

## **Unidad 3**

---

- Composición, escenografía y el switcher.

## CAPÍTULO 7

# Composición

Desde mi niñez tuve una afición significativa por la pintura y la escultura. Siendo aún joven, me matriculé en la escuela de arte más acreditada de la ciudad de La Habana, la Academia de San Alejandro.

Durante mis estudios, una de las materias que más atraía mi atención era la correspondiente al arte de la composición. Comprenderla me resultaba a veces algo difícil, en virtud de sus diversas alternativas de expresión. La definición teórica era bien sencilla y, en síntesis, la explicaba como *el arreglo armónico de varias partes*; pero en realidad este concepto no me daba una regla concreta a la cual ceñirme, lo que en cierto modo me proporcionaba una especie de “licencia poética” en su interpretación. Sin embargo, de algo había que partir, y lo más lógico fue aprender las bases fundamentales de la composición dictadas por los grandes maestros. Son estas bases teóricas las que repasaremos a continuación, como el mejor punto de referencia con que contamos para razonar acerca de la composición, así como su aplicación al medio de la televisión eficientemente y con la mayor claridad posible.

De acuerdo con los grandes maestros, una buena composición es aquella que se ajusta al principio de *diversidad* con la *unidad*. El primer concepto se refiere a la variedad de colores, de forma, de posición y de las líneas en los elementos del

cuadro. El segundo concepto puede ser definido como *el orden* en que tales variantes son dispuestas. Un exceso de variantes, por ejemplo, tiende a confundir y distraer la atención. Hagamos un estudio práctico de algunos casos gráficos.

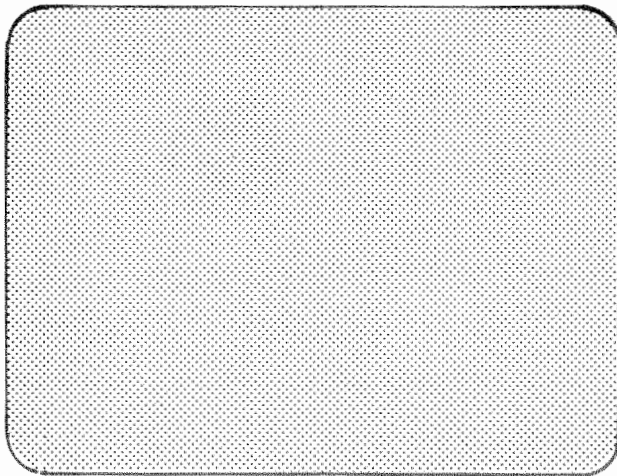


Figura 73. Gráfico de estructura monótona.

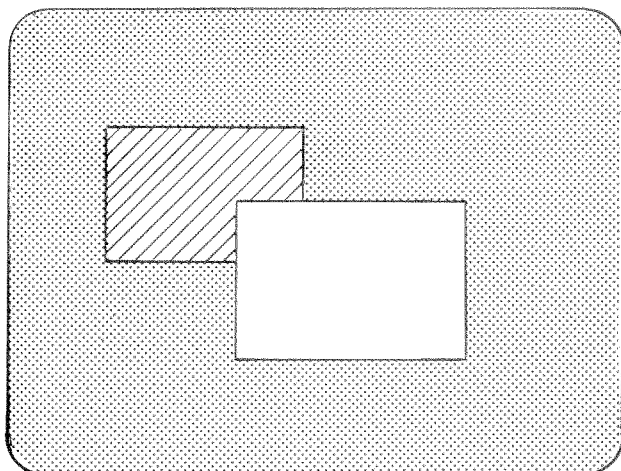


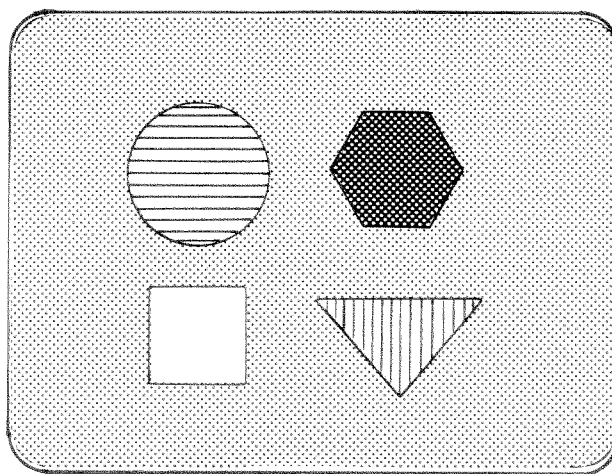
Figura 74. Gráfico con una discreta variedad.

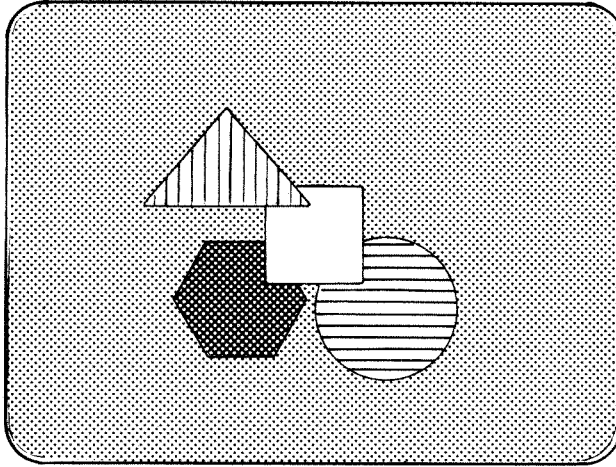
La figura 73 presenta un cuadro monótono, pues carece de variación en su estructura. En la figura 74, que tiene el mismo gris de fondo, al cambiar su tamaño y añadir un pequeño cuadro más oscuro en su centro, se logra cierta variedad. Obviamente, es posible aumentar la diversidad o variedad de las imágenes en la medida en que sea mayor el número de elementos que cautiven la atención del espectador. Para ello se incluirían otras formas y colores dentro del cuadro.

### El concepto de unidad y diversidad

La diversidad sirve para añadir interés a cualquier forma de arte, y esto mismo puede lograrse en forma ordenada, cuando la diversidad se planea correctamente. Veamos los siguientes gráficos: en la figura 75 se muestra gran diversidad y variedad, pues ahí se observan elementos de distintos tamaños y tonalidades; sin embargo, no se podría definir este arreglo conjunto como una buena composición. La primera impresión que provoca es de tedio y falta de armonía. La mirada va de un lado a otro al no existir un punto de verdadero interés. El fallo se encuentra en la ausencia de *unidad*. En la figura 76 estos mismos elementos se han organizado de tal manera que se obtenga la idea de *unidad*. Para que exista armonía es preciso tener cuidado en no

Figura 75. Gráfico con diversidad y variedad.



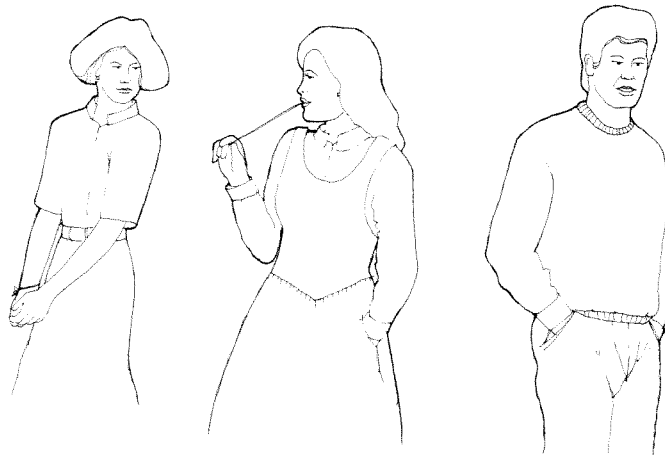


**Figura 76.** Gráfico con la idea de unidad.

formar una masa ausente de contrastes. Si se evita la repetición innecesaria de formas y curvas se logran imágenes con diversidad y variedad en armoniosa composición. Examinemos de nuevo este concepto de unidad con diversidad haciendo referencia a un grupo de personas: en la composición de la figura 77 se aprecia que las personas mantienen espacios iguales, adoptan poses semejantes y el mismo plano. Desde el punto de vista armónico y compositivo, la escena adolece de pobreza de expresión, dando la sensación de algo artificial e implicando al mismo tiempo que todos los elementos de la figura tienen la misma importancia.

Es posible llevar a la práctica el concepto de unidad con diversidad, de inmediato, agrupando a las tres personas en un plano medio y variando sus posiciones de manera que al crear distintos planos se establezca el concepto de profundidad (en la figura 78).

En las siguientes figuras puede verse un ejemplo más de la relación entre diversidad y unidad en una simple escena campestre. Los paisajes no son móviles, como lo son las personas y los elementos escenográficos, por tanto es necesario



**Figura 77.** Composición de un grupo de personas ausente de unidad.

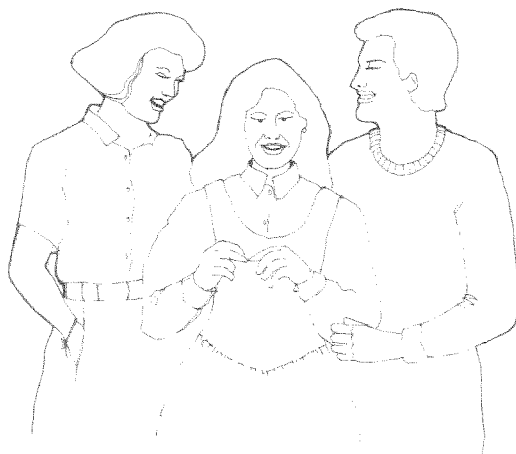


Figura 78. El mismo grupo con unidad establecida.

encontrar un *punto de vista* en el cual la cámara se sitúe de tal forma que produzca claramente el concepto de unidad con diversidad.

La figura 79 muestra una vista de frente de esta escena en donde la unidad es apenas perceptible. El paisaje en general da una impresión monótona y sin verdadero interés. Si se desplaza la cámara a la derecha y más cerca del árbol, ( figura 80) se creará un nuevo punto de vista, que resultará ser una composición más agradable. En este caso la unidad con diversidad se ha obtenido cambiando el ángulo de la toma; al mismo tiempo se ha logrado proporcionarle profundidad y perspectiva. En lo que se refiere a televisión, el concepto fundamental aplicado a este medio, comprende, además de la coordinación armoniosa de todas las partes, la exhibición de los elementos en forma tan clara como sea posible, de manera que se entienda el mensaje deseado. Independientemente de la supervisión directiva, el camarógrafo debe por sí mismo obtener en cada toma el máximo de claridad y encuadre. La composición puede variar, sin embargo, de acuerdo con el concepto estético de cada director.

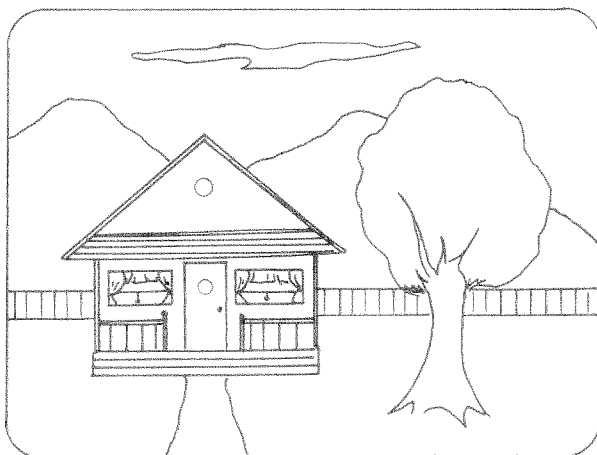
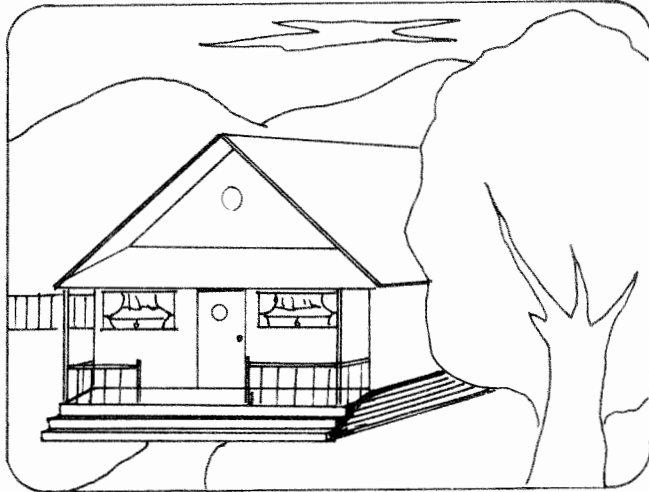


Figura 79. Paisaje ausente de unidad.



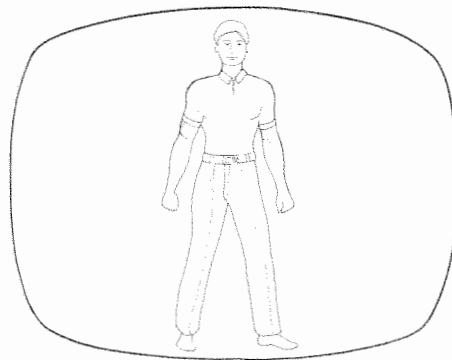
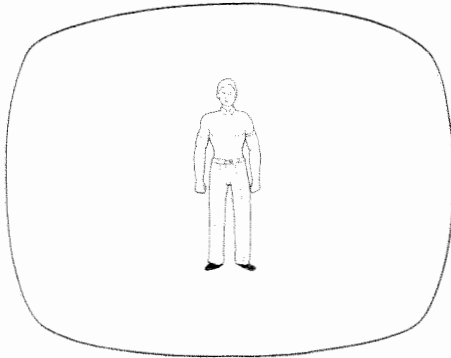
**Figura 80.** Ejemplo de buena composición.

La imagen en televisión es similar a la propia imagen colocada en un lienzo: ambas formas se hallan sujetas a las estéticas convencionales del arte de la composición. No obstante, en el medio televisivo hay factores que influyen en grado considerable en el proceso de encuadre y composición; tal es el caso por ejemplo, del *ratio* del marco de la televisión de  $3 \times 4$ , sobre todo cuando se requiere mostrar un objeto de considerable altura. Las imágenes en la pantalla de televisión son bidimensionales. Para lograr un efecto tridimensional es necesario ordenar los elementos en distintos planos. La profundidad de campo así como una iluminación adecuada contribuyen por su parte a crear el efecto de tercera dimensión.

### Escala de planos

A pesar de que la terminología inglesa ha sido aceptada por todo el mundo en este oficio, a lo largo de esta obra se utiliza en sus diversas interpretaciones. Cada país y cada director aplicará la nomenclatura que más convenga a su estilo de expresión. A continuación se presenta una tabla con esta terminología y sus correspondencias en español.

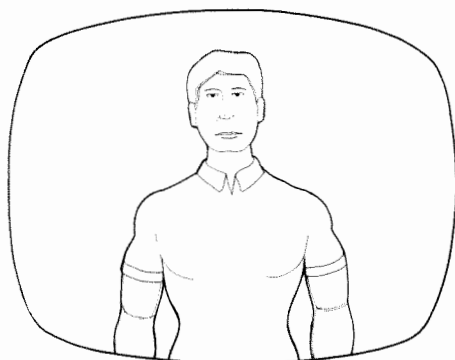
**Figura 81.** *Extreme long shot* (XLS):  
vista general - larga distancia.



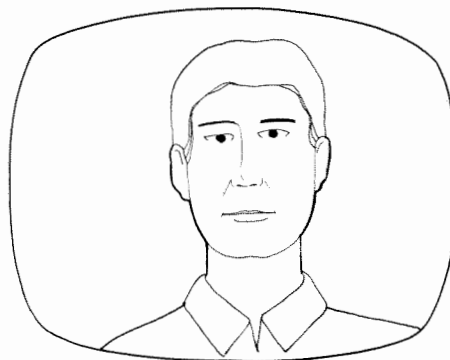
**Figura 82.** *Long shot* (LS):  
vista de conjunto.

Extreme long shot (XLS)  
Long shot (LS)  
Medium shot (MS)  
Close up (CU)  
Extreme close up (XCU)

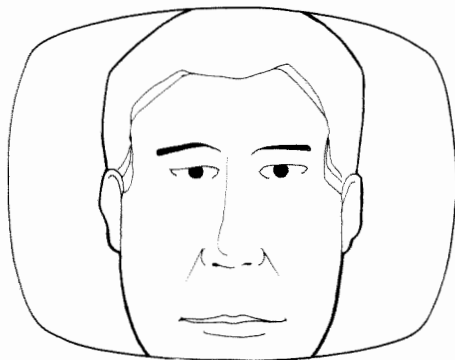
Vista general-larga distancia  
Vista de conjunto  
Plano medio  
Primer plano  
Primer plano grande



**Figura 83.** *Medium shot (MS):*  
Plano medio.



**Figura 84.** *Close up (CU):*  
Primer plano.



**Figura 85.** *Extreme close up (XCU):*  
Primer plano grande.

Existen otras cinco clasificaciones en los tiros de cámara:

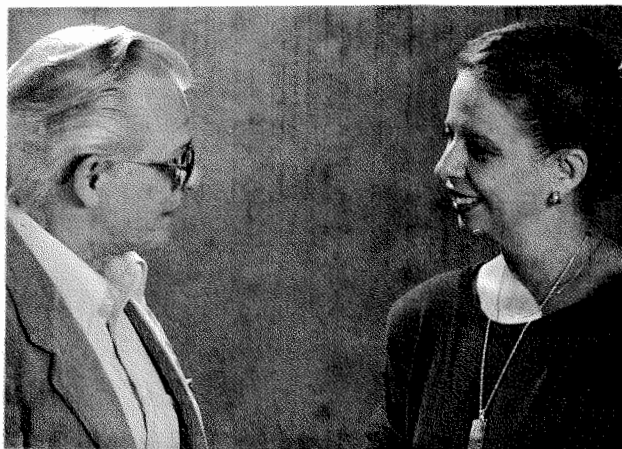
Bust shot (BS)  
Knee shot (KS)  
Two shot (2S)  
Three shot (3S)  
Over the shoulder (OS)

Toma de busto  
Toma de rodilla  
Dos personas  
Tres personas  
Por encima del hombro

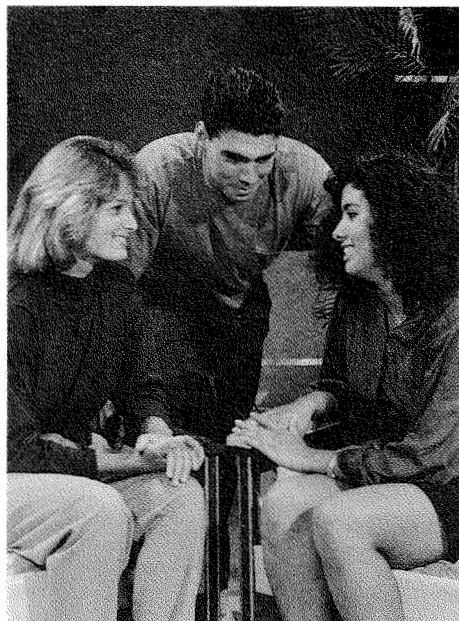
**Figura 86.** *Bust shot (BS):*  
Tiro de busto.



**Figura 87.** *Knee shot (KS):*  
Tiro de rodilla.



**Figura 88.** *Two shot (MS):*  
Dos personas.



**Figura 89.** *Three shot (3S):*  
Tres personas.

**Figura 90.** *Over the shoulder (OS):*  
Por encima del hombro.

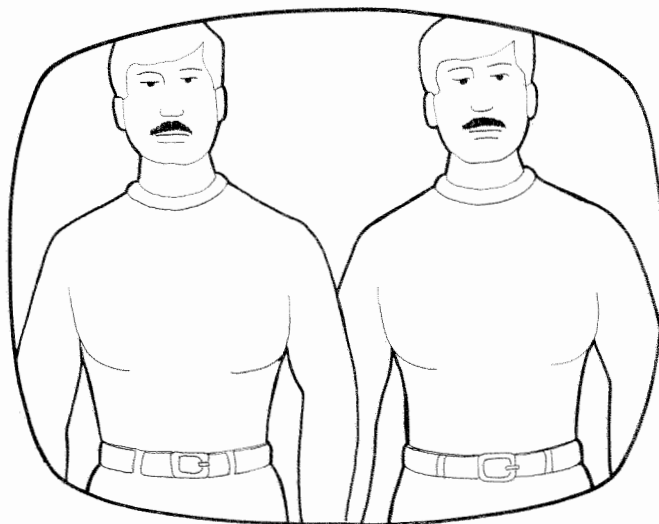


## El encuadre

Cuando se quiere efectuar el encuadre en el visor (*view finder*) de la cámara, uno de los factores más importantes a considerar es el llamado *headroom* (o cielo); o sea, el espacio comprendido entre la cabeza del sujeto y la parte superior del cuadro. Si este espacio es muy pequeño, la composición luce estrecha, apretada (figura 91). Si por el contrario la composición muestra un exceso de cielo se tiende a sobrecargar la parte inferior del cuadro (figura 92). Aunque es difícil definir lo que sería un cielo correcto, el camarógrafo puede ajustarse a las reglas básicas de la

estética; para ello busca un equilibrio natural y adecuado en el encuadre, dejando aproximadamente un margen de cielo de un 10 a un 15% (figura 93).

Un mínimo movimiento vertical de la cámara alterará el cielo notablemente. De la misma manera, si se encuadra un *close up* de una persona



**Figura 91.** Ejemplo de composición apretada.

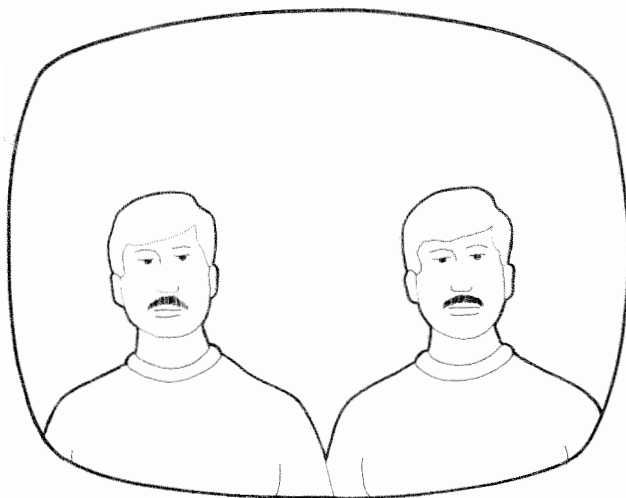


Figura 92. Ejemplo de cielo excesivo.

sentada, el cielo puede cambiar si el sujeto se inclina hacia delante o hacia atrás, lo que obliga al camarógrafo a un reajuste vertical para compensar ese movimiento. Estas variaciones son bastante frecuentes y obvias durante entrevistas, cuando se corta de una cámara a la otra. En paisajes o exteriores, la clásica posición del horizonte se ajusta a un tercio del cuadro en sentido horizontal. Por su parte, si se desea crear un efecto más dramático, esta regla debe alterarse y se sitúa el cielo más arriba, en medio, o más abajo, según el mensaje que se desee destacar.

Dentro del área de la pantalla de televisión hay ciertas líneas de mayor y menor interés. Aunque parezca extraño, las líneas del centro no son precisamente las de mayor interés. Para encontrar estas líneas, el cuadro se divide en tercios—esto se conoce como la *regla de tercios*, que es aplicada por la mayoría de los artistas (figura 94).

No obstante que el ser humano es el objeto más televisado, el camarógrafo debe estar consciente de las líneas de mayor interés al encuadrar el personaje. Por ejemplo, en nuestra cultura es común establecer un contacto visual al comunicarnos; esto obliga al camarógrafo a mantener una regla más o menos constante en el encuadre, situando los ojos en la línea de menor interés y el resto de la cara en una posición con un espacio de 10 al 15% entre

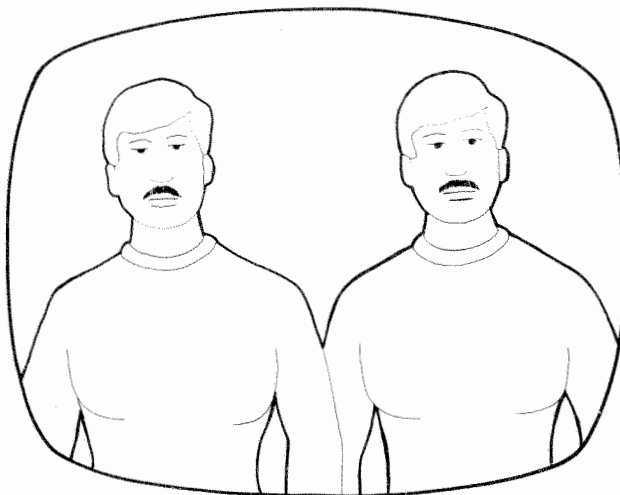


Figura 93. Composición con el margen correcto.

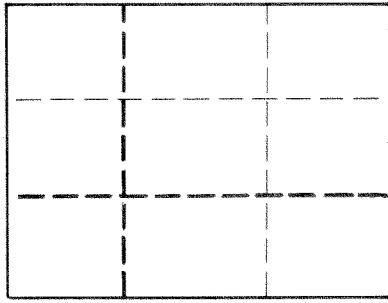


Figura 94. Regla de terceras.

la cabeza y el margen del cuadro. Así se evita que cuando nos dirigimos de una cámara a otra se produzcan cambios abruptos en la mirada. Cuando esto sucede, el espectador que está acostumbrado a mirar a los ojos del actor se siente incómodo.

La entrada y salida de personas dentro del cuadro requiere lo que podemos llamar recomposición o reencuadre. Esta mecánica la efectúa el camarógrafo ajustando la toma de cámara en una forma casi inadvertida. A menudo consiste solamente en una pequeña alteración: el orador puede echarse hacia

atrás en su silla, o en un grupo de tres, uno se sale del cuadro; en cualquiera de los dos casos el encuadre requiere una modificación.

### Las fallas de composición más comunes

Cualquier toma que no muestre su objetivo con entera claridad o tienda a confundir al espectador, debe considerarse como una mala composición. Los errores más corrientes son los que se mencionan a continuación:

1. Insuficiente espacio entre la cabeza y el margen superior del cuadro. Se concede licencia en ciertos casos de *extreme close ups* donde se sacrifica parte de la cabeza para destacar una expresión anímica (figura 95).
2. Insuficiente espacio entre la barbilla y el margen inferior del cuadro (figura 96).

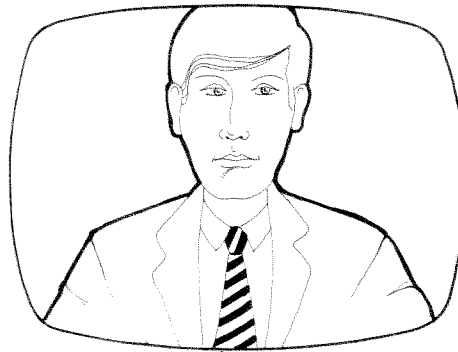


Figura 95. Insuficiente espacio entre la cabeza y el margen superior del cuadro.

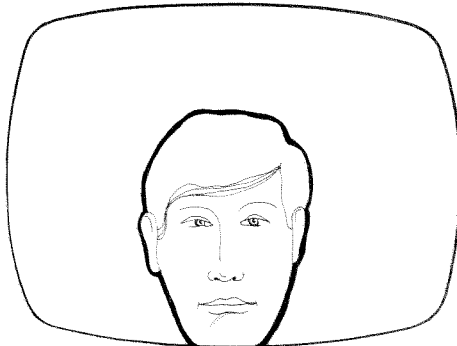


Figura 96. Insuficiente espacio entre la barbilla y el margen inferior del cuadro.

3. Desigualdad en la altura de los elementos que intervienen en la escena, generalmente personas, en cuyo caso debe compensarse la diferencia en tamaño buscando un nivel adecuado de equilibrio.
4. Ángulo inadecuado en la toma de cámara. Por ejemplo, una toma desde un ángulo alto a una per-

sona que está siendo entrevistada puede dar la impresión de inferioridad. Antes de decidir sobre el ángulo a emplear debe tomarse en consideración el efecto que se pretende lograr (figura 97).

5. Sujetos muy separados. Cuando se deja un espacio grande en el centro de la escena, se distrae la atención del espectador. Hay que agrupar lo más cerca posible.
6. En inglés los términos *nose room* o *look space* se refieren al espacio que debemos permitir a un perfil que mira a una dirección determinada. Mientras más perfil, más espacio se requiere para obtener el equilibrio adecuado (figura 98).

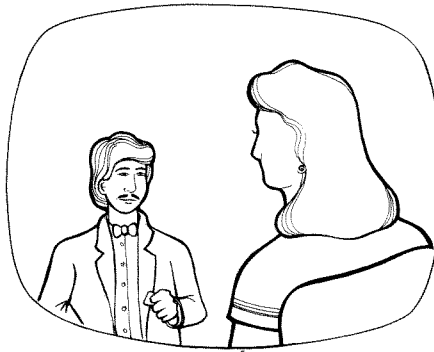


Figura 97. Ángulo inadecuado en la toma de cámaras.

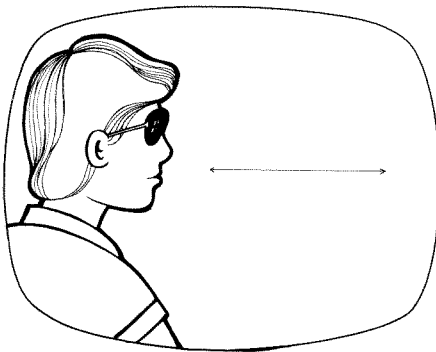
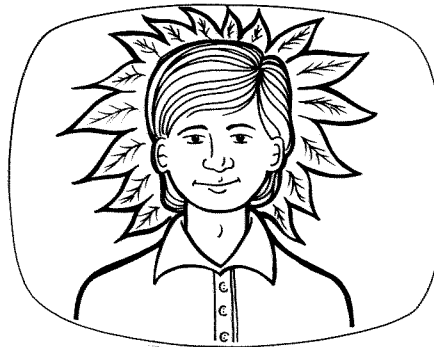


Figura 98. *Nose room*: espacio entre el perfil y el margen lateral.

7. Yuxtaposición. Un florero u otros elementos escenográficos que salen de la cabeza del sujeto podría sugerir a veces actos de equilibrio (figura 99). La forma más usual de corregir esta falla es reubicando la cámara o el elemento escenográfico.

8. Perfiles. En general, una toma de frente es mucho más efectiva que un perfil. Siempre que sea posible deben evitarse los perfiles pronunciados. Naturalmente, habrá circunstancias en que será necesario una toma de perfiles, pero en la mayoría de los casos, haciendo un pequeño arco con la cámara, se obtiene un ángulo de tomas más efectivo.

Figura 99. Ejemplo de yuxtaposición. Sujeto situado delante de una planta.



## Equilibrio

Hay una diferencia entre composición simétrica y composición asimétrica. Este concepto se relaciona estrechamente con el del equilibrio de las masas. Para entender mejor este principio puede compararse con el caso de una balanza común. Ésta tiene dos platillos colocados a distancias iguales uno del otro respecto de un eje central; cuando los pesos son iguales se tiene un ejemplo de simetría (figura 100).

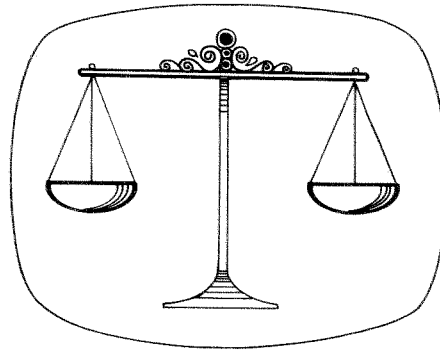


Figura 100. Ejemplo de simetría en una pesa común.

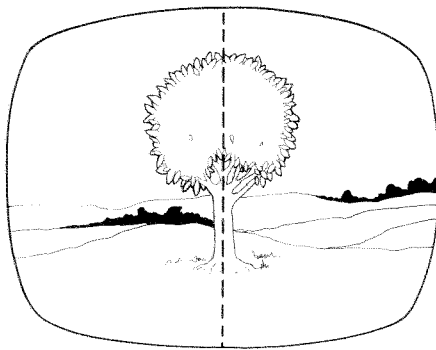


Figura 101. Simetría aplicada a una composición.

El mismo principio aplicado a la composición también puede dar una resultante simétrica (figura 101). Ya los romanos usaban una balanza del tipo ilustrado en (figura 102) con pesos desiguales a distancias desiguales, creando así un equilibrio asimétrico. Para lograr esto, se compensa poniendo el objeto de mayor peso más cerca del punto de equilibrio, obteniéndose una

composición asimétrica (figura 103). Cuando se pretende establecer un equilibrio adecuado de las masas no se debe atender al verdadero tamaño de los objetos, lo que importa es el tamaño que presentan cuando son vistos por la

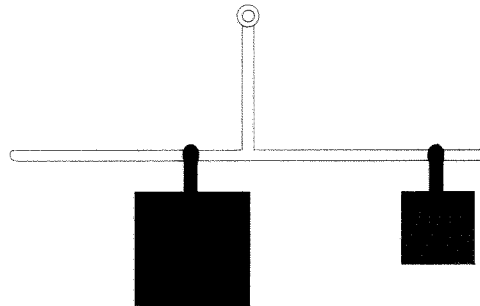
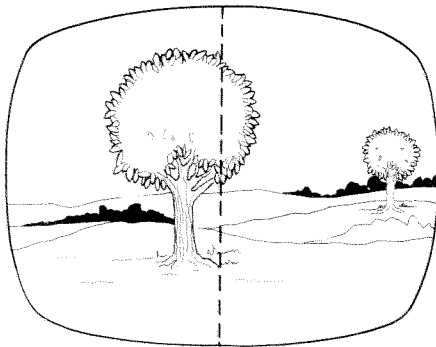


Figura 102. Balance asimétrico.



cámara. Los objetos más cercanos aparecerán más grandes y los más lejanos más pequeños, dependiendo del ángulo de la cámara y la lente en uso.

Figura 103. Ejemplo de composición con balance asimétrico.

## Equilibrio de colores

El equilibrio de colores dentro del marco de la televisión es un factor muy importante si se considera su poder expresivo. Lo fundamental en este caso es saber que los colores brillantes atraen notablemente la mirada del espectador al punto en que aquellos se concentran. Partiendo de ese principio, hay que tratar de establecer en la composición que el área más brillante se encuentre donde se espera que el televidente dirija su mirada. Sin embargo, al realizar esto debe recordarse que el área más iluminada o brillante añade un peso adicional a la composición. Para compensar este efecto, debe establecerse un equilibrio, ya sea añadiendo otra área brillante o una masa mayor.

Aparte de esta característica, que ofrece la brillantez y el adecuado equilibrio de la misma, los colores pueden ser interpretados de acuerdo con el estímulo que se ejerce en la emoción del televidente. Aunque esta materia es objeto de polémicas por su complejidad interpretativa, se cita a continuación una relación convencional del significado de cada uno de los colores:

Rojo:	excitación, actividad, pasión;
Naranja:	energía;
Amarillo:	alegría, estímulo;
Verde:	frescura, pasividad;
Azul:	sobriedad;
Púrpura:	dignidad, religiosidad;
Blanco:	pureza, limpieza;
Negro:	depresión, misterio.

## Perspectiva

Este término se refiere al uso de las líneas y ángulos que crean la ilusión de formas tridimensionales. En este aspecto, la pantalla de televisión ofrece solamente dos elementos: ancho y altura. El tercer elemento, el de la profundidad, se obtiene creando la perspectiva por medio de tamaño y posición de los elementos, así como la iluminación de los mismos. Las líneas y puntos básicos en cualquier arreglo de la perspectiva son: la *línea del horizonte*, el *centro de visión* y el *punto de encuentro*.

El horizonte, como es natural, se encuentra en todo tipo de composición ya sea interior o exterior; y la posición del mismo, es decir, la línea del horizonte, corresponde siempre al nivel de la mirada del espectador con relación a su posición.

El centro de visión se encuentra en el mismo nivel del horizonte, en medio del ángulo visual del espectador. El ángulo visual, también llamado "cono visual", es el área en que pueden verse

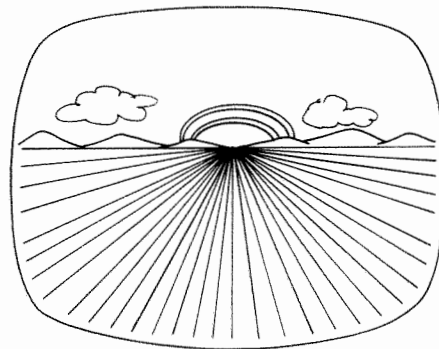


Figura 104. Líneas diagonales creando perspectivas.

con claridad los objetos cuando la mirada del espectador se dirige hacia adelante. El área que queda fuera de este ángulo aparecerá borrosa o distorsionada. Este ángulo o cono varía entre 45 a 60 grados de lado a lado y de arriba a abajo. Este ángulo está dividido por una línea recta imaginaria que se extiende al centro visual; se le llama *línea visual*. El punto de encuentro es la aparente coincidencia de todas las líneas perpendiculares al horizonte. Considerando estos conceptos como válidos,

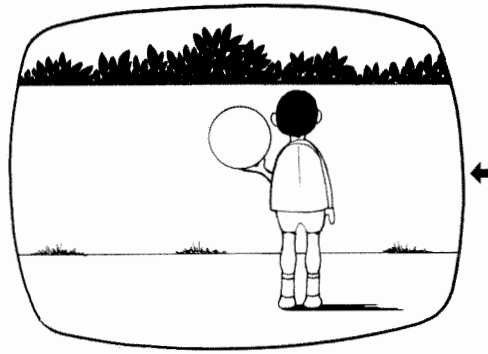


Figura 105 A. Imagen plana sin perspectiva.

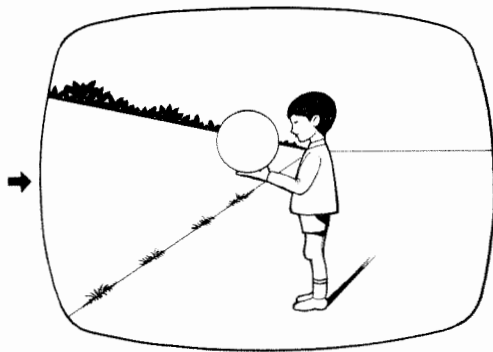


Figura 105 B. Imagen con efecto tridimensional.

puede resumirse que las líneas diagonales son esenciales para crear la perspectiva adecuada en una composición (figura 104). Por ejemplo cuando se hace una toma de frente, o sea cuando se coloca la cámara a 90 grados, obviamente se captará una sola cara del objetivo, dando por resultado una imagen plana y sin perspectiva (figura 105 A). Cambiando el ángulo de la cámara, aproximadamente a unos 45 grados, se logrará obtener de inmediato las diagonales en la composición, creando así el efecto esperado de profundidad tridimensional (figura 105 B).

Así como los colores tienen una fuerte influencia o son un estímulo psicológico, la composición lineal invita a diferentes reacciones o estímulos. A continuación se indica el significado de las expresiones aceptadas en el arte de la composición:

Líneas rectas:	fuerza y estabilidad (si son altas, aspiraciones).
Líneas horizontales:	calma, reposo;
Líneas diagonales:	actividad;
Líneas en zig zag:	excitación;
Curvas:	afluencia, suavidad, gracia.

### Algunos consejos útiles sobre composición

1. Debe mostrarse el objetivo tan claro como sea posible. El camarógrafo debe proveer al director con el máximo de tomas efectivas.

2. Considerando el tamaño de la pantalla de televisión, es mejor trabajar con *close ups* y *medium shots*. Los *long shots* y *extreme long shots* no ofrecen suficientes detalles.
3. Se debe procurar dar la impresión de tercera dimensión poniendo los objetivos en distintos planos. Por ejemplo, en números bailables la coreografía en triángulo, con su ápice apuntando a la cámara, resulta muy efectivo. En tomas que incluyan más de dos personas, trate de agrupar en forma triangular.
4. Hay que evitar los actos de equilibrio. Plantas, cuadros o cualquier elemento ornamental sobre la cabeza del talento resulta en composición deficiente, pobre.
5. Si se desea destacar un elemento simple, debe ubicársele en el centro.
6. Para lograr el equilibrio, las personas que miran en una dirección en particular deben ser situadas un poco fuera del centro. Mientras más perfil haya más espacio se requiere delante del talento. Este espacio se denomina *nose room*.
7. Los movimientos que se acercan, o se alejan de la cámara son más fuertes que los movimientos laterales.
8. En los movimientos laterales de sujetos u objetos, la cámara debe llevar la delantera dejando espacio suficiente a la persona u objeto que camina.
9. Debe evitarse el riesgo de seguir al talento en *close ups*. Es mejor que el talento se mueva hacia cámara o lejos de la cámara o haga un *zoom back*.
10. Cuando hay dos personas en escena y una de ellas hace *mutis*, debe mantenerse en la imagen la persona que se queda y encuadrarse a menos que el diálogo requiera otra variante. En este caso, puede hacerse un *follow shot* sobre las líneas del que hace *mutis*, por ejemplo: si entre estas dos personas una bloquea a la otra, se ejecuta un movimiento de arco con la cámara en la forma más sutil posible.

## Capítulo 9

### ESCENOGRAFÍA

TODOS LOS ESCENARIOS de televisión se diseñan de acuerdo con los requerimientos de la cámara, del guión y los objetivos del director. El tamaño, textura, color y distribución de la escenografía deben ser especificados y adaptados para que finalmente la televisión muestre lo que se planeó vea el telespectador.

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

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

Un buen escenario de televisión se planea para tener:

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

Al diseñar es preciso recordar que el escenario de televisión siempre debe respaldar la realización, mas no dominarla. Ya que la cámara puede tomar tanto cerca o lejos como se quiera, el escenario debe detallarse lo suficiente para dar mayor realismo en las tomas cerradas; asimismo en las tomas abiertas, en donde el detalle se pierde, se debe cuidar que la escenografía no se vea sobrecargada.

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

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

Hay tres formas básicas de escenarios: las unidades estándar del *set*, ofrecen los fondos más simples y económicos, en donde la principal atención de la tele-audiencia se centra en los talentos y su acción. Generalmente son cicloramas abiertos o simples páneces, la decoración es muy superficial y el principal apoyo de la escenografía es la iluminación.

La mayoría de los páneces se fabrican con material suave o duro pero ligero. Los formatos suaves son bastidores de madera cubiertos de percal o lona; los formatos duros también son hechos con bastidores de madera, pero con cubiertas de varios tipos de fibracel. Son unidades estándar del *set* ligeras de peso que exigen cuidado en su manejo ya que están construidas con materiales muy frágiles.

Para los estudios grandes de televisión, la altura recomendada para los páneces es de tres a 3.5 metros (10 a 12 pies); y de 2.5 a tres metros (ocho a 10 pies) en estudios más pequeños con problemas de techos bajos. La unidad de tres metros es la medida de altura más común. Esta medida es excelente para evitar o prevenir el desafore (*overshooting*) de las cámaras y suficientemente grande para evitar angular demasiado las luces. El ancho de los páneces varía dependiendo de las necesidades (.20 hasta 3.5 metros) pero la medida más recomendable es de aproximadamente 1.5 metros.

Hay varias formas de unir los páneces, siendo la más usual la unión por bisagras, pues da la facilidad de angular en múltiples formas los páneces además de permitir unir varios de diferentes anchos haciéndolos más versátiles.

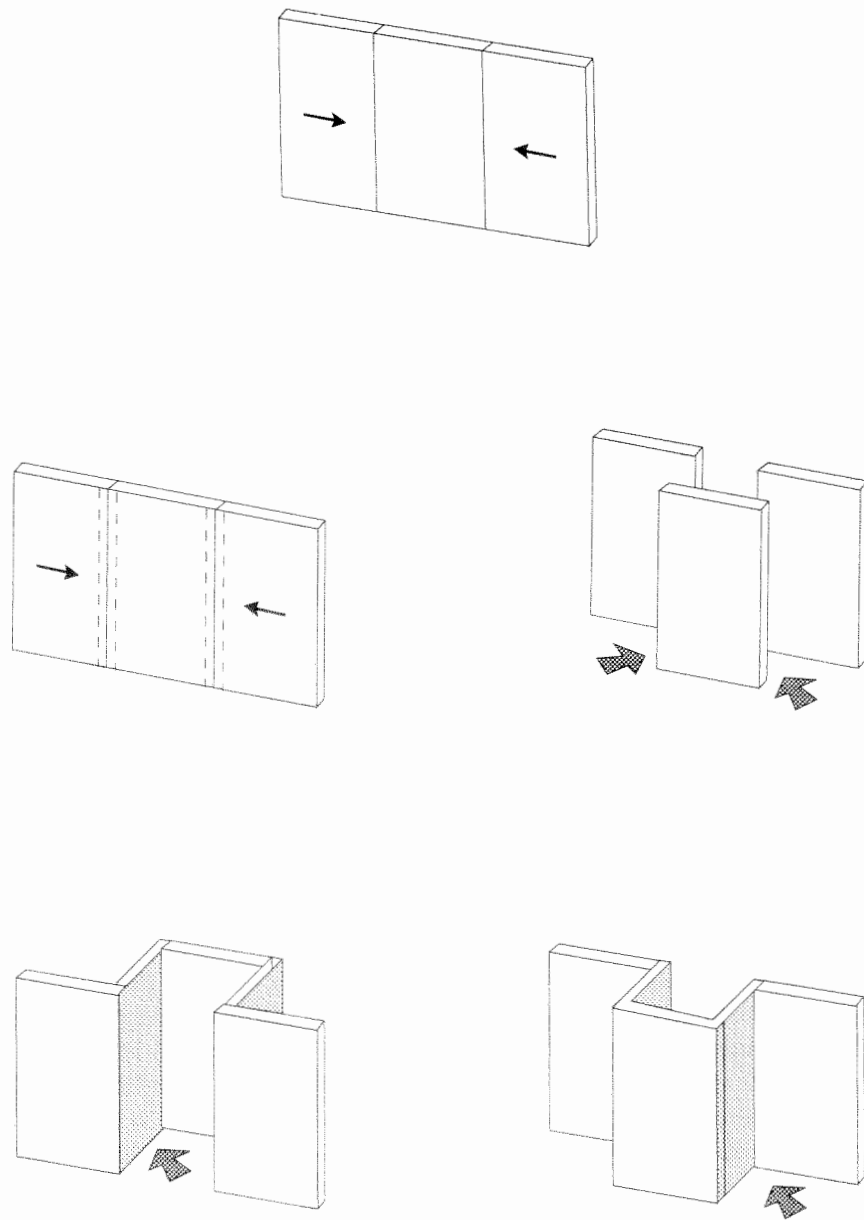


FIGURA 9.1. Diferentes formas de unir p aneles.

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

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

El uso de la pintura en decorados escenográficos permite imitar el acabado de muchos materiales, produciendo sensaciones de texturas con sorprendente realismo, así tenemos:

*Trabajo de brocha seca:* se obtiene sobrepintando una superficie lisa y seca con la brocha humedecida sólo en pintura, la cual dejará marcas especiales sobre el color básico, efecto que en televisión puede sugerir metal, madera, piedra, etcétera.

*Graneado:* consiste en una serie de puntos pequeños o cerrados en diferente color sobre una base gris, hechos con una brocha burda, esponja, papel arrugado o trapo. Este moteado sugiere piedra, cemento o tierra.

*Pudelado:* son colores húmedos que se dejan escurrir juntos, mezclándose al azar en diferentes variaciones para sugerir envejecimiento de muros.

*Empalme:* es una capa translúcida, generalmente de tono oscuro que se aplica sobre un tono más claro.

*Boceto:* esta textura resulta del salpicado de material polvoso (serrín, arena) en forma irregular sobre una superficie recién pintada, para agregar cambios irregulares en el tono en la textura.

*Salpicado:* se hace con una brocha irregular con la que se salpica pintura sobre la superficie.

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

El uso de fotografías o fotomurales colocados sobre paneles o cicloramas reduce la neutralidad del fondo, ya que van dirigidas a reforzar un contenido específico del programa. Conviene tener presente que cuando por características de producción las tomas son abiertas (*full o long shot*), deben utilizarse fotografías grandes o fotomurales para que no

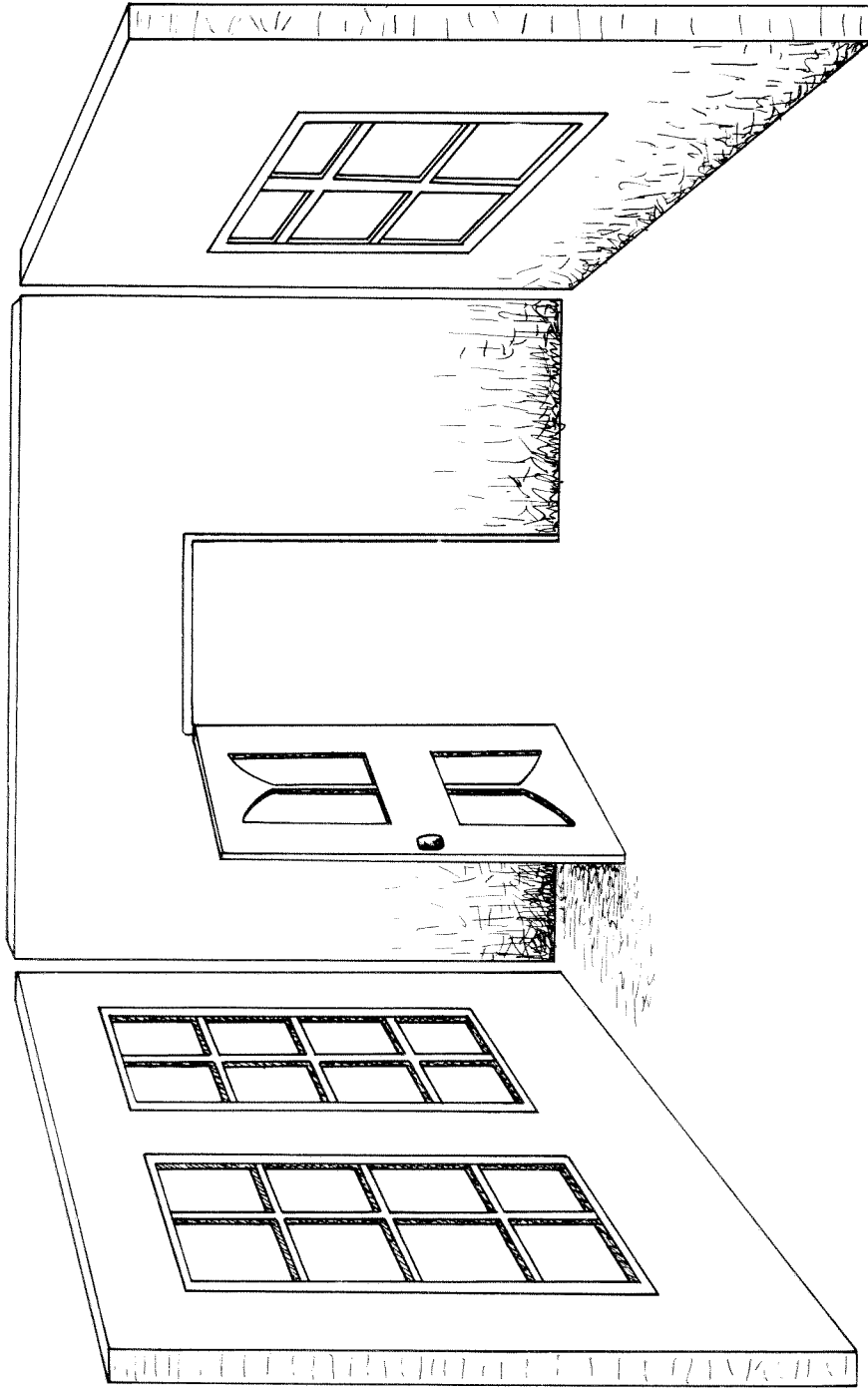


FIGURA 9.2. Unidades especiales del set.

se pierda la visualización del contenido de las imágenes. Si las tomas son cerradas (*medium shot*), las fotografías pueden ser más pequeñas y estar dispuestas en el *set*, de tal forma que las cámaras puedan obtener encuadres en donde exista buena composición y percepción visual.

Las unidades especiales del *set* (piezas del *set*) son las que forman parte de la arquitectura de un escenario, tales como puertas, ventanas, chimeneas, etcétera, que van integradas o adaptadas a las unidades estándar o paneles; todas las unidades especiales del *set* deben de ser compatibles con las estándar, tanto en su tamaño como en su ensamblaje. Las piezas sueltas tales como escaleras, columnas, árboles, rocas, pilares, etcétera, usadas como complemento, también son importantes elementos en la escenografía de televisión.

Las unidades suspendidas del *set*, incluyen toda la escenografía que es colgada de la "araña" de iluminación del *set*, como cicloramas de lona, cortinas, fotomurales, candiles, etcétera.

Las unidades de mobiliario, también llamadas realistas, consisten en originales o copias fieles de muebles (generalmente desarmables), con sus reproducciones más o menos precisas de los detalles. Sillas, mesas, escritorios, camas, vitrinas, etcétera, forman las unidades de mobiliario. Los objetos tales como vajillas y adornos forman las unidades sueltas del mobiliario.

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

El piso y su decoración también forma parte de la escenografía. El tener un piso con superficie en un medio tono sirve como neutro para la mayoría de las producciones, además ofrece otras oportunidades interesantes como, por ejemplo, pintar el piso temporalmente con pintura especial de agua para cambiar el tono, o bien decorarlo para efectos de ambientación, una forma puede ser cubriéndolo con materiales textiles, como lonas y tela plástica. Se pueden emplear materiales diversos sobre el piso y lograr efectos de mayor neutralidad, tales como musgo, corcho,

hojas, serrín, etcétera, sin embargo, el problema al hacer uso de estos materiales es que pueden esparcirse por todo el estudio, sobre todo al emplear máquinas de viento, por ejemplo, sal o arena se deben evitar ya que pueden dañar el equipo técnico.

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

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

Para el uso del color, no basta tener buen gusto y buen juicio sobre la adecuada o efectiva combinación de los colores, sino también es necesario tener conocimientos sobre su disposición en un "set de televisión". El matiz, la saturación y la intensidad del color son factores que afectan directamente la armonía, y el contraste entre ellos reproducirá los distintos tonos de gris en los televisores en blanco y negro. Por ejemplo, la pintura gris no necesariamente reproduce los mejores grises en la pantalla de televisión, pues se ha encontrado que el color verde reproduce mejor el gris. El sistema de televisión tampoco puede captar o reproducir blancos y negros puros; la mejor reproducción que se consigue del blanco es alrededor de 70 por ciento y la del negro es de 97 por ciento, que son los extremos del "blanco TV" y "negro TV".

## Formas básicas de escenografía

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

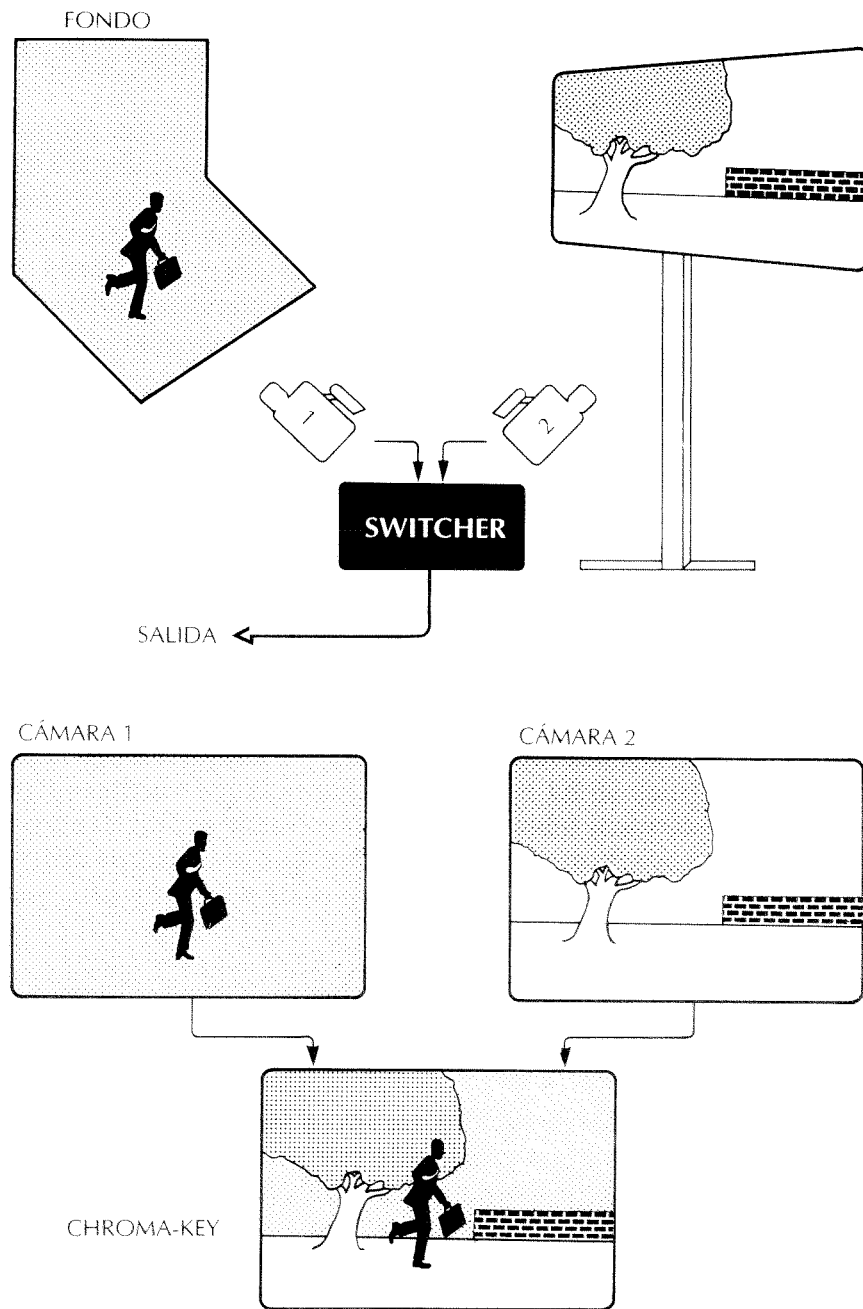


FIGURA 9.3. Set de chroma key.



FIGURA 9.4. Set de área abierta.

2. *Escenario de área abierta.* Son sets no limitados por páneces. Esta escenografía está diseñada a base de iluminación o algunos elementos de fondo y con este tipo de escenario se pretende dar máxima libertad de movimiento, tanto a los actores a cuadro como para el desplazamiento de cámaras. Son muy utilizados para programas en donde intervienen grupos de baile, concursos infantiles, en general, programas en donde es necesario el aprovechamiento máximo del área del set.
3. *Escenario de módulo.* Son pequeñas áreas en donde son colocados muebles modulares para el uso de personas que permanecen fijas en un lugar, por ejemplo, la escenografía de un noticiero.
4. *Escenario de caja.* Es el tradicional set de tres lados, formado por páneces que simulan un cuarto. En este escenario se tienen muchas oportunidades de ángulos de cámara, ya que es difícil desaforar por sus áreas laterales.

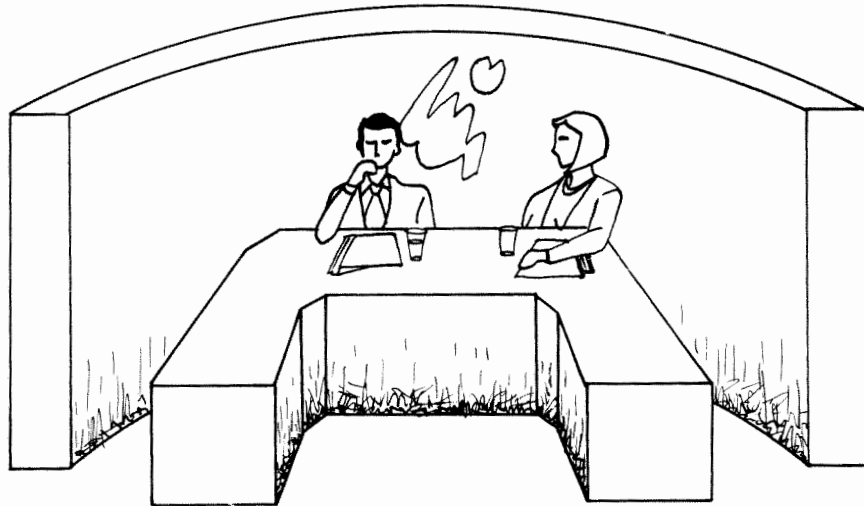


FIGURA 9.5. Escenario o set de módulo.

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

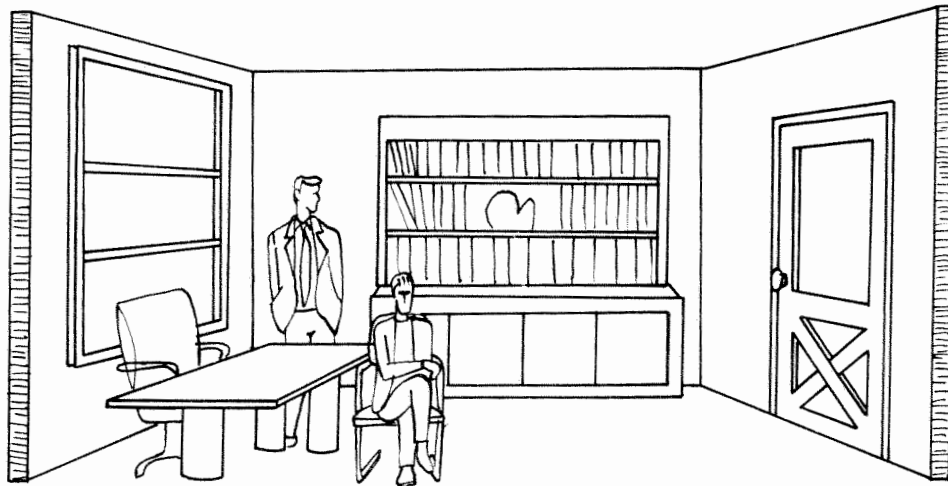


FIGURA 9.6. Escenario o set de caja.

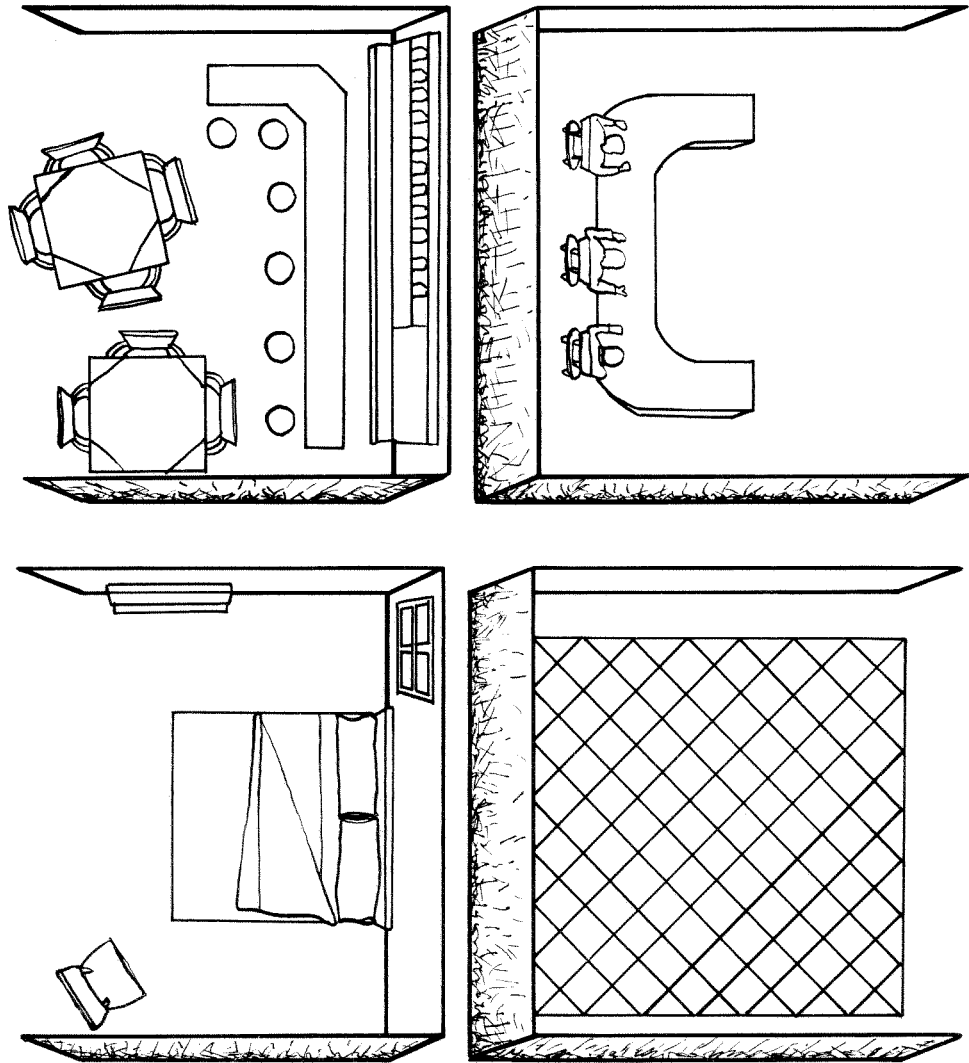


FIGURA 9.7. Escenario o set de composición.

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

Algunos problemas surgen con diseños de flores o a rayas, ya que lejos de poder verlos se confunden y pierden su definición; asimismo, los detalles y el modelaje casi no se perciben cuando la superficie es muy blanca o con tonos de color reflejante.

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

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

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

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

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

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

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

El maquillaje correctivo sirve para reducir o acentuar algunas características faciales y así mejorar el aspecto de un individuo. Con el uso del maquillaje correctivo es posible modificar la percepción visual de labios, ojos, nariz, orejas y la barba o mentón, así como ocultar imperfecciones en la piel haciendo aparecer a las personas más atractivas.

El maquillaje de caracterización destaca al tipo de personaje que el actor representa en la escena. Su objetivo es cambiar el aspecto de una

cara remodelándola, haciendo modificaciones en el cabello o en alguna parte del cuerpo.

Todas las transformaciones se harán de acuerdo con el personaje; si la producción requiere tomas de *close-up*, el maquillaje deberá ser lo más realista posible y si las tomas son abiertas el maquillaje será más definido.

El maquillaje de televisión debe ser más natural y menos acentuado que el de teatro, en donde el espectador, generalmente retirado del actor, capta el efecto del maquillaje a distancia; un televidente, en cambio, observa a los actores muy de cerca.

Los maquillistas son personas con conocimientos y habilidades específicas que apoyan la estética o transforman la fisonomía de los actores, forman parte del *staff* de producción y son de gran apoyo en la realización de programas de televisión.

## CAPÍTULO 5

### El switcher

El *switcher* es un instrumento mecánico utilizado en televisión para efectuar transiciones visuales (figura 61). El principio básico de su operación es de fácil comprensión. Así como la cinematografía depende de varios cuadros para crear la secuencia, el *switcher* se usa en televisión para seleccionar las variantes composicionales o planos de una cámara a otra u otras fuentes de video.

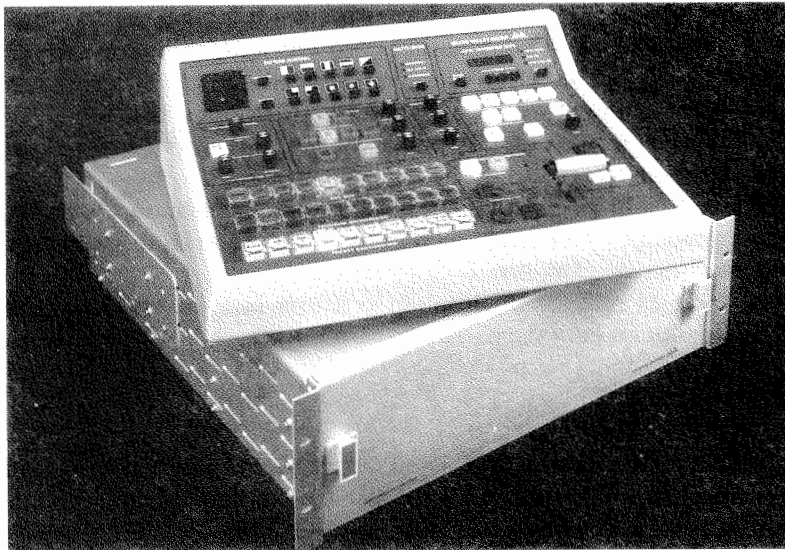


Figura 61. *Switcher* tipo simple. Cortesía de Grass Valley Group.

La función fundamental de todos los *switchers* consiste en cambiar de una imagen a otra; de acuerdo con sus componentes pueden ser simples o muy complejos (figura 62). Los *switchers* modernos poseen auxiliares para lograr efectos especiales, de los que destacan los efectos digitales de video (DVE), los cuales permiten al operador manipular la imagen, modificando su tamaño, forma y posición, así como la expansión o reducción de la misma.

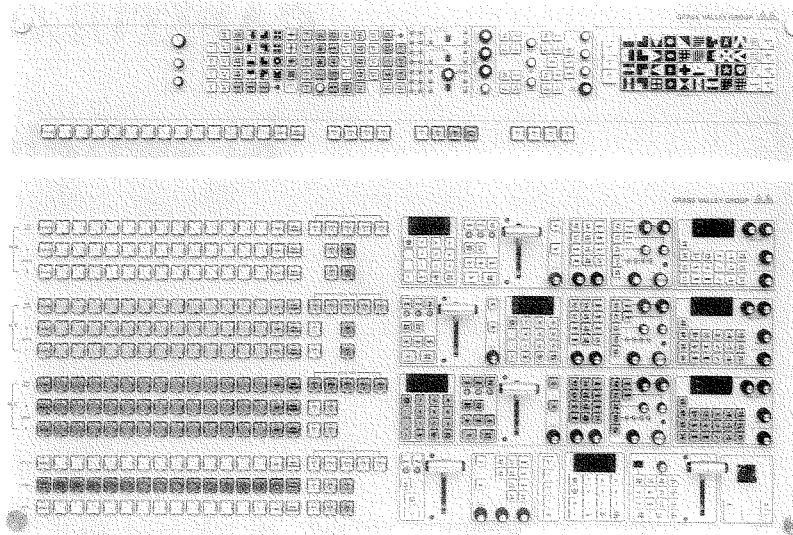


Figura 62. *Switcher* moderno más complejo. Cortesía de Grass Valley Group

### Las transiciones básicas del switcher

Las transiciones básicas del switcher se logran mediante los *fades*, *cortes* y *disolvencias*.

El *fade* es una transición gradual de negro a la imagen o viceversa. Para que pueda efectuarse un *fade* se requieren dos fuentes de video en el *switcher*: la imagen y negro. Para combinar estas dos fuentes hay dos tipos de *fades*, el *fade in* y el *fade out*. En el *fade in* se pasa de negro a la imagen, mientras que en el *fade out* se cambia de la imagen a negro.

El *corte* es un cambio instantáneo de una toma de cámara a otra; éste es el método de cambio entre las distintas señales más directo y el que menos se advierte durante transiciones de cámaras.

La *disolvencia* es un *fade in* simultáneo a una imagen en cámara mientras hacemos un *fade out* en la otra.

### Efectos especiales

Además de estas características transicionales de las fuentes de video, aun el más sencillo de estos instrumentos está equipado para producir efectos especiales. Los más comunes de estos efectos son la superimposición de imagen y los *wipes*.

La superimposición o *super* se produce al montar la imagen de una cámara sobre la otra, lo que da un efecto similar a la doble exposición en fotografía.

El *wipe* es una transición de video en el cual una imagen reemplaza a otra mediante un barrido. Los *wipes* varían en forma y posición; la diversidad de patrones geométricos depende de la simplicidad o complejidad del *switcher*. El *switcher* está situado en el cuarto de producción, desde donde el director o el operador de éste controla su funcionamiento. Por lo común el instrumento se monta en un banco o consola de producción lo suficientemente amplio para alojar a los integrantes del grupo de dirección.

## La consola de producción

Situados al frente de la consola hay un número determinado de monitores (figura 63), los cuales muestran cada una de las fuentes de video en el estudio o en locaciones externas al estudio. Estas fuentes incluyen tantas cámaras como estén en el aire: grabaciones de video, películas, *slides*, generador de caracteres, etcétera. Junto a estos monitores se encuentran los monitores previos, o *previews*, que muestran las imágenes antes de salir al aire o la grabación.



Figura 63. Consola de producción. Cortesía de Grass Valley Group

## Aspectos mecánicos del switcher

Ilustraremos ahora en forma sintética los detalles que acompañan a la operación del *switcher* a través de los dibujos que preceden.

La figura 64 representa un modelo típico de *switcher*, en el que observamos cuatro filas de botones: *programa* (lo que va al aire), *preview* (la imagen antes de salir al aire), dos filas de botones, A y B, destinadas para las mezclas; en la extrema derecha hay una palanca pequeña o *fader* que puede moverse de un extremo a otro

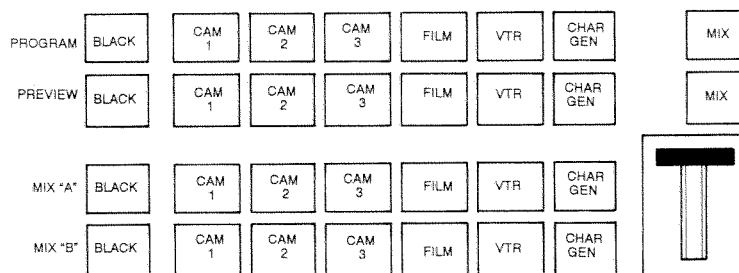


Figura 64. Modelo típico de un *switcher*

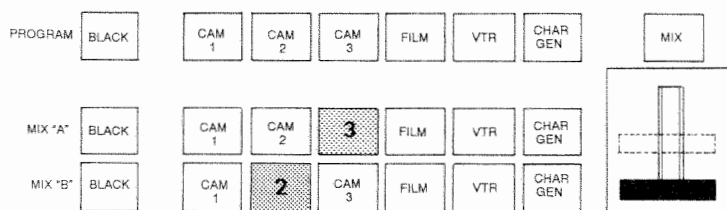
de la abertura, esto es, de A a B; en la parte superior de la palanca se encuentran unos botones o controles cuya función es activar la señal de video en A o B.

Si deseamos hacer una transición instantánea o *corte*, simplemente usaríamos la fila *programa* ponchando la cámara o señal seleccionada de video.

## La disolvencia

No todos los cambios de tomas de cámara se reducen a efectuar cortes, pues en muchas circunstancias estas transiciones resultarían abruptas; la forma de suavizar este efecto es usando la técnica de las disolvencias, que se ejecutan en la forma siguiente: poniendo el botoncillo de *mix* o mezcla se activan las hileras de botones A y B, permitiéndonos, al mismo tiempo, canalizar la señal de video a la primaria o, lo que es lo mismo, al *programa* (lo que entra al aire). Además de poder efectuar cortes en A o B (dependiendo de dónde se encuentre la palanca) podemos ahora realizar las disolvencias moviendo la palanca de A a B o viceversa.

En la figura 65 estamos preparados para hacer una disolvencia de la cámara dos en la "B" hacia la cámara tres en la fila "A". La velocidad puede efectuarse rápida o lentamente, según la velocidad con que movamos la palanca. Si durante esta operación nos detenemos a mitad del camino se produce una superimposición; o sea, el montaje de la cámara dos sobre la cámara tres. Si hubiéramos ponchado o activado el negro en la línea "B" en vez de la cámara dos para pasar de ahí a la cámara tres en "A", estaríamos realizando un Fade-In, o sea iríamos de negro a la señal de video captada en cámara tres. Si de la cámara tres en "A" bajásemos al negro en "B", se efectuaría un "Fade-Out" o sea, iríamos de la señal de video en "A" a negro en "B".



**Figura 65.** Gráfico mostrando la forma de realizar las disolvencias. Los botones oscuros (# 2 y # 3) representan las cámaras o fuentes de video activadas.

## El Wipe

Para lograr una transición mediante un wipe, poncharemos el botón de WIPE adyacente al MIX. Distintos patrones pueden ser seleccionados a voluntad, presionando el patrón preferido, véase figura 66. Los wipes se efectúan mediante el mismo sistema de la disolvencia, yendo de A a B o viceversa. Cualquiera de estas operaciones exige que tomemos pasos previos a las combinaciones, ponchando con anterioridad la próxima toma, al mismo tiempo que revisamos composición y encuadre en el PREVIEW.

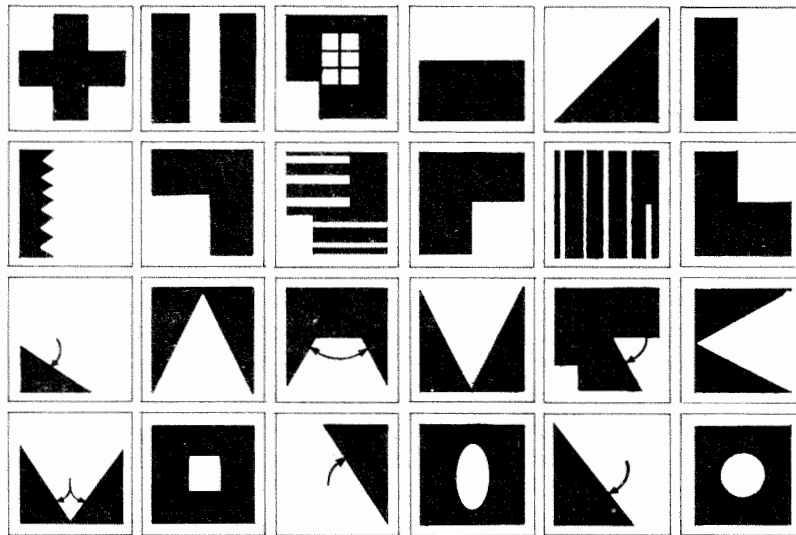


Figura 66. Distintos patrones de baridos o *wipes*.

### Efectos especiales electrónicos

Hay tres tipos principales de efectos electrónicos que se han estandarizado o generalizado en televisión. En el argot norteamericano estos efectos son llamados *keys*, como el fundamento electrónico que los identifica; éstos son: *insert keys*, *matte keys* y *chroma keys*.

Contrastan estos tipos de superimposición de imágenes electrónicas con la superimposición mecánica (mezcla cámaras) o en que los primeros ofrecen un 100% de cada imagen proyectada mientras que el segundo método nos da un 50% de cada imagen.

#### *Insert key*

El *insert key* se usa para mostrar títulos, créditos u otros gráficos sobre un *background* determinado. Las fuentes del *insert key* pueden provenir de gráficos fotografiados por la cámara en el estudio, *slides* o telecine, o bien directamente del generador de letras.

Para producir este efecto se necesitan dos fuentes de video: la que procede de la cámara, telecine o generador de letras, y el *background* seleccionado, que pueden ser grabaciones de video, telecine, negro o color.

#### *Matte key*

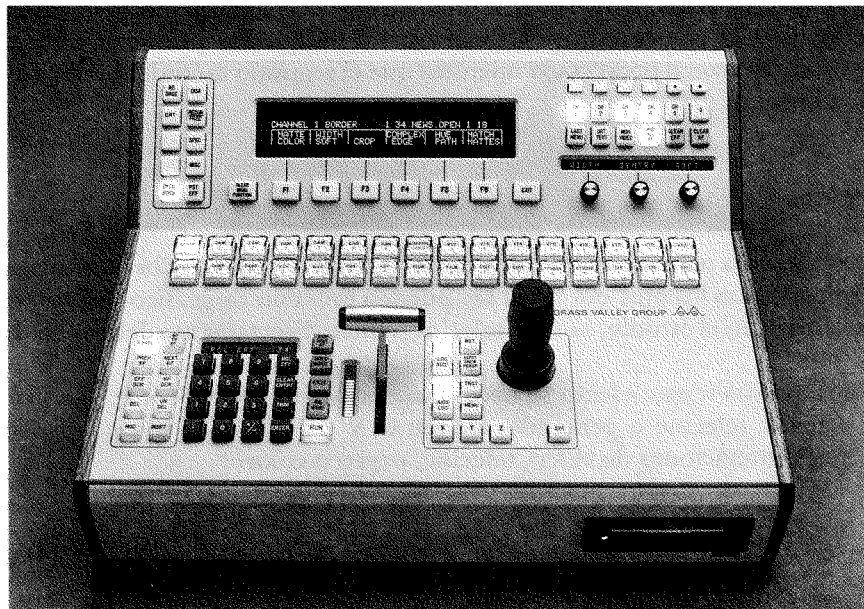
El *matte key* es una combinación similar al *insert key*, con la diferencia de que las fuentes de video que están en el *background*, se delinean con un borde gris o de otro color. Aparte de esta condición especial del *matte key*, podemos crear otras

alteraciones, como delinear los bordes de la fuente insertada para destacarlo en la pantalla. Éste es un recurso muy útil, sobre todo cuando utilizamos la inserción sobre un *background* brillante.

### *Chroma key*

Es difícil pensar en una producción actual donde no se utilice este efecto electrónico. A diferencia del *insert key*, que permite exclusivamente la inserción de gráficos sobre un fondo, con el *chroma key* se puede insertar un sujeto u objeto sobre cualquier *background* creando la sensación de realidad en el espacio. Como su nombre lo sugiere, el *chroma key* utiliza un color específico de fondo: siendo el azul y el verde muy eficientes en producción. Al situarse al sujeto sobre este fondo, que se hace transparente a la cámara, podemos ubicarlo sobre cualquier tipo de *background* que incluya películas, video, gráficos, o *slides*, lo que da la sensación de que el sujeto se encuentra en determinada locación. Puesto que el *chroma key* no puede distinguir entre los colores que se semejan al *background* que usamos en el sujeto al colocarlo sobre la otra fuente de video, es importante que el vestuario del personaje contraste. Esto debe emplearse tanto en este caso como en el color de los gráficos. La iluminación, por su parte, juega un papel importante para el logro de este efecto.

En programas de noticias el *chroma key* se usa con frecuencia; por ejemplo, con esta técnica electrónica el reportero da el informe del tiempo con la impresión de que se ubica sobre un fondo, mostrando un mapa u otros gráficos pertinentes. Este recurso también puede emplearse en producciones dramáticas, de fantasía o abstractas.



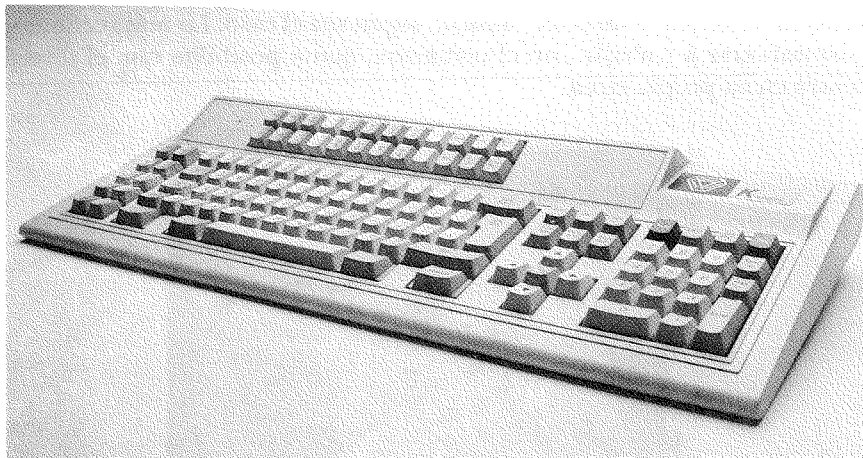
**Figura 67.** Máquina de efectos digitales.  
Cortesía de Grass Valley Group.

## Los efectos digitales (DVE)

Los efectos digitales que mencionamos al comienzo de este capítulo, representan un avance más en la capacidad del *switcher* (figura 67). La tecnología digital permite el proceso y manipulación de la imagen (generador de imágenes) mediante un complejo procedimiento electrónico. A través de estos efectos puede producirse una gran variedad de formas en las señales de video. Las combinaciones, en cuanto a la modificación de la imagen, son tan diversas que no alcanzaría este libro para enumerar y explicar su proceso de realización.

### *El generador de carácter*

El generador de letras o caracteres actualmente es una herramienta indispensable en televisión, sustituyendo al sistema antiguo de gráficos (figura 68). Básicamente, este instrumento actúa como una máquina de escribir, creando en forma instantánea distintos modelos de letras en diferentes colores y tamaños estéticamente bien balanceados.



**Figura 68.** Generador de caracteres.  
Cortesía de Grass Valley Group.

El generador de caracteres, así como los restantes instrumentos auxiliares de efectos especiales, está conectado al *switcher* para su operación inmediata y tiene su monitor *preview* de comprobación, que permite rectificar o alterar posición y encuadre.

Como hemos visto, el *switcher* desempeña un papel central en todas las producciones. La operación efectiva de este instrumento, el *timing* preciso en su operación determinará la sincronización adecuada de imágenes, coordinada con todos los demás elementos de la producción para efectos de la mejor calidad artística del programa.

Es usual que el director emplee un operador de *switcher*, cuya responsabilidad implica gran concentración, aparte de un conocimiento extenso de toda la mecánica del mismo.

### El film island: multiplexer

Las películas y transparencias (*slides*), que con gran frecuencia se emplea en televisión, proceden del cuarto de proyecciones y llegan al *switcher* a través de un componente de varios elementos conformando lo que se conoce como *film-chain* o *film island* (figura 69). Estos elementos son: proyector de películas, proyector de transparencias, cámara telecine y *multiplexer*. El *multiplex* es una serie de espejos y prismas cuya función consiste en dirigir la luz de las distintas fuentes proyectoras hacia la cámara telecine.

En el *switcher* se encuentran los botones para cada una de estas fuentes de video con sus correspondientes monitores *previews* a donde llega la imagen anticipadamente antes de salir al aire.

Hay en la actualidad escuelas exclusivas que enseñan la operación de estos instrumentos, haciendo énfasis en la especialidad a la que desee dedicarse. En algunos estudios pequeños, y sobre todo cuando se trata de producciones sencillas, es usual que el director realice personalmente el *switching*. Sin embargo, en producciones dramáticas resulta negativo para un director centrar su atención en el *switching* pues en este caso es necesario seguir un formato con tomas preestablecidas. Lo más adecuado es, aparte de contar con el operador de *switcher*, auxiliarse con un asistente de dirección o director musical, según sea el caso. Lo más recomendable es acostumbrarse a trabajar con el *switchman*, quien posibilita que el director se concentre en su propia tarea.

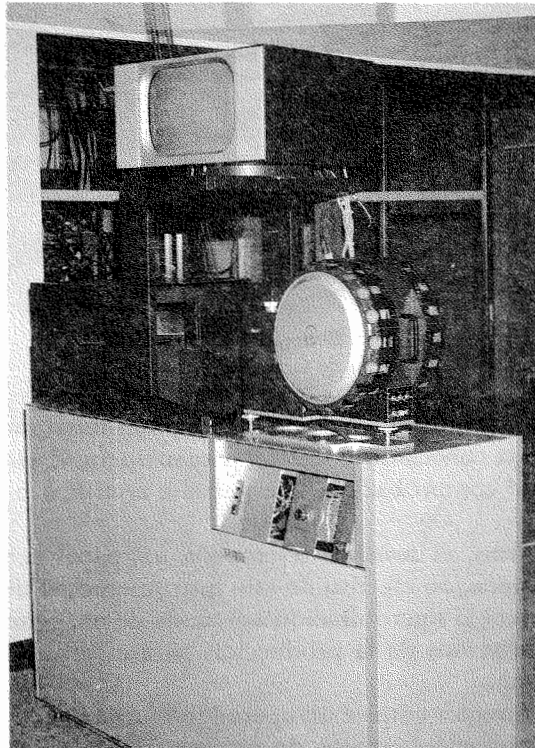


Figura 69. Multiplexer o *film island*.