

DIRECCIÓN DE ARTE ENFOCADO AL REDISEÑO DE CLUB DE PAPEL

Karla Pamela Marrasquin Briones, Martha Vanessa Baque Gallino, Gabriel Isiidro Peña Zapater,
Lcdo Roberto Córdova
Escuela Diseño y Comunicación Social
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 vía Perimetral
Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador
kapamarr@espol.edu.ec, marvbaqu@espol.edu.ec, ipena@espol.edu.ec, rcordova@rts.com.ec

Resumen

El proyecto que llevamos a cabo se basa en el rediseño de la línea gráfica del programa piloto Club de Papel destinado para Espol Tv. Debido a la falta de conceptos visuales hemos trabajado para equilibrar el contenido gráfico de la imagen del programa a realizarse, mejorando su contenido, caracterización y aceptación por parte de los televidentes.

El cambio de imagen radica sobre la dirección de arte en dicha producción, teniendo como objetivo el manejo adecuado sobre la nueva propuesta gráfica y que esta a su vez logre el propósito necesario para la televisión, desempeñándose en el diseño gráfico y el proceso de la producción audiovisual a completarse en un futuro.

El proceso en la dirección de arte consiste en manejar visualmente el entorno estético del ambiente en proceso; crearle un carácter y estilo pretendido utilizando los conceptos de composición tanto de forma y color partiendo desde los movimientos artísticos vanguardistas tales como: el cubismo, el surrealismo, y la tendencia del pop art. Nos hemos enfocado en los movimientos antes mencionados para la mejora gráfica de este proyecto, teniendo en cuenta referencias acerca del lugar y target al que está dirigido este espacio televisivo, para así lograr, en un futuro, mayor captación e identificación visual por parte de los televidentes.

Palabras Claves: *dirección de arte, movimientos artísticos, composición de formas y colores, rediseño de imagen.*

Abstract

The project we undertake is based on a graphic redesign of the Paper Club pilot program intended to Espol Tv. Due to the lack of visual concepts we have worked to balance the graphic content of the image of the program to improve its content, characterization and acceptance by the viewers.

The makeover lies on the art direction in this production, focusing on the proper handling on the new graphic proposal and that this in turn achieve the purpose necessary for television, working in the graphic design and audiovisual production to be completed in the future.

The process in the direction of art consists in visually managing the aesthetic atmosphere of the environment in the process; creating a character and style sought using the concepts of composition of both shape and color from the avant-garde artistic movements such as: cubism, surrealism, and the trend of pop art. We have focused on the movements mentioned above to improve the graphics of this project, taking into account references about the place and target to which this TV programme is aiming, Looking forward to achieve in the future, increased uptake and visual identification by the viewers.

Keywords: *art direction, art movements, composition of shapes and colors, image redesign.*

1. Introducción

El presente informe propone el rediseño de la imagen de Club de Papel, proyecto realizado por los estudiantes de la materia de producción audiovisual de EDCOM, debido a que todo producto televisivo debe manejar una correcta y funcional estética visual al momento de implementarla línea gráfica, la cual en efecto, conlleva el peso de sintetizar el contenido y el concepto de dicho producto televisivo, como lo es este, un programa educativo para niños.

En este informe se mostrara todo el paquete de la línea gráfica detallado, que va desde animaciones, levantamiento en 3D de escenarios y construcción de la marca.

1.2. Planteamiento del Problema

Espol Tv es un canal joven que nació en la provincia de Santa Elena, está al aire casi un año en señal UHF, transmitido por el dial 41; a pesar de su corta existencia ha logrado posesionarse y estar en la mayoría de los hogares de la población peninsular.

El programa Club de Papel siendo un piloto estudiantil, necesita mayor estudio en psicología de color, formas y espacios requeridos, los cuales nos muestran un gran problema en el equilibrio visual en el espacio de trabajo utilizado.

1.3. Justificación

Es muy importante tener en cuenta, que nuestro programa educativo va orientado al público de la provincia de Santa Elena, por medio de la enseñanza para el cuidado de nuestro ecosistema con proyectos manuales que se puedan realizar en el hogar, ya sea solos o con la ayuda de un adulto. A partir de esto se educará el entorno gráfico del espectador y se podrá identificar con el mismo.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General. Desarrollo de la imagen corporativa, mediante el estudio de tendencias artísticas la cual será implementada en la dirección de arte de Club de Papel, realizado en software especializados; creando un espacio innovador, agradable y fácil de asociar con el programa, el cual estará basado en el interés del target a seguir e incrementar el nivel de apreciación del cuidado del medio ambiente de la provincia de Santa Elena con trabajos artísticos.

1.3.1. Objetivos Específico.

- Analizar las gráficas establecidas con respecto al entorno ecológico dentro de Club

de Papel a través de una línea gráfica basado en el medio ambiente.

- Mediante un software recrear un personaje animado que acompañe al conductor del programa y complemente con la escenografía.

2. Situación Actual

Club de Papel es un programa educativo que ayudará a desarrollar la creatividad, mediante las diferentes actividades a realizarse, sean estas enfocadas al medio artístico y al cuidado del medio ambiente.

2.1. Plan Estratégico

Club de Papel, siendo un programa piloto dentro los proyectos a futuro de Espol Tv, ha sido escogido para modificar su imagen, contenido y línea gráfica, con la finalidad de abarcar específicamente las áreas educacionales involucradas con el arte y la creatividad para que puedan desarrollarse dentro del hogar por los más pequeños, y de esta manera el programa logre acaparar con más televidentes, quienes se enfocarán a este rediseño de imagen.

2.2. Misión

Cautivar el aspecto visual de los televidentes de Santa Elena, en donde el espectador se identifique con el cuidado de su provincia y tomen conciencia del medio ambiente, mediante proyectos y manualidades a realizarse en el programa.

2.2. Visión

Generar en el espectador interés por el cuidado del medio ambiente y que a su vez se sienta identificado con el esquema del programa a realizar las actividades varias que este ofrece y formen parte de su vida diaria.

3. Marco Conceptual

El contenido de un espacio educativo televisivo está destinado a la enseñanza y aprendizaje autónomo de los niños, teniendo como funcionalidad el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas cognitivas referentes a la cultura y el medio ambiente que los rodea.

Club de papel será transmitido desde las 10h00 hasta las 10h30en horario "A" el cual es destinado a los niños que quieran entretenerse en su tiempo libre.

En este tipo de programas es necesario utilizar medios y materiales complementarios, donde todos los elementos tienen que ver con la educación, enseñanza y formación.

A partir de la dirección de arte de Art Attack, Mister Maker y Enlazados de Babau, estos programas nos hemos basados para el rediseño de la nueva imagen visual de Club de Papel.

3.1. Requerimientos del Programa

Club de Papel es un programa piloto educativo destinado a formar parte de la parrilla de Espol Tv, del cual obtenemos los requerimientos de software, la dirección de arte y rediseño del mismo de los que se procede a explicar a continuación.

EQUIPO HUMANO		
Cantidad	Cargo	Descripción
1	Director	Responsable de elegir y guiar al equipo de trabajo, dar pautas y supervisar.
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.
2	Asistentes Técnicos	Intervienen en la parte técnica.
3	Presentadores	Personas que presenta y conduce el programa.
3	Reporteros	Realizan los reportajes.
1	Maquillista y Vestuarista	Encargado del maquillaje y vestuario respectivamente.

Tabla 3.1. Equipo Humano

EQUIPO HUMANO		
Cantidad	Cargo	Descripción
1	Director	Responsable de elegir y guiar al equipo de trabajo, dar pautas y supervisar.
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.
2	Asistentes Técnicos	Intervienen en la parte técnica.
3	Presentadores	Personas que presenta y conduce el programa.
3	Reporteros	Realizan los reportajes.
1	Maquillista y Vestuarista	Encargado del maquillaje y vestuario respectivamente.

Tabla 3.2. Software Utilizado en Post- Producción

EQUIPOS TÉCNICOS Y SUMINISTROS		
Cantidad	Equipo	Descripción
3	Cámaras de video	Marca Sony Profesional.
3	Trípodes	Estabilización y soporte de la cámara.
1	Teleprompter	Herramienta de lectura.
Varias	Luces	Fresnels y softlight.
3	Micrófonos corbateros	Para presentadores.
2	Micrófonos	Para exteriores (reporteros).
Varios	Cables	Realizar conexiones.
3	Extensiones eléctricas	Proveen energía.
1	Cámara fotográfica	
2	Audífonos	Escuchar grabaciones y para Post-Producción.
1	Pc	Procesador Core i7 / S.O. Windows 7 / Memoria RAM 4Gb.
2	iMac	Procesador Core i7 / S.O. Mac OSX Lion/ Memoria RAM 4Gb.
2	Regulador	Regula el voltaje.
2	Disco duro externo	Almacena información (Capacidad 1Tb).
3	DVD (50 unidades)	Grabar información.
1	Impresora	Imprimir la información que se necesite.
2	Paquete de papel	Para guiones, planes de trabajo, etc.

Tabla 3.3. Equipos Técnicos y Suministros

EQUIPO HUMANO PARA DIRECCIÓN DE ARTE		
Cantidad	Cargo	Descripción
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.
3	Diseñador Gráfico	Grafica las ideas.
2	Ilustrador	
1	Modelador 3D	Crea gráficos tridimensionales.
1	Arquitecto	Establece planos y medidas.
1	Ebanista	Trabaja maderas.
1	Maestro de materiales traslúcidos	Trabaja con materiales como acrílicos, policarbonato, etc.
1	Vidrio y aluminio	Realiza trabajos con vidrio y aluminio.
1	Electricista	Establece instalaciones de electricidad.
1	Pintor	Decoración de superficies mediante pintura.
1	Post-Productor	Supervisa el trabajo de Post-Producción.
1	Animador	Crea imágenes con movimiento.
1	FX	Aplica los efectos especiales.
1	Editor	Manipula imágenes y sonido.
1	Sonidista	Selecciona los sonidos que se van a utilizar.

Tabla 3.4. Equipos Humano para Dirección de Arte

3.2. Marca

El imagotipo es la combinación del isotipo (ícono) y el logotipo (texto), pero estos se encuentran separados, la tipografía suele colocarse en la parte superior, inferior o a un lado.



Figura 1. Marca 2D de Club de Papel



Figura 2. Marca Anterior de Club de Papel

3.3. Tendencia o movimiento artístico

Actualmente conocemos como movimiento de vanguardia a un conjunto de tendencias artísticas, filosóficas y culturales que tuvieron su mayor momento de auge en Europa durante la primera mitad del siglo XX.

Entre los movimientos artísticos que encierra el vanguardismo, hemos considerado las siguientes tendencias como influencia al momento de la creación de la escenografía y piezas gráficas de nuestro proyecto: Cubismos, Surrealismo y Pop- art.

3.4. Definición Gráfica

Una vez escogidos los movimientos artísticos en los que van a estar radicados los conceptos gráficos del diseño de la línea gráfica del programa.

3.4.1. Tipografía. La tipografía es el manejo del estilo, diseño, formato y tamaño de las letras; dependiendo de esto, se puede llegar a expresar una connotación por parte de las mismas.

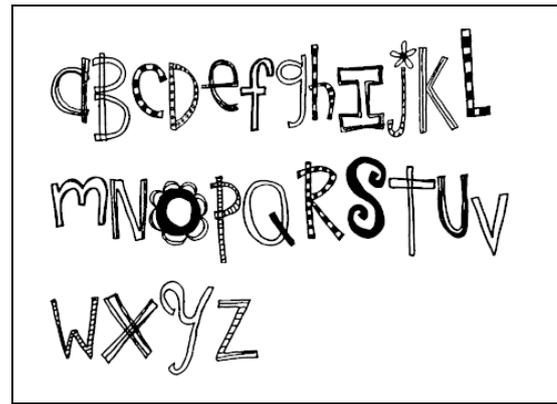


Figura 3. Tipografía Rebekah's Birthday

3.4.2. Colorimetría. Cada color tiene el deber connotar o comunicar algo, haciendo funcional su mensaje.

Con los antecedentes antes expuestos, nos queda claro cuan fundamental es el deber del color aquí. A continuación los colores que serán los principales en toda la línea gráfica: magenta, naranja, azul, verde, rojo, morado, café.

	C 80% M 0% Y 80% K 0%	R 10% G 164% B 89%		C 40% M 60% Y 100% K 13%	R 153% G 101% B 28%
	C 5% M 100% Y 0% K 0%	R 219% G 0% B 122%		C 80% M 100% Y 0% K 0%	R 87% G 35% B 129%
	C 0% M 100% Y 100% K 0%	R 226% G 0% B 26%		C 100% M 40% Y 40% K 0%	R 0% G 115% B 136%
				C 0% M 60% Y 100% K 0%	R 238% G 127% B 0%

Figura 4. Sistema CMYK y Sistema RGB

3.3. Paquete gráfico

El paquete gráfico de un programa consiste en la representación de la imagen corporativa del mismo. Está compuesto por un conjunto de piezas gráficas, las cuales son composiciones visuales que serán realizadas y utilizadas de acuerdo al soporte y a un determinado esquema planteado en el programa.

3.3.1. Bumper (in-out). El bumper es la animación o secuencia de imágenes sonorizadas que aparecen al inicio de los programas televisivos, series o telenovelas; tienen una duración aproximada de 30 segundos, y en este podemos apreciar lo que sería la estética del programa a observar.

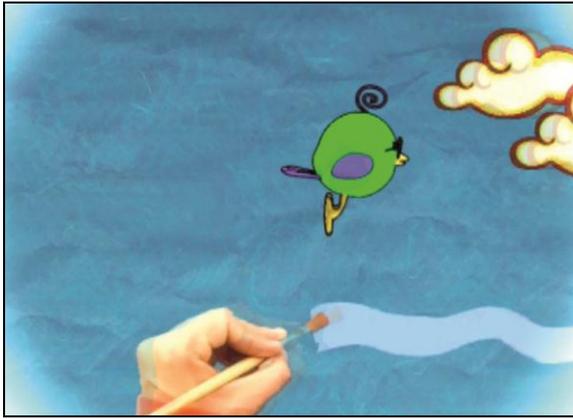


Figura 5. Animaciones y Efectos del Bumper

3.3.2. Sin fin. Es una animación con cuadros repetitivos o también llamada loop en la cual observamos la marca de Club de papel.



Figura 6. : Sin fin de Club de Papel

3.3.3. Lowerd third (claqueta). Es una animación que consta de textos, colores y formas que aparecerá en la parte inferior de la pantalla de televisión



Figura 7. : Claqueta Club de Papel

3.3.4. Sobreimposiciones. La sobreimposición es una pieza gráfica animada, en donde vemos datos como lugar de la noticia, nombres de los presentadores, etc.



Figura 8. : Sobreimposición Club de Papel

3.3.5. Pantallas divididas. Es una animación establecida para dividir al conductor del programa en el estudio y al que estará en exteriores.



Figura 9. : Pantalla dividida

3.3.6. Transiciones. Las transiciones son simplemente efectos que se utilizan en la edición de vídeo para pasar de una toma a otra.

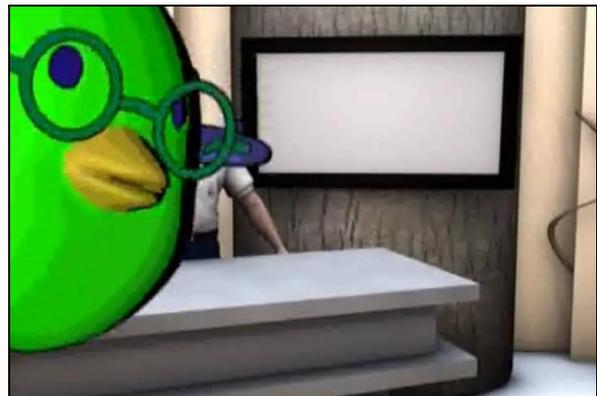


Figura 10. : Inicio de Transición

3.3.7. Promociones. La promoción debe destacar no sólo los valores del programa, tiene que vender lo que invite a la cita para que el espectador no olvide la importancia de ese espacio el día y la hora anunciada.



Figura 11. : Inicio de Promoción

3.3.8. Segmentos. La promoción debe destacar no sólo los valores del programa, tiene que vender lo que invite a la cita para que el espectador no olvide la importancia de ese espacio el día y la hora anunciada.



Figura 12. : Final del Segmento

4. Adaptación de la marca a medios digitales e impresos

Se sujeta a la línea gráfica, opta por tener referencia de programas similares se puede adaptar para crear una nueva identidad visual para cada programa dirigiéndose a un target específico.

Sistema RGB: Basado directamente en el sistema de la visión humana, todos los colores pueden ser formados mediante la combinación de luz roja, verde y azul.

SISTEMA CMYK: El sistema CMYK es el sistema de reproducción de colores para medios impresos.

5. Implementación de la línea gráfica

Se describirán los requerimientos respecto al software a usar en la implementación de la línea gráfica y su procedimiento.

Los dos programas que se utilizan son Adobe After Effects y Cinema 4D, en donde se realiza la parte de Post-Producción.

5.1. Definición Gráfica

Una vez escogidos los movimientos artísticos en los que van a estar radicados los conceptos gráficos del diseño de la línea gráfica del programa.

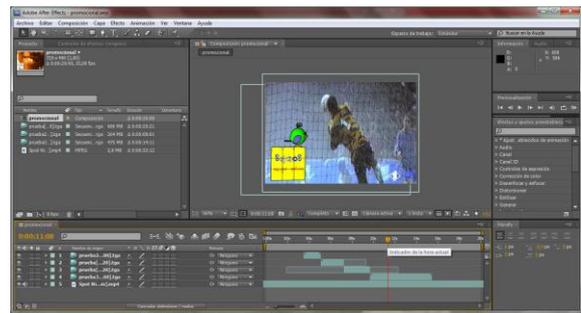


Figura 13. : Realización del Promocional en After Effects

5.2. Marca en 2D

La realización de la marca en 2D, en colores monocromáticos, también tiene el mismo proceso de elaboración.

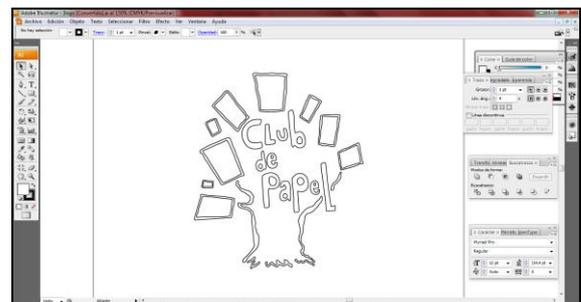


Figura 14. : Boceto de la marca Club de Papel

5.3. Proceso de una imagen 2D a 3D

Una vez realizado el vector, en la opción guardar como (save as) de la pestaña archivo (file), se puede encontrar 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 Ilustrador.

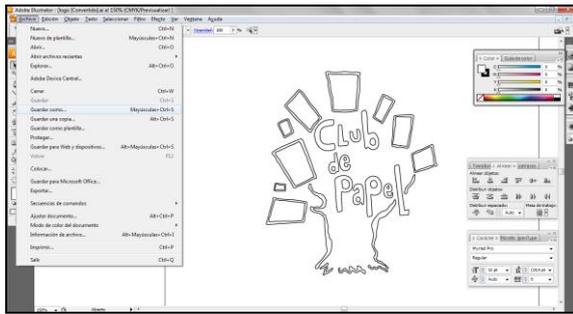


Figura 15. : Procedimiento para guardar un archivo en Adobe Illustrator

Figura 16. : Procedimiento para guardar un archivo en Adobe Illustrator

5.3. Proceso de una imagen 3D a 2D (sketch and toon)

Una vez que tenemos la el modelado o la animación lista en Cinema 4D, procedemos a aplicarle una de las funciones que contiene este software, Sketch and toon, el cual se utiliza para generar modelos que luzcan planos, dibujos 2D o bocetos.



Figura 15. : Procedimiento para guardar un archivo en Adobe Illustrator

6.1. Espacio y medidas de la escenografía

Espol Tv cuenta con un set cuyo espacio físico para el levantamiento de la escenografía es de 7 x 7 m y 3 m de altura.

6.1.2. Materiales Sugeridos. La promoción debe destacar no sólo los valores del programa, tiene que vender lo que invite a la cita para que el espectador no olvide la importancia de ese espacio el día y la hora anunciada.

MATERIALES PRINCIPALES	
Material	Detalle
MDF	Tableros de fibras de madera. Se caracterizan por las excelentes terminaciones que se logran
Acrílico	Variante del plástico
Fórmica	Material plástico que posee diversos diseños en su superficie
Metal	Empleados para las bases de los LCD

Tabla 3.5. Materiales principales para la escenografía

6. Implementación de la escenografía

La escenografía para un programa de televisión es fundamental, ya que esta se encuentra vinculada con la calidad visual del mismo, se adapta al guión, a la cámara y a las normas del director. Además debe ir relacionada con todo el trabajo hecho en la pre-producción.



Figura 17. : Cámara Picado – Plano General

6.1.3. Tiros de cámara sugeridos. Es la posición que adopta la cámara con respecto al objeto o a los personajes que encuadra.

6.1.3. Sugerencia de vestimenta para el presentador. El diseño del vestuario de trabajo vendrá condicionado a las funciones propias que pueda desempeñar el presentador dentro y fuera del set.



Figura 18. : Vestuario del presentador de Club de papel

7. Presupuesto, cronograma y organigrama

7.1. Presupuesto

El presupuesto de este programa piloto se basará en los costos sobre la línea de la elaboración de su escenografía y bajo la línea basada en los recursos técnicos y el personal operativo que se encuentra dentro del canal de ser necesarios para la realización del programa, cuando este salga al aire.

7.2. Cronograma

Las actividades a realizar como parte del proceso de Dirección de Arte son distribuidas en tres etapas: Pre-producción, Producción y Post- Producción.

7.2. Organigrama

Teniendo presente que el proyecto se basará principalmente en el área artística, estética y creativa, la principal responsabilidad estará sobre el Director de Arte.



Figura 19. : Organigrama

8. Derechos de autor

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.

9. Conclusiones y recomendaciones

9.1. Conclusiones

- La inversión en el rediseño de Club de Papel es de aproximadamente \$ 13.231,23.
- El set es aplicable sólo para el espacio físico ya establecido.

9.1. Recomendaciones

- Se recomienda aplicar esta nueva imagen bajo una correcta supervisión para su implementación.
- Se podría invertir más recursos con respecto al espacio donde se lleva a cabo Club de Papel con el fin de aumentar su entorno visual.

10. Agradecimientos

Deseamos agradecer a Dios por su infinita sabiduría. Un eterno y especial agradecimiento a nuestros padres y familiares por su amor y apoyo en esta aventura universitaria de forma incondicional.

A nuestros amigos y compañeros de la Universidad que estuvieron con nosotras apoyándonos con su granito de arena en todo momento. A cada uno de ustedes que han participado en este proceso fundamental para la culminación de nuestra meta.

11. Referencias

- [1] <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/achavez.html>
- [2] http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art73/sep_art73.pdf
- [3] <http://artpop.htmlplanet.com/popart.htm>
- [4] http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art73/sep_art73.pdf
- [5] <http://turismouniversal.com/pop-art-fundamentos-caracteristicas-artistas-y-obras.html>
- [6] <http://www.diversica.com/cultura/archivos/2005/05/el-pop-art.php>
- [7] Bases del Diseño Gráfico en - <http://altmiraweb.net/definicion-de-logotipo>Guía
- [8] Práctica del Diseño Digital - Pina Lewandowsky/Francis Zeischegg
- [9] Vestuario en <http://www.aquagestregiondemurcia.es/files/descargas/manual%20aquagest.pdf>
- [10] Iluminación para Televisión y Cine - Gerald Millerson
- [11] Materiales 2001 en <http://www.gestiopolis.com/canales/financiera/articulos/41/presupuesto.htm>
- [12] <http://es.wikipedia.org/wiki/Presupuesto>
- [13] Revista Construcción y Desarrollo de la Cámara de la Construcción de Guayaquil
- [14] <http://www.aecdirfot.org/biblio/dirfoto1.htm>
- [15] <http://www.pinnaclesys.com/PublicSite/sp/PinnacleLife/Content/Tutorials/Making+the+most+of+Transitions>
- [16] <http://www.portv.net/2009/06/promocion-de-programas-tener-cristo-y.html>
- [17] <http://www.iepi.gob.ec/>
- [18] <http://www.sice.oas.org/>

El director de tesis o profesor responsable debe enviar un mail adjuntando el artículo de tesis en archivo PDF a las siguientes direcciones:

csegarra@espol.edu.ec

Con copia a:

jponcec@espol.edu.ec

Indicando:

Certifico que he revisado el artículo (nombre completo del artículo) del Sr.(s)

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE CADA TESISISTA: Karla Pamela Marrasquin Briones
TÍTULO A OBTENER: Lcda. Diseño y Producción Audiovisual
No. MATRÍCULA: 200611929

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE CADA TESISISTA: Martha Vanessa Baque Gallino
TÍTULO A OBTENER: Lcda. Diseño y Producción Audiovisual
No. MATRÍCULA: 200619906

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE CADA TESISISTA: Gabriel Isidro Peña Zapatier
TÍTULO A OBTENER: Lcdo. Diseño y Producción Audiovisual
No. MATRÍCULA: 200315620

Por lo tanto adjunto dicho documento.

Al final los nombres y apellidos completos del director de tesis, indicando la unidad académica que labora.

El CICYT procederá a revisar el digital del artículo si está conforme, para luego desbloquear del sistema al estudiante(s) y así obtenga el certificado único de graduación.

Cabe indicar que se desbloquearán del sistema académico las autorizaciones que cumplan estrictamente con lo descrito anteriormente.

Adicionalmente la confirmación de la recepción de estos artículos únicamente se responderá vía mail, ya que no contamos con buses internos de ESPOL que cubran la ruta hacia PARCON.

El artículo de tesis, es publicado en el Repositorio de ESPOL (DSpace en ESPOL) www.dspace.espol.edu.ec con el nombre -Artículos de Tesis de Grado-, en su respectiva Unidad Académica.

El instructivo como presentar el artículo de tesis está en la plataforma del CICYT www.cicyt.espol.edu.ec -Guías e Instructivos-.

Si requiere ejemplos, visite la página de la RTE www.rte.espol.edu.ec -historial revista-.