, también debe usarse con moderación y respeto, evitando los grandes espacios. Siempre es mucho mejor utilizar combinaciones de naranja menos fuertes: salmón, etc.

Amarillo:

El amarillo evoca fuerza y voluntad. Es excitante y tiene su lugar más adecuado en las habitaciones con poca luz.



Gráfico 28
Fuente: www.arqhys.com

Sobre los colores fríos**Azul:**

Es el color más frío de todos. Expresa calma, quietud y reposo. Por su calidad de sedante es útil para zonas de trabajo y habitaciones. Mezclado con verde o violeta, reduce su austeridad y frialdad. En habitaciones muy iluminadas no es conveniente utilizarlo, pues absorbe luz y por lo tanto resta luminosidad.



Gráfico 29
Fuente: www.arqhys.com

Verde:

Por ser un color mezcla entre azul y amarillo, dos colores de características opuestas, podríamos decir que es un color equilibrado, que expresa quietud, vegetación, frescura. El verde puro es un color neutro, que puede hacerse más frío aumentando la cantidad de azul o más cálido aumentando la participación de amarillo. Los más estimulantes, por supuesto, son los verdes-amarillos. En el todo es mejor utilizarlo en tonos pastel, y puro sólo para detalles.



Gráfico 30
Fuente: www.arqhys.com



Gráfico 31
Fuente: www.arqhys.com

Violeta:

El violeta es un color que produce tristeza. Es el color religioso, místico por excelencia. Es un color indiferente y distante, capaz de evocar la idea de misterio. Por ser el de una onda de longitud más corta expresa silencio y

profundidad triste. Aumentando su proporción de rojo se hace más vital y activo. Aumentando el azul, acentúa su frialdad y distanciamiento. Los matices lila y lavanda son de un marcado perfil femenino.

El Color Un Elemento Expresivo

El color en su campo del diseño, tiene varias aplicaciones clasificándose en: color denotativo y el color connotativo.

El color denotativo



Gráfico 32

Fuente: www.metrocuadrado.com

El color es denotativo cuando se utiliza como representación de la figura, u otro elemento, es decir, incorporado a las imágenes reales de la fotografía o la ilustración. Podemos distinguir tres categorías de color denotativo: Icónico,

saturado y fantasioso, aunque siempre reconociendo la iconicidad de la forma que se presenta.

Color icónico: Definimos un color icónico a la expresividad cromática como función de aceleración identificadora: la tierra es marrón, la cereza es roja y el cielo es azul. El color es un elemento fundamental de la imagen realista ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes. La adición de un color natural acentúa el efecto de realidad, permitiendo que la identificación del objeto o figura representada sea más rápida. Por lo tanto el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas: una manzana será más real si se reproduce o plasma en su color natural.

Color saturado: Es un color alterado o manipulado en su estado natural y real. Más brillante, son colores más densos y más puros y luminosos. El color saturado nace de conseguir una exageración de los colores y captar la atención con estas. El entorno resulta más atractivo, alterando el color de esta forma, el cine, la fotografía, la ilustración, carteles, etc., obedecen a una representación gráfica cromática exagerada que crea euforia colorista.

Color fantasioso: La fantasía y manipulación, nace como nueva forma expresiva, por ejemplo, las imágenes coloreadas a mano en las que no se altera su forma, pero si el color. De esta forma se crea un ambigüedad entre

la imagen o fotografía representada y el color expresivo que se le aplica, creando así una fantasía, respetando las formas pero alterando el color natural.

El color connotativo

La connotación es la acción de factores no descriptivos, sino psicológicos, simbólicos o estéticos que hacen suscitar un cierto ambiente y corresponden a amplias subjetividades. Es un elemento estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

2.3.2. El Diseño Industrial

El Diseño industrial tiene como objetivo crear nuevas, innovadoras, creativas formas de modificar el entorno en el que vive el ser humano, hacer mas fáciles sus tareas, que cada objeto tenga una función y que la cumpla de la mejor manera sin dejar a un lado la estética de este.

2.3.3. El Diseño De Interiores

El Diseño de Interiores es un proceso creativo que se propone adecuar los espacios a las necesidades y expectativas concretas del usuario,

contribuyendo así a mejorar la calidad de vida de quienes habitan, trabajan o circulan por esos lugares.

El Diseño de Interiores es una actividad que permite dar belleza, utilidad y funcionalidad a los espacios habitables por el hombre dentro de un contexto histórico, social y cultural. Satisface las necesidades del hombre en relación a sus espacios familiares, educativos, laborales, recreativos y culturales durante la vida cotidiana, aplicando óptimamente la administración de recursos humanos y materiales.

El diseño de interiores requiere cada vez de mayor especialización según las tendencias modernas del habitar.

Debe ser un tema tan especializado como otras disciplinas, ya que comprende aspectos altamente subjetivos como son: la expresión de la persona que va a vivir esos ambientes, la suma de los intereses del ocupante, o de los ocupantes, y el concepto personal y práctico que éstos tienen de lo que debe ser el confort. El diseñador tiene que dar respuestas acabadas y contundentes al momento de dar su opinión profesional.

2.3.4. Módulo

Cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas, las idénticas o similares entre sí son “formas unitarias” o “módulos” que aparecen más de una vez en el diseño. La presencia de módulos tiende a unificar el diseño. Los módulos pueden ser descubiertos en casi todos los diseños si son buscados. Un diseño puede contener más de un conjunto de módulos. Los módulos pueden ser simples. Los demasiado complicados tienden a destacarse como formas individuales, con lo que el efecto de unidad puede ser anulado.

Las formas más pequeñas, que son repetidas, con variaciones o sin ellas, para cubrir una forma mayor, se denominan módulos, son cada uno de los espacios en que se divide la retícula utilizada para dividir un espacio.

En 1950 desarrolla el concepto de módulo, un nuevo sistema de proporciones basado en el Renacimiento, que sustituye al sistema métrico decimal tradicional.

Este sistema de medición se basa en las medidas del ser humano, todo lo contrario al sistema decimal. En palabras de Le Corbusier, "una máquina, un mueble o un periódico son prolongaciones del hombre. Y la arquitectura, y en consecuencia, todo objeto creado por el hombre, debe impactarnos no sólo a nivel anímico o mental sino también a nivel más físico o corporal".

Proyectos como la Unidad de Habitación de Marsella (1947-1952, Francia), la capilla de Ronchamp (1950-1954, Francia) y la ciudad Chandigarh de India se basaron en el sistema modular.

2.3.4.1 Submódulos Y Supermódulos

Un módulo puede estar compuesto por elementos más pequeños, que son utilizados en repetición. Tales elementos son denominados “submódulos”.

Si los módulos, al ser organizados en un diseño, se agrupan juntos para convertirse en una forma mayor, que luego es utilizada en repetición, se denomina “supermódulos” a estas formas mayores o nuevas.

Los supermódulos pueden ser utilizados en un diseño junto a módulos comunes si así fuera necesario.

Tal como se puede tener más de un solo tipo de módulos, se puede tener también, si se desea, una variedad de supermódulos.

2.3.5. Coordinación Modular

La coordinación modular es la simplificación e interrelación de magnitudes y objetos de procedencia distinta, que deben ser unidos entre sí en la etapa de construcción o montaje, con mínimas modificaciones y ajustes.

La coordinación de las dimensiones mediante el módulo tomará el nombre de coordinación modular, definiéndose como un método particular o sistema de coordinar las medidas de los elementos producidos industrialmente y fabricados de un modo estándar en vez de serlo individualmente.

En el método de coordinación modular todas las dimensiones de los componentes para la edificación, producidos industrialmente, se hallan relacionados entre sí, siendo divisibles todas ellas por un único denominador común. El mismo coeficiente no es un número sino una unidad de medida y por esta razón se lo denomina módulo, del latín “módulus” o pequeña medida.

Resulta de este modo, que la coordinación modular es el nombre particular dado a la coordinación de las dimensiones de la edificación cuando estas se obtienen utilizando el módulo base.

El término “módulo” del cual se deriva la expresión “coordinación modular” contiene dos conceptos distintos: el de unidad de medida y el de factor numérico.

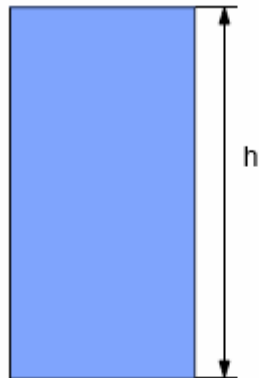
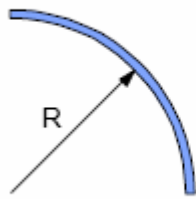
2.3.6 Modulación De Interiores

El diseño modular ofrece una gran versatilidad de geometrías a partir de un número mínimo de formas elementales. Se logra, así, dar solución a multitud de opciones y aplicaciones distintas sin incremento de la inversión inicial. Además, la sencillez de formas y el tipo de materiales empleados, permite incorporar elementos adicionales sin incrementar apreciablemente el coste final del producto.

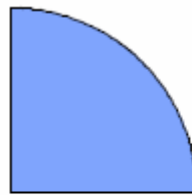
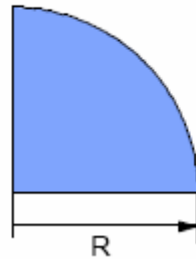
La modulación de interiores está basada en un diseño de gran sencillez de manera que con muy pocos componentes básicos correspondientes generalmente a figuras geométricas simples, se puedan abordar multitud de aplicaciones con diferentes configuraciones.

Las figuras geométricas en las que se basa un sistema, pueden ser bidimensionales o tridimensionales, lógicamente, estas piezas deberán mantener una serie de relaciones entre sus dimensiones de manera que se acoplen perfectamente entre sí, tal y como se muestra en el gráfico siguiente.

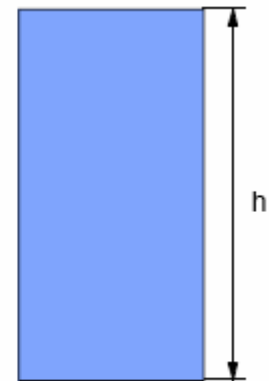
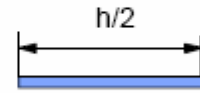
Módulo cilíndrico



Módulo esférico



Módulo plano

**Gráfico 33**Fuente: www.elprisma.com

Estas piezas se ensamblan directamente entre sí mediante uniones atornilladas sin la necesidad de elementos adicionales específicos para la unión. De esta forma, se consigue con una única pieza cumplir las funciones que en muchos de los diseños convencionales se consiguen mediante dos elementos como son un marco estructural y un panel de separación fijado a dicho marco.

De esta manera, el sistema se caracteriza principalmente por su sencillez de formas, su facilidad de montaje y la posibilidad de obtener múltiples configuraciones mediante las combinaciones adecuadas de estas geometrías.

La multitud de combinaciones diferentes que ofrecen los sistemas modulares: diseño, materiales y procesos de transformación, permiten satisfacer las exigencias planteadas en estructuras modulares para diseño y construcción en cuanto a la posibilidad de poder cubrir un gran número de opcionales.

Los sistemas modulares ofrecen una ventaja fundamental para cualquier sector industrial: permiten estandarizar y limitar el número de componentes que deben ser fabricados. De esta forma, con un número de piezas reducido, es posible realizar gran cantidad de variantes.

Este aspecto es importante ya que, en muchas ocasiones, al cliente le puede interesar diseñar él mismo el producto que ha demandado. Además, en el caso de necesitarse ampliaciones, siempre es posible comprar más módulos e ir actualizando el producto en función de las necesidades de cada momento. Los sistemas modulares también permiten además hacer modificaciones o redistribuciones a posteriori, con gran sencillez.

Por lo tanto, de cara al cliente la versatilidad es la característica más importante de los sistemas modulares, mientras que, de cara al fabricante, supone un ahorro en utillajes (menos moldes, mayor repetitividad, mayores series de producción, etc.), lo cual redundará lógicamente en un precio final más interesante para el cliente.

En cuanto a los sectores de aplicación de los sistemas modulares en general, el de la construcción (casetas prefabricadas, paneles de fachadas, etc.) o el sector del mueble (muebles modulares, baldas, mesas, etc.) aplican diseños modulares por todos conocidos. Sin embargo, la modularidad puede extenderse a casi cualquier sector industrial y del interiorismo.

En diseño interior y construcción, aspectos como la reducción de coste y de peso, la versatilidad para permitir multitud de configuraciones, la facilidad de montaje, la durabilidad y un mantenimiento mínimo, son factores determinantes.

En este contexto, el diseño modular permite construir de manera fácil y rápida, estructuras para aplicaciones diversas correspondientes a los sectores de la construcción, el diseño, el mobiliario urbano por lo que se pretende en este trabajo incorporarlo a las diversas escenografías y sets de televisión.



Gráfico 34

Fuente: www.dontibue.com.it



Gráfico 35

Fuente: www.artisma.com



Gráfico 36

Fuente: www.artisma.com

2.3.7 Mobiliario

2.3.7.1 Definición

Es un conjunto de objetos que constituye el equipamiento de un inmueble (por ejemplo, camas, sillas y mesas) y que confiere a las diferentes

estancias funciones particulares, como la de dormitorio, comedor, salón o cocina.

Los muebles son un elemento vital para el diseño interior. Actúan como un artículo útil a la vez que estético. Sin muebles, la habitación perdería gran parte de su funcionalidad. El diseñador debe ser muy cuidadoso al decidir que mobiliario incluye en su diseño.

Históricamente, el material más utilizado para fabricar muebles es la madera, aunque también se utilizan otros, como el metal y la piedra. El diseño del mobiliario siempre ha reflejado el estilo propio de cada época, desde la antigüedad hasta nuestros días. Aunque la mayoría de los periodos se identificaban con un solo estilo, en el diseño actual están presentes una amplia gama de ellos, desde los más antiguos hasta los más modernos.

Los requisitos básicos del diseño de muebles son complejos. La apariencia siempre ha sido tan importante como la funcionalidad y la tendencia general ha sido diseñar el mobiliario como complemento de los interiores arquitectónicos.

Belleza y Funcionalidad, es decir, forma y función, deben ser parte del proyecto. Si el diseñador sacrifica la forma por la función, eliminará una parte importante del diseño. La psique humana responde a la estética del diseño tanto como su funcionalidad. "El confort se origina frecuentemente en la apariencia" (KAUFMANN, William – 1992).

Si por otro lado, el diseñador sacrifica la función por la forma, también negará una parte esencial del diseño. El resultado en ambos casos será un diseño fallido.

Algunas formas han sido concebidas a partir de la arquitectura, con pies en forma de columnas, mientras que otras cuentan con soportes zoomorfos. Los diseños pueden ser sencillos o muy elaborados, dependiendo del uso al que estén destinados y del periodo en que hayan sido realizados. Los documentos más antiguos, como los inventarios de Mesopotamia, describen interiores decorados con telas de oro y muebles dorados. Algunos ejemplos que se conservan del antiguo Egipto son muy elaborados y en su origen estaban revestidos de metales preciosos, aunque también se diseñaron muchas piezas sencillas. Sin embargo, los estudios de mobiliario histórico se suelen centrar en las piezas lujosas creadas para la realeza, la nobleza y la clase alta, porque, en general, son las mejor conservadas.

El mobiliario artístico, con sus diseños elaborados, también revela mucho sobre la época en que se realizó, porque refleja con claridad los cambios y la evolución del gusto de la sociedad que los utilizó. En contraste, los muebles más sencillos, realizados para el gran público, tienden a ser puramente funcionales y, por tanto, más atemporales; las mesas y sillas utilizadas por la clase trabajadora en el año 1800 a.C. son sorprendentemente similares a las mesas y sillas utilizadas en algunas sociedades rurales en el año 1800 d.C. Las pinturas de género holandesas del siglo XVII y las estadounidenses de

principios del XIX representan interiores rurales que, a menudo, son extraordinariamente parecidos.

2.3.7.2 Tipos

Para desarrollar de mejor manera los tipos de mobiliarios, se los ha reunido de acuerdo a la función que cumplen dentro de los espacios.

De descanso

Se los considera así, porque son utilizados para reposo, momentos de relajación y ocio.

Entre ellos se tiene:

- Sofás
- Sillones
- Pufs
- Mecedoras
- Canapé
- Somiers
- Sillón para televisión
- Sillas para sol
- Sillas
- Taburete
- Bancas
- Camas

- Cama con dosel
- Catrés
- Literas

De almacenamiento

Son aquellos que están destinados a organizar y acopiar diversos tipos de artículos.

Entre ellos se tiene:

- Repisas
- Aparadores
- Closets
- Armarios
- Semaneros
- Cómodas
- Archivadores
- Libreros
- Botiquines
- Alacenas
- Organizadores
- Muebles de cocina
- Muebles de baño

De exhibición

Son aquellos que su principal función es poner a la vista de su usuario los elementos que él contiene.

Entre ellos se tiene:

- Vitrinas
- Exhibidores
- Repisas
- Bares

De atención al cliente – servicio

Este grupo está conformado por muebles destinados específicamente para facilitar la interrelación entre empleado y cliente.

Entre ellos están:

- Escritorios
- Probadores
- Vestidores
- Counters
- Perchas

De uso específico

Son aquellos que desempeñan una función concreta para la que fueron diseñados, es por eso que difícilmente pueden cumplir otro oficio.

Por ejemplo:

- Muebles pediátricos
- Muebles para televisión y dvd
- Muebles para equipos de sonido
- Muebles de computadora

Auxiliares

Son aquellos que son utilizados como complemento de gran utilidad dentro de un ambiente.

Entre ellos se tiene:

- Mesas auxiliares
- Mesas Ratonas
- Mesas esquineras
- Mesas de noche
- Veladores
- Bares
- Percheros

2.3.7.3 Las Tendencias:

En el inmenso mar de palabras afiliadas a la designación de estilos y escuelas que se crean, invocan, permanecen y pasan con el tiempo, existe unas plataformas de las que suben y bajan dichos términos con extrema facilidad y según sea la percepción o el capricho del hombre, es lo que se denomina Tendencias.

Gracias a ellas se popularizan los ismos y –para algunos– se imponen las modas, pero como se ya se ha visto a través de los significados anteriores, hablar de la vigencia de un estilo o corriente como “la tendencia” no siempre es lo más acertado pues su origen proviene múltiples fuentes.

“Las revistas de decoración nos hacen pensar que las Tendencias consisten en la aplicación de colores y formas dictadas por los centros de la moda y eso en realidad es copia. Tendencia es la aplicación en los productos de las manifestaciones, sensaciones y sentimientos que se instalan en la colectividad humana a partir de la evolución de la sociedad, y éstos son algunos ítems:” (MONTAÑA, Jorge 2005)

- Hechos y acontecimientos:

- *11 de septiembre*: estos atentados generan en los americanos un nuevo sentimiento de patriotismo, nación y solidaridad. Tendencia: aplicaciones de banderas y símbolos americanos. Retorno a las tradiciones americanas. (Mueble colonial americano).

- *La imagen de la tierra desde el espacio:* Genera un nuevo sentido de hogar global. Tendencia: productos con conciencia ecológica, economía y racionalización de los recursos y materiales expresado como Minimalismo. (Muebles con apelo ecológico y componentes reciclables).
- *Movimientos o ideologías:* Como ejemplos, el caso de los hippies en los años 60's cuya estética pop influyó en los muebles, y el fascismo de los años 30's que creó una estética del poder basada en lo monumental.
- *Sensaciones y necesidades psicológicas:* Frente a la complejidad de la tecnología se crea la necesidad de productos que rememoren tiempos más rústicos, pero sin prescindir de las comodidades modernas.
- *A partir de estilos de vida:* En las sociedades de consumo se encuentra lo que la gente de moda denomina "tribus", es decir consumidores que se identifican por características especiales, tales como "yuppies", "nerds", tecnológicos, ecologistas, tradicionalistas, afines con culturas orientales, minimalistas, etc. Con base a sus características y necesidades aparecen productos específicos en diferentes sectores del mercado.

- *Edad:* ¿alguien pudo imaginar que para la generación que ahora despunta en el mercado consumidor y que no ha conocido discos LP o la máquina de escribir, entre otros., siempre existió el SIDA, los patines siempre fueron “en línea” y las palomitas de maíz se hacen en microondas? Obviamente para esta generación las expectativas y los intereses son diferentes.
- *Influencias de otras culturas y estilos de vida:* El deseo de mayor tiempo libre se traduce en muebles con visual playero. Muebles africanos dan la “sensación” romántica de estar en un “safari”.
- *Influencias de otros productos o avances:* Así como el diseño de los carros se refleja dos años después en los electrodomésticos, éstos influyen los muebles. La Apple lanzó los computadores translucidos y dos años después aparecen los muebles transparentes coloridos en Milán

Generalizar respecto a los colores, por ejemplo, es peligroso. El color de moda en la primavera de Milán puede tener un espectro totalmente diferente a la luz del sol tropical de Esmeraldas, durante la misma época, lo que cambia radicalmente su percepción. Posiblemente la bella cocina italiana anaranjada no se verá tan bella expuesta aquí.

”Para acertar en las tendencias, en las principales ciudades del mundo existen empresas internacionales encargadas de investigar y registrar,

cámara en mano, desde la manera de vestir hasta los cambios de actitud en la sociedad para determinar el comportamiento de los consumidores. Las empresas interesadas compran esta información y la aplican a sus nuevos productos". (MONTAÑA, Jorge 2005)

El peligro está en no considerar las particularidades del mercado local y aplicar el ismo indiscriminadamente, con lo cual se avanza hacia una desagradable sorpresa. No hay que olvidar que la duración de las modas es impredecible pues termina cuando la admiración popular acaba y pasa, como el hombre mismo, cambia todo el tiempo.

- **High Tech**

Significa, Alta tecnología y por ende la producción de elementos bajo el rótulo de HighTech, incluidos los muebles, implica necesariamente el empleo de materiales de alta tecnología transformados también a través de procesos de avanzada: troqueles que funcionan por control numérico, troquelados, doblados, remaches industriales hechos en serie, entre otros.

En efecto, el segmento está muy relacionado con la capacidad industrial y desarrollo de materiales nuevos, como pueden ser el hallazgo de un plástico de alta resistencia o la producción de un policarbonato, que no cualquiera puede lograr, y que aplicado en mobiliario hace el elemento High Tech. Esto

significa de paso que no se habla de un estilo apuntando a las formas sino más bien a un producto final reflejo de su proceso específico.

Este estilo y tipo de producción mucho más aplicado y notorio en países de reconocido desarrollo como Alemania, Japón o Estados Unidos, no resulta tan contemporáneo en Ecuador u otros países de la zona, porque sencillamente las técnicas, capacidades y alcances de sus procesos industriales no alcanzan los niveles de exigencia que si logran los primeros. “Para un alemán el High Tech es contemporáneo, para un Sudamericano esto es simplemente “High Tech”” (GUTIÉRREZ, José – 2004)

En Ecuador, lo más cercano al término High Tech ciertamente podrían ser los muebles de oficina abierta, aquellos que involucran materiales y procesos más complejos de lo tradicional; y que por razones obvias no incluyen materiales orgánicos como el cuero, el mimbre o la madera, aun cuando los acabados de estos sean de alta tecnología.

Para concluir vale señalar que -como el mueble moderno y el contemporáneo-, éste tipo está fuertemente ligado al desarrollo de las funciones electrónicas y de comunicación y que sus diseños responden y se acomodan efectivamente a los avances. La economía y la industria actual han puesto sobre la estabilidad, la eficiencia y en torno a ella surgen y desaparecen los diseños.



Gráfico 37

Fuente: www.estiloambientacion.com.ar

- **Minimalismo**

Surgido en Estados Unidos durante la década de 1960, el arte Minimal se opuso al expresionismo abstracto apoyándose en el ejemplo de artistas como A. Reinhart, B Newman y el escultor D. Smith. Se manifestó en trabajos de tres dimensiones (esculturas primarias) de un despojamiento no exento de puritanismo, muchas veces a base de materiales industriales. Obras que inspiran, no a expresar un orden estético, sino una constatación física del objeto en si mismo y una puesta en escena del espacio en que se integra.

Aplicado ya al plano del mueble, el Minimalismo puede entenderse como una forma de purismo en el que la ausencia de detalles y adornos es la esencia del estilo y la particularidad del mueble; la idea: recurrir a lo mínimo para producir el máximo de reacción emocional.

Estéticamente se habla de una obra reducida a unas formas geométricas estrictas, un estilo de superficies planas, poca decoración, limpieza, líneas rectas, colores elementales, sobriedad extrema y materiales muy fríos, particularidades que incluso han llevado a catalogarlo por muchos, como exageradamente rígido e inhumano, dado que la calidez de lo orgánico, lo artesanal y lo técnico en él, simplemente está ausente. Sin embargo su base es muy distinta.

“En diseño tiene que ver con aquella tendencia influenciada por el arte oriental que valora el espacio al punto de considerarlo sagrado. Tiene que ver con el espíritu puro y la conciencia introspectiva y por lo tanto, rompe con lo superfluo y con todo exceso decorativo que contamina visualmente ese espíritu en busca de la pureza. Occidente ha transformado el minimalismo de filosofía a moda, perdiéndose con el uso el significado original y su esencia espiritual” (VALBUENA, Joaquín – 2004).

Seguramente, estas han sido las causas para que en Sudamérica y específicamente en Ecuador el Minimalismo en muebles –y a nivel general– no alcanzara los niveles y el efecto que sí logro en otros países, “Esa moda, de limpiarlo todo, eliminar el adorno, utilizar un material único para pisos, paredes y muebles o emplear materiales en los objetos para mimetizarlos con el medio no tuvo aquí la fuerza que si en Europa” (ESPINOSA, Ernesto – 2005)



Gráfico 38

Fuente: www.estiloambientacion.com.ar



Gráfico 39

Fuente: www.estiloambientacion.com.ar

- **El refugio de lo Étnico**

Desde el inicio se ha tratado de relacionar el diseño interior, las tendencias y la moda con características propias de cada pueblo, posiblemente de ahí nace la tendencia étnica en la decoración.

Además se da como una corriente resultado de nuevas costumbres y prácticas. Los hábitos occidentales se han visto modificados por el interés actual hacia otras culturas.

Lo étnico permite diversos materiales y texturas, siempre que estos respondan a culturas y ritos paganos, que reflejen cierta filosofía o sean parte de ciertas prácticas interculturales. Lo primitivo y lo religioso coexiste con un fin estético. Podemos decir que lo tribal aparece como núcleo indiscutible.

Se integran con facilidad motivos africanos, objetos indios, figuras decorativas de animales salvajes, cortinas de esterillas, tejidos artesanales, muebles de mimbre o madera, sillones de telas simples, diseños que imitan pieles de animales, cojines orientales, cestos, cerámica, madera con tallas, elementos totémicos, alfombras con dibujos elaborados, lámparas con pantallas de género y fibras vegetales, velas y sahumeros. Los colores más utilizados son los cálidos y los tierras.



Gráfico 40

Fuente: www.estiloambientacion.com.ar



Gráfico 41

Fuente: www.estiloambientacion.com.ar

2.4 Escenografía

2.4.1 Definición

La *skênographia* es, para los griegos, el arte de adornar el teatro y el decorado pictórico que resulta de esta técnica. En el Renacimiento la escenografía era la técnica que se utiliza para dibujar y pintar un telón de fondo en perspectiva. En el sentido moderno, es la ciencia y el método del escenario y del espacio teatral. Es también, por metonimia, el decorado mismo que resulta del trabajo del escenógrafo. En la actualidad la palabra se impone cada vez más reemplazando a decorado, para superar la noción de ornamentación y de envoltura de esta última. Ahora la escenografía concibe su función no ya como ilustración ideal y unívoca del texto dramático, sino como dispositivo propicio para iluminar (no ya para ilustrar) el texto y la

acción humana, para figurar una situación de enunciación (no ya un lugar fijo), y para situar el sentido de la puesta en escena en el intercambio entre un espacio y un texto.

El escenógrafo en otros tiempos personaje sin brillo, encargado sólo de pintar los telones de fondo para gloria del actor y del director, toma conciencia de su autonomía y de su contribución original a la realización del espectáculo. Tiene en consideración marcos cada vez más grandes: la escena y su configuración, la relación escena-sala, la inscripción de la sala en el edificio teatral o en el lugar social, el acceso próximo a la zona de representación y al edificio teatral.

“La composición escénica será la primera obra de arte monumental...El camino lleva por dos campos: a la derecha está la utilización abstracta y emancipada del color en forma geométrica, a la izquierda la utilización más real, casi paralizada por las formas externas, del color en forma corpórea. Al mismo tiempo existe la posibilidad de avanzar hacia el límite derecho o hacia el izquierdo, y traspasarlos. Detrás de ellos y a la derecha: la pura abstracción; y a la izquierda: el puro realismo. Entre ambos extremos: la libertad sin límites, profundidad, amplitud, riqueza de posibilidades y, más allá, campos de abstracción pura y realismo. Todo está hoy al servicio del artista por circunstancias especiales. Hoy vivimos una libertad sólo posible en el comienzo de una gran época. Al mismo tiempo está misma libertad es una de las más grandes no libertades, ya que todas estas posibilidades

nacen, entre y detrás de los límites de una sola e idéntica raíz: de la llamada categórica de la necesidad interior.” (KANDINSKY – 1952)

Es un conjunto de elementos que componen un espacio teatral cuya función es crear un ambiente y una atmósfera adecuados para el desarrollo de la obra. Puede clasificarse de modo general en: realista, abstracta, sugerente o funcional.

Arte y técnica confluyen sobre el espacio escénico al mismo tiempo en los espectáculos en vivo, instalaciones, exposiciones... Idear y resolver el espacio escenográfico requiere además de ideas y técnicas expresivas conocimientos multidisciplinarios que ayuden a la materialización de la creación de un espacio.

Concebir una escenografía requiere del escenógrafo no sólo una lectura propia sino la capacidad de estructurarla visual y verbalmente puesto que tendrá que saber transmitirla al resto del equipo artístico (director, iluminador, figurinista etc) y al equipo técnico que construya y realice esa idea. El proyecto del escenógrafo reunirá diversos documentos gráficos: bocetos de atmósfera, planos técnicos, maquetas, que serán una herramienta indispensable para llevarlo a cabo.

Conocer la evolución de las artes escénicas, los proyectos de distintos escenógrafos, así como el de las disciplinas que necesariamente se interrelacionan con el escenógrafo es un punto de partida ineludible. La iluminación, la escenografía, el vestuario, el espacio sonoro, el movimiento,

etc. configuran el espacio que ha de entender, defender y hacer suyo el director de escena para que un proyecto sea coherente.

2.4.2 Tipos De Escenografías

Escenografía realista

Una escenografía realista es aquélla que intenta recrear un lugar específico. Durante el apogeo del naturalismo a finales del XIX, los directores trataban de conseguir un grado total de verosimilitud, de forma que si la obra se desarrollaba en una carnicería compraban carne de verdad para decorar la escena. Pero el espacio teatral nunca puede ser completamente naturalista por mucho que se pretenda. Las paredes no son de madera o yeso como las de una casa real, sino que están construidas de paneles —trozos de lienzo extendidos sobre un marco de madera— con apoyos traseros. Estos paneles son ligeros y pueden moverse, almacenarse y ser reutilizados con facilidad. Los árboles y las rocas se fabrican con papel maché mientras que las formas más elaboradas se hacen en plástico. La decoración de las paredes, las sombras y los trabajos de marquetería son casi siempre pintados, procedimiento que también se utiliza para simular o construir una perspectiva falsa. El suelo puede adquirir una ligera inclinación ascendente desde el borde frontal hasta la parte trasera del escenario para facilitar la

visibilidad, y el mobiliario retocarse para corregir la perspectiva que el público percibe desde el auditorio. El resultado es la ilusión de una habitación, un parque o un bosque, contruidos con un conglomerado de lienzo, pegamento y pintura.

Desde el renacimiento hasta la mitad del siglo XIX, los escenarios realistas consistían generalmente en un telón de fondo pintado y unas alas o paneles colocados en la parte frontal para ocultar el espacio que quedaba fuera del escenario; a menudo estos paneles estaban pintados para incrementar la ilusión escénica. Algunos muebles o accesorios se emplazaban a veces sobre el escenario, pero por lo general era un espacio vacío, abierto a los actores. Los decorados eran genéricos, esto es, uno de interior, otro de exterior y algunas variantes que eran suficientes para todas las funciones. La mayoría de las escenas de interior desde principios del siglo XIX han utilizado un esquema de caja, que consistía en una habitación de cuatro paredes de la que se eliminaba la cuarta (la más cercana al público), dejando en realidad una estancia de tres paredes y un techo. Esta disposición hace del espectador un 'mirón'. Tanto la colocación del mobiliario como las posiciones y movimientos de los actores quedan determinados por la visibilidad del público.

Incluso en los escenarios más realistas, el diseñador controla la mayor parte de los efectos escénicos a través de la elección de colores, la disposición de los equipos y los accesorios (¿está la habitación escasamente amueblada o abarrotada, es espaciosa o claustrofóbica?) y la colocación de las entradas y salidas. Todo esto tiene un profundo, aunque sutil, efecto sobre el público.

La escenografía abstracta

La escenografía abstracta, la de más éxito en los inicios del siglo XX, tuvo su origen en los montajes del diseñador suizo Adolphe Appia y del británico Gordon Craig. Sus teorías han influido no sólo en el diseño escenográfico en general sino en gran parte del teatro contemporáneo. Un escenario abstracto no recoge un momento o lugar específicos. Con frecuencia, consta de plataformas, escaleras, cortinas, paneles, rampas u otros elementos sin determinar. Muy utilizado en la danza moderna, el escenario abstracto funciona mejor en producciones en las cuales el tiempo y el espacio donde se desarrolla la acción es irrelevante, o bien donde se persigue, por parte del director y el diseñador, crear una sensación de atemporalidad y universalidad. Es muy frecuente en producciones de obras de Shakespeare, donde el escenario debe cambiar con rapidez, la localización no está indicada en el guión y unos pocos elementos bastan para sugerir el espacio y el tiempo de la acción. Los escenarios abstractos resaltan el texto y el intérprete, y estimulan la imaginación del espectador. El vestuario desempeña un papel significativo y la iluminación cobra una gran importancia

Escenografía sugerente

Gran cantidad de escenografías en el teatro comercial de hoy día son sugerentes y proceden del denominado nuevo arte escénico de la primera mitad del siglo XX. A veces llamado realismo simplificado, su efecto escénico se logra al eliminar elementos no esenciales o al combinar fragmentos de un decorado realista con elementos abstractos, como una ventana suspendida frente a unas telas negras. A través de la ausencia de detalles se fomenta la universalidad y la imaginación, aunque se alcanza una cierta situación en un tiempo y espacio concretos. Estos escenarios pueden parecer oníricos, fragmentarios, desnudos o surrealistas.

Las escenografías funcionales

Las escenografías funcionales derivan de las necesidades específicas de una determinada fórmula teatral. Aunque se utilizan raramente en funciones dramáticas, son esenciales en determinados tipos de representación. Un ejemplo excelente es el circo, en el que los elementos escénicos básicos quedan fijados por las necesidades de los intérpretes.

2.4.3 Escenografías De Sets De Televisión

Todos los escenarios para televisión o video deben diseñarse de acuerdo con los requerimientos de la cámara, del guión y los objetivos del director. El tamaño, textura, color y distribución de la escenografía deben ser especificados y adaptados para que finalmente en el video se muestre lo que se planeó en la producción.

El diseño, Selección, distribución y justificación de todos y cada uno de los objetos que componen un escenario en donde se graba o filma, constituyen un set. Si faltase alguno de estos componentes no se podría definir como escenografía, sino como utilería en escenario.

Casi siempre ciertas secciones del set son más importantes que el conjunto o impresión total; un set de televisión no tiene que ser armado en un espacio continuo; una parte (por ejemplo la entrada de una casa) puede estar en la esquina del estudio, mientras que la otra parte (la estancia) puede montarse en la esquina opuesta. La localización va a depender de la secuencia de eventos y la comodidad para la realización.



Gráfico 42

Fuente: www.tvuat.uat.mx

2.4.3.1 Funcionalidad

Un buen escenario de televisión se planea para tener:

- 1.- Ángulos de cámara óptimos
- 2.- Facilidad de desplazamientos de cámaras y movimientos del boom
- 3.- Diseño Acorde con la iluminación artística y funcional
- 4.- Distribución adecuada para la acción de los talentos.

Al diseñar es preciso recordar que el escenario siempre debe respaldar la realización, pero no dominarla, ya que la cámara puede tomar tanto de cerca como de lejos, de acuerdo a los requerimientos de producción.

El escenario debe detallarse lo suficiente para dar mayor realismo en las tomas cerradas; asimismo en las tomas abiertas, en donde el detalle se pierde, debe cuidarse que la escenografía no se vea sobrecargada.

La planeación de la escenografía es una labor en conjunto del director y el diseñador. Para llevarla a cabo es indispensable tener un plano del estudio en escala (áreas y elevación), platicar sobre los conceptos de la producción, realizar bocetos, decidir los materiales, su costo, tiempo para conseguirlos o bien fabricarlos y la forma de armado en el estudio o locación. En grandes producciones es necesario un equipo de especialistas que auxilien en la toma de decisiones.

La mayoría de las escenografías deben diseñarse y construirse de tal modo que se puedan ensamblar y desunir en el menor tiempo posible y con pocas personas. También debe preverse que cuando el escenario sea desarmado ocupe poco espacio para guardarse. Todos los objetos de los escenarios necesitan ser flexibles para funcionar en diferentes combinaciones de escenografías distintas y así ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero.

2.4.3.2 Distribución

Formas Básicas De Escenografía

1.- Escenarios de Chroma Key

Consiste en la superposición de una toma sobre otra imagen producida por una fuente de video (otra cámara o imágenes grabadas en video tape). Se coloca a la persona y objeto delante de un panel o ciclorama de color, preferentemente azul y mediante un efecto electrónico el color se perfora y aparece la imagen seleccionada, dando la sensación de que la persona sobrepuesta que se está tomando forma parte la imagen que aparece detrás de él.

2.- Escenarios de área abierta

Son sets no limitados por paneles. Esta escenografía está diseñada a base de iluminación o algunos elementos de fondo y con este tipo de escenario se pretende dar máxima libertad de movimiento, tanto a los actores a cuadro como para el desplazamiento de cámaras. Son muy utilizados para

programas en donde intervienen grupos de baile, concursos infantiles, en general, programas en donde es necesario al aprovechamiento máximo del área del set.



Gráfico 43

Fuente: www.tvuat.uat.mx

3.- Escenarios de módulo

Son pequeñas áreas en donde son colocados muebles modulares para el uso de personas que permanecen fijas en un lugar, por ejemplo la escenografía de un noticiario.

4.- Escenario de caja

Es el tradicional set de tres lados, formado por paneles que simulan un cuarto. En este escenario se tienen muchas oportunidades de ángulos de cámara, ya que es difícil desaforar por sus áreas laterales.

5. Escenario de composición

Son varios sets de caja seriados e interconectados en tal forma que un solo panel hace la función de pared en dos cajones (cuartos). Este escenario ofrece el manejo de dos o más sets continuos y se utiliza en la realización de telenovelas o teleteatros.



Gráfico 44

Fuente: www.gelbachdesigns.com

No hay que olvidar que cualquier tipo de escenografía para televisión debe ser sencilla, contener solo los elementos necesarios, evitando sobrecargarla con demasiados objetos. También es recomendable no utilizar objetos muy pequeños.

Algunos problemas surgen con diseños de flores o rayas, ya que lejos de poder verlos se confunden y pierden su definición, asimismo los detalles y el

modelaje casi no se perciben cuando la superficie es muy blanca o con tonos de color reflejante.

Los objetos de la escenografía con superficies de colores reflejantes dan la sensación de ser de mayor tamaño porque el reflejo sale de los bordes; si se combinan con otros objetos no reflejantes se corre el riesgo de tener problemas con el control de luz y manejo de cámara, pues al tratar de controlar el exceso de luz reflejada en ciertas áreas, los objetos con poco reflejo ubicados en las otras áreas se oscurecen más.

La ropa de las personas en escena se puede considerar como parte del set, porque su diseño debe estar de acuerdo con el contexto del contenido del programa, y seguir las mismas reglas de la escenografía en cuanto a diseño y color.

El uso de camisas y blusas blancas o muy claras no se aconseja, porque provoca reflejos sobre los hombros y cuello, causando oscuridad en los rostros. Es recomendable que el diseño de la ropa sea sencillo evitando las telas y adornos demasiado brillantes.

Como el personaje (actor, locutor, etcétera) a cuadro forma parte del set, se le considera como una unidad escenográfica más y su maquillaje por consecuencia también forma parte de él.

En televisión el maquillaje sigue tres formas básicas: el regular, el correctivo y el de caracterización.

El maquillaje regular es el tratamiento básico o normal, su objetivo es evitar brillos en los rostros provocados por el calor de la iluminación, apoyar los tonos de la piel, delinear los labios y los ojos.

Algunas producciones de televisión no requieren maquillaje o quizá solamente un poco de polvo facial en un tono muy similar al natural para evitar el brillo, principalmente cuando participan personas con un tipo de piel brillante.

2.4.3.3 Materiales

Hay tres formas básicas de escenarios:

Las unidades estándar del set, ofrecen los fondos más simples y económicos, en donde la principal atención de la audiencia se centra en los talentos y su acción. Generalmente son cicloramas abiertos o simples paneles, la decoración es muy superficial y el principal apoyo de la escenografía es la iluminación.

La mayoría de los paneles se fabrican con material suave o duro pero ligero. Los formatos suaves son bastidores de madera cubiertos de percal o lona; los formatos duros también son hechos con bastidores de madera, pero con

cubiertas de varios tipos de fibracel. Son unidades estándar, ligeras de peso que exigen cuidado con su manejo ya que están construidas con materiales muy frágiles.

Al emplear paneles se tiene la facilidad de pintarlos o aplicarles texturas, se les puede cambiar la cubierta a los bastidores, colocar en forma vertical y horizontal, hacer esquinas; permiten formar grandes paredes y bardas; en suma, es un recurso muy aprovechable.

Las Unidades estándar se pueden considerar como escenografías neutras y se utilizan generalmente sólo de fondo, cuando no se quiere tener relación directa con la idea de algún lugar, y la decoración de estos paneles son a base de texturas, colores e iluminación.

El uso de la pintura para decorar escenografías permite imitar el acabado de muchos materiales, produciendo sensación de texturas con sorprendente realismo, así tenemos trabajos como:

- Brocha seca: Se obtiene sobrepintando una superficie lisa y seca con la brocha humedecida sólo en pintura, la cual dejará marcas especiales sobre el color básico, efecto que en video puede sugerir metal, madera, piedra, etc.
- Graneado: Consiste en una serie de puntos pequeños o cerrados en diferente color sobre una base gris, hechos con una brocha burda, esponja, papel arrugado o trapo. Este moteado sugiere piedra, cemento o tierra.

- Puleado: Son colores húmedos que se dejan escurrir juntos, mezclándose al azar en diferentes variaciones para sugerir envejecimiento de muros.
- Empalme: Es una capa translúcida generalmente de tono oscuro que se aplica sobre un tono más claro.
- Boceto: Esta textura resulta del salpicado de material polvoso (aserrín, arena) en forma irregular sobre una superficie recién pintada, para agregar cambios irregulares en el tono en la textura.
- Salpicado: Se hace con una brocha irregular con la que se salpica pintura sobre la superficie.

El uso de la pintura para crear fondos, ya sea en paneles o sobre cicloramas, además de ayudar estéticamente, puede sugerir dimensiones, en especial cuando se diseñan perspectivas que dan la sensación de profundidad, igual que con la correcta combinación de tonos, considerando que los colores fuertes se perciben más cerca, y los tonos pálidos o pasteles se sienten más lejanos. Si se combinan varias tonalidades en forma degradada se conseguirá mucha profundidad visual, y si la degradación del color se aplica a perspectivas dará como resultado la máxima profundidad visual.

El uso de fotografías o foto-murales colocados sobre paneles o cicloramas reducen la neutralidad del fondo, ya que van dirigidas a reforzar un contenido específico del programa, Conviene tener presente que cuando por

características de producción las tomas son abiertas full o long shot, deben utilizarse fotografías grandes o foto-murales para que no se pierda la visualización del contenido de las imágenes. Si las tomas son cerradas médium shot, las fotografías pueden ser más pequeñas y estar dispuestas en el set, de tal forma que las cámaras puedan obtener encuadres en donde exista buena composición y percepción visual.

Las unidades especiales del set (piezas del set) son las que forman parte de la arquitectura de un escenario, tales como puertas, ventanas, chimeneas, etc. que van integradas o adaptadas a las unidades estándar o paneles; todas las unidades especiales del set deben ser compatibles con las estándar, tanto en su tamaño como en su ensamblaje.

Las piezas sueltas como escaleras, columnas, árboles, rocas, pilares, etc. usadas como complemento, también son importantes elementos en la escenografía para televisión y video.

Las unidades suspendidas del set, incluyen toda la escenografía que es colgada de la "araña" de iluminación del set, como cicloramas de lona, cortinas, foto-murales, candiles, etc.

Las Unidades de mobiliario llamadas realistas, consisten en originales o copias fieles de muebles (generalmente desarmables), con sus reproducciones más o menos precisas de los detalles. Sillas, mesas

escritorios, camas vitrinas, etc. forman las unidades de mobiliario. Los objetos tales como vajillas y adornos, forman las unidades sueltas del mobiliario.

Los arbustos o plantas son un excelente recurso de la escenografía, pueden colocarse de fondo en tamaños regulares, (entre 1 y 1,5 metros) son muy utilizadas en programas de entrevistas, en sets para noticiarios, en interiores de casas en telenovelas etc. La vegetación da un toque estético y de color en los sets, además ayudan a manejar planos para obtener profundidad. Se recomienda no iluminar las plantas con luz directa, para evitar fuertes sombras que generalmente no son gratas a la vista; la luz suave o difusa es la más adecuada para iluminarlas, ya que no producen sombras pronunciadas. Las plantas y flores pequeñas visten generosamente un set, lucen bien sobre mesas, escritorios o muebles complementarios sobre todo si van a incluir tomas cerradas en donde se verán en un plano preferente.

El piso y su decoración también forma parte de la escenografía. El tener un piso con superficie en un tono neutro le sirve a la mayoría de las producciones, además ofrece otras oportunidades interesantes como, por ejemplo, pintar el piso temporalmente con pintura especial de agua para cambiar el tono, o bien decorarlo para efectos de ambientación, una forma puede ser cubriéndolo con materiales textiles, como lonas y tela plástica. Se pueden emplear materiales diversos sobre el piso y lograr efectos de mayor neutralidad, tales como musgo, corcho hojas, aserrín, etc. Sin embargo, el problema al hacer uso de estos materiales es que pueden esparcirse por todo el estudio, sobre todo al emplear máquinas de viento, por esto se

recomienda evitar la utilización de sal o arena ya que pueden dañar el equipo técnico.

Algunas sugerencias para la utilización de pisos son las siguientes: retirar la pintura del piso después de realizarse el programa para el cual fue decorado. Tratar de evitar que caigan líquidos sobre pisos pintados, pues se tornan resbalosos. Las alfombras o tapetes son materiales que también deben evitarse cuando sea necesario el desplazamiento de cámaras. Procurar que todos los materiales, incluyendo pinturas, sean tonos mate, es decir sin brillo, porque pueden provocar destellos o "charolazos" con la iluminación del estudio.

En el piso también se pueden adherir cintas de material plástico blanco o de color y formar ciertos patrones de diseño, ya que fácilmente se pueden recortar en formas diversas y al terminar la producción se retira fácilmente del piso sin dejar mancha alguna.

Para el uso de color, no basta tener buen gusto o buen juicio sobre la adecuada o efectiva combinación de los colores, sino también es necesario tener conocimientos sobre su disposición en un "set de televisión". El matiz, la saturación y la intensidad de color son factores que afectan los tonos de gris en los televisores en blanco y negro., Por ejemplo, la pintura gris no necesariamente reproduce los mejores grises en la pantalla de televisión, pues se ha encontrado que el color verde reproduce mejor el gris. El sistema de televisión tampoco puede captar o reproducir blancos y negros puros; la mejor reproducción que se consigue del blanco es alrededor de 70 por ciento

y la del negro es de 97 por ciento, que son los extremos del "blanco TV" y "negro TV".

2.4.3.4 Iluminación

Buena parte de las actividades humanas se realizan en el interior de edificios con una iluminación natural, a menudo insuficiente. Por ello es necesaria la presencia de una iluminación artificial que garantice el desarrollo de estas actividades. La iluminación de interiores es un campo muy amplio que abarca todos los aspectos de nuestras vidas desde el ámbito doméstico al del trabajo o el comercio.



Gráfico 45

Fuente: www.endrino.cnice.mecd.es



Gráfico 46

Fuente: www.endrino.cnice.mecd.es

La determinación de los niveles de iluminación adecuados para una instalación no es un trabajo sencillo. Hay que tener en cuenta que los valores recomendados para cada tarea y entorno son fruto de estudios sobre valoraciones subjetivas de los usuarios (comodidad visual, agradabilidad, rendimiento visual...). El usuario estándar no existe y por tanto, una misma instalación puede producir diferentes impresiones a distintas personas. En estas sensaciones influirán muchos factores como los estéticos, los psicológicos, el nivel de iluminación.

Luminotecnia

El diseño de la iluminación, un arte más efímero, cumple dos funciones: iluminar el escenario y a los actores, y crear una atmósfera controlando el foco de atención de los espectadores. La iluminación se puede producir desde una fuente directa, como el Sol o una lámpara, o indirecta, empleando luz reflejada o iluminación general.

Tiene cuatro propiedades controlables: intensidad, color, distribución y movimiento. Estas características se utilizan para lograr visibilidad, ambiente, composición (la disposición global de la luz, las sombras y el color) y para otorgar una determinada apariencia al contorno y el volumen de un intérprete u objeto dados.

Si se toma como referencia las prácticas actuales, la iluminación en sus inicios era entonces bastante tenue, lo cual permitía en gran medida crear ilusiones visuales mediante juegos pictóricos. La iluminación por gas proporcionó un mayor control, pero fue la aparición de la electricidad, a finales del siglo XIX, lo que permitió alcanzar el brillo e intensidad disponibles en la actualidad. Fue posible entonces atenuar la luz de los interiores de habitaciones o casas representadas sobre el escenario, envolviendo al público en la oscuridad por primera vez.

Sin embargo, iluminar no es algo tan simple como arrojar luz sobre el escenario. El público espera que los actores sean visibles en todo momento y que se puedan apreciar volúmenes en la escena. Esto supone una correcta disposición de los instrumentos de iluminación, ángulos correctos, iluminación posterior y frontal así como lateral, y un equilibrio de colores. Se emplean dos tipos básicos de instrumentos de iluminación: focos, los cuales iluminan una amplia zona del escenario, y proyectores, que iluminan intensamente un área más concreta y más pequeña. Cuelgan de los varales y puntales de iluminación, y se colocan frente o sobre los laterales del escenario. En escenografías de tipo realista, es decir, que intentan recrear

un lugar específico, las luces pueden situarse de modo que simulen la dirección de la fuente aparente, como el Sol o una lámpara, pero, incluso en este caso, parecería que los actores sólo tienen dos dimensiones si no se añadiera iluminación lateral y de fondo.

Dado que la luz blanca es demasiado dura para la mayoría de las necesidades escénicas, se utilizan filtros de color llamados gelatinas, que suavizan el haz de un foco y crean un efecto más agradable. La luz blanca puede obtenerse mezclando la roja, la azul y la verde (los tres colores primarios luz). La mayoría de los diseñadores tratan de equilibrar colores cálidos y fríos para crear las sombras y texturas apropiadas. Excepto en el caso de los efectos especiales, el diseño de la iluminación busca la discreción; tal y como sucede con los decorados, sin embargo, una utilización inteligente del color, la intensidad y la distribución de la luz puede tener un efecto subliminal en la percepción del espectador, todos estos temas, serán tratados con mayor profundidad en el tema siguiente.

Iluminación Para Sets De Televisión

Como principales aspectos a considerar dentro de la iluminación de escenarios para televisión se tiene:

- El deslumbramiento
- Los aparatos de iluminación
- La técnica de la iluminación
- La iluminación como concepto pictórico

- El tratamiento del color
- Depreciación de la eficiencia luminosa y mantenimiento

Deslumbramiento

El deslumbramiento es una sensación molesta que se produce cuando la luminancia de un objeto es mucho mayor que la de su entorno. Es lo que ocurre cuando se mira directamente una bombilla o cuando se ve el reflejo del sol en el agua.



Gráfico 47

Fuente: www.edison.upc.es

Estas situaciones son muy molestas para los usuarios y deben evitarse. Entre las medidas que se pueden adoptar están ocultar las fuentes de luz del campo de visión usando rejillas o pantallas, utilizar recubrimientos o acabados mates en paredes, techos, suelos y muebles para evitar los reflejos, evitar fuertes contrastes de luminancias entre la tarea visual y el fondo y/o cuidar la posición de las luminarias respecto a los usuarios para que no caigan dentro de su campo de visión.

Los Aparatos De Iluminación

Las lámparas son los elementos que se refieren a las fuentes luminosas eléctricas, ya que se fabrican miles de éstas para ser utilizadas con diversos fines, las podemos agrupar en cuatro clases principales con base a su principio de operación, siendo:

- Lámparas incandescentes.
- Lámparas fluorescentes.
- Lámparas de descarga de alta intensidad (HID)
- Lámparas misceláneas.

Las lámparas empleadas en iluminación de interiores abarcan casi todos los tipos existentes en el mercado (incandescentes, halógenas, fluorescentes, etc.). Las lámparas escogidas, por lo tanto, serán aquellas cuyas características (fotométricas, cromáticas, consumo energético, economía de instalación y mantenimiento, etc.) mejor se adapte a las necesidades y características de cada instalación (nivel de iluminación, dimensiones del local, ámbito de uso, potencia de la instalación...)

Para la generación de la luz artificial en los espacios de grabación (platós, interiores naturales, etc.), así como para gobernar su orientación, intensidad, posición, etcétera, se utilizan una serie de aparatos de iluminación y de accesorios complementarios.

Como fuentes originarias de luz debemos citar en primer lugar las lámparas de tungsteno sobrevoltadas, que pueden usarse fácilmente en los portalámparas de uso corriente en decorados o interiores naturales, así como en aparatos de iluminación sencillos. A este tipo de lámparas pertenecen las muy conocidas photoflood y nitraphot.

Desde hace mucho tiempo se hallan muy extendidas las lámparas halógenas, en las que el filamento de tungsteno se halla encerrado en una ampolla de cuarzo o sílice rellena de gas halógeno (bromo, cloro, fluor, yodo). Existen modelos tubulares y compactos aplicables a aparatos ligeros y pequeños, utilizados tanto en trabajos de estudio como en reportajes exteriores. Se conectan directamente a la red, como las anteriores.

El sistema más moderno de iluminación se basa en *lámparas de descarga de gas*, de gran potencia de luz y alto rendimiento energético. Estas lámparas emplean un encendido de arco de *mercurio* en una atmósfera de *argón*, que origina una luz similar a la del día, de 5.400° a 6.000 °K, frente a los 3.200 °K máximos a que se limitan las demás familias de lámparas.

A este grupo de luces pertenecen las lámparas CSI y HMI, que requieren circuitos auxiliares (en especial rectificadores de corriente continua) para su utilización, siendo necesario un tiempo de 1.5 a 3 minutos entre su encendido (cebado) y su más alto nivel de iluminación.

En cuanto a los aparatos donde se ubican estas lámparas, llamados *proyectores*, existen cuatro tipos de ellos:

Proyectores de luz suave, dotados de amplias superficies reflectantes blancas, utilizados para iluminar de modo regular grandes superficies.

Proyectores de luces concentradas, que originan haces puntuales de luz de amplitud controlable, empleados para iluminar superficies pequeñas, proyectar sombras decorativas, manchas de luz, efectos, contraluces y generar contrastes.

Proyectores de efectos especiales para tramas, efectos localizados, sombras recortadas, etcétera.

Proyectores de seguimiento, empleados para reseguir a un actuante que se desplaza, con un haz de luz recortado; muy utilizados en las variedades

Entre los aparatos portátiles ultraligeros hay que citar el *flash continuo*, proyector manual de iluminación que se alimenta mediante una batería portable. Son muy empleados en reportajes y tienen una autonomía que puede llegar hasta los 20 minutos; son fácilmente recargables conectados a la red.

Los aparatos o proyectores estacionarios empleados en los estudios de TV se suspenden, mediante soportes adecuados a su peso y volumen, de un emparrillado metálico ubicado en la parte más alta de los platós. Estos soportes permiten el fácil manejo, mediante pértigas, de los proyectores, permitiendo su orientación y el control de la amplitud de su haz luminoso. (Se tiende a eliminar en los estudios los proyectores sujetos a trípodes en el suelo, para permitir la mayor movilidad de personas, técnicos y actores).

En los más modernos estudios de TV el gobierno de movimientos de todos los proyectores se efectúa por control remoto, sin necesidad de acceder físicamente a los aparatos. La regulación de la intensidad luminosa de los mismos y de su tiempo de encendido se realiza desde los *pupitres de iluminación*. Actualmente éstos se encuentran completamente informatizados, y en algunos modelos de avanzado diseño se dispone incluso de procesadores digitales de los datos de iluminación, capaces de controlar centenares de circuitos.

En cuanto a las grabaciones en exteriores se emplean o bien los sofisticados proyectores HMI o CSI de gran potencia, cuya temperatura de color es igual a la de la luz diurna, o bien sencillas *pantallas reflectoras* de luz solar para iluminar las partes más sombreadas de la acción. Estas pantallas son simples superficies planas y metalizadas, montadas en un bastidor orientable en todos sentidos.

La Técnica De La Iluminación

La técnica de iluminación básica pretende conseguir la más correcta visión del tema o del sujeto, destacando su volumen, forma, posición, distancia del fondo, etcétera, para una adecuada comprensión de la escena. Por ello existe un tipo de *iluminación estándar*, lineal, aplicable en todos los casos en que se necesite una iluminación de carácter general, no específica. Pero se debe pensar que la iluminación no sólo permite que la escena “se vea”, sino que también es un poderoso medio artístico de recreación e interpretación de la realidad.

Las reglas básicas que hacen referencia a la colocación de las luces son:

Luz básica, principal o llave. Es la predominante que ilumina el o los sujetos de una escena. Se coloca generalmente a un 45° en vertical y a otros 45° en horizontal respecto al eje del objetivo. Esta luz es la que crea el nivel de iluminación de la escena pues las demás luces que se ven a continuación no hacen más que matizar y complementar el efecto de la iluminación básica.

Luz complementaria o de relleno. Consiste en una iluminación suave, que sirve para reducir el contraste entre las partes más iluminadas y las menos, haciendo posible, por ejemplo, la evidencia de los detalles que quedan en la zona de sombra originada por la luz básica. Esta luz se ubica, en planta, en

el lado opuesto de la luz principal, entre 0° y 30° con relación al eje óptico del objetivo de la cámara.

Luz de separación o contraluz. Es una luz que rebordea al sujeto, para lo cual se sitúa por detrás del mismo, en una posición alta, en línea con la cámara pero orientada en sentido frontal a ésta. En los primeros planos esta luz muestra su eficacia al dar brillo al cabello y delinear los hombros del personaje. En todos los casos genera un efecto de separación del sujeto del fondo, marcando sus contornos y supliendo así la carencia de efecto tridimensional del vídeo y la TV.

Luz de fondos. Habitualmente, y por exigencias de orden artístico, los fondos del escenario o decorado requieren un tratamiento luminoso diferenciado de los personajes, que incluso a veces, supone una aplicación de coloraciones de luz distintas o la introducción de manchas de luz o efectos determinados.

Es por ello que la iluminación del fondo ha de ser independiente de la de los personajes, lo que exige la utilización de proyectores dedicados a esta exclusiva función.



Gráfico 48

Fuente: www.sonomovil.com

Cuando no se trata de iluminar un solo objeto, sino un grupo de ellos y además éstos se desplazan en el espacio del decorado, la disposición esencial de las luces será la misma, sólo que, en ocasiones, un único proyector iluminará varios personajes próximos. Todo dependerá de la amplitud del espacio y de los desplazamientos de los personajes.

Siempre, y en último extremo, partiendo de estas reglas de comportamiento básico de las luces, el *iluminador* aplicará su imaginación a adecuar el tipo de iluminación al clima dramático de la escena, a las exigencias del tema y/o del guión. Por ejemplo: aplicando exclusivamente una iluminación a contraluz, se obtendrá un efecto irreal, de remarcable significación artística. Una única luz frontal al sujeto, pero colocada por debajo del nivel de la barbilla, producirá un efecto fantasmagórico sobre su rostro. Un foco lateral, sin la compensación de luz de relleno alguna, producirá un fuerte contraste, un efecto de misterio y dureza. Cuando el haz luminoso de los proyectores no incide directamente sobre los motivos de la escena, sino que es rebotado

sobre paneles blancos, produce una iluminación sin apenas sombras. Lo mismo ocurre cuando la luz es tamizada mediante bastidores de tela de seda o de papel vegetal que se colocan entre la fuente de luz y el sujeto.

Los reporteros suelen llevar una luz fija sobre el cuerpo de la cámara que ilumina totalmente de frente al sujeto. El procedimiento se justifica en gracia a la rapidez de maniobra y movilidad que exige su trabajo, pero nada más desaconsejable porque el efecto obtenido es una iluminación plana, que no marca los volúmenes ni destaca la perspectiva.

Las distintas luces se pueden colorear mediante filtros instalados en los proyectores con el fin de obtener determinados efectos expresivos. En algunas ocasiones la mezcla de luz natural y artificial es una solución adoptada para obtener determinado efecto artístico (por ejemplo, tonos fríos y cálidos sobre un mismo rostro).

Para igualar la temperatura de color de una iluminación interior obtenida mediante el uso de proyectores con la luz diurna que se filtra por las ventanas, hay que acudir a los llamados filtros *dicróicos*, de vidrio azulado y termorresistente, que colocados delante de los proyectores convierten la calidad de la luz artificial (3.200 °K) en luz de día (de 5.000 °K a 6.000 °K).

En otros casos se puede operar a la inversa, modificando la temperatura de color de la luz natural mediante la colocación de filtros de color anaranjado de grandes dimensiones (gelatinas) que cubren los vidrios de las ventanas.

Cuando se utilicen dicroicos, la cámara se ajustará para tomas con luz diurna; cuando se filtre la luz de las ventanas, se operará como si se tratara de luz artificial.

La capacidad de reproducción de imágenes muy contrastadas en TV es más limitada que en el cine, la fotografía y la percepción del ojo humano. Es por ello que debe evitarse una iluminación con altos niveles de contraste. Sin embargo los progresos técnicos experimentados por las cámaras permiten que la TV profesional, en este aspecto, se acerque a pasos agigantados a los niveles de fidelidad en la reproducción de colores, tonos y penumbras a que nos tiene acostumbrados el cine y la fotografía en color.

La Iluminación Como Concepto Pictórico

Una misma escenografía puede cambiar de significado según el tipo de iluminación adoptado. Un interior de estudio, representando un espacio tan convencional como un salón doméstico, por ejemplo, comunicará un distinto clima emotivo según el tratamiento de la luz empleada. Una iluminación difusa, ampliamente repartida por todo el decorado, originará una carencia de sombras que creará un ambiente claro y luminoso, más apto para una comedia ligera e intrascendente que para un tema de terror. En este último caso se requerirá un tratamiento de la luz más enérgico. Las luces concentradas en una sola dirección originarán un tipo de iluminación

contrastada, dura, que dejará en penumbra una gran parte de los sujetos y aun del decorado

El Tratamiento Del Color

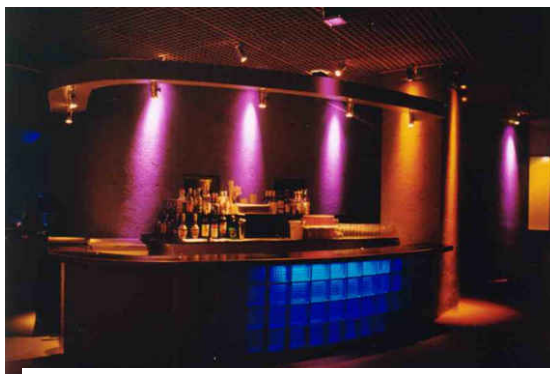
El tratamiento del color se puede apoyar tanto en el modo (tonalidad) de concebir los decorados, como en la dominante que se otorgue a la luz escénica. Una luz cálida (amarillenta) transmite un sentimiento de espacio cerrado, acogedor, centrípeto. Una luz fría (dominante azulado) remite a un espacio abierto, centrífugo, distante, silencioso.

Por otra parte están los propios colores en que se diseñan los decorados (paredes, techos, cortinas, etc.), los que, por sí mismos, ya determinan un estado emocional en el espectador. Cada color tiene su significación, contribuyendo a crear sensaciones y sentimientos.



Gráfico 49

Fuente: www.mercadoiluminacion.com

**Gráfico 50**

Fuente: www.mercadoiluminacion.com

En todo caso el diseñador ha de trabajar para conseguir la atmósfera deseada. Ha de saber que el color *rojo* es uno de los que con más dificultades se reproduce y que tiende, en televisión, a difuminar el contorno de las cosas iluminadas o pintadas de este color. Que la gama de colores *pastel* (en especial la familia de los *ocres*) es la mejor tolerada por los actuales sistemas de reproducción. Que el *blanco* produce a menudo una desagradable sobresaturación, aun cuando el valor de la abertura del diafragma empleado sea el adecuado al valor medio de la iluminación de toda la escena. Que un *negro* total no existe en TV, etc.

Los haces de colores vivos —rojos, ver-des, azules— son muy utilizados en los espectáculos de vídeo musical para crear un ambiente psicodélico o, simplemente, colorista. El uso del blanco y negro no es habitual en producciones televisivas, pero en algunas ocasiones se utiliza como un recurso expresivo más. En este caso, la conversión del material grabado a vídeo en blanco y negro se efectúa durante la fase de post-producción, en la sala de edición, manipulando electrónicamente la imagen.

El color o el tono dominantes en una escena se pueden obtener también manipulando el botón de *balance de blancos* de la cámara. Para ello se “engaña” al sistema electrónico de control de blancos procediendo a *testar* la cámara sobre una superficie no-blanca. Por ejemplo, efectuando el balance de blancos sobre un papel de color azul claro, o bajo el influjo de una luz azulada, la cámara quedará erróneamente ajustada de modo que los blancos reales serán traducidos como tonos anaranjados. Todas las escenas así captadas quedarán teñidas de este color.

Depreciación De La Eficiencia Luminosa Y Mantenimiento

El paso del tiempo provoca sobre las instalaciones de alumbrado una disminución progresiva en los niveles de iluminancia. Las causas de este problema se manifiestan de dos maneras. Por un lado tenemos el ensuciamiento de lámparas, luminarias y superficies donde se va depositando el polvo. Y por otro tenemos la depreciación del flujo de las lámparas.

En el primer caso la solución pasa por una limpieza periódica de lámparas y luminarias. Y en el segundo por establecer un programa de sustitución de las lámparas. Aunque a menudo se recurre a esperar a que fallen para cambiarlas, es recomendable hacer la sustitución por grupos o de toda la instalación a la vez según un programa de mantenimiento. De esta manera

se asegura que los niveles de iluminancia real se mantengan dentro de los valores de diseño de la instalación.

2.4.3.5 Acústica

La acústica es la rama de la física que estudia el sonido, que es una onda mecánica que se propaga a través de la materia, bien sea en estado gaseoso, líquido o sólido, porque el sonido no se propaga en el vacío.

A efectos prácticos la acústica estudia la producción, transmisión, almacenamiento, percepción o reproducción del sonido, dicho de otro modo es la ciencia del sonido aplicada a la representación teatral.

El Boston Symphony Hall, construido en 1901, fue el primer auditorio en beneficiarse de los estudios de acústica realizados por el físico estadounidense, fundador de la acústica arquitectónica, Wallace Clement Sabine; quien destacó que el limitado espectro de la voz hablada, comparada con la música, podría explicar por qué el teatro ha sido relativamente ignorado por los estudiosos de la acústica, no siendo así en el caso de las salas de conciertos. La falta de atención prestada al diseño acústico y al análisis físico del teatro puede también deberse a la historia y tradición de la arquitectura teatral, en la cual si se seguían unas determinadas reglas, estaba asegurada la calidad acústica.

Sabine formuló en la década de 1920 una ecuación clave que calcula el tiempo de reverberación en un recinto cerrado. Desde entonces se ha producido un desarrollo enorme de la acústica, el análisis y las mediciones. El estudio de la acústica de recintos cerrados es ahora una cuestión compleja y altamente matemática. Sin embargo, el requisito esencial es simple: la elección del tiempo de reverberación debe ser calculada en función de las necesidades y usos de la sala.

La producción teatral tiene unos requisitos especiales en lo que a acústica se refiere. A diferencia de una orquesta, en la que los músicos están sentados de cara al público, en el teatro los actores se mueven en una superficie amplia y con frecuencia hablan dando la espalda al espectador. Existen también una serie de fuentes de sonido de fondo que es necesario controlar para asegurar siempre que el discurso que procede del escenario sea siempre perfectamente audible, por ejemplo el ruido generado por los artefactos mecánicos y de iluminación.

En la mayoría de los casos se espera que los espacios modernos sean auditorios con múltiples funciones y que puedan acomodar desde un combate de lucha libre hasta un concierto de rock pasando por la interpretación de un cuarteto de cuerda. Estas exigencias hacen que la

especificación de una acústica óptima sea difícil. Otro problema es el tamaño. Dadas las grandes proporciones de estas nuevas salas, es necesario confiar parte del trabajo a sistemas de refuerzo acústico.

Sonido

El sonido es la vibración de un medio elástico, bien sea gaseoso, líquido o sólido. Cuando se refiere al sonido audible por el oído humano, se habla de la sensación detectada por el oído, que producen las rápidas variaciones de presión en el aire por encima y por debajo de un valor estático.

Velocidad Del Sonido

La frecuencia de una onda de sonido es una medida del número de vibraciones por segundo de un punto determinado. La distancia entre dos compresiones o dos enrarecimientos sucesivos de la onda se denomina longitud de onda. El producto de la longitud de onda y la frecuencia es igual a la velocidad de propagación de la onda.

En la tabla se muestra la velocidad de propagación del sonido en distintos medios a una temperatura determinada.

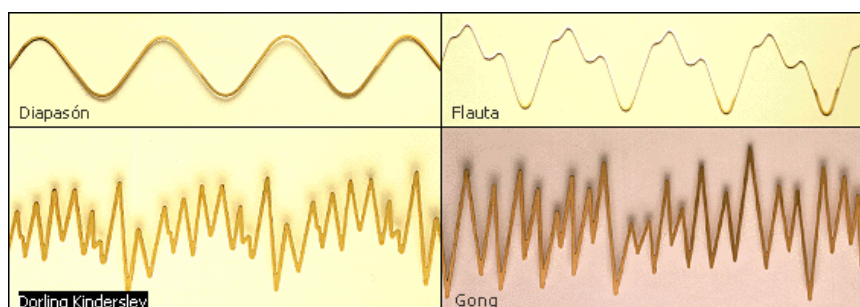
Cuadro 2

SUSTANCIA	TEMPERATURA	VELOCIDAD DEL SONIDO (m/s)
Aire	(0 °C)	331,6
Aire	(20 °C)	344
Hidrógeno	(0 °C)	1.280
Agua	(0 °C)	1.390
Agua	(20 °C)	1.484
Cobre	(20 °C)	3.580
Acero	(20 °C)	5.050
Vidrio	(20 °C)	5.200

Fuente: Enciclopedia Encarta

Generalmente, el sonido se mueve a mayor velocidad en líquidos y sólidos que en gases.

Características Físicas

**Gráfico 51**

Fuente: Enciclopedia Encarta

Ondas Sonoras Características

Cada instrumento musical produce una vibración característica. Las vibraciones se propagan por el aire formando ondas sonoras que al llegar al oído nos permiten identificar el instrumento aunque no se lo vea. Los cuatro ejemplos que se muestran representan formas de onda típicas de algunos instrumentos comunes.

Cualquier sonido sencillo, como una nota musical, puede describirse en su totalidad especificando tres características de su percepción: el tono, la intensidad y el timbre. Estas características corresponden exactamente a tres características físicas: la frecuencia, la amplitud y la composición armónica o forma de onda. El ruido es un sonido complejo, una mezcla de diferentes frecuencias o notas sin relación armónica.

Frecuencia

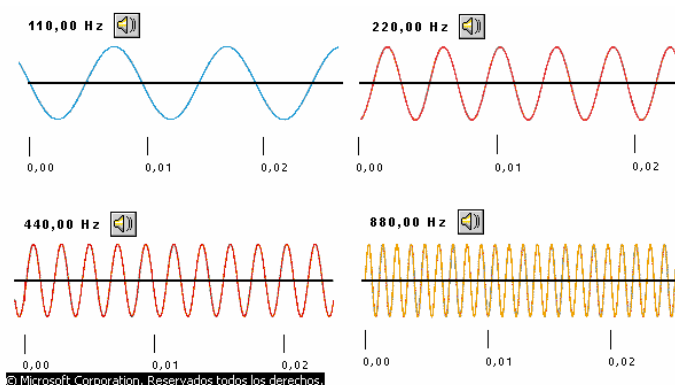


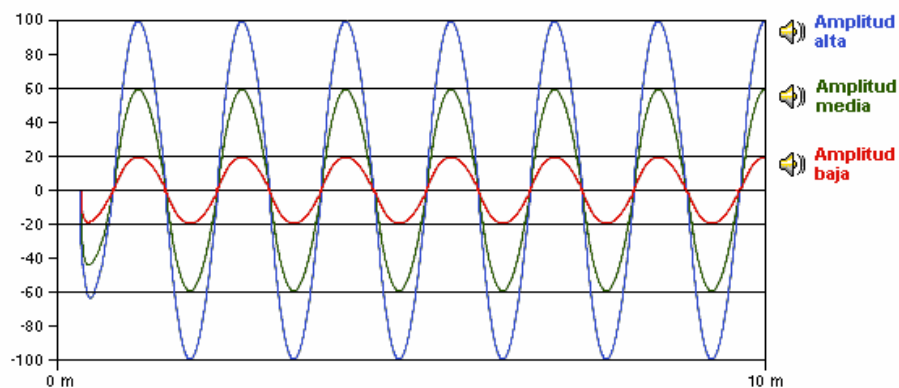
Gráfico 52

Fuente: www.cnca.gob.mx

Se percibe la frecuencia de los sonidos como tonos más graves o más agudos.

Amplitud Y Volumen

La amplitud es la característica de las ondas sonoras que se percibe como volumen.



© Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Gráfico 53

Fuente: Enciclopedia Encarta

Intensidad

La intensidad fisiológica o sensación sonora de un sonido se mide en decibelios (dB).

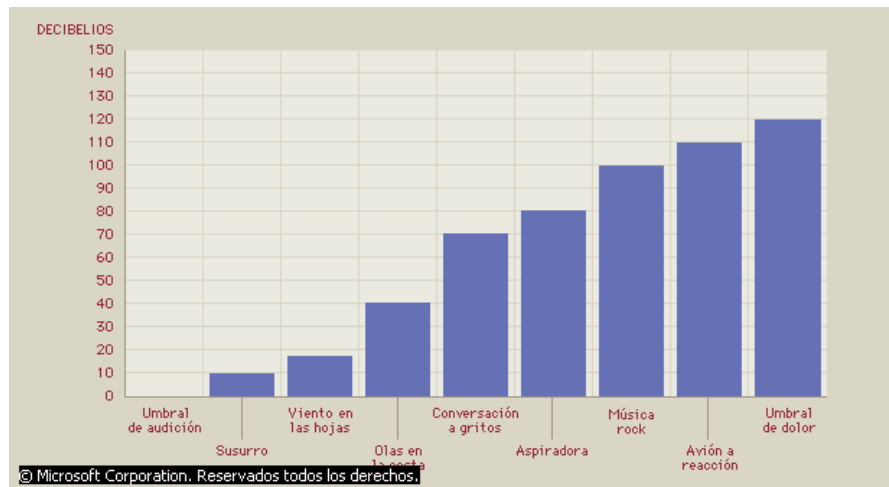


Gráfico 54

Fuente: Enciclopedia Encarta

Timbre



Gráfico 55

Fuente: Enciclopedia Encarta

El timbre es la característica del sonido que nos permite distinguir los tonos producidos por instrumentos distintos.

Características Acústicas De Los Estudios

Las características acústicas de cada sala serán específicas para el uso que se le vaya a dar. Es importante que el campo sonoro de la sala sea difuso. Con ese fin, se podrán difusores, absorbentes, aislantes que permitan redistribuir uniformemente el sonido y aproximarse al campo difuso ideal.

Materiales acústicos

Fibra de vidrio

La fibra de vidrio (Fiber Glass) es un material fibroso obtenido al hacer fluir vidrio fundido a través de una pieza de agujeros muy finos (espinerette) y al solidificarse tiene suficiente flexibilidad para ser usado como fibra.

Sus principales propiedades son: buen aislamiento térmico, inerte ante ácidos, soporta altas temperaturas. Estas propiedades y el bajo precio de sus materias primas, le han dado popularidad en muchas aplicaciones industriales. Las características del material permiten que la Fibra de Vidrio sea moldeable con mínimos recursos.

La fibra de vidrio, también es usada para realizar los cables de fibra óptica utilizados en el mundo de las telecomunicaciones para transmitir señales lumínicas, producidas por láser o LEDs.



Gráfico 56

Fuente: Enciclopedia Autodidacta Salvat

Corcho

El alcornoque o chaparrón (*Quercus suber*) es un árbol de porte medio, de hoja perenne, nativo de Europa y el norte de África. De su corteza se obtiene el corcho.

Tiene una corteza gruesa y rugosa. Con el tiempo la corteza llega a tener un grosor considerable, y se puede recolectar cada 9 -14 años, según la calidad de estación en que se encuentre corcho, sobre todo por la cuantía y distribución anual de precipitaciones. El grosor óptimo de recolección lo marca el diámetro de los tapones, puesto que es el producto obtenido del corcho con mayor valor añadido.

El corcho es un producto único en su género, a más de ser ecológico y ofrecer un gran bienestar al caminar, proporciona un buen aislamiento térmico y acústico. Es resistente al desgaste, económico, higiénico y de fácil y rápido mantenimiento.

Proviene de una fuente renovable y está hecho para durar. Tiene además la belleza y singularidad de un producto natural. Se integra fácilmente en diferentes estilos de decoración y mobiliario.

No tiene riesgo de electricidad estática. Reduce el ruido de las pisadas y del movimiento del mobiliario. Es resistente al fuego (auto-extinguible)



Gráfico 57

Fuente: Enciclopedia Bruguera



Gráfico 58
Fuente: Enciclopedia Salvat

Fibras textiles

Se denomina fibra textil a los materiales compuestos de filamentos y susceptibles de ser usados para formar hilos o telas, bien sea mediante tejido trenzado, filtrado o mediante otros procesos físicos o químicos.

En general las fibras están compuestas polímeros de alto peso molecular, en que la forma de la molécula es alargada.

Tela

Es un tipo de Textil, hecho de filamentos, hilazas e hilos sintéticos, así como de materiales tejidos, hilados, filtrados, acolchados, trenzados, adheridos,

anudados o bordados; es una estructura laminar con consistencia que resulta de la disposición de hilos o fibras de manera coherente.

Se fabrica mediante máquinas tejedoras de varios tipos. También existen telas no tejidas producidas mediante la unión mecánica o química de fibras

A la industria de formación de telas a partir de hilos se le llama en general Tejeduría.



Gráfico 59
Fuente: Enciclopedia Salvat

Lino

El lino destinado a la producción de fibra se cosecha arrancando las plantas completas, que se dejan secar apiladas en el campo. La paja se somete a una operación llamada enriado, que consiste en la descomposición parcial de los tallos para facilitar la separación de las fibras por una parte, y las porciones leñosas, por otra.

Es de textura lisa de aspecto sedoso. Sirve para cobijas y mantas de damasco.

Es un buen conductor del calor, los tejidos de lino provocan una sensación refrescante, de combustión rápida.

Tiene elasticidad y resistencia muy reducida pero alta absorción de humedad.

Los hilos del lino se usan en confección de ropa como: mantelería, servilletas, cortinas, separadores, paños de enjuagues, ropa en general.



Gráfico 60

Fuente: Enciclopedia Salvat

Lana

La lana es una fibra natural suave y rizada que se obtiene de la piel de las ovejas y de otros animales como llamas, alpacas, vicuñas, cabras o conejos, mediante un proceso denominado *esquila*.

La lana se diferencia del pelo por la naturaleza de las escamas que forman la superficie exterior de las fibras. Las escamas de la lana son abundantes, muy pequeñas, puntiagudas y están fijadas sólo por su base y encajadas a presión. El número de escamas varía con la finura y rizo de la fibra.

Se utiliza en la industria textil para confeccionar productos tales como sacos, cobijas, ruanas o guantes.

Los productos de lana son utilizados en su mayoría en zonas frías porque con su uso se mantiene el calor corporal; esto es por la naturaleza de la fibra del material.

Debido a su rizo, la lana tiene una elasticidad y una resistencia que hace que los tejidos de lana se deformen menos que los fabricados con otras fibras naturales. Otras características de la lana que la hacen especialmente adecuada para vestir son su ligereza, su capacidad para absorber humedad y sus propiedades aislantes.

La lana era ampliamente usada hasta que se descubrió el algodón, que era más barato de producir y se implantó ampliamente debido a los avances técnicos de la revolución industrial, como por ejemplo la máquina tejedora que desplazó en gran parte la confección rústica.



Gráfico 61

Fuente: Enciclopedia Salvat

Algodón

Fibra vegetal natural de gran importancia económica como materia prima para la fabricación de tejidos y prendas de vestir. La generalización de su uso se debe sobre todo a la facilidad con que la fibra se puede trenzar en hilos. La resistencia, la absorbencia y la facilidad con que se lava y se tiñe también contribuyen a que el algodón se preste a la elaboración de géneros textiles muy variados.

Generalmente es mate, solo el algodón egipcio tiene un leve brillo. La mayoría obtiene brillo por medio de la mercerización. Conserva el color de excelente manera. Tiene textura suave y cálida.

Es de combustión rápida, su elasticidad y resistencia es mayor que la del lino y menor que la de la lana. Es una fibra de muy alta absorción de humedad

Comportamiento térmico: color continuo a 120 grados Celsius, amarillea la fibra a 150 grados Celsius la descompone.

Se usa principalmente en la producción de tejidos lavables, como las telas en general, mallas para ropa internas y externas, ropas de cama y mesa, toallas para secar; tejidos pesados como son: telas de barco, toldos para automóviles, cinta para maquinas de escribir.



Gráfico 62

Fuente: Enciclopedia Salvat

Lienzo

Tejido sencillo y de trama muy tupida hecho con fibras naturales o sintéticas.

La lona gruesa se utiliza en la confección de toldos, bolsas de viaje, lienzos de pintura, y la lona delgada sirve para confeccionar prendas de vestir.

De textura lisa y fría, generalmente no tiene brillo, pero cuanto mayor sea el brillo tanto más valiosa es la fibra. Tiene poca resistencia al calor y su combustión es muy rápida

Tiene elasticidad muy reducida al igual que su capacidad de absorción.

Se utiliza en la fabricación de toldos y artículos de navegación.



Gráfico 63
Fuente: Enciclopedia Salvat

Cuero

Piel de animal preparada químicamente para producir un material robusto, flexible y resistente a la putrefacción. Casi toda la producción mundial de cuero procede de pieles de ganado vacuno, caprino y lanar. También se

emplean, en menor proporción, pieles de caballo, cerdo, canguro, ciervo, foca, morsa y diversos reptiles.

El cuero se emplea en una amplia gama de productos. La variedad de pieles y de sistemas de procesado producen cueros suaves como telas o duros como suelas de zapato. Las pieles de vaca, la principal materia prima de la producción de cuero, pueden ser ligeras y flexibles o duras y resistentes. Estas últimas se emplean para producir cuero destinado a suelas de zapatos, correas de transmisión de máquinas, juntas de motores o arneses, entre otras aplicaciones. La piel de ternera es más ligera y de grano más fino, y se emplea para fabricar cuero fino para artículos como empeines de zapato. La piel de oveja es suave y flexible y proporciona el tipo de cuero apropiado para guantes, cazadoras o chamarras y otras prendas.

Desde la antigüedad, los seres humanos han utilizado pieles de animales para hacer cuero. Su proceso de producción a partir de las pieles ya curadas, descarnadas, sin pelo y desencaladas, se denomina curtido.

En el diseño interior se lo utiliza en alfombras, tapices, forros de butacas y sillones y en algunos casos en cortinas de mayor importancia.



Gráfico 64

Fuente: Enciclopedia Salvat

Papel

Material en forma de hojas delgadas que se fabrica entretrejiendo fibras de celulosa vegetal. El papel se emplea para la escritura y la impresión, para el embalaje y el empaquetado, y para numerosos fines especializados que van desde la filtración de precipitados en disoluciones hasta la fabricación de determinados materiales de construcción.

Una de las principales propiedades la rigidez. Ésta depende de las fibras que forman el papel, ya que un papel producido con mayor contenido de fibra larga será más rígido que aquel fabricado con mayor cantidad de fibra corta. También el tipo de pulpa de celulosa usado afecta la rigidez que tendrá el papel.

Otra propiedad es la resistencia al rasgado, la resistencia superficial y la resistencia a la absorción de agua.

Respecto a las propiedades visuales, se distinguen principalmente la blancura, brillo, tersura y opacidad del papel.

Por último, otras propiedades importantes son el gramaje- que indica el peso en gramos por metro cuadrado de papel-, la estabilidad dimensional -que es la capacidad del papel de mantener sus dimensiones originales al variar las condiciones ambientales o al verse sometido a esfuerzos-, y la humedad, que es el contenido de agua como porcentaje del peso total del papel.



Gráfico 65

Fuente: Enciclopedia Salvat

Ladrillo

Bloque de arcilla o cerámica cocida empleado en la construcción y para revestimientos decorativos. Los ladrillos pueden secarse al sol, pero acostumbran a secarse en hornos. Tienen un coste bastante bajo, resisten la humedad y el calor y pueden durar en algunos casos más que la piedra. Su color varía dependiendo de las arcillas empleadas y sus proporciones cambian de acuerdo a las tradiciones arquitectónicas. Algunos ladrillos están

hechos de arcillas resistentes al fuego para construir chimeneas y hornos. Otros están hechos con vidrio o se someten a procesos de vitrificación. Los ladrillos se pueden fabricar de diferentes formas, dependiendo de la manera en que se vayan a colocar sus costados largos (al hilo) y sus extremos cortos (cabezales).



Gráfico 66
Fuente: Enciclopedia Salvat

Mármol

Variedad cristalina y compacta de caliza metamórfica, que puede pulirse hasta obtener un gran brillo y se emplea sobre todo en la construcción y como material escultórico. Comercialmente, el término se amplía para incluir cualquier roca compuesta de carbonato de calcio que pueda pulirse, e incluye algunas calizas comunes; también incluye, en términos genéricos, piedras como el alabastro, la serpentina y, en ocasiones, el granito.

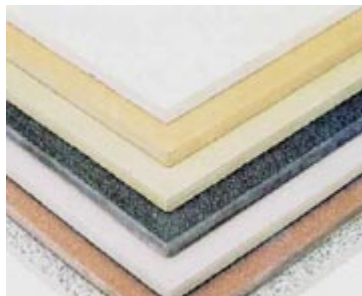


Gráfico 67
Fuente: Enciclopedia Salvat

Vidrio

Sustancia amorfa fabricada sobre todo a partir de sílice (SiO_2) fundida a altas temperaturas con boratos o fosfatos. También se encuentra en la naturaleza, por ejemplo en la obsidiana, un material volcánico, o en los enigmáticos objetos conocidos como tectitas. El vidrio es una sustancia amorfa porque no es ni un sólido ni un líquido, sino que se halla en un estado vítreo en el que las unidades moleculares, aunque están dispuestas de forma desordenada, tienen suficiente cohesión para presentar rigidez mecánica. El vidrio se enfría hasta solidificarse sin que se produzca cristalización; el calentamiento puede devolverle su forma líquida. Suele ser transparente, pero también puede ser traslúcido u opaco. Su color varía según los ingredientes empleados en su fabricación.

El vidrio fundido es maleable y se le puede dar forma mediante diversas técnicas. En frío, puede ser tallado. A bajas temperaturas es quebradizo y se rompe con fractura concoidea (en forma de concha de mar).

Es empleado para fabricar recipientes de uso doméstico así como objetos decorativos y ornamentales, entre ellos joyas.



Gráfico 68

Fuente: Enciclopedia Salvat

Latón

Aleación de cobre y cinc. El latón es más duro que el cobre, es dúctil y puede forjarse en planchas finas.

Su maleabilidad varía según la composición y la temperatura, y es distinta si se mezcla con otros metales, incluso en cantidades mínimas. Algunos tipos de latón son maleables únicamente en frío, otros sólo en caliente, y algunos no lo son a ninguna temperatura. Todos los tipos de esta aleación se vuelven quebradizos cuando se calientan a una temperatura próxima al punto de fusión.

Para obtener latón, se mezcla el cinc con el cobre en crisoles o en un horno de reverbero o de cubilote. Los lingotes se laminan en frío. Las barras o planchas pueden laminarse en varillas o cortarse en tiras susceptibles de estirarse para fabricar alambre.



Gráfico 69

Fuente: Enciclopedia Salvat

Coefficiente de absorción.

El coeficiente de absorción de un material es la relación entre la energía absorbida por el material y la energía reflejada por el mismo. Dada esta formulación su valor siempre está comprendido entre 0 y 1. El máximo coeficiente de absorción está determinado por un valor de 1 donde toda la energía que incide en el material es absorbida por el mismo, y el mínimo es 0 donde toda la energía es reflejada.

El coeficiente de absorción varía con la frecuencia y por tanto los fabricantes de materiales acústicos dan los coeficientes de absorción por lo menos en resolución de una octava.

Sabiendo los materiales de un espacio y sabiendo sus coeficientes de absorción podemos saber como sonará en ese espacio cada frecuencia y se puede también saber, mediante la fórmula de Sabine, Eyring etc, el tiempo de reverberación también por frecuencias.

Cuadro 3

Clase de material	Espesor cm	Distancia a la pared cm	Coeficiente a de ab- sorción del sonido por m2 de superficie aparente para alturas de tono de		
			128 Hz	512 Hz	2048 Hz
Absorbentes porosos					
Tapizado de fieltro bien tirante	1.5	0	0,080	0,380	0,750
Id. separado de la pared	1.5	5	0,250	0,680	0,800
Fajas solapadas de fibra de vidrio	3	0	0,100	0,700	0,700
Placas de fibra de madera, v. medios	1,3	5	0,200	0,300	0,350
Placas de constr. ligera, v. medios	2,5	0	0,150	0,350	0,500
Id. id	3,5	0	0,200	0,400	0,550
Id. id	5	0	0,250	0,450	0,600
Lana de escorias suelta	5	0	0,220	0,580	0,600
Absorbentes vibrantes					
Hojas de aluminio	-	5	0,100	0,450	0,450
Vidrio, montado en hueco (ventanas)	0.3	-	0,280	0,100	0,020
Papel de embalar	-	5	0,080	0,480	0,150
Contraplacado de madera	0.3	5	0,250	0,180	0,100
Lienzo encerado	-	5	0,100	0,400	0,050
Materiales para superficies Interiores					
Superficies pulidas y continuas de piedra compacta, p. ej. Mármol	-	-	0,010	0,010	0,015
Superficie del agua (piscinas)	-	-	0,008	0,013	0,020
Chapa metálica, p. ej. Latón	-	-	0,021	0,015	0,004
Hormigón	-	-	0,010	0,016	0,023
Enlucido de cal sobre mampostería	-	-	0,018	0,018	0,032
Enlucido de yeso sobre mampostería	-	-	0,013	0,020	0,040
Linóleo pegado sobre pavimento	-	-	0,020	0,030	0,040
Pared de fábrica de ladrillo sin revocar					
Revoque rústico de cal sobre enlucido o tela metálica	-	-	0,020	0,034	0,028
Empapelado de pared sobre capa de papel de periódicos	-	-	0,020	0,040	0,040
Piedra artificial	-	-	0,020	0,050	0,070
Pavimento de goma	0.5	0	0,040	0,080	0,030
Entablado o emplafonado de madera	-	-	0,098	0,100	0,082
Tapizados					
Muselina (peso 50 g/m2)	-	-	-	0,019	-
Telas de algodón (peso 0,5 kg/m2)	-	-	0,040	0,130	0,320
Esteras de coco	-	0	0,020	0,050	0,270
Moqueta punzonada	-	0	0,050	0,100	0,420
Moqueta de lana	-	0	0,040	0,150	0,520
Mobiliario y público			Absorción por pieza		
Almohadillas de tela ligera	-	-	0,070	0,135	0,132
Butaca de madera curvada	-	-	0,014	0,016	0,019
Butaca con tapizado de cuero en asiento y respaldo	-	-	0,130	0,149	0,066
Id. id. con tapizado de terciopelo	-	-	0,280	0,280	0,344
Un hombre	-	-	0,210	0,450	0,710
Una mujer	-	-	0,120	0,370	0,620

Fuente: Enciclopedia Océano

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

Tomando en cuenta los objetivos que planteen acciones inmediatas y el tema de investigación, el enfoque de este trabajo investigativo es cualitativo porque el problema requiere una información interna en el canal Unimax televisión de la ciudad de Ambato, está considerada una hipótesis que deberá estar comprobada luego del proceso investigativo, se trabajará con una población pequeña y se requiere de trabajo de campo.

3.2 Modalidad Básica De La Investigación

La presente investigación se enmarcó en la modalidad de campo, ya que se estudian los hechos en el lugar donde se producen, en el Canal Unimax Televisión de la ciudad de Ambato.

El mismo fue complementando con bibliografía especialmente para la elaboración del marco teórico.

3.3 Nivel O Tipo De Investigación

3.3.1 Por los Objetivos

La investigación a realizarse será aplicada, porque permitirá elaborar una propuesta de diseño modular de escenografías que planteará la solución al problema a investigarse.

3.3.2 Por el alcance

Será descriptiva, permitirá conocer la situación real del contexto, obtener resultados, establecer comparaciones y determinar conclusiones.

3.3.3 Por el lugar

El trabajo se realizará en el canal de televisión Unimax de la ciudad de Ambato por lo tanto la investigación será de campo.

Dentro de los niveles de investigación se inició con el nivel EXPLORATORIO en el que se indagó el problema; a continuación, en un nivel DESCRIPTIVO se determinaron las causas del problema y se concluye con el nivel EXPLICATIVO, en donde se comprueba la hipótesis a través de la investigación y la práctica.

3.4 Población Y Muestreo

Se trabaja con una población formada por 86 elementos, 30 de ellos son televidentes en edades ente 6 y 55 años, los mismos corresponden al 35% de encuestados; los restantes 56 son personeros del canal los cuales por ser un universo pequeño y de importancia se trabajará con la totalidad de los elementos, los que corresponden al 65% de encuestados.

El estudio se realizó en el Canal Unimax Televisión de la ciudad de Ambato, al personal administrativo, al departamento creativo e ingeniería, al personal de producción y postproducción, a los presentadores y talentos de pantalla, los mismos que se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

- Personal Administrativo: 12
- Departamento creativo e ingeniería: 8
- Personal Producción y Postproducción: 5

- Presentadores y Talentos de pantalla: 31

Con respecto a los televidentes del canal, se tomó una muestra según el grupo al que está dirigido el programa resultando así:

- Noticieros: hombres y mujeres de 22 a 55 años
- Deportivos: hombres de 16 a 45 años
- Magazines: mujeres de 25 a 45 años
- Actualidad: hombres y mujeres de 25 a 55 años
- Musicales: hombres y mujeres de 16 a 30 años
- Infantiles: hombres y mujeres de 6 a 10 años

3.5 Operacionalización De Variables

Variable independiente: Diseño modular de escenografías

Variable dependiente: Sets de programas de televisión

Variable independiente: Diseño modular de escenografías

Cuadro 4

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p><u>Diseño modular.</u>- Ofrece una gran versatilidad de geometrías a partir de un número mínimo de formas elementales.</p> <p>Está basada en un diseño de gran sencillez de manera que con muy pocos componentes básicos correspondientes generalmente a figuras geométricas simples, se puedan abordar multitud de aplicaciones con diferentes configuraciones.</p>	<p>Modulación de interiores</p> <p>Tipo de Mobiliario</p> <p>Las Tendencias</p>	<p>-Coordinación modular</p> <p>- Submódulo</p> <p>- Supermódulo</p> <p>- Descanso</p> <p>- Almacenamiento</p> <p>- Exhibición</p> <p>- Auxiliares</p> <p>-Atención al cliente</p> <p>- Uso específico</p> <p>- High Tech</p> <p>- Minimalismo</p> <p>- Étnico</p>	<p>Qué es modulación y para qué sirve?</p> <p>Cuáles son los beneficios de usar mobiliario modular?</p> <p>Qué tipos de mobiliario existen?</p> <p>Cuáles son tendencias decorativas?</p> <p>Qué tipos de escenografías existen?</p>	<p>E</p> <p>N</p> <p>C</p> <p>U</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>T</p> <p>A</p>
<p><u>Escenografía.</u>- Es un conjunto de elementos que componen un espacio teatral cuya función es crear un ambiente y una atmósfera adecuados para el desarrollo de la obra.</p>	<p>Tipos de escenografías</p>	<p>- Sugerente</p> <p>- Abstracta</p> <p>- Realista</p> <p>- Funcional</p>	<p>Qué tipos de escenografías existen?</p>	

Autor: Ma. Elena Silva

Variable dependiente: Sets de programas de televisión

Cuadro 5

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>Sets de programas.- Son espacios destinados a la grabación de programas y en general todas las puestas en obra dentro del plató de un canal de televisión.</p> <p>Televisión.- Es el más impactante y persuasivo de los medios de comunicación social</p>	Sets de televisión	<ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidad - Distribución - Materiales - Iluminación - Color - Acústica 	<p>Qué es un set de televisión?</p> <p>Cuáles son los medios de comunicación más efectivos?</p>	E N C U E S T A
	Medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Audiovisuales - Impresos - Interactivos 		
	Canal de televisión		<p>Qué tipo de programas existen en tv. Nacional?</p>	
	Tipos de programas	<ul style="list-style-type: none"> - Organización - Historia 		
	Rating	<ul style="list-style-type: none"> - Telenovela - Miniserie - Serie - Ciclos unitarios - Ciclos Cómicos - Sketches - Documental - Magazine - Opinión-debate - Concursos y entretenimientos - Shows musicales 		

3.6 Técnicas E Instrumentos

Se empleó encuestas con sus respectivas guías.

3.7 Recolección De La Información

Para la investigación se utilizó el método científico, que a través de un proceso permitió determinar las causas y consecuencias del problema y establecer conclusiones.

Se manejaron como técnicas de investigación a la observación con sus respectivos registros, selección del material bibliográfico, y la encuesta con preguntas enfocadas a las preferencias y necesidades de los usuarios de los espacios.

Se realizó una prueba piloto para comprobar la validez del cuestionario.

3.8 Procesamiento De La Información

- Los datos obtenidos serán revisados para determinar los cuestionarios que hubieren sido respondidos correctamente.

- Los formularios que hayan sido contestados en forma incorrecta, se aplicaron nuevamente, en los que los errores persistieron, fueron descartados.
- Solo se tabularon los datos de los cuestionarios respondidos correctamente.
- Los cuadros estadísticos se representarán mediante gráficos.
- El análisis de los resultados se realiza tomando en cuenta el marco teórico, los objetivos y las interrogantes.

3.9 Análisis E Interpretación De Resultados

La investigación tiene como fin el conocer los requerimientos del usuario, para de esta manera satisfacer sus necesidades.

La encuesta 1 es aplicada en un focus group de 10 personas 16 a 35 años, 10 personas de 35 a 55 años y 10 niños de 6 a 10 años; mientras que la encuesta 2 fue aplicada a 56 personas que forman parte del canal.

Los resultados obtenidos de las encuestas se presentan a través de histogramas y tablas estadísticas.

Encuesta 1

La siguiente encuesta está dirigida a un focus group constituido por el público televidente

Objetivo de la Encuesta 1

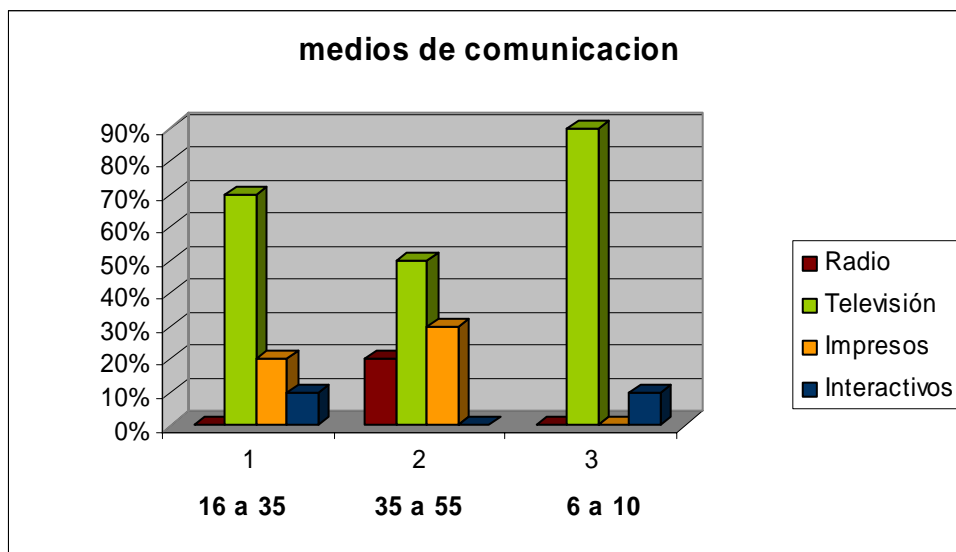
Determinar los gustos, preferencias y expectativas de los televidentes con respecto a los programas de televisión y sus escenarios.

Pregunta N° 1

QUÉ MEDIO DE COMUNICACIÓN ES PARA USTED EL MÁS EFECTIVO?

Número de encuestados: 30 personas

Medios	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Radio	0	0%	2	20%	0	0%
Televisión	7	70%	5	50%	9	90%
Impresos	2	20%	3	30%	0	0%
Interactivos	1	10%	0	0%	1	10%



Del total de los encuestados se observa que la televisión es el medio de comunicación con mayor preferencia en los usuarios con un 90% en niños, 70% en personas de 35 a 55 años y 50% en personas de 35 a 55 años.

Los medios impresos tiene 20% de aceptación en el grupo 1, mientras que en grupo 2 un 30%. La radio solo tiene impacto en personas de 35 a 55 años con un 20% y los medios interactivos solo ocupan un 10% de la atención de niños y jóvenes.

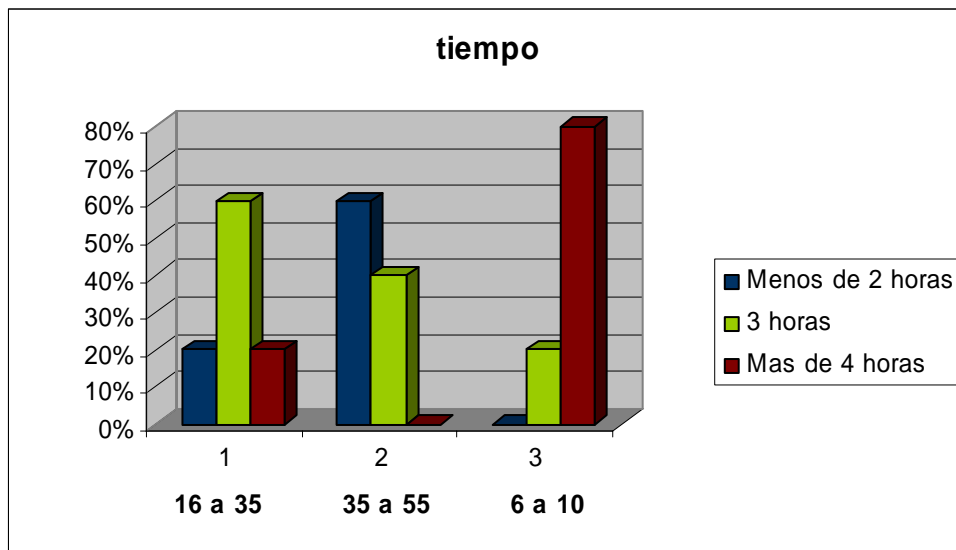
Por lo que se justifica que la televisión sea el más impactante y persuasivo de los medios de comunicación social, sin que esto implique que su uso sea eficaz para todo tipo de anuncio comercial.

Pregunta N° 2

QUÉ TIEMPO LE DEDICA USTED A VER TELEVISIÓN?

Número de encuestados: 30 personas

Tiempo	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Menos de 2 horas	2	20%	6	60%	0	0%
3 horas	6	60%	4	40%	2	20%
Mas de 4 horas	2	20%	0	0%	8	80%



En el grupo 1, constituido por personas de 16 a 35 años, el 60% le dedica 3 horas de su horario habitual a ver televisión, un 20% lo hace por 2 horas o menos y otro 20% por más de 4 horas diarias.

En el grupo 2, formado por personas de 16 a 35 años, el 60% le dedica menos de 2 horas a ver televisión y un 40% lo hace por 3 horas diarias.

En el grupo 3, de niños de 6 a 10 años, el 80% ve televisión más de 4 horas, mientras un 20% lo hace por 3 horas en promedio diarios.

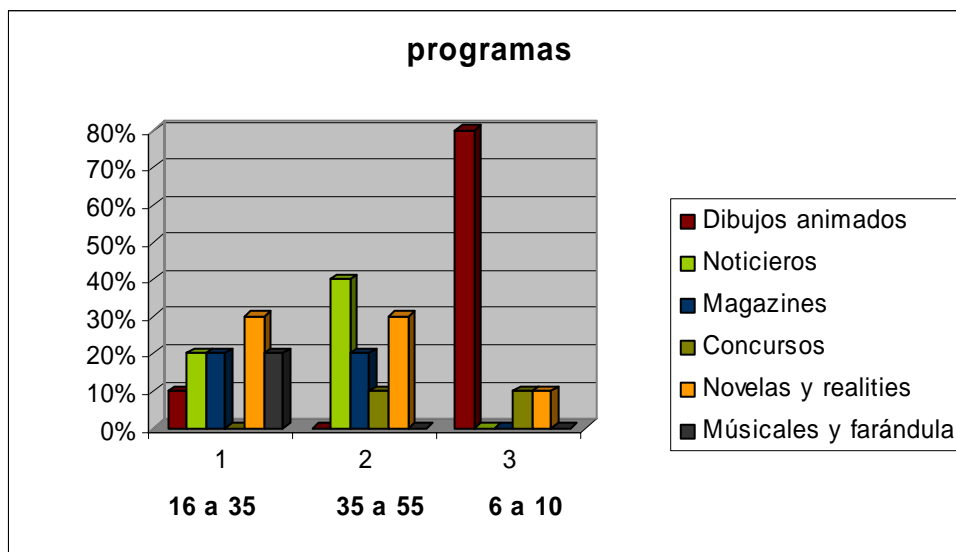
Por lo tanto se deduce que los televidentes más asiduos son los niños razón por la cual los se deberá considerar de manera especial los gustos de los mismos además de tener especial cuidado en los programas dedicados a ellos.

Pregunta N° 3

QUÉ TIPO DE PROGRAMAS PREFIERE USTED?

Número de encuestados: 30 personas

Programas	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Dibujos animados	1	10%	0	0%	8	80%
Noticieros	2	20%	4	40%	0	0%
Magazines	2	20%	2	20%	0	0%
Concursos	0	0%	1	10%	1	10%
Novelas y realities	3	30%	3	30%	1	10%
Músicales y farándula	2	20%	0	0%	0	0%



Los programas con mayor auge dentro del primer grupo son las novelas y realities con un 30%, seguidos de noticieros, magazines, musicales y de farándula cada uno con un 20%, y tal solo un 10% prefieren dibujos animados.

Las personas de 35 a 55 años prefieren noticieros en un 40%, novelas 30%, 20% gustan de magazines y un 10% de los encuestados manifestaron su interés por los programas de concurso.

El 80% de los niños encuestados manifestaron su predilección por dibujos animados, mientras que los programas concurso, novelas y realities tienen cada uno un 10% de aceptación en este grupo.

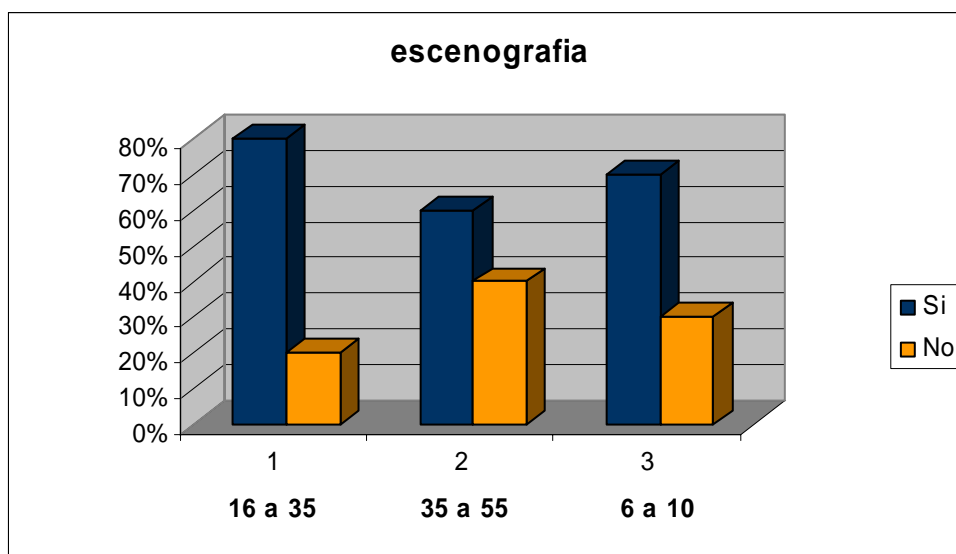
De lo anterior se concluye que en general los programas con mayor rating son los realities y novelas, teniendo gran impacto en cada uno de los grupos encuestados por estar percibiendo los mismos estímulos difundidos por el mismo.

Pregunta N° 4

SE FIJA USTED EN LA ESCENOGRAFÍA DE UN PROGRAMA?

Número de encuestados: 30 personas

	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Si	8	80%	6	60%	7	70%
No	2	20%	4	40%	3	30%



Con respecto a si se fija en las escenografías de los programas de televisión, en el primer grupo el 80% de los encuestados asegura que si, en el grupo 2 el porcentaje que se fija en los escenografías es el 60%, y el 70% de los niños también le presta atención a las mismas.

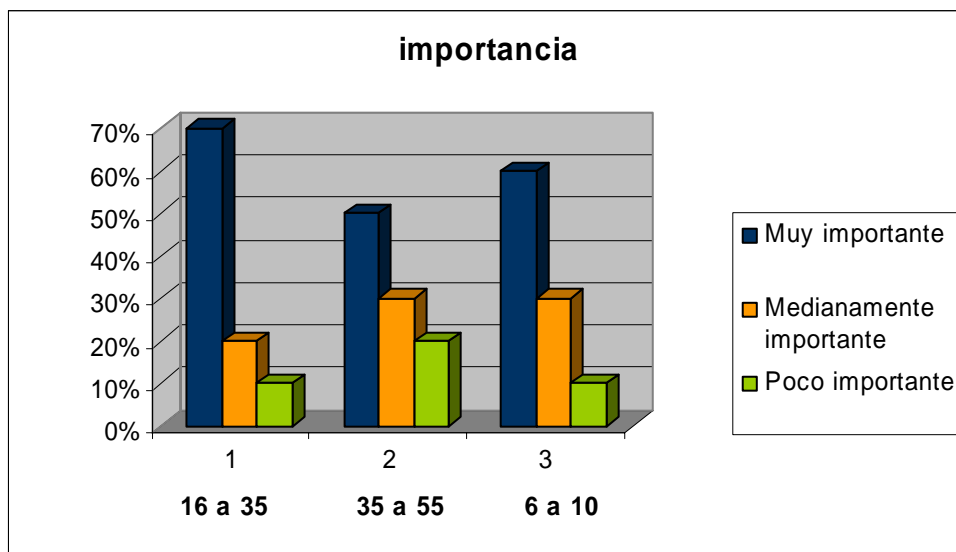
De esta manera se justifica el crear un ambiente y una atmósfera adecuados para el desarrollo de cada uno de los programas, ya que los televidentes le prestan gran atención a los mismos.

Pregunta N° 5

CUÁN IMPORTANTE CREE USTED QUE ES LA ESCENOGRAFÍA DENTRO DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN?

Número de encuestados: 30 personas

	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Muy importante	7	70%	5	50%	6	60%
Medianamente importante	2	20%	3	30%	3	30%
Poco importante	1	10%	2	20%	1	10%



Con respecto a la importancia que tiene la escenografía en un programa de televisión, el 70% de los encuestados del primer grupo creen que es de mucha importancia, el 20% medianamente importante y el 10% poco importante.

Las personas de 35 a 55 años en un porcentaje de 50% creen en la gran importancia de los escenarios, y el 20% le dan poca importancia a las mismas.

El 60% de los niños le aseguran que las escenografías son muy importantes, el 30% medianamente importantes y 10% poco importantes.

Con esto se llega a la conclusión de que en la actualidad la gran mayoría de personas creen que las escenografías son importantes dentro de un programa de televisión, ya no solo se refiere a un decorado improvisado, sino a un dispositivo propicio para iluminar el texto y la acción humana, para figurar una situación de enunciación (no ya un lugar fijo), y para situar el

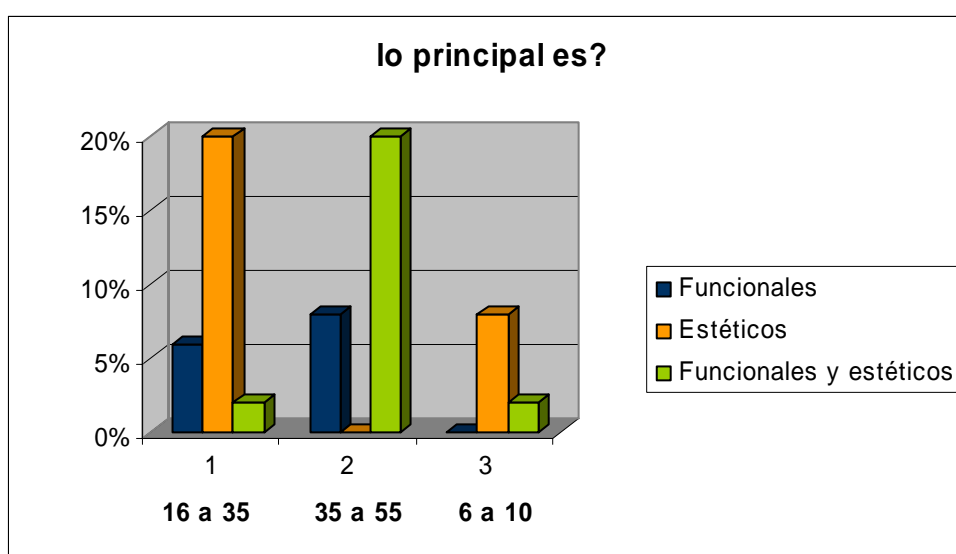
sentido de la puesta en escena en el intercambio entre un espacio y un texto.

Pregunta N° 6

CREE QUE EN LOS ESCENARIOS DE TELEVISIÓN LO PRINCIPAL ES QUE SEAN?

Número de encuestados: 30 personas

	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Funcionales	6	60%	8	80%	0	0%
Estéticos	2	20%	0	0%	8	80%
Funcionales y estéticos	2	2%	2	20%	2	20%



El 60% de los encuestados del primer grupo opinan que lo más importante en una escenografía es su funcionalidad, el 20% cree que la parte formal es lo más importante, y el 20% considera que los escenarios deben funcionales y formales.

En el grupo 2 lo más importante es la función del escenario con un 80%, seguido de escenarios funcionales y estéticos con un 20%.

Para los niños lo principal es lo estético en un 80% y en un 20% piensan que se debe tener en cuenta lo funcional y formal en un escenario de televisión.

Por lo tanto se concluye que la tele audiencia, está conciente en su mayoría, que los escenarios deben ser funcionales pero a la vez estéticos, de tal manera que sirvan como complemento a las acciones a desarrollarse dentro de cada programa.

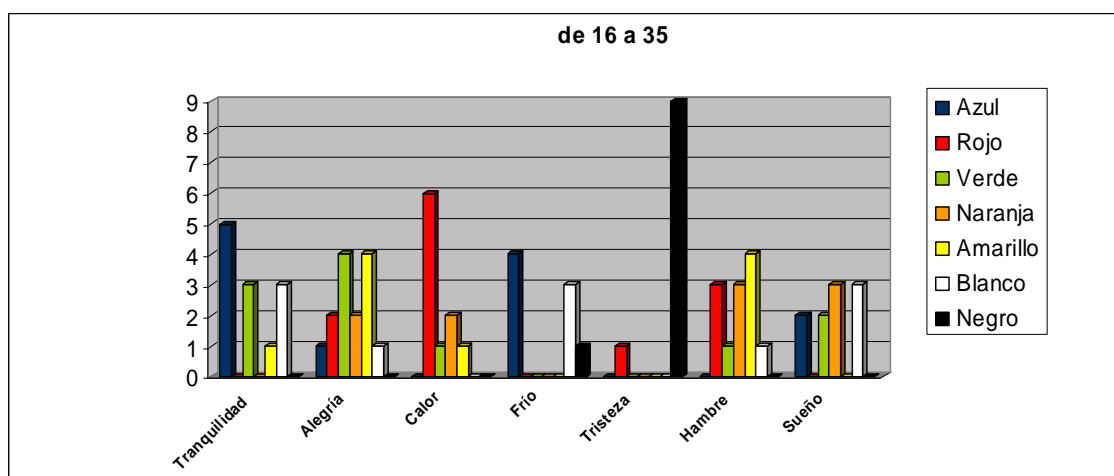
Pregunta N° 7

RELACIONE LOS SIGUIENTES COLORES CON LA REACCIÓN QUE LE PRODUCEN:

Pregunta de opción múltiple

Número de encuestados: 10 (edad: 16 a 35 años)

	Tranquilidad	Alegría	Calor	Frío	Tristeza	Hambre	Sueño
Azul	5	1	0	4	0	0	2
Rojo	0	2	6	0	1	3	0
Verde	3	4	1	0	0	1	2
Naranja	0	2	2	0	0	3	3
Amarillo	1	4	1	0	0	4	0
Blanco	3	1	0	3	0	1	3
Negro	0	0	0	1	9	0	0



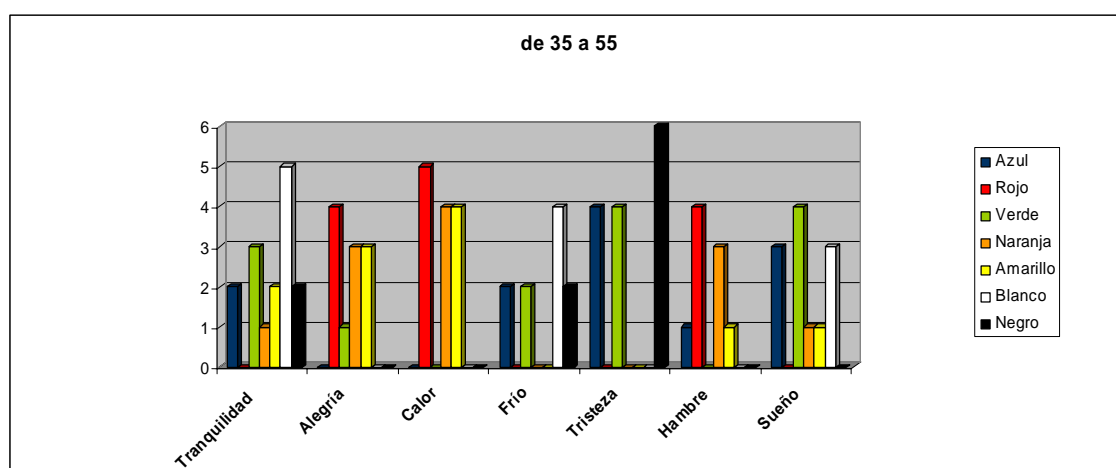
El color azul produce tranquilidad a 5 de los encuestados, alegría a 1, frío a 4 y sueño a 2; el color rojo causa alegría a 2 personas, calor a 6, tristeza a 1 y hambre a 3; en cuanto al color verde 3 personas sienten tranquilidad, 4 alegría, 1 calor, 1 hambre y 2 sueño.

Las sensaciones que el color anaranjado brinda son las siguientes: A 2 personas genera alegría, a 2 calor, 3 hambre y 3 sueño. El color amarillo provoca a 4 de los encuestados alegría, 1 tranquilidad, 1 calor y a 4 hambre.

El blanco proporciona tranquilidad a 3 de los encuestados, alegría 1, frío 3 y a 3 sueño. El negro genera frío a 1 persona mientras que a 9 sugiere tristeza.

Número de encuestados: 10 (edad: 35 a 55 años)

	Tranquilidad	Alegría	Calor	Frío	Tristeza	Hambre	Sueño
Azul	2	0	0	2	4	1	3
Rojo	0	4	5	0	0	4	0
Verde	3	1	0	2	4	0	4
Naranja	1	3	4	0	0	3	1
Amarillo	2	3	4	0	0	1	1
Blanco	5	0	0	4	0	0	3
Negro	2	0	0	2	6	0	0



En el grupo que comprende personas de 35 a 55 años, el color azul produce tranquilidad a 2, frío a 2, tristeza a 4, hambre a 1 y sueño a 3; el color rojo causa alegría a 4 personas, calor a 5, y hambre a 4; en cuanto al color verde 3 personas sienten tranquilidad, 1 alegría, 2 frío, 4 tristeza y 4 sueño.

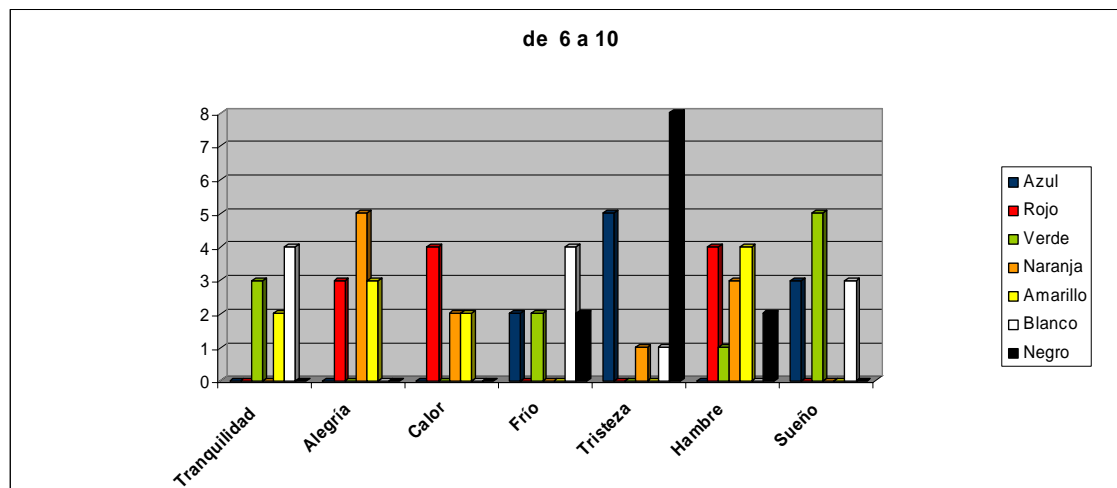
Las sensaciones que el color naranja brinda son las siguientes: A 1 persona genera tranquilidad, a 3 alegría, a 4 calor, a 3 hambre y a 1 sueño.

El color amarillo provoca a 1 de los encuestados tranquilidad, a 3 alegría, a 4 calor, 1 hambre y a 1 sueño.

El blanco proporciona tranquilidad a 5 personas, frío 4 y a 3 sueño. El negro genera tranquilidad a 2 personas, frío a 2 encuestados y tristeza a 6.

Número de encuestados: 10 (edad: 6 a 10años)

	Tranquilidad	Alegría	Calor	Frío	Tristeza	Hambre	Sueño
Azul	0	0	0	2	5	0	3
Rojo	0	3	4	0	0	4	0
Verde	3	0	0	2	0	1	5
Naranja	0	5	2	0	1	3	0
Amarillo	2	3	2	0	0	4	0
Blanco	4	0	0	4	1	0	3
Negro	0	0	0	2	8	2	0



En los niños, el color azul genera frío a 2, tristeza a 5 y sueño a 3 de los encuestados. El color rojo es considerado un color alegre por 3 personas, a 4 les provoca calor y a 4 hambre.

El verde da tranquilidad a 3 niños, frío a 2, hambre a 1 y sueño a 5. El naranja es considerado como un color que despierta alegría en 5 encuestados, calor en 2, tristeza en 1 y hambre en 3. El color amarillo provoca a 2 de los encuestados tranquilidad, a 3 alegría, a 2 calor, y a 4 hambre.

El blanco proporciona tranquilidad a 4 personas, frío 4 y a 1 tristeza y a 3 sueño. El negro genera frío a 2 personas, tristeza a 8 encuestados y hambre a 2.

Todos los encuestados presentan reacciones y estímulos que les produce el color, sus gustos o desagradados por cada uno de ellos, pero de manera general, todos perciben una reacción fisiológica y psicológica ante un espacio de tal o cual color. Los colores cálidos les resultan estimulantes,

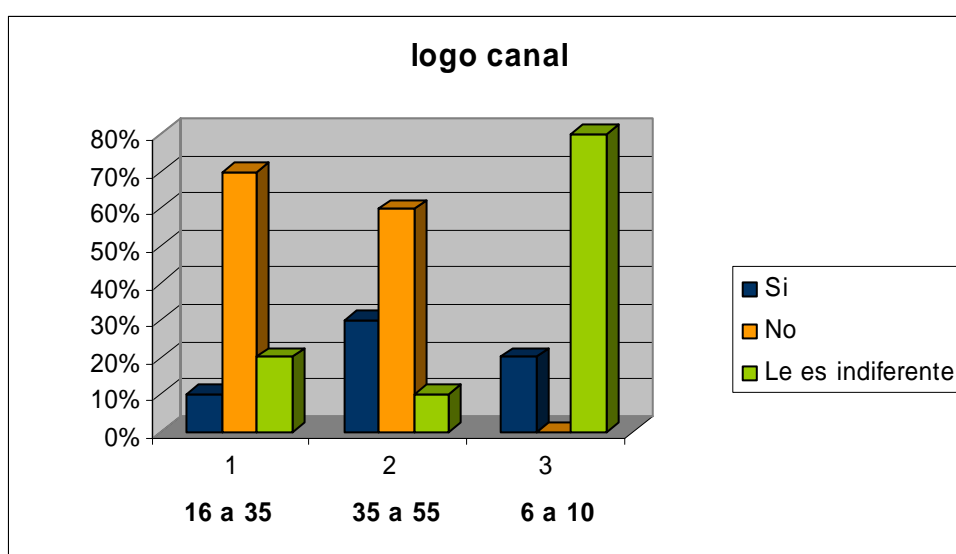
alegres, y divertidos mientras que los fríos les parecen tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes.

Pregunta N° 8

CREE USTED QUE EL LOGO DEL CANAL DEBE ESTAR CONSIDERADO EN CADA UNA DE LAS ESCENOGRAFÍAS?

Número de encuestados: 30 personas

	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Si	1	10%	3	30%	2	20%
No	7	70%	6	60%	0	0%
Le es indiferente	2	20%	1	10%	2	80%



En el primer grupo de encuestados el 70% cree que el logo del canal no debería estar considerado dentro del diseño de la escenografía, a un 10% le parece que si, mientras que el al 20% le es indiferente.

60% de las personas que constituyen el grupo 2 piensan que el logo no debe formar parte de las escenografías, el 30% opina que si, y al 10% le es indiferente.

Al 80% de los niños les es indiferente, mientras que el 20% considera que si es importante que el logo este en cada uno de los escenarios del canal.

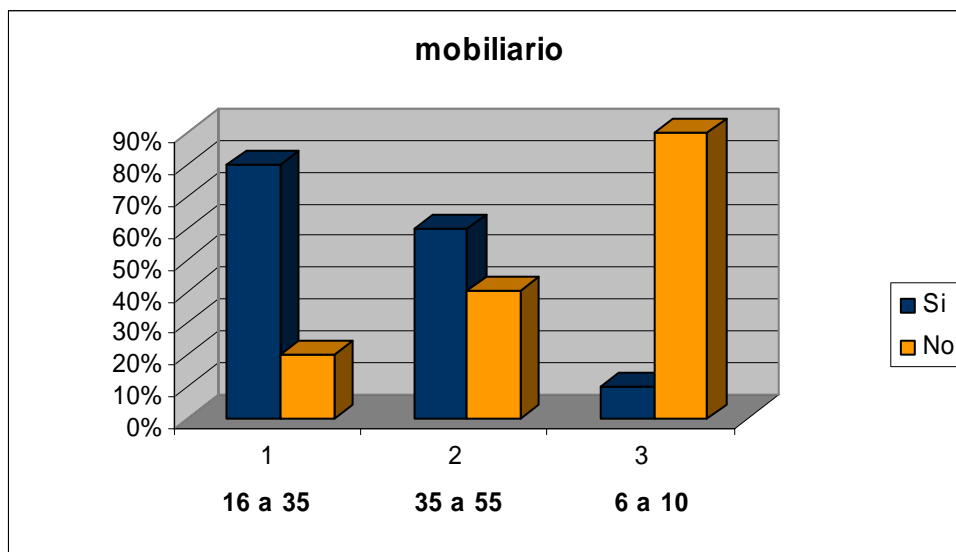
De las respuestas de los encuestados, se deduce que a los televidentes no les parece importante tener el logo del canal en cada una de las escenografías, por lo que sería una mejor alternativa mantener los colores y formas de la imagen corporativa del canal, de una manera menos directa.

Pregunta N° 9

CONOCE ALGO ACERCA DE MOBILIARIO MODULAR?

Número de encuestados: 30 personas

	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Si	8	80%	6	60%	1	10%
No	2	20%	4	40%	9	90%



El 80% de encuestados del primer grupo tiene conocimiento acerca del mobiliario modular, el 60% de personas de 35 a 55 años también tiene noción acerca del mismo, mientras el 90% de niños encuestados desconocen totalmente el tema.

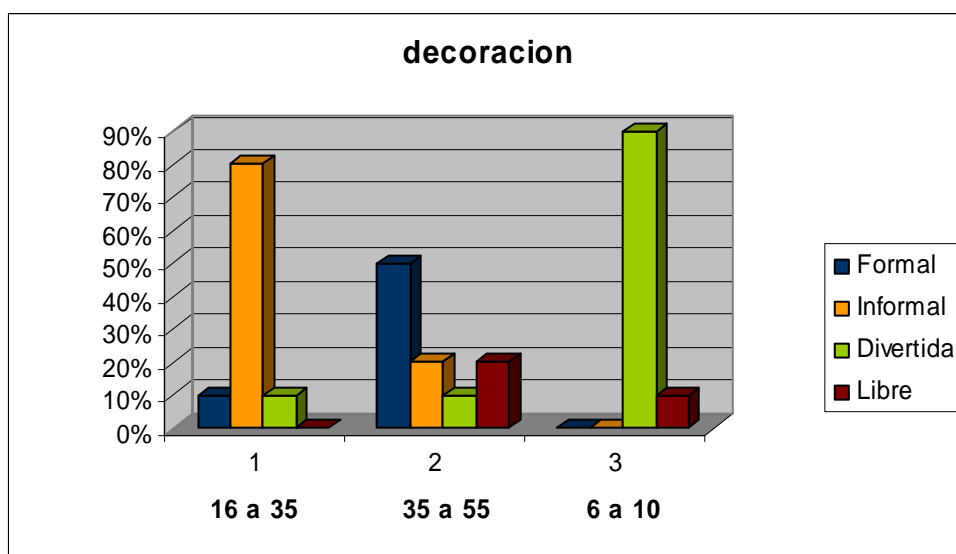
Con esto se llega a la conclusión de que gran parte de los encuestados tienen nociones acerca del mobiliario modular, pero realmente debería dar a conocer de mejor manera las ventajas que el mismo proporciona a sus usuarios.

Pregunta N° 10

QUÉ TIPO DE DECORACIÓN PREFIERE?

Número de encuestados: 30 personas

	GRUPO 1 (16 – 35 años)		GRUPO 2 (35 - 55 años)		GRUPO 3 (6 – 10 años)	
	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje	Resultado	Porcentaje
Formal	1	10%	5	50%	0	0%
Informal	8	80%	2	20%	0	0%
Divertida	1	10%	1	10%	9	90%
Libre	0	0%	2	20%	1	10%



Del número total de encuestados en el primer grupo, el 80% prefiere la decoración informal, el 10% la formal y el 10% una decoración divertida. Las personas de 35 a 55 años prefieren en un 50% la decoración formal, informal y libre en un 20% cada una de ellas y divertida tan solo un 10%.

Con lo que respecta a las preferencias de los niños por un estilo de decoración, se ve una diferencia marcada por lo divertido en un 90% y lo libre en un 10% de ellos.

Con eso se llega a la conclusión de que el estilo o tendencia de decoración está directamente ligado a los grupos de edades, esto es, que en general en

cada grupo se ve una marcada preferencia por uno u otro estilo, dependiendo de las características y necesidades de cada uno de ellos.

ENCUESTA 2

La siguiente encuesta está dirigida a la totalidad de trabajadores del canal Unimax Televisión.

Objetivo de la Encuesta 2

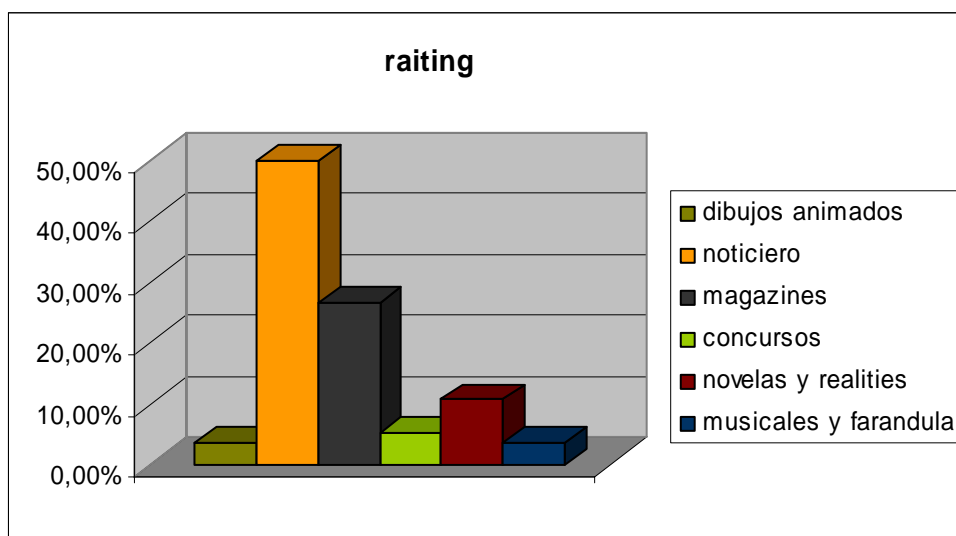
Determinar los espacios funcionales y recursos técnicos requeridos para el diseño de programas de televisión.

Pregunta N° 1

QUÉ TIPO DE PROGRAMAS CREE USTED TIENEN MÁS RAITING?

Número de encuestados: 56 personas

Programa	Resultado	Porcentaje
Dibujos animados	2	3.57%
Noticieros	28	50%
Magazines	15	26.79%
Concursos	3	5.35%
Novelas y realities	6	10.71%
Músicales y farándula	2	3.57%



Del número total de encuestados el 50% asegura que los programas con mayor raiting son los noticieros, seguidos de los magazines en un 26,79%, las novelas y realities con un 10.71%, luego están los programas de concursos en un 5.35%. Por último se observa que los programas musicales y de farándula cuentan con un 3.57%, al igual que los dibujos animados.

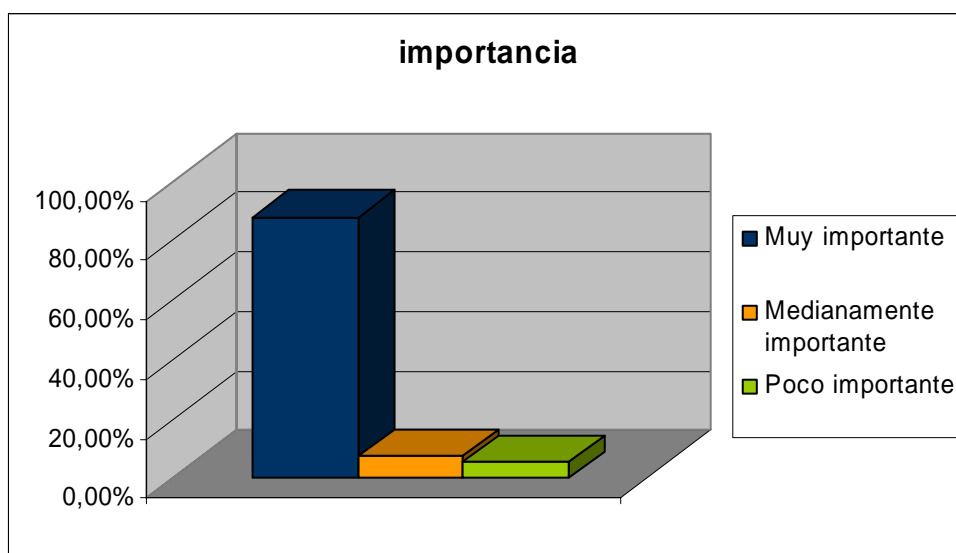
De lo anterior se concluye que en el caso específico de los trabajadores del canal Unimax televisión, los programas con mayor raiting son los noticieros y magazines, por lo cual se debe considerar de manera especial la vistosidad, funcionalidad y versatilidad que los mismos presenten en los diversos programas.

Pregunta N° 2

CUÁN IMPORTANTE CREE USTED QUE ES LA ESCENOGRAFÍA DENTRO DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN?

Número de encuestados: 56 personas

	Resultado	Porcentaje
Muy importante	49	87.5%
Medianamente importante	4	7.14%
Poco importante	3	5.35%



Del 100% de los trabajadores de Unimax, el 87.5% cree que la escenografía es muy importante, el 7.14% la considera medianamente importante, mientras que para un 5.35% la escenografía de programas de televisión es poco importante.

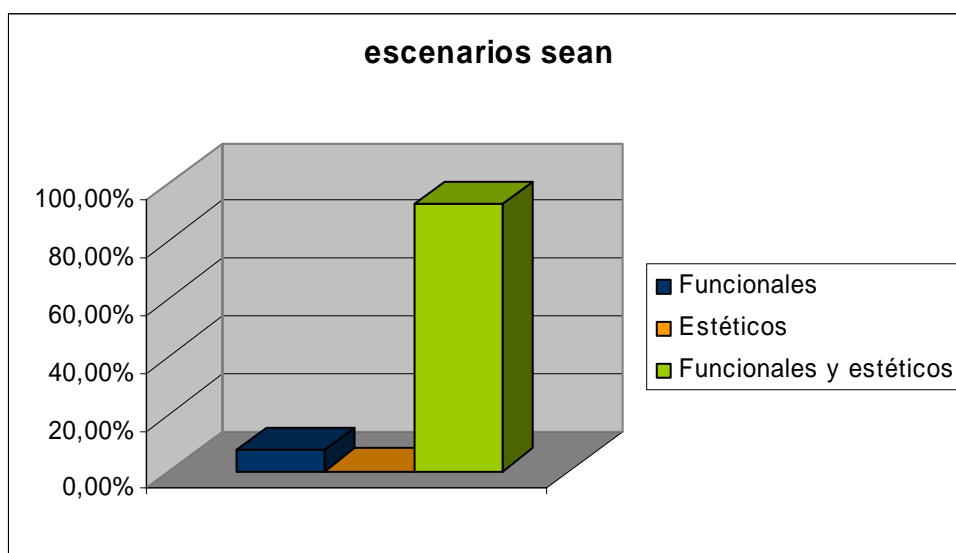
Con esto se observa una marcada diferencia entre las personas que consideran que las escenografías tiene gran importancia dentro del desarrollo de los programas de televisión.

Pregunta N° 3

CREE QUE EN LOS ESCENARIOS DE TELEVISIÓN LO PRINCIPAL ES QUE SEAN:

Número de encuestados: 56 personas

	Resultado	Porcentaje
Funcionales	4	7.14%
Estéticos	0	0%
Funcionales y estéticos	52	92.86%



El 92.86% de los encuestados manifiestan que las escenografías deben ser funcionales y estéticas, mientras que un 7.14% creen que lo principal es que cumplan con propósitos funcionales.

De esto se ultima que arte y técnica confluyen sobre el espacio escénico al mismo tiempo. Idear y resolver el espacio escenográfico requiere además de ideas y técnicas expresivas conocimientos multidisciplinares que ayuden a la materialización de la creación de un espacio.

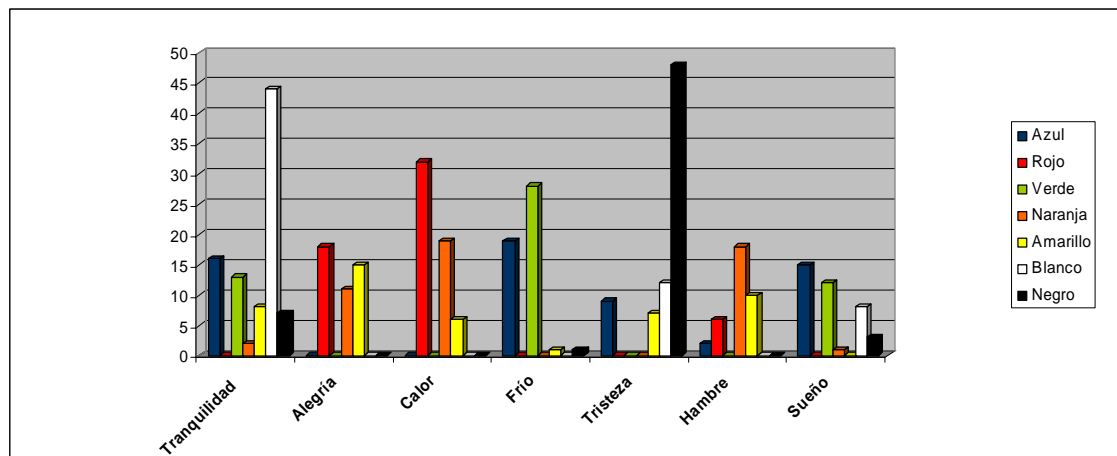
Pregunta N° 4

RELACIONE LOS SIGUIENTES COLORES CON LA REACCIÓN QUE LE PRODUCEN:

Pregunta de opción múltiple

Número de encuestados: 56

	Tranquilidad	Alegría	Calor	Frío	Tristeza	Hambre	Sueño
Azul	16	0	0	19	9	2	15
Rojo	0	18	32	0	0	6	0
Verde	13	0	0	28	0	0	12
Naranja	2	11	19	0	0	18	1
Amarillo	8	15	6	1	7	10	0
Blanco	44	0	0	0	12	0	8
Negro	7	0	0	1	48	0	3



En los encuestados del canal, el color azul genera tranquilidad a 16, frío a 19, tristeza a 9, hambre a 2 y sueño a 15. El color rojo es considerado un color alegre por 18 personas, a 32 les provoca calor y a 6 hambre.

El verde da tranquilidad a 13 empleados, frío a 28 y sueño a 12. El naranja es considerado como un color que despierta alegría en 11 encuestados, tranquilidad en 2, calor en 19, hambre en 18 y sueño en 1. El color amarillo provoca a 8 de los encuestados tranquilidad, a 15 alegría, a 6 calor, y a 1 frío.

El blanco proporciona tranquilidad a 44 personas, a 12 tristeza y a 8 sueño.

El negro genera tranquilidad a 7, frío a 1 persona, tristeza a 48 encuestados y sueño a 3.

Todos los encuestados presentan diferentes estímulos que les produce el color, es bien conocido que los colores producen unas especiales reacciones y estados en los sujetos que los miran. Del mismo modo produce variaciones visuales en el ambiente, haciéndolo parecer con características diferentes a

las reales, como se presenta en la tabla anterior los colores cálidos tienen un efecto estimulante, son colores vitales, alegres y activos.

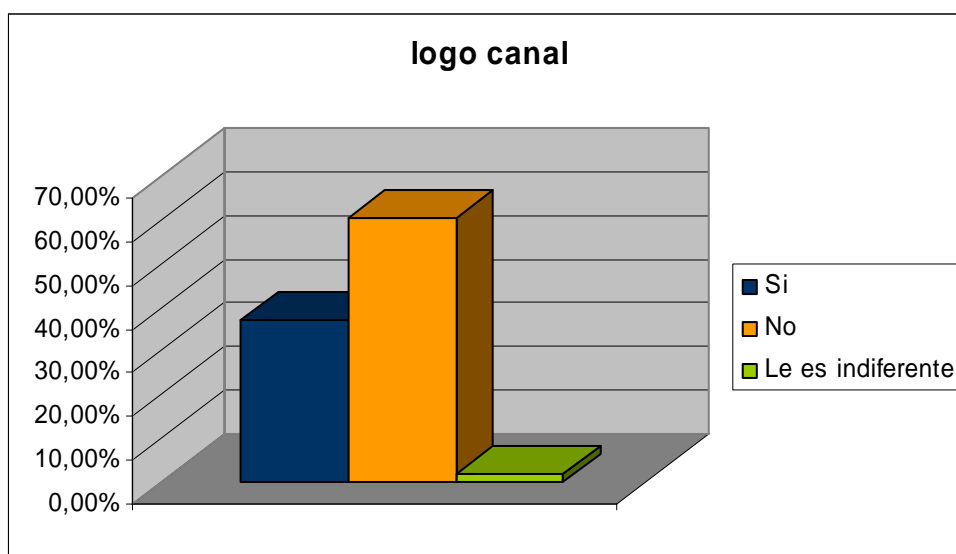
Por el contrario, los colores fríos producen una acción relajante producen una impresión de reposo y calma

Pregunta N° 5

CREE USTED QUE EL LOGO DEL CANAL DEBE ESTAR CONSIDERADO EN CADA UNA DE LAS ESCENOGRAFÍAS?

Número de encuestados: 56 personas

	Resultado	Porcentaje
Si	21	37.5%
No	34	60.71%
Le es indiferente	1	1.79%



En el grupo de encuestados el 60.71% cree que el logo del canal no debería estar considerado dentro del diseño de la escenografía, a un 37.5% le parece que si, mientras que el al 1.79% le es indiferente.

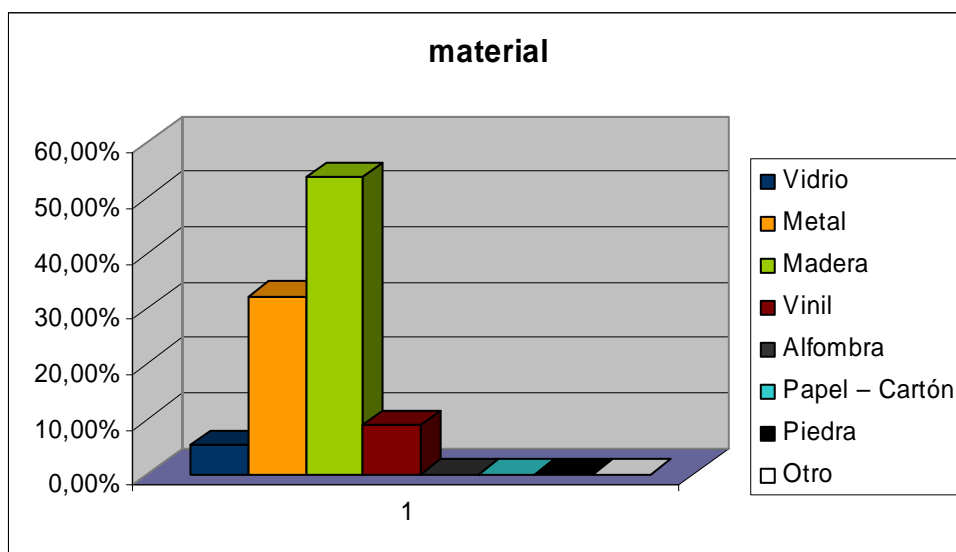
De las respuestas de los encuestados, se deduce que los empleados del canal creen que no es importante que se maneje el logo del canal como parte predominante de las escenografías, sino mas bien se deberán considerar formas y colores corporativos para reflejar la imagen del canal en cada escenografía de televisión.

Pregunta N° 6

QUE MATERIAL ES DE MÁS FÁCIL LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO EN SETS DE TELEVISIÓN?

Número de encuestados: 56 personas

Material	Resultado	Porcentaje
Vidrio	3	5.36%
Metal	18	32.14%
Madera	30	53.57%
Vinil	5	8.93%
Alfombra	0	0%
Papel – Cartón	0	0%
Piedra	0	0%
Otro	0	0%



El 53.57% de los empleados del canal piensan que el material de más fácil limpieza y mantenimiento es la madera, seguido del metal en un 32.14%, luego está el vinil en un 8.93% y el vidrio por último con un 5.36%.

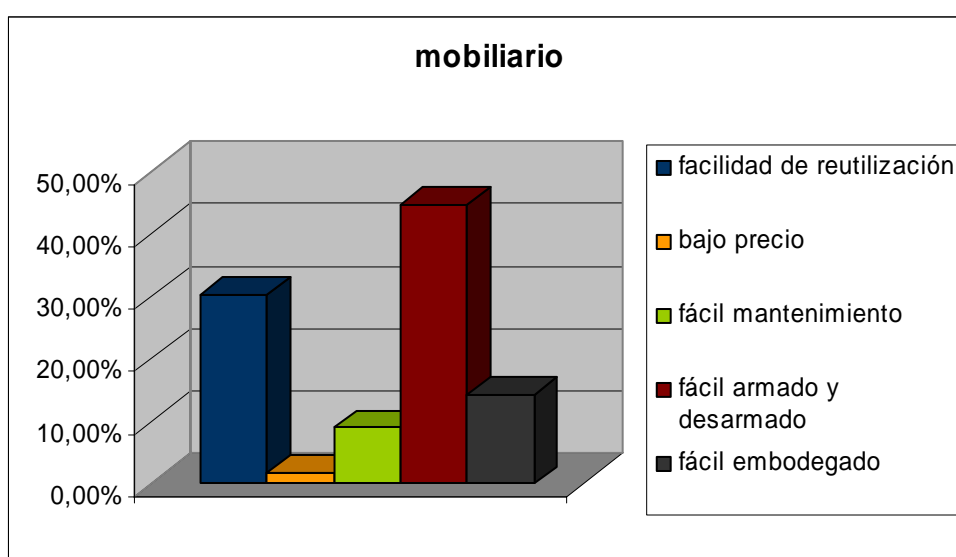
Con lo que se observa una clara preferencia por el uso de madera y metal, ya que se trata de materiales que no necesitan de mayor mantenimiento y sobretodo son de fácil limpieza, lo que se hace indispensable al momento del diseño de una escenografía.

Pregunta N° 7

CUÁL DE ESTAS CARACTERÍSTICAS CREE USTED ES LA MÁS IMPORTANTE EN EL MOBILIARIO PARA SETS DE TELEVISIÓN?

Número de encuestados: 56 personas

	Resultado	Porcentaje
facilidad de reutilización	17	30.36%
bajo precio	1	1.79%
fácil mantenimiento	5	8.93%
fácil armado y desarmado	25	44.64%
fácil embodegado	8	14.29%



De los empleados del canal el 44.64% coinciden en que la característica principal para el mobiliario para sets de televisión es su facilidad de armado y desarmado, seguida de la facilidad de reutilización con un 30.36%, luego se halla la facilidad que presta para su embodegado con un 14.29, un 8.93% cree que lo principal es su mantenimiento y por último se considera el precio en un 1.79%.

De las respuestas obtenidas de los encuestados se concluye que lo primero a ser tomado en cuenta en el diseño de escenografías, es que las partes de

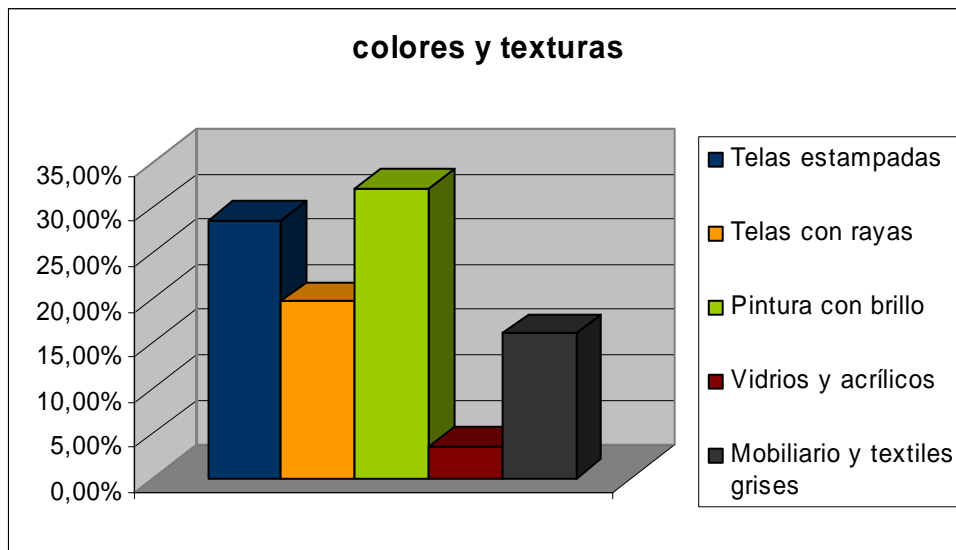
la misma sean de fácil armado, embodegado y reutilización, lo que se podrá lograr por medio de un sistema modular que se caracteriza principalmente por su sencillez de formas, su facilidad de montaje y la posibilidad de obtener múltiples configuraciones mediante las combinaciones adecuadas de estas geometrías.

Pregunta N° 8

CUÁL CREE USTED SON LOS COLORES Y TEXTURAS QUE DEBEN EVITARSE EN UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN?

Número de encuestados: 56 personas

	Resultado	Porcentaje
Telas estampadas	16	28.57%
Telas con rayas	11	19.64%
Pintura con brillo	18	32.14%
Vidrios y acrílicos	2	3.57%
Mobiliario y textiles grises	9	16.07%



Con respecto a colores y texturas a evitarse en un set de televisión, los encuestados en un 32.14% opinan que se debe obviar el uso de pintura con brillo, seguido de telas estampadas en un 28.57%, el 19.64% cree que no se debe utilizar textiles con rayas, seguido del 16.07% que opina no es aconsejable utilizar mobiliario y textiles grises y por último un 3.57% no manejaría vidrios y acrílicos en una escenografía.

Lo que se saca como conclusión de lo expuesto es que, al utilizar lo menos posible pintura con alto grado de brillo se evitará el deslumbramiento y la sensación molesta que se produce cuando la luminancia de un objeto es mucho mayor que la de su entorno, además que para el uso de color, no basta tener buen gusto o buen juicio sobre la adecuada o efectiva combinación de los colores, sino también es necesario tener conocimientos sobre su disposición en un set de televisión. El matiz, la saturación y la intensidad de color son factores a tomarse en cuenta al momento de diseñar escenarios para televisión.

3.10 Conclusiones

- Los televidentes se ven identificados con los escenarios en donde se desarrollan los diversos programas de televisión y los consideran parte importante de los mismos.
- Se considera a los escenarios como espacios que a más de ser atractivos para el público al que está dirigido, son también funcionales y aptos para el desarrollo de las actividades que se requiera a la hora de realizar un programa.
- Con lo que respecta a la preferencia de estilos o tendencias de decoración, está directamente ligado al target del programa, esto es, que en general, dependiendo de la edad del televidente, se ve una marcada preferencia por uno u otro estilo, según de las características y necesidades de cada uno de ellos.
- Los programas con mayor rating son los realities, novelas, dibujos animados, magazines y noticieros
- Acerca de los materiales mas aconsejados para escenografías de televisión se ve una marcada preferencia por la madera y el metal, por tratarse de materiales que no necesitan excesivo cuidado, que no tiene costo muy alto y por la facilidad que presentan al momento de su instalación y reutilización.

- Se debe evitar materiales y pintura con excesivo brillo para no producir deslumbramiento en los televidentes.
- Las texturas mas aconsejadas son las lisas y se debe evitar otras demasiado rugosas por su dificultad de limpieza y mantenimiento.
- Al tratarse el tema del color, los encuestados presentan diferentes reacciones y estímulos que les produce el color, pero de manera general la gran mayoría directa o indirectamente manifiestan reacciones fisiológica y psicológica ante cada color.
- A pesar de que la mayor parte de encuestados conoce algo sobre mobiliario modular, es preciso decir que no tienen mucha información acerca de los beneficios que este tipo de muebles brinda, por lo que muchas veces el término “modular” no es aprovechado en su totalidad.

CAPITULO IV

4. PROPUESTA

4.1 Antecedentes

Los medios de comunicación a nivel mundial han tenido un gran desarrollo en los últimos años, todos los países buscan estar conectados y formar parte más activa de la globalización.

Los programas de televisión son instrumentos cuyas funciones principales son informar, educar, animar y distraer, por lo que las televisoras locales deberían prestar mayor atención a los sets que muestra a su tele audiencia, ya que los actuales no atraen lo suficiente al televidente, pues no poseen un carácter y un estilo propio de diseño que los identifique y los destaque de los demás.

La improvisación del lugar y los espacios, provocadas por el desconocimiento y la falta de interés en el diseño de los mismos, han hecho que el televidente no se sienta atraído por los programas del canal, ya que lo

que busca son programas en los que sean visibles escenarios formal y funcionalmente buenos, lo cual demuestra preocupación y competencia por parte de las televisoras.

En el medio, la tendencia a imitar ha dejado a un lado la creatividad de los diseñadores; además, el no aprovechamiento de los espacios y los costos elevados de los materiales han provocado un paupérrimo “diseño y ambientación” si se lo puede llamar así, a los sets de televisión que por lo general están dispuestos en espacios reducidos no se les presta la suficiente atención como para que en ellos se refleje organización y diseño.

De continuar la situación, las televisoras locales no serán pensadas como posibles opciones al momento de promocionar, publicitar o simplemente informar a la comunidad, de esta manera no se los podría considerar como medios de comunicación masiva dispuestos a evolucionar, crecer y competir a nivel nacional.

Por esto se hace indispensable elaborar propuestas de diseño de escenografías de sets de televisión, de tal manera que éstos expongan por si solos el constante trabajo y deseo de llegar a ser competitivos a nivel nacional. Se ha considerado un modelo modular ya que de esta manera los elementos utilizados en un espacio podrían servir de base para escenarios posteriores.

El diseño modular ofrece una gran versatilidad de geometrías a partir de un número mínimo de formas elementales. Se logra, así, dar solución a multitud de opciones y aplicaciones distintas sin incremento de la inversión inicial. Además, la sencillez de formas y el tipo de materiales empleados, permite incorporar elementos adicionales sin incrementar apreciablemente el coste final del producto.

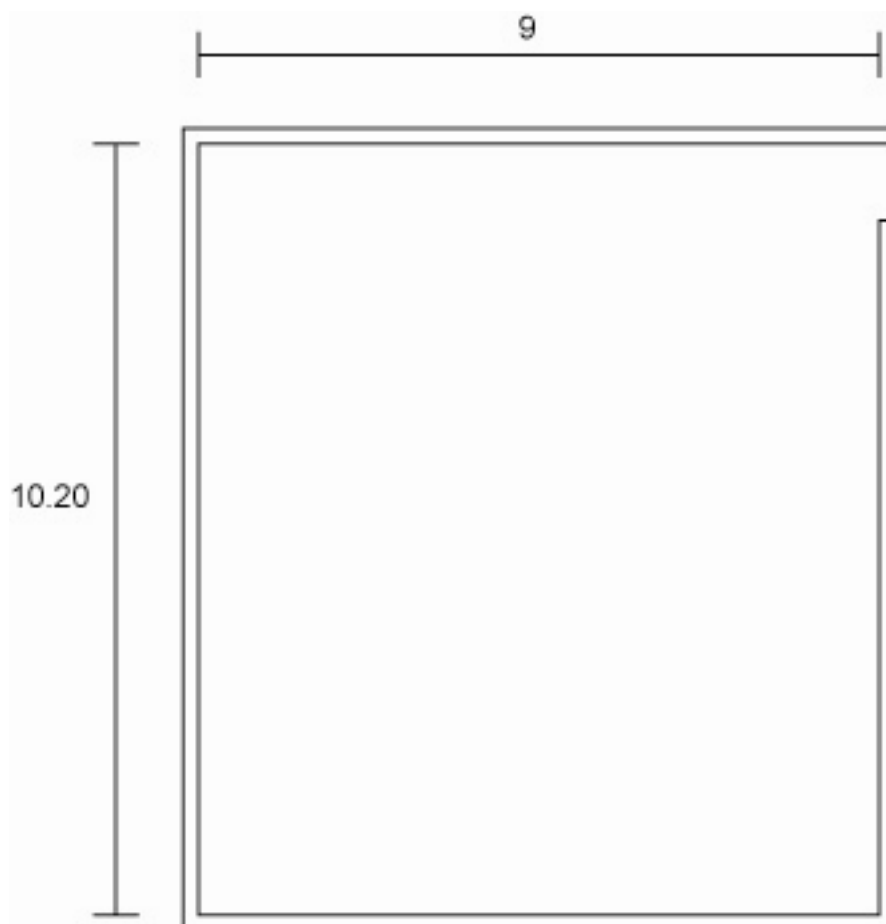
La modulación de interiores está basada en un diseño de gran sencillez de manera que con muy pocos componentes básicos correspondientes generalmente a figuras geométricas simples, se puedan abordar multitud de aplicaciones con diferentes configuraciones.

El diseño modular será incorporado a las diversas escenografías y sets de televisión ya que presenta grandes beneficios como la reducción de coste y de peso, la versatilidad para permitir multitud de configuraciones, la facilidad de montaje, la durabilidad y un mantenimiento mínimo de los mismos.

4.2 Objetivo

- Elaborar propuestas de diseño modular de escenografía para sets de televisión, que contemplen mobiliario y complementos decorativos.

4.3 Análisis Del Espacio

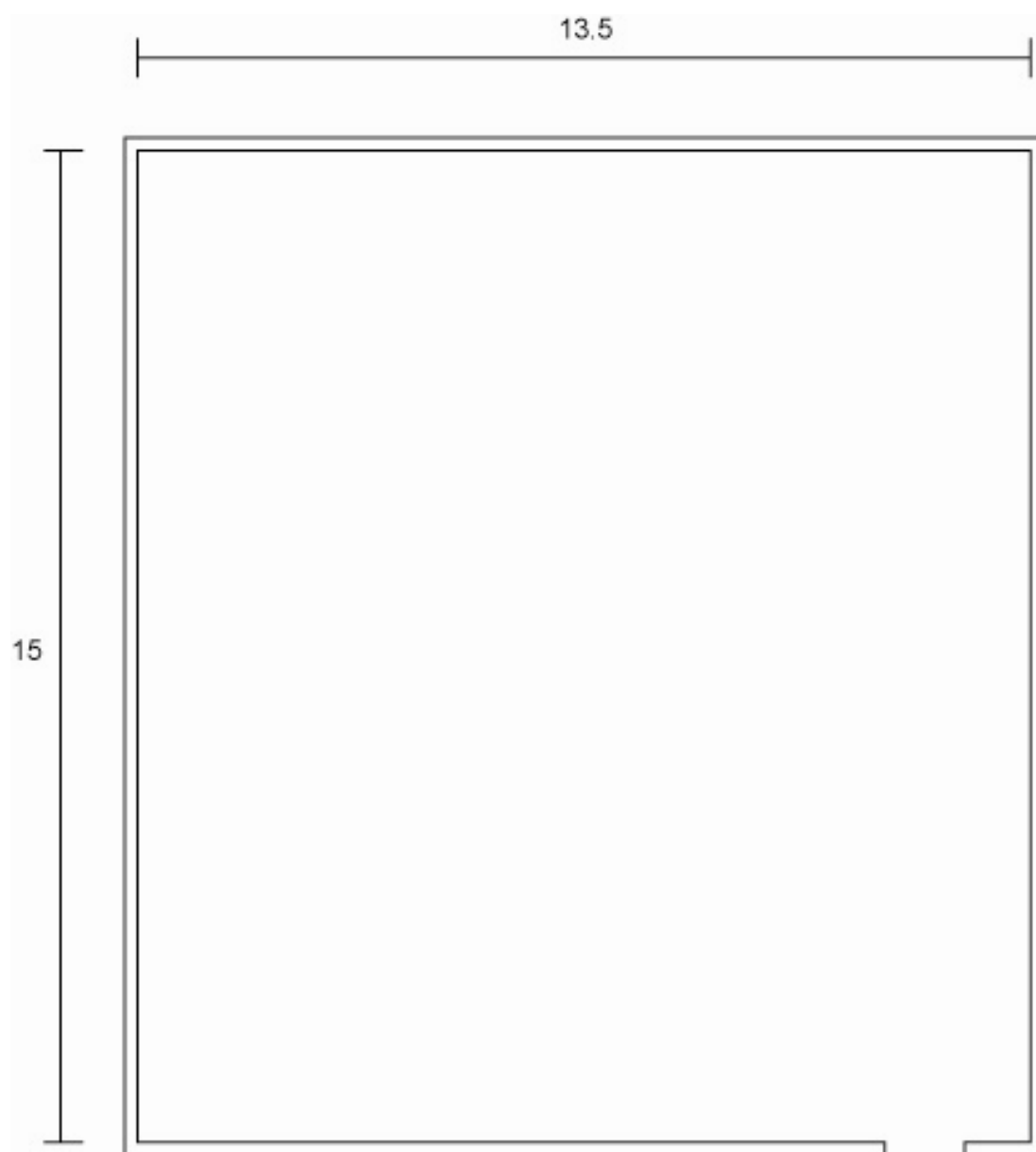


ESTUDIO 1

UBICACIÓN: primer piso alto

DIMENSIONES: 9 x 10.20 m

AREA TOTAL: 91.80 m²

**ESTUDIO 2****UBICACIÓN: primer piso bajo****DIMENSIONES: 13.5 x 15 m****AREA TOTAL: 202.50 m²**

4.4 Especificación De Programas

El canal Unimax televisión cuenta con dos platós donde se desarrollan todo tipo de programas.

ESTUDIO 1: 91.80 m2

Cuadro 6

PROGRAMA	TIPO	EMISIONES	PRESENTADORES	TARGET
UNX NOTICIAS	Noticiero	4 diarias	2	Hombres y mujeres de 18 años en adelante.
DXTV	Noticiero Deportivo	3 diarias	2	Hombres de 16 años en adelante.
PULSO URBANO	Entrevistas y debate en temas concernientes a la ciudad de Ambato	1 semanal	1	Hombres y mujeres de 20 a 55 años.

Autor: Ma. Elena Silva

ESTUDIO 2: 202.50 m2

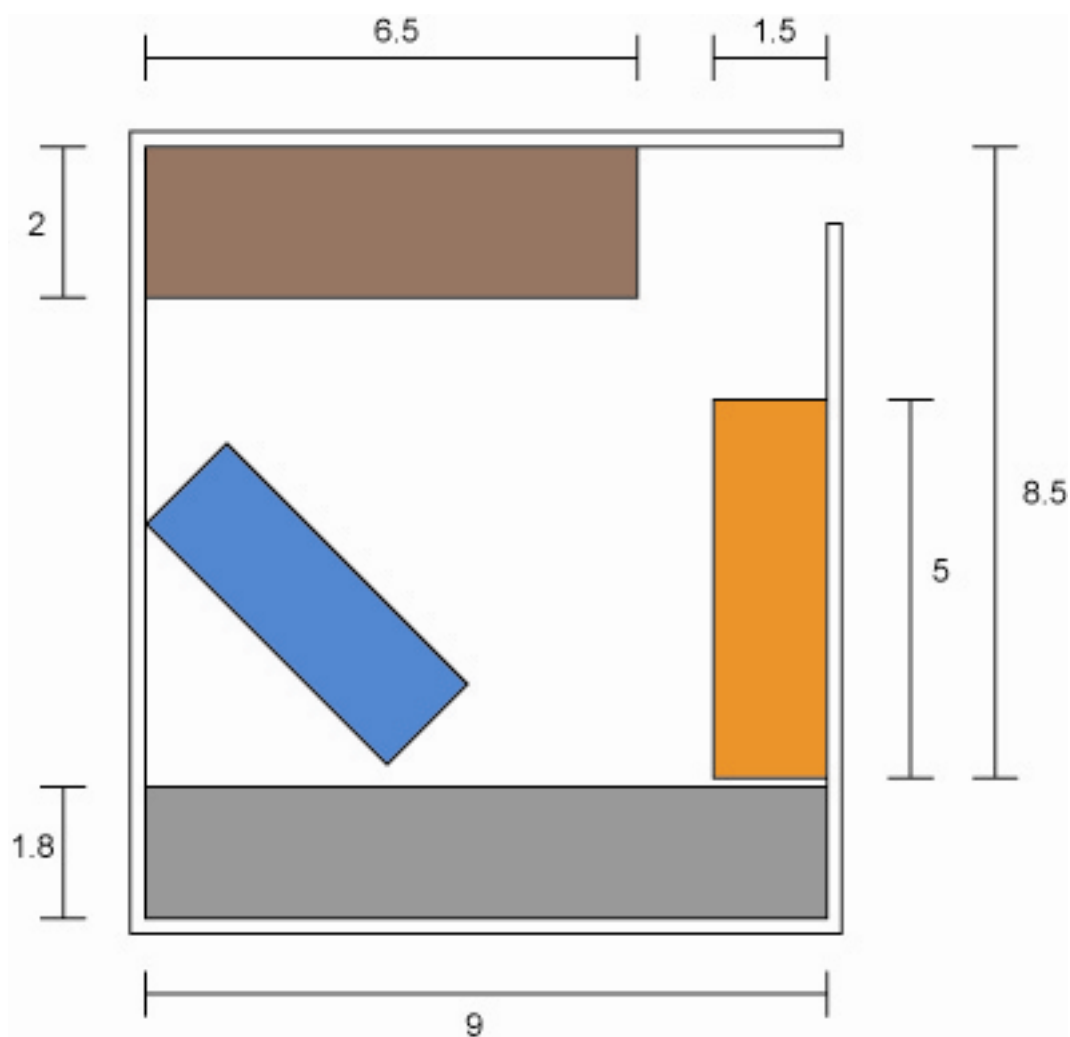
Cuadro 7

PROGRAMA	TIPO	EMISIONES	PRESENTADORES	TARGET
TV HOGAR	Magazine familiar	1 diaria.	3	Amas de casa mayores a 25 años.
MMM... QUE RICO	Cocina gourmet.	1 diaria.	2	Amas de casa mayores a 25 años.

ARTE EN LA ARENA	Programa taurino.	1 semanal	2	Hombres y mujeres mayores de 45 años.
DE TODO UN POCO	Investigación y actualidad. Grabado por la embajada de estados unidos	1 diaria.	1	Hombres y mujeres de 16 años en adelante.
MI ECUADOR BIODIVERSO	Investigación turística y de actualidad del país	1 semanal	1	Hombres y mujeres de 16 años en adelante
ENERGÍA TOTAL	Programa deportivo y de concurso vía telefónica	1 semanal	3	Hombres y mujeres de 16 a 45 años.
SABOR A CAÑA	Presentaciones artísticas en vivo	1 semanal	1	Hombres y mujeres de 40 a 55 años.
CHICOMANÍA – CLUB DEL SÁBADO	Programa infantil con concursos vía telefónica	1 semanal	1	Niños de 6 a 10 años.
SAT MUSIC PLUS	Presentación de videos musicales	1 diaria.	1	Hombres y mujeres de 16 a 25 años.
SAT MUSIC FARÁNDULA	Información del espectáculo y la farándula	1 diaria.	1	Hombres y mujeres de 16 a 25 años.

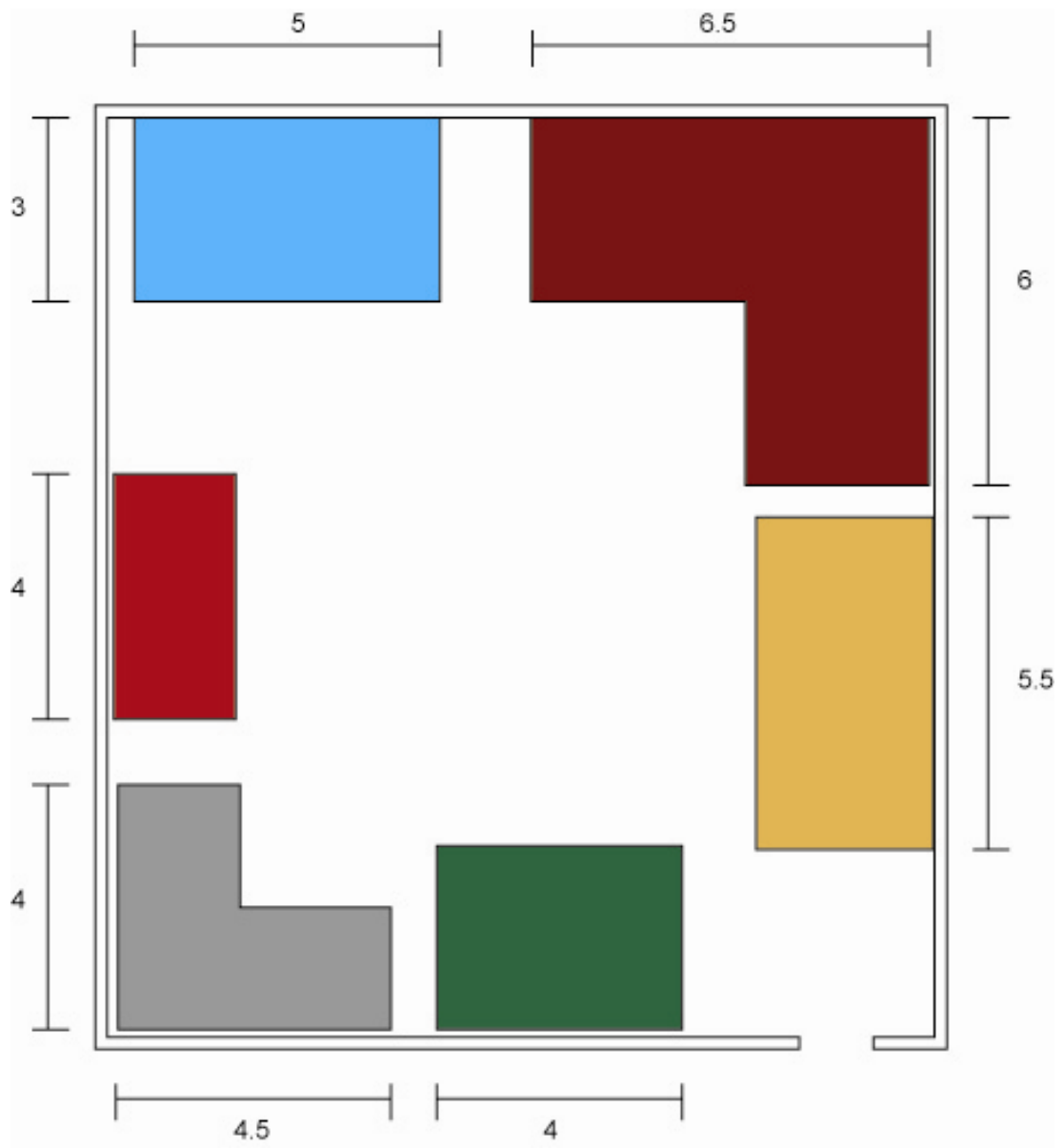
Autor: Ma. Elena Silva

4.5 Zonificación



ESTUDIO 1

- noticiero y entrevistas: unx noticias
- programa de entrevistas: pulso urbano
- noticiero de deportes: dxtv
- utilería y controles



SET 2

- magazine: tv hogar
- programa de cocina: mmm que rico
- programa taurino: arte en la arena
- programa de actualidad: de todo un poco
programa de actualidad: mi ecuador biodiverso
- programa deportivo: energía total
programa artístico: sabor a caña
- ciclograma / sin fin
programa infantil (ciclograma): chicomanía
programa musical: sat music plus
programa de farándula: sat music farándula



4.6 Diagrama De Necesidades

ESTUDIO 1:

SET 1: PROGRAMA UNX NOTICIAS

Cuadro 8

Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento		Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación	
											Nat.	Art.	Nat.	Art.
Informar	Información	2	4 micrófonos	Sala de presentación de noticias.	0.10 x 0.15 	0.06	2	sillas	0.40 x 0.50 	0.40		x		x
Comunicar	Comunicación		1 teleprompter	Autor: Ma. Elena Silva		0.2	1	mesón	1.80 x 0.50 	0.90		x		x
Presentar	Presentación		2 monitores	Sala de entrevistas	0.40 x 0.45 	0.36	2	sofás personales	0.80 x 0.90 	1.44		x		x
Entrevistar	Entrevistar		2 cámaras		0.45 x 0.60 	0.54	1	mesa de centro	0.80 x 0.80 	0.64		x		x
							1	estantería	0.30 x 2 	0.60		x		x

Autor: Ma. Elena Silva

SET 2 : PROGRAMA DXTV NOTICIAS

Cuadro 9

Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento		Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación	
											Nat.	Art.	Nat.	Art.
Informar	Información	2	4 micrófonos	Sala de presentación de noticias.	0.10 x 0.15 	0.06	2	sillas	0.40 x 0.50 	0.40		x		x
Comunicar	Comunicación		1 telepromter		0.45 x 0.50 	0.22	1	mesón	1.80 x 0.50 	0.90		x		x
Presentar	Presentación		2 monitores		0.40 x 0.45 	0.36						x		x
Entrevistar	Entrevistar		2 cámaras		0.45 x 0.60 	0.54						x		x

Autor: Ma. Elena Silva

SET 3 : PROGRAMA PULSO URBANO

Cuadro 10











Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento		Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación	
											Nat.	Art.	Nat.	Art.
Informar	Información	7	4 micrófonos	Sala de entrevistas y debates	0.10 x 0.15 	0.06	7	sillas	0.40 x 0.50 	1.40		x		x
Comunicar	Comunicación		1 telepromter		0.45 x 0.50 	0.22	1	mesón	1.80 x 0.50 	0.90		x		x
Presentar	Presentación		2 monitores		0.40 x 0.45 	0.36						x		x
Entrevistar	Entrevistar		2 cámaras		0.45 x 0.60 							x		x
Debatir	Debatir											x		x

Autor: Ma. Elena Silva

ESTUDIO 2:

SET 4 : PROGRAMA TV HOGAR

Cuadro 11









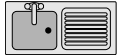

Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento		Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación		
											Nat.	Art.	Nat.	Art.	
Entrevistar	Entrevistar	2	4	micrófonos	Sala de entrevistas	0.10 x 0.15 	0.06	2	sillas	0.40 X 0.40 	0.32		x		x
			1	telepromter		0.45 x 0.50 	0.22	1	mesa	1 x 1 	1		x		x
Comunicar	Comunicación	4	2	monitores	Sala de estar	0.40 x 0.45 	0.36	4	sofás personales	0.80 x 0.90 	2.88		x		x
Presentar	Presentación		2	cámaras		0.45 x 0.60 		1	mesa de centro	0.80 x 0.80 	0.64		x		x
Cocinar	Cocinar	1			Cocina			1	mesón	1.90 x 0.60 	1.14		x		x
								1	alacena	1.20 x 0.30 	0.36		x		x
								1	cocina	0.70 x 0.70	0.49		x		x

														
							1	horno	0.70 x 0.70 	0.49		x		x
							1	fregadero	0.50 x 1 	0.50		x		x
Elaborar	Elaboración	2		Taller de trabajo			1	mesa de trabajo	1.20 x 0.60 	0.72		x		x
							2	taburetes	0.40 x 0.40 	0.32		x		x
							1	estantería	0.30 x 2 	0.60		x		x

Autor: Ma. Elena Silva

SET 5 : PROGRAMA MMM... QUE RICO









Cuadro 12

Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento		Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación		
											Nat.	Art.	Nat.	Art.	
Guardar	Almacenar	2	4	micrófonos	Cocina	0.10 x 0.15 	0.06	1	alacena	1.20 x 0.30 	0.36		x		x
Cocinar	Cocinar		1	telepromter		0.45 x 0.50 	0.22	1	mesón	1.90 x 0.60 	1.14		x		x
			2	monitores		0.40 x 0.45 	0.36	1	cocina	0.70 x 0.70 	0.49		x		x
			2	cámaras		0.45 x 0.60 		1	horno	0.70 x 0.70 	0.49		x		x
								1	fregadero	0.50 x 1 	0.50		x		x
Presentar	Exhibición	4			Comedor			1	mesa de comedor	1 x 1 	1		x		x

Autor: Ma. Elena Silva

SET 6 : PROGRAMA ARTE EN LA ARENA

Cuadro 13




Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento	Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación	
										Nat.	Art.	Nat.	Art.
Entrevistar	Entrevistar	5	4 micrófonos	Sala de estar	0.10 x 0.15 	0.06	2 sofás personales	0.80 x 0.90 	1.44		x		x
Comunicar	Comunicación		1 telepromter		0.45 x 0.50 	0.22	1 sofá tripersonal	2 x 0.90 	1.80		x		x
Presentar	Presentación		2 monitores		0.40 x 0.45 	0.36	1 mesa de centro	0.80 x 0.80 	0.64		x		x
			2 cámaras		0.45 x 0.60 		2 mesas esquineras	0.50 x 0.50 	0.50		x		x

Autor: Ma. Elena Silva

SET 7 : PROGRAMAS: DE TODO UN POCO

MI ECUADOR BIODIVERSO

Cuadro 14









Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento	Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación	
										Nat.	Art.	Nat.	Art.
Presentar	Presentación	1	4 micrófonos	Sala de presentación de reportajes	0.10 x 0.15 	0.06	1 taburete	0.40 x 0.40 	0.16		x		x
			1 telepromter		0.45 x 0.50 	0.22					x		x
			2 monitores		0.40 x 0.45 	0.36					x		x
			2 cámaras		0.45 x 0.60 								

Autor: Ma. Elena Silva

SET 8 : PROGRAMAS: ENERGÍA TOTAL

SABOR A CAÑA

Cuadro 15

Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento	Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación	
										Nat.	Art.	Nat.	Art.
Presentar	Presentación	4	4 micrófonos	Sala de estar y de entrevistas	0.10 x 0.15 	0.06	4 sofás personales	0.80 x 0.90 	2.88		x		x
Entrevistar	Entrevistar		1 telepromter	Salón de concursos y presentaciones en vivo	0.45 x 0.50 	0.22	1 mesa de centro	0.80 x 0.80 	0.64		x		x
Comunicar	Comunicación		2 monitores		0.40 x 0.45 	0.36	2 sillas	0.40 X 0.40 	0.32		x		x
Concursar	Concursar		2 cámaras		0.45 x 0.60 		1 escenario	3.50 x 3 	10.5		x		x






Autor: Ma. Elena Silva

SET 9 : PROGRAMAS: CHICO MANÍA – CLUB DEL SÁBADO

SAT MUSIC PLUS

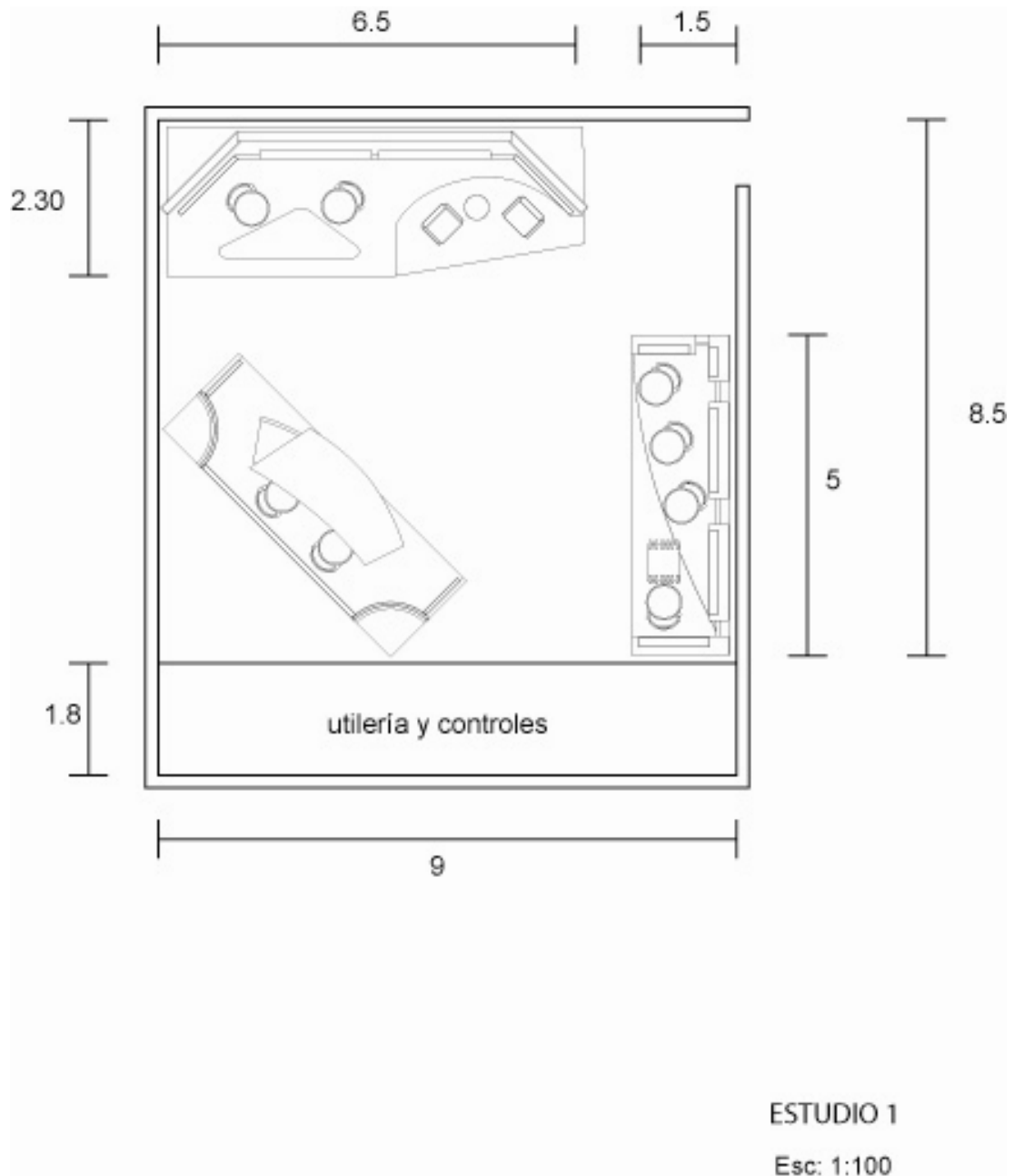
SAT MUSIC FARÁNDULA

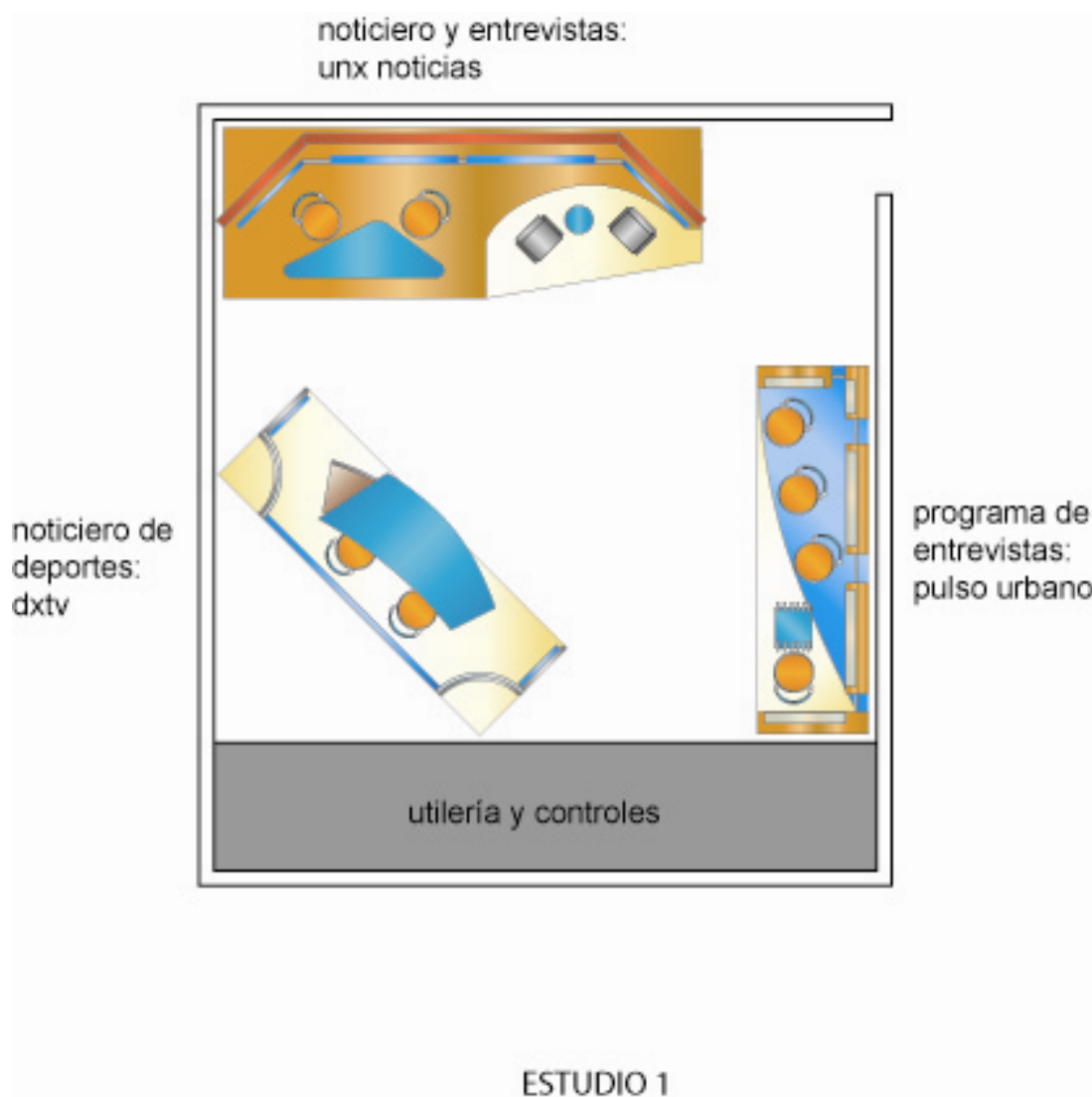
Cuadro 16

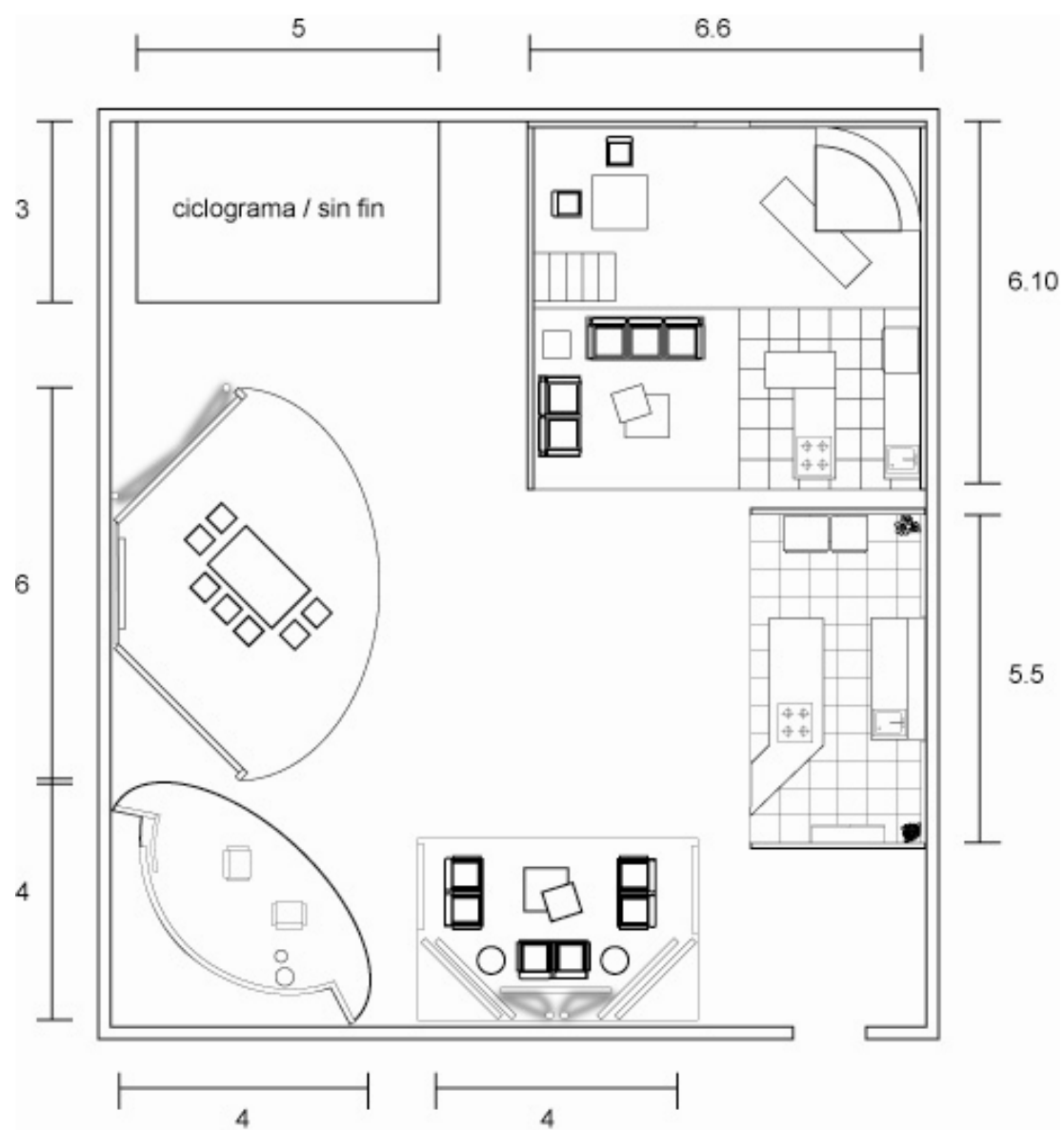
Necesidad	Actividad	# Per	Equipamiento	Espacio	Descripción	Área m ²	Amoblamiento	Descripción	Área m ²	Ventilación		Iluminación	
										Nat.	Art.	Nat.	Art.
Presentar	Presentación	6	4 micrófonos	Salón de concursos	0.10 x 0.15 	0.06	6 taburetes	0.40 x 0.40 	0.96		x		x
Entrevistar	Entrevistar		1 telepromter	Sala de presentación de videos.	0.45 x 0.50 	0.22					x		x
Concursar	Concursar		2 monitores	Sala de presentación de caricaturas.	0.40 x 0.45 	0.36					x		x
			2 cámaras		0.45 x 0.60 								

Autor: Ma. Elena Silva

4.7 Diseño y Distribución de Sets Tv. (Memorias Gráficas)

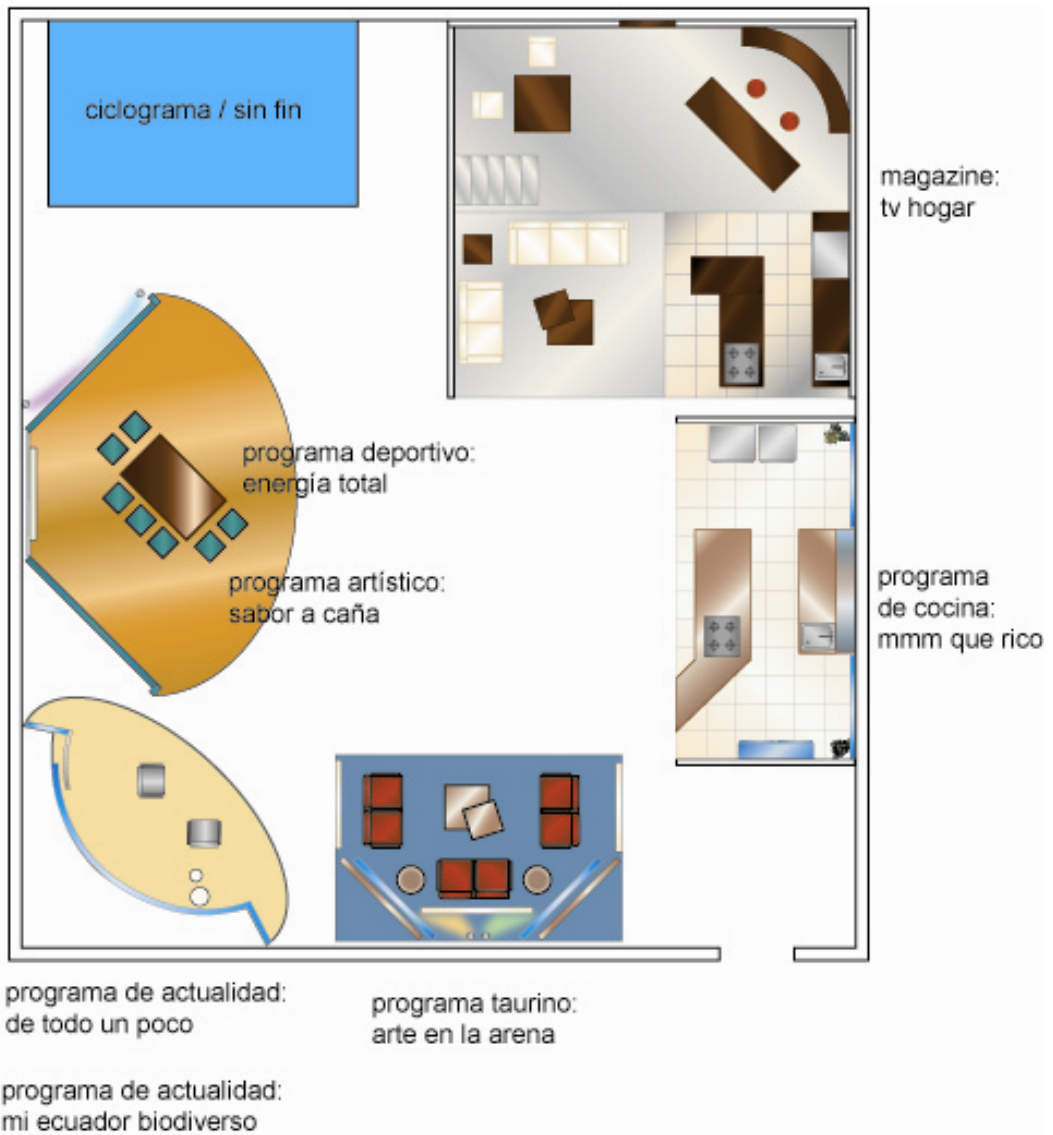






ESTUDIO 2

Esc: 1:100



ESTUDIO 2

SET 1: PROGRAMA UNX NOTICIAS



SET 2 : PROGRAMA DXTV NOTICIAS

SET 3 : PROGRAMA PULSO URBANO

SET 4 : PROGRAMA TV HOGAR



SET 5 : PROGRAMA MMM... QUE RICO

SET 6 : PROGRAMA ARTE EN LA ARENA

SET 7 : PROGRAMAS: DE TODO UN POCO

MI ECUADOR BIODIVERSO



**SET 8 : PROGRAMAS: ENERGÍA TOTAL
SABOR A CAÑA**



SIN FIN : PROGRAMAS: CHICOMANÍA



4.7.1 Memoria Descriptiva

SET 1: PROGRAMA UNX NOTICIAS

Al pensar en información, es inmediato el relacionar esta palabra con globalización, en este set se plasmó esta idea conjugada con la tendencia high tech de líneas limpias.

La composición de piezas singulares permite incorporar nuevos elementos de manera simple y esencial, puesto que se conforman de gran diversidad de módulos independientes y elementos adaptables a las actividades relacionadas con la transmisión de información y entrevistas en vivo.

El diseño y distribución del set da fuerza al mejor aprovechamiento de los metros disponibles, cubriendo todas las pretensiones de lograr concebir un espacio muy vanguardista y actual.

Este es un espacio en el que se destaca la modernidad de la tecnología de la información.

El punto focal en este set está conformado por las composiciones gráficas que se hallan en el panel posterior al conductor del programa.

Las pantallas planas LCD, que forman los laterales del set presentan una secuencia de imágenes abstractas que se irá repitiendo cada cierto tiempo.

SET 2 : PROGRAMA DXTV NOTICIAS

El reto principal en este set fue el crear un ambiente que refleje la personalidad activa de los televidentes del programa y que a la vez exprese en él un diseño de líneas inéditas que se presentan como modelos capaces de distinguirse, transformando el espacio en un ambiente único a través de una propuesta armónica, fresca y de gran estilo, en las que el diseño interior está encaminado a reflejar el espíritu deportista de la audiencia.

La ligereza formal que se logra con la fusión de madera, aluminio y cristal, aporta soluciones de elasticidad al diseñar los espacios con conjuntos plenamente adaptables en otros espacios.

Este espacio está dirigido a personas con estilo de vida intenso y apasionado, que le gusta lo auténtico, lo original, que valora las tecnologías y disfruta de lo tradicional.

Se han utilizado imágenes propias de nuestra cultura para enfatizar la pasión por el deporte, lo cual se ve complementado con las nuevas pantallas planas LCD, lo que le agregará elegancia, teniendo siempre en cuenta que las imágenes y accesorios no deben dominar la escenografía sino complementarla.

SET 3 : PROGRAMA PULSO URBANO

La amplia colección de mobiliario y accesorios, está destinada a público joven y adulto, con diseños que se caracterizan por sus tendencias desenfadadas que huyen del convencionalismo.

En un programa destinado al debate y la conversación fresca entre panelistas y moderadores, lo principal es mantener una atmósfera que brinde la serenidad y confianza para que se traten diversidad de temas.

Este fue el concepto que se siguió para el diseño del presente set.

De estética pura, pueden generar un sinfín de composiciones diferentes gracias a su ritmo geométrico y siempre ordenado, las formas prácticas ofrecen gran comodidad con una sencillez de líneas que armonizan perfectamente, elevando el atractivo visual por el contraste de color en accesorios y elementos decorativos que denotan innovación, confort y elegancia.

Los materiales reflectantes y el cristal, fusionados con el color que le proporcionan las composiciones gráficas, le proporcionan a este set la sensación justa para el desarrollo de las actividades.

La luz reflejada desde cada uno de los paneles propone ritmo y sobriedad al espacio. La transparencia del cristal da impresión de espacio infinito y hace que la habitación parezca más grande.

SET 4 : PROGRAMA TV HOGAR

Se trata de una gran estancia, la parte más importante y acogedora de la vivienda, en la que salón y cocina comparten espacio en un todo unificado. Los muebles, flexibles, se adaptan a ambas funciones sin problema: en esta estancia se trabaja, se cocina, se reciben visitas y, por encima de todo, se vive. Este es el concepto fundamental para esta escenografía.

Una inyección de energía para la estancia más vivida y el corazón de muchos de los hogares. Frente al beige clásico y virtuoso, el rojo ofrece fuerza y vigor para un espacio que hoy se abre al resto de la casa.

El color combina perfectamente con otros muchos sin perder por ello su personalidad. Como en el caso del negro, el uso del blanco está habitualmente asociado a tendencias minimalistas.

En los ambientes más actuales y en decoraciones minimalistas, el rojo y el café son apenas una pincelada que anima la composición.

Con respecto a las diferentes zonas de la escenografía, se tuvo como prioridad la delimitación del espacio creando ambientes y utilizando elementos accesorios diferenciadores para poner orden.

La moderna escalera es el toque fascinante que da un carácter particular a la habitación.

La cocina diseñada con paredes rojas destaca por su personalidad y carácter.

La lámpara de techo situada sobre la mesa de comedor es un ejemplo típico de iluminación escénica

SET 5 : PROGRAMA MMM... QUE RICO

En la actualidad las tendencias de construcción, diseño y remodelación apuntan con mayor fuerza a la utilización de materiales propios de la naturaleza. Frente al frenético ritmo de vida nace una corriente que propugna una vuelta a apreciar lo natural y ser fuente de inspiración para crear entornos que impregnen calidez y elegancia.

Cuando llevas un estilo de vida frenético, apenas dedicas tiempo en comidas familiares. Ya no nos sentamos a comer, sin embargo seguimos apreciando el estilo de vida sano y equilibrado.

La idea principal al momento de diseñar este set, fue el crear un espacio que involucre directamente la actividad de cocinar con la sensación de ambientes naturales al aire libre, por eso se creo una cocina muy hogareña y campestre. La naturaleza en estado puro llega a nuestros hogares en un estilo más natural y tradicional que se caracteriza por la vuelta a nuestras raíces. La dureza y una comprobada resistencia al impacto así como la sencillez y calidad de los materiales, son sinónimos de: nobleza, opulencia, belleza indiscutible con garantía de larga vida.

En la pared posterior del escenario encontramos dos grandes puertas de vidrio que invitan a la luz a expandirse en la habitación, y actúan al mismo tiempo como enlace con el pequeño huerto exterior. Esta cocina dispone de una zona para comer en taburetes altos lo que garantiza la directa relación entre la preparación, emplatado y deleite del los platos.

SET 6 : PROGRAMA ARTE EN LA ARENA

Con la aplicación de materiales ingeniosos como son los paneles decorativos, se tiene la oportunidad de crear, aportar y transformar no solo los espacios sino también el estilo de vida. La posibilidad de mejorar esta área, integrando propuestas muy contemporáneas con lo tradicional del arte taurino, se hace posible gracias al aprovechamiento máximo de la versatilidad, diseños, colores, texturas y líneas de los paneles decorativos, lo cual armoniza perfectamente con el entorno y resaltan la belleza del espacio.

Las obras de arte, en algunos sectores difusas y en otros más reales que en la misma arena, contrastan la frialdad de los materiales modernos y le proporcionan al espacio el vibrar de las multitudes en la plaza.

El contraluz tras los paneles crea una atmósfera dramática en la sala y crea un fuerte punto focal en la habitación, de la luz que logra escapar se forma sobre las paredes otras obras de arte complementarias que atraen las miradas de inmediato.

SET 7 : PROGRAMAS: DE TODO UN POCO

MI ECUADOR BIODIVERSO

Las últimas fórmulas de trabajo en un set compartido hablan de espacios audaces en los que impera la flexibilidad. Por ende los espacios deben ser más vivos y cambiantes, capaces de adaptarse con naturalidad a los cambios de equipos, a las nuevas estructuras y a la evolución que traen implícita las tecnologías a utilizarse.

Es el triunfo de escenografías sin barreras, espacios que hacen que imperen las zonas abiertas, en las que fluyen libremente el talento y la creatividad.

La funcionalidad fue la clave del diseño del interior y la elección del mobiliario. Los muebles debían complementar el estilo moderno y vanguardista del ambiente. Pero, lo que es más importante, trata sobre la gestión del espacio. Sobre aprovechar al máximo el limitado espacio disponible sin que quede abarrotado.

La respuesta a dos programas similares y a la vez diferentes, fue entonces, el uso de paneles giratorios de doble uso, los mismos hacen que la misma escenografía luzca diferente en forma, color y composición gráfica.

Los complementos decorativos a utilizarse, en colores neutros, variarán de acuerdo al programa y tema a tratarse en el mismo.

SET 8 : PROGRAMAS: ENERGÍA TOTAL**SABOR A CAÑA**

Creaciones originales aportan resplandor y encanto en ambientes concebidos para disfrutar con los amigos, pinceladas de color crean contrastes muy llamativos que deslumbran y destellan luminosidad en la decoración, adornos con diseños únicos son elementos esenciales para crear la atmósfera acogedora que invita a deleitarse y compartir una noche de fiesta y deporte.

Esta es la inspiración para el presente set, trasladar el look de los clubs nocturnos y de elegantes hoteles a una sala de estar, donde se deposite con amigos. Utilizando terciopelo suave, madera oscura, texturas en las paredes y una iluminación tenue fue como se logró un sótano que invita a relajarse y a disfrutar de la vida.

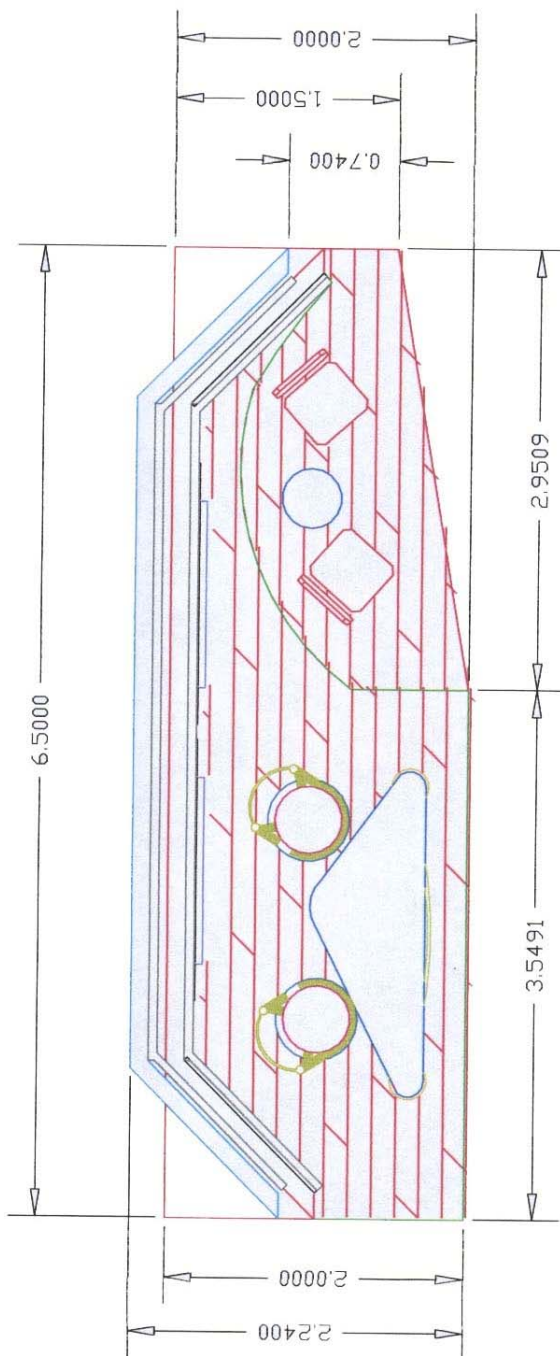
El compartir con los amigos, el comer y charlar en pequeños sofás rodeados de muebles de madera oscura. Con música y concursos en vivo hace que sea la perfecta noche de desahogo en casa.

Al recurrir a una iluminación detrás de los muebles o en la pared para conseguir un ambiente suave que proporcione un toque dramático, hace al espacio más acogedor e íntimo, esta iluminación puede crear o romper un esquema decorativo, y debe dársele la misma importancia que al mobiliario de la habitación.

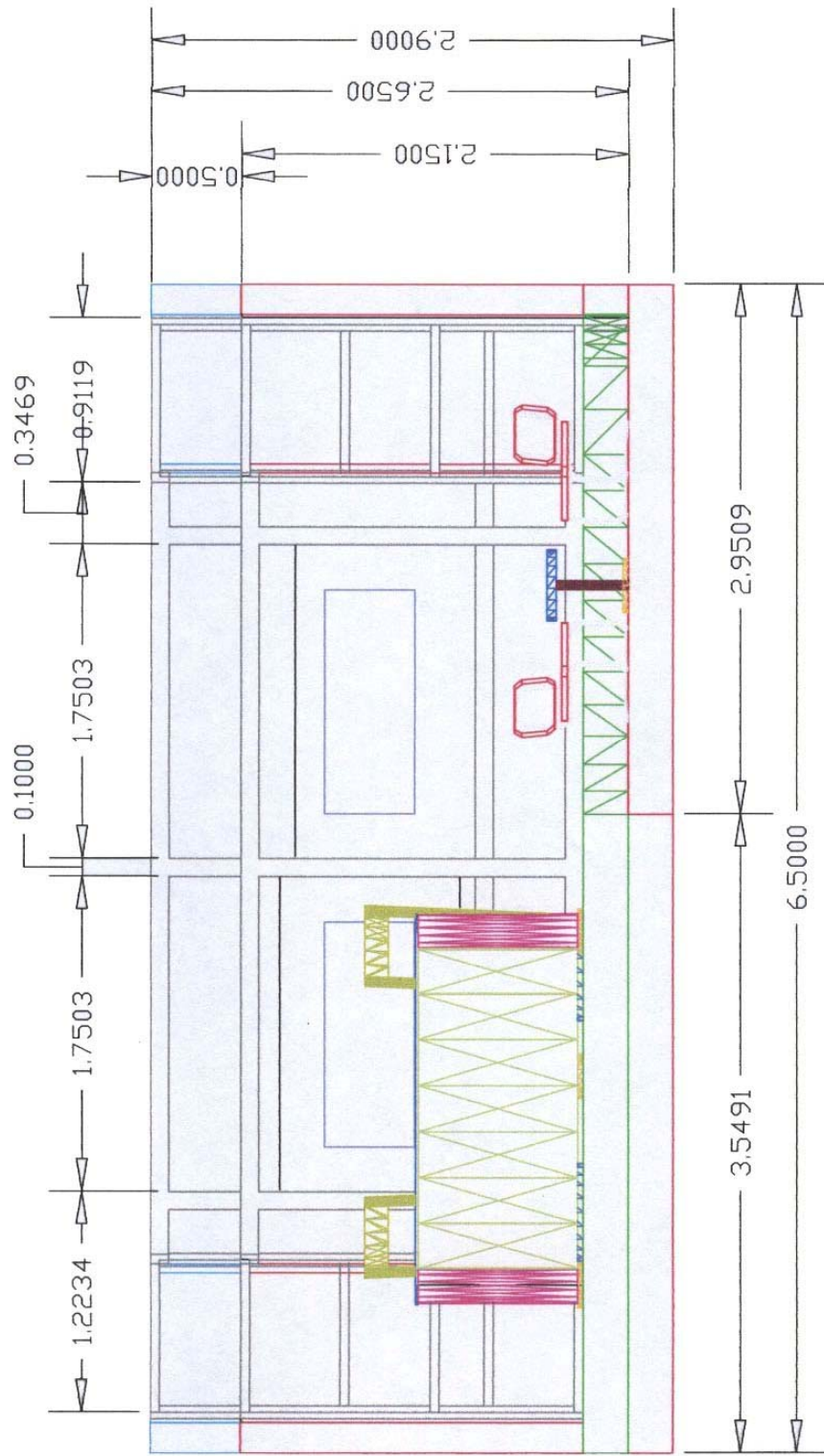
A un lado de la habitación, las grandes puertas de vidrio invitan a la luz a expandirse en la habitación, y actúan al mismo tiempo como enlace con el mundo exterior.

4.7.2 Memoria Técnica

SET : PROGRAMA UNX NOTICIAS

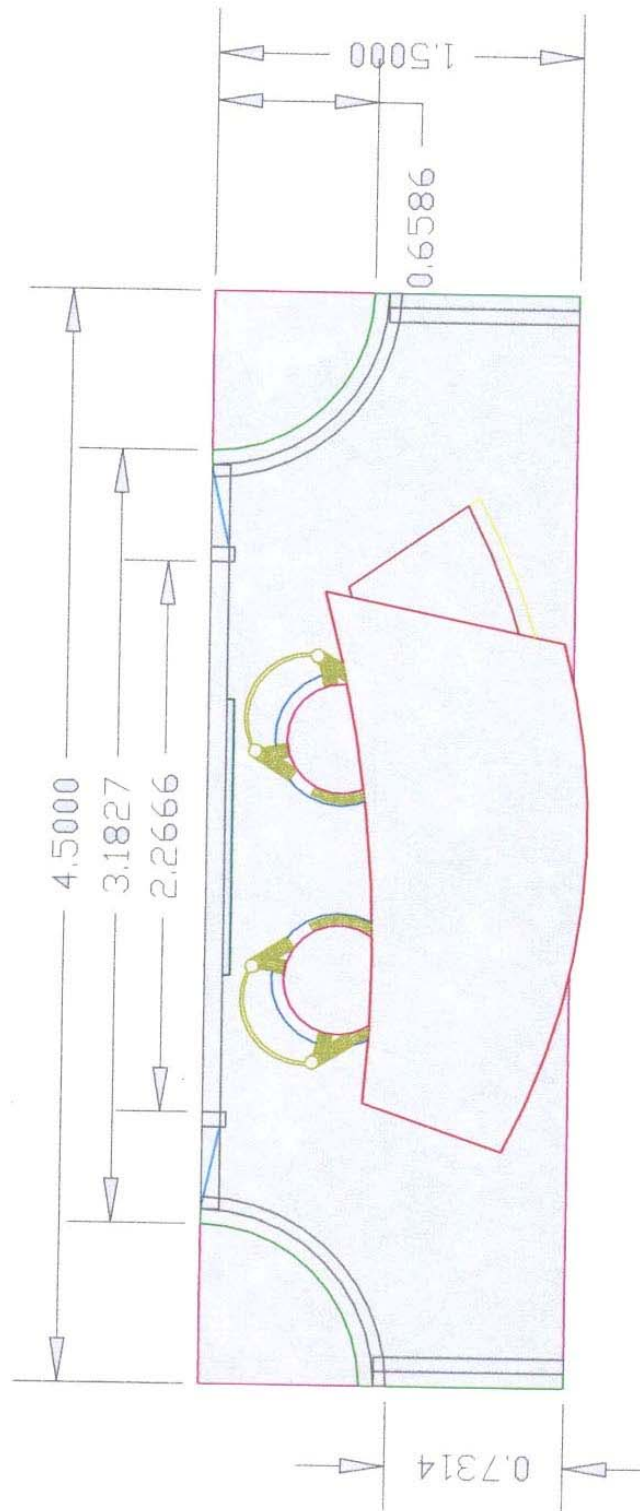


Planta

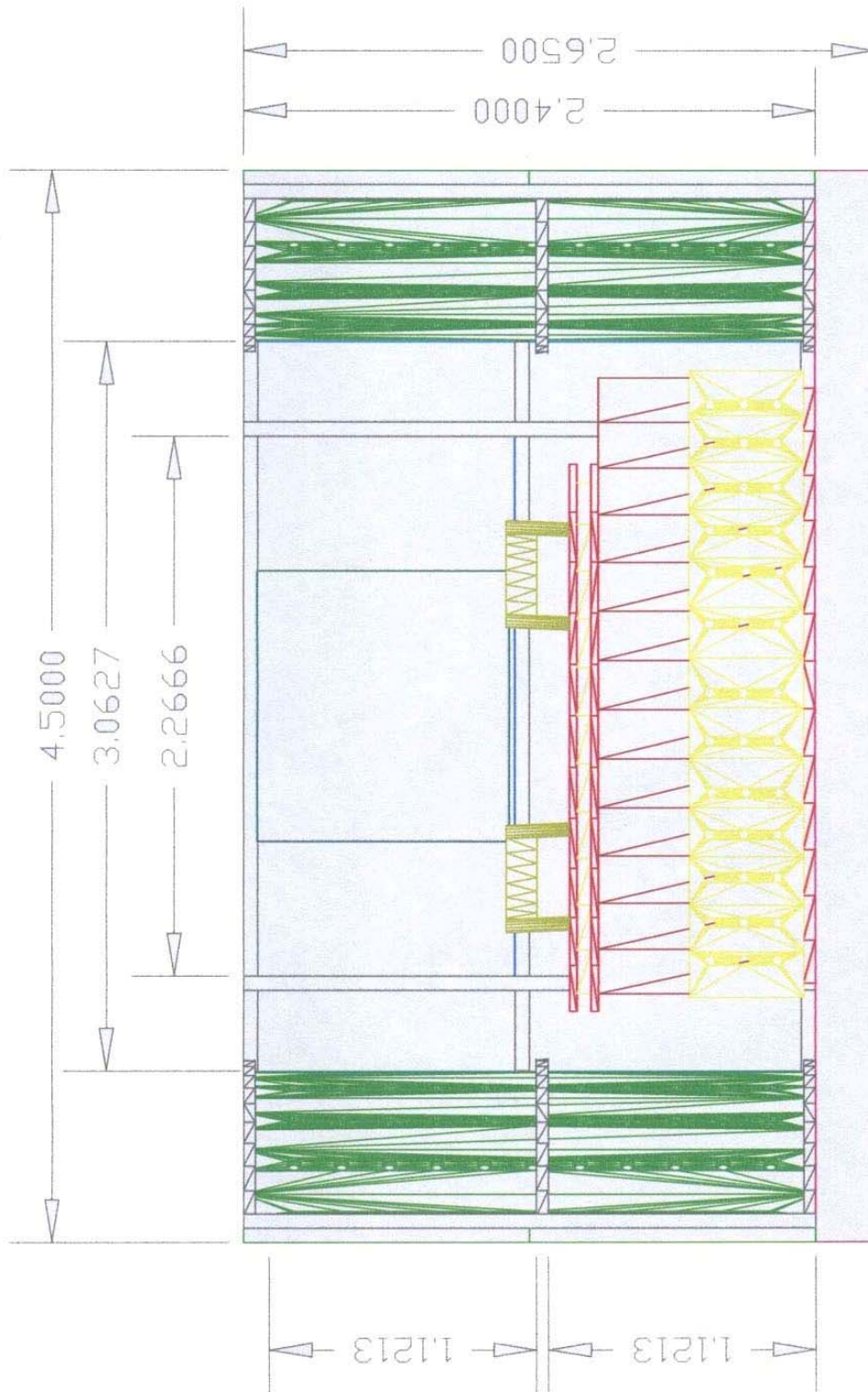


Alzado

SET : PROGRAMA DXTV NOTICIAS

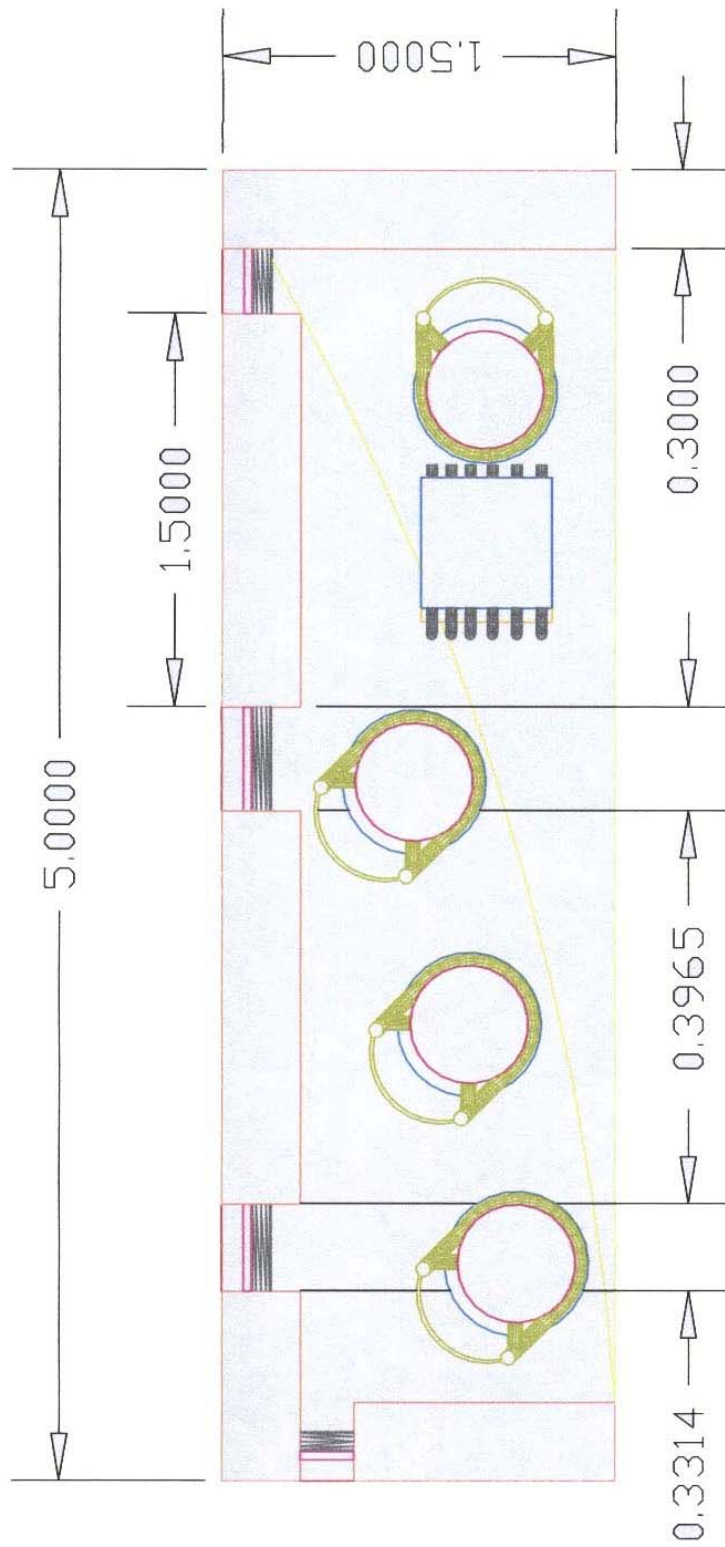


Planta

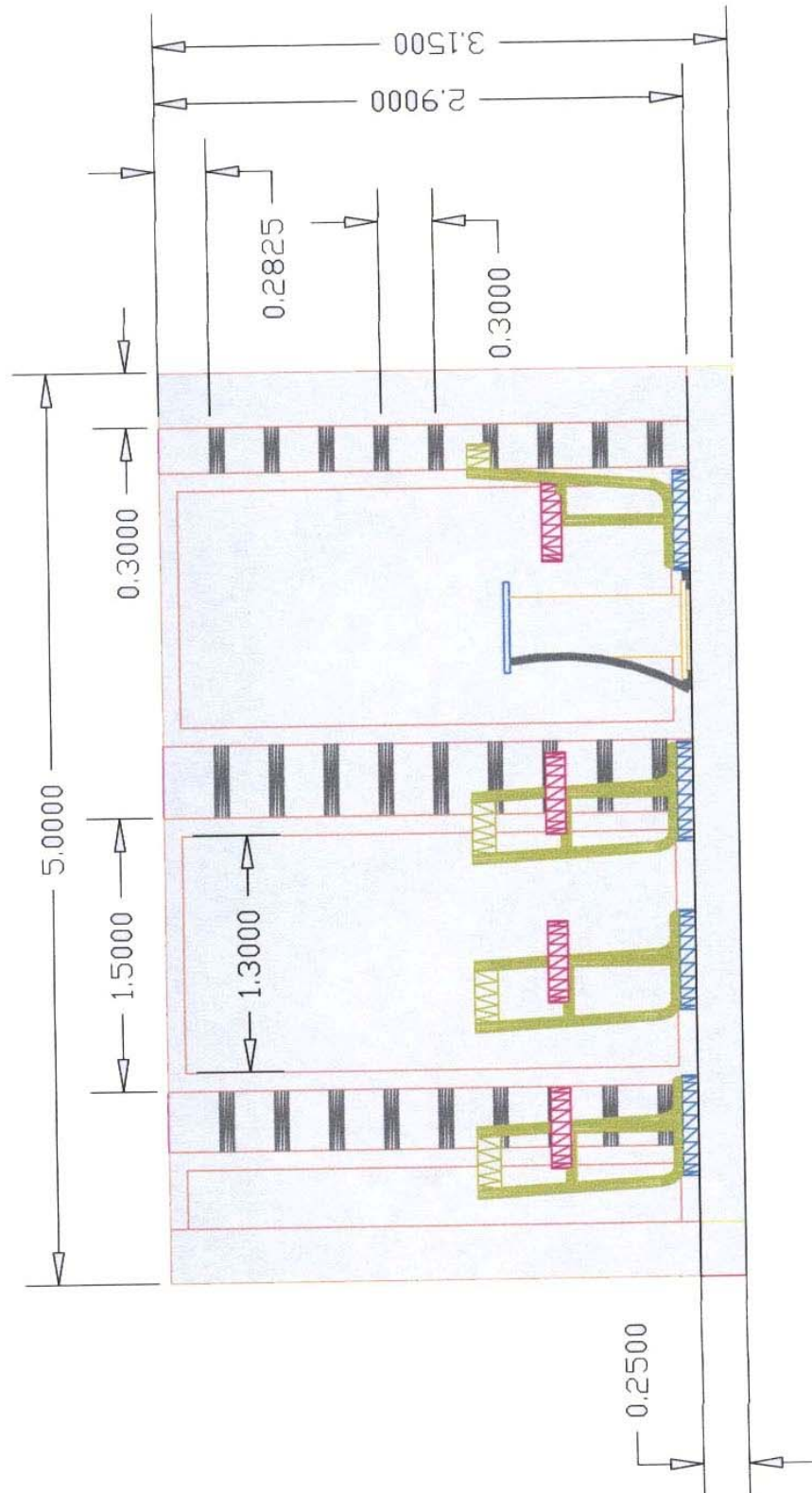


Alzado

SET : PROGRAMA PULSO URBANO

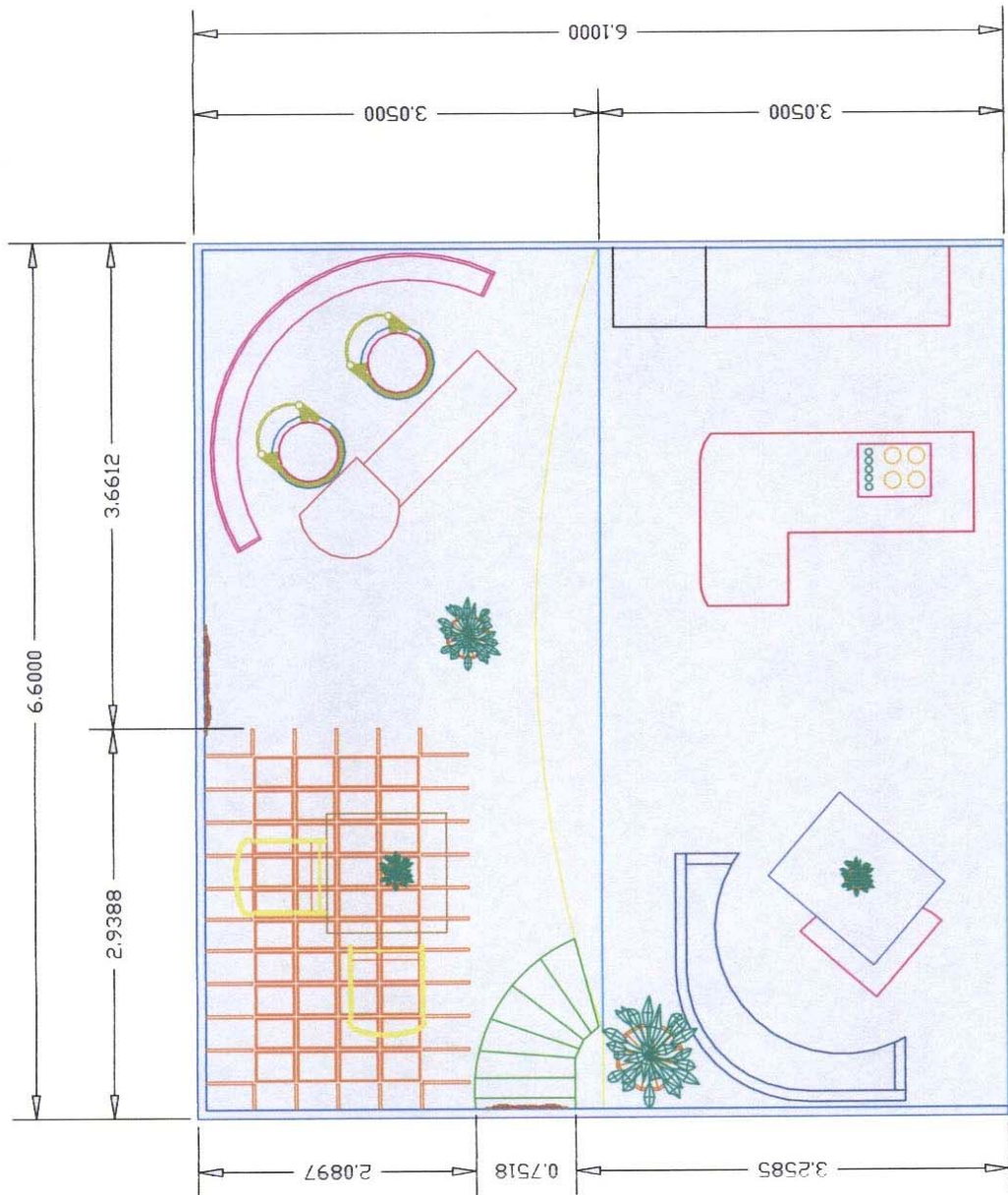


Planta

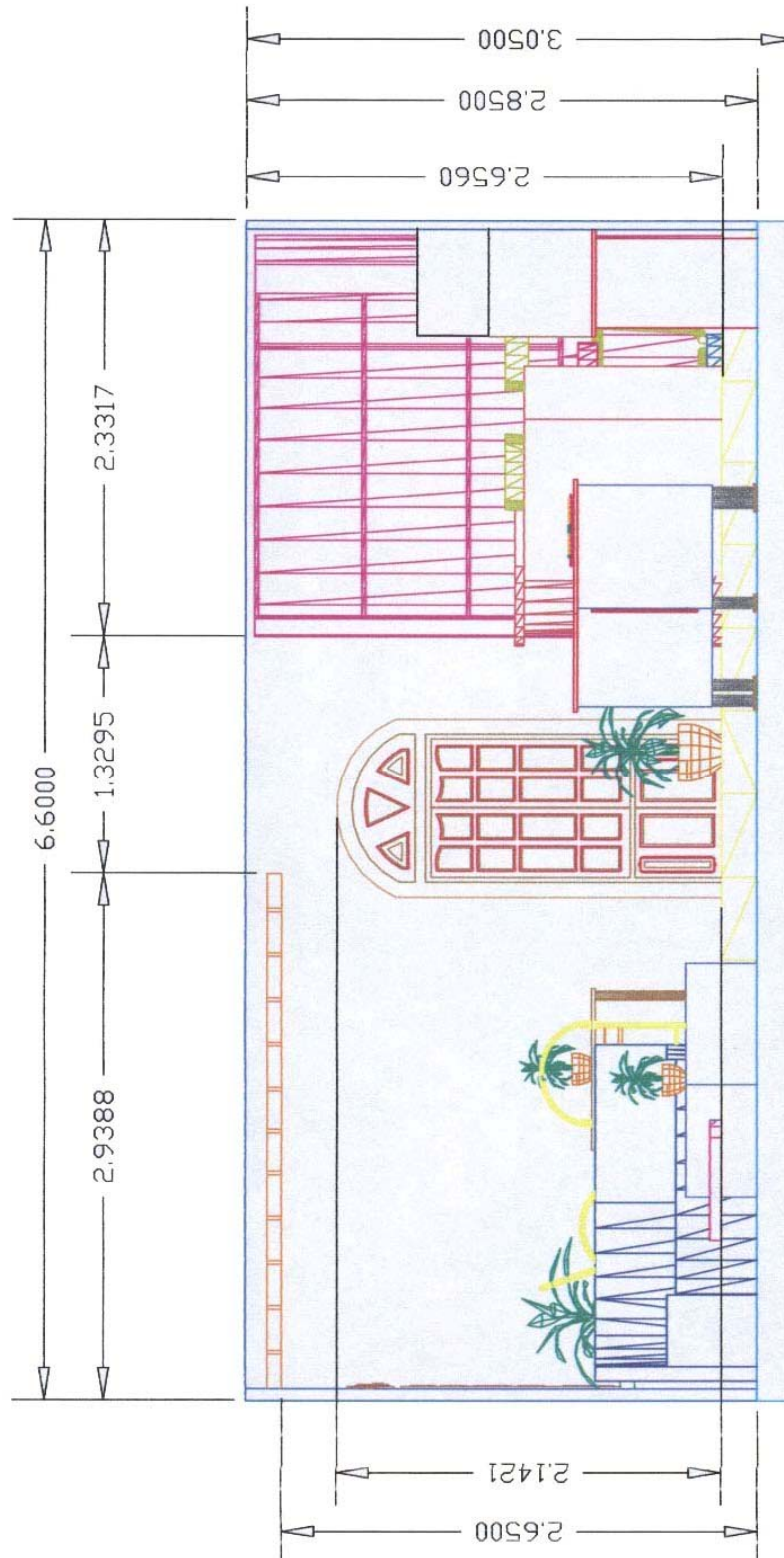


Alzado

SET : PROGRAMA TV HOGAR

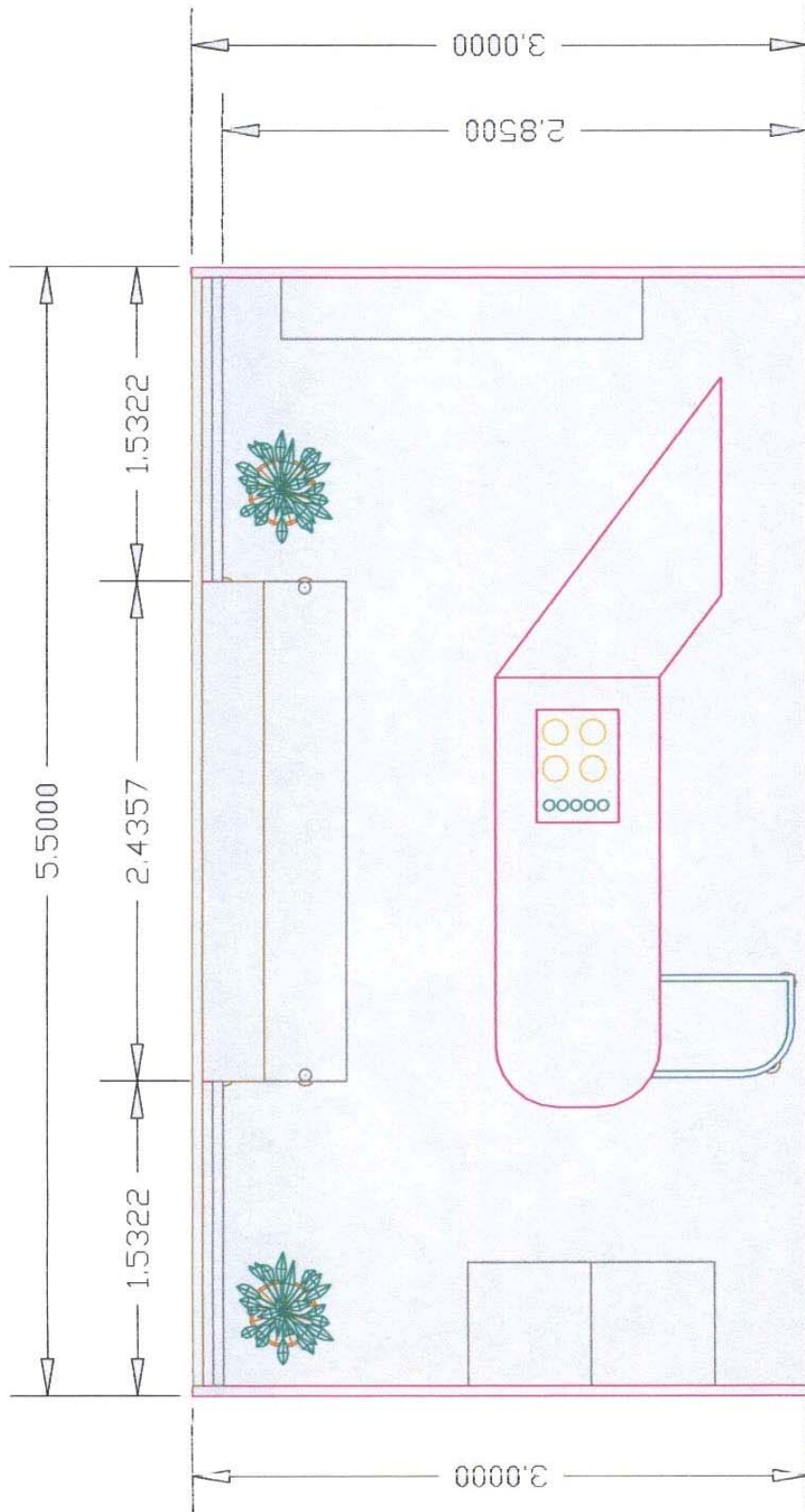


Planta

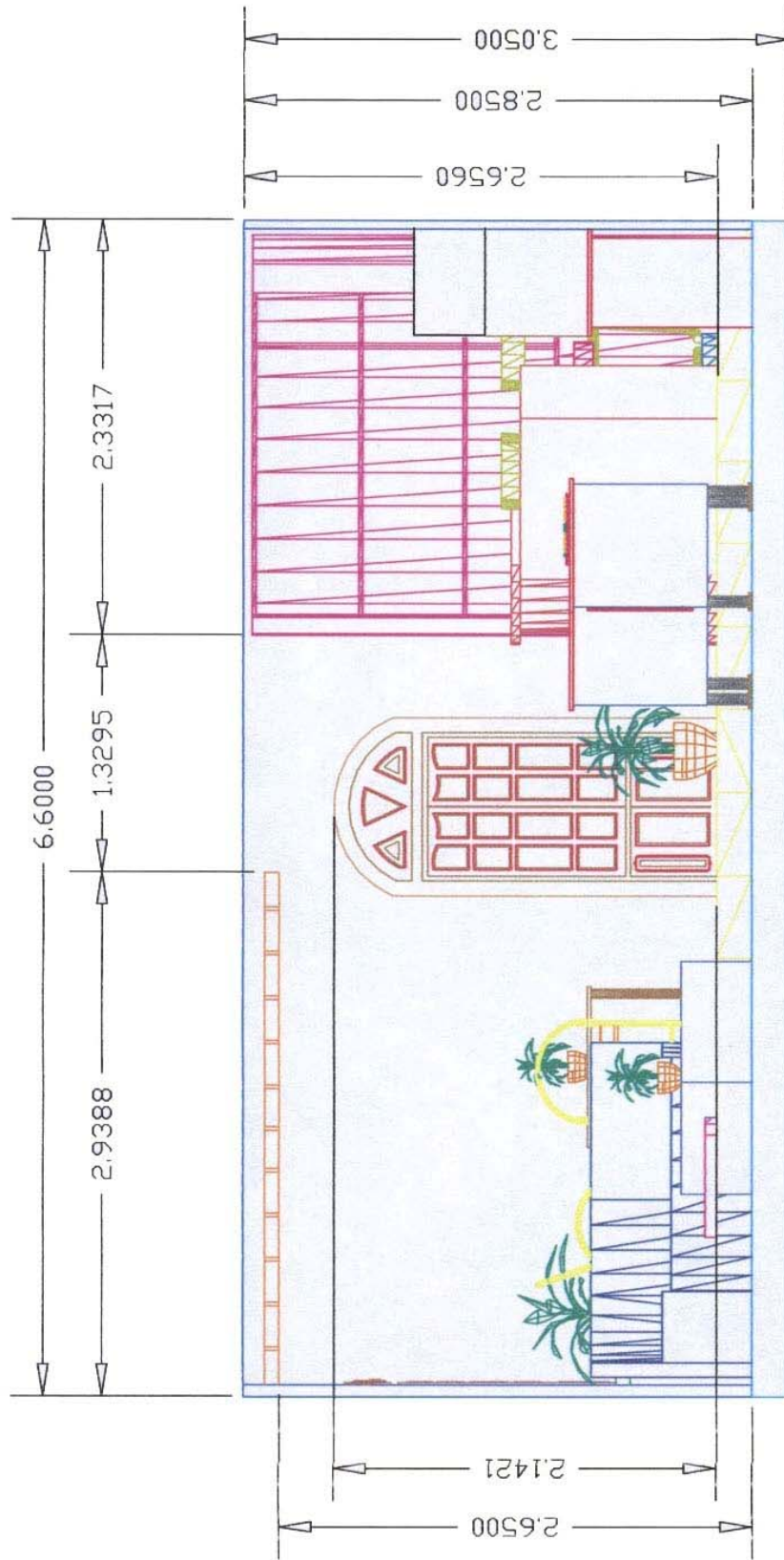


Alzado

SET : PROGRAMA MMM... QUE RICO

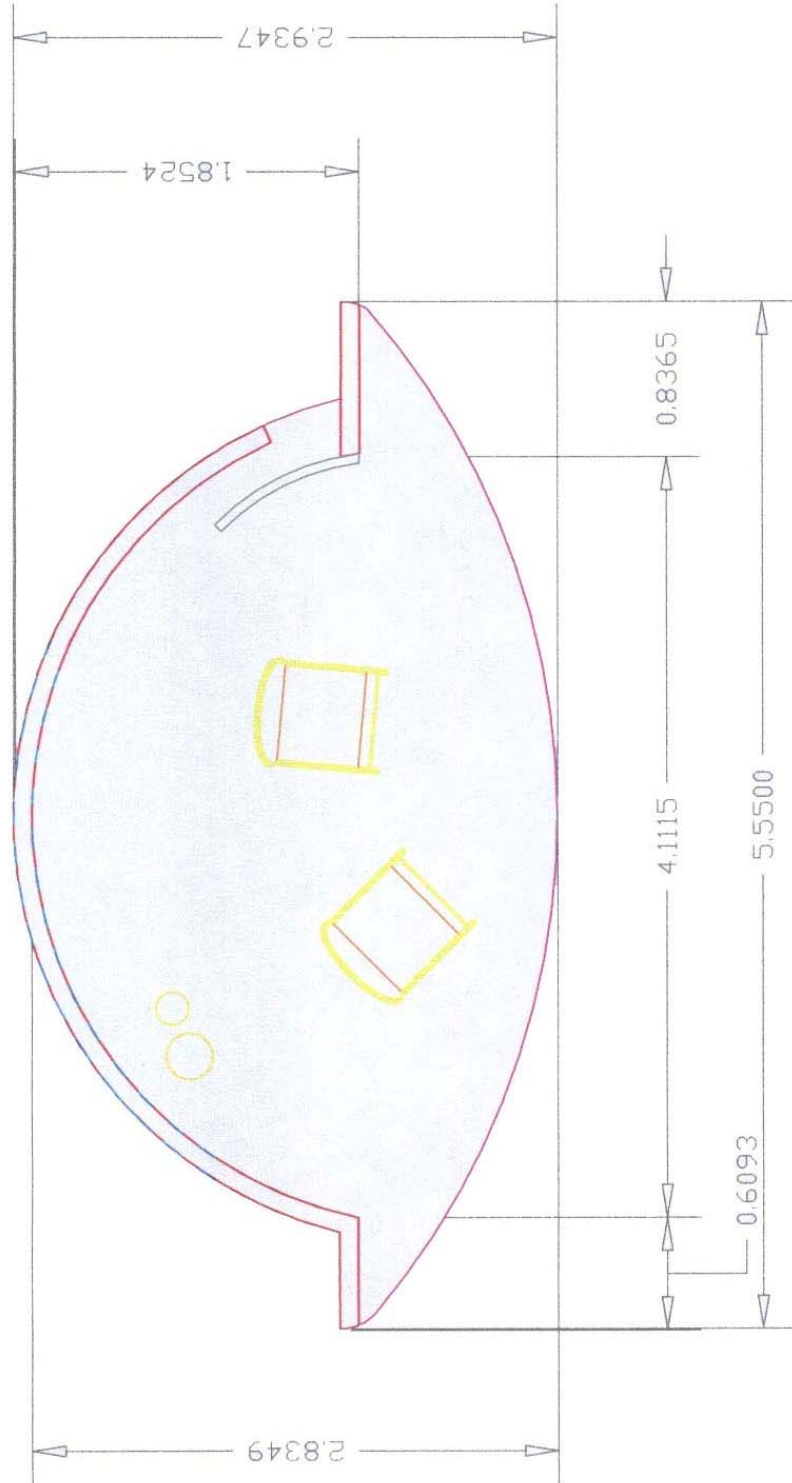


Planta

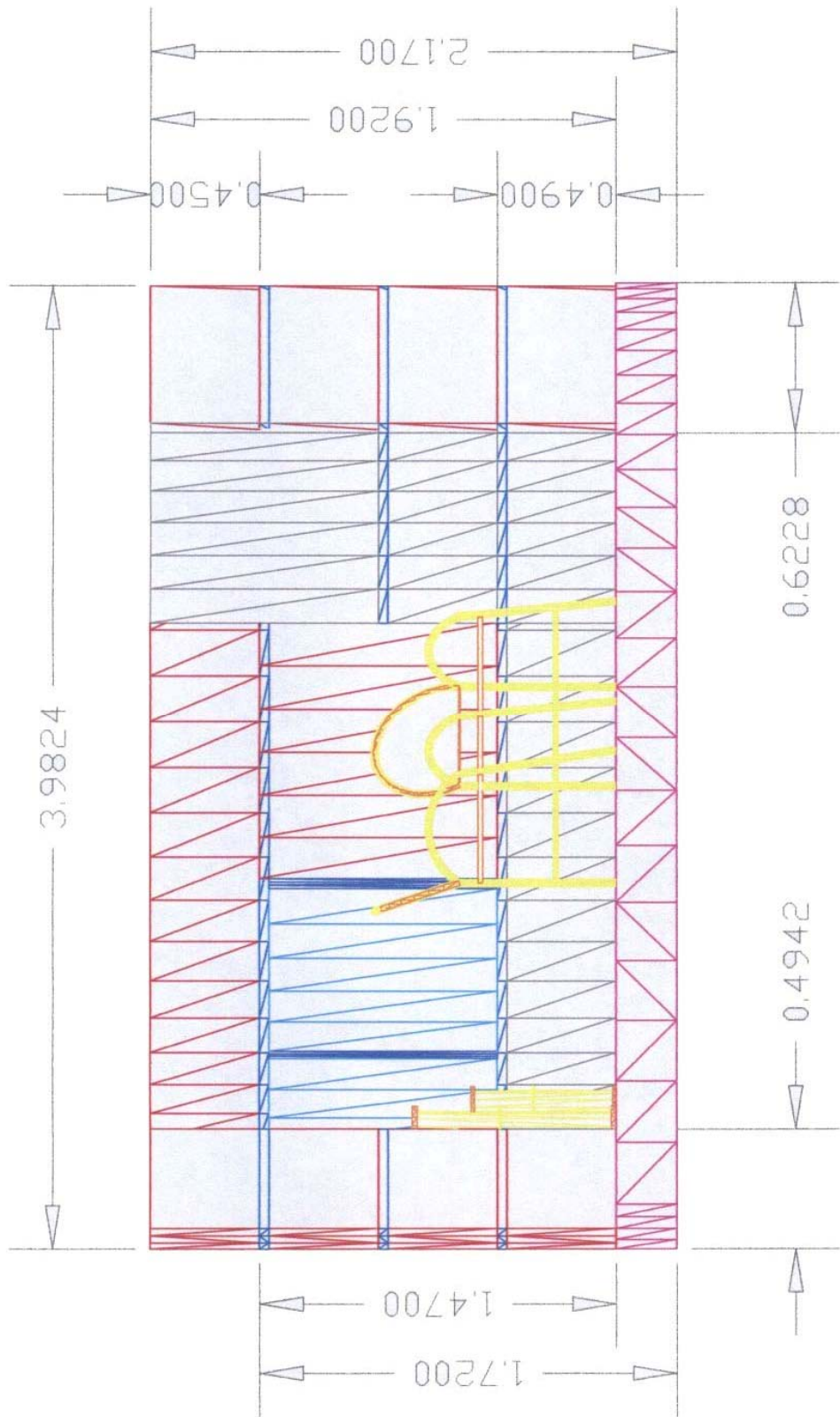


Alzado

SET : PROGRAMAS: DE TODO UN POCO
MI ECUADOR BIODIVERSO

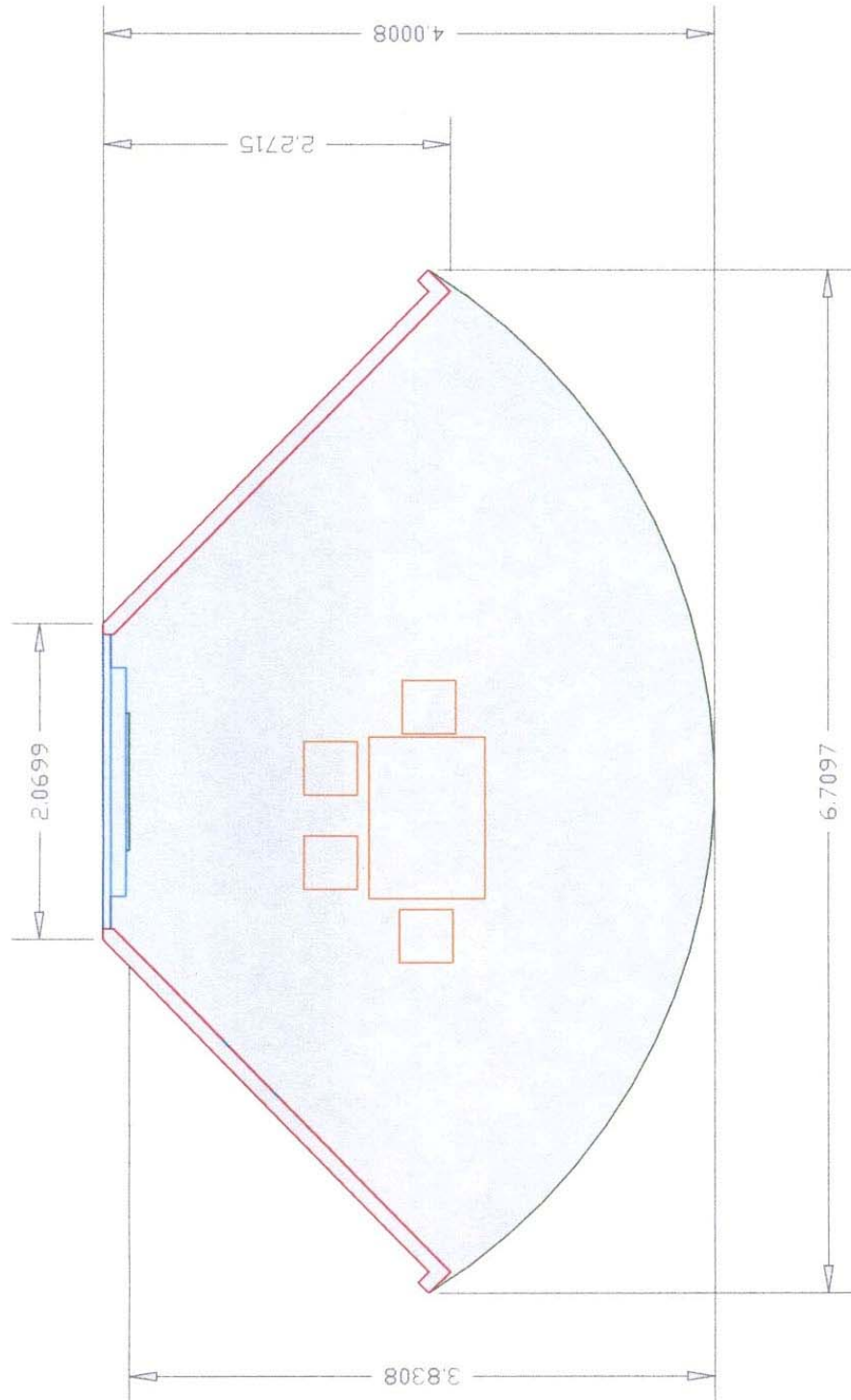


Planta

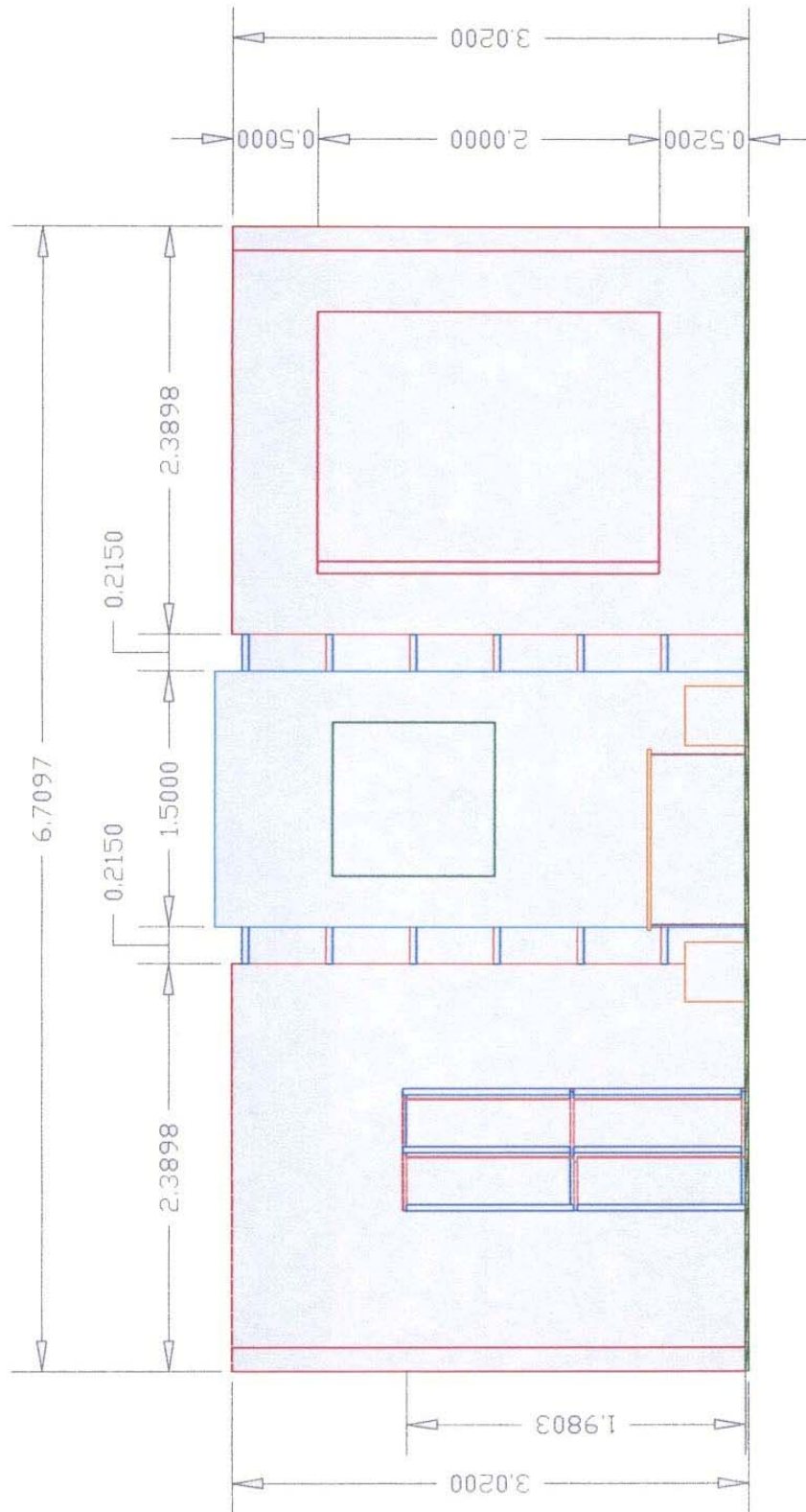


Alzado

SET : PROGRAMAS: ENERGÍA TOTAL
SABOR A CAÑA



Planta



Alzado

4.8 Conclusiones

- Luego de analizar los actuales sets de televisión del Ecuador, se concluye que la mayor parte de ellos se hallan en espacios improvisados con decoraciones poco estéticas y prácticas.
- Al conocer la organización de los programas de televisión y las funciones que en ellos se realizan, se observa que los espacios en los que se desenvuelven, no son lo suficientemente funcionales para las actividades pensadas.
- Investigando sobre los materiales, formas y funciones de los sets de televisión se aprecia que lo principal al momento de su elaboración, es el bajo costo y la versatilidad que presentan.
- Una falla común que se ha encontrado en las televisoras, es que generalmente no se zonifican y distribuyen las áreas de la mejor manera, esto hace que el desarrollo de las actividades no sea el mas efectivo, tanto dentro del plató como en cada una de las escenografías

- Los canales de televisión de nuestro medio, no tienen una buena distribución de espacios en sus estudios, esto conjugado con la limitación de recursos económicos, hace que los escenarios se vean despreocupados, improvisados, poco competitivos y nada llamativos.

4.9 Recomendaciones

- Se recomienda que los sets de televisión tengan en cuenta un mejor y más funcional diseño, ya que con ello se podrá tener mayor audiencia y por ende mejor rentabilidad.
- Al establecer las exactas actividades que se realizan dentro de un set, se podrá satisfacer de mejor manera las necesidades funcionales de los mismos.
- Se aconseja el uso de materiales que presenten la ventaja de ser reutilizados en varias escenografías, ya que así se podrán lograr nuevas combinaciones con poca inversión.
- Zonificando las áreas destinadas para cada una de las actividades a realizarse en un set de televisión, se logrará que el desarrollo de los

programas sea más fluido y que la escenografía forme parte importante de cada uno de los programas.

- El uso de diseños modulares en las escenografías para sets de televisión, hará que los espacios se hallen mejor distribuidos, con menos recursos económicos y de tiempo, presenta la ventaja ser reutilizable y de fácil mantenimiento; además que por medio de esto se logrará proyectar una imagen más profesional y preocupada por sus televidentes.

4.10 Glosario Técnico

Abstracto.- Dicho del arte o de un artista: Que no pretende representar seres o cosas concretos y atiende solo a elementos de forma, color, estructura, proporción, etc.

Adyacente.- Situado en la inmediación o proximidad de algo.

Alacena.- Armario, generalmente empotrado en la pared, con puertas y anaqueles, donde se guardan diversos objetos.

Ambigüedad.- Que puede entenderse de varios modos o admitir distintas interpretaciones y dar, por consiguiente, motivo a dudas, incertidumbre o confusión

Analogía.- Relación de semejanza entre cosas distintas. Razonamiento basado en la existencia de atributos semejantes en seres o cosas diferentes.

Atemporal.- Dicho de algo que se encuentra fuera de temporada.

Bidimensional.- Objeto que tiene dos dimensiones.

Cartografía.- Arte de trazar mapas geográficos. Ciencia que los estudia.

Casting.- Selección de actores o de modelos publicitarios para una determinada actuación.

Catrés.- Silla pequeña de tijera.

Composición.- Arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar.

Convergencia.- Dicho de dos o más líneas que se dirigen a unirse en un punto. Dicho de los dictámenes, opiniones o ideas de dos o más personas: Concurrir al mismo fin.

Counter.- Mobiliario destinado para la entrega y cobro de bienes y servicios dentro de un espacio comercial.

Divergencia.- Dicho de dos o más líneas o superficies: Irse apartando sucesivamente unas de otras. Discordar, discrepar.

Dosel.- Mueble que a cierta altura cubre o resguarda un altar, sitial, lecho, etc., adelantándose en pabellón horizontal y cayendo por detrás a modo de colgadura. Antepuerta o tapiz.

Ensamblar.- Unir, juntar, ajustar, especialmente piezas de madera.

Escenografía.- Delineación en perspectiva de un objeto, en la que se representan todas aquellas superficies que se pueden descubrir desde un punto determinado. Arte de proyectar o realizar decoraciones escénicas. Conjunto de decorados en la representación escénica. Conjunto de circunstancias que rodean un hecho, actuación, etc.

Estandarizar.- Tipificar. Ajustar varias cosas semejantes a un tipo o norma común.

Étnico.- Perteneiente o relativo a una nación, raza o etnia.

Expresionismo.- Escuela y tendencia estética que, reaccionando contra el impresionismo, propugna la intensidad de la expresión sincera aun a costa del equilibrio formal.

Fascismo.- Movimiento político y social de carácter totalitario que se produjo en Italia, por iniciativa de Benito Mussolini, después de la Primera Guerra Mundial. Doctrina de este partido italiano y de las similares en otros países.

Genérico.- Común a varias especies. Dicho de un medicamento: Que tiene la misma composición que un específico, y se comercializa bajo la denominación de su principio activo.

Icónico.- Dicho de un signo: Que posee cualidades de icono. Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado

Inmueble.- Casa, edificio para habitar, bienes en general.

Innovar.- Mudar o alterar algo, introduciendo novedades. Volver algo a su anterior estado.

Intrincar.- Enredar o enmarañar algo. Confundir u oscurecer los pensamientos o los conceptos

Magazine.- Publicación periódica con artículos de diversos autores, dirigida al público en general. Espacio de televisión en que se tratan muchos temas inconexos y mezclados.

Matiz.- Rasgo poco perceptible que da a algo un carácter determinado. Unión de diversos colores mezclados con proporción. Cada una de las gradaciones que puede recibir un color sin perder el nombre que lo distingue de los demás.

Metonimia.- Tropo que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa tomando el efecto por la causa o viceversa, el autor por sus obras, el signo por la cosa significada.

Minimalismo.- Corriente artística que utiliza elementos mínimos y básicos, como colores puros, formas geométricas simples, tejidos naturales, lenguaje sencillo, etc.

Modular.- Dimensión que convencionalmente se toma como unidad de medida, y, más en general, todo lo que sirve de norma o regla. Pieza o conjunto unitario de piezas que se repiten en una construcción de cualquier tipo, para hacerla más fácil, regular y económica. Medida que se usa para las proporciones de los cuerpos arquitectónicos. En la antigua Roma, era el semidiámetro del fuste en su parte inferior.

Monocromático.- De un solo color.

Oblongo.- Más largo que ancho

Onírico.- Perteneiente o relativo a los sueños.

Plató.- Escenario acondicionado para el rodaje de películas o la realización de programas.

Proyección.- Imagen que por medio de un foco luminoso se fija temporalmente sobre una superficie plana.

Puf.- Asiento blando, normalmente de forma cilíndrica, sin patas ni respaldo.

Realitie.- Programa de televisión o radio en el que se graban las vivencias de un grupo de personas a manera de vida real.

Retícula.- Conjunto de hilos o líneas que se ponen en un instrumento óptico para precisar lo visual. Red de puntos que, en cierta clase de fotograbado, reproduce las sombras y los claros de la imagen mediante la mayor o menor densidad de dichos puntos.

Reverberación.- Reforzamiento y persistencia de un sonido en un espacio más o menos cerrado.

Revestimiento.- Capa o cubierta con que se resguarda o adorna una superficie.

Simetría.- Correspondencia exacta en forma, tamaño y posición de las partes de un todo. Correspondencia que se puede distinguir, de manera ideal, en el cuerpo de una planta o de un animal respecto a un centro, un eje o un plano, de acuerdo con los cuales se disponen ordenadamente órganos o partes equivalentes. Correspondencia exacta en la disposición regular de las partes o puntos de un cuerpo o figura con relación a un centro, un eje o un plano.

Sketch.- Son ciclos unitarios generalmente cómicos que toman lugar como parte de un programa de televisión. Estampas cortas con escenarios y tramas simples.

Somier.- Soporte de tela metálica, láminas de madera, etc., sobre el que se coloca el colchón.

Target.- Punto centro. Centro Objetivo o audiencia al que está dirigida un producto o servicio. Generalmente para publicaciones, programas de televisión y radio.

Termo resistente.- Resistente a temperaturas altas

Verosimilitud.- Que tiene apariencia de verdadero. Creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad.

Versatilidad.- Que se vuelve o se puede volver fácilmente. Capaz de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones.

Zonificación.- Dividir un todo en zonas

Zoomorfos.- Que tiene forma o apariencia de animal.

4.11 Bibliografía

- MAGNANI, Franco: Fantasía en la decoración, Ediciones Stock, Editions Charles Massin, París, 2004.
- PAWLIK, Johannes: Teoría y psicología del color, Editorial DuMont, , ISBN 3-8321-7640-3, Alemania, 2005

- KUEPPERS, Harald: Color - Origen, Metodología, Sistematización, Aplicación, Editorial Lectura Caracas ISBN -84 - 7031 - 184 -0, 2ª Edición Caracas, 1973
- NEUFERT, Ernst: Arte de proyectar en Arquitectura, Editorial Gustavo Gil, S.A. Barcelona, 12º edición.
- PEVSNER, N.: Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño, Gustavo Pili Ediciones, Madrid, 2003.
- RECUERO LÓPEZ, Manuel: Acústica para sets de televisión y estudios de grabación, Editorial Metropolibros, México, 2000.
- SANMIGUEL, David: Diseño integral con paneles, Parragón Ediciones S.A. , Barcelona España, 1º edición, 2000
- SOLANAS, Jesús: Diseño, arte y función, Salvat Editores, S.A., Madrid España, 1981.
- Tecnología de la construcción, Enciclopedia CEAC del delineante, Ediciones CEAC, Barcelona España, 1999.
- KIDDER - PARKER: Manual del Arquitecto - Diseñador y constructor, arte y función, Utea Editores, S.A., Madrid España, 1980.
- GIBELLI, Nicolás: Decormundo: Enciclopedia de la decoración y los estilos, Tomos 1, 2, 3, 4, 5, 6. Interworld Publishing and Marketing Services inc. y AGGS Industrias Gráficas S.A. New York U.S.A.

Revistas

- AXIS – Arquitectura Diseño y Decoración: Ediciones Gamma s.a. Revista Mensual, Ediciones del año 2005 - 2006. Bogotá Colombia
- INTERIORES – Ideas y tendencias: Prisma publicaciones. Revista Mensual, Ediciones del año 2004 y 2005.

Páginas WEB:

Glosario de términos de diseño interior	http://www.rodrigoalonso.com/Glosario.htm
Conceptos diseño básico	http://www.fotonostra.com/
Teoría del color	http://www.newsartesvisuales.com/funda/COLOR1.HTM
Arquitectura – Diseño y Construcción	http://www.arq.com.mx/
Diseño y Arquitectura en América Latina	http://www.metrocuadrado.com/glosario/ARTICULO-WEB-GLOSARIO_M2-2033478.html
Le Corbusier y el diseño europeo	http://www.hiru.com/es/artea/artea_03520.html
Diseño Modular	http://www.elprisma.com/apuntes/curso.asp?id=7928
Fundamentos del diseño de interiores	http://www.arqhys.com/arquitectura/disenofundamentos.html
Diseño y decoración	http://www.dekoracion.com/
Mobiliario y Complementos Decorativos	http://www.articuarius.com/html/biblioteca/glosarios/muebles/indexmenu.htm
Estilos de decoración	http://www.estiloambientacion.com.ar/tendenciasestilos.htm
Ser funcional en poco espacio	http://www.cnca.gob.mx/fin100/temenu.html
Historia del mueble	http://www.restamueble.galeon.com/aficiones475630.html
Formas básicas de escenografía para televisión	http://tvuat.uat.mx/curso/esceno.htm
Escenografías de fácil instalación	http://www.sonomovil.com/fa/displayimage.php?album=toprated&cat=0&pos=10

Estenografías de televisión y stands feriales	http://www.gelbachdesigns.com/
Sets de televisión	http://www.unisetcorp.com/
Escuela de Artes dramáticas de España	http://www.esdm.com/disen.html
Luminotecnia	http://endrino.cnice.mecd.es/~jhem0027/luminotecnia/luminotecnia.htm
Iluminación	http://edison.upc.es/curs/llum/indice0.html
Diseño de iluminación	http://www.mercadoiluminacion.com/html/arq.htm
Consejo nacional de Radiodifusión y Televisión	http://www.conartel.gov.ec/paginas/index.php=17&idiom=1

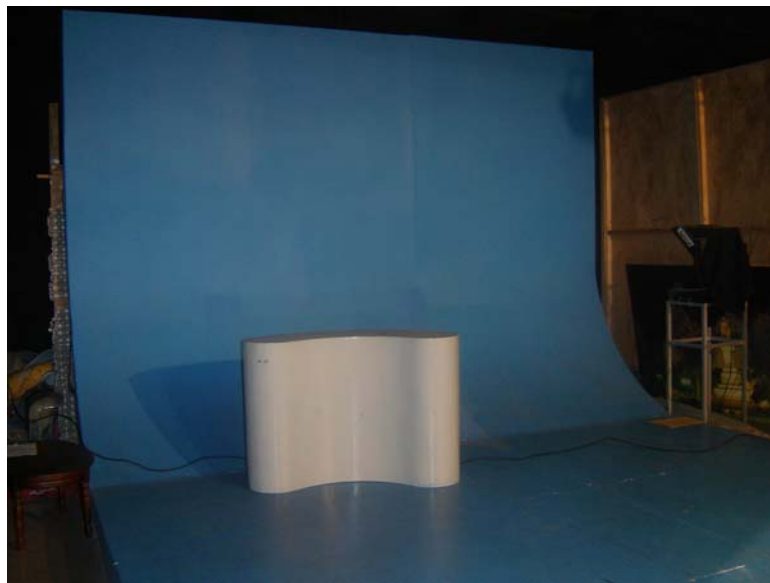
4.12 Anexos

Actuales Sets Unimax TV.









COMPOSICIONES GRÁFICAS PARA EL REDISEÑO DE LOS SETS DE TELEVISIÓN

- UNX NOTICIAS



- **DXTV NOTICIAS**



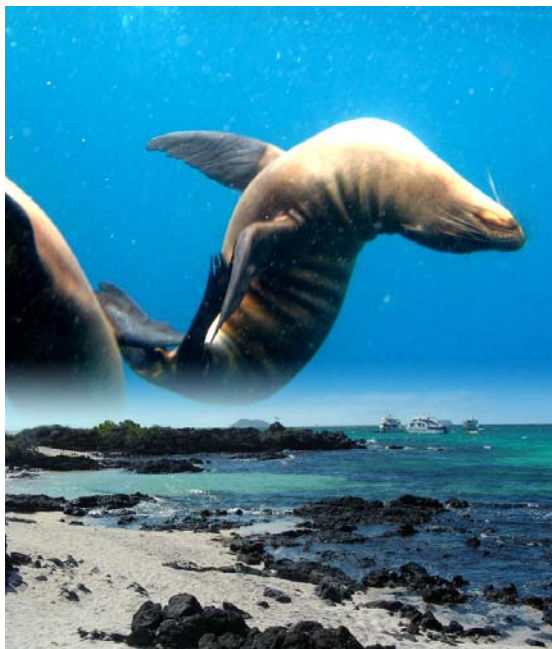
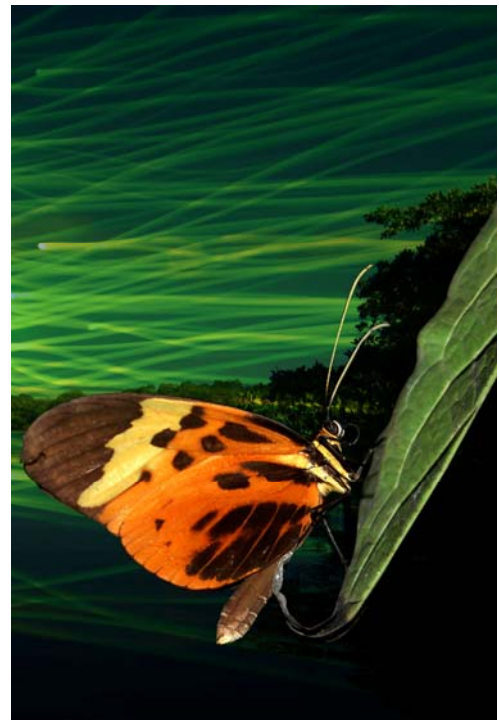
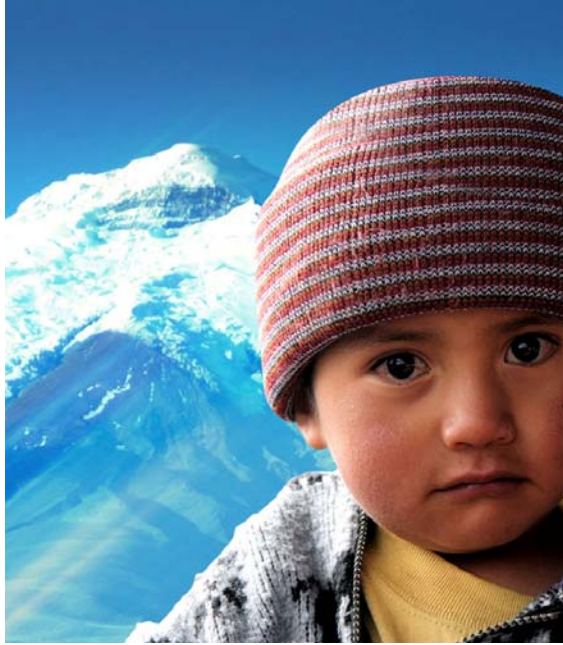
- **ENERGIA TOTAL**



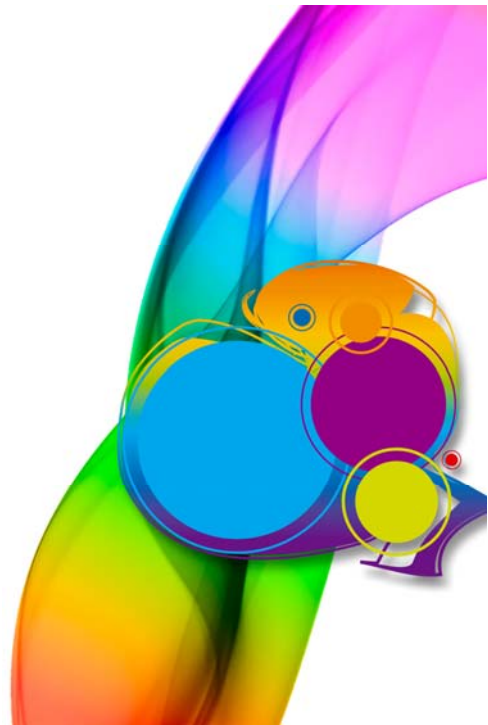
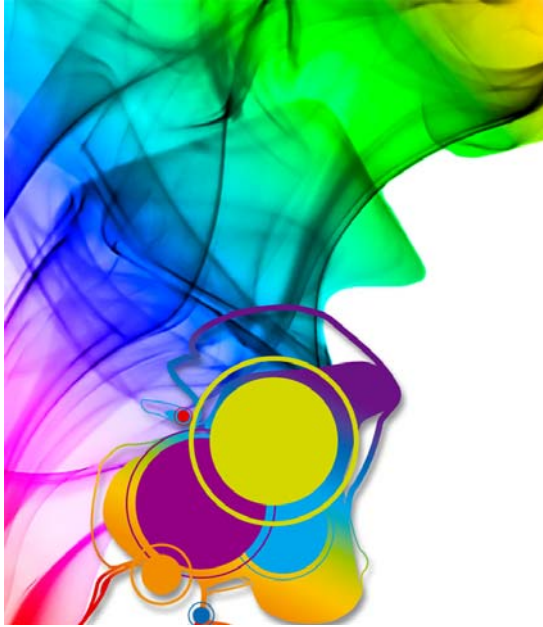
• PULSO URBANO



- MI ECUADOR BIODIVERSO



- **DE TODO UN POCO**



- ARTE EN LA ARENA

