ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

TEMA:

DIRECCIÓN DE ARTE ENFOCADO AL REDISEÑO DE RELATOS EN CELULAR "REC"

AUTORES:

GIANELLA BERMEO QUEZADA GISELA ZAPATA VIVAS CINTHYA ANDRADE VERA

DIRECTOR LCDO. ROBERTO CÓRDOVA

> AÑO 2012

AGRADECIMIENTO

Agradezco por su apoyo incondicional a mi papá, porque me enseñó el valor de la lucha y la constancia para seguir un sueño hasta conseguirlo, a mamá, que dentro de todas sus preocupaciones me dio la posibilidad de brillar con luz propia.

A Miguel Villegas Andalúz, por ser siempre mi compañía y apoyo en todos los momentos de la realización de este proyecto.

Al Ing. Blgo. Guillermo Doylet por permitirme reforzar mis conocimientos con su apoyo y aprobación musical para mi tesis, y más maestros que elevaron mis sapiencias para la construcción de mi perfil profesional.

A todas y cada una de la personas que invirtieron su tiempo con enseñanzas y compartieron pláticas y diversión para ayudarme a completar la presente investigación; sin esperar nada a cambio.

Agradecimientos especiales al Lic. Roberto Córdova por su constante aporte con sus sabidurías para la finalización de este trabajo.

Gianella Bermeo Quezada

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por guiarme e iluminarme cada día por el buen camino.

A mi hermosa mamá que es mi guía y mi mejor amiga, por su esfuerzo permanente y trabajo constante para que pueda estudiar y tener un título superior, le doy gracias por apoyarme incondicionalmente en mis planes y sueños.

A mi familia, que aunque no están cerca, le agradezco por transmitirme su alegría y el orgullo que sienten por mí.

A todos mis amigos que siempre han estado en las buenas y en las malas, que confían plenamente en mí y juntos superamos cada obstáculo que se nos presenta en el camino, gracias por compartir como los hermanos que nunca tuve.

A mis compañeras y amigas de tesis, gracias por su confianza en mi capacidad, que me hace sentir muy orgullosa de trabajar con ellas en este duro camino, que es solo el principio de nuestras carreras.

A la ESPOL por habernos brindado conocimientos por medio de los profesores que se dedican cada día a instruirnos para ser buenos profesionales, ésta es la base para tener un buen futuro.

Y agradezco a todos los que están siempre conmigo día a día ayudándome, aconsejándome, compartiendo muchas sonrisas en los momentos difíciles.

A mi maestro el Lcdo. Roberto Córdova por hacernos amanecer mejorando el trabajo, para que quede espectacular, y por compartir sus conocimientos y experiencias profesionales con nosotros.

Gisela Zapata Vivas

AGRADECIMIENTO

A Jesucristo por enseñarme a ver que los problemas que se dan en la vida de un ser humano con una oportunidad para ver la gloria de Dios, que nunca llega tarde, sino al tiempo oportuno; Él fue mi pilar en los momentos más cruciales de mi vida, y me ha ayudado a enfrentar mis miedos.

A las personas que ya han partido de este mundo pero que siempre estarán en mi corazón, como mi hermanito Erick Andrade Vera que aún lo recuerdo con mucha nostalgia, pero sé que desde el cielo estará cuidando de mí, y a mi abuela Indelira que aunque no la conocí, su vida me ha servido de ejemplo para instruirme en mi camino profesional.

A mi padre Erwin Andrade por apoyarme en mis estudios universitarios y a toda mi familia por sus palabras de aliento y sus buenos deseos, especialmente a mis tíos Mario, Luis y Efrén.

A todos aquellos que contribuyeron en mi formación académica y profesional: a mis maestros, que compartieron conmigo sus conocimientos a lo largo de mi educación universitaria; especialmente a mi profesor de tesis, el Lcdo. Roberto Córdova, por su apoyo y paciencia para la elaboración de este proyecto.

A todos mis amigos que en el transcurso del tiempo demostraron ser verdaderos amigos, como mi hermana del alma Andrea Silva, Carlos Piza, Carla Moscoso, Doris Poveda, Ninoska Armas y a Danny Camino. También agradezco a mis compañeros de la universidad por su apoyo, y las buenas y malas experiencias que vivimos juntos.

Por último, agradezco a quien siempre ruega a Dios por mi bienestar, a quien sin importar la hora que sea, sale a la esquina a esperar mi regreso de la universidad, mi madre. Estoy eternamente agradecida por su gran amor y entrega que tiene hacia sus hijos y nietas, por el apoyo incondicional que siempre me ha dado, por tener siempre el coraje de salir adelante sin importar los obstáculos, por haberme formado como una mujer de bien y por ser la mujer que me dio la vida.

Cinthya Andrade Vera

DEDICATORIA

A mis padres, porque creyeron en mí y me dieron la oportunidad de construir mi futuro, encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad, ni desfallecer en el intento; siempre me han dado todo lo que soy como persona, y ejemplos dignos de superación para culminar una más de mis metas.

A mis hermanos, por ser una fuente de apoyo e inspiración para culminar mis estudios universitarios.

A todas y cada una de las personas que en las diferentes etapas de mi vida se convirtieron en especiales, me gustaría agradecer su amistad, apoyo, ánimo y compañía.

Mil palabras no bastarían para agradecer a todos los que han compartido su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

Gianella Bermeo Quezada

DEDICATORIA

A mi mamá y mi papá que han sido las figuras más importante y admiradas en mi vida, que me apoya con su paciencia y confianza en todo momento para cumplir mis sueños, gracias por creer en mi talento.

A mis abuelos donde quiera que estén, espero se sientan muy orgullosos de su nieta.

A mis amigos con los que he trabajado con esfuerzo en sus casas, gracias por el apoyo brindado; estuvieron en las buenas, los pésimos y los mejores momentos de la vida.

A mis amigas Gianella y Cinthya, que hemos formado un buen equipo, gracias por la paciencia que me han tenido al formar parte de este gran proyecto.

A todos ellos, con mucho amor y cariño les dedico mi esfuerzo y trabajo. Bendiciones para todos.

Gisela Zapata Vivas

DEDICATORIA

Quiero dedicar mi proyecto de tesis a Dios por ser quien permitió mi existencia y mi formación personal y profesional, Él fué quien vió mi corazón y no mi físico, quien a veces me sostuvo cuando estuve a punto de abandonar mis metas; Dios. Mi gran amigo y compañero, quien a través de una canción, los brazos de mi madre, han sido medios de comunicación para decirme que me ama y que cree en mí.

También quiero dedicar todo mi esfuerzo y dedicación a quien sufre cuando lloro, a quien no critica mis defectos y me ayuda a superarlos, a quien ríe cuando estoy feliz y está siempre conmigo en los buenos y en los malos momentos, para quien no me abandona en la adversidad respetando mis opiniones y lo mejor de todo me acepta tal como soy, a mi mejor amiga, mi mami Eddy Marilú Vera Delgado. También dedico este proyecto de tesis a mis dos angelitos Melanie y Sheyla Andrade Santana a quienes quiero mucho.

Cinthya Andrade Vera

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación, nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral

FIRMA DEL DIRECTOR Y MIEMBROS DEL TRIBUNAL DE GRADO

LCDO. ROBERTO CÓRDOVA DIRECTOR DEL PROYECTO

FIRMA DE LAS AUTORAS DEL INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN

GIANELLA BERMEO QUEZADA
GISELA ZAPATA VIVAS
CINTHYA ANDRADE VERA

RESUMEN

La televisión desarrolla programas de la vida real que por su contenido tienen aceptación pública, en unos casos es destacado su guión, y en otros la dirección de arte a través de sus líneas gráficas y escenografías realzando la estética del mismo.

El principal problema que presenta "R.E.C" es la falta de una dirección de arte, pues maneja una escenografía aburrida dentro de sus códigos visuales, sobre la base de comunicar un mensaje específico al set del programa en donde se involucra el diseño óptico de las formas, perspectiva, movimiento, volumen, espacio y color.

Se realizó un estudio básico para poder definir las características y problemas que tiene este proyecto, siendo el principal propósito mejorar el diseño del logotipo que está dentro de su línea gráfica, el cambio de imagen y escenografía con el que se transmitirá el programa.

Para ello presentamos este manual, donde las formas y los fundamentos de la imagen son más estéticos, llamativos; siendo aplicable, de calidad y competitivo a nivel nacional e internacional.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO 1

1.GENERALIDADES DEL PROYECTO	2
1.1 ANTECEDENTES GENERALES	2
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.3 JUSTIFICACIÓN	3
1.4 OBJETIVOS	
1.4.1 GENERAL	4
1.4.2 ESPECÍFICOS	
CAPÍTULO 2	
2 SITUACIÓN ACTUAL	6
2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	
2.2 PLAN ESTRATÉGICO	6
2.2.1 MISIÓN	
2.2.2 VISIÓN	
2.3 MOTIVACIÓN	7
2.4 DELIMITACIÓN	7
CAPÍTULO 3	
3. MARCO CONCEPTUAL	
3.1 CONCEPTO DEL PROGRAMA	
3.2 DESCRIPCIÓN	
3.3 DURACIÓN, HORARIO Y TARGET DEL PROGRAMA	
3.4 GÉNERO Y CONTENIDO	
3.5 PRESENTADOR	
3.6 INVESTIGACIÓN DE TENDENCIAS	
3.7 REQUERIMIENTOS DEL PROGRAMA	
3.8 MARCA	
3.8.1 DESARROLLO DEL ISOTIPO	
3.8.2 ICONOTIPO	
3.8.3 LOGOTIPO	
3.8.4 ISOTIPO MONOCROMÁTICO	
3.9 MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS	23
3.10 DEFINICIÓN GRÁFICA	
3.10.1 FORMA	
3.10.2 TIPOGRAFÍA	
3.10.3 COLORIMETRÍA	
3.10.4 DIMENSIONES	
3.10.4 VARIACIONES	24
3.11 PAQUETE GRÁFICO	
3.11.1 BUMPER (IN)	24
3.11.3 PROMOCIÓN O PUBLICIDAD	

3.11.4 PANTALLAS DIVIDIDAS	42
3.11.5 SOBREIMPOSICIÓN	48
3.11.6 CLAQUETAS, MENSAJERÍA, TRANSPARENCIA DEL LOGO	
3.11.7 SEGMENTOS.	
3.11.8 ANTIZZAPING	
3.11.9 A CONTINUACIÓN.	70
3.11.10 BUMPER DE SALIDA	
3.12 GUÍA DE TOMAS	
3.12 GOIA DE TOMAS	76
CAPÍTULO 4	
4 ADAPTACIÓN DE LA MARCA A MEDIOS DIGITALES E IMPRESOS	
4.1 MEDIOS DIGITALES	
4.2 MEDIOS IMPRESOS	
4.3 DESARROLLO DE LA MARCA EN 3D	84
CAPÍTULO 5	
5 IMPLEMENTACIÓN DE LÍNEA GRÁFICA	86
5.1 CONTENIDO	
5.2 MARCA EN 2D.	
5.3 PROCESO DE UNA IMAGEN 2D A 3D.	
5.4 RENDER Y EXPORTACIONES	
CAPÍTULO 6	
6 IMPLEMENTACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA	95
6.1 PROCESO DE ELABORACIÓN	95
6.2 BOCETOS	95
6.3 LEVANTAMIENTO EN 3D	96
6.4 ILUMINACIÓN	100
6.5 MATERIALES PRINCIPALES	
6.6 MANO DE OBRA	111
CAPÍTULO 7	
7 PRESUPUESTO	113
7.1 SOBRE LA LÍNEA	
7.2 BAJO LA LÍNEA	
7.3 DATOS GENERALES DEL PRESUPUESTO DEL PROGRAMA	
7.4 CRONOGRAMA7.4 7.4 7.4 CRONOGRAMA	
7.5 ORGANIGRAMA	
7.5.1 RESPONSABILIDADES DE CADA MIEMBRO DE TRABAJO	
7.6 COSTOS DE LOS MATERIALES PARA LA ESCENOGRAFÍA	

CAPITULO 8

123
123
123
124
124
124
124
124
125
124
126
128
128
128
130
120
132
147

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 3

Tabla 3.1 Talento Humano.	15
Tabla 3.2 Equipo Técnico y Suministros	
Tabla 3.3 Software	17
CAPÍTULO 6	
Tabla 6.1 Mano de Obra	111
CAPÍTULO 7	
Tabla 7.1 Costos sobre la Línea	
Tabla 7.2 Cronograma	115
Tabla 7.3 Organigrama	
Tabla 7.4 Costos de Materiales	
Tabla 7.4 Costo de la Escenografía	

ÍNDICE DE FIGURAS

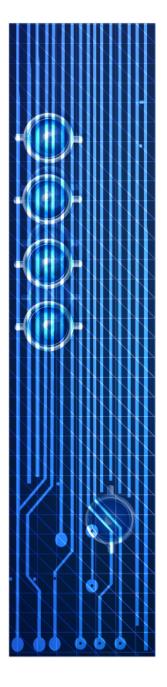
CAPÍTULO 3

Figura 3.1 Programa Yo estuve allí	11
Figura 3.2 Programa Yo estuve allí - Escenografía encuadre 1	
Figura 3.3 Programa Yo estuve allí - Escenografía encuadre 2	
Figura 3.4 Programa Yo estuve allí - Presentadores	
Figura 3.5 Programa Documentos TV	
Figura 3.6 Programa Documentos TV - Ecuadre 1	
Figura 3.7 Programa Documentos TV - Encuadre 2	
Figura 3.8 Isotipo - Primer boceto	
Figura 3.9 Isotipo - Segundo boceto	
Figura 3.10 Isotipo - Tercer boceto	
Figura 3.11 Isotipo - Cuarto boceto	
Figura 3.12 Isotipo - Quinto boceto	
Figura 3.13 Isotipo - Sexto boceto	
Figura 3.14 Isotipo - Sexto boceto	
Figura 3.15 Isotipo final	
Figura 3.16 Iconotipo	
Figura 3.17 Logotipo - Siglas	
Figura 3.18 Logotipo - NombreFigura 3.19 Isotipo monocromático	
Figura 3.20 Movimento Artístico - Moderno	
Figura 3.21 Movimento Artístico - Minimalista	
Figura 3.22 Forma circular	
Figura 3.23 Tipografia	
Figura 3.24 Colorimetría	
Figura 3.25 Bumper in - Círculos de la lente	20
Figure 3.27 Bumper in - Movimiento de la luz	
Figure 3.28 Bumper in - Objeto futurista	
Figura 3.29 Bumper in - Botón de grabación	
Figura 3.30 Bumper in - Acercamiento a frases	
Figura 3.31 Bumper in - Casos del programa	
Figura 3.32 Bumper in - Paneo de paso	
Figura 3.33 Bumper in - Dolly in	
Figura 3.34 Bumper in - Plano general	
Figura 3.35 Bumper in - Primer plano	
Figura 3.36 Fondo sin fin - Paso a comerciales	
Figura 3.37 Fondo sin fin - Logo en movimiento	
Figura 3.38 Fondo sin fin - Iluminación	
Figura 3.39 Fondo sin fin - Movimiento de cámara	
Figura 3.40 Fondo sin fin - Entrada de letras	
Figura 3.41 Fondo sin fin - Dolly out	
Figura 3.42 Fondo sin fin - Efecto de luz	
Figura 3.43 Promocional - Fondo abstracto	
Figura 3 44 Promocional - Recorrido interno	38

Figura 3.45 Promocional - Circuitos en movimiento	39
Figura 3.46 Promocional - Enfoque del celular	39
Figura 3.47 Promocional - Presentación de casos	
Figura 3.48 Promocional - Letras en recorrido	
Figura 3.49 Promocional - Muy Pronto	
Figura 3.50 Promocional - Dolly in hacia las letras	
Figura 3.51 Pantallas divididas - Botón	
Figura 3.52 Pantallas divididas - Forma	
Figura 3.53 Pantallas divididas - Presentación 1	
Figura 3.54 Pantallas divididas - Presentación 2	
Figura 3.55 Pantallas divididas - Animación 3D	
Figura 3.56 Pantallas divididas - Resultado final	
Figura 3.57 Pantallas divididas - Aparición de ícono	
Figura 3.58 Pantallas divididas - Máscara	
Figura 3.59 Pantallas divididas - Red de profundidad	
Figura 3.60 Pantallas divididas - Efecto de perspectiva	
Figura 3.61 Pantallas divididas - Proceso	
Figura 3.62 Pantallas divididas - Presentación final	
Figura 3.63 Sobreimposición - Efecto de red	
Figura 3.64 Sobreimposición - Máscara rectangular	
Figura 3.65 Sobreimposición - Unión de las piezas	
Figura 3.66 Sobreimposición - Aros	
Figura 3.67 Sobreimposición - Formación de aros	
Figura 3.68 Sobreimposición - Ícono	
Figura 3.69 Sobreimposición - Circuito	
Figura 3.70 Sobreimposición - Iconotipo en movimiento	
Figura 3.71 Sobreimposición - Circuitos dinámicos	
Figura 3.72 Sobreimposición - Unión de circuito	
Figura 3.73 Sobreimposición - Claquetas gráficas	
Figura 3.74 Sobreimposición - Presentación final	
Figura 3.75 Sobreimposición - Deformación de la claqueta	
Figura 3.76 Claquetas - Varias piezas	
Figura 3.77 Claquetas - Aparición de circuitos	
Figura 3.78 Claquetas - Circuito y claquetas	
Figura 3.79 Claquetas - Mensajería	
Figura 3.80 Claquetas - Presentación de elementos	
Figura 3.81 Segmento Invitado - Formación de elementos	
Figura 3.82 Segmento Invitado - Primerísimo primer plano	
Figura 3.83 Segmento Invitado - Plano medio	
Figura 3.84 Segmento Invitado - Pieza final	
Figura 3.85 Segmento de casos - Forma futurista	
Figura 3.86 Segmento de casos - Fragmentos de mensajes	
Figura 3.87 Segmento de casos - Simulación de la lente	
Figura 3.88 Segmento de casos - Efectos	
Figura 3.89 Segmento Twitter - Contrapicado	
Figura 3.90 Segmento Twitter - Acercamiento al objeto	
Figura 3.91 Segmento Twitter - Efectos finales	
Figura 3.92 Segmentos - Fondo tegnológico	
Figura 3.93 Segmentos - Túnel	
Figura 3.94 Segmentos - Timecode	

Figura 3.95 Enseguida - Recorrido	
Figura 3.96 Enseguida - Ruta de imágenes.	68
Figura 3.97 Enseguida - Presentación de imágenes	69
Figura 3.98 Enseguida - Presentación de temas	69
Figura 3.99 Enseguida - Presentación final	70
Figura 3.100 A continuación - Entre comerciales	71
Figura 3.101 A continuación - Formación de elementos	71
Figura 3.102 A continuación - Deletreo del nombre	72
Figura 3.103 A continuación - Nombre completo	72
Figura 3.104 A continuación - Ruta final	73
Figura 3.105 A continuación - Dolly in del nombre	73
Figura 3.106 Bumper de salida - Detalle de calles	
Figura 3.107 Bumper de salida - P.P. de ciudad	75
Figura 3.108 Bumper de salida - Recorrido de luces	
Figura 3.109 Bumper de salida Plano picado	76
Figura 3.110 Bumper de salida - Aparición del logo	76
Figura 3.111 Bumper de salida - Formación del logo	
Figura 3.112 Bumper de salida - Presentación final del logo	
Figura 3.113 Guía de tomas - Planos	
Figura 3.114 Guía de tomas - Plano general	79
Figura 3.115 Guía de tomas - Plano americano	
Figura 3.116 Guía de tomas - Plano medio	
Figura 4.1 Medios Digitales - Software de Vectorización	
CAPÍTULO 5	
Figura 5.1 Marca 2D - Boceto a lápiz	86
Figura 5.2 Marca 2D - Boceto vectorizado	86
Figura 5.3 Marca 2D - Boceto final 2D	87
Figura 5.4 Proceso 2D a 3D - Ruta de guardar	87
Figura 5.5 Proceso 2D a 3D - Ítem a elegir	88
Figura 5.6 Proceso 2D a 3D - Opción de guardado	89
Figura 5.7 Proceso 2D a 3D - Importación	
Figura 5.8 Proceso 2D a 3D - Ubicación del logo	90
Figura 5.9 Proceso 2D a 3D - Vistas	90
Figura 5.10 Proceso 2D a 3D - Logo final en 3D	91
Figura 5.11 Render - Render Setting	91
Figura 5.12 Render - Configuración	92
Figura 5.13 Render - Opciones	92
Figura 5.14 Render - Elección del render	
Figura 5.15 Render - Render final	
CAPÍTULO 6	
Figura 6.1 Boceto - Primer plano de la escenografía	96
Figura 6.2 Boceto - Segundo plano de la escenografía	

Figura 6.3 Boceto - Ilustración Vectorial	. 97
Figura 6.4 Levantamiento en 3D - Modelado de escenográfico	. 97
Figura 6.5 Levantamiento en 3D -Escenográfia sin textura	. 98
Figura 6.6 Levantamiento en 3D - Plano general	. 98
Figura 6.7 Levantamiento en 3D - Set 1	. 98
Figura 6.8 Levantamiento en 3D - Set 2	
Figura 6.9 Levantamiento en 3D - Proceso de Texturizado	. 99
Figura 6.10 Levantamiento en 3D - Texturización final	
Figura 6.11 Iluminación - Escenografía completa	
Figura 6.12 Iluminación - Set 1	
Figura 6.13 Iluminación - Set 2	
Figura 6.14 Iluminación - Dirección de la luz	
Figura 6.15 Iluminación - Intensidad de la luz	
Figura 6.16 Iluminación - Superficie plana	
Figura 6.17 Iluminación - De un objeto.	
Figura 6.18 Iluminación - De personas	
Figura 6.19 Iluminación - De espacios	
Figura 6.20 Materiales - MDF	
Figura 6.21 Materiales - Luces fluorescentes	
Figura 6.22 Materiales - Tela organza	
Figura 6.23 Materiales - Malla soldada	
Figura 6.24 Materiales - Aluminio	
Figura 6.25 Materiales - Acrílico	
Figura 6.26 Materiales - Pintura	110
ANEXOS	
ANEXUS	
Figura Anexo - Tarima	133
Figura Anexo - Barra de soporte	
Figura Anexo - Acrílicos de fondo	
Figura Anexo - Tubos de soporte de PVC	
Figura Anexo -Iluminación de dicroicos	
· ·	138
Figura Anexo - Lineal	139
Figura Anexo - Perspectiva.	
Figura Anexo - Ubicación de de luces ambientales.	
Figura Anexo - Ubicación de luz de dicroicos	141
Figura Anexo - Ubicación de luz general	
Figura Anexo - Ubicación de luz spot lateral	
Figura Anexo - Ubicación de luz spot de pilares	
Figura Anexo - Luz del set 1	145
Figura Anexo - Luz del set 2	1 4 -





CAPÍTULO 1

Generalidades del Proyecto

1. GENERALIDADES DEL PROYECTO

1.1 ANTECEDENTES GENERALES

El programa está marcado por temas reales, en formato de video realizado con un dispositivo móvil, tomando como base la técnica de cámara en mano, con la utilización de planos en movimiento (tal como se maneja un celular), ya sean estos planos abiertos, cerrados, generales o en detalle, los mismos que se lograrán con la empatía necesaria relacionada directamente al entorno en el que se desenvuelve de manera cotidiana.

La escenografía actual de REC cuenta con muchas de las locaciones exteriores, por la temática del programa de mostrar de la manera más real posible el lugar donde se dieron los acontecimientos.

La idea general de este proyecto es rediseñar la imagen del producto audiovisual Relatos en Celular, que permita trabajar en la elaboración de piezas gráficas y escenografía, con el objetivo que la línea se integre a la parrilla de un esquema televisivo y tendencias, pues buscamos comprender lo que los consumidores están haciendo ahora y lo que pueden hacer en el futuro, apoyándonos en las características fundamentales de las audiencias de los mismos.

La dirección de arte enfocado al rediseño de relatos celulares que lo proponemos como trabajo de investigación, materia de graduación; está vinculado a experiencias técnicas de imagen de productos audiovisuales desarrollados; estas piezas gráficas de escenografía construidas que se vienen desenvolviendo en la integración de esquemas televisivos, son espacios de conocimientos validos que se están difundiendo al consumidor en la actualidad y que es necesario incorporar nuevos aprendizajes para el futuro, apoyados en las características fundamentales de las audiencias.

El celular en la actualidad juega un requerimiento comunicacional social, siendo parte del avance tecnológico, se están incorporando otros servicios digitales de relato, que son propensos al mundo tecnológico alienante e inhumano. Por ésta razón, es necesario generar nuevos diseños de logotipo de programa, que estén dentro de la línea gráfica de cambio de imagen y escenografía a través del programa "REC" siendo un segmento más atractivo para el público.

Los cambios de escenografía es un conjunto de elementos que permiten reproducir ambientes positivos, vinculado con la calidad visual y del guión; las presentaciones tienen que marcar colores metálicos como el plateado que simboliza la tecnología, rojo que personifica la realidad de la vida, el coraje o actitud optimista que existe en las personas y el color azul que revela la parte intelectual, siendo la misma de una tendencia de arte moderno.

La producción del "REC" se enmarca con temas reales de la sociedad ecuatoriana, definido en formato de video con un dispositivo móvil, tomando como base la técnica de cámara en mano, que en lenguaje audiovisual se traduce en la transmisión más efectiva del contenido, que se torna intensivo para el espectador.

ESPOL

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad estamos invadidos por una ola de realities, programas de farándula, novelas y espacios cómicos que han quitado presencia y conciencia de la realidad social que el ciudadano común vive día a día.

Hay programas que buscan mostrarnos la vida de una forma más realista, pero que en su afán de entretener distorsionan la misma, transformándola en algo que tampoco nos identifique, sino en situaciones llenas de morbo que el espectador nota.

El público no desea ver su vida cotidiana al aire, donde las situaciones pueden resultar cansadas y repetitivas agotando al espectador de estar presenciando un programa sin ningún aporte o extra que lo enganche a continuar conectado al televisor.

Por ello el proyecto "REC" ha sido creado para contar una historia sin reflejarla en toda su extensión, compactándola y poniendo énfasis en determinados momentos, que suelen ser decisivos, dejando a la imaginación del espectador los detalles que podrían ser considerados superfluos.

El problema que presenta el programa es que no tiene una imagen atractiva, por lo que ésta será cambiada con el fin de mejorar sus códigos visuales, buscando comunicar un mensaje específico, que de acuerdo al set del programa en donde involucre un llamativo diseño de las formas, la perspectiva, el movimiento, el volumen, espacio y el color.

De la misma forma se ha encontrado la imperiosa necesidad de un presentador en un ambiente idóneo, el mismo que permitirá realzar el contenido y desarrollar todo el potencial del programa.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El programa busca emular con cortos dramatizados las diferentes situaciones que suceden diariamente en la vida real y que muchas veces todos hemos querido grabar para tenerlo como recuerdo o como un hecho notable dentro de nuestra existencia.

Toda producción visual requiere de la consecución de un entorno estético que le dé el carácter y el estilo pretendido; "REC" debe comunicar de mejor manera a través de su línea gráfica y escenografía, lo importante que se produce de los diferentes casos hacia los televidentes; por medio de un presentador en el set puede dar las introducciones de los temas diarios que se ejecutarán y analizarán para que el espectador pueda identificarse y tomar conciencia.

También es importante el vestuario, maquillaje, ambientación y construcción para trasmitir una buena información al televidente.

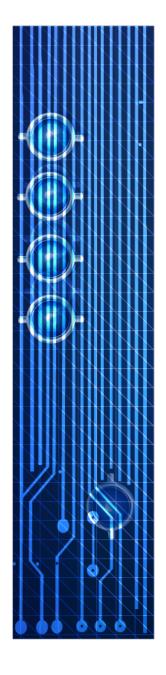
1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL

Realizar el cambio de imagen, línea gráfica y escenografía del programa "REC" bajo la dirección de arte, estableciendo una idea más agradable y fácil de recordar dentro de un contexto de rediseño integral, partiendo de la identificación de elementos que contribuirán en la creación del concepto deseado.

1.4.2 ESPECÍFICOS

- Crear segmentos que sean de atracción al público.
- Realizar el diseño de cada segmento de acuerdo a nuestra línea gráfica.
- Captar la atención del público a través de una nueva imagen que resalte el producto.
- Vestir de forma atractiva al programa, para que se posesione en la mente del televidente.
- Caracterizar la identidad visual actual del producto.
- Innovar y describir cada pieza gráfica de acuerdo al cronograma.





CAPÍTULO 2

Situación Actual

2. SITUACIÓN ACTUAL

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Consiste en la elaboración de un programa de treinta minutos de duración tipo dramatizado, donde se muestran historias cortas relacionadas unas con otras, las mismas que giran alrededor de un tema específico.

Cada historia es relatada desde la perspectiva de un dispositivo móvil, el cual será testigo directo de las situaciones que vivirán los involucrados en dichos relatos.

Los temas planteados serán relacionados con nuestra sociedad con el objetivo de lograr que el público se sienta identificado con las diferentes situaciones que pueden acontecer en nuestro país, como robos, secuestro express, asesinatos, incendios, situaciones en las que una persona puede usar su celular para grabar una historia extrema.

2.2 PLAN ESTRATÉGICO

Teniendo en cuenta que los programas de la vida real, muchas de las veces, por la relación que existe entre vida propia y ajena, es muy acogido por el público televidente, el mismo que le permiten entrar en un rango de target manejable, siempre y cuando esto vaya en compañía de la línea gráfica y escenografía correcta.

2.2.1 MISIÓN

Mostrar interés por los acontecimientos nacionales y sentirse identificado con las situaciones que le atraiga al televidente y lo vuelva fiel al mismo, convirtiéndolo en un personaje principal de la producción audiovisual.

2.2.2 VISIÓN

Ser el mejor reality de televisión para el Ecuador, para que el televidente siempre tenga una visión diferente y positiva del mensaje que se transmite a través de la marca y la escenografía.

ESPOL

2.3 MOTIVACIÓN

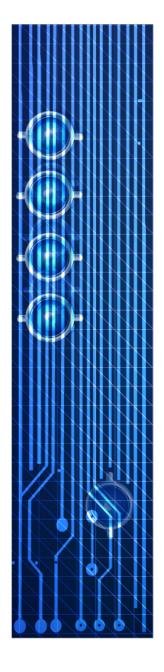
A través del programa de televisión en conjunto con la línea gráfica y la escenografía, se pretende motivar al espectador a grabar hechos que pueden marcar la historia o cada una de sus vidas; proponemos este tipo de programa porque estamos seguros que causará un gran impacto y un enorme interés en la audiencia ecuatoriana.

2.4 DELIMITACIÓN

Al involucrar nuestro proyecto en el mercado ecuatoriano estamos influyendo de manera positiva en la utilización de un equipo tecnológico usado frecuentemente como un estilo de vida.

Estamos conscientes que existen muchos programas que a través de su imagen y escenografía logran captar al público televidente, valiéndonos de la simplicidad pero de un profundo contenido, basándonos en el espacio físico del estudio de grabación de la Espol, campus Prosperina, para la elaboración del escenario en 3D.

En lo que se refiere en función al tiempo de la creación de piezas gráficas y levantamiento de escenografía, se tomará un aproximado de un mes y medio.





CAPÍTULO 3

Marco Conceptual

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1 CONCEPTO DEL PROGRAMA

El programa "REC" estará marcado por temas reales, en formato de video realizado con un dispositivo móvil, tomando como base la técnica de cámara en mano, el cual logrará la empatía necesaria relacionando directamente al entorno en el que se desenvuelve de manera cotidiana.

Siguiendo un perfil de interconexión entre las historias, la línea gráfica del programa y la escenografía, que han sido creadas para tener una mejor relación entre estructura y producción.

3.2 DESCRIPCIÓN

El nombre del programa "REC." está dado por las siglas de Relatos en Celular. Este nombre está directamente relacionado con la estructura de nuestro proyecto, que está dado con la técnica de cámara en mano para resaltar la filmación, las misma que cuenta con un tema principal basado en una historia real, que encierra sus sub-historias que serán consecutivas.

3.3 DURACIÓN, HORARIO Y TARGET DEL PROGRAMA

El programa "REC" debido a su contenido, será trasmitido de 22h00 a 22h30, contando en sus 30 minutos cortes publicitarios, siendo emitido de lunes a viernes para formar parte de la rutina televisiva del espectador, ocupando un horario AAA, programado para canal público o privado.

En la televisión, el tiempo se clasifica en cuatro partes.

A: Desde las 6h00 a 12h59 (Horario dirigido para: amas de casa).

AA: Desde las 13h00 a 18h59 (Horario dirigido para amas de casa, jóvenes, niños).

AAA: Desde las 19h00 a 22h59 (Prime time u horario estelar", dirigido a todo público).

Late: 23h00 a 5h59 (Horario dirigido a jóvenes, hombres).

El target del programa serán de adultos de 25 años en adelante, personas de ambos sexos, de un nivel socio económico medio alto, que están muchos más interesados en la realidad actual del país, que han tenido sus experiencias no sólo en el ámbito político, sino también social.

3.4 GÉNERO Y CONTENIDO

Según la Ley de comunicación, se clasifica a la programación por categorías, y en el caso de "REC" es una proyecto de género histórico por situaciones de actividad y peligro que desencadenan más sucesos, las vivencias y los hechos reales que acontecen.

En cuanto a la producción, el programa estará marcado por temas reales de la sociedad ecuatoriana, en formato de video realizado con un dispositivo móvil, tomando como base la técnica de cámara en mano, que en lenguaje audiovisual se traduce en la transmisión más efectiva del contenido.

Los relatos no se remitirán sólo a hechos de violencia o tensión, sino que abarcarán un espectro mayor de temas como historias de pareja, situaciones laborales, realidades políticas, del hogar, donde en cada episodio, el programa contará con 3 personajes principales, serán los encargados de encaminar los relatos hacia su desenlace, tendrán el perfil de gente común, para que el espectador pueda identificarse con ellos dentro del entorno escolar y un sinnúmero de situaciones en las que el testigo omnipresente será un celular

3.5 PRESENTADOR

Es la persona encargada de dirigir el programa de televisión, en el caso de "REC" el presentador entra como asesor del director de arte para desarrollar el esquema y dirigirlo a tal punto de atraer audiencia.

3.6 INVESTIGACIÓN DE TENDENCIAS

Los programas de la vida real no tienen gran audiencia en el país, pero tienen su debida aceptación en Latinoamérica y Europa, la misma que comprueba la importancia de las relaciones entre lo real con lo tecnológico.

El gran avance que ha dado la tecnología en nuestras vidas, ha causado un gran progreso, el mismo que cada día se vuelve indispensable para las personas y nos puede permitir grabar hechos que suceden en el instante en el que ocurren.

Por ello hemos realizado una investigación de tendencias, descubriendo las siguientes:

YO ESTUVE ALLÍ - Venezuela



Figura 3.1 Programa Yo estuve allí

Introduce en la televisión historias más impactantes de la realidad venezolana contadas por sus propios protagonistas y recreadas en el lugar en el que ocurrieron los hechos.

Complementado con las voces de expertos, documentos, hemerografía de la época, videos y fotografías.

Escenografia



Figura 3.2 Programa Yo estuve allí - Escenografía encuadre 1



Figura 3.3 Programa Yo estuve allí - Escenografía encuadre 2

El programa busca a los protagonistas y testigos de aquellos sucesos y les pregunta cómo cambiaron sus vidas después de aquellos hechos.



Figura 3.4 Programa Yo estuve allí - Presentadores

- DOCUMENTOS TV - España



Figura 3.5 Programa Documentos TV

Es un programa emitido por Televisión Española, dedicado a la transmisión de documentales y reportajes de temática variada.

Sus documentales son comprados en el extranjero a otras televisiones y algunos realizados por productoras españolas (generalmente TVE S.A.), mediante el sistema de producción delegada.

Escenografia



Figura 3.6 Programa Documentos TV - Encuadre 1



Figura 3.7 Programa Documentos TV - Encuadre 2

3.7 REQUERIMIENTOS DEL PROGRAMA

Considerando que "REC" es un programa que poco existe en la parrilla de la televisión ecuatoriana, debemos tener en cuenta y recalcar cuáles son los requerimientos existentes del mismo y también los correspondientes a la dirección de arte y rediseño del mismo.

Se incluyen el equipo humano, el equipo técnico (dispositivos físicos), suministros y software (programas utilizados).

Talento Humano

Cantidad	Cargo	Descripción
1	Director	Responsable de elegir, supervisar y guiar al equipo de trabajo.
1	Productor	Organiza y controla el proyecto.
3	Camarógrafos	Operadores de las cámaras.
1	Director Técnico	Opera la consola de video y coordina los aspectos técnicos de la producción.
1	Asistentes Técnicos	Intervienen en la parte técnica.
1	Presentador/Entrevistador	Personas que presenta y conduce el programa.
1	Director de Arte	Dirige los equipos de diseño y artístico.
1	Director de Fotografía	Determina los aspectos visuales.
1	Iluminador	Elige la iluminación que se requiera.
2	Diseñador Gráfico	Grafica las ideas.
1	Ilustrador	Realiza las ilustraciones.
1	Modelador 3D	Crea gráficos tridimensionales.

1	Post-Productor	Supervisa el trabajo de Post-Producción.
1	Editor	Manipula imágenes y sonido.
1	Director de Sonido	Selecciona los sonidos que se van a utilizar.
1	Pintor	Encargado del revestimiento con pintura a los objetos.
1	Arquitecto	Encargado de la estructura real de la escenografía.
1	Ebanista	Encargado de fabricar muebles o trabajar con madera.
1	Electricista	Encargado de las instalaciones eléctricas.

Tabla 3.1 Talento Humano

Equipos Técnicos y Suministros

Cantidad	Equipo	Descripción
3	Cámaras de video	Profesional HD (JVC).
2	Trípodes	Estabilización y soporte de la cámara.
1	Grúa	Eleva la cámara y la transporta de un lugar a otro en distancias cortas.
2	Micrófonos Corbateros	Para presentador y entrevistado.
Varios	Cables	Realizar conexiones.
Varias	Extensiones eléctricas	Proveen energía.
3	iMac	Procesador 3.06 Ghz Intel Core 2 Duo.

Tabla 3.2 Equipos y Suministros

Software

Cantidad	Software	Descripción
1	Cinema 4D versión 12	Creación de gráficos y animación 3D.
1	Adobe After Effects CS5	Creación de efectos visuales.
1	Adobe Illustrator CS5	Creación de ilustraciones vectoriales.
1	Adobe Photoshop CS5	Edición y modificación de imágenes digitales.
1	Final Cut Pro	Edición profesional de videos.
1	SoundTrack pro	Edición de audio.
1	Reason versión 4	Creación de música con instrumentos virtuales.
1	QuickTime Player 7	Reproduce videos, fotos y música.

Tabla 3.3 Software

3.8 MARCA

3.8.1 DESARROLLO DEL ISOTIPO

Para el desarrollo del isotipo, se pensó principalmente en un concepto modernista minimalista que sea de fácil lectura, de interpretar y recordar, con colores acorde al contenido del programa y su realidad.

Por esta razón se utilizó el color plateado, azul y rojo, con el objetivo principal de indicar la relación que existe entre la tecnología, la vida y los acontecimientos reales, los mismos que logren un impacto y se vuelvan atrayentes para el público televidente.



Figura 3.8 Isotipo - Primer boceto



Figura 3.9 Isotipo - Segundo boceto



Figura 3.10 Isotipo - Tercer boceto



Figura 3.11 isotipo - Cuarto boceto



Figura 3.12 Isotipo - Quinto boceto



Figura 3.13 Isotipo - Sexto boceto



Figura 3.14 Isotipo - Séptimo boceto



Figura 3.15 Isotipo final

3.8.2 ICONOTIPO

Es la representación gráfica del isotipo, que está dado por la lente del celular como relación a la captación de las escenas de la vida real.

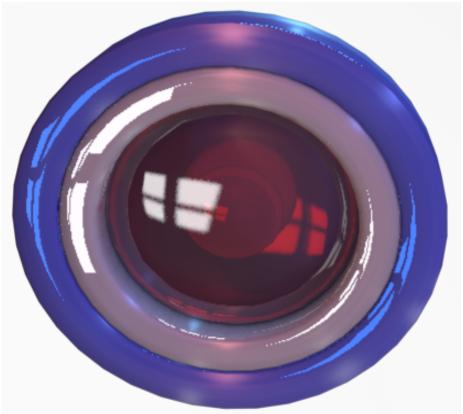


Figura 3.16 Iconotipo

3.8.3 LOGOTIPO

Está formado exclusivamente de la tipografía Designer Block y Century Gothic, cuya elección es tan importante como la descripción de las mismas, las cuales identifican la marca y permiten desarrollar el imagotipo como parte importante de la producción del programa.

El tipo de letra que se ha seleccionado refleja el mensaje que se desea transmitir, la realidad de la vida con un toque de sutileza y dinamismo.



Relatos en celular

Figura 3.18 Logotipo - Nombre

3.8.4 ISOTIPO MONOCROMÁTICO

La parte simbólica de la marca también puede ser representada en blanco y negro o escala de grises, el cual nos permitirá crear una sencillez para que sea fácilmente recordado en la mente del espectador.



Figura 3.19 Isotipo monocromático

ESPOL

3.9 MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS

La tendencia artística que sirvió de base para la creación de la línea grafica de "REC" es moderno-minimalista, movimientos artístico que por sus formas básicas tomadas de las figuras geométricas, en este caso del círculo, es de fácil adaptación a la programación, la línea gráfica y la escenografía.

Los colores que se usan son plateado, rojo y azul, los mismos que simulan constante alusión a elementos modernos y reales.



Figura 3.20 Movimiento Artístico - Moderno



Figura 3.21 Movimiento Artístico - Minimalista

3.10 DEFINICIÓN GRÁFICA

Al momento de tener una o varias tendencias escogidas como parte de referencia, se incorpora los conceptos y fundamentos de cada movimiento artístico para realizar la idea, teniendo en cuenta los parámetros del programa de "REC".

La combinación y la forma están dadas de acuerdo a la producción y el contenido del programa, el cual nos lleva a la correcta utilización del color dentro de la línea gráfica y la escenografía.

3.10.1 FORMA

La forma que predomina son las líneas circulares, ya que representan dinamismo, movimiento, progreso, igualdad, encierra un todo y a la vez nada; el mismo que tiene relación con el contenido del programa y lo denota en la marca.

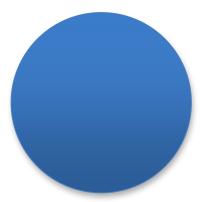


Figura 3.22 Forma circular

3.10.2 TIPOGRAFÍA

Es el manejo del estilo, diseño, formato y tamaño de las letras con las que se expresa y connota una realidad.

Se escogió la tipografía DESIGNER BLOCK para la línea gráfica, la misma que es en su versión regular y sin serifas.

Este tipo de letra expresa a través de su forma curvilínea la firmeza y dureza de la realidad, a la vez un toque de sobriedad, formalidad y equilibrio.

La tipografía es un aspecto importante, pues dependiendo de la que se utilice se transmitirá un mensaje correcto o erróneo.

ABCDEFGHIJK LMN ÑOPQRST UUWHYZ abcdefghijk Imnñopqrstu UWHYZ 1234567890

Figura 3.23 Tipografía

3.10.3 COLORIMETRÍA

El uso y especificaciones de colores clasifican así:

- Plateado: Color metálico que connota brillo, dureza, elegancia, da realce al objeto. Es un tono muy utilizado para este tipo de tendencias urbanas y tiene mucha relación con la tecnología.
- **Azul:** Es un color que da la sensación de amplio, frío, lejano, pero a la vez pasivo, infinito, inteligente; también es asociado con la personalidad del hombre, siendo también parte de la tecnología.
- **Rojo Carmín:** Transmite una mezcla de sentimientos que tienen gran significado y relación con la vida, la realidad, los hechos de impacto y de dureza por las que pasa una persona.
- **Verde Turquesa:** Tiene una relación envolvente, refrescante y tranquilizante, pues es aconsejable para el cansancio, sensible y creativo.
- **Gris:** Al color gris se le asocia con la independencia, la auto-suficiencia, el auto-control, porque es un color que actúa como escudo de las influencia externas.
- Negro: Este color denota el dolor o parte oscura de los hechos por los que pasan las personas y a la vez permite que la escenografía sea más elegante.

ESPOL

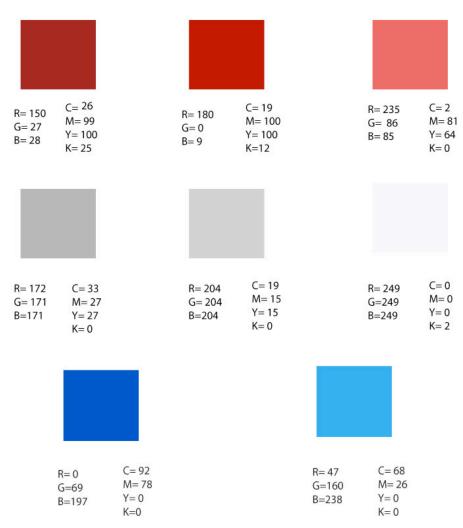


Figura 3.24 Colorimetría

3.10.4 DIMENSIONES

En relación a las proporciones del logo, podrá ser utilizado a cualquier dimensión, manteniendo siempre en cuenta, su escala de base, altura y su integridad visual y gráfica.

Si se encuentra desproporcionado o se hace uso de él sin mantener su legibilidad e integridad visual, no se lo reconocerá como logotipo, y por ende, no se asumirá como parte oficial del programa ni tendrá derecho alguno como parte de los productores del mismo.

3.10.5 VARIACIONES

Las variaciones van acorde a su utilización y en contraste con los colores a utilizar en los fondos del programa donde sea requerido, como también al soporte en que irá la marca, en este caso pueden ser en papelería o en formato televisivo.

El formato para televisión que se utiliza en Ecuador es el NTSC (National Television System Committe).

3.11 PAQUETE GRÁFICO

Cuando se habla del paquete gráfico de un programa se hace referencia a la Imagen Corporativa del mismo.

Este incluirá varias piezas gráficas, que son composiciones visuales que pueden variar en soporte y formato según donde se vayan a aplicar.

En el caso de "REC", se han creado varias piezas de acuerdo al contenido que posee.

Todas las piezas gráficas deberán ser elaboradas bajo el esquema televisivo con el que se trabaja en Ecuador, NTCS que es el sistema de codificación y transmisión de televisión.

3.11.1 BUMPER (IN)

Es una secuencia de imágenes que va entre 10 a 15 segundos, se coloca al comienzo de cada programa de TV, serie o novela, acompañado con un sonido característico.

En el caso de "REC" es una apertura hacia el set con el presentador, donde se pueden apreciar las formas básicas del minimalismo.

Descripción Bumper (IN)

EL bumper está creado con formas futuristas, y colores urbano-tecnológicos que empiezan con la aparición de círculos que arman la lente de una cámara de celular.

En primer plano se enfoca el proceso de una cámara en funcionamiento, dando paso a la información.

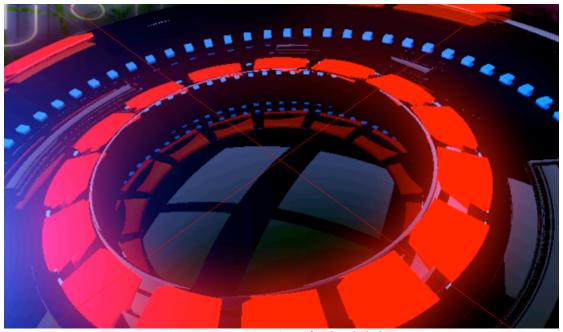


Figura 3.25 Bumper in – Círculos de la lente

En plano detalle se da realce a una luz que sigue el recorrido de la lente, el mismo que dará paso a un Plano abierto.

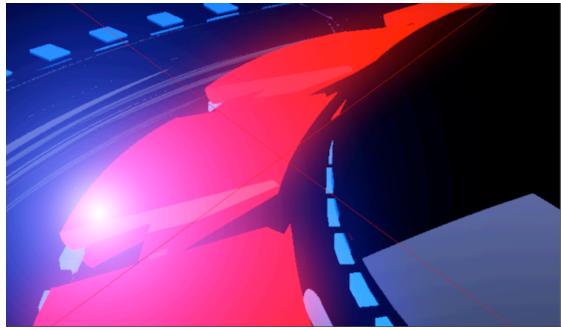


Figura 3.26 Bumper in – Plano detalle



Figura 3.27 Bumper in – Movimiento de la luz

Destaca el objetivo que está representada de forma futurista, donde se muestra como se procesa la información que llega a la lente de una cámara.

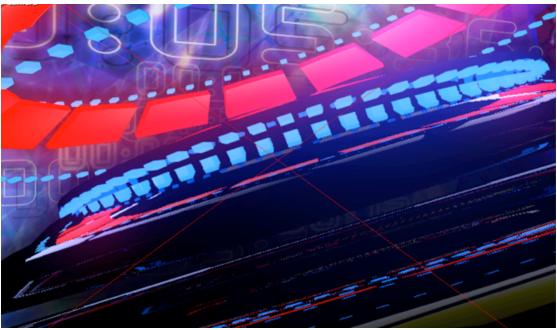


Figura 3.28 Bumper in – Objeto futurista

Y pasando por varios movimientos que mostrarán el botón de grabación de la cámara.

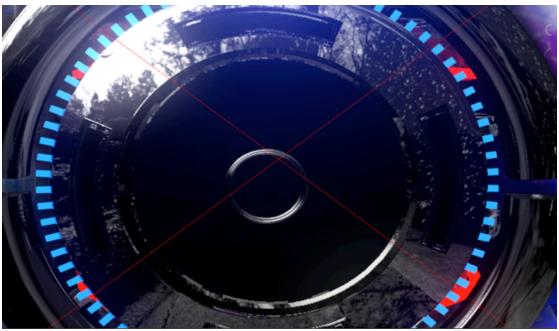


Figura 3.29 Bumper in - Botón de grabación

Pasando a la utilización de un plano abierto permite mostrar frases claves del contenido del programa, en la cual, con un plano abierto de visualiza mejor el adjunto.



Figura 3.30 Bumper in - Acercamiento a frases

ESPOL

Llevarán a imágenes de casos del programa, sin perder la línea Futurismo-Tecnológico.



Figura 3.31 Bumper in - Casos del programa

Un corto paneo da paso a un botón, que con un *Dolly In* que nos introduce en el mismo.



Figura 3.32 Bumper in - Paneo de paso

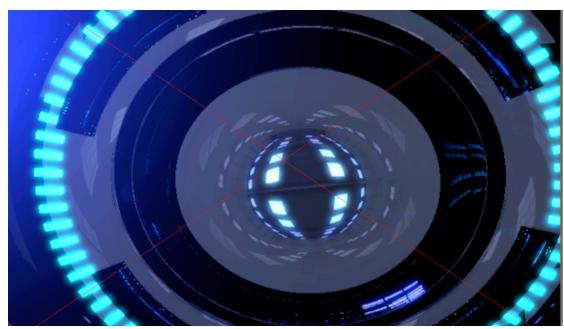


Figura 3.33 Bumper in – Dolly in

Pasa a un plano general del botón, que estará rodeado de varias piezas de color azul, denotando casos, personas, sentimientos, emociones.



Figura 3.34 Bumper in – Plano general

Con movimientos circulares rodeando la pieza, un Dolly in que lleve al centro del logo y un paneo de izquierda a derecha para reconocimiento del programa.



Figura 3.35 Bumper in - Primer plano

3.11.2 FONDO SIN FIN Y TRANSICIÓN

Esta pieza gráfica consiste en presentar la marca de una forma armable y desarmable sin fin alguno, la misma que será usada como transición para dar paso de comerciales a escenografía y viceversa.

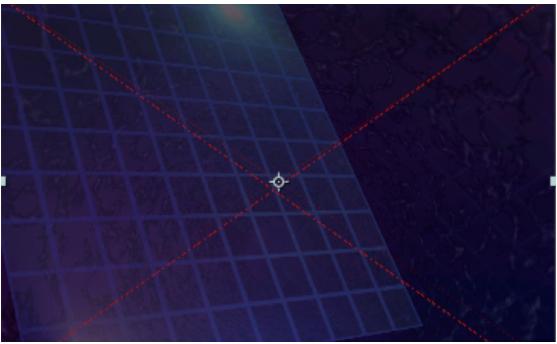


Figura 3.36 Fondo sin fin - Paso a comerciales

Dando inicio en un fondo azul oscuro con un *Grid* inclinado, que es una pared que tiene luces *CC Light Rays* que se moverán de un lado al otro, dando paso a otro *Grid* con los mismos efectos.



Figura 3.37 Fondo sin fin – Logo en movimiento

Después de la salida de las paredes, pieza por pieza, aparece el iconotipo con un efecto de Lf Glow y Glow para darle una iluminación muy llamativa y a la vez suave, que rodeará las formas que van saliendo.



Figura 3.38 Fondo sin fin – Iluminación

Ya unidas las piezas se realizará un movimiento de cámara que atravesará circularmente al iconotipo, mostrando tomas de todos los lados para mayor volúmen y textura.

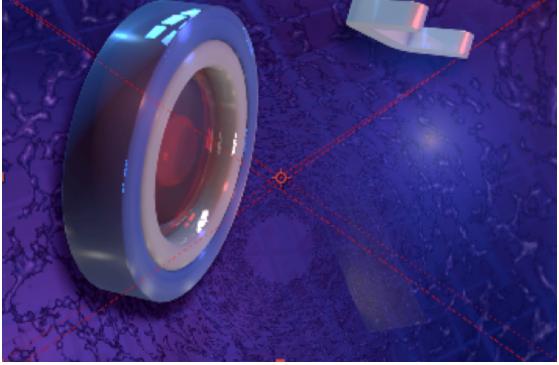


Figura 3.39 Fondo sin fin – Movimiento de cámara

Al terminar el movimiento deja un espacio en la parte derecha de la pantalla para dar paso al logo, el cual aparecerá letra por letra desde la parte superior de la pantalla hasta llegar al centro, con un movimiento de cámara *Dolly Out*.

ESPOL

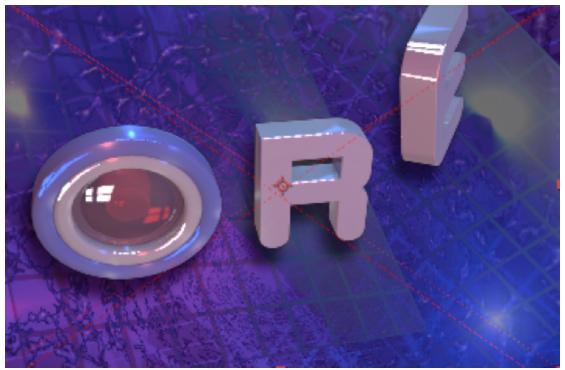


Figura 3.40 Fondo sin fin – Dolly out



Figura 3.41 Fondo sin fin – Dolly out



Figura 3.42 Fondo sin fin – Efecto de luz

Ya formadas las piezas, aparecerá un efecto de luz llamado *LF Glow* que pasará por todo el isotipo de un lado al otro para simular una luz eléctrica; se le da un aire de unos segundos para visión del televidente.

3.11.3 PROMOCIÓN O PUBLICIDAD

Esta pieza gráfica es creada para causar intriga al televidente y esté pendiente que próximamente saldrá al aire este nuevo proyecto.

Es una manera de publicitar o promocionar el programa, ésta pieza gráfica aparecerá antes del estreno y no revelará tanta información del mismo, creando espectativa en el televidente.

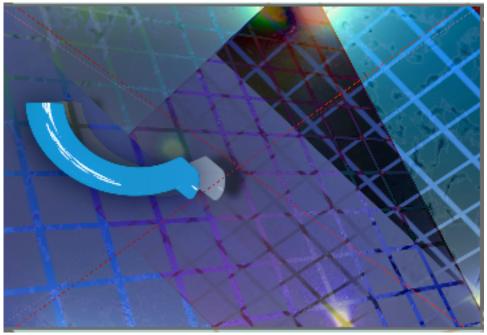


Figura 3.43 Promocional – Fondo abstracto

Su inicio se da con la salida de los circuitos, mostrando un fondo abstracto que será recorrido, ocupando toda la pantalla, dando dinamismo y movimientos rápidos.



Figura 3.44 Promocional – Recorrido interno

Cambiando el enfoque de cámara, se muestran los circuitos desde su salida, proyectando el recorrido de los mismos en el interior del celular.

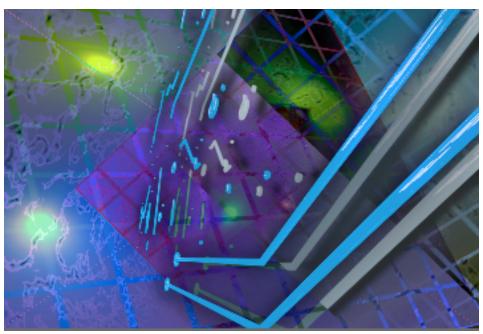


Figura 3.45 Promocional – Circuitos en movimiento



Figura 3.46 Promocional – Enfoque del celular

Mientras los circuitos dan su recorrido, en esa dirección se hará el enfoque del celular, mostrándolo con tiros de cámara en espiral y finalizando en el centro del mismo.



Figura 3.47 Promocional – Presentación de casos

Haciendo un cambio de cámara, se mostrarán imágenes donde se proyectarán los casos presentados dentro del programa con algunos de los temas del mismo.



Figura 3.48 Promocional – Letras en recorrido

Desde otro punto de cámara, se mostrará parte de las letras del promocional en recorrido.



Figura 3.49 Promocional - Muy pronto

Hasta terminar con la frase completa.

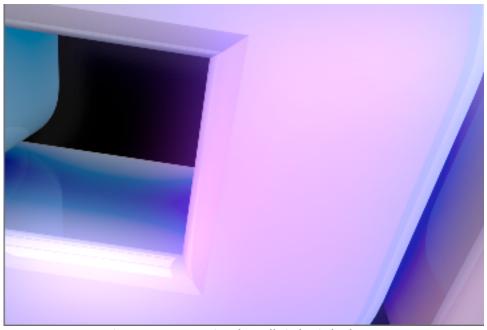


Figura 3.50 Promocional – Dolly in hacia las letras

Al finalizar la presentación de las palabras, con un *Dolly In* hacia unas de las letras llevará al promocional al fin de su presentación.

3.11.4 PANTALLAS DIVIDIDAS

Esta pieza gráfica sirve para mostrar al televidente los espacios donde se está realizando el contenido del programa.

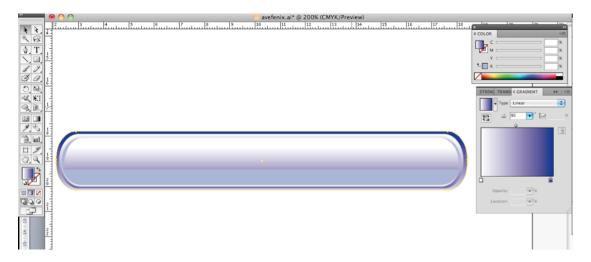


Figura 3.51 Pantallas divididas - Botón

La presentación para las pantallas divididas nació a partir de un botón realizado en Illustrator, fue realizado de forma redondas para mantener la línea gráfica.

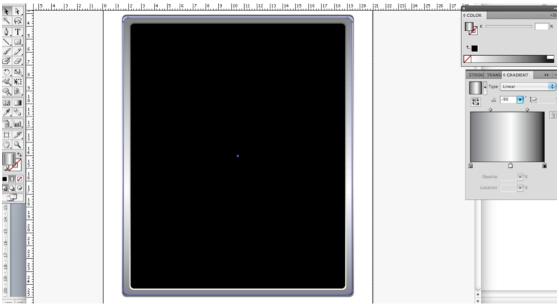


Figura 3.52 Pantallas divididas - Forma

Se realizó también las forma que rodeará las divisiones de pantallas, mostrando un color plateado que denota la pantalla del celular.



Figura 3.53 Pantallas divididas – Presentación 1

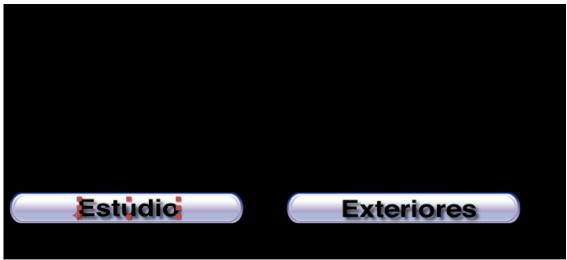


Figura 3.54 Pantallas divididas - Presentación 2

Realizados los vectores, pasamos a un Software de Efectos Visuales para darle pequeño brillos y sombras al texto, por lo cual se utilizó *Drop Shadow* para crear volúmen, mientras que a las claquetas se agrega *Glow* para darle un pequeño brillo.

ESPOL

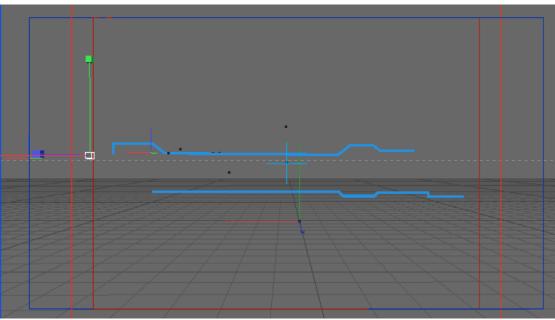


Figura 3.55 Pantallas divididas – Animación 3D

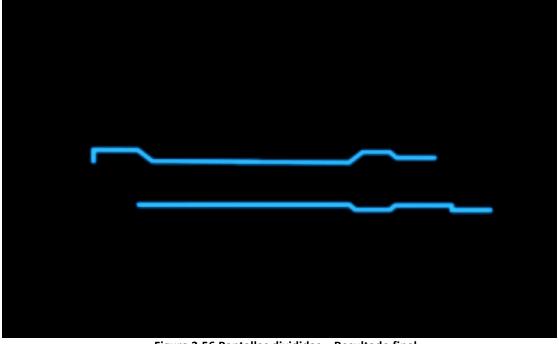


Figura 3.56 Pantallas divididas – Resultado final

En el software de modelado y animación 3D se realizó una pequeña animación, donde el iconotipo sale por partes hasta formarse, éste tiene efectos de *Glow y Glow Blur*, los mismos que son para darle más brillo y para desenfocarlo un poco, ya que se ubicará en el fondo de las pantallas divididas y así crear dinamismo y no sea visualmente plano.

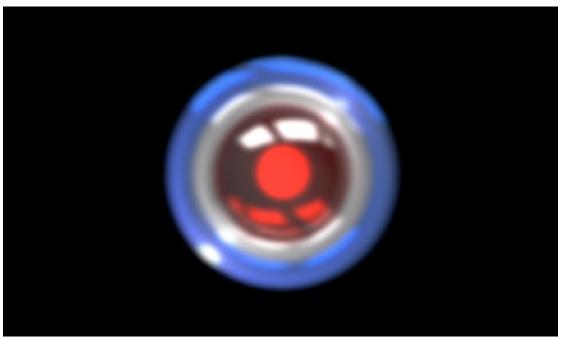


Figura 3.57 Pantallas divididas – Aparición del ícono

Además se le ubicará una *máscara* color gris, en la que se le bajará la opacidad a 56% que separará las pantallas divididas del fondo, para no causar ruido visual.



Figura 3.58 Pantallas divididas - Máscara

Tendrá una máscara color gris, la misma que le bajará la opacidad, lo que permitirá separar de las plantillas divididas y el fondo, para no causar ruido visual.

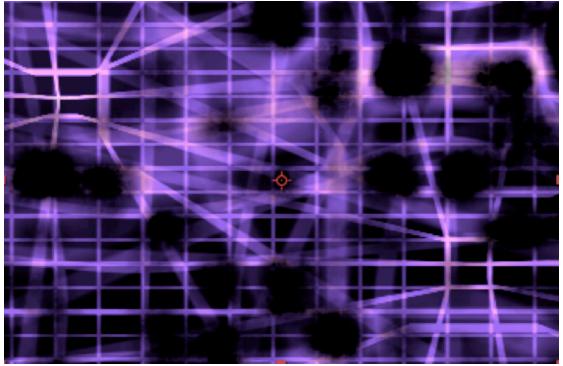


Figura 3.59 Pantallas divididas – Red de profundidad

Para el fondo se ha añadido un *Grid* y un *CC Light Rays* para crear luces que van recorriendo por toda la pantalla, dando el efecto de profundidad.

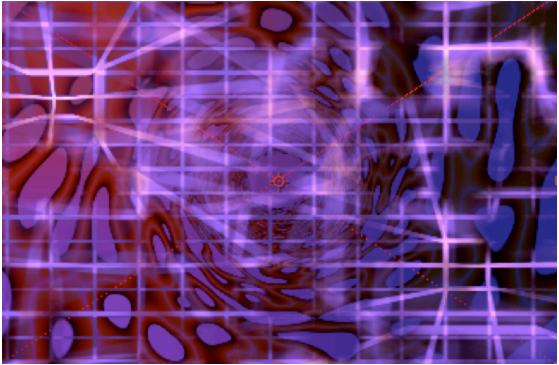


Figura 3.60 Pantallas divididas – Efecto de perspectiva

Se agrega un *Fractal Tunnel* para darle más perspectiva y profundidad y efectos de Color Gradiente para causar movimientos.



Figura 3.61 Pantallas divididas - Proceso



Figura 3.62 Pantallas divididas – Presentación final

Realizadas las varias composiciones, se las reúne para formar el fondo con las claquetas dinámicas por los circuitos para presentarla atrayente.

3.11.5 SOBREIMPOSICIÓN

Saldrá ubicada en la parte inferior de la pantalla del televisor la cual brinda información específica.

En la realización de esta pieza se efectuaron varios efectos para dar más movimiento y no crear una pieza plana, como un *Grid* y *CC Light Rays* para crear luces que recorren por toda la pantalla, dando el efecto de profundidad y dinamismo.

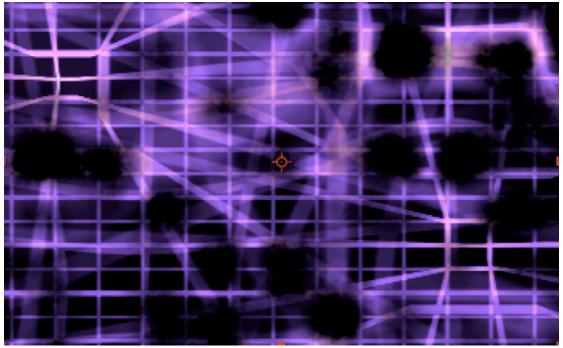


Figura 3.63 Sobreimposición – Efecto de red

Se usa *Fractal Tunnel*, donde se realiza movimientos de rotación para dar más perspectiva y profundidad junto con el *Grid*, sumado los efectos de 4-Color *Gradient* para ubicar los colores rojo y azul en las 4 esquinas.

ESPOL

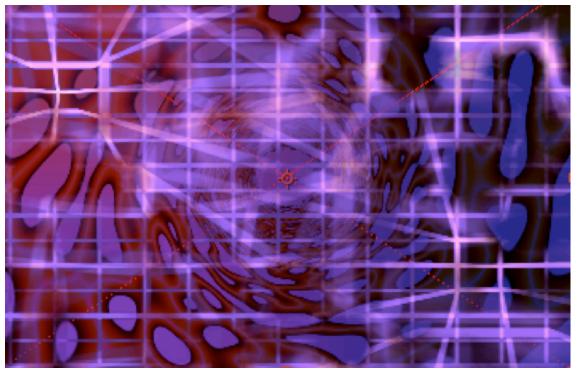


Figura 3.64 Sobreimposición – Máscara rectangular

Después de las herramientas ya dichas, se crea una máscara de forma rectangular con sus lados redondeados para mantener las formas circulares de la tipografía y de todas las piezas.



Figura 3.65 Sobreimposición – Unión de las piezas

En la animación del iconotipo se obtiene el mismo que va saliendo en la parte izquierda superior y otra desde el centro, donde se unen las tres piezas.

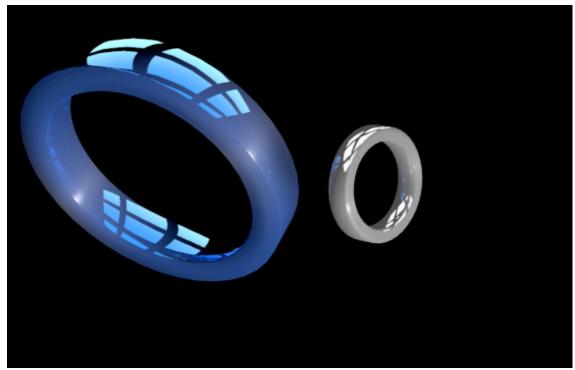


Figura 3.66 Sobreimposición - Aros

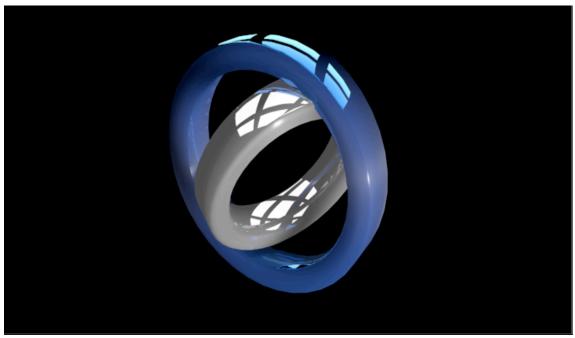


Figura 3.67 Sobreimposición – Formación de aros

Para unirse y formar un sólo elemento como es el iconotipo.

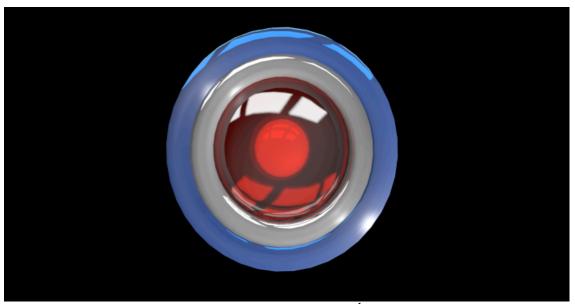


Figura 3.68 Sobreimposición – Ícono

Se da un pase a otros elementos que son los circuitos que saldrán rodeando a la claqueta de forma rectangular para dar realce a la salida del contenido.

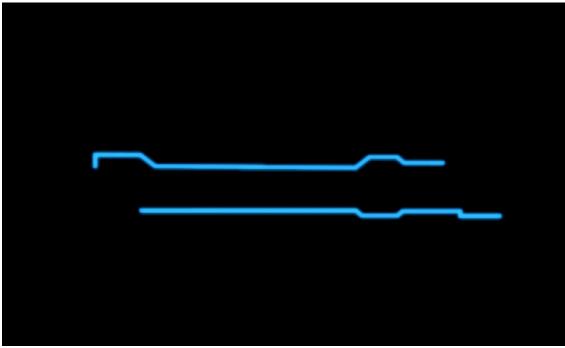


Figura 3.69 Sobreimposición - Circuitos

Después de la presentación de los elementos que conforman la sobreimposición pasamos a la animación de cada uno de ellos.

El iconotipo del programa interactúa con sus tres piezas realizando movimientos y van saliendo de la parte inferior izquierda para formar un elemento y dar paso a otros elementos.



Figura 3.70 Sobreimposición – Iconotipo en movimiento

En la parte superior e inferior salen 2 circuitos rodeando al elemento para darle dinamismo y algo más tecnológico. La línea superior comienza saliendo de izquierda a derecha y la línea inferior sale de derecha a izquierda formando un rectángulo.



Figura 3.71 Sobreimposición - Circuitos dinámicos

Los dos elementos salen del lado izquierdo y derecho llegando a la parte central junto con las líneas de circuito.



Figura 3.72 Sobreimposición - Unión de los circuitos



Figura 3.73 Sobreimposición – Claqueta gráfica

Se va presentando con "opacidad de la tipografía" el nombre del presentador y el del tema que se está tratando, teniendo una duración de 5 segundos.

ESPOL



Figura 3.74 Sobreimposición – Presentación final

Después de la presentación, su salida consiste en forma de reversa.



Figura 3.75 Sobreimposición – Deformación de la claqueta

3.11.6 CLAQUETAS, MENSAJERÍA, TRANSPARENCIA DEL LOGO

Estas piezas pasarán en el momento de transmisión de la programación; en el caso de las pieza donde se impone la hora de transmisión, se lo hará en la parte izquierda de la pantalla; y el logo al lado derecho, manteniendo un equilibrio con las mensajería que estará ubicada en la parte inferior de la pantalla.



Figura 3.76 Claquetas – Varias piezas

Funcionamiento

Al momento de salir la presentación del tiempo o el logo, para dar continuidad a los mismos, saldrá una línea azul en forma de circuito, el mismo que le dará una continuidad al mencionado tiempo y logo dentro de la pantalla.

En cuanto a la mensajería para su presentación aparecerá de un lado a otro una franja de color rojo y azul que llevarán los textos.



Figura 3.77 Claquetas – Aparición de circuitos



Figura 3.78 Claquetas – Circuitos y claquetas



Figura 3.79 Claquetas – Mensajería

Cuando hayan salido las piezas por completo, desaparecerán las líneas para dejar las piezas solas en la pantalla.



Figura 3.80 Claquetas – Presentación de elementos

3.11.7 SEGMENTOS

Esta pieza esta realiza en su mayoría en un software de modelado y animación 3D para dar realismo y rehacer una pieza y parte fundamental del lente de una cámara de celular ya que por medio de ella capta todo lo sucedido y proyecta la realidad social, transmitiendo al televidente lo que sucede en el medio.

El segmento está formado por partes del bumper, para poder mantener una línea gráfica, con movimientos de cámara fluidos y dinámicos para no aburrir al espectador y crear sensación de introducir al medio y el momento.

La fuente principal para los segmentos es circular, tiene tendencias futuristas y tecnológicas por lo que se quiere destacar el protagonismo del celular.

- SEGMENTO INVITADO

Es dirigido para las personas invitadas a hablar sobre el caso que se emite en el programa, para realizar previo análisis y contestar preguntas que los ciudadanos tengan.

Esta pieza comienza con una forma circular formada de varias estructuras rectangulares para dar la sensación de movimiento, rodeada de objetos de color azul.

Los movimientos de cámara son suaves y estáticos para que pueda verse los elementos al unirse.

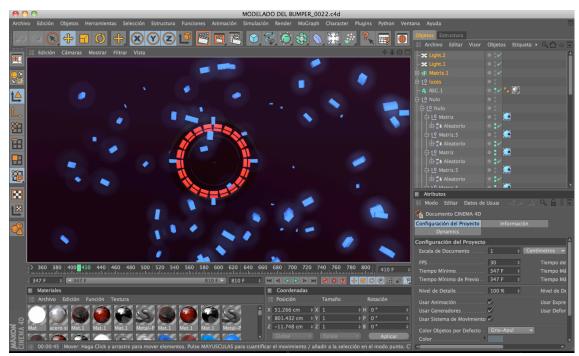


Figura 3.81 Segmento Invitado – Formación de elementos

Después unirse las piezas, la cámara realiza un *Dolly In* al objeto, pasando a otro encuadre y mostrándolo desde otra perspectiva.

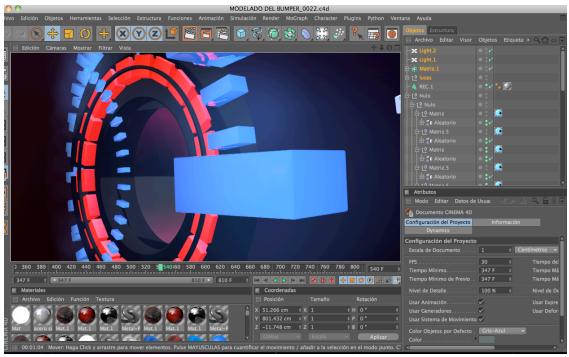


Figura 3.82 Segmento Invitado – Primerísimo primer plano

Para terminar su recorrido pasa a otro plano con un *Zoom Out* del objeto hasta dejar centrado al mismo y que pueda proyectarse la palabra.

Se mantiene estático por unos segundos para su lectura y luego se introduce con un *Zoom In* para pasar a otro plano mostrando otro punto de vista, finalizando don un *Zoom Out* para pasar al caso que se presentará.



Figura 3.83 Segmento Invitado - Plano medio

En la post-producción se hace modificaciones al darle más brillo a los varios fragmentos que se realizó en el Software de Modelado y Animación 3D, en la que se usa el *Glow* para el brillo, y para resaltar el título con una luz que pasa por encima de la palabra para destacarla, con *CC Light Rays* y *Drop Shadow* para dar sombras y volúmen.



Figura 3.84 Segmento Invitado - Pieza final

- SEGMENTO DE CASOS "SECUESTROS EXPRESS"

(Esta pieza será creada de acuerdo al tema a tratarse en el programa).

Comienza con una forma circular futuristas con los colores principales para el programa que giran de forma rápida, donde la cámara se introduce, en ella mostrando estructuras circulares que llevan hacia otro destino.

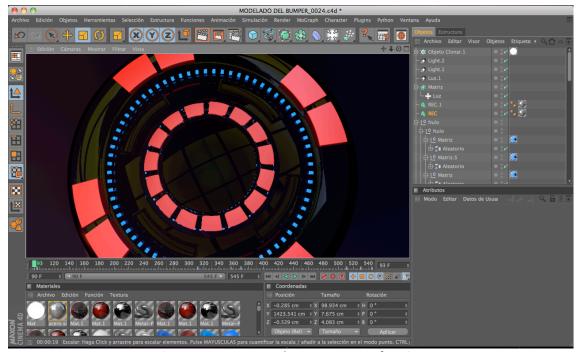


Figura 3.85 Segmento de Casos – Forma futurista

Llega hacia fragmentos con mensajes de diferentes casos que mostrarán el programa, donde la cámara hace un recorrido revelando el contenido y llevando hacia el punto principal del segmento.



Figura 3.86 Segmento de Casos-Fragmentos de mensajes

Nos lleva a otra pieza muy que simboliza la lente de la cámara, donde sale el título del segmento por unos segundos para después introducirse y dar paso al caso.



Figura 3.87 Segmento de Casos – Simulación de la lente

En cuando a la post-producción de este segmento se utilizó también *Glow* en todo el objeto para que los elementos de color cyan y rojo y la tipografía resalten y brillen.

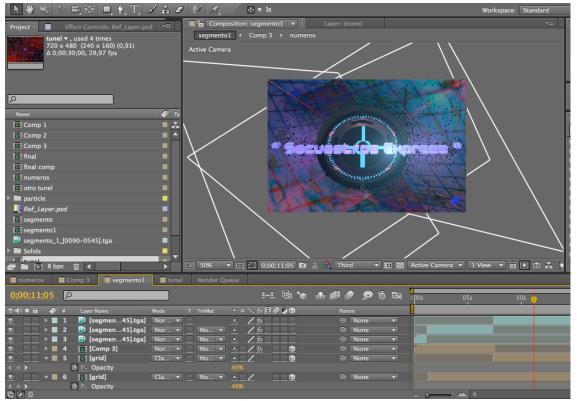


Figura 3.88 Segmento de Casos - Efectos

- SEGMENTO TWITTER

Este segmento va para la categoría de mensajes de los ciudadanos que tienen esta red social para hacer sus reclamos o comentario sobre la programación.

El inicio de este proceso es de resaltar con un celular, realizando con movimientos de cámaras enfocados en contrapicado, picado y centrado, dando la sensación de que para el programa es principal pero para los demás es algo común.



Figura 3.89 Segmento Twitter - Contrapicado

Después de enfocar al objeto principal se hace un acercamiento para introducirse en el y pasar a otro plano.



Figura 3.90 Segmento Twitter – Acercamiento al objeto

Se realiza un *Zoom Out* desde el centro del objeto para quedarse en un *Plano General* donde se enfoca el título del segmento "Twitter móvil" por unos segundo en plano general, luego hace un acercamiento que se dirige hacia arriba del objeto con el fin de perderse para pasar al estudio.

En la post-producción se utilizó *Drop Shadow* para dar sombra a los fragmentos y no se vean planos, se puso *Glow* para el brillo y que resalte en cada movimiento de lo objetos, y *CC Light Rays* para destacar de la tipografía.



Figura 3. 91 Segmento Twitter – Efectos finales

POST PRODUCCIÓN DE LOS SEGMENTOS

Se usó *Grid* para dar sensación tecnológica y el fondo en modo *Clasic Difference* para que se pierda.

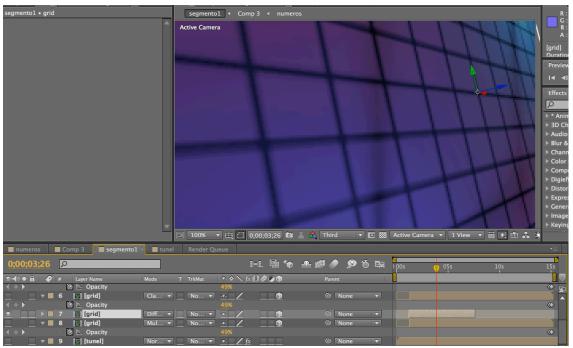


Figura 3.92 Segmentos - Fondo tecnológico

La pieza de fondo Fractal Tunnel está formada de un sólido con 4 colores gradiente.

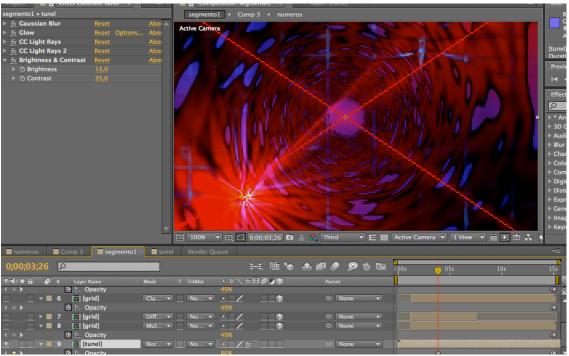


Figura 3.93 Segmentos - Túnel

Y por último, en las partes principales de cada segmento se utilizó una herramienta para hacer un conteo numérico en los caso a presentar, también los segundos o minutos que la persona los vive como una eternidad, por ellos se utilizó *Timecode* que es una herramienta de conteo.

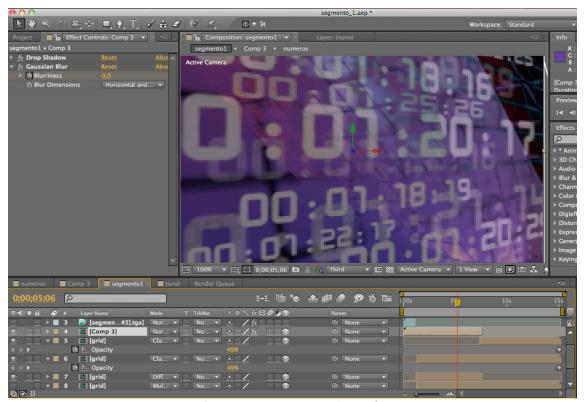


Figura 3.94 Segmentos-Timecode

3.11.8 ANTIZZAPING

- ENSEGUIDA

Esta pieza está compuesta por elementos que muestran el ambiente callejero en cada rincón de la ciudad, donde trata de simbolizar advertencia a las personas.

Al comienzo de esta pieza se aprecia el nacimiento de un día, el mismo que está obstaculizado por muros y alambres que denotaran la tragedia de los casos.



Figura 3.95 Enseguida - Recorrido

La cámara avanza por una ruta llena de mensajes, la que su fondo está compuesto por un túnel con color rojo y azul, una mezcla de sentimientos y emociones positivas y negativas.



Figura 3.96 Enseguida – Ruta de imágenes

Mientras más se acerca, se nota las imágenes de los videos que se muestran en el contenido del programa.



Figura 3.97 Enseguida – Presentación de imágenes

Al finalizar el recorrido de este túnel se refleja el tema y las imágenes en la que se presentarán después de la pausa comercial.



Figura 3.98 Enseguida – Presentación de temas

Seguido del enganche para que el televidente tenga conocimiento de lo que se presentará en instantes.



Figura 3.99 Enseguida – Presentación final

3.11.9 A CONTINUACIÓN

Esta pieza se considera para dar paso a lo que viene después del corte comercial, ya que estará involucrada entre los comerciales.

El comienzo de esta pieza es similar al de enseguida. Con lo que respecta a la parte gráfica, hace un recorrido en una sola dirección, del centro va introduciéndose, pasando por unos alambres hasta llegar un camino.

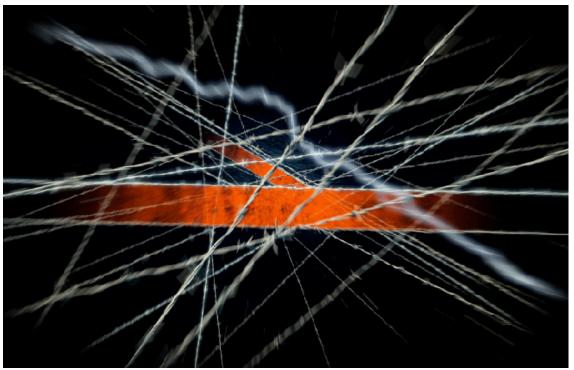


Figura 3.100 A continuación – Entre comerciales

Con el movimiento de cámara en forma circular partiendo desde el centro, dirigiéndose hacia la parte final de túnel.



Figura 3.101 A continuación – Formación de elementos

Aparece letra por letra la palabra "A Continuación" mostrando el contenido para que el espectador pueda quedarse viendo la programación.



Figura 3.102 A continuación – Deletreo del nombre



Figura 3.103 A continuación – Nombre completo

La ruta final de esta pieza es el movimiento de cámara realizando un *Zoom In* con rapidez, introduciéndose en la frase para después desvanecerse en la oscuridad y creando otra dimensión.



Figura 3.104 A continuación – Ruta final



Figura 3.105 A continuación – Dolly in del nombre

3.11.10 BUMPER DE SALIDA

El bumper de salida fue realizado con el fin de mostrar una ciudad virtual, por ellos se ha realizado en un Software de Modelado y Animación 3D, con movimiento de cámara *Dolly Out*, que se desplaza en recta con una toma de cámara abierta mostrando una parte de la ciudad en el recorrido de una calle.

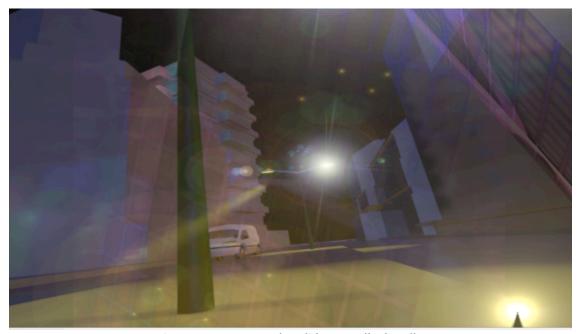


Figura 3.106 Bumper de Salida – Detalle de calles

Con movimientos de cámara de paneo de abajo hacia arriba (*Picado Y Contrapicado*) hasta llegar a un plano general.



Figura 3.107 Bumper de Salida – P.P. de ciudad

Con *Plano General* para dar importancia al espacio, se denota el origen de las personas o situaciones que suceden en el entorno.

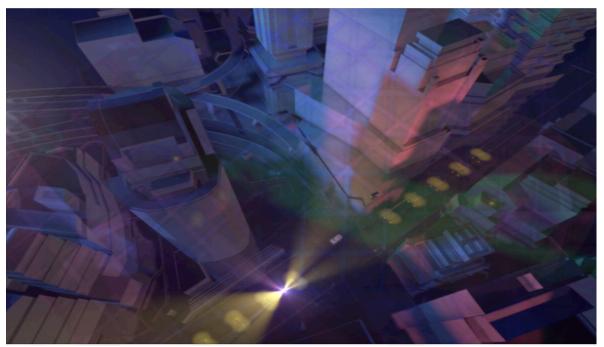


Figura 3.108 Bumper de Salida – Recorrido de luces

Por medio de unas luces que rodean la ciudad, se ilumina diferentes lugares, donde al final del recorrido llegan a un punto específico para la aparición del logotipo.

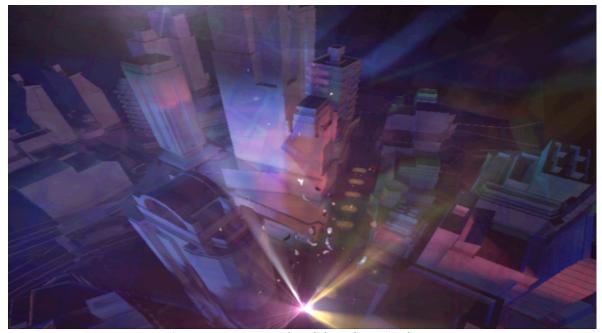


Figura 3.109 Bumper de Salida – Plano picado

Poco a poca sale el logotipo por medio de varias piezas que van uniéndose, con un efecto de luz para el realce de la misma y con dinamismo para crear expectativa de lo que se trata.

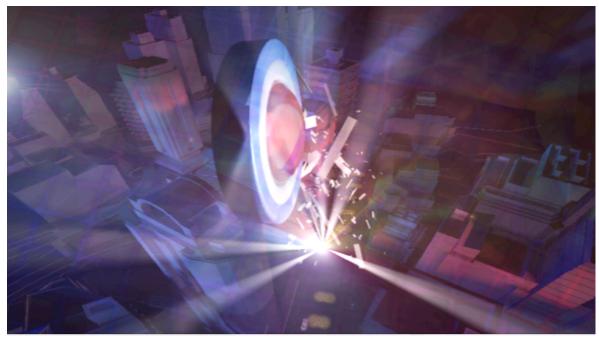


Figura 3.110 Bumper de Salida – Aparición de ícono

Sale letra por letra poco a poco con movimiento, dando una sensación de otra dimensión con la salida del logo y la ciudad como fondo.



Figura 3.111 Bumper de Salida – Formación del logo

Se forma la palabra "REC" en primer plano, con efecto de luz que recorre el isotipo.



Figura 3.112 Bumper de Salida – Presentación final de logo

3.12 GUÍA DE TOMAS

En la escenografía se utilizará 3 cámaras y cada una de ellas estará compuesta de la siguiente manera:

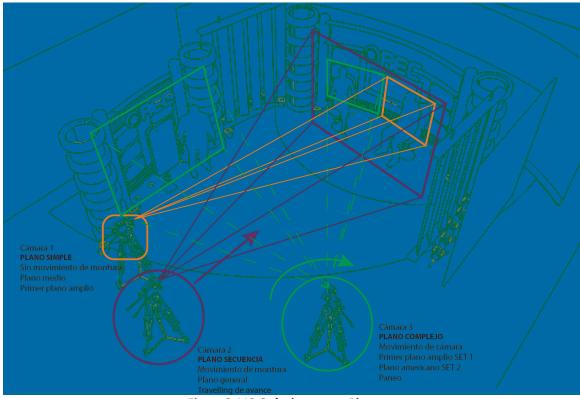


Figura 3.113 Guía de tomas - Planos

Se utilizarán tres tipos de planos como parte principal del programa.

- *PLANO SENCILLO* (cámara 1): Tendrá la tarea de grabar a una sola personal "al presentador" en un Plano medio.
- PLANO SECUENCIA (cámara 2): Como su nombre lo indica es completo en sí mismo, por tal motivo su objetivo será captar a dos personas (presentador y talento) en plano general (PG). También tendrá movimiento de travelling por medio de rieles.
- *PLANO COMPLEJO* (cámara 3): Se encargará de grabar a una sola persona "talento" en Primer plano amplio (PPA) no presentará movimiento de montura pero si movimiento de cámara (PANEO) al Set 2 después de pasar al segundo segmento en el que aparecerá un plano sencillo y en plano americano (PA).

Existiendo también la utilización de otros planos, y esto depende de lo que se esté grabando y de acuerdo a la perceptiva del camarógrafo.

Plano general

Muestra una gran parte del escenario, donde el presentador o los presentadores se pueden apreciar de forma completa en la escenografía.



Figura 3.114 Guía de tomas - Plano General

Plano Americano

Este plano encuadra desde la cabeza hasta las rodillas.



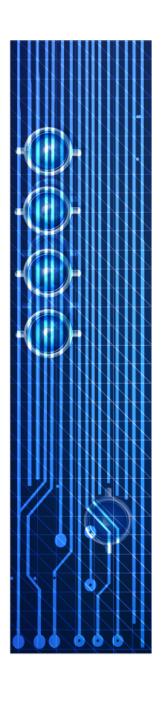
Figura 3.115 Guía de tomas - Plano Americano

Plano Medio

Este plano encuadra desde la cabeza hasta la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos.



Figura 3.116 Guía de tomas - Plano Medio





CAPÍTULO 4

Adaptación de la marca a medios digitales e impresos

4. ADAPTACIÓN DE LA MARCA A MEDIOS DIGITALES E IMPRESOS

INTRODUCCIÓN

Dentro de la adaptación de la marca, el director de arte se encarga de crear el concepto para una línea gráfica del producto audiovisual, tomando en cuenta referencias de otros programas similares en el que está trabajando, investigando tendencias que se puedan adaptar para la realización de la nueva identidad visual del programa.

No se puede olvidar que todos los elementos que van a intervenir, deben formar parte creativa y fundamental como esencial principal de la producción que embellecerá al programa en su contenido y presentación.

4.1 MEDIOS DIGITALES

Para trabajar en medios como televisión e internet, el color debe ser RGB porque admite todas las opciones y filtros que proporciona las aplicaciones gráficas, donde sus tres colores son RED (Rojo), GREEN (Verde) y BLUE (Azul).

Cuando se diseña una marca para televisión, se debe pensar en las formas posibles de su función, es decir, debe tener dinamismo en pantalla y ser atractivas, ya que las imágenes en RGB son a todo color, donde el 0 es negro y 255 blanco para cada uno de los componentes RGB de una gráfica en color.

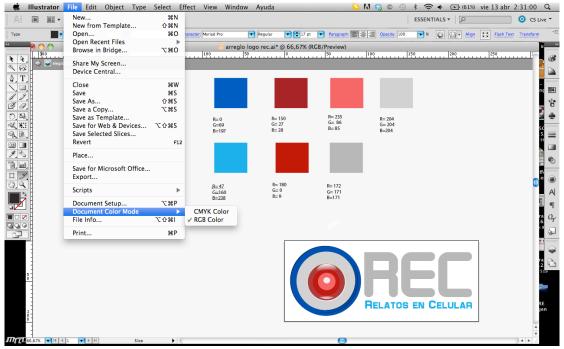


Figura 4.1 Medios digitales - Software de vectorización

4.2 MEDIOS IMPRESOS

Para trabajar en medios impresos, se lo realizará por el modo de color CMYK que es por pigmentación, siendo CYAN (Cian), MAGENTA (Magenta), YELLOW (Amarillo) y BLACK (Negro).

Para generar el color blanco, los 4 componentes deben tener el valor del 0% y los demás colores varían del exacto dependiendo de la imprenta y las condiciones de impresión.

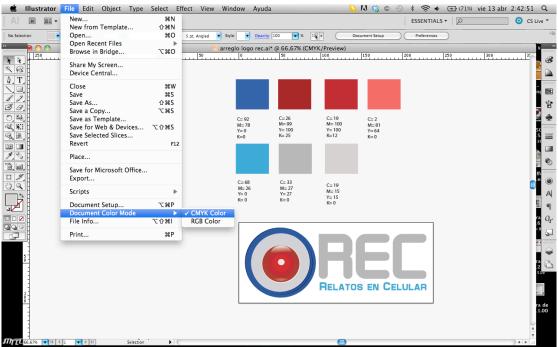
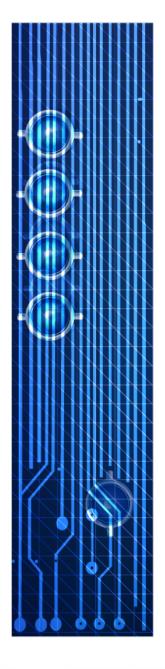


Figura 4.2 Medios digitales - Logo en vector

4.3 DESARROLLO DE LA MARCA EN 3D

La marca ha ido evolucionando debido al proceso al que se la ha sometido, pues de boceto ha terminado en una representación gráfica hecha en un Software de Efectos Visuales, animación y modelado, donde se la ha levantado en 3 dimensiones, acompañada de movimientos, texturas, efectos, luces, que van a ir conforme a lo que se desee proyectar en la pantalla.





CAPÍTULO 5

Implementación de Línea Gráfica

5. IMPLEMENTACIÓN DE LÍNEA GRÁFICA

5.1 CONTENIDO

Esta parte de la post-producción se realizará con Software de Efectos Visuales y un Software de Modelado y Animación 3D, donde se describen los requerimientos de acuerdo al software utilizado para la implementación de la línea gráfica y su procedimiento.

5.2 MARCA EN 2D

La realización de la marca en 2D tuvo el mismo proceso de boceto a lápiz, donde pasa a ser vectorizado en un Software de Creación y Manipulación Vectorial, y con una gama de color definida se comienza a trabajar en la marca.



Figura 5.1 Marca 2D - Boceto a lápiz



Figura 5.2 Marca 2D – Boceto vectorizado



Figura 5.3 Marca 2D - Boceto final 2D

5.3 PROCESO DE UNA IMAGEN 2D A 3D

El iconotipo será expuesto a varios cambios para tener una visión en 3era dimensión, siendo el proceso el siguiente:

En la pantalla de Illustrator del archivo del iconotipo, opción ARCHIVO (File), GUARDAR COMO (Save As).

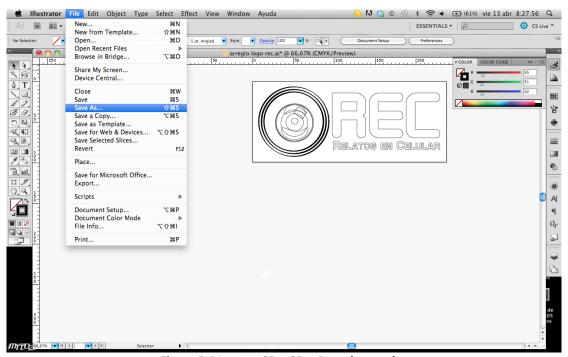


Figura 5.4 Imagen 2D a 3D – Ruta de guardar

Procedimiento para guardar un archivo en Adobe Illustrator.

Se abrirán un cuadro donde hay varias opciones de formato de la imagen, de las cuales se procede a guardar un archivo con extensión.ai, que es el formato nativo del archivo del programa Adobe Illustrator.

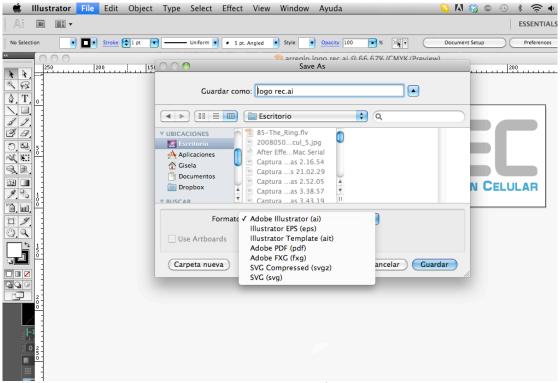


Figura 5.5 Imagen 2D a 3D – Ítem a elegir

Se debe guardar en Illustrator 8 para poder realizar la exportación al Software de Modelado y Animación 3D.

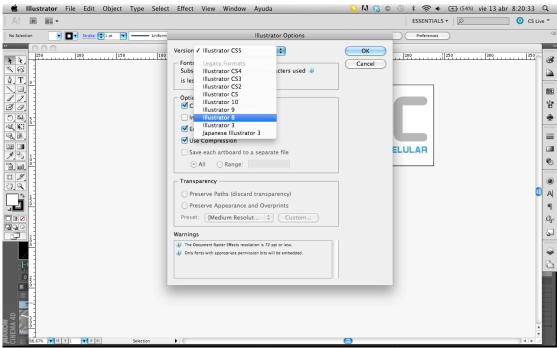


Figura 5.6 Imagen 2D a 3D - Opción de guardado

La marca aparece en sus formas básicas en el Software de Modelado y Animación 3D, para luego convertirla en un objeto con 3 dimensiones.

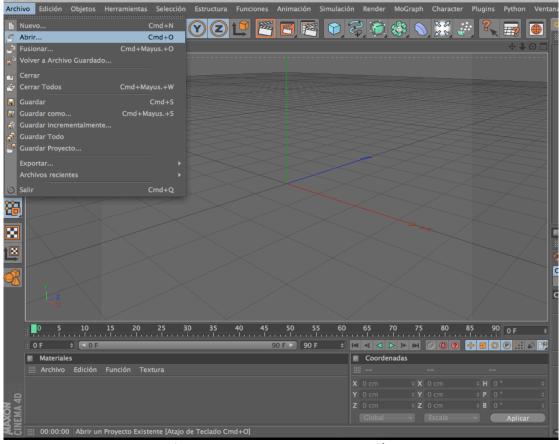


Figura 5.7 Imagen 2D a 3D – Importación

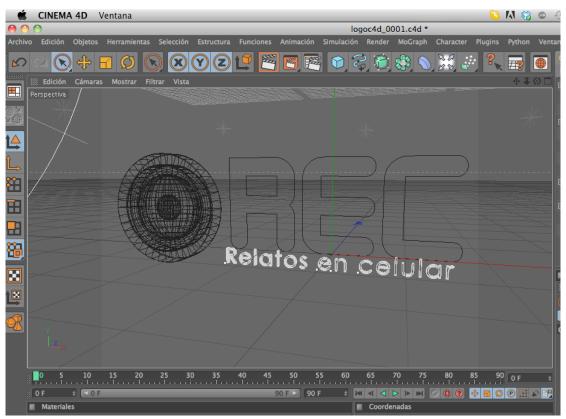


Figura 5.8 Imagen 2D a 3D – Ubicación de logo



Figura 5.9 Imagen 2D a 3D - Vistas

Por y por último realizamos la edición y colocación del materiales llegando a las siguientes resultados.



Figura 5.10 Imagen 2D a 3D - Logo final en 3D

5.4 RENDER Y EXPORTACIONES

Es un término usado para referirse al proceso de generar una imagen desde un modelo realizado en el Software de Modelado y Animación 3D para que una imagen pueda ser exportada de mejor manera.

En el Software de Modelado y Animación 3D, se requiere los renders en formato TARGA para que sean visualizados en transparencia y poder importarlos a el Software de Efectos Visuales, para que puedan ser proyectados en televisión.

Para realizar un render se da un click sostenido en el botón de Render Setting.



Figura 5.11 Render Setting



Figura 5.12 Render - Configuración

Se realizan los siguientes seteos:

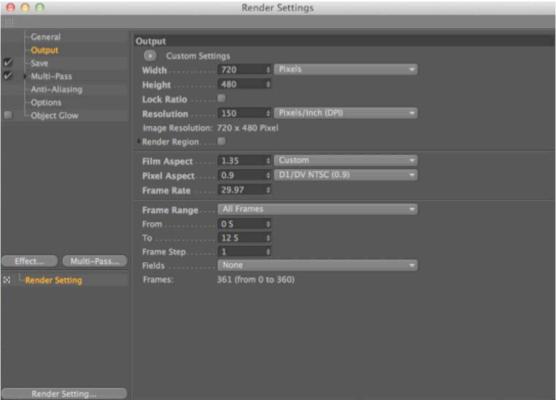


Figura 5.13 Render - Opciones

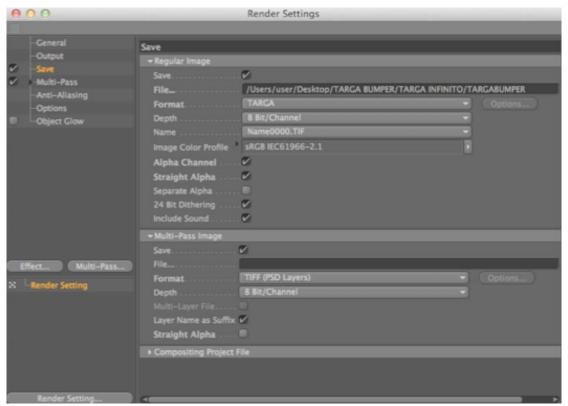


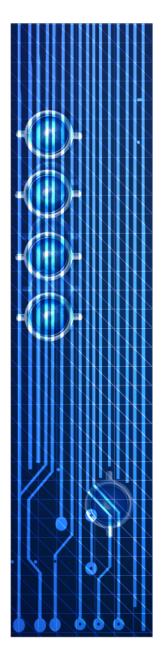
Figura 5.14 Render - Elección de opciones

Para luego comenzar a hacer el render final.



Figura 5

Cuando se tienen las imágenes formato *targa* guardadas en su respectiva carpeta, se genera un archivo con extensión .tga, este será importado en un Software de Efectos Visuales para lograr sobreimposiciones en videos (estos archivos se guardan frame por frame).





CAPÍTULO 6

Implementación de la Escenografía

6. IMPLEMENTACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

6.1 PROCESO DE ELABORACIÓN

La escenografía es uno de los aspectos más importantes dentro del desarrollo de la línea gráfica de un programa de televisión, pues a través de ella ganamos atracción pública, logrando adaptación al guión y a la relación con todo el trabajo hecho en la pre-producción, la cámara y las normas del Director General y el Director de Arte.

La funcionalidad con la que cumple deber ser principal, pues es el respaldo de la producción del programa, teniendo siempre relación con la estética, el espacio y los objetos que componen el ambiente, que es lo que define cada set y al final una buena escenografía.

Es necesario seguir un proceso para la elaboración de la misma, que se pueden diferenciar en tres pasos: creación del boceto a lápiz, aplicación de colores, y el modelado en un programa de gráfica en 3D.

6.2 BOCETOS

Todo diseño parte de una idea, la misma que es planteada en forma gráfica (borrador) para luego ser plasmada físicamente.

Las siguientes imágenes corresponden al proceso de bocetos del escenario:

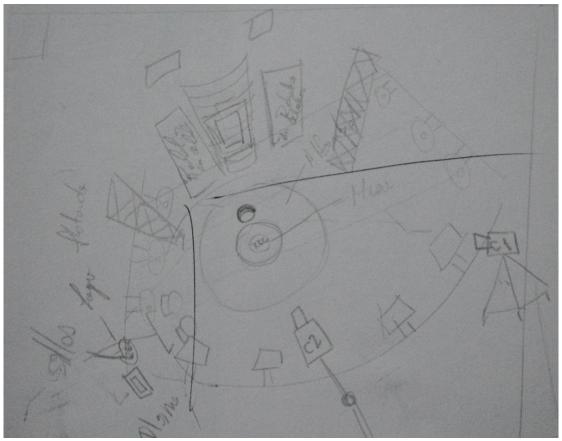


Figura 6.1 Boceto - Primer plano de la escenografía

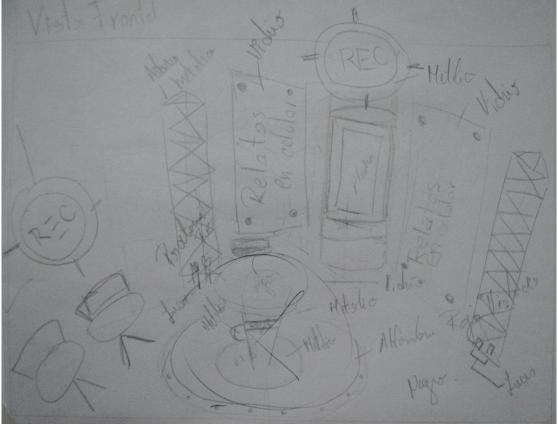


Figura 6.2 Boceto – Segundo plano de la escenografía

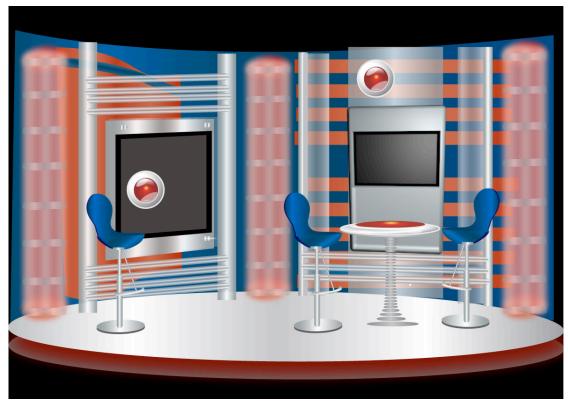


Figura 6.3 Boceto - Ilustración vectorial

6.3 LEVANTAMIENTO EN 3D

Una vez aprobados los bocetos, se pasa a su respectiva construcción en el Software de Modelado y Animación 3D; ésta parte del proceso nos permite visualizar la manera realista en cuanto a objetos, materiales y luces, además de ser el respaldo del Director de Arte en el momento de su construcción física.



Figura 6.4 Levantamiento en 3D – Modelado escenográfico

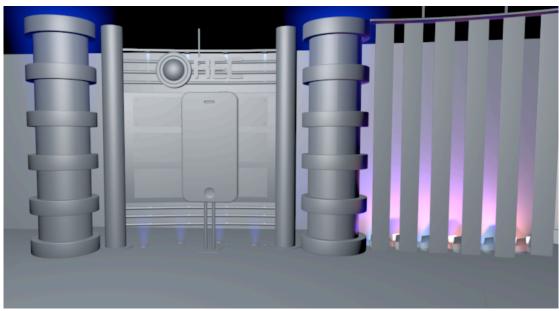


Figura 6.5 Levantamiento 3D – Escenografía sin textura



Figura 6.6 Levantamiento 3D - Plano general



Figura 6.7 Levantamiento 3D – Set 1



Figura 6.8 Levantamiento 3D – Set 2

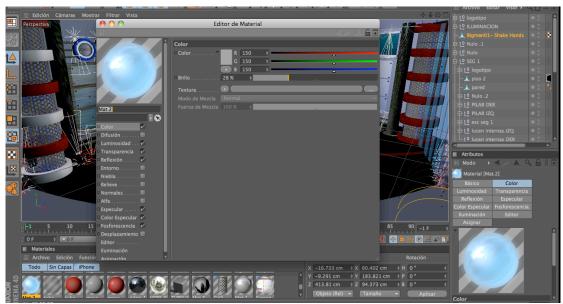


Figura 6.9 Levantamiento 3D - Proceso de texturizado



Figura 6.10 Levantamiento 3D - Texturización final

6.4 ILUMINACIÓN

La iluminación en la televisión constituye un elemento fundamental dentro de un set, pues sirve para valorar tamaños, formas y distancias atrayendo la atención a la textura o disimulándola.

El contraste en la iluminación debe ser el adecuado a los efectos que se pretendan conseguir, pues no permite ver a la cámara, también es un factor de control de las reacciones de la audiencia, por ello se debe iluminar de igual modo las diferentes perspectivas desde las cuales pueda filmarse un objeto, para lograr calidad de imagen, contraste e intensidad, de lo contrario se puede ver desfavorecida alguna de sus partes.

Es importante escoger correctamente el tipo de iluminación para provocar sensación de realismo y naturalidad, y para ello se pone en consideración lo siguiente:



Figura 6.11 Iluminación – Escenografía completa

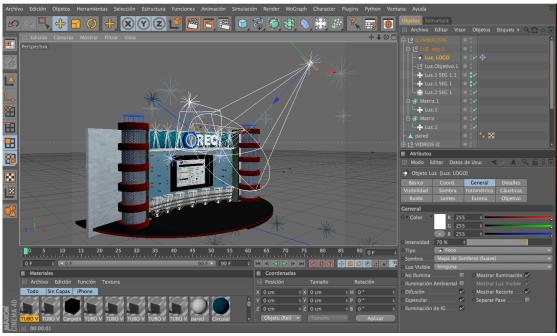


Figura 6.12 Iluminación – Set 1



Figura 6.13 Iluminación – Set 2

DIRECCIÓN DE LA LUZ.

- Los efectos de la iluminación cambian con el ángulo con el que incide la luz sobre el sujeto en relación con el punto de vista de la cámara.
- La dirección de la luz determina que partes del sujeto están iluminadas o en sombras. También como se reproducirá el perfil y la textura de la superficie.
- La sombra se produce en el lado opuesto al que llega la luz.

Contraluz.

- Luz que proviene de detrás del sujeto en la dirección del eje del objetivo de la cámara.
- Ligeramente desplazado ilumina el perfil del sujeto. Modela sus bordes y ayuda a diferenciar su tonalidad de la del fondo.

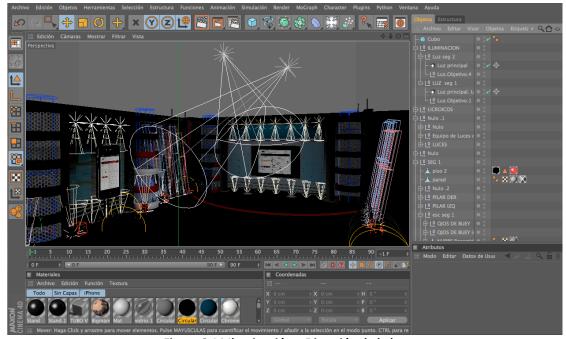


Figura 6.14 Iluminación – Dirección de la luz

INTENSIDAD DE LA LUZ.

- La cantidad de luz necesaria para iluminar apropiadamente un sujeto es una cuestión en parte técnica y en parte artística.
- Los tubos de la cámara tienen sensibilidades que requieren un nivel de luz determinado para la abertura de iris también determinada.
- Influencia de la brillantez circundante (las paredes oscuras requieren mas iluminación que las claras). Hay que tener en cuenta, por tanto, el color, el tono y la complejidad de las superficies.
- Ajustar la intensidad de luz para lograr el efecto ambiental requerido. Clave de iluminación alta o baja, mayor o menor contraste, equilibrio o balance de iluminación.



Figura 6.15 Iluminación – Intensidad de la luz

ILUMINACIÓN DE UNA SUPERFICIE PLANA.

- La luz de un haz concentrado direccional puntual, evita la dispersión luminosa en las áreas próximas, puede evidenciar irregularidades de la superficie o puede crear sombras.
- Se pueden evitar problemas utilizando dos fuentes de luz en oposición, en un ángulo de 45°.
- La luz suave es propensa a producir efectos falsos.

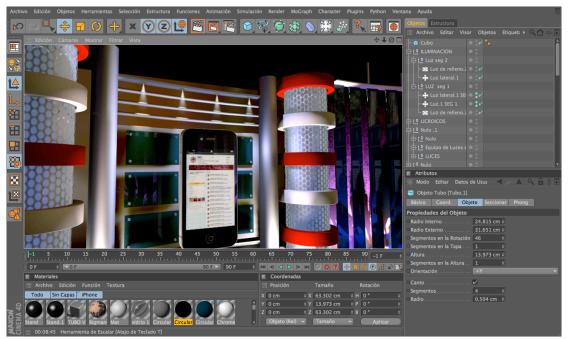


Figura 6.16 Iluminación – Superficie plana

ILUMINACIÓN DE UN OBJETO.

- La mayoría de los objetos sólidos corpóreos requieren tres direcciones básicas de fuentes de luz: *iluminación desde tres puntos o con tres luces*.
- Los ángulos exactos dependen del sujeto y de las formas que se deseen destacar.
- Luz llave o principal: predominante, haz concentrado, posición frontal y cruzado unos 45° en vertical y 45° en horizontal respecto al eje del objetivo.
- Crea las sombras principales, resalta la forma y la textura de la superficie. Se debe emplear una sola luz llave para cada posición del sujeto.

Luz de relleno

- Iluminación suave que no produce sombras, reduce el contraste, permite que se vea el detalle en las sombras.
- Se coloca generalmente de 0 a 30° con relación al eje óptico del objetivo de la cámara y en el lado opuesto de la luz llave o principal.

Contraluz

- Luz bordea desde atrás del sujeto y lo separa del fondo.
- Pone de manifiesto los contornos y la trasparencia.



Figura 6.17 Iluminación – De un objeto

ILUMINACIÓN DE PERSONAS

- Colocar la luz llave o principal unos 10-30° de la dirección a la base que apunta la nariz.
- Si el ángulo debe corregirse, hacerlo de modo que la persona mire hacia la luz llave.
- Evitar la iluminación demasiado alta (superior a los 40-45°) o en ángulo oblicuo.
- Evitar un ángulo muy amplio en horizontal o vertical entre la luz de relleno y la luz llave
- No utilizar más de una luz llave para cada punto de vista.
- Utilizar luz suave bien situada para rellenar sombras.
- Evitar la luz lateral en las tomas de los primeros planos.
- Para los perfiles es mejor colocar la luz llave en el lado mas alejado de la cara (parte alta del escenario) evita la sombra de la jirafa de sonido sobre los actores.



Figura 6.18 Iluminación - De personas

ILUMINACIONES DE ESPACIOS

- No inundar de luz los espacios. Antes se esparcía una luz base y se superponían luces dirigidas. Este sistema estaba justificado con las primeras cámaras de TV con su bajo grado de contraste y otras deficiencias. Hoy no es adecuado. Proporciona demasiada claridad a los fondos.
- Excepción: imágenes que requieren una iluminación principal alta (alteración luz/sombra muy baja).
- La mejor calidad de imagen se obtiene cuando el área se reparte en una serie de puntos localizados (mesa, puerta, etc.) y adaptando la iluminación de 3 puntos a cada uno para que se ajuste a la acción.



Figura 6.19 Iluminación – De espacios

6.5 MATERIALES PRINCIPALES

Dentro del levantamiento de la escenografía, se cuenta con los siguientes materiales:

Base de la escenografia:

MDF: Composición homogénea a través de todo su espesor, con superficie suave sin imperfecciones, que será utilizado en el piso, pared, iPhone y de base para las luces fluorescentes.



Figura 6.20 Materiales - MDF

- Luces fluorescentes: Se colocarán en la parte interna del cilindro, que será iluminado por medio de las mismas.



Figura 6.21 Materiales – Luces fluorescentes

Tela Organza: Tela de algodón liviana y transparente que se la utilizará de color celeste y blanco para darle suavidad a la luz.



Figura 6.22 Materiales – Tela organza

- Malla Soldada: Para la estructuración, el esqueleto del cilindro.

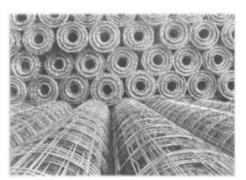


Figura 6.23 Materiales - Malla soldada

- **Aluminio:** Servirá de soporte en forma de tubo para los 2 sets.



Figura 6.24 Materiales - Aluminio

- **Acrílico:** Variante del plástico que irán como decorativo en el background de los sets.

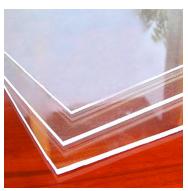


Figura 6.25 Acrílico

- **Pintura:** Servirá para darle color y textura a las paredes, los aros y el iPhone.



Figura 6.26 Materiales - Pintura

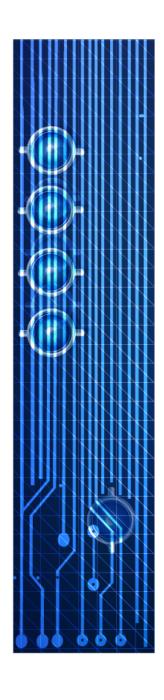
- Accesorios:
 - Sillas.
 - Televisor Plasma Panasonic 42".
 - Tornillos decorativos.
 - Ojos de buey.
 - Tubos PVC.

6.6 MANO DE OBRA

Para el levantamiento real de la escenografía se basará en las especificaciones establecidas e los planos bajo la supervisión del Director de Arte, contando con la mano de obra de:

Cargo	Función
Arquitecto	Establece los planos con las medidas y supervisa.
Ebanista	Construcción del set.
Electricista	Realiza conexiones eléctricas.
Director Técnico	Coloca las instalaciones eléctricas.
Pintor	Da color a determinadas piezas dentro del set.
Técnico de Iluminación	Monta la iluminación según las indicaciones del Director de Fotografía e iluminador.

Tabla 6.1 Mano de Obra





CAPÍTULO 7

Presupuesto

7. PRESUPUESTO

Es un cálculo anticipado de los ingresos y gastos de una actividad económica a realizar durante un período determinado, un plan de acción enfocado a cumplir una meta prevista, expresada en valores y términos financieros que debe cumplirse en dicho tiempo y bajo ciertas condiciones.

7.1 SOBRE LA LÍNEA

Son gastos externos que intervendrán en la producción del programa que equivale a los gastos que se negocian antes de que el programa comience, estos costos incluyen los sueldos del personal especializado que se va a contratar, los derechos para el material en el cual se basa la escenografía.

Estos costos se calculan sobre una base semanal, mensual o por el tiempo en que dure el programa de televisión.

7.2 BAJO LA LÍNEA

Incluyen los recursos técnicos Pre-Producción, Producción y Post- Producción, los mismos que serán desglosados según las actividades a realizar en cada etapa, esto incluye los imprevistos y costos de los materiales.

7.3 DATOS GENERALES DEL PRESUPUESTO DEL PROGRAMA

Para la elaboración del presupuesto del programa "R.E.C" han considerados los siguientes rubros:

				GENERAL REC					
				RE LA LÍNEA		4			
CATEGORÍA	TARIFA	UNIDADES	PRE-PRODU	TOTAL	PRODU(TOTAL	POST-PRODU	TOTAL	GRAN TOTAL
BOCETO			UNIDAD	IOIAL	UNIDAD	IOIAL	UNIDAD	IOIAL	
ILUSTRADOR	\$8.00	ILUSTRACIÓN	\$8.00	\$64,00	\$10.00	\$80.00	0	\$0.00	\$144.00
SUBTOTAL	50.00	ILOSTINACION	\$6.00	504.00	\$10.00	Ç00.00		\$0.00	\$144.00
SOUTH									V274100
MARCA									
POST PRODUCTOR	\$500.00	PAQ. GRÁFICO	0	0	0.25	\$125.00	0.75	\$375.00	\$500.00
ANIMADOR 2D - 3D	\$350.00	PAQ. GRÁFICO	0	0	0.5	\$175.00	0.5	\$175.00	\$350.00
MODELADOR	\$400.00	PAQ. GRÁFICO	0.5	\$200.00	0.5	\$200.00	0	\$0.00	\$400.00
SUBTOTAL									\$1,250.00
DIECCIÓN									
DIRECTOR DE ARTE	\$1,250.00	MENSUAL	0.25	\$312.50	0.5	\$625.00	0.25	\$312.50	\$1,250.00
DIRECTOR DE ESCENOGRAFÍA	\$1,100.00	MENSUAL	0	0	1	\$1,100,00	0	0	\$1,100.00
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	\$950.00	MENSUAL	0	0	0.5	\$475.00	0.5	\$475.00	\$950.00
TÉCNICO DE ILUMINACIÓN	\$350.00	OBRA	0	0	1	\$350.00	0	0	\$350.00
DIRECTOR TÉCNICO	\$400.00	MENSUAL	0.25	\$100.00	0.5	\$200.00	0.25	\$100.00	\$400.00
SUBTOTAL									\$4,050.00
LEVANITAMIENTO DE ODDA									
ARQUITECTO DE OBRA	\$600.00	OBRA	0.25	\$150.00	0.75	\$450.00	0	0	\$600.00
EBANISTA	\$800.00	OBRA	0.25	\$150.00	1	\$800.00	0	0	\$800.00
PINTOR	\$500.00	OBRA	1	\$500.00	0	\$800.00	0	0	\$500.00
ELECTRICISTA	\$600.00	OBRA	0	\$300.00	1	\$600.00	0	0	\$600.00
SUBTOTAL	\$600.00	OBRA	- 0	U U		\$600.00	- V	· ·	\$2,500.00
SOUTOTAL									\$2,500.00
ACCESORIOS									
LUCES FLUORESCENTES	\$1.10	UNIDAD	\$7.00	\$7.70	0	0	0	0	\$7.70
LUCES OJOS DE BUEY	\$3.50	UNIDAD	\$24.00	\$84.00	0	0	0	0	\$84.00
FOCOS PARA LOS OJOS DE BUEY	\$2.50	UNIDAD	\$24.00	\$60.00	0	0	0	0	\$60.00
SILLA	\$78.59	UNIDAD	0	0	2	\$157.18	0	0	\$157.18
TELEVISOR PLASMA	\$650.00	UNIDAD	0	0	1	\$650.00	0	0	\$650.00
IMPRESIÓN EN VINIL	\$75.00	UNIDAD	0	0	1	\$75.00	0	0	\$75.00
SUBTOTAL									\$1,033.88
PAQUETE GRÁFICO									
POST-PRODUCTOR / EDITOR	\$420.00	MENSUAL	0	\$0.00	0	0	1	\$420.00	\$420.00
DISEÑADOR GRÁFICO	\$600.00	PAQ. GRÁFICO	0.5	\$300.00	0	0	0.5	\$300.00	\$600.00
EFECTOS ESPECIALES	\$150.00	MENSUAL	0	\$0.00	0	0	1	\$150.00	\$150.00
SONIDISTA / MUSICALIZACIÓN	\$180.00	MENSUAL	0	\$0.00	0	0	1	\$180.00	\$180.00
SUBTOTAL									\$1,350.00
CURTOTAL									£40.227.00
SUBTOTAL	6530.47							6530.47	\$10,327.88
IMPREVISTOS	\$538.47							\$538.47	\$538.47
TOTAL									\$10,866.3

Tabla 7.1 Mano de Obra

7.4 CRONOGRAMA

Las actividades a realizar como parte del proceso de Dirección de Arte son distribuidas en tres etapas:

- PRE-PRODUCCIÓN:

A partir de una investigación respecto al género televisivo informativo y el desarrollo de tendencias (colores, formas) alrededor del mismo, se comienza a realizar los primeros bocetos y borradores con respecto a la línea gráfica que se va a manejar junto con la escenografía que se va a realizar.

Se comienza también la contratación del personal que trabajará en las distintas etapas de este proceso.

- PRODUCCIÓN:

En esta etapa la línea gráfica se comienza a desarrollar en el respectivo software, teniendo en cuenta las previas investigaciones de tendencias.

Con respecto al set, la ambientación y decorados, se realiza los bocetos y planos en 2D para posteriormente levantarlo en un Software de Modelado y Animación 3D con los respectivos detalles en cuanto a estructura, texturas y detalles.

A partir de los primeros bocetos del set, se hace una cotización del material a utilizar, teniendo en cuenta proveedores, calidad y precio, se empieza a construir la obra con el personal requerido en ese momento y con la continua vigilancia del Director de Arte.

- POST-PRODUCCIÓN:

En esta última etapa, el trabajo desarrollado en la producción va a pasar por los acabados finales. Toda la línea gráfica será animada, editada, sonorizada y se le agregarán los respectivos efectos especiales.

En cuanto al set, aún se seguirá supervisando en esta etapa y se mantendrá bajo modificaciones que el director de arte crea que sean convenientes.

REC CRONOGRAMA												
FASES	Marzo Abril				Mayo							
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	54	S1	S2	S3	S4
PRE - PRODUCCIÓN												*
Boceto				1								
Isotipo											Š	3
Línea Gráfica												
Escenario												*
Modelados en 3D											23	,
PRODUCCIÓN				3							Ġ.	2
Director de Arte												
Director de Escenografía												
Director de Fotografía												,
Director Técnico				3							Š.	8
Técnico de Iluminación												
Arquitecto												0
Ebanista											už.	,
Pintor			7						,		S.	2
POST - PRODUCCIÓN												
Post- Productor / Editor												5
Diseñador												,
Efectos Especiales			,								N.	3
Sonidista / Musicalización												

Tabla 7.2 Cronograma

7.5 ORGANIGRAMA

Teniendo presente que el proyecto se basará principalmente en el área estética y creativa, la principal responsabilidad estará sobre el Director de Arte, quedando el cronograma de la siguiente forma:

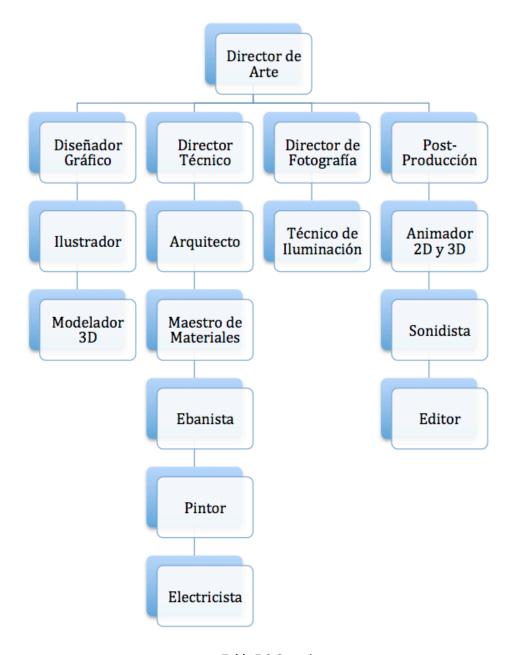


Tabla 7.3 Organigrama

7.5.1 RESPONSABILIDADES Y ACTIVIDADES DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO DE TRABAJO

Director de Arte

Es una persona con un gran talento estético y creativo; dirige los equipos de diseño Artístico y de diseño de producción y supervisa cada detalle involucrado.

Un director de arte debe tener profundos conocimientos de semiótica, narración gráfica y fotográfica, forma y color, percepción, ambientación, fotografía, vestuario, óptica e Iluminación.

Diseñador Gráfico

Su tarea consiste en comunicar gráficamente las ideas en términos de forma y comunicación.

El diseñador gráfico recibe información sobre lo que se desea comunicar, para generar ideas que posteriormente, traduce en imágenes y textos adecuados al medio de difusión y al público consumidor.

Ilustrador

Es un artista gráfico que comunica a través de ilustraciones (gráficos) que corresponden al contenido del texto asociado.

Las ilustraciones pueden ser solicitadas para clasificar conceptos complicados u objetos que son difíciles de describir textualmente.

Modelador 3D

Persona que maneja programas 3D para crear gráficos tridimensionales.

Director de Fotografía

Es el que determina los aspectos visuales del producto, el encuadre, la iluminación, los movimientos de cámara, la atmósfera óptica, etc.

El área de responsabilidad del director de fotografía abarca tanto el campo técnico como el artístico, y su trabajo se realiza mano a mano con el director y con otros miembros del equipo, como el Director Artístico, Maquillador, Diseñador de producción, etc.

Director Técnico

Opera la consola del video y coordina los aspectos técnicos de la producción.

Técnico de Iluminación

Encargado de crear, dirigir y controlar la luz de los decorados para conseguir el efecto que se pretende.

Estudia las necesidades de iluminación, elige los materiales necesarios, planifica y elabora los planos de planta de distribución de la luz y dirige el equipo de iluminación.

Electricista

Persona especializada en realizar instalaciones eléctricas.

Arquitecto

Es el profesional que interpreta las necesidades de los usuarios y las plasma en adecuados espacios arquitectónicos y formas habitables y construibles. Su formación le permite participar en todas las etapas del diseño y construcción de espacios.

El arquitecto debe ser prolijo y detallista para conocer todos los requerimientos del cliente antes de comenzar con la planificación del proyecto.

Preparan documentos técnicos a menudo coordinados o con información provista por otros profesionales de muy variadas disciplinas como electricistas, mecánicos, plomeros, ingenieros civiles, topógrafos entre otros.

Ebanista

Se dedica a trabajar maderas nobles o finas, es un artesano que garantiza la fabricación: elección del modelo y la madera, aserrado y soldadura, realización del embalaje, decorado y montaje.

Maestro de Materiales

Es una persona que tiene conocimiento de todo tipo de materiales que existe en el mercado y nos facilita la elaboración por sus conocimientos.

Pintor

Se dedica a la decoración de paredes y otras superficies interiores o exteriores mediante la aplicación de pintura.

Distribuye uniforme de pintura por las superficies a decorar utilizando herramientas tales como brochas o rodillos

Post-Productor

Es el que selecciona el material grabado, para después ser editado; debe controlar la sonorización y supervisar el trabajo de doblaje.

Animador 2D – 3D

Es un artista que crea múltiples imágenes las cuales generan la ilusión de movimiento al ser mostradas rápidamente una tras otra.

Los métodos para crear estas imágenes dependen del animador y estilo que quiera lograr pues será plano o tridimensional.

Editor

Es el que manipula imágenes y sonido para contar una historia. Estos reciben el trabajo ya casi terminado y comienzan a ensamblar una secuencia del material de acuerdo a su criterio.

Sonidista

Persona que controla los sonidos de acuerdo a las necesidades de la obra, esto incluye diálogos, música y efectos sonoros.

Selecciona sonidos con una función concreta para guiar la percepción de la imagen y la acción.

7.6 COSTOS DE LOS MATERIALES PARA LA ESCENOGRAFÍA

De acuerdo a las investigaciones que realizamos en el mercado, los costos y medidas de los materiales a utilizarse son los siguientes:

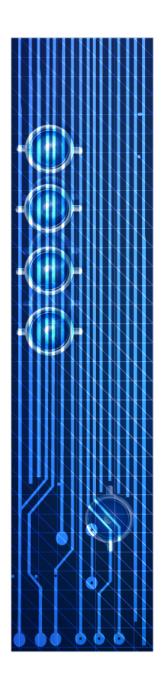
		REC			
		COSTO DE MATERIALES			
PISO/TARIMAS					
Materiales	Unidad	Medida	Precio	Cantidad	TOTAL
MDF crudo 18 mm	Láminas	1,22 x 2,44 m	\$18.75	20	\$375.00
Focos flourescente rojo	1	1 metro	\$10.20	3	\$30.60
Pintura esposica secado	Galón	3,75 litros	\$80.00	3	\$240.00
Pilares cilíndricos grueso/ delga	ado				
Malla soldada	1	1m x 1,53m ancho	\$9.00	12m	\$97.50
Tela organza blanca	1	1m x 2,,60 m ancho	\$6.47	8 m	\$51.75
Tela organza azul	1	1m x 2,,60 m ancho	\$6.47	8 m	\$51.75
Focos flourescente azul	1	1 metro	\$10.20	2	\$20.40
Tubo PVC	1	3 metros	\$56.20	4	\$224.80
Pintura de caucho plateado	1	3,75 litros	\$14.50	2	\$29.00
Pintura de caucho blanco	1	3,75 litros	\$14.50	1	\$14.50
Pintura de caucho rojo	1	3,75 litros	\$14.50	2	\$29.00
Pintura de caucho gris	1	3,75 litros	\$14.50	2	\$29.00
Decorativos					
Luces ojos de buey	1		3.50	24	\$84.00
Focos para los ojos de buey	1		2.5	24	\$60.00
Televisión plasma	1	42 pulgadas	\$840.00	1	\$840.00
Impresión Vinil	1		\$75.00	1	\$75.00
Tornillos decorativos	1	2 diámetro	\$2.00	62	\$124.00
Acrílicos decorativos	Plancha	1,25 m x 2,45m	\$84.98	2	\$169.96
Luces flourescente	1		1.10	7	\$7.70
Accesorios					
Poliuterino	Galón	3,75 litros	\$22.00	2	\$44.00
Sillas	1	70 alto	\$60.00	2	\$120.00
Fondo y materiales donde se co	olocarán el iso	tino			
MDF crudo 8 milímetros	Sábana	2,14 x 2,60 m	\$33.00	5	\$165.00
Pintura de caucho gris	Galón	3.75 litros	\$14.50	3	\$43.50
Tubos de aluminio circular	1	1 pulgada y 6 metros	\$12.20	4	\$48.80
Tubo	1	8 pulgadas 3 metros	\$63.00	4	\$252.00
Tubo aluminio rectangular	1	3m x 11/2m	\$53.00	2	\$106.00
TOTAL					£2.222.25
TOTAL					\$3,333.26

Tabla 7.4 Costo de Materiales

Dando un total en el levantamiento de la escenografía de:

REC	
ESCENOGRAFÍA	
	Total
Materiales de la Escenografía	\$3,333.26
Levantamiento de Obra	\$2,500.00
TOTAL	\$5,833.26

Tabla 7.5 Costo de la Escenografía





CAPÍTULO 8

Derechos de Autor

8. DERECHOS DE AUTOR

8.1 INTRODUCCIÓN

El Derecho de Autor es el sistema jurídico por el cual se concede a los autores derechos morales y patrimoniales sobre sus obras, en cumplimiento a lo dispuesto por la Constitución del Ecuador y la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes: novelas, poemas, obras de teatro, periódicos, programas informáticos, bases de datos, películas, composiciones musicales, coreografías, pinturas, dibujos, fotografías, obras escultóricas, obras arquitectónicas, publicidad, mapas, dibujos técnicos, obras de arte aplicadas a la industria.

El derecho de autor dura la vida del creador más 70 años después de su muerte.

El uso de una obra sin la autorización expresa de su autor es considerado ilegal y puede ser castigado con multas e incluso prisión.

8.2 ¿CÓMO SE PROTEGE EL DERECHO DE AUTOR?

Por el derecho de su creación; sin embargo, es recomendable registrar la obra en la Unidad de Registro del IEPI, así el productor se beneficiará de la presunción de autoría que la ley reconoce a su favor.

La protección del Sistema de Derecho de Autor se basa en la potestad de permitir o prohibir el uso de su obra.

El plazo de vigencia de la protección se da sin prejuicio de derechos morales que se preservan indefinidamente.

Derechos que pueden ejercer el autor o sus herederos.

El autor podrá permitir o prohibir:

- La producción o fijación de cualquier medio o por cualquier procedimiento de la obra.
- La comunicación pública de la obra.
- La distribución de ejemplares de la obra.
- La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación de la obra.

8.3 SIGNOS DISTINTIVOS

8.3.1 CONCEPTOS

Marca: es un signo que distingue un servicio o producto de otros de su misma clase o ramo. Puede estar representada por una palabra, números, un símbolo, un logotipo, un diseño, un sonido, un olor, la textura, o una combinación de estos.

Marca Tridimensional: aquel signo que ocupa en sí mismo un espacio determinado (alto, ancho y profundidad).

8.3.2 ¿QUIÉN PUEDE REGISTRAR UNA MARCA?

Puede registrar una marca cualquier persona natural o jurídica, sea nacional o extranjera.

8.4 REQUISITOS PARA PROTEGER UNA PATENTE

Para que una patente pueda ser protegida se requiere que tenga:

- Novedad.
- Nivel inventivo.
- Aplicación industrial.

8.4.1 DOCUMENTACIÓN NECESARIA:

La solicitud para obtener una patente de invención, deberá presentarse en el formato específico y disponible en la página web del IEPI (www.iepi.gob.ec):

- a) Identificación del solicitante(s) con sus datos generales, e indicando el modo de obtención del derecho en caso de no ser él mismo el inventor.
- b) Identificación del inventor(es) con sus datos generales.
- c) Título o nombre de la invención o modelo de utilidad.
- d) Identificación del lugar y fecha de depósito del material biológico vivo, cuando la invención se refiera a procedimiento microbiológico.
- e) Identificación de la prioridad reivindicada, si fuere del caso o la declaración expresa de que no existe solicitud previa.
- f) Identificación del representante o apoderado, con sus datos generales.
- g) Identificación de los documentos que acompañan la solicitud.

8.4.2 INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA:

- 1. El título o nombre de la invención con la correspondiente memoria descriptiva que expliquen la creación de una manera clara y completa, de tal forma que una persona versada en la materia pueda ejecutarla.
- 2. Cuando la invención se refiera a materia viva, en la que la descripción no pueda detallarse en sí misma, se deberá incluir el depósito de la misma en una Institución autorizada por las oficinas nacionales competentes. El material entregado formará parte integrante de la descripción.
- 3. Una o más reivindicaciones que precisen la materia para la cual se solicita la protección mediante la patente.
- 4. Dibujos que fueren necesarios.
- 5. Un resumen con el objeto y finalidad de la invención.
- 6. El Comprobante de Pago de la Tasa de Ingreso de la solicitud.
- 7. Copia certificada, traducida y legalizada de la primera solicitud de patente que se hubiere presentado en el exterior, en el caso de que se reivindique prioridad.
- 8. El documento que acredite la Cesión de la invención o la relación laboral entre el solicitante y el inventor.
- 9. Nombramiento del Representante Legal, cuando el solicitante sea una persona jurídica.
- 10. Poder que faculte al apoderado el tramitar la solicitud de registro de la patente, en el caso de que el solicitante no lo haga el mismo.

8.4.3 BENEFICIOS Y DERECHOS QUE CONFIERE EL REGISTRO DE UNA MARCA

- Derecho al uso exclusivo, solo el titular puede hacer uso del signo.
- Protección en toda la República Ecuatoriana y derecho de prioridad en los países de la Comunidad Andina de Naciones (Colombia, Perú y Bolivia), dentro de los primeros seis meses de presentada la solicitud en el Ecuador.
- Derecho de presentar acciones legales civiles, penales y administrativas en contra de infractores.
- Desalienta el uso de la marca por los piratas.

- Protege la prioridad del registro de estas marcas en otras naciones.
- Permite restringir la importación de bienes que utilizan marcas que infringen derechos.
- Derecho de otorgar Licencias a terceros y de cobrar regalías.
- Derecho de franquiciar el producto o servicio.
- Ceder los derechos sobre la marca a terceros.
- Posibilidad de garantizar un crédito con la marca.
- Al registrar la marca, esta se convierte en un activo intangible, el cual en muchas ocasiones llega a convertirse en el activo más valioso de la empresa.

8.5 DERECHOS DE AUTOR DE LAS OBRAS AUDIOVISUALES

Art. 33. Salvo pacto en contrario, se presume coautores de la obra audiovisual:

- El director o realizador
- Los autores del argumento, de la adaptación y del guión y diálogos
- El autor de la música compuesta especialmente para la obra; y,
- El dibujante, en caso de diseños animados.

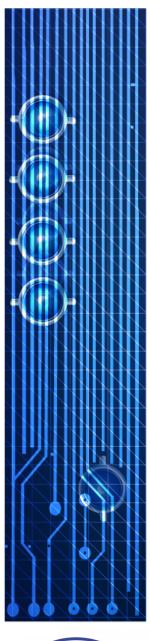
Art. 34. Sin perjuicio de los derechos de autor de las obras preexistentes que hayan podido ser adaptadas o reproducidas, la obra audiovisual se protege como obra original.

Los autores de obras preexistentes podrán explotar su contribución en un género diferente, pero la explotación de la obra en común, así como de las obras especialmente creadas para la obra audiovisual, corresponderá en exclusiva al titular, conforme al artículo siguiente.

Art. 35. Se reputa titular de una obra audiovisual al productor, esto es la persona natural o jurídica que asume la iniciativa y la responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará productor, salvo prueba en contra, a la persona natural o jurídica cuyo nombre aparezca en dicha obra en la forma usual.

Dicho titular está, además, legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra incluyendo la facultad para decidir sobre la divulgación.

ESPOL





CAPÍTULO 9

Conclusiones y Recomendaciones

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 CONCLUSIONES

Se espera que el programa resulte una gran herramienta para que el público pueda darse cuenta del medio en el que vive y tomar las debidas precauciones en cuanto a la vida y la tecnología que nos rodea.

9.2 RECOMENDACIONES

Realizar un programa de televisión es una tarea compleja pero a la vez divertida y arriesgada, en nuestro caso en particular, compleja en sí por las limitaciones a nivel técnico, monetario; por ende se carece del equipo técnico necesario para la elaboración de la escenografía, el cual es más complejo y no favorable, el hecho de necesitar un estudio para grabación fue algo más fácil, ya que ESPOL TV presta sus instalaciones, y con ello se trabaja bajo ese parámetro.

Es aquí cuando empieza la parte arriesgada de la Dirección de Arte, considerando que la parte primordial de este proyecto es realizar una buena y organizada Pre-Producción, tener un buen cronograma de trabajo y tratar de cumplirlo, a pesar de los imprevistos que nunca faltan en el camino.

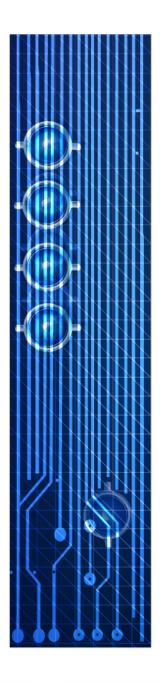
Es difícil que una sola persona trate de llevar el control de todo, por este motivo es fundamental contar con un equipo de trabajo responsable, organizado, trabajador y sobre todo tener una buena comunicación. El trabajo de la Pre-Producción es pesado ya que se tiene que buscar locaciones, preparar ambientes, adecuarlos, vestirlos para la grabación, realizar castings, escribir guiones, plantear y tratar de ajustarse a un presupuesto que en muchas circunstancias es modificado durante la realización del proyecto pero no necesariamente se incrementa, por lo general se trata de mantenerlo y tratar de gastar lo establecido, y con tanto personal a cargo es muy complicado. Entre los elementos más caros están los materiales que dependen del concepto que se desea dar para el programa.

Hay que tener especial cuidado en el manejo de los tiempos, es decir en el cronograma, ya que si por el motivo que fuese se retrasa la Producción esto no solo implica tiempo perdido, sino más dinero para el cumplimiento del proyecto.

En muchos casos el factor dinero puede ser el principal problema para llevar a cabo la ejecución del proyecto, en especial en lo que respecta a la Producción Nacional, para muchos canales es más rentable comprar un producto del exterior que producir de manera local, por cuestión de costos.

Aunque esto no es un impedimento cuando se tiene una buena idea, pasión por el trabajo a realizarse, cuando se organizan los tiempos, se cuenta con un equipo humano trabajador, no hay falta de medios que impidan poner en marcha cualquier proyecto.

ESPOL





Bibliografia

9.3 BIBLIOGRAFÍA

*Trendwatching

http://es.wikipedia.org/wiki/Relato

http://www.wordreference.com/sinonimos

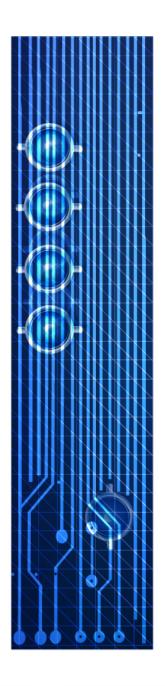
http://www.mercado.com.ar/nota.php?id=360185

http://www.nicolacomunale.com/teoria.escenica/resumen1jaume.html

 $\underline{http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080927144217AAlS67m}$

Libros

- La Sintaxis de la Imagen de: Donis A. Dondis
- La historia del diseño gráfico de: Philips B. Meggs





Anexos

9.4 ANEXOS

ESPACIO Y MEDIDAS DE LA ESCENOGRAFÍA

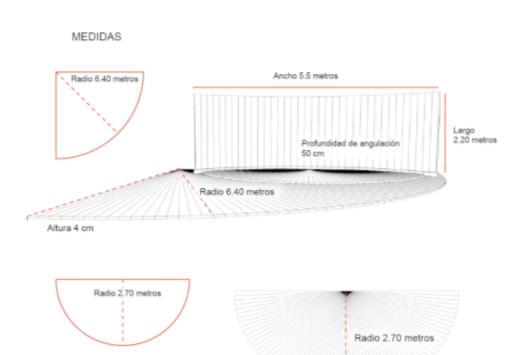
El cambio de escenografía e imagen de "REC" fue creado para ESPOL TV, canal del estado, para funcionar como programa independiente, contando con las medidas de 12.50 metros de largo por 8 metros de ancho, y de altura 2.65 metros, siendo un set en forma de L y teniendo un exceso de 4.63 metros de largo por 4.35 metros de ancho (no considerado por ser cuarto para croma).

Segmento Principal

ANEXO A

Detalles

Escenario



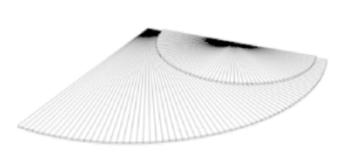
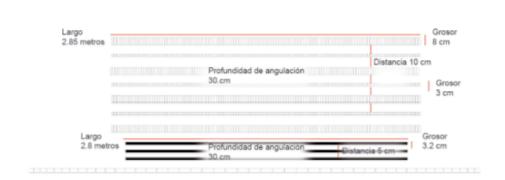


Figura Anexo - Tarima

Altura 4 cm

ANEXO B

Barras de soporte





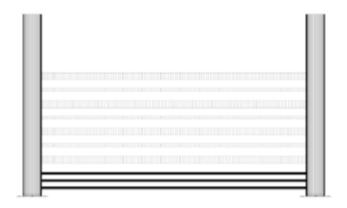


Figura Anexo - Barra de soporte

ANEXO C

Acrílicos de fondo







Figura Anexo - Acrílicos de fondo

ANEXO D

Tubos de soporte de PVC

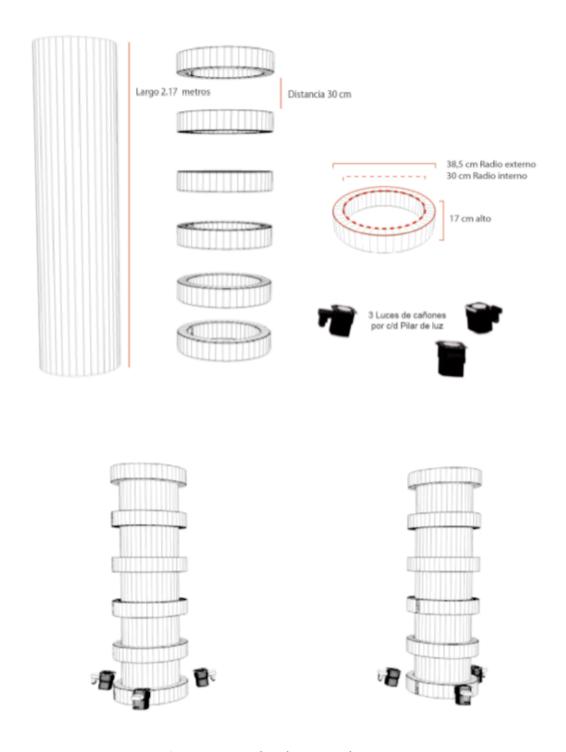


Figura Anexo - Tubos de soporte de PVC

ANEXO E

Iluminación de dicroicos

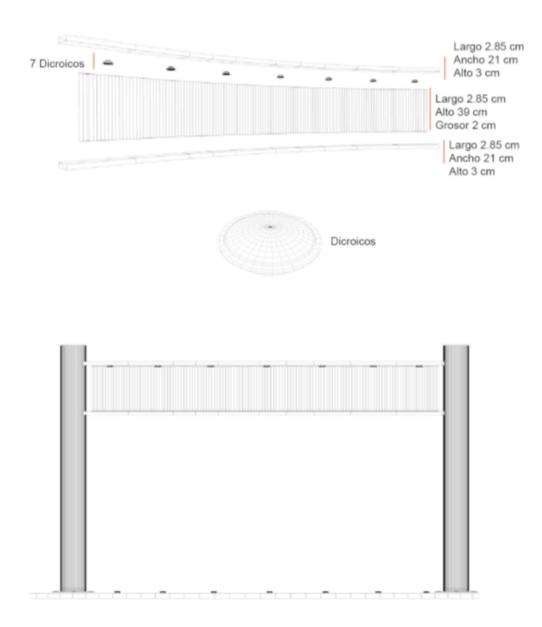


Figura Anexo - Iluminación de dicroicos

ANEXO F

Pantalla visora simuladora de iPhone



Figura Anexo - Pantalla visora

Segmento 2

ANEXO G

Perspectiva

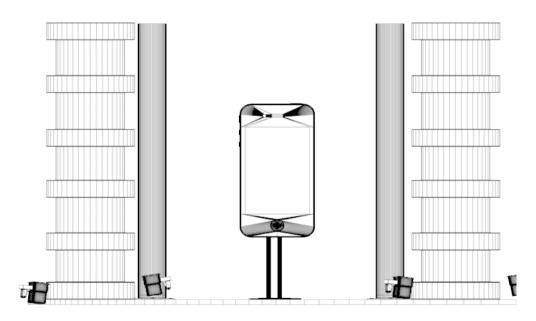


Figura Anexo - Lineal



Figura Anexo - Perspectiva

ANEXO H

Luz ambiental

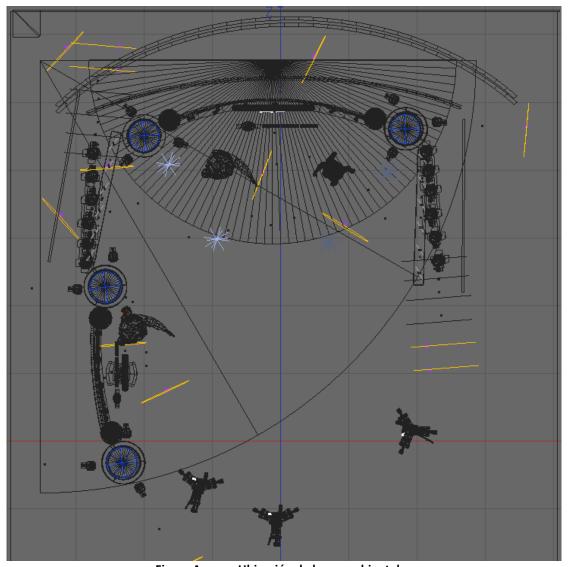


Figura Anexo - Ubicación de luces ambientales

ESPOL

ANEXO I

Luz Dicroicos



Figura Anexo - Ubicación de Luz dicroicos

ANEXO J

Luz General

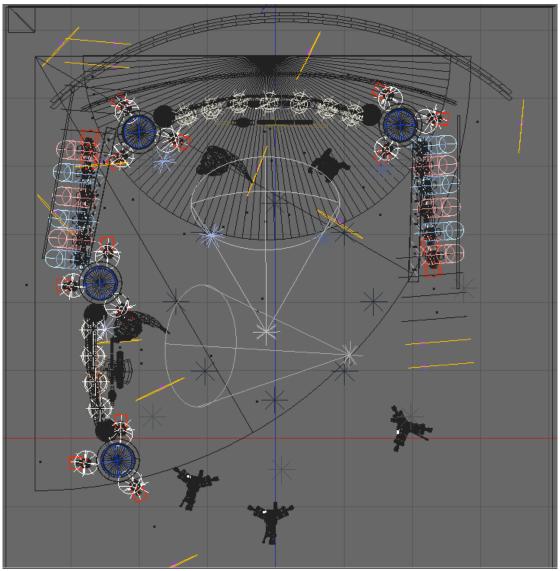


Figura Anexo - Ubicación de Luz general

ANEXO K

Luz Spot (Laterales)

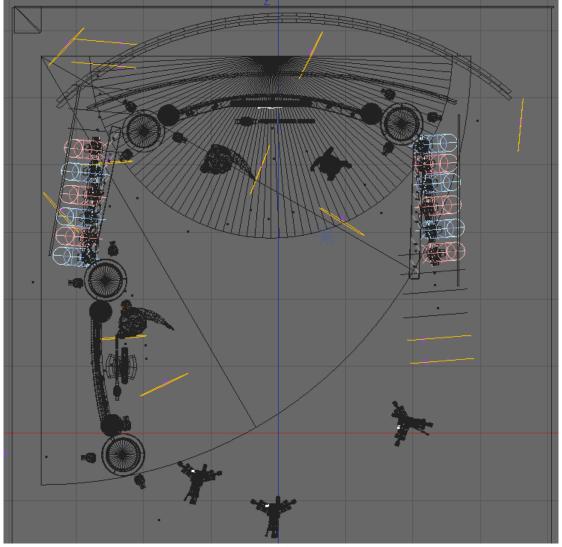


Figura Anexo - Ubicación de Luz spot lateral

ANEXO L

Luz Spot (Pilares)

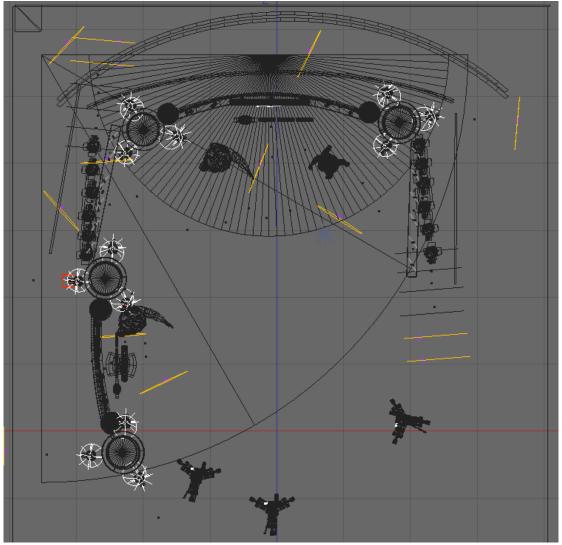


Figura Anexo - Ubicación de Luz spot del Pilar

ANEXO M

Luces – Set 1

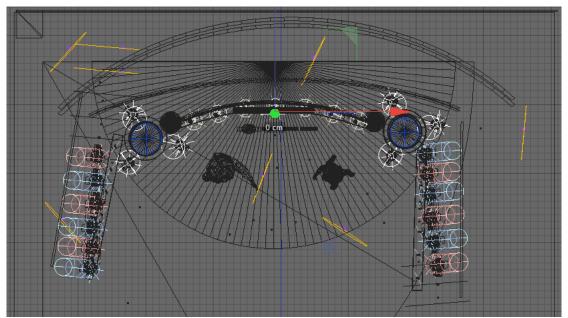


Figura Anexo - Luz del set 1

ANEXO N

Luces – Set 2

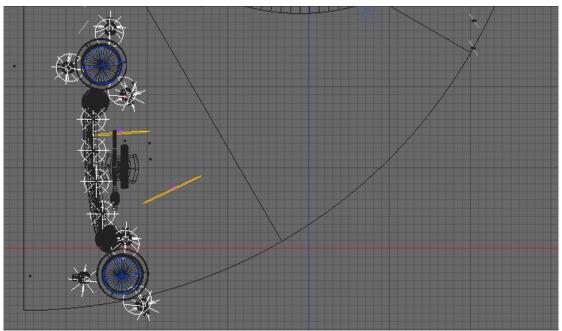
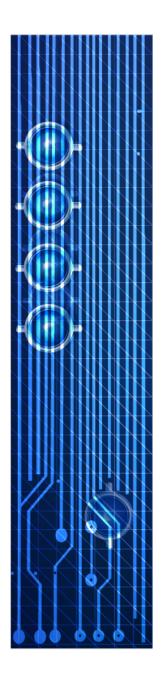


Figura Anexo - Luz del set 2

ESPOL





Glosario

9.5 GLOSARIO

- 1. Pieza Gráfica: Composición visual del diseño.
- 2. **Audiencia:** Público a quién va dirigido cualquier tipo de producto.
- 3. **Serifas:** Remates o espuelas, es decir que tiene esos pequeños rabitos al final de cada letra.
- 4. **Tips:** Puntos clave para el desarrollo de cualquier objetivo.
- 5. **Minimalista:** Cuando un afiche, producto, etc posee pocos elementos.
- 6. **Logotipo:** Texto que compone una marca.
- 7. **Iconotipo:** Representación gráfica figurativa de un elemento icónico.
- 8. **Renderizar:** Forma de visualizar como va a quedar dicho elemento.
- 9. **Set:** Escenario, lugar en donde se desarrollan dichas acciones.
- 10. **Raccord:** Continuación del desenlace de una escena.
- 11. **Dicroicos:** Lámparas halógenas compactas dimerizables y pueden utilizarse en diversas aplicaciones.
- 12. **Oblicuo:** Que está en una posición media entre la vertical y la horizontal.
- 13. **Encuadre:** Colocación de la cámara en una posición precisa, según una perspectiva y una posición concretas, para seleccionar de todo el escenario la parte que va a aparecer en la pantalla o cuadro.
- 14. **Toma:** Se refiere a todas aquellas imágenes grabadas desde que se enciende la cámara hasta que se detiene
- 15. **Plano:** Son todas aquellas imágenes de la toma que seleccionamos y que consideramos útiles para nuestro fin narrativo
- 16. Dolly in/out: Movimiento de cámara de acercamiento y alejamiento mecánico (físico) hacia delante (in) o hacia atrás (out, back) en línea recta; similar al zoom.
- 17. **Zoom in/out:** Movimiento gradual del lente(s), acercamiento (in) o alejamiento (out) óptico, mientras la cámara permanece fija.
- 18. **Travelling:** Movimiento de la cámara sobre un vehículos (rieles, Fisher, grúa). Sigue a un personaje o funciona para planos descriptivos.
- 19. **Paneo:** Es el giro de la cámara sobre su eje de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo.

- 20. **Picado:** La cámara está elevada, tomando la toma de arriba hacia abajo, en la cual la persona u objeto se ven pequeña. Se llama también "Ojo de águila".
- 21. **Contrapicado:** La cámara está al ras del suelo y toma hacia arriba. Se llama también "Vista de gusano".
- 22. **Pre-Producción:** Es lo previo que se realiza para hacer o producir un material audiovisual. (Creación del concepto, guión, escenografía).
- 23. **Producción:** Es la fase mas importante, ya que se establece básicamente la parte de levantamiento o creación del las imágenes y los preparativos del staff de la producción, iluminación audio, maquillaje y grabación.
- 24. **Post-Producción:** Esta fase se conjuntan todos los elementos anteriores para la edición del video, en la que consta locución, musicalización, audio, gráficos, animación, etc.
- 25. **Glow:** Efecto del software After Effects para dar mas brillo e luminosidad en un elemento.
- 26. CC Light Rays: Efecto de rayo de luz.
- 27. **Drop Shadow:** Efecto que dará sombra a los elementos.
- 28. **Gussian Blur:** Efecto desenfoque gaussiano que suaviza la imagen y elimina el ruido.
- 29. Lens Flare: Efecto de luces de destello.
- 30. **Fractal Tunnel:** Efecto de túnel con texturas coloridas para crear profundidad.
- 31. **Grid:** Efecto de cuadrícula para crear algo personalizado.
- 32. **4 Color Gradient:** Efecto degradado de cuatro colores que define las 4 esquinas del pantalla poniendo diferentes colores.
- 33. **Timecode:** El efecto Código de tiempo crea una superposición de texto que muestra el tiempo o información de número de fotograma en una capa.