

# TFG

---

## ARTE EMERGENTE

ESCENOGRAFÍA, ILUMINACIÓN Y GRAFISMO DE UN MAGACÍN DE TELEVISIÓN

Presentado por Cristina Martínez Hortelano

Tutor: Josep Prosper Ribes

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

El proyecto consiste en partir de una propuesta de un programa de televisión, el cual es un magacín cultural titulado *Arte Emergente* para realizar la dirección de arte del programa.

El/la director/a artístico/a es quien diseña, produce y dirige estéticamente una producción, en este caso de televisión. Es un/a profesional que sabe interpretar un guión y plasmarlo creando espacios visuales con elementos estilísticos y recursos artísticos adecuados.

El/la director/a de arte domina la estética visual integral del medio audiovisual, coordina y dirige un equipo de trabajo. Se sirve de distintas disciplinas con la estrategia comunicativa para elaborar un mensaje visual que transmitir al espectador/público objetivo.

El desarrollo práctico de este proyecto consta del diseño de la escenografía dividida en diversos sets, la iluminación precisa para crear cada ambiente y las piezas audiovisuales del grafismo para la realización del programa. El conjunto del trabajo elabora una estética visual del magacín creando una identidad propia para el programa de televisión.

A partir de los conocimientos adquiridos durante el Grado de Bellas Artes e investigando sobre artistas referentes he querido llevar a cabo este proyecto para desarrollarme como artista en diversas facetas creativas.

**Palabras clave:** dirección de arte, diseño, magacín, escenografía, iluminación y grafismo.



## SUMMARY AND KEYWORDS

The project is based on a proposal of a television program, it is a cultural magazine entitled *Emerging Art* to realize the art direction of the program.

The artistic director is the one who designs, produces and aesthetically directs a production, in this case of television. He is a professional who knows how to interpret a script and to create visual spaces with stylistic elements and appropriate artistic resources.

The art director controls the visual aesthetics of the mass media, coordinates and directs a work team. He uses different disciplines with the communicative strategy to elaborate a visual message to transmit to the target audience.

The practical development of this project consists of the design of the scenography divided into different sets, the lighting to create each environment and the motion graphics of the program. All the work elaborates a visual aesthetic of the magazine creating an identity for the television program.

From the knowledge that I have acquired in the Degree of Fine Arts and researching relevant artists, I wanted to make this project to develop various creative facets as an artist.

**Keywords:** art direction, design, magazine, scenography, illumination and motion graphics.

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar me gustaría agradecer a Josep Prosper Ribes por dirigir este trabajo y aconsejarme. Por su ayuda e interés y por informarme de los grandes referentes audiovisuales.

Y por supuesto a mis padres por darme la educación, por su paciencia y su apoyo incondicional.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	6
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	7
2.1. Objetivos	7
2.2. Metodología	8
2.2.1. <i>Plan de trabajo</i>	9
<b>3. CUERPO DE LA MEMORIA</b>	10
3.1. Marco teórico	
3.1.1. <i>Descripción del programa Arte Emergente</i>	10
3.1.2. <i>Contexto histórico: Dirección de arte en TV</i>	14
3.1.3. <i>Referencias</i>	18
3.1.3.1. Saul Bass	19
3.1.3.2. Jorge Lawerta y Antoni Sendra	20
3.1.3.3. Robert Wilson	21
3.1.3.4. Stanley McCandless	22
3.2. Desarrollo práctico del proyecto	23
3.2.1. <i>Escenografía</i>	28
3.2.2. <i>Iluminación</i>	32
3.2.3. <i>Grafismo</i>	34
<b>4. CONCLUSIONES</b>	36
<b>5. REFERENCIAS</b>	37
<b>6. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	39
<b>7. ANEXOS</b>	
7.1. Ejemplo de escaleta	41
7.2. Plano de luces	42
7.3. Desglose de focos	43
7.4. Magic sheets	47
7.5. Luminarias	49
7.6. Cuadrante de filtros (estudio de color)	51
7.7. Escenografía	54
7.8. Algunas imágenes del proceso del grafismo	56
7.9. Enlaces del proyecto práctico	61

## 1. INTRODUCCIÓN

*Arte Emergente: escenografía, iluminación y grafismo de un magacín de televisión* es un proyecto desarrollado en el marco del trabajo final de grado de Bellas Artes, de la Universidad Politécnica de Valencia en el año académico 2018-2019. El presente trabajo, realizado por Cristina Martínez Hortelano y dirigido por Josep Prosper Ribes, es una propuesta en el ámbito del diseño artístico para el medio de comunicación televisivo.

A partir de un planteamiento de un magacín cultural de televisión el proyecto práctico se compone del diseño de la escenografía, la iluminación y el grafismo audiovisual, con el principal objetivo de crear la estética visual del programa.

Mi trabajo artístico se conforma de manera interdisciplinar, cada trabajo lo abordo desde una visión personal y profesional. Además, elijo el lenguaje adecuado para conseguir transmitir lo que deseo.

Para comprender el motivo de la realización de este proyecto debo destacar mi formación anterior, la cual ejerce gran influencia. Mi vocación artística y mi gran interés en el medio audiovisual me llevó a estudiar dos ciclos superiores: Técnico superior en Realización de audiovisuales y espectáculos y Técnico superior en Iluminación, captación y tratamiento de imagen. A partir de mi interés personal y con los conocimientos adquiridos en el grado de Bellas Artes he podido llevar a cabo este proyecto.

En un primer momento he detallado en que consiste el programa televisivo *Arte Emergente*. A continuación, he investigado el contexto histórico de la dirección de arte enfocado a la televisión. En primer lugar, he estudiado la naturaleza del concepto de la dirección artística, su evolución y sus modos de actuación convencionales para después dar paso y profundizar sobre sus campos de acción en la actualidad, analizando cómo distintos campos teóricos y prácticos han influenciado en su desarrollo a lo largo de las últimas décadas.

A partir de la investigación realizada he encontrado los referentes que enumeró a lo largo de esta memoria, los cuales tome a la hora de diseñar. Una vez definido el marco teórico me adentro en el desarrollo práctico del proyecto. Para ello, se plantea la creación de piezas originales que engloban diferentes áreas de las artes visuales. Los primeros acercamientos son bocetos e ideas plasmadas respecto a la idea y concepto apropiado para este tipo de magacín televisivo.

Después, me he decidido a trabajar de forma digital, elaborando mediante diversos software las piezas audiovisuales que forman el grafismo y la escenografía con su respectiva iluminación. Este trabajo está pensado para que cualquier persona, pueda con solo observar estos diseños, apreciar tanto a

nivel conceptual como estético, la creación de una identidad visual propia para el programa cultural con un amplio target.

En conclusión, se plantea la realización de un trabajo creativo y que engloba diferentes áreas de las artes visuales. Y que tiene como finalidad emplear los conocimientos obtenidos durante el grado de Bellas Artes.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

La realización de este proyecto conlleva definir de forma clara y precisa, cuales son las metas y propósitos a conseguir.

De este modo, puedo llegar a alcanzar y cumplir los objetivos planteados mediante una definida metodología la cual me lleva a obtener el resultado deseado.

### 2.1. Objetivos

Para este proyecto me marqué como objetivo principal la creación de una identidad visual para el magacín cultural planteado, *Arte Emergente*, mediante diversas prácticas artísticas. A partir, de definir el principal objetivo he desarrollado objetivos secundarios:

- Estudiar el contexto histórico de la figura de director de arte y sus funciones.
- Analizar brevemente referentes respecto al *motion graphics* para ampliar el repertorio de ideas y conceptos.
- Encontrar la estética visual adecuada para el programa. Además, adecuar todo ello a la propia identidad visual del canal de distribución. Todo ello con los conocimientos adquiridos durante el grado de Bellas Artes.
- Investigar el grafismo realizado para el medio televisivo. Una vez analizado realizar cabecera, rótulos y algún separador de sección.
- Realizar un logotipo adecuado y su respectiva animación mediante elementos tipográficos y gráficos en movimiento. Este logotipo estará introducido en la cabecera del programa.
- Estudiar los principales esquemas de iluminación para un plató de televisión. Asimismo, al disponer de un escenario, poner en práctica ciertas técnicas como iluminar panoramas de Robert Wilson o el método McCandless.

- Y por último, mediante la realización de este proyecto deseo desarrollar mi perfil profesional artístico en el ámbito del medio de la comunicación.

## 2.2. Metodología

A continuación describo cual ha sido la metodología para la obtención de los objetivos anteriormente enumerados.

El proceso de trabajo se inicia con un *brainstorming* de posibles planteamientos de magacines de televisión.

A partir de este momento realizo una investigación de referentes y contexto histórico. De todo este proceso obtengo la propuesta definitiva de programa cultural: *Arte Emergente*.

A continuación, inicio una fase de experimentación realizando diferentes diseños, en la cual descarto mediante el método de ensayo y error. Después de diversos bocetos comienzo con la digitalización. Empiezo por la realización de las primeras pruebas de la cabecera por medio del software *Adobe After Effects*. De esta etapa de estudio obtengo la idea definitiva de los diseños para la creación de una identidad visual para el magacín.

Esta primera parte de mi metodología, en la cual elaboro la propuesta del programa y la idea de diseño se debe gracias a la formación recibida. Tanto en las asignaturas prácticas y teóricas del grado de Bellas Artes, en las cuales he adquirido los conocimientos y destrezas para obtener un resultado profesional.

Cabe señalar que las principales fuentes empleadas para la investigación se basa en recursos obtenidos en las bibliotecas de la Universidad Politécnica de Valencia. Y principalmente he utilizado tres software para realizar este proyecto: *Adobe After Effects CS6*, *Adobe Premiere Pro CS6* y *Adobe Photoshop CS6*.

El siguiente paso consiste en la elaboración definitiva del desarrollo práctico del proyecto, que conlleva la escenografía, iluminación y el grafismo. Además, en esta etapa elaboro a la vez el trabajo escrito. Y por último, tras la finalización del proyecto realizo las conclusiones, con referencia a los objetivos que había planteado al principio.

En conclusión, mi metodología de trabajo se basa en una exhaustiva investigación y análisis de referentes con el propósito de elaborar una identidad visual para el magacín.



Fig. 1. Icono del software *Adobe After Effects CS6*.

Fig. 2. Icono del software *Adobe Premiere Pro CS6*.

Fig. 3. Icono del software *Adobe Photoshop CS6*.

### **2.2.1. Plan de trabajo**

Tal como he comentado para alcanzar el resultado deseado es muy importante elaborar una planificación. A continuación, desarrollo mi plan de trabajo por meses:

#### **Julio – Agosto (2018): Ideas y bocetos.**

En los primeros meses de trabajo elaboro mediante el software *Adobe After effects CS6* pruebas de posibles cabeceras con logotipos. Empiezo realizando las pruebas con este software porque me produce más complejidad y quiero saber que puedo elaborar.

Además, busco mucha información de escenografía de televisión y empiezo a elaborar las primeras pruebas.

#### **Septiembre – Octubre (2018): Acotar el proyecto**

Una vez comienzo el curso académico me centro en acotar el proyecto, en plantear por escrito la descripción del magacín cultural. Además, inicio a realizar las primeras tutorías, las cuales me sirvieron para definir el proyecto.

#### **Noviembre (2018) – Enero (2019): Investigación**

A continuación, realizo una exhaustiva búsqueda de información respecto al contexto histórico de la figura del director de arte y los posibles referentes para el proyecto.

#### **Febrero – Marzo: Redactar el proyecto**

Aunque los meses anteriores ya comienzo a redactar, en estos meses es cuando lo elaboro en profundidad el trabajo escrito y realizo los diseños definitivos. También, estudio la normativa y reviso la maquetación con ayuda de los ejemplos de trabajos académicos realizados en años anteriores, gracias al repositorio de la UPV RiuNet.

#### **Abril – Mayo: Conclusiones**

Y por último, me centro en corregir cualquier tipo de errata y escribir las conclusiones de mi trabajo final de grado de Bellas Artes. Tras la finalización de la memoria inicio la presentación, teniendo en cuenta que debe explicar y mostrar la memoria realizada de una forma amena y profesional.

### 3. CUERPO DE LA MEMORIA

#### 3.1. Marco teórico

##### 3.1.1. Descripción del programa *Arte Emergente*

*Arte Emergente* es una propuesta de magacín televisivo el cual combina entretenimiento con la cultura y la divulgación de diversas disciplinas artísticas. El magacín es un formato de televisión el cual cabe prácticamente cualquier sección: entrevistas, coloquios, debates, tertulias, concursos, reportajes, noticias, sketches, actuaciones artísticas, espacios educativos, de hogar, seriales, etc. Esto no significa que todos los magacines tengan que incluir todo, dependerá fundamentalmente del estilo del mismo.

Este magacín audiovisual tiene el principal objetivo de dar a conocer a los/as artistas nacionales de diferentes facetas artísticas: música, teatro, cine, pintura, etc.

Al ser un programa con el principal objetivo de propulsar el consumo y el conocimiento de arte, pienso que la mejor opción es la emisión en una cadena pública nacional.

La principal función de las cadenas publicas es garantizar la demanda de información, cultura, educación y entretenimiento de la sociedad.<sup>1</sup>

La cadena elegida para esta propuesta de magacín cultural es *La 2*, el segundo canal del grupo *Televisión Española*, a su vez perteneciente a la corporación pública *Radio Televisión Española*. La programación principal de este canal se basa en espacios culturales y de servicio público. Además, al tener una cobertura nacional el programa alcanza una mayor audiencia que si fuese emitido en una cadena autonómica o local.

En esta cadena se pueden ver programas educativos y culturales como: *That's English*, *Página 2*, *Historia de nuestro cine* o *La aventura del saber*.

La televisión es un medio de comunicación masiva, por lo cual conlleva una gran responsabilidad en cuanto a emitir un entretenimiento sano y apropiado para todos los espectadores. Además otros de los objetivos más importante para el programa es informar y educar.<sup>2</sup>

Por otra parte, cabe analizar el *target* del magacín, también se denomina público objetivo. Se refiere al receptor ideal (actual o potencial) de un determinado producto, servicio o campaña de publicidad. La delimitación del público objetivo se hace en función de:

- Criterios sociodemográficos: sexo, edad, nivel educativo, etc.
- Criterios socioeconómicos: nivel de ingresos, clase social, etc.
- Criterios psicológicos: personalidad, estilo de vida, costumbres, sistemas de valores, etc.



Fig. 4 y 5. *La 2: La aventura del saber*, 1992 - actualidad.  
Captura realizada del programa.

<sup>1</sup>.PERALES, A. (2003) *La televisión pública en la era digital. Laboratorio de alternativas*. <[http://www.falternativas.net/public/storage/laboratorio\\_documentos\\_archivos/xmlimport-ygTG4l.pdf](http://www.falternativas.net/public/storage/laboratorio_documentos_archivos/xmlimport-ygTG4l.pdf)>

<sup>2</sup>.FORTA. (2012) Informe sobre el papel de la Televisión Pública Autonómica en España. <<http://www.forta.es/Portals/0/Forta1200.pdf>>



805 ESCALETA "CORAZÓN, CORAZÓN"				SÁBADO	
NÚM	TEMA	CINTA	LÍNEA	DURACIÓN	HORA
1	CABECERA			0:00:29	14:30:29
2	CRISTINA	2 43	3 1	0:00:22	14:30:58
3	VICKI MARTIN BERROCAL (Julian)			0:00:32	14:31:20
4	CRISTINA	54 7	2 1	0:00:22	14:32:52
5	HILA FINITO Y ARANCHA (Mercedes)			0:02:22	14:34:14
6	CRISTINA	32 28	2 1	0:00:13	14:36:36
7	NACIONAL+RÁFAGA (Julia)			0:01:51	14:36:49
8	CRISTINA	4	2 1	0:00:16	14:38:40
9	MODA (Jesús)	65	3	0:02:21	14:38:56
10	CRISTINA			0:00:15	14:41:17
11	CAROLINA+RÁFAGA (Coro)			0:01:08	14:41:32
12	CRISTINA			0:00:14	14:42:40
13	TOTAL MARTA SÁNCHEZ	CAB		0:00:10	14:42:54
14	CRISTINA			0:00:14	14:43:04
15	TOTAL ANTONIO ARDÓN			0:00:09	14:43:18
16	CRISTINA PASO A PUBLICIDAD			0:00:10	14:43:27
17	CABECERA PASO A PUBLICIDAD			0:00:09	14:43:37
TOTAL 1ª PARTE				0:13:17	14:43:46
18	PUBLICIDAD				
19	CABECERA VUELTA DE PUBLICIDAD	CAB	3	0:04:55	14:48:41
20	CRISTINA			0:00:09	14:48:50
21	BODA MARTA SANCHEZ (Rosa)	55	1	0:01:02	14:49:52
22	CRISTINA			0:02:23	14:51:21
23	BODA JACOBO MARTOS (Merche)+RÁFAGA	22	2	0:00:20	14:51:41
24	CRISTINA			0:01:42	14:53:23
25	ANTONIO ARDÓN (Paz)	1	1	0:02:22	14:56:03
26	CRISTINA			0:00:10	14:56:13
27	ANDREA JANEIRO (Julian)	37	2	0:01:45	14:57:58
28	CRISTINA			0:00:12	14:58:10
29	ÚLTIMA HORA (Rosa)	6	1	0:01:02	14:59:12
30	DESPEDIDA CRISTINA	21 C	2 3	0:00:13	14:59:26
31	ROTULOS (COPV) (3 ráfagas)			0:00:17	14:59:43
TOTAL 2ª PARTE				0:11:19	15:00:00
TOTAL PROGRAMA				0:24:36	

En este caso, el magacín tiene un *target* amplio de espectadores, ya que es un programa didáctico el cual quiere dar a conocer la cultura al mayor público posible. Para ello cuenta con diversas secciones para crear interés a todo tipo de espectador. Por ejemplo, una sección de arte para niños en el cual intentará animar a consumir cultura desde pequeños. Por otra lado, en el resto de secciones se informará de la agenda, de becas para artistas y se realizará entrevistas a personas del ámbito artístico. También, incluye una sección para el reconocimiento a instituciones o museos que promuevan el arte.

Es un programa con un elevado grado de servicio público, que fomenta la cultura y promociona el turismo nacional a base de propuestas artísticas. Se conforma mediante las intervenciones del presentador/a dialogando con sus invitados/as, las secciones de los/as colaboradores y con la esperada actuación del artista convidado.

Cabe destacar una figura fundamental en el programa que es el/la presentador/a, un buen/a comunicador/a creativo/a, con capacidad de improvisación. Proporciona identidad al programa como hilo conductor en el magacín y crea un buen ambiente. Además, de esta figura clave también aparecen colaboradores en las diferentes secciones que contribuyen de una manera entretenida y amena en el magacín.

Cabe resaltar que para la realización de este programa, que se realizara semanalmente con una duración de sesenta minutos aproximadamente, es necesario entre otros documentos un guion y una escaleta.

El guion y la escaleta se estructura en bloques de unidad temática y escénica, hilvanados por el/la presentador/a y, en ocasiones, por elementos gráficos diseñados con esta finalidad (cabeceras, ráfagas, etc.).

TV E 1 TELEDIARIO 2 Viernes 18 de enero de 2007

Escaleta de rutinas: 2ª Edición

Orden	tema	hora inicio	hora fin	sección
1	Inicio de programa	00:00	00:00:00	Inicio
2	Seg. Noticias	00:00	00:00:00	Noticias
3	Noticias de España	00:00	00:00:00	Noticias
4	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
5	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
6	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
7	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
8	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
9	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
10	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
11	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
12	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
13	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
14	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
15	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
16	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
17	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
18	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
19	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
20	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
21	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
22	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
23	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
24	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
25	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
26	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
27	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
28	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
29	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
30	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
31	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
32	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
33	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
34	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
35	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
36	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
37	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
38	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
39	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
40	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
41	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
42	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
43	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
44	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
45	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
46	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
47	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
48	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
49	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
50	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
51	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
52	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
53	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
54	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
55	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
56	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
57	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
58	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
59	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
60	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
61	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
62	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
63	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
64	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
65	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
66	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
67	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
68	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
69	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
70	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
71	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
72	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
73	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
74	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
75	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
76	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
77	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
78	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
79	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
80	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
81	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
82	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
83	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
84	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
85	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
86	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
87	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
88	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
89	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
90	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
91	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
92	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
93	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
94	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
95	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
96	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
97	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
98	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
99	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
100	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
101	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
102	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
103	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
104	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
105	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
106	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
107	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
108	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
109	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
110	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
111	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
112	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
113	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
114	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
115	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
116	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
117	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
118	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
119	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
120	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
121	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
122	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
123	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
124	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
125	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
126	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
127	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
128	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
129	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
130	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
131	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
132	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
133	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
134	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
135	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
136	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
137	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
138	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
139	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
140	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
141	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
142	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
143	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
144	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
145	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
146	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
147	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
148	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
149	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
150	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
151	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
152	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
153	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	Noticias
154	Noticias de Europa	00:00	00:00:00	Noticias
155	Noticias de América	00:00	00:00:00	Noticias
156	Noticias de África	00:00	00:00:00	Noticias
157	Noticias de Oceanía	00:00	00:00:00	Noticias
158	Noticias de Asia	00:00	00:00:00	Noticias
159	Noticias de Medio Oriente	00:00	00:00:00	

## - Escaleta PGM 1 ARTE EMERGENTE

**1. PRESENTACIÓN**

El/la presentador/a realiza una pequeña introducción al programa dando paso a la cabecera del magacín.

30''

**2. CABECERA + SUMARIO**

La pieza audiovisual esta formada por la cabecera del programa y un sumario.

2'

**3. RESUMEN DE EVENTOS ANTERIORES**

Sección realizada con un/a colaborador/a, se inserta un video en el cual repasa los eventos pasados de la última semana. Además, cada semana se acompañará a los artistas a sus conciertos, talleres donde ejercen o lugares relevantes.

10'

**4. ENTREVISTA**

Entrevista, coloquio con artistas invitados.

15'

**5. PROXIMOS EVENTOS – AGENDA CULTURAL**

Sección realizada con un/a colaborador/a: mediante el recurso *picture and picture* se muestra imágenes del evento próximo o de eventos pasados que acompaña a la información.

10'

**6. ARTE PARA NIÑOS**

Sección de arte para niños/as, en la cual se trata eventos y actividades infantiles.

10'



**7. RECONOCIMIENTO A INSTITUCIONES/MUSEOS**

En este espacio se reconocerá a las instituciones, museos o fundaciones que promueven con diversas actividades la cultura. **5'**

**8. ACTUACIÓN**

Espacio en el cual un/a artista de la música, danza o cualquier disciplina la cual pueda desarrollar en este determinado tiempo su profesión. Es muy importante dar la oportunidad para que el espectador conozca a artistas. **4'**



**9. DESPEDIDA**

**4'**

**10. CORTINILLA FINAL**

**15''**

**TOTAL 60'**

Fig. 8 y 9. iNews. Capturas realizadas al software iNews.

En la actualidad, las escaletas se realizan en diversos software como iNews, sistema informático que utiliza TVE como herramienta de trabajo para gestionar contenidos, construir escaletas, organizar tiempos, controlar el estado de los vídeos y conectar a informadores, productores y realizadores. La ventaja de estos software es la facilidad del acceso al material o la información y la posibilidad de trabajar diferentes usuarios a la vez conectados a la red.

Otro software que se emplea es *Digiton*, por ejemplo esté lo utilizan en la televisión autonómica TV3. En el año 2003 se implementó el proceso de producción digital con el sistema *Digiton*. Se trata de un sistema de gestión de contenidos audiovisuales propio de la *Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals*.

La adopción del sistema y el tránsito de un sistema analógico a uno digital ha supuesto la mejora de eficiencia en los procesos de producción. El sistema digital permite realizar todas las fases del proceso de creación audiovisual en

televisión, que incluye la documentación, producción, edición y emisión, entre otras.

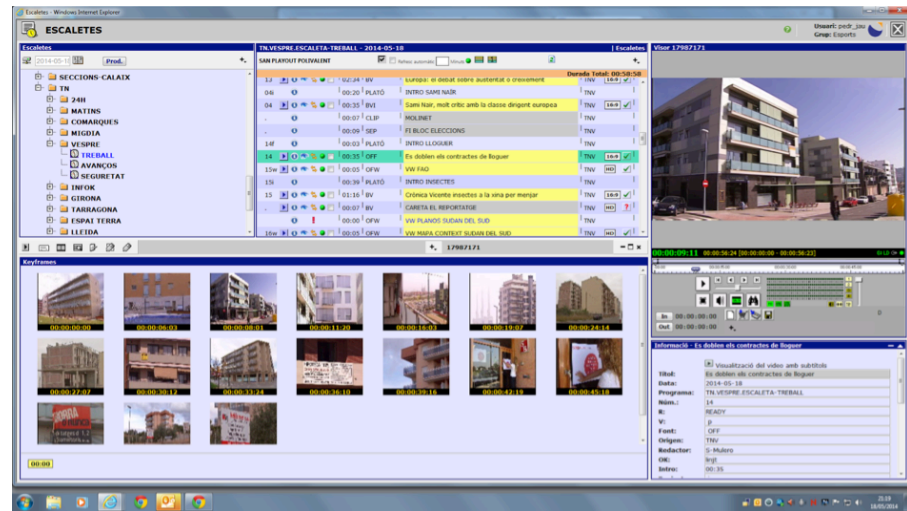
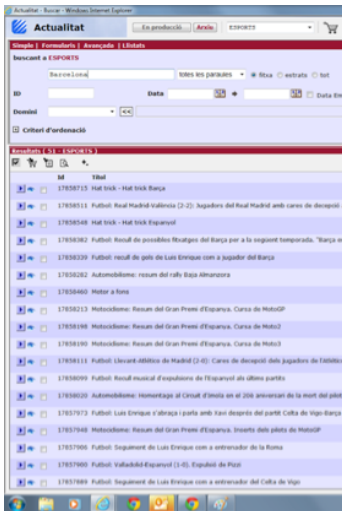


Fig. 10 y 11. TV3: *Digiton*. Captura realizada al software *Digiton*.

**3.1.2. Contexto histórico: Dirección de arte en TV**

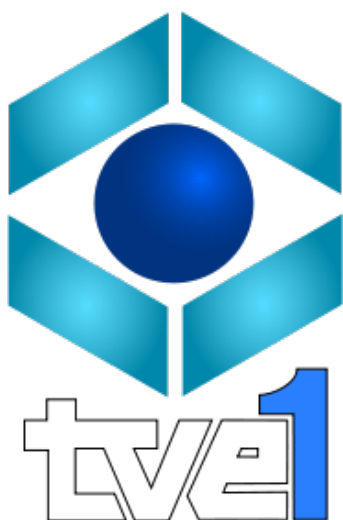
La dirección de arte nace junto al cine de ficción, con Georges Méliés y sus películas de temas fantásticos, que crean universos visuales propios a partir de escenografías, diseño de vestuario y efectos especiales.

Como indica Robert Olson: “En 1927 en Estados Unidos se mostraron las primeras imágenes de televisión, pero no fue hasta acabar la segunda guerra mundial, cuando este nuevo medio de comunicación llegó a resultar tan interesante como el cine en sus comienzos.”<sup>3</sup>

Por el gran interés que despertó los estudios cinematográficos comenzaron también a producir programas de televisión. Los grandes estudios y los productores independientes se embarcaron en el medio televisivo, ya que tenían los medios y los utilizaron para satisfacer la creciente demanda. Pero para poder satisfacer las exigencias del nuevo medio, muchos diseñadores que provenían del teatro tuvieron la necesidad de crear nuevas técnicas de diseño y construcción de escenografía.

Para los directores artísticos, habituados a disponer de tiempo y grandes presupuestos, se les asignaban ahora series de televisión que carecían de los dos temas.<sup>4</sup> A menudo, para producir las series se utilizaban los decorados construidos para una película cuyo estreno en cine se retrasaba. Por lo tanto, muchos directores artísticos de Hollywood se resistían a trabajar para la televisión: por su presupuesto inferior, tiempos de producción más cortos y menor prestigio que el cine.

<sup>3</sup> OLSON, R. (2002) *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. p. 30.  
<sup>4</sup> OLSON, R. (2002) *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. p. 31.



# T.V.E.

Fig. 12 . Logotipo: TVE (1982-1991)

Fig. 13. Logotipo: TVE (1956-1962)

En sus principios los equipos de televisión presentaban muchas imposiciones a los directores artísticos. Como narra Robert Olson: “Tenían que trabajar con una gama de grises muy limitada y evitar los contrastes fuertes, así como ciertas configuraciones. Las primeras cámaras de tubos sólo podían captar una imagen si se mantenían enfocados durante mucho tiempo. El sistema necesitaba unos niveles altos y suaves, lo que limitaba el contraste y la atmosfera proporcionada por los decorados.”<sup>5</sup>

Durante la década de los 60 todos los canales de televisión vieron frenado su desarrollo por la Segunda Guerra Mundial. Con la excepción de Peter Goldmark, de la CBS estadounidense, en 1940 inició la realización experimental de programas en color según un sistema propio.

Al finalizar la guerra, la industria civil norteamericana recuperó el mercado de la televisión aumento tanto en el número y potencia de las emisoras como en la multiplicación del número de receptores. Como indica Christian Hervás: “Se pasó de seis emisoras en activo y un parque de diez mil televisores en 1945 a 41 emisoras y cuatro millones de receptores en 1950.”<sup>6</sup>

Gracias a las mejoras técnicas, por una parte, y al aumento potencial de espectadores, por otra, la televisión se convirtió en un gran fenómeno de masas. También fue durante esta época, en 1956, cuando comenzó *Televisión Española*. Además, al final de la década de los años 60 vio también el nacimiento de las primeras emisiones comerciales en color.

La década de los 60 se caracterizó por el surgimiento de los satélites y la globalización de las imágenes y los gráficos televisivos. A finales de la década de 1960-1970 existían en el planeta alrededor de 230 millones de receptores de televisión. La compañía japonesa *Sony* empezó a vender vídeos portátiles con cinta de media pulgada, y *Ampex Corporation* puso al servicio de la emisoras de todo el mundo los primeros magnetoscopios en color. El transcurso de los años y el desarrollo de la tecnología puso las condiciones para que el desarrollo del grafismo fuera mejorando.<sup>7</sup>

Gran parte del trabajo realizado en la época reflejaba el estilo pop-art del periodo, un diseño que resulta apropiado a la simplicidad técnica y a los trazos gruesos de las primeras secuencias de animación realizadas para televisión. Por otro lado comenzaron a descubrirse nuevos usos para la pantalla electrónica, como es el ofrecido por los videojuegos, verdaderos pioneros del grafismo electrónico.

<sup>5</sup>. OLSON, R. (2002) *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. p. 32.

<sup>6</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*. p. 48.

<sup>7</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*. p. 51 y 52.

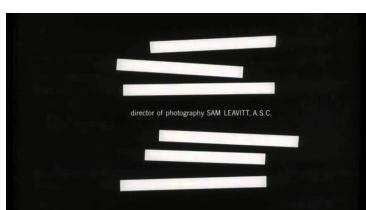


Fig. 14. Créditos de Saul Bass: *El hombre del brazo de oro* (1955, Otto Preminger)

Fig. 15. Créditos de Saul Bass: *Psicosis*, (1960, Alfred Hitchcock)

Fig. 16. Créditos de Bernard Lodge: *Dr. Who*, 1974.

La tecnología informática, altamente evolucionada en Estados Unidos por el estímulo del programa espacial, fue luego aplicada al mundo del entretenimiento. Los antiguos gráficos tridimensionales utilizados para simulaciones de vuelo pasaron a ser, a mediados de los años 70, animaciones gráficas en la pantalla del televisor. Otro desarrollo interesante por el componente de diseño que conlleva es el teletexto.

Por otro lado, cabe destacar que las animaciones para cabeceras y anuncios publicitarios se realizaban fuera de España, hasta que a principios de los 80 surgieron las primeras empresas nacionales que se dedicaron a este sector.

La década de los 80 fue la implantación definitiva de la infografía en televisión. Tal y como ocurrió en tiempos de Saul Bass con la acogida de la animación cinematográfica por la televisión, el grafismo digital ha sido heredero de las técnicas de animación infográfica desarrolladas para los efectos especiales en cine. Es decir, el grafismo y los efectos especiales cinematográficos han tenido un desarrollo similar.

Los créditos de Saul Bass aportaron una nueva línea creativa al uso tradicional de rótulos confeccionados a mano y filmados. La obra de este diseñador influyó en el trabajo de muchos grafistas durante la década de los 60.

Los créditos cinematográficos cuidadosamente diseñados ayudan a preparar mejor al espectador hacia la narración que vendrá posteriormente. Al contrario, los títulos de introducción en televisión tienen un impacto mucho más directo. Como cuenta Christian Hervás: “Resulta irónico que el esfuerzo del cine por retener su audiencia recurriendo al diseño gráfico haya sido un estímulo tan importante en el trabajo de los diseñadores gráficos de televisión.”<sup>8</sup>

Otros dos referentes históricos en el grafismo son Bernard Lodge y Jaime Agulló. Bernard Lodge fue uno de los primeros diseñadores gráficos de televisión interesado en el uso de técnicas de video. Partiendo de este planteamiento, Bernard Lodge inventó y puso en práctica numerosos efectos. Por ejemplo, el efecto de retroalimentación que se produce cuando una videocámara se dirige hacia un monitor. Las imágenes rotatorias y seminebulosas que ello produce fueron más tarde la base para desarrollar los títulos de *Dr. Who*.

Jaime Agulló trabajó en *Televisión Española* treinta años como integrante del departamento de grafismo de Prado del Rey. Trabajar en *TVE* le permitió ampliar sus conocimientos dado el carácter específico del medio. Técnicas por entonces nuevas, como el *Chroma Key*, le llevaron a realizar trabajos muy

<sup>8</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*. p. 16.



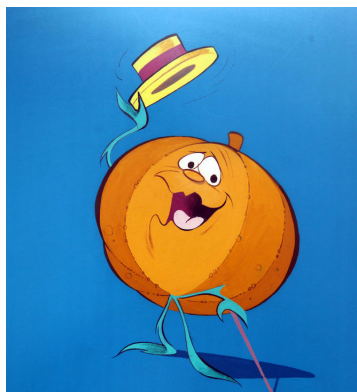
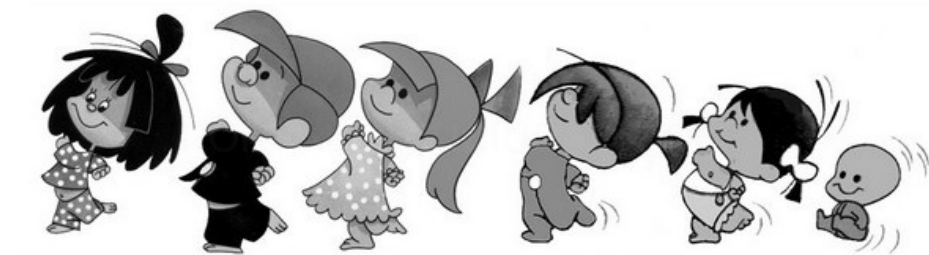


Fig. 17. TVE 1: *Ruperta*, 1976.

Mascota del programa *Un, dos, tres*.

Fig. 18. TVE 1: *Familia Telerín*, 1964.



interesantes para decorados ficticios. Realizó numerosas mascotas para programas, así como ilustraciones en programas infantiles y logotipos. Las más destacables de sus personajes son *Ruperta*, mascota del programa *Un, dos, tres*, o la *Familia Telerín*.

Retomando los equipos técnicos en televisión, el precursor de los modernos equipos de animación infográfica fue el *Bosch FGS-4000*. Éste se presentó como prototipo durante el *Siggraph* de Boston de 1982. Fue el primer ordenador disponible comercialmente capaz de animar modelos sólidos, con total movimiento de cámara y punto de vista, y en tiempo real. Se fabricó una serie limitada en el periodo 1983-1988 y fue el primer ordenador gráfico especializado en animación que llegó a España (adquirido por la empresa *Animática* en 1984).

Como señala Christian Hervás: “Otro acontecimiento importante para el desarrollo de los ordenadores gráficos fue la fundación de *Silicon Graphics Inc. (SGI)* por Jim Clark en 1982. *SGI* se especializó en la producción de los mejores ordenadores para infografía posibles. Estos ordenadores incluían capacidades 3D, procesadores RISC (*Reduced Instruction Set Chip*) de alta velocidad y arquitecturas simétricas (multiproceso). En 1983 *SGI* presentó su primer sistema, la terminal gráfica *IRIS 1000*. En 1982, John Waler y Dan Drake junto con otros programadores más fundaron *Autodesk, Inc.*

Ese año presentaron «*AutoCAD 1*», posiblemente el programa técnico de diseño más difundido. Las ventas de *Autodesk* pasaron de 15000 dólares en 1983 a 354 millones de dólares en 1993.”<sup>9</sup>

En definitiva, el director artístico es quien diseña, produce y dirige estéticamente una producción, es técnica y arte simultáneamente. El/la director/a de arte domina la estética visual integral del medio audiovisual, coordina y dirige un equipo de trabajo. Se sirve de distintas disciplinas y con conocimientos adquiridos en estudios artísticos como es el grado de Bellas Artes para elaborar un mensaje visual que transmitir al espectador/público objetivo.

<sup>9</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*. p. 77.

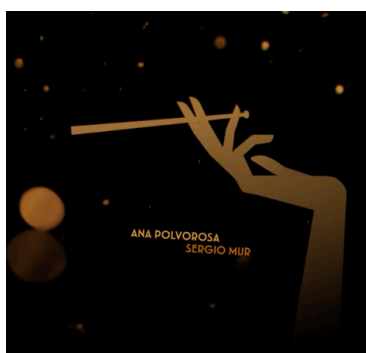


Fig. 19. y fig. 20 *Neflixt: Las chicas del cable*, 1976. Fotogramas de la cabecera.

Las nuevas formas de expresión artística, plantean la necesidad de redefinir el concepto de arte. Como indica Christian Hervás: “La revolución tecnológica es ya una redefinición del mundo, de cómo lo percibimos y cómo lo representamos. Si el arte es, en el marco general de nuestra cultura, uno de los principales mecanismos de representación simbólica, es evidente que la tecnología ha de formar parte del mismo, y no como un añadido decorativo, sino como esencia natural de un arte que describe un mundo totalmente impregnado de elementos y símbolos tecnológicos.”<sup>10</sup>

### 3.1.3. Referencias

En el desarrollo teórico del proyecto *Arte Emergente: escenografía, iluminación y grafismo de un magacín de televisión*, es fundamental comprender y asimilar cuales son los factores que influyen. A continuación, procedo a explicar y desarrollar cuales son los referentes que intervienen en el proyecto, destacando los detalles que más me interesan de estos.

En una primera fase de investigación indague en los referentes más importantes del grafismo audiovisual, como es el caso del artista Saul Bass.

También, respecto al grafismo he estudiado a profesionales actuales como es Jorge Lawerta y Antoni Sendra.

Además, cabe destacar la cabecera de la serie emitida en *Neflixt: Las chicas del cable*. La empresa *Poteito Films* realiza una pieza audiovisual que inicia cada capítulo, la cual tomo de referente por su estilo influenciado por el diseñador gráfico Saul Bass.

Ilustraciones realizadas con formas geométricas básicas, de un solo color, las cuales hacen referencia a la propia trama, con movimientos sencillos y destellos de luces que ayudan a la transición de las ilustraciones.

A destellos de luz me refiero a los *lens flare*, los cuales se presentan como pequeños círculos u óvalos de colores. Similar al destello de la lente producido cuando algún rayo de luz de una fuente muy potente llega a la lente y se cuela a través de esta.

Por otro lado, debo destacar magacines televisivos que he tomado como referente en la temática artística o en la escenografía.

Me parecen muy interesante los magacines emitidos por *La 2 de TVE La edad de oro* (1983 - 1985) y *No disparen al pianista* (2007 - 2009). *La edad de oro* era un mítico programa de los 80 que reflejó el movimiento artístico, cultural y musical de la Movida. Aunque los dos programas han sido emitidos en distinta épocas la finalidad era la misma dar a conocer a los artistas y poder disfrutar de la música en directo. Me parece muy interesante que los dos programas cuenten con la presencia del público de forma tan activa, que se sientan como en un concierto real. Otros magacines televisivos también

<sup>10</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*. p. 205.



emitidos en *La 2* a tener en cuenta son: *Historia de nuestro cine*, *La aventura del saber* y *El programa del que usted me habla*.



Fig. 21. TVE 1: *La edad de oro* (1983 - 1985)

Fig. 22. TVE 1: *La edad de oro* (1983 - 1985)

Fig. 23. (Imagen de la derecha) TVE 1: *No disparen al pianista* (2007 - 2009).

### 3.1.3.1. Saul Bass

Saul Bass (Nueva York, 1920 - Los Ángeles, 1996) nació en Nueva York donde estudió diseño gráfico en la *Art Students League* y en el *Brooklyn College*. Este artista es un referente en el desarrollo y posterior reconocimiento de los títulos de crédito como pieza cinematográfica.

Fue un pionero en el uso de técnicas de animación, con las que consiguió todo un rango de efectos emocionales y psicológicos imposibles de obtener con la técnica tradicional de rotulación. De sus colaboraciones con Otto Preminger destacan los siguientes títulos: *El hombre del brazo de oro* (1956), *Anatomía de un asesinato* (1959) o *El rapto de Bunny Lake* (1965). De su colaboración con Alfred Hitchcock destacan: *Vértigo* (1958), *Con la muerte en los talones* (1959) y *Psicosis* (1960), pero también colaboró con otros directores como Michael Anderson en *La vuelta al mundo en 80 días* (1956).<sup>11</sup>

Durante la época dorada de Hollywood y el denominado *studio system*, los títulos de crédito valían sencillamente para mostrar el logotipo del estudio. Para Saul Bass la cabecera debía ser un recurso para crear un clima para la película que estaba a punto de proyectarse. Consideraba que el interés del espectador por la película debía despertarse desde el primer fotograma.

El trabajo de Saul Bass cambió radicalmente la forma de presentar un largometraje. Durante toda su trayectoria, esta voluntad de transmitir de inmediato el carácter de la película, le encaminó hacia un estilo visual minimalista, muy directo e, incluso, perturbador. Ya fuera por su tipografía o



Fig. 24. y fig. 25. Créditos de Saul Bass: *Psicosis*, (1960, Alfred Hitchcock)

<sup>11</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte*. p. 15.

por el empleo de elementos que sugerían el contexto de la película, muchos de estos créditos se convirtieron tan característicos que se podía identificar el género sólo por su tipografía y composición.

Las bases de su propio sistema gráfico fueron sus colores planos y su tratamiento naif, el uso de formas geométricas simples, sesgadas y retorcidas y su característico movimiento de cámara. Inspirado en la animación abstracta de los años veinte lo que acabó escribiendo su nombre entre los grandes del cine.

La característica esencial que me influyen de las obras de Saul Bass es por la síntesis del mensaje: comunicar una idea con la menor cantidad de recursos.

### 3.1.3.2. Jorge Lawerta y Antoni Sendra

Una vez estudiado a un gran referente de la historia del grafismo he investigado a profesionales en la actualidad.

Jorge Lawerta (Valencia, 1983) estudió Bellas Artes y posteriormente inició su carrera como diseñador gráfico y director de arte en agencias como *CuldeSac* (Valencia) o *GlobalWorks* (NYC). La experiencia no fue todo lo positiva y decidió emprender camino por libre y dedicarse a la ilustración. Su trabajo mezcla lo digital con texturas y trazos más informales. Convirtiéndolo en una obra cercana e informal, intentado siempre contar una pequeña historia en cada uno de sus trabajos.

Jorge Lawerta es el autor del grafismo del programa *Asumptes interns*, una de las apuestas de la televisión autonómica valenciana *À Punt*.

*Asumptes interns* es un programa de entretenimiento en clave de humor, que trata la manera de ser de los valencianos y valencianas en los diversos aspectos domésticos, sociales y culturales de la vida cotidiana.

Con este trabajo del artista es con el cual lo descubrí, me llamó la atención la utilización de colores planos y una gama cromática poco usual. El cromatismo tiene una explicación, son los colores de la bandera evolucionados y acrecentados. Y los iconos representan la cultura de la Comunidad Valenciana y al presentador, Pere Aznar.

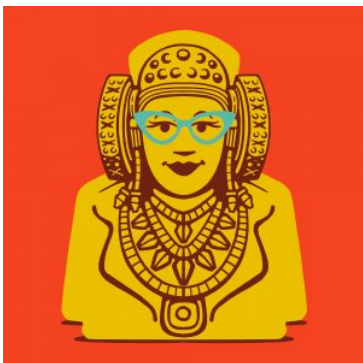


Fig. 26 y 27. Jorge Lawerta: *Asumptes interns*, 2018.

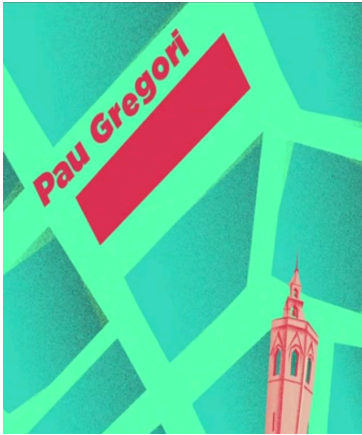


Fig. 28. y fig. 29. Antoni Sendra PODENCO: *Paella Today*, 2018.



Por otro lado, destaco otro artista que es Antoni Sendra PODENCO es un director *freelance* especializado en proyectos *Mixed Media*. La combinación de imagen real con animación *stop motion* y *motion graphics* le ha llevado a desarrollar un estilo único y muy personal. A este profesional lo descubrí con los títulos de créditos que realizó para la película *Paella Today*.

En esta pieza audiovisual que creó para el film se basa en la combinación de recursos gráficos mezclados con videos de los protagonistas. Las características que destaco y tomo de referencia de su trabajo son: los colores planos llamativos, figuras geométricas con clara influencia de Saul Bass, ilustraciones de elementos referentes a la trama que discurre en Valencia.

### 3.1.3.3. Robert Wilson

Robert Wilson (Texas, 1941) es un director estadounidense de escena de vanguardia y dramaturgo, una persona polifacética en el mundo teatral.

Para iluminar el ciclorama me basare en su técnica, conocido por el uso de la luz como un personaje más de sus obras. La iluminación afecta a las emociones y sentimientos, por eso el propio Wilson defiende su elección con prudencia y exactitud. La iluminación sobre los actores se realiza con una precisión absoluta, generando imágenes sorprendentes. Su profundo conocimiento del color le permite emplear la iluminación con absoluta destreza sobre el fondo plano.

En el fondo del escenario, acostumbra hallarse un panorama o un ciclorama, tan característico de Wilson, que hace que el espacio a veces parezca infinito y otras que aporte un color a menudo saturado y plano.<sup>12</sup>

Sin embargo, en otras ocasiones este se presenta en degradado. El ciclorama ofrece la posibilidad de sacar las siluetas de los personajes o de la propia escenografía. Además, una luz puntual puede bañar el rostro de uno de los intérpretes, cubriéndose así el espacio de volumen, matices y sugerencias.

<sup>12</sup>. ILUMINET *La luz, elemento dramático en la obra de Robert Wilson*, <<https://www.iluminet.com/luz-dramaturgia-robert-wilson/>>



Fig. 30. Iluminación dirigida por Robert Wilson: *Madama Butterfly*, 2008.



#### 3.1.3.4. Stanley McCandless

Stanley Russell McCandless (9 de mayo de 1897 - 4 de agosto de 1967) es considerado el padre del diseño de iluminación moderno. El Método McCandless descrito en *A Method of Lighting the Stage* todavía se usa en la actualidad.

El método McCandless es un enfoque particular para proporcionar iluminación al escenario. La iluminación total es proporcionada por al menos dos luminarias de lados opuestos, por encima del plano de los actores con aproximadamente 45 grados y aproximadamente 90 grados de separación.

Estas dos luces vienen de direcciones opuestas y cada una proporciona una tonalidad fría y otra cálida. Además, un foco rellena las sombras proyectadas por el otro. En los lugares en que ambas luces se unen, la mezcla de los dos tintes dará una luz blanca que se conviene en llamar blanco vibrante y que es percibida como blanco sin ningún matiz de color. Las zonas que permanecen iluminadas en cálido y frío ayudan al contraste y a la percepción de la forma del objeto. Además de tener la opción de crear un ambiente más cálido o frío.

En conclusión, este esquema de iluminación mejora las características faciales de los actores y permite transmitir emociones con mayor eficacia.

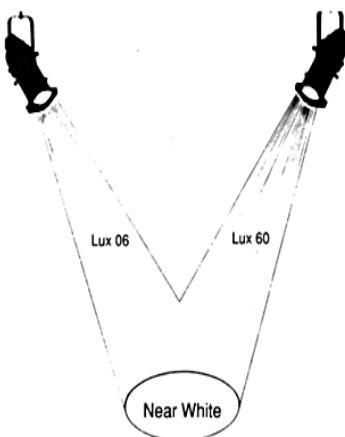


Fig. 31. Esquema de iluminación del método McCandless.

Fig. 32. Wolfgang Amadeus Mozart: *La flauta mágica*, 2012. Representación en el conservatorio Superior de Música de Valencia Joaquín Rodrigo, iluminación dirigida por Joaquín Ferrándiz.



### 3.2. Desarrollo práctico del proyecto

A continuación, en este apartado procedo a explicar el proceso de trabajo que he llevado a cabo en la realización del desarrollo práctico del proyecto *Arte Emergente: escenografía, iluminación y grafismo de un magacín de televisión*.

A partir de influencias y referentes tomé la decisión en un primer momento sobre la gama cromática.

El color influye sobre nuestras emociones, es un herramienta identificativa que ayuda a elaborar una estética visual del magacín, creando una identidad propia para el programa de televisión. La paleta cromática fundamentalmente agrupa al logotipo, la escenografía y el grafismo.

Escoger el color de la identidad es lo que finalmente termina asociando al programa con un determinado mensaje, despertando ciertos valores y transmitiendo una imagen diferenciada. Además, se debe tener en cuenta que la cadena a la cual tiene la finalidad de emitirse tiene una gama cromática propia.

La identidad corporativa, es decir, lo que habitualmente conocemos como la «imagen», es un elemento fundamental en nuestra sociedad de comunicación de masas. Como señala Christian Hervás: “En el caso de la televisión, cuyo producto es precisamente la difusión de imágenes a millones de espectadores, el tratamiento de su propia imagen, entendida como identidad, es un factor primordial.”<sup>13</sup>

Para relacionar la paleta del programa con los colores de la cadena, he elegido entre los colores principales del programa el color #52t808f para algunas piezas del grafismo y elementos escenográficos. Es un color similar al del logotipo de *La 2*, además al igual que en esta cadena yo también amplio a una gama de verdes y azules. La gama de azules que utiliza la cadena pública *La 2* hacen referencia al canal *La 1* de la misma corporación pública *Radiotelevisión Española*.



Fig. 33. *La 2* (2008 a la actualidad) Logotipo.

Fig. 34. Plato de *La 2 Noticias*.



<sup>13</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte*. p. 33.

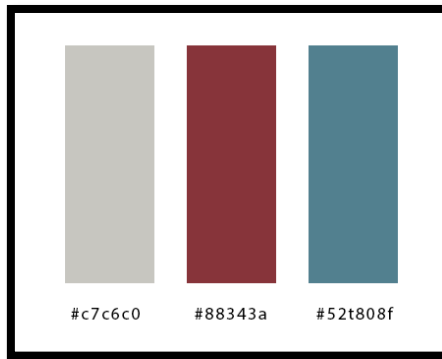


Fig. 35. La 2 (2008 a la actualidad) Logotipo.

Fig. 36. Principales tonos de la gama cromática para el magacín Arte Emergente.

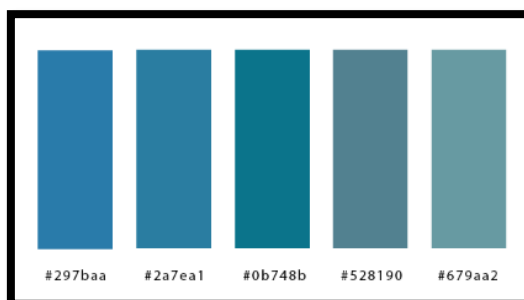
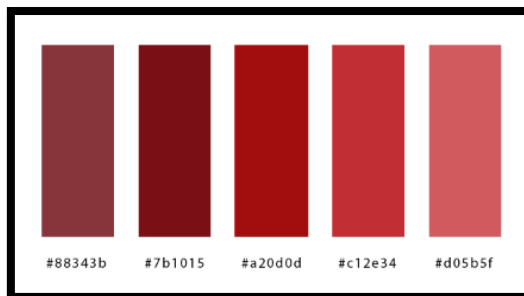
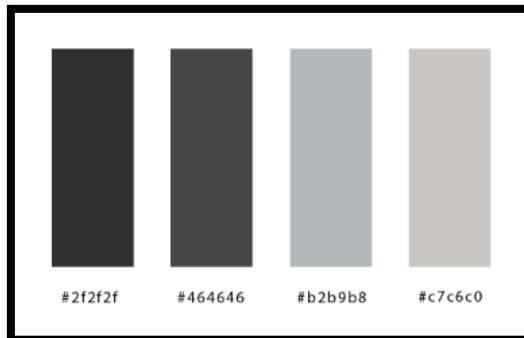
Los colores correctos ayudan a transmitir un adecuado mensaje, estimular la correcta asociación mental por parte de la audiencia o público objetivo.

Los principales tonos que empleo en la gama cromática para el magacín *Arte Emergente* son: #c7c6c0, #88343a y #52t808f.



A partir de estos colores amplio la paleta sobre todo para la realización de la cabecera del programa.

Fig. 37, 38 y 39. Paleta cromática para el magacín Arte Emergente.



A continuación, describo las principales características que destaco de la gama cromática elegida.

- ROJO: es un color poderoso y cálido; asociado con la energía, la fuerza y la determinación. Muchas veces se asocia con celebridades y personas distinguidas como es el caso del programa *Arte Emergente*.

- AZUL: transmite confianza, honestidad, lealtad, integridad, responsabilidad, autoridad y calma. Es un color el cual se emplea para un programa de televisión que entre sus finalidades esté informar.

- VERDE: ha sido conocido como el color del crecimiento, la prosperidad y la vitalidad, en general es un color positivo. Además, simboliza la ecología y el medio ambiente.

- NEGRO: Es un color fuerte que se asocia a lo sofisticado, la elegancia, la seriedad y la objetividad.

- BLANCO: es el color más claro y es asociado con la pureza, la integridad, la neutralidad, la claridad y el optimismo.

En conclusión, en la elección de la gama cromática destaco los tonos azules y verdes asociados a la cadena de emisión *La 2*. El color rojo lo empleo porque aporta mucha fuerza a los diseños. Y a estos colores sumo los tonos más objetivos y neutros que son del negro al blanco pasando por algunos grises intermedios.

Una vez definida la gama cromática explico el diseño del logotipo creado para el magacín *Arte Emergente*. El logotipo es el símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad.

Fig. 40. *Arte Emergente*.  
Logotipo.



La tipografía del título es Aqua Grotesque, esta fuente está inspirada en la tipografía geométrica de los años cuarenta y evoca a otras tipografías como Futura, es perfecta para logotipos o titulares. Con formas muy rectas combinadas con curvas muy concretas consigue armonizar cualquier título al que se le emplee esta tipografía.

ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZÀÁÊÏ  
 abcdefghijklmnopqrs  
 tuvwxzà&12345678  
 901234567890(\$£€.,!?)

Fig. 41. Tipografía Aqua  
 Grotisque.

Fig. 42. Tipografía Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxy  
 z  
 1234567890

Además, respecto a la tipografía en el grafismo utilizo otra para que algunos rótulos tengan mejor legibilidad que es la Myriad Pro. Esta tipografía es suficientemente conocida por su uso como tipografía corporativa de Apple desde el año 2002. Es fácilmente diferenciable de otras tipografías sans-serif debido a su particular descenso (cola) en la letra "y" y su específico corte en la "e".

En su versión Regular, la caja de la tipografía predispone a ser estrecha en comparación a su altura, incitando un efecto de estilización de la letra. El grueso de su trazo es constante y no tiene ningún tipo de ornamento.

El logotipo está formado por las iniciales del programa, las letras A y E que se entrelazan en el interior de un círculo. El principal motivo por el que empleo las iniciales del programa es porque tomo de referencia los logotipos de otros programas televisivos. En general, la mayoría de programas abrevian el nombre a las iniciales en el logo.



Fig. 43. *À Punt Directe* (2018 a la actualidad). Logotipo.



Fig. 44. *El programa de Ana Rosa* (actualmente). Logotipo.



Fig. 45. *La noche temática* (actualmente). Logotipo.

El color que he elegido de fondo es el color rojo, como he especificado anteriormente este color se asocia con la energía, la fuerza y la determinación. Además, se asocia con celebridades y personas distinguidas como es el caso de este magacín.



Asimismo, justifico la elección ya que al investigar los programas de *La 2* encontré en muchos casos que se emplean colores que no son estrictamente el color del logo de la cadena. Por ejemplo: *La noche temática*, *Ese programa del que usted habla*, *La aventura del Saber* o *Página 2*.

Aún así, como he explicado entre los colores principales he empleado un color similar al del logo de *La 2* para otras piezas de grafismo y escenografía. Pienso que para el logo era ideal el rojo porque destaca y tiene mayor fuerza en el diseño. Por ejemplo, podemos comprobar en las imágenes del programa *La aventura del Saber* de *La 2* tiene como color principal el rojo para el grafismo.



Fig. 46, 47 y 48. *La 2: La aventura del saber*, 1992 - actualidad. Capturas realizadas del programa.

Retomando el logotipo que he diseñado las formas principales que se reconoce son un triángulo que forma la A y el círculo exterior. El círculo es la forma esencial de la que se extraen otras formas. En diseño, el círculo suele usarse en el diseño de logotipos e identidad visual. Tiene connotaciones psicológicas como protección, totalidad, o infinitud.

La siguiente figura geométrica es el triángulo que ofrece soporte estructural. El triángulo es imagen de poder y energía en cualquier composición. Representan también el equilibrio y estabilidad debido a sus tres lados. Estas connotaciones son emociones y valores positivos para transmitir al espectador cuando percibe el diseño del logotipo.

Como indica Christian Hervás: "La simplicidad estructural es el resultado de la articulación sintáctica de los elementos de la imagen que mejor traducen los principios de la organización perceptiva."<sup>14</sup>

Cuanto más simple es un logo mejor cumplirá el requisito de ser recordado por el espectador. Para medir el grado de simplicidad pueden utilizarse criterios cuantitativos o cualitativos. Cuantitativamente podemos evaluar la simplicidad de una imagen infográfica basándonos en el número de los componentes con valor estructural que constituyen su configuración.

Cualitativamente, principio que afecta a la percepción del espectador, se distinguen tres variables:

- la pregnancia: es el estímulo que produce una estructura. Cuanto más simple sea una imagen, más pregnancia tendrá.

<sup>14</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte*. p. 136.

- la composición plástica: una estructura interna notoriamente definida, incluso geoméricamente, beneficia la simplicidad.
- la reciprocidad estructural entre el contenido y la forma de la comunicación: el grafismo debe adecuar estructuralmente sus contenidos a las particularidades narrativas o descriptivas del medio televisivo.<sup>15</sup>

En resumen, los beneficios de la comunicación deben ser transmitidos de modo que puedan ser reconocidos instantáneamente. La simplicidad y la claridad son necesarios y deberían manifestarse en cualquier aspectos de la comunicación gráfica<sup>16</sup>

Una vez descrito el proceso general de la gama cromática, el logotipo y la tipografía que engloba el proyecto. A continuación, divido el proceso práctico en escenografía, iluminación y grafismo.

### 3.2.1. Escenografía

Como indica Gerald Millerson: “En la mayoría de los casos el diseño escenográfico no es cuestión de crear decorados impresionantes, sino un entorno apropiado que proporcione imágenes persuasivas y significativas.”<sup>17</sup>

La escenografía que he diseñado mediante el software *Adobe Photoshop CS6* se divide en cuatro sets. El primer espacio que se puede apreciar a la izquierda de la imagen es donde se realizan los conciertos de música, danza o teatro, toda aquella acción que el protagonista necesite de un ambiente escénico.

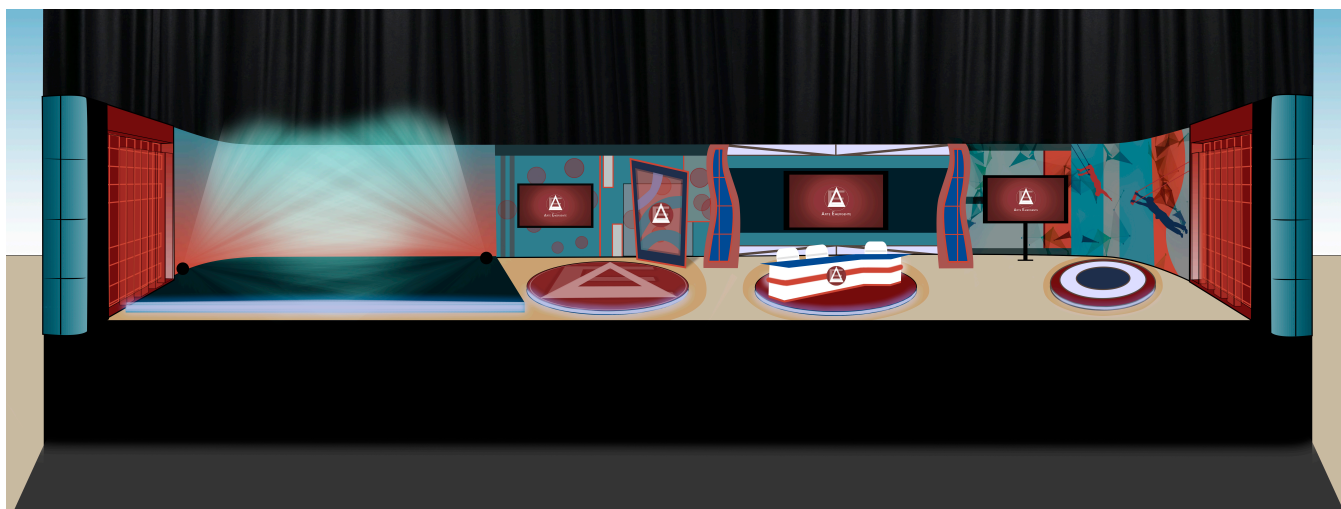


Fig. 49. *Arte Emergente*. Diseño de la escenografía del plató de televisión.

Esta condicionado con un ciclorama el cual crea un espacio distinguible al resto del plató. El ciclorama ayuda a crear un ambiente específico para cada

<sup>15</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte*. p. 136.

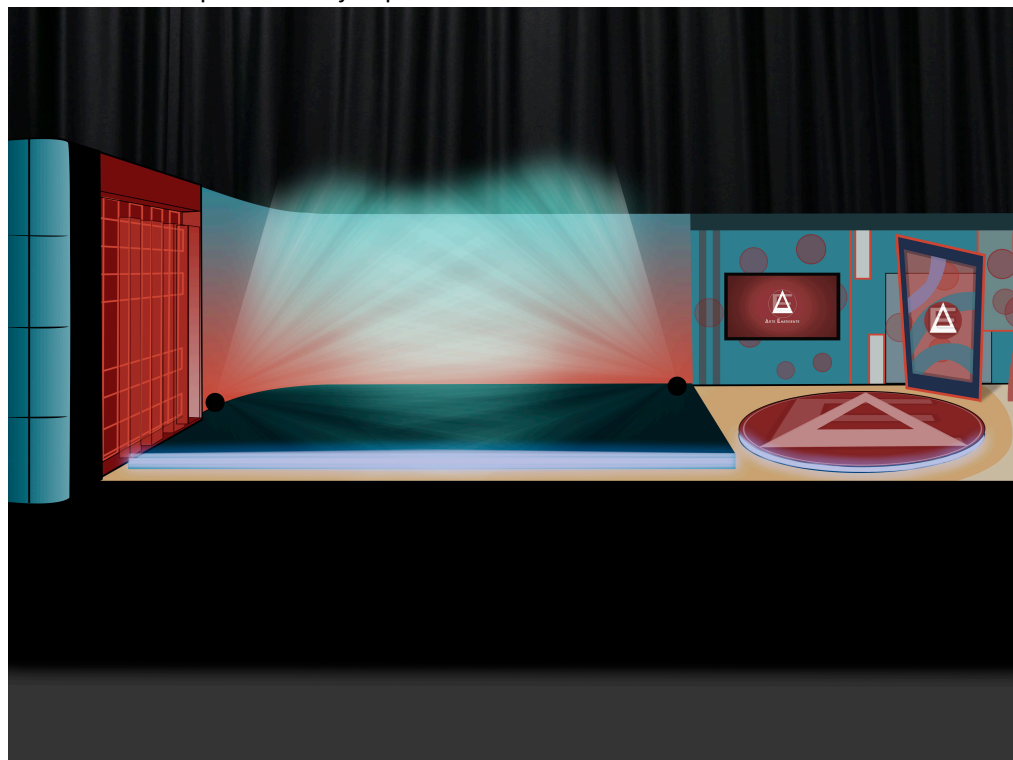
<sup>16</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte*. p. 33.

<sup>17</sup>. MILLERSON G. (1990) *Diseño escenográfico para televisión*. Madrid: IORTV, Centro de Formación de RTVE. p. 23.

actuación, ya que puede iluminarse con panoramas que incluyen filtros de colores creando distintas atmosferas. Los filtros juegan un papel fundamental en las técnicas creativas de iluminación (ver ANEXO 7.6).

En el diseño de la escenografía no indago en la iluminación ya que a continuación comento ese ámbito. Pero para recrear en la imagen un escenario he dispuesto de ejemplo dos focos LED de cabeza móvil.

Fig. 50. *Arte Emergente*. Diseño de la escenografía del plato de televisión. Set 1 y 2.



En este escenario contiene un foso en el cual se puede colocar público si es apropiado para el concierto. Al lado de este espacio hay un set para los diversos colaboradores el cual dispone de un plasma para insertar videos.

En su tarima y panel posterior se puede apreciar el logotipo del magacín. Estos paneles son de un material traslúcido el cual se puede iluminar si la situación lo requiere.

En los espacios que quedan a la derecha del diseño escenográfico son el set principal para las entrevistas donde se puede apreciar una mesa con el logotipo encima de una tarima. Las tarimas ayudan a dividir el escenario en sets y posicionar a las personas, ya que la iluminación esta diseñada para que se coloquen en esos lugares específicos.

Respecto al diseño de las sillas de este espacio deben proporcionar una postura cómoda a las personas cuando están sentadas. Sus asientos y respaldos deben ser firmes, quedar ocultos tras la espalda de las personas y la altura de los mismos no debe ser demasiado alta ni irregular.<sup>18</sup>

<sup>18</sup>. OLSON, R. (2002) *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. 194.

Y por último, el cuarto set tiene la finalidad de realizar las secciones de los colaboradores. También tiene un plasma para colocar imágenes que apoyen visualmente las noticias culturales. Además, cuenta con los paneles citados anteriormente de material traslúcido para poder iluminarlos por la parte trasera (ver ANEXO 7.7).

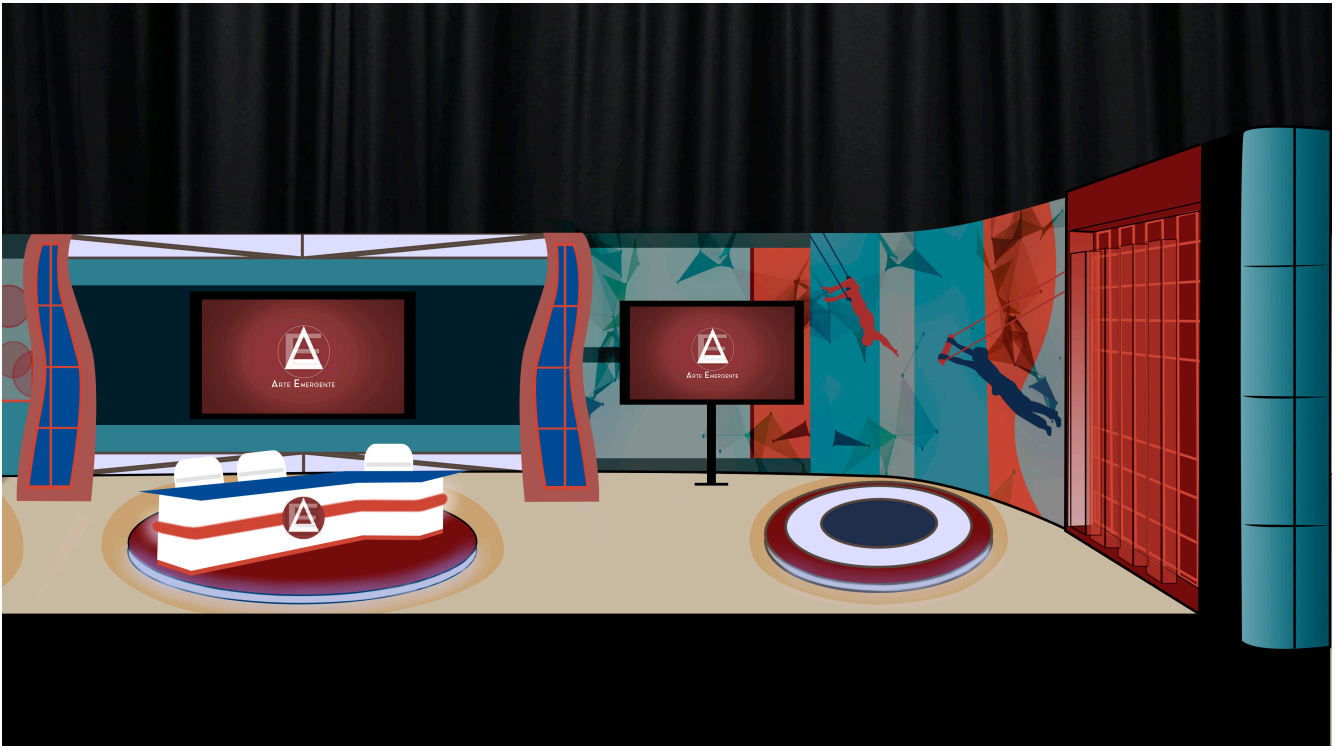


Fig. 51. *Arte Emergente*. Diseño de la escenografía del plato de televisión. Set 3 y 4.

Por otra parte, debo mencionar que las posiciones de los técnicos, por ejemplo los cámaras se sitúan para realizar sus funciones sobre tarimas posicionadas en frente de la escenografía. Y respecto a los paneles del decorado algunos son móviles por lo que pueden efectuar las entradas y salidas para beneficiar la realización del magacín.

El proceso de elaboración del diseño se basa principalmente en generar perspectiva mediante la herramienta pluma, apoyada con las herramientas de formas. Además, me ayudo del recurso del software *Adobe Photoshop CS6* para contornear trazado y simular la presión del pincel en alguna situación.

Y para realizar alguna sombra la realizo con un desenfoque gaussiano y bajando la opacidad.

Otros aspectos a destacar en el proceso de elaboración del diseño es recrear el efecto de luz en las tarimas y en dos focos LED de cabeza móvil.

Para las tarimas utilizo el recurso de resplandor interior y resplandor exterior.

Fig. 52. *Arte Emergente*. Efecto resplandor interior en estilo de capa.

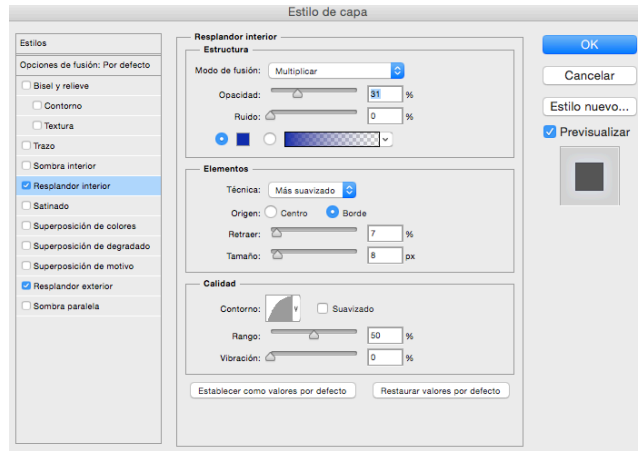
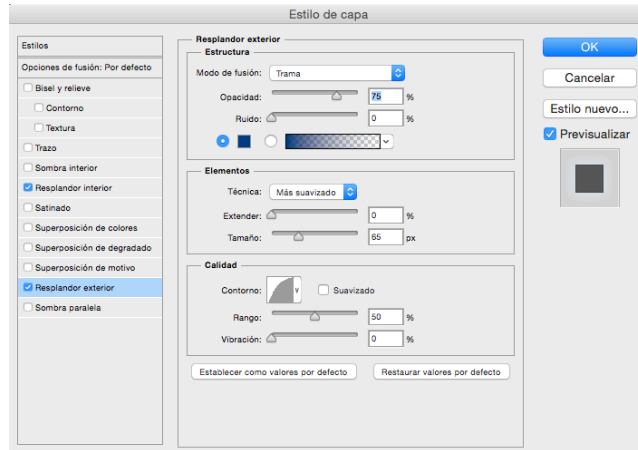


Fig. 53. *Arte Emergente*. Efecto resplandor exterior en estilo de capa.



Y para recrear rayos a partir de una capa de degradado, empleo tipo de degradado ruido, modelo de color HSB y bajo la saturación. A continuación, al estilo del relleno del degradado lo cambio a ángulo.

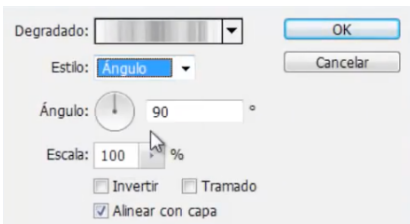
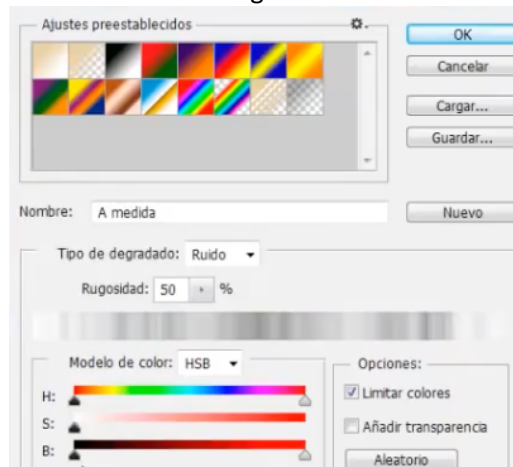


Fig. 54 y 55. *Arte Emergente*. Parámetros modificados para recrear destellos de luz en el diseño de la escenografía.



Asimismo, mediante una capa de color uniforme que repercute solo sobre el degradado se puede modificar su color. Y por último, posicionar y realizar pequeñas modificaciones a través de una máscara de capa.

En resumen, en el diseño destaco el empleo de formas geométricas, tonos planos (excepto para el ciclorama) o elementos como los personajes acróbatas del cuarto set, todo ello engloba por sus características al resto del proyecto.



**3.2.2. Iluminación**

El director artístico debe conocer los conceptos básicos de iluminación, ya que resultan fundamentales en el proceso del diseño de la escenografía. Para emplear una adecuada iluminación se debe conocer los siguientes aspectos sobre la luz: calidad, dirección, cobertura, intensidad y color.

Los decorados montados en el plató necesitan estar iluminados correctamente, para que puedan ser captados por las cámaras y para proporcionarles el ambiente y la atmosfera adecuados.<sup>19</sup>

Como señala Gerald Millerson: “El diseño escenográfico y la iluminación crean juntos el entorno para la acción. Con unos buenos conocimientos básicos de los principios y técnicas de la iluminación, un escenógrafo puede estar preparado tanto para las oportunidades como para los problemas que puedan surgir”<sup>20</sup>

Los objetivos ha conseguir respecto a la iluminación en este proyecto se basan en aplicar diversas técnicas, por ejemplo la técnica Mc Candless o la forma de iluminar panoramas de Robert Wilson. Además, al contar en el plató con un escenario se puede aplicar el objetivo de la iluminación escénica que es iluminar al interprete, ofrecer la imagen del escenario con una composición de luz que pueda cambiar la percepción del espacio.

La siguiente imagen es el plano de luces que he diseñado, el cual debe armarse a partir de la planta general de la sala con los elementos escenográficos. Esta planta debe tener señalizado el posicionado de las varas. Asimismo, se indican la ubicación de las luminarias por su símbolo, en la escala correspondiente al plano (ver ANEXO 7.2)

Como señala Gerald Millerson: En un estudio de televisión/video la mayor parte de la iluminación proviene de lámparas suspendidas. De esta forma se evita que haya lámparas o cables por el suelo, dejándolo libre para los movimientos de la cámara.<sup>21</sup>

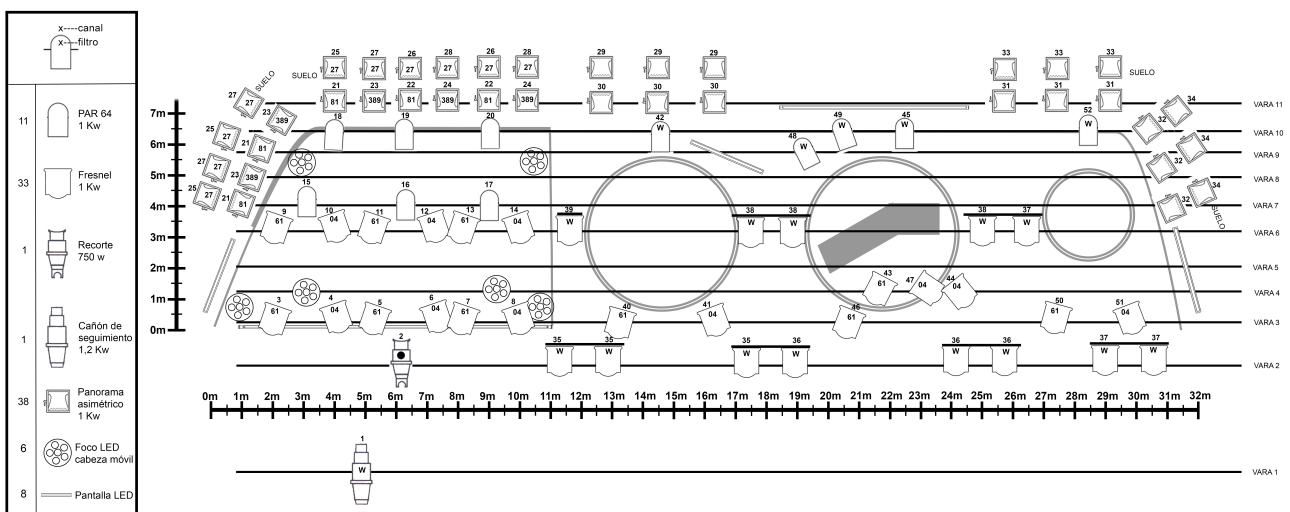


Fig. 56. Arte Emergente. Diseño del plano de iluminación.

19. OLSON, R. (2002) *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. p. 77.  
 20. MILLERSON G. (1990) *Diseño escenográfico para televisión*. Madrid : IORTV p. 309.  
 21. MILLERSON G. (1990) *Diseño escenográfico para televisión*. Madrid : IORTV. p. 315.

Como se puede comprobar el plano está diseñado para una mesa que contenga por dimmer 3Kw de potencia. Tengo asignados 52 canales y a partir de ese canal se conectan los focos LED de cabeza móvil y las pantallas LED.

En este proyecto empleo una iluminación difusa para rellenar todo el plató y utilizo algunas luminarias de luz dura para poder controlar la dirección.

Para conseguir una iluminación general suave utilizo las luminarias de tipo Fresnel que tienen un difusor. La línea negra delante del foco representa un difusor, estos interesantes materiales se utilizan para conseguir una iluminación difusa, y para controlar la intensidad de la luz.<sup>22</sup>

El resto de los Fresnel sin difusor se van a utilizar como frontales en las áreas de actuación combinando una luminaria de color cálido y otra con un filtro frío obteniendo un blanco vibrante. Además de tener la opción de realzar una iluminación más cálida o más fría. Estas luminarias aplican la técnica McCandless que he mencionado anteriormente crea un ambiente apropiado para cada situación y genera una atmósfera adecuada para un programa cultural. A estas luminarias se le une los focos PAR 64 los cuales se emplean como contraluces (ver ANEXO 7.3 y 7.5).

Este esquema de iluminación se basa en la «iluminación de tres puntos». La más intensa es la luz principal frontal. Esta luz, además de iluminar al sujeto, revela su modelado y textura. La luminaria de menor intensidad rellena e ilumina las sombras proyectadas por la luz principal sin añadir nuevas sombras que confundan el modelado. Finalmente, está el contraluz que proporciona una halo de luz alrededor del sujeto, revelando los contornos y distanciándolo del fondo.<sup>23</sup>

También destaco las funciones del resto de luminarias del plano de iluminación: el recorte lo utilizo para proyectar gobos en el fondo del escenario, el cañón de seguimiento se usa en el seguimiento de los actores y las actrices y los panoramas asimétricos ilumina el ciclorama y la escenografía. Además, de las luminarias hay que destacar la utilización de portafiltros, palas y difusores. También, dispongo de pantallas LEDs en parte de la escenografía y en las tarimas. Y focos LED de cabeza móvil los cuales sirven para conciertos por su versatilidad cromática y efectos que generan.

Otra técnica que empleo es iluminar el ciclorama tomando de referente al diseñador Robert Wilson, conocido por el uso de la luz como un personaje más en sus obras. Su profundo conocimiento del color le permite emplear la iluminación con absoluta maestría sobre el fondo plano. Ayuda a crear un espacio escénico que aporta información y enfatiza los sentimientos de los personajes.

<sup>22</sup>. MILLERSON G. (1988) *La iluminación en televisión*. Madrid : IORTV, D.L. p. 50.

<sup>23</sup>. MILLERSON G. (1988) *Diseño escenográfico para televisión*. Madrid : IORTV, D.L. p. 322.

La iluminación de los fondos son áreas con una iluminación continua y uniforme, se realizan con focos suspendidos, de suelo, o de ambos tipos.<sup>24</sup>

Por otra parte para conseguir una adecuada iluminación se necesita el documento *magic sheet*. Este plano consiste en una distribución lumínica de cada luminaria. Este documento es fundamental para el direccionado de luces y su registro; son muy personales y cada diseñador/a las realiza a su manera (ver ANEXO 7.4).

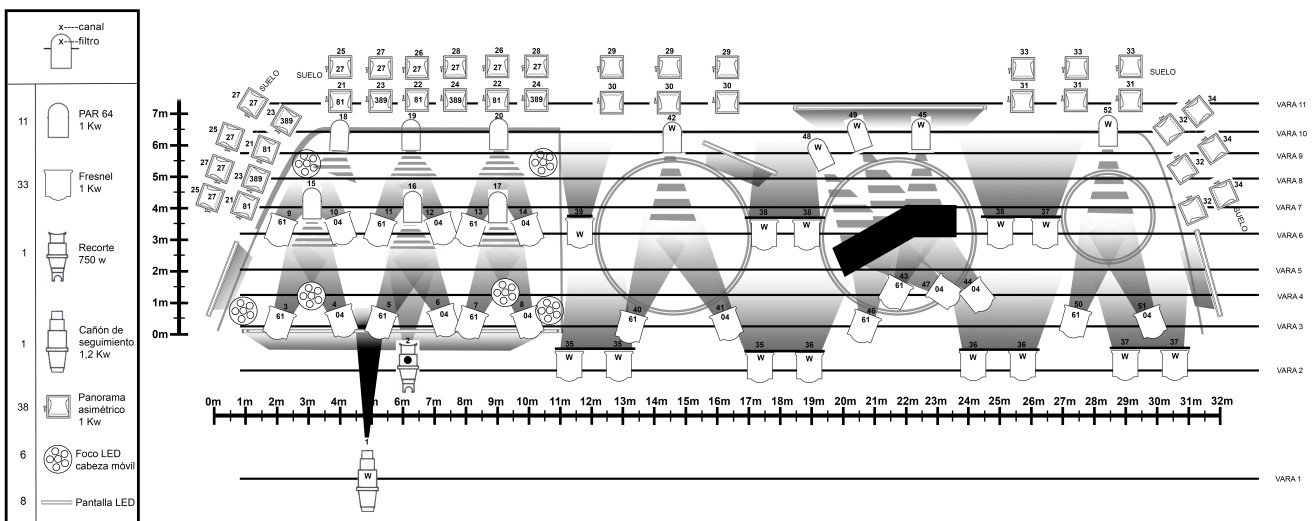


Fig. 57. Arte Emergente. Magic sheet, iluminación áreas de actuación.

### 3.2.3. Grafismo

El diseño gráfico en televisión es la unión de técnica, lenguaje y arte.

Su evolución fue muy lenta, la competencia de audiencia entre las distintas cadenas por un lado, y la publicidad con sus elevados estándares de producción por otro, impulsaron definitivamente esta profesión hace relativamente poco. De este modo, la necesidad que tiene la televisión de incorporar títulos, símbolos ha acabado creando una nueva rama del diseño gráfico: el grafismo televisivo.<sup>25</sup>

El grafismo que he elaborado para el magacín *Arte Emergente* contiene rótulos, separadores y la pieza audiovisual principal de introducción al programa. Comenzando por la elaboración de los rótulos cabe decir que los realice mediante el software *Adobe Photoshop CS6* el diseño dividido en capas. Este archivo lo inserte en una composición en *Adobe After Effects CS6* con el propósito de realizar la animación de las capas. Modificando principalmente los parámetros de posición, opacidad y escala; y teniendo activado el icono de *conmutar cuadrícula de transparencia*.



Fig. 58. Arte Emergente. Fotograma rótulos del magacín.

<sup>24</sup>. MILLERSON G. (1988) *Diseño escenográfico para televisión*. Madrid : IORTV, D.L. p. 323.

<sup>25</sup>. HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte*. Madrid : Cátedra, cop. 2002.p. 14.



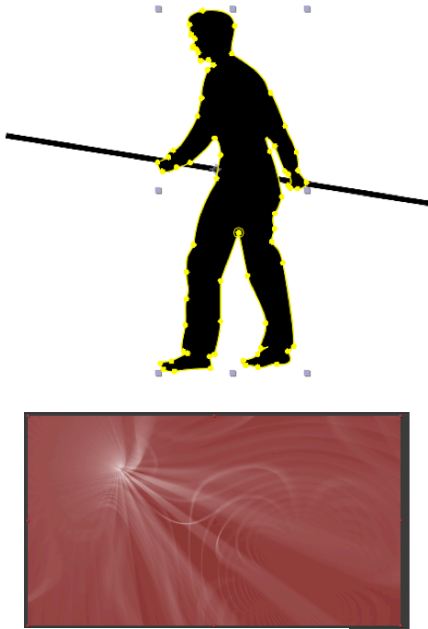
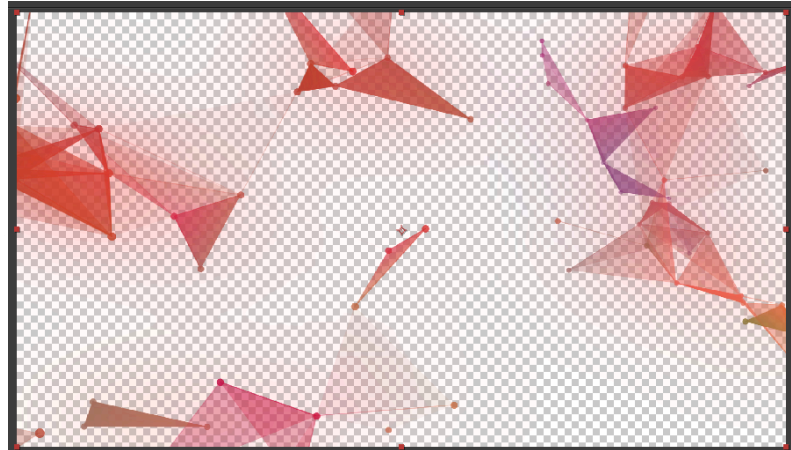


Fig. 59, 60 y 61. Arte Emergente. Imágenes del proceso en *Adobe After Effects CS6*.

Al crear el clip de estos rótulos los exporto con el canal RGB+Alfa para que sean transparentes. Esta aclaración tiene la finalidad de poder rotular sobre otros archivos visuales. De no exportar el archivo de este modo saldría el rótulo sobre un fondo negro impidiendo mostrar una imagen en una capa inferior.



A continuación detallo la cabecera introductoria del magacín realizada mediante ilustraciones hechas en *Adobe Photoshop CS6*. Una vez definido la temática de imágenes relacionadas con el ámbito cultural, realizo una serie de recursos visuales. Estos archivos tratados en distintas capas las inserto en el software *Adobe After Effects CS6*. En este programa creo diversas secuencias las cuales algunas son anidadas en otra secuencia master para mayor comodidad y orden de trabajo. Cabe decir que todas las secuencias en las que trabajo son de resolución 1920x1980px.

En esta pieza audiovisual contiene mucho trabajo en experimentar con diversos efectos y expresiones sin perder la coherencia del proyecto. Los efectos ha destacar son: *Plexus*, *Puppet Tool*, *CC Force Motion Blur*, *CC Flo Motion*, *CC Light Burst 2.5*, *CC Light Rays*, *Plexus Toolkit*, *Plexus Path Object*, *Plexus Noise Effector*, *Plexus Points Rendere*, *Pelixus Lines Renderer* y *Plexus Triangulation Renderer*.

Como he citado utilizo expresiones en *Adobe After Effetcs CS6* para realizar animaciones complejas sin necesidad de crear fotogramas clave de manera manual. Por ejemplo, utilizo la expresión *wiggle* para modificar la propiedad de posición. También, trabajo los modos de fusión, la cámara 3D y la animación de trazos y texto (ver ANEXO 7.8).

A partir de esta cabecera he realizado las modificaciones pertinentes para realizar algunos ejemplos de separadores. Y por último, una vez exportado gran parte del trabajo realizado en *Adobe After Effetcs CS6* empiezo a trabajar con *Adobe Premiere CS6* para ajustar tiempos y editar audio.

Cabe destacar la relevancia del sonido que es tan importante como la imagen. La canción de la pieza introductoria del magacín pertenece al autor *AudioSphere* y su título es *Swing Joyful Tune*. De carácter alegre, es animada y transmite positivismo con un ritmo ideal para el grafismo de televisión.

#### 4. CONCLUSIONES

Como exprese al comienzo de esta memoria el objetivo principal es mediante diversas prácticas artísticas elaborar una identidad visual a la propuesta del magacín cultural. Además, de esta forma podía cumplir con el objetivo personal sobre ciertas inquietudes plasmadas de forma creativa mediante los conocimientos artísticos y técnicos aprendidos durante el Grado de Bellas artes.

Es un trabajo muy completo, ya que en un solo proyecto se trabaja diversas facetas artísticas de relevancia. Además, mediante la realización de este trabajo he podido desarrollar mi perfil profesional artístico en el ámbito del medio de la comunicación.

Cabe destacar, que asistí a la grabación del programa *Assumptes Interns* realizado para el canal autonómico *À Punt*. De esta manera pude comprobar en primera persona de cómo es un plató de televisión con su respectivo diseño de iluminación.

Retomando los objetivos que me propuse cabe resaltar los de analizar el contexto histórico y referentes que me aportaron ideas e influencias, de los que he que podido plasmar en la práctica.

Pienso que el planteamiento y la metodología desarrollada ha resultado coherente para poder cumplir con los propósitos planteados. Además, para alcanzar el resultado deseado en un tiempo determinado es muy importante elaborar una planificación realista que he cumplido.

Cabe decir que la motivación se ha ido incrementando en este proyecto. Aunque he tenido algunas dificultades durante la fase de experimentación para encontrar el resultado deseado. También, debo comentar respecto a dificultades técnicas en la realización del grafismo, ya que el ordenador en el que trabajo no soportaba con fluidez trabajar con el software *Adobe After Effects CS6*.

En definitiva, considero haber alcanzado los objetivos propuestos al comienzo del trabajo. Aun con las dificultades que he podido encontrar durante el proceso, el proyecto definitivo muestra una alta complejidad. Evidencia una buena planificación, destreza técnica y artística en la resolución, empleando los procesos y metodologías más adecuados. Y en un futuro, este trabajo puede derivar en nuevos planteamientos y seguir avanzando en nuevos proyectos artísticos de la misma línea.

## 5. REFERENCIAS

### LIBROS

- ALBERICH, J. (2007) *Grafismo multimedia : comunicación, diseño, estética*. Barcelona : Editorial UOC.
- BERNAL, F. (2003.) *Técnicas de iluminación en fotografía y cinematografía*. Barcelona : Omega, D.L.
- CHENG, K. (2006) *Diseñar tipografía*. Barcelona : Gustavo Gili.
- CHILD, J., GALER, M. (2009) *La iluminación en la fotografía: técnicas esenciales*. Madrid : Anaya Multimedia, D.L.
- COSTA SOLÀ-SEGALÉS, J. (2005) *Identidad televisiva en 4D*. La Paz, Bolivia : Editorial Design, D.L.
- DAVIS, H. (2012) *Iluminación creativa*. Madrid : Anaya Multimedia.
- ETTEDGUI, P. (1999) *Directores de fotografía cine*. Barcelona : Océano, cop.
- FERNÁNDEZ, A. y DOMÍNGUEZ, M<sup>a</sup> Á. (2011) *Saul Bass*. Barcelona: Gràffica, cop.
- HERVÁS IVARS, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión : técnica, lenguaje y arte*. Madrid : Cátedra, cop. 2002.
- HUNTER, F., BIVER, S., FUQUA, P. (2011) *La iluminación en la fotografía: ciencia y magia*. Madrid : Anaya Multimedia, D.L.
- LEBORG, C. (2014) *Gramática visual*. Barcelona : Gustavo Gili.
- LUPTON, E. (2014) *Tipografía en pantalla : una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. Barcelona ; México : Gustavo Gili, cop.
- MILLERSON G. (1988) *La iluminación en televisión*. Madrid : IORTV, D.L.
- MILLERSON G. (1990) *Diseño escenográfico para televisión*. Madrid : IORTV, Centro de Formación de RTVE.
- MILLERSON G. (1994) *La iluminación para televisión y cine*. Madrid : IORTV, D.L.
- MORENO, J. C., LINARES, C. (2002-2008) *Iluminación*. Ciudad Real: Ñaque
- OLSON, R. (2002) *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid : IORTV, D.L.
- Präkel, D. (2007) *Iluminación*. Barcelona : Blume, cop. Iluminación creativa.
- RÀFOLS, R. y Colomer, A. (2003) *El diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Samara, T. (2008) *Los elementos del diseño : manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona : Gustavo Gili, cop.
- SOLANA, G. y BONEU, A. (2007) *Uncredited : diseño gráfico y títulos de crédito*. Barcelona : Index Book, cop.
- VV.AA. (2008) *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias*. Valencia : Universidad Politécnica de Valencia.
- WESTON, C. (2009) *Iluminación*. Barcelona: Blume.

**REFERENCIAS ELECTRÓNICAS**

- FORTA. (2012) *Informe sobre el papel de la Televisión Pública Autonómica en España*. <http://www.forta.es/Portals/0/Forta1200.pdf> [Consulta: 14 de noviembre del 2018]
- PERALES, A. (2003) *La televisión pública en la era digital*. Laboratorio de alternativas. [http://www.falternativas.net/public/storage/laboratorio\\_documentos\\_archivos/xmlimport-ygTG4l.pdf](http://www.falternativas.net/public/storage/laboratorio_documentos_archivos/xmlimport-ygTG4l.pdf) [Consulta: 14 de noviembre del 2018]
- VV.AA. *Guion técnico y planificación de la realización*. Universidad Carlos III de Madrid. [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion\\_tecnico\\_2013.pdf](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf) [Consulta: 20 de noviembre del 2018]

**WEBS**

- DOCUMENTACIÓN AUDIOVISUAL. *Digiton*. <http://multimedia.uoc.edu/blogs/documentacio/es/tag/digiton/> [Consulta: 24 de noviembre del 2018]
- DOCUMENTACIÓN AUDIOVISUAL. *Digiton: La gestión del archivo digital de TV3*. <http://multimedia.uoc.edu/blogs/documentacio/es/tag/digiton/> [Consulta: 24 de noviembre del 2018]
- DOMESTIKA. *Antoni Sendra*. <https://www.domestika.org/es/podencostudio> [Consulta: 25 de noviembre del 2018]
- ESPINOF. *Saul Bass, la iconografía de los títulos de crédito*. <https://www.espinof.com/proyectos/saul-bass-la-iconografia-de-los-titulos-de-credito> [Consulta: 20 de noviembre del 2018]
- FUEGO YÁMANA. *Cómo usar estratégicamente el color en la identidad corporativa*. <https://www.fuegoyamana.com/blog/usar-el-color-en-la-identidad-corporativa/> [Consulta: 3 de diciembre del 2018]
- GRAFFICA. *La animación y el diseño de Antoni Sendra acompañan las letras de Joaquín Sabina*. <https://graffica.info/antoni-sendra-lyric-video/> [Consulta: 25 de noviembre del 2018]
- ILUMINET. *La luz, elemento dramático en la obra de Robert Wilson*. <https://www.iluminet.com/luz-dramaturgia-robert-wilson/> [Consulta: 14 de noviembre del 2018]
- JAMENDO MUSIC. *Audiosphere* <https://www.jamendo.com/track/1327119/swing-joyful-tune> [Consulta: 8 de enero del 2019]
- LA INFORMACIÓN. *¿Qué es el iNews?* <http://blogs.lainformacion.com/telediaria/2011/09/25/¿que-es-el-inews/> [Consulta: 14 de noviembre del 2018]

- PODENCO. *Paella Today*. <<https://www.podenco.tv/PAELLA-TODAYMain-Titles>> [Consulta: 25 de noviembre del 2018]
- ROBERT WILSON. *The Artist* <<http://www.robertwilson.com>> [Consulta: 3 de diciembre del 2018]
- ROSCO. *Mycolor Desktop*. <<http://www.rosco.com/mycolor/mycolor.cfm>> [Consulta: 3 de diciembre del 2018]
- VALENCIAPLAZA. *Jorge Lawerta*. <<https://valenciaplaza.com/Jorge-Lawerta-Volver-a-la-zona-de-comfort-no-supone-estar-aburguesado-es-generar-un-discurso>> [Consulta: 24 de noviembre del 2018]
- VERLANGA. *Antoni Sendra*. <<http://verlanga.com/pantallas/antoni-sendra/>> [Consulta: 14 de noviembre del 2018]
- VIMEO. *Podenco*. <<https://vimeo.com/podenco>> [Consulta: 25 de noviembre del 2018]
- YUMAGIC. *Aprende a realizar una escaleta de televisión*. <<https://productoraudiovisualbarcelona.com/realizar-escaleta-television/>> [Consulta: 2 de diciembre del 2018]

## 6. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Icono del software *Adobe After Effects CS6*.
- Fig. 2. Icono del software *Adobe Premiere Pro CS6*.
- Fig. 3. Icono del software *Adobe Photoshop CS6*.
- Fig. 4 y 5. *La 2: La aventura del saber*, 1992 – actualidad. Captura realizada del programa.
- Fig. 6. *TVE 1: Corazón, corazón*, 2002. Escaleta del programa.
- Fig. 7. *TVE 1: Telediario 2*, 2007. Escaleta del programa informativo.
- Fig. 8 y 9. *iNews*. Capturas realizadas al software *iNews*.
- Fig. 10 y 11. *TV3: Digiton*. Captura realizada al software *Digiton*.
- Fig. 12. Logotipo: *TVE* (1982-1991)
- Fig. 13. Logotipo: *TVE* (1956-1962)
- Fig. 14. Créditos de Saul Bass: *El hombre del brazo de oro* (1955, Otto Preminger)
- Fig. 15. Créditos de Saul Bass: *Psicosis*, (1960, Alfred Hitchcock)
- Fig. 16. Créditos de Bernard Lodge: *Dr. Who*, 1974.
- Fig. 17. *TVE 1: Ruperta*, 1976. Mascota del programa Un, dos, tres.
- Fig. 18. *TVE 1: Familia Telerín*, 1964.
- Fig. 19. y fig. 20 *Neflixt: Las chicas del cable*, 1976. Fotogramas de la cabecera.
- Fig. 21. *TVE 1: La edad de oro* (1983 - 1985)
- Fig. 22. *TVE 1: La edad de oro* (1983 - 1985)
- Fig. 23. *TVE 1: No dispáren al pianista* (2007 - 2009).

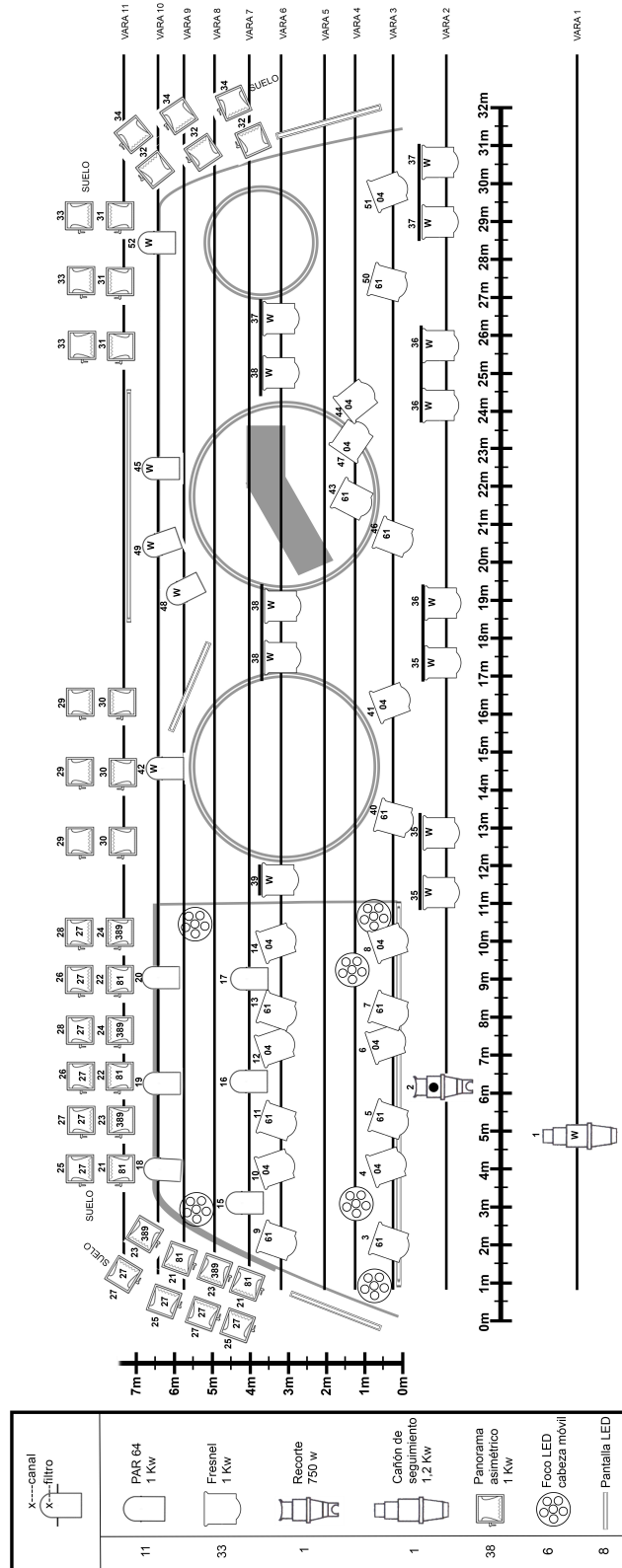
- Fig. 24. y fig. 25. Créditos de Saul Bass: *Psicosis*, (1960, Alfred Hitchcock)
- Fig. 26 y 27. Jorge Lawerta: *Assumptes interns*, 2018.
- Fig. 28. y fig. 29. Antoni Sendra PODENCO: *Paella Today*, 2018.
- Fig. 30. Iluminación dirigida por Robert Wilson: *Madama Butterfly*, 2008.
- Fig. 31. Esquema de iluminación del método McCandless.
- Fig. 32. Wolfgang Amadeus Mozart: *La flauta mágica*, 2012. Representación en el conservatorio Superior de Música de Valencia Joaquín Rodrigo, iluminación dirigida por Joaquín Ferrándiz.
- Fig. 33. *La 2* (2008 a la actualidad) Logotipo.
- Fig. 34. Plató de *La 2 Noticias*.
- Fig. 35. *La 2* (2008 a la actualidad) Logotipo.
- Fig. 36. Principales tonos de la gama cromática para el magacín *Arte Emergente*.
- Fig. 37, 38 y 39. Paleta cromática para el magacín *Arte Emergente*.
- Fig. 40. *Arte Emergente*. Logotipo.
- Fig. 41. Tipografía Aqua Grotesque.
- Fig. 42. Tipografía Myriad Pro.
- Fig. 43. *Á Punt Directe* (2018 a la actualidad). Logotipo.
- Fig. 44. *El programa de Ana Rosa* (actualmente). Logotipo.
- Fig. 45. *La noche temática* (actualmente). Logotipo.
- Fig. 46, 47 y 48. *La 2: La aventura del saber*, 1992 - actualidad. Capturas realizadas del programa.
- Fig. 49. *Arte Emergente*. Diseño de la escenografía del plató de televisión.
- Fig. 50. *Arte Emergente*. Diseño de la escenografía del plató de televisión. Set 3 y 4.
- Fig. 51. *Arte Emergente*. Diseño de la escenografía del plató de televisión. Set 3 y 4.
- Fig. 52. *Arte Emergente*. Efecto resplandor interior en estilo de capa.
- Fig. 53. *Arte Emergente*. Efecto resplandor exterior en estilo de capa.
- Fig. 54 y 55. *Arte Emergente*. Parámetros modificados para recrear destellos de luz en el diseño de la escenografía.
- Fig. 56. *Arte Emergente*. Diseño del plano de iluminación.
- Fig. 57. *Arte Emergente*. Magic sheet, iluminación áreas de actuación.
- Fig. 58. *Arte Emergente*. Fotograma rótulos del magacín.
- Fig. 59, 60 y 61. *Arte Emergente*. Imágenes del proceso en *Adobe After Effects CS6*.

## 7. ANEXOS

### 7.1. Ejemplo de escaleta

305 ESCALETA "CORAZÓN, CORAZÓN" 20-07-2002				SÁBADO	
NUM	TEMA	CINTA	LÍNEA	DURACIÓN	HORA
1	CABECERA			0:00:29	14:30:29
2	CRISTINA	2 43	3 1	0:00:22	14:30:58
3	VICKI MARTIN BERROCAL(Julián)			0:02:32	14:31:20
4	CRISTINA	54 7	2 1	0:00:22	14:33:52
5	HIJA FINITO Y ARANCHA (Mercedes)			0:02:22	14:34:14
6	CRISTINA	32 28	2 1	0:00:13	14:36:36
7	NACIONAL+RÁFAGA (Julia)			0:01:51	14:36:49
8	CRISTINA	4	2 1	0:00:16	14:38:40
9	MODA (Jesús)			0:02:21	14:38:56
10	CRISTINA	65	3	0:00:15	14:41:17
11	CAROLINA+RÁFAGA (Coro)			0:01:08	14:41:32
12	CRISTINA	CAB		0:00:14	14:42:40
13	TOTAL MARTA SÁNCHEZ			0:00:10	14:42:54
14	CRISTINA			0:00:14	14:43:04
15	TOTAL ANTONIO ARDON			0:00:09	14:43:18
16	CRISTINA PASO A PUBLICIDAD			0:00:10	14:43:27
17	CABECERA PASO A PUBLICIDAD			0:00:09	14:43:37
	TOTAL 1ª PARTE			0:13:17	14:43:46
18	PUBLICIDAD				
19	CABECERA VUELTA DE PUBLICIDAD	CAB	3	0:04:55	14:48:41
20	CRISTINA			0:00:09	14:48:50
21	BODA MARTA SANCHEZ (Rosa)	55	1	0:00:08	14:48:58
22	CRISTINA			0:02:23	14:51:21
23	BODA JACOBO MARTOS (Merche)+ RÁFAGA	22	2	0:00:20 0:01:42	14:51:41 14:53:23
24	CRISTINA			0:00:18	14:53:41
25	ANTONIO ARDÓN (Paz)	1	1	0:02:22	14:56:03
26	CRISTINA			0:00:10	14:56:13
27	ANDREA JANEIRO (Julián)	37	2	0:01:45	14:57:58
28	CRISTINA			0:00:12	14:58:10
29	ÚLTIMA HORA (Rosa)	6	1	0:01:03	14:59:13
30	DESPEDIDA CRISTINA	21 C	2 3	0:00:13	14:59:26
31	ROTULOS COPY (+3 ráfagas)			0:00:17 0:00:17	14:59:43 15:00:00
	TOTAL 2ª PARTE			0:11:19	
	TOTAL PROGRAMA			0:24:36	

7.2. Plano de luces





### 7.3. Desglose de focos

Enumero de izquierda a derecha el orden de sets diseñados para el magacín *Arte Emergente*.

Set 1 (Escenario)				
CANAL	COLOR	FOCO	ZONA	POSICIÓN
1	W	Cañón de seguimiento	Principal	Vara 1
2	W	Recorte 750w	Gobo ciclorama	Vara 2
3	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
4	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
5	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
6	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
7	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
8	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
9	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 6
10	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 6
11	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 6
12	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 6
13	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 6
14	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 6
15		PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 7
16		PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 7
17		PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 7
18		PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 10
19		PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 10
20		PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 10
21	R-81	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 7

21	R-81	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 9
21	R-81	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 11
22	R-81	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 11
22	R-81	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 11
23	R-389	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 8
23	R-389	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 10
23	R-389	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 11
24	R-389	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 11
24	R-389	Panorama 1Kw	Ciclorama	Vara 11
25	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
25	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
25	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
26	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
26	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
27	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
27	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
27	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
28	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo
28	R-27	Panorama 1Kw	Ciclorama	Suelo

Panoramas de la escenografía				
CANAL	COLOR	FOCO	ZONA	POSICIÓN
29		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
29		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
29		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
30		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 11
30		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 11
30		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 11
31		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 11
31		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 11
31		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 11
32		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 7
32		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 8
32		Panorama 1Kw	Escenografía	Vara 10
33		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
33		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
33		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
34		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
34		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo
34		Panorama 1Kw	Escenografía	Suelo

Iluminación general plató				
CANAL	COLOR	FOCO	ZONA	POSICIÓN
35	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
35	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
35	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
36	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
36	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
36	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
37	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
37	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 2
37	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 6
38	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 6
38	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 6
38	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 6
39	W	Fresnel 1Kw	Iluminación general	Vara 6

Set 2				
CANAL	COLOR	FOCO	ZONA	POSICIÓN
40	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
41	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
42	W	PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 10

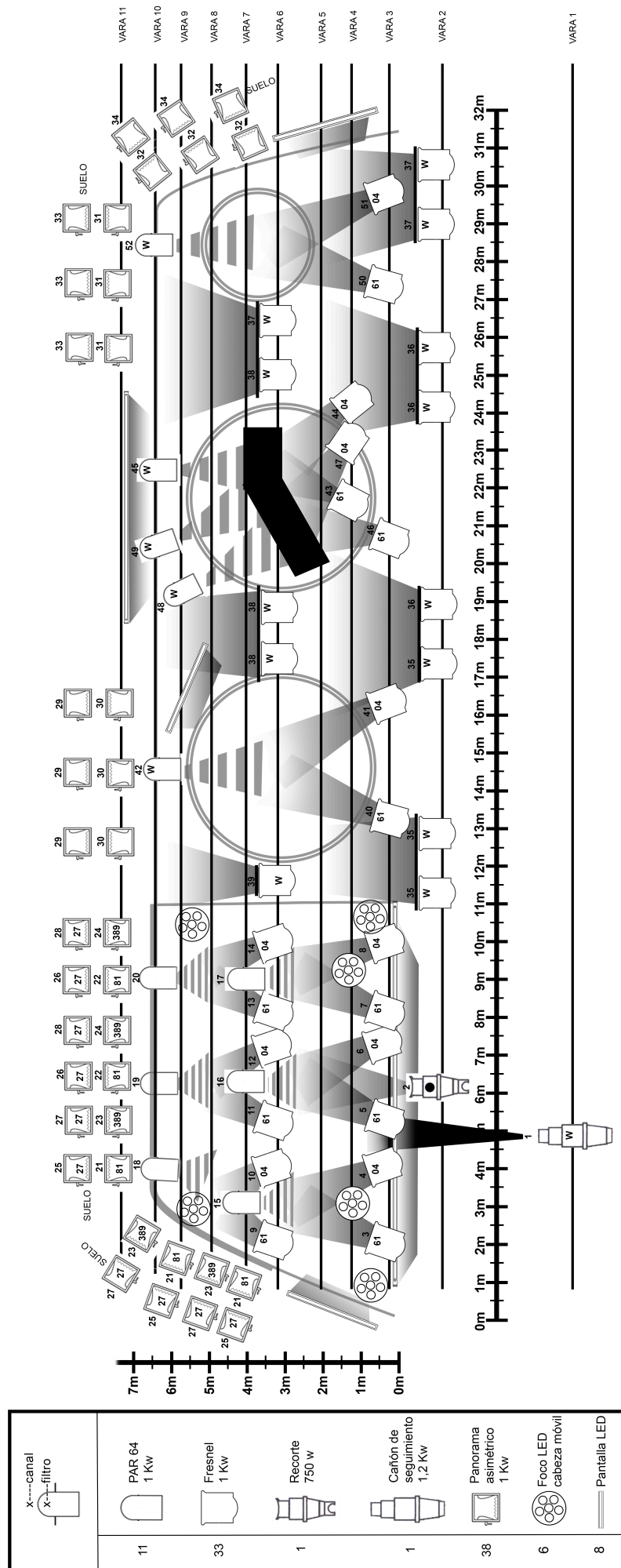
Set 3				
CANAL	COLOR	FOCO	ZONA	POSICIÓN
43	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 4
44	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 4
45	W	PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 10
46	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
47	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 4
48	W	PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 9
49	W	PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 10

Set 4				
CANAL	COLOR	FOCO	ZONA	POSICIÓN
50	R-61	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
51	R-04	Fresnel 1Kw	Frontal área de actuación	Vara 3
52	W	PAR 64 1Kw	Contraluz área de actuación	Vara 10

Por otra parte están la pantallas LED que forman parte de la escenografía y los focos LED de cabeza móvil. Estos últimos se sitúan cuatro en el suelo y dos situados sobre la vara 4.

#### 7.4. Magic sheets

Por otra parte para conseguir una adecuada iluminación se necesita el documento *magic sheet*. Este plano consiste en una distribución lumínica de cada luminaria. Este documento es fundamental para el direccionado de luces y su registro; son muy personales y cada diseñador/a las realiza a su manera.



### 7.5. Luminarias

En este apartado comento brevemente las características más relevantes de la luminarias empleadas en el proyecto:

- Par 64 (1Kw):

Este tipo de luminaria la utilizo como contraluz. Es la producida por una fuente de luz ubicada detrás del objeto iluminado. El iluminado se visualiza como una silueta, contorneando sus bordes. Separando la figura del fondo, provocando profundidad espacial. En general los contraluces están dispuestos en altura, pero también se pueden disponer medios o rasantes a piso. Estas posiciones en general tienden a deslumbrar al observador, a menos que su ocultamiento esté resuelto, pero son de mucha efectividad dramática.

- Fresnel (1Kw):

Se van a utilizar como frontales, sin filtros para una iluminación general y también combinando una luminaria de color cálido y otra con un filtro frío obteniendo un blanco vibrante. Además de tener la opción de realzar una iluminación más cálida o más fría según la escena.

Estos focos se suelen utilizar en los estudios de cine y televisión, donde la mayoría de las lámparas tienen que situarse a una distancia razonable de los objetos (por ejemplo 6 metros), el foco fresnel resulta universal, suspendido sobre barras del techo, listones o sobre barandillas y soportes de suelo.

Esta luminaria es un dispositivo de iluminación cerrado. Su sistema está diseñado para un máximo control de la luz; es esencial en la iluminación creativa, donde lo que se desea es ajustar con precisión la cobertura de la luz.

La lámpara se fija en el foco de un espejo de metal esférico, los rayos resultantes paralelos pasan a través de un sistema plano. La mayoría de los proyectores fresnel se diseñan de tal forma que el borde del haz de luz sea difuso y que el brillo disminuya. Este borde suave posibilita que se solapen los haces de las lámparas adyacentes de forma que se fundan y mezclen, con objeto de mantener una iluminación uniforme sobre una gran área.<sup>26</sup>

- Recorte (750w):

Cuando queremos un haz de luz muy concentrado, con los bordes claramente marcados, tenemos que recurrir a este tipo de proyectores. Además, incorpora un grupo de lentes de enfoque, las cuales proyectan imágenes procedentes de plantillas troqueladas (que llamamos gobos), insertadas en el punto focal interno. En la propuesta de diseño se van a utilizar para proyectar un gobo en el fondo del escenario.

<sup>26</sup>. MILLERSON G. (1994) La iluminación para televisión y cine. Madrid : IORTV, D.L. p. 316 y 317.



- Cañón de seguimiento (1,2 Kw):

Se usara como principal en el marcaje y seguimiento de los actores en el escenario. En la carcasa lleva alijado un reflector elipsoidal y en su parte cilíndrica.

Es muy utilizado en espectáculos, crea un haz de luz muy intenso y definido para el seguimiento de cualquier elemento en el espacio escénico.

- Panorama asimétrico (1Kw):

Se usara como iluminación del ciclorama y de escenografía. Se les llama asimétricos por que tienen la lámpara ubicada en la parte inferior o superior del foco. Produciendo el ángulo adecuado para iluminar fondos y grandes superficies planas. Si lo ponemos en el suelo o lo colgamos de una barra, nos iluminará uniformemente.

- Foco LED cabeza móvil:

Estos dispositivos por su gran versatilidad se van a emplear para iluminación del público y del escenario. Las cabezas móviles se están convirtiendo en el dispositivo más utilizado para la iluminación de espectáculos por la gran variedad de posibilidades que ofrece. Con una cabeza móvil no solo podemos direccionar el haz de luz en todas las direcciones, sino que podemos controlar su intensidad y color.

- Pantalla LED:

La propia escenografía y tarimas contendrá pantallas LEDs diseñadas para iluminación, son perfectos para iluminaciones con cambios de color. Los LEDs RGB son muy utilizados en la actualidad por su sencillez en el diseño, fácil montaje en cualquier tipo de instalación luminosa, es direccional y protege el medio ambiente. Combinan una gran potencia de luz con un bajo consumo eléctrico, y la alta resistencia de sus materiales hacen que los LEDs sean la mejor opción.

**7.6. Cuadrante de filtros (estudio de color)**

Los filtros de color (o geles, como generalmente se les llama) los utilizo para cubrir una área específica, juegan un papel fundamental en las técnicas creativas de iluminación.

Cabe resaltar que los filtros para el ciclorama pueden ser intercambiados por otros, estos sólo son un ejemplo. Y los panoramas de la escenografía y los focos Par 64 del escenario pueden incorporar los filtros adecuados a la atmosfera que se desee.

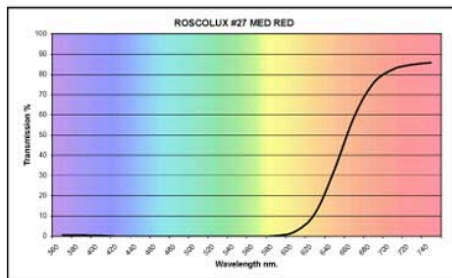
		FILTROS ROSCO					TOTAL
		R-04	R-27	R-81	R-61	R-389	
FOCOS	PC 1 Kw	10			10		20
	PAR 64 1Kw						
	Recorte 750w						
	Cañón de seguimiento 1,2 Kw						
	Panorama 1Kw		10	5		5	20
TOTAL		10	10	5	10	5	40

- R-27 Rojo medio (medium red) es un rojo primario bueno para utilización en los sistemas tricromáticos en la iluminación de cicloramas. Muy saturado con una transmisión baja.

**ROSCO COLOR FILTER TECHNICAL DATA SHEET**

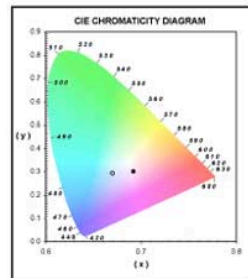
SWATCHBOOK: ROSCOLUX  
 COLOR FILTER: #27 MED RED  
 DESCRIPTION: Color Effects Lighting Filter.  
 TRANSMISSION = 4% or -4.7 stop loss  
 MIREO SHIFT = Not Applicable.  
 CC EQUIVALENT = Not Applicable.

COLORIMETRIC DATA  
 OBSERVER: CIE 1964 10°  
 SOURCE: 'A' (tungsten)  
 'D65' (daylight)



HUNTER LAB SOURCE A
L* 26.238
A* 80.610
B* 44.513
HUNTER LAB SOURCE D65
L* 19.06
A* 49.732
B* 30.35

CIE 1964 SOURCE A
Y 4.828
(x) 0.682
(y) 0.300
CIE 1964 SOURCE D65
Y 2.531
(x) 0.670
(y) 0.294

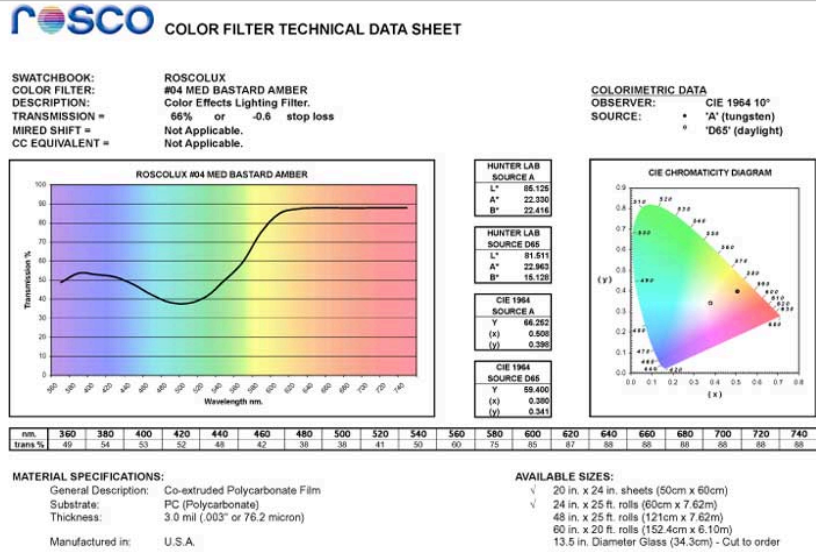


nm.	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740
trans %	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	11	33	59	78	82	85	86

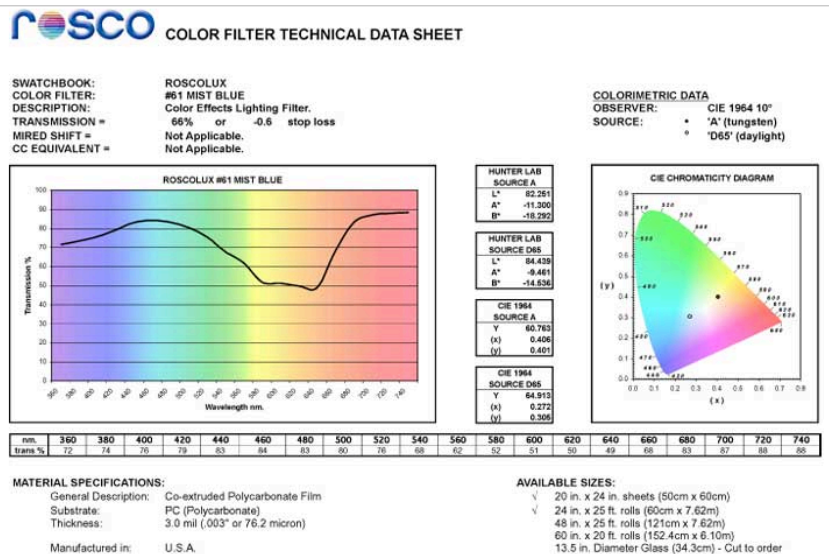
MATERIAL SPECIFICATIONS:  
 General Description: Co-extruded Polycarbonate Film  
 Substrate: PC (Polycarbonate)  
 Thickness: 3.0 mil (.003" or 76.2 micron)  
 Manufactured in: U.S.A.

AVAILABLE SIZES:  
 √ 20 in. x 24 in. sheets (50cm x 60cm)  
 √ 24 in. x 25 ft. rolls (60cm x 7.62m)  
 48 in. x 25 ft. rolls (121cm x 7.62m)  
 60 in. x 20 ft. rolls (152.4cm x 6.10m)  
 13.5 in. Diameter Glass (34.3cm) - Cut to order

- R-04 Ámbar bastardo medio (medium bastard amber): resulta especialmente útil cuando se cruza con un color frío. Con este filtro trato de dar un tono cálido y cuando se mezcla con un filtro de tonalidad fría se obtiene un blanco vibrante.



- R-61 Azul grisáceo (mist blue): excelentes tonos generales de área. Tinte azul ligeramente frío. Con este filtro trato de dar un tono frío y cuando se mezcla con un filtro de tonalidad cálida se obtiene un blanco vibrante.

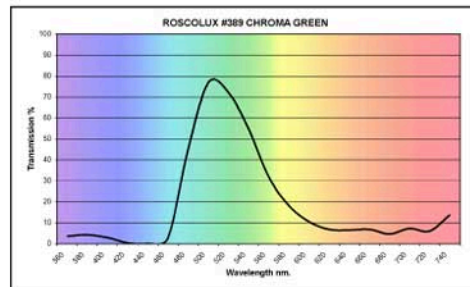


- R-389 este filtro lo utilizó para el ciclorama, es un verde común brillante con un poco de tono azul y amarillo.

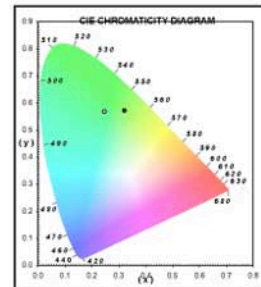
**ROSCO** COLOR FILTER TECHNICAL DATA SHEET

SWATCHBOOK: ROSCOLUX  
 COLOR FILTER: #389 CHROMA GREEN  
 DESCRIPTION: Color Effects Lighting Filter.  
 TRANSMISSION = 40% or -1.3 stop loss  
 MIRE D SHIFT = Not Applicable.  
 CC EQUIVALENT = Not Applicable.

COLORIMETRIC DATA  
 OBSERVER: CIE 1964 10°  
 SOURCE: \* 'A' (tungsten)  
 \* 'D65' (daylight)



HUNTER LAB SOURCE A	
L*	62.706
A*	47.806
B*	25.849
HUNTER LAB SOURCE D65	
L*	68.236
A*	-0.627
B*	48.213
CIE 1964 SOURCE A	
Y	31.236
(x)	0.321
(y)	0.671
CIE 1964 SOURCE D65	
Y	38.250
(x)	0.246
(y)	0.669



nm.	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740
Trans %	4	4	3	0	0	3	45	77	72	55	32	18	11	7	7	7	5	7	6	18

MATERIAL SPECIFICATIONS:  
 General Description: Co-extruded Polycarbonate Film  
 Substrate: PC (Polycarbonate)  
 Thickness: 3.0 mil (.003" or 76.2 micron)  
 Manufactured in: U.S.A.

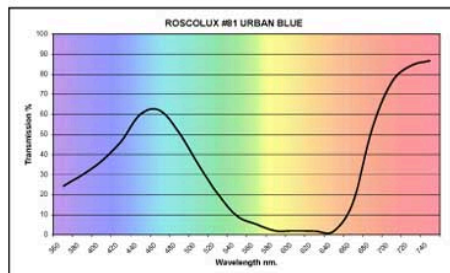
AVAILABLE SIZES:  
 ✓ 20 in. x 24 in. sheets (50cm x 60cm)  
 ✓ 24 in. x 25 ft. rolls (60cm x 7.62m)  
 48 in. x 25 ft. rolls (121cm x 7.62m)  
 60 in. x 20 ft. rolls (152.4cm x 6.10m)  
 13.5 in. Diameter Glass (34.3cm) - Cut to order

- R-81 Azul urbano (urban blue): azul brillante frío para ciclomas y escenografía.

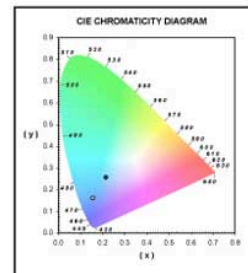
**ROSCO** COLOR FILTER TECHNICAL DATA SHEET

SWATCHBOOK: ROSCOLUX  
 COLOR FILTER: #81 URBAN BLUE  
 DESCRIPTION: Color Effects Lighting Filter.  
 TRANSMISSION = 10% or -3.3 stop loss  
 MIRE D SHIFT = Not Applicable.  
 CC EQUIVALENT = Not Applicable.

COLORIMETRIC DATA  
 OBSERVER: CIE 1964 10°  
 SOURCE: \* 'A' (tungsten)  
 \* 'D65' (daylight)



HUNTER LAB SOURCE A	
L*	36.676
A*	-20.022
B*	-72.314
HUNTER LAB SOURCE D65	
L*	44.709
A*	1.289
B*	-69.059
CIE 1964 SOURCE A	
Y	9.471
(x)	0.216
(y)	0.289
CIE 1964 SOURCE D65	
Y	14.335
(x)	0.196
(y)	0.161

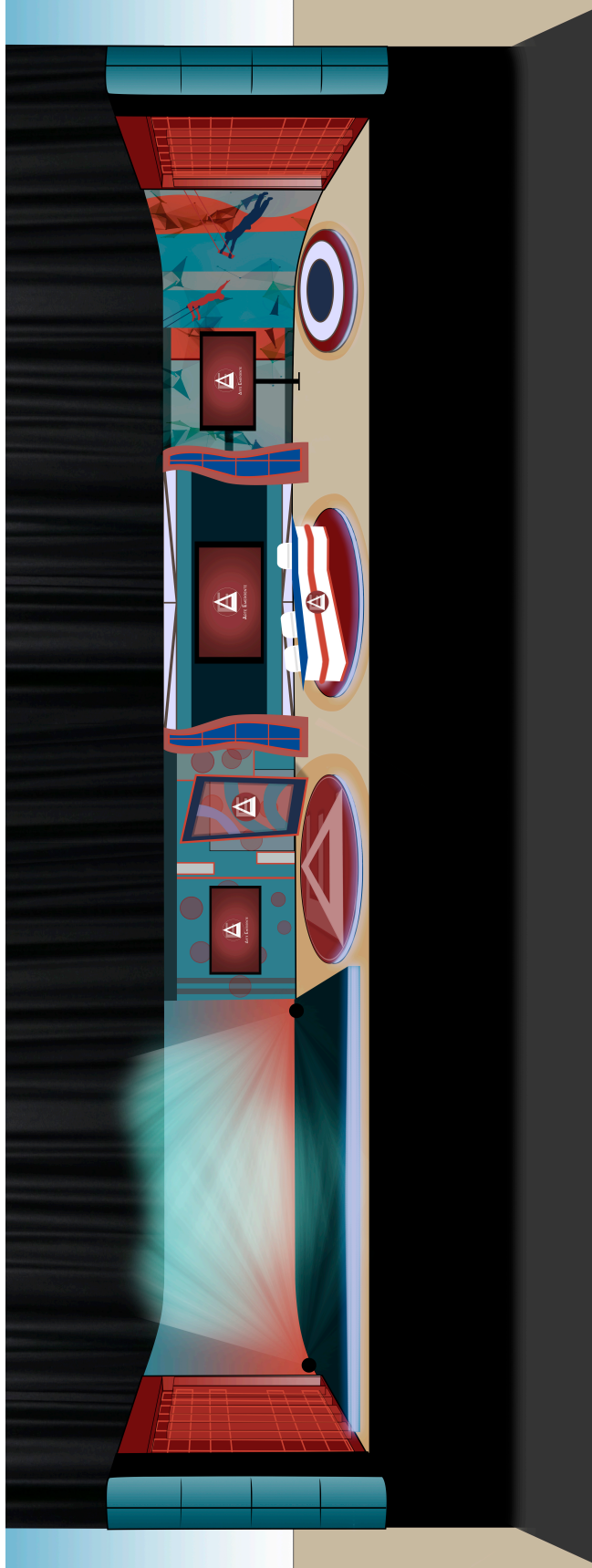


nm.	360	380	400	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600	620	640	660	680	700	720	740
Trans %	24	30	37	46	60	62	51	35	20	9	5	2	2	2	2	16	53	76	84	87

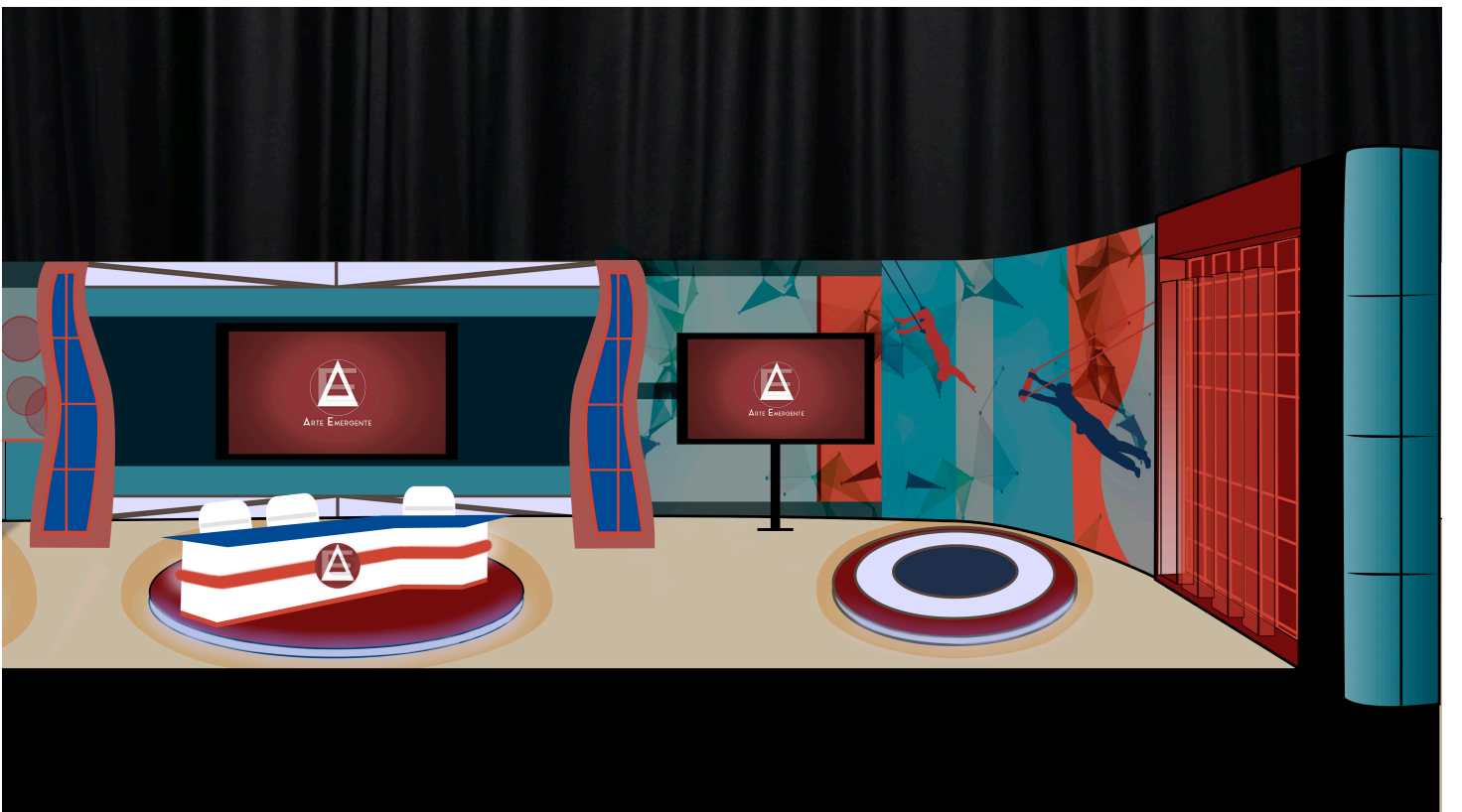
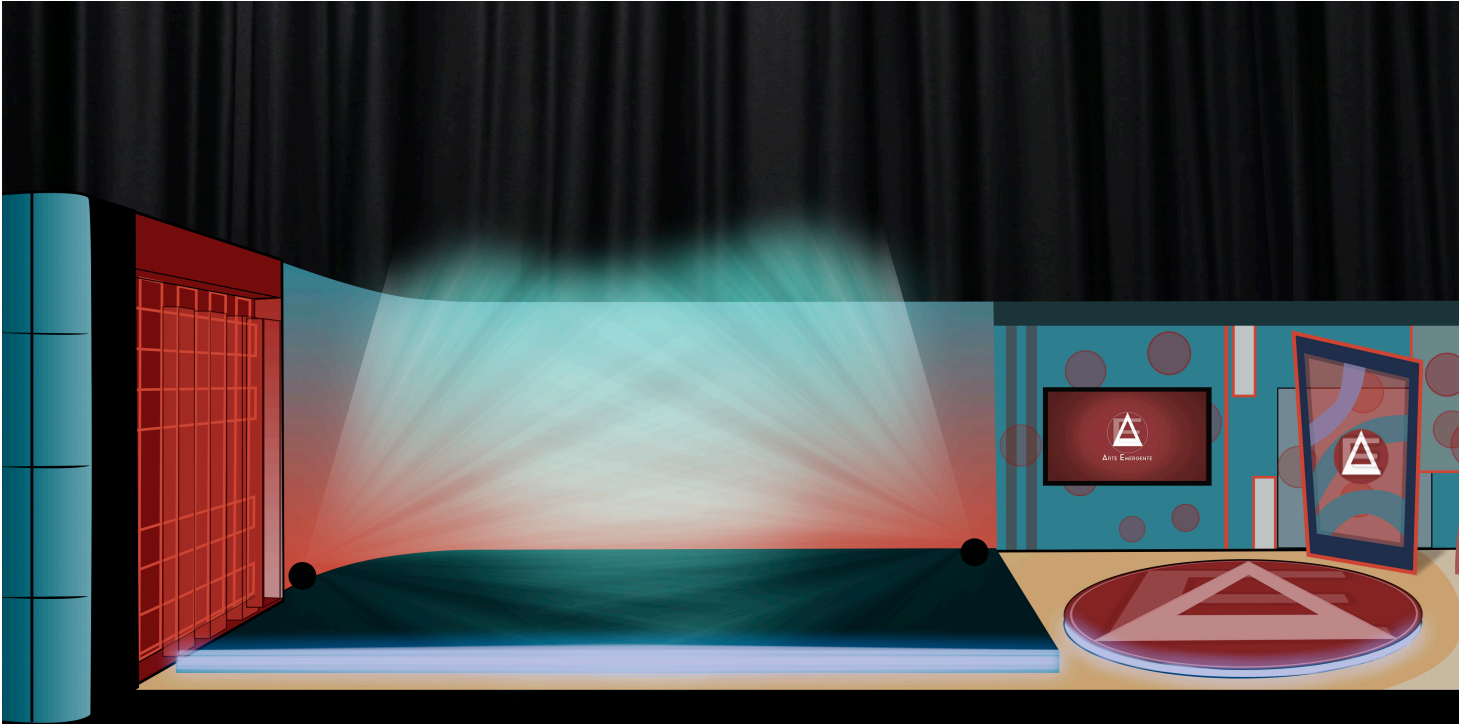
MATERIAL SPECIFICATIONS:  
 General Description: Co-extruded Polycarbonate Film  
 Substrate: PC (Polycarbonate)  
 Thickness: 3.0 mil (.003" or 76.2 micron)  
 Manufactured in: U.S.A.

AVAILABLE SIZES:  
 ✓ 20 in. x 24 in. sheets (50cm x 60cm)  
 ✓ 24 in. x 25 ft. rolls (60cm x 7.62m)  
 48 in. x 25 ft. rolls (121cm x 7.62m)  
 60 in. x 20 ft. rolls (152.4cm x 6.10m)  
 13.5 in. Diameter Glass (34.3cm) - Cut to order

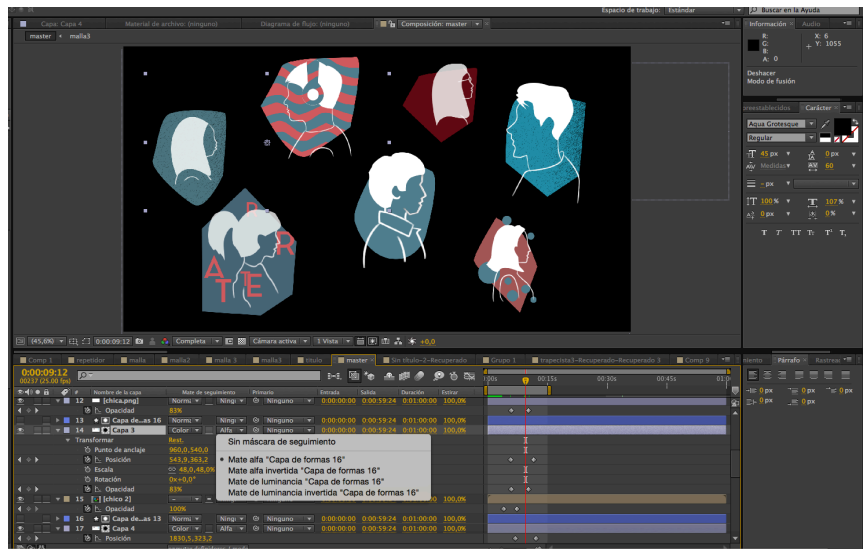
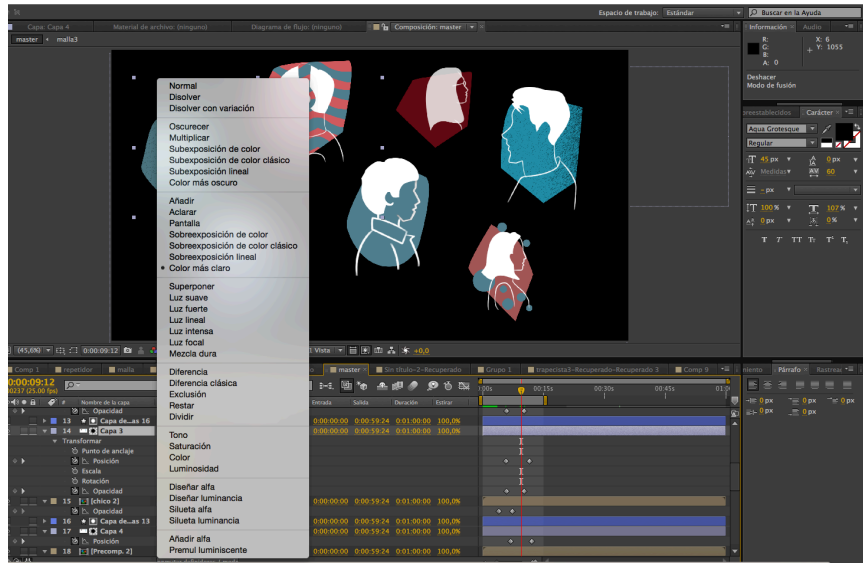
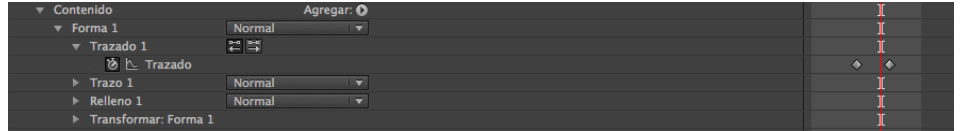
### 7.7. Escenografía



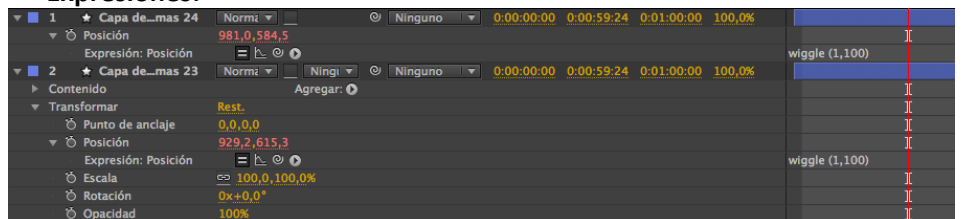




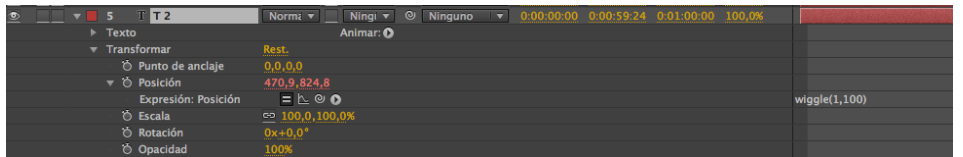
### 7.8. Algunas imágenes del proceso del grafismo



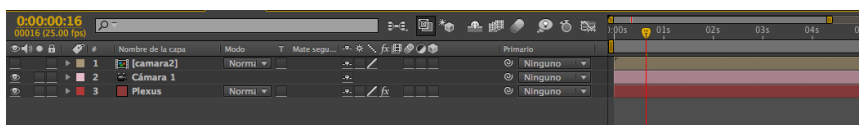
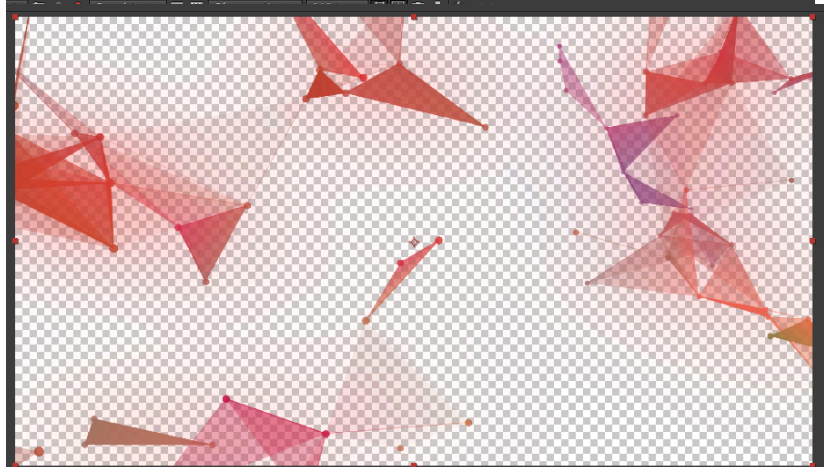
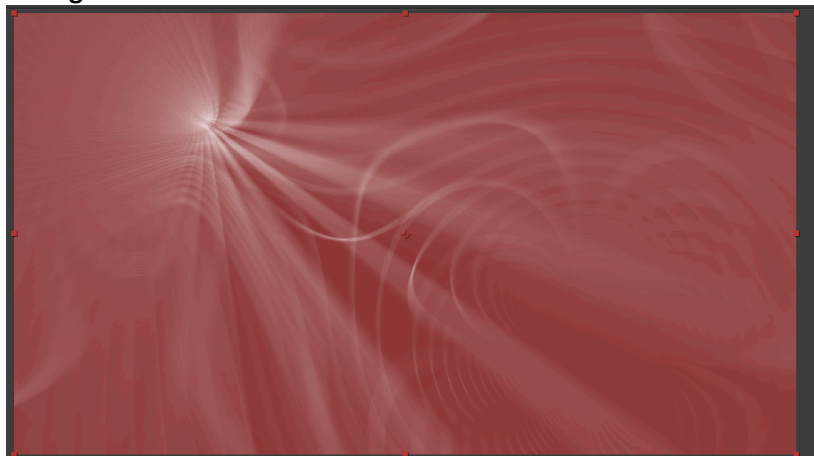
### Expresiones:

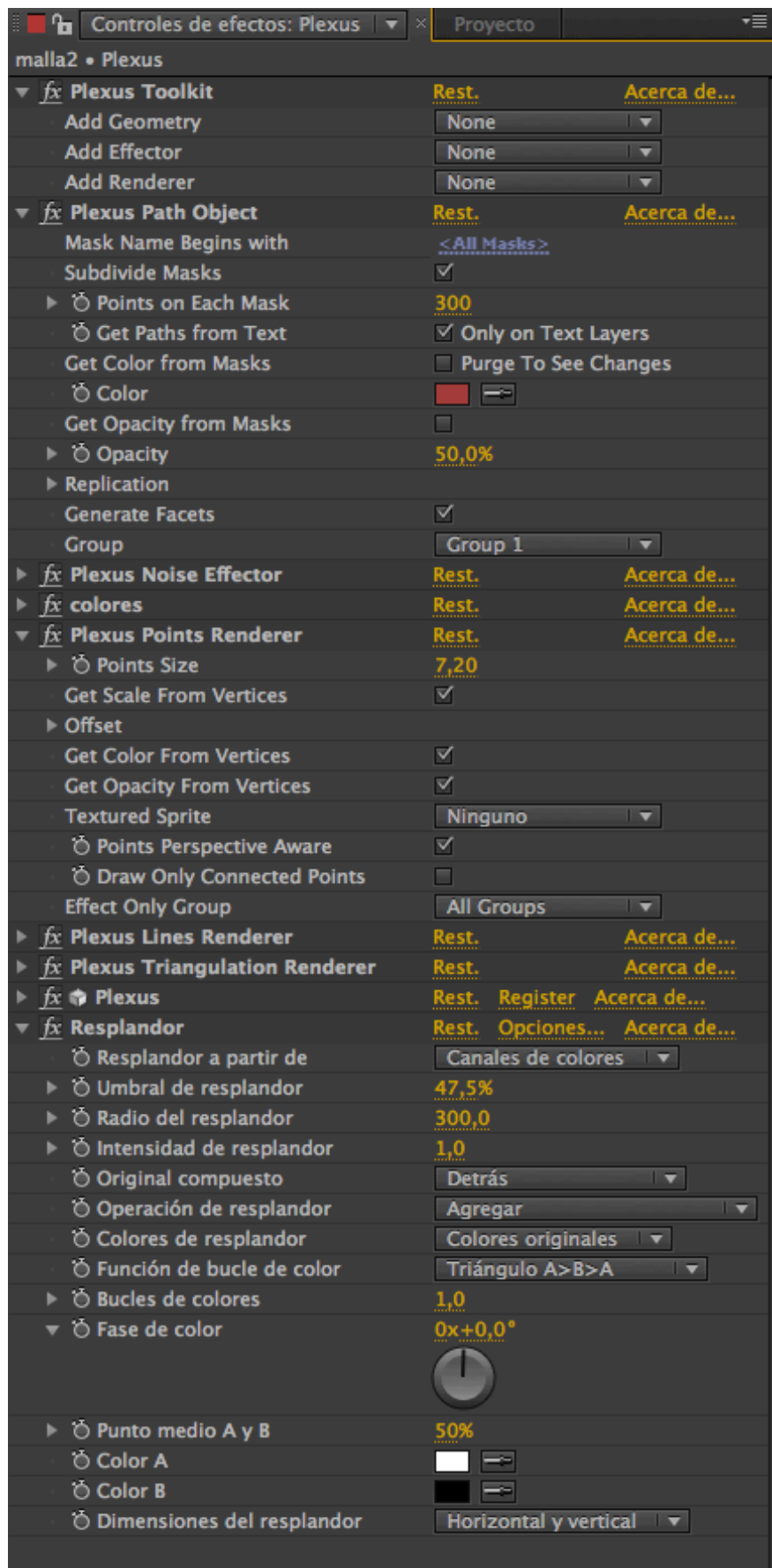




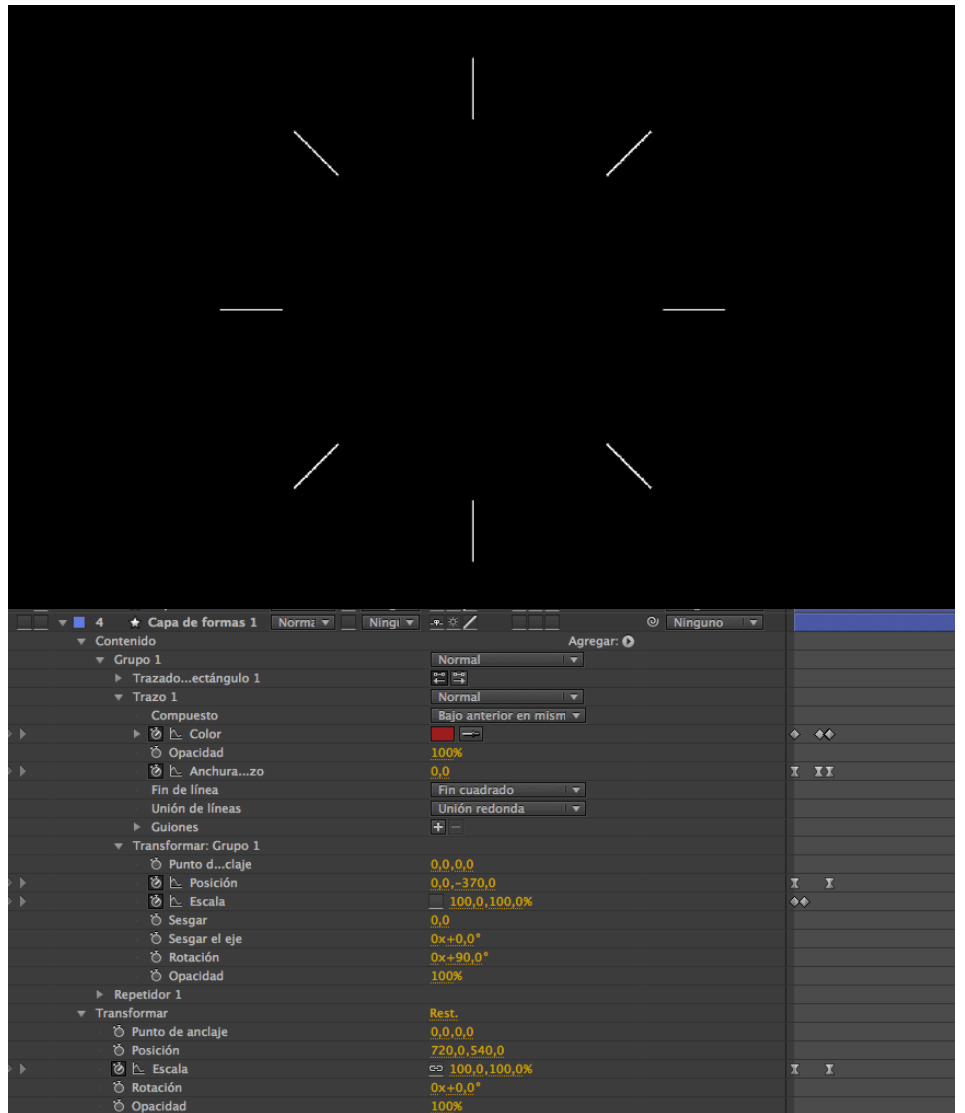


Algunos fondos:

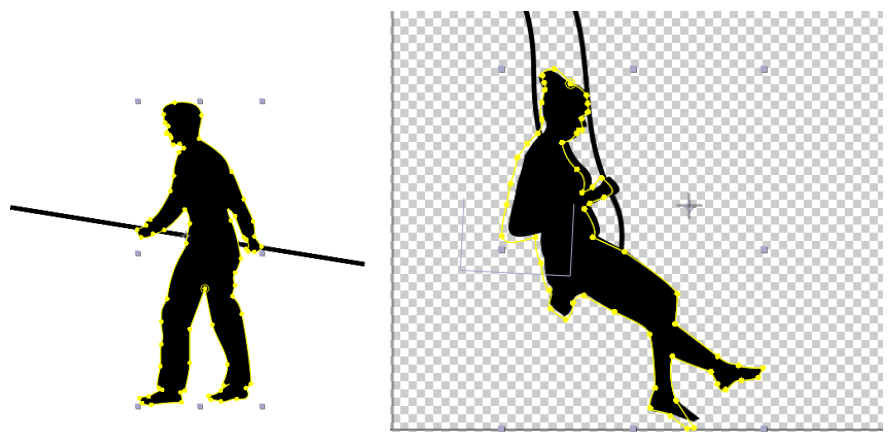




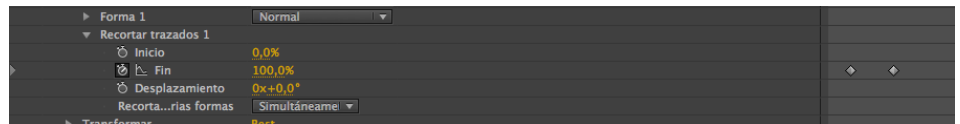
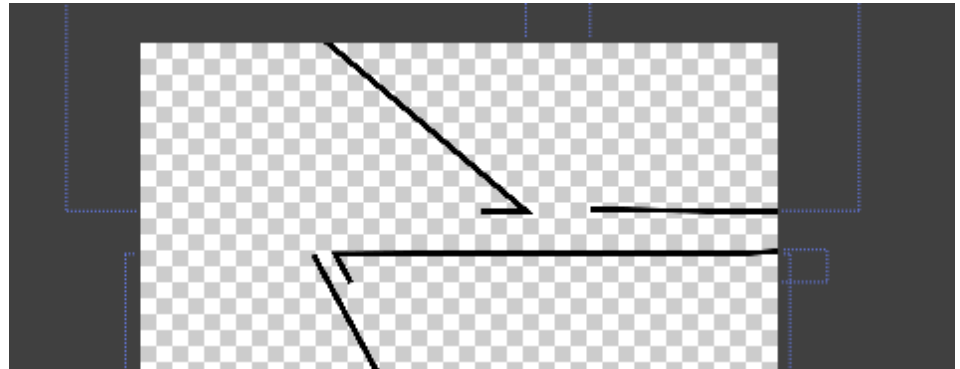
### Repetidores (animación de trazo):



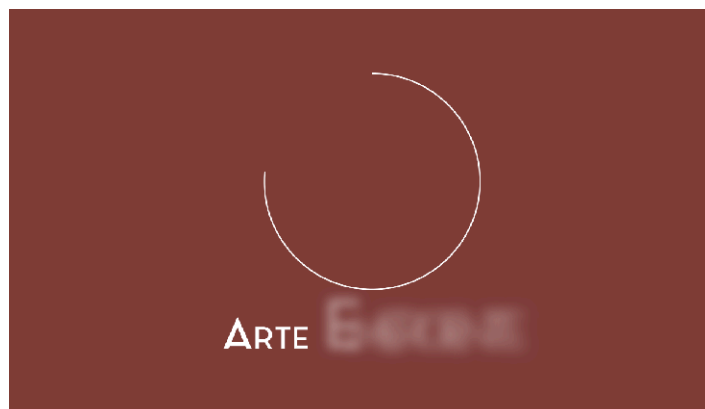
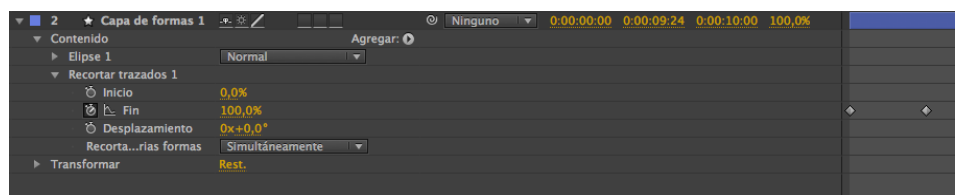
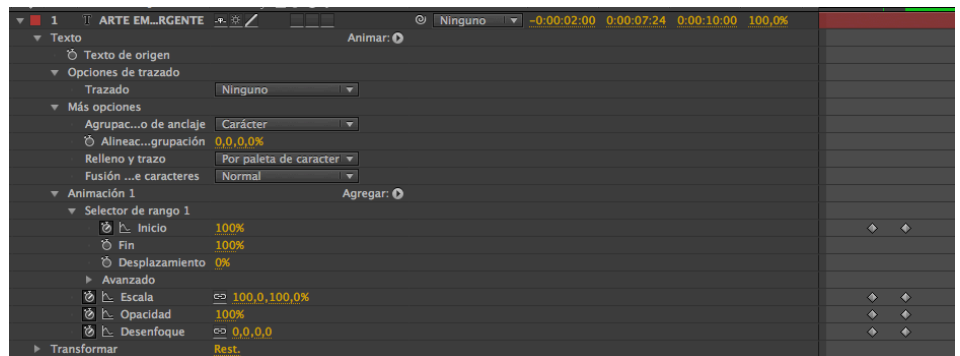
### Puppet tool



### Animación de trazo:



### Animación del logo:



### **7.9. Enlaces del proyecto práctico**

Además del diseño de iluminación y escenografía que he expuesto en los puntos anteriores, a continuación dispongo de los enlaces de grafismo que he diseñado para el magacín *Arte Emergente*:

Enlace a la pieza audiovisual creada como cabecera introductoria al magacín *Arte Emergente*:

**<https://youtu.be/kdSnZrVurQk>**

Enlace al clip de video donde se ven distintos diseños de rótulos del programa *Arte Emergente*:

**<https://youtu.be/GcwXCSGbG7M>**

Enlace a la pieza audiovisual creada como ráfaga de sección del magacín *Arte Emergente*:

**<https://youtu.be/3ARziTkdbzQ>**

Enlace a la pieza audiovisual creada con la finalidad de separador, por ejemplo para dar paso a publicidad:

**<https://youtu.be/Theq5Q2H2D0>**