

TRANSVERSALIDAD EN EL APRENDIZAJE: DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA PARA PROGRAMA DE TV EN DIRECTO¹

Cristina Gonzalo Canavoso, Lorenzo Toribio y Tadeo Toribio

Universidad Nacional de Villa María, Córdoba
cgonzalo@unvm.edu.ar

RESUMEN: Esta presentación describe una experiencia didáctica de carácter transversal que involucra a los espacios curriculares “Diseño y Producción Audiovisual II”, “Diseño y Dirección de arte” y “Fotografía II”. Diseño y Producción Audiovisual II es la materia troncal de segundo año. Allí los estudiantes aprenden todos los aspectos conceptuales y técnicos de la realización de un Programa de TV en directo. De manera coordinada y articulada entre los tres espacios curriculares mencionados, se lleva adelante una tarea que coloca a los estudiantes en una instancia propedéutica en vistas a los desafíos reales que el campo profesional les presentará fuera del ámbito de la práctica estudiantil. Esta descripción está precedida por una referencia a los lineamientos generales del espacio curricular “Diseño y Dirección de arte” y la fundamentación de las decisiones que están a la base y configuran este espacio curricular y el modo singular en que se lleva adelante la propuesta escenográfica para un programa de TV en directo.

PALABRAS CLAVE: Experiencia, Didáctica, Transversalidad, Escenografía, Programa TV

ABSTRACT: This presentation describes a didactic experience of a transversal nature that involves the curricular spaces "Design and Audiovisual Production II", "Design and Art Direction" and "Photography II". Design and Audiovisual Production II is the core subject of the second year. There, students learn all the conceptual and technical aspects of conducting a Live TV Program. In a coordinated and articulated way between the three curricular spaces mentioned, a task is carried out that places students in a preparatory instance in view of the real challenges that the professional field will present them outside the field of student practice. This description is preceded by a reference to the general guidelines of the curricular space "Design and Art Direction" and the foundation of the decisions that are at the base and configure this curricular space and the singular way in which the scenographic proposal for a live TV program is carried out.

KEYWORDS: Experience, Didactic, Transversality, Art, Scenography, TV Programme

¹ Tema presentado en las JORNADAS INTERNACIONALES SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA ESCENOGRAFÍA. La enseñanza de la escenografía en el siglo XXI - Tecnologías, perspectivas y desafíos Programa INNOVART

1. INTRODUCCIÓN

La necesidad expresiva y comunicativa acompaña al hombre desde siempre. Esta capacidad distintiva del hombre de *'imaginar mundos'* y crear para ellos un contexto, podría considerarse el inicio remoto del trabajo escenográfico.

A principios del siglo XX el diseño cinematográfico cobró relevancia gracias a la liberación de la cámara del trípode y, a partir de las décadas de 1910-1920, el rol del director artístico comenzó a ocupar un lugar de preferencia en la evolución de la industria cinematográfica. Más tarde, con la llegada del color la influencia del departamento artístico aumentó de tal manera que dio lugar a la creación de la figura del *Diseñador de Producción*, lugar que Selznick otorgó a *William Cameron Menzies* por su control total y en detalle de la estética del film *"Lo que el viento se llevó"*.

Inicia así, un camino creciente del área arte, que en algunas épocas realizó grandes despliegues imaginativos y constructivos y que, en otras, debió constreñir su capacidad imaginativa a los vaivenes históricos-económicos.

Al momento de reflexionar sobre la tarea a realizar, recordamos una primera definición del área en palabras de Peter Ettedgui: "El diseñador de producción o jefe del departamento artístico es, ante todo, el principal responsable de la creación de los decorados y de la coherencia estética del film. [...] Además de desempeñar un papel creativo, los diseñadores de producción deben tomar importantísimas decisiones de gestión" (Ettedgui, 2001).

El diseñador-director artístico es el encargado de crear la estética del audiovisual a partir del guion narrativo, es quien debe traducir el guion a términos visuales. Además, es quién dirige y controla todas las etapas del proceso constructivo y presupuestario.

La *Dirección de Arte* es un área que se encuentra en permanente revisión y reformulación conceptual ya que se trata, de un oficio "en el que se entretajan múltiples disciplinas" (Ettedgui, 2001).

A partir de estas definiciones orientadoras, el propósito de nuestro espacio curricular consiste en iniciar a los estudiantes en el *diseño y dirección de arte* desde una práctica razonada, es decir, desde los conceptos que la sustentan.

Si bien el conocimiento exhaustivo del área excede el tiempo destinado a este espacio curricular, nuestro objetivo es que los estudiantes puedan incorporar fundamentos sólidos para la *construcción visual del audiovisual*.

Se propone una tarea analítica de los elementos técnicos (sintaxis) que permita observar en su organización, la construcción de sentido (semántica) de la totalidad. Esta orientación, favorece una ejercitación fundada y una aplicación pertinente de los contenidos propuestos, enfatizando el aspecto experimental y creativo; todo ello sin descuidar el binomio también problemático del área: creatividad-presupuesto.

2. FUNDAMENTACIÓN DE NUESTRA PROPUESTA

El *arte* es un componente esencial en una producción audiovisual. Aun así, cabe señalar con igual énfasis, que nuestro sistema universitario ha demorado el reconocimiento de su relevancia específica dentro del *campo audiovisual académico*, y esto se advierte en su tardía incorporación en los diseños curriculares vigentes.

Resulta relevante señalar que, dentro del campo audiovisual académico, el *arte* se halla bajo diversas denominaciones y que estas variaciones, a su vez, delinearán guías teóricas y enfoques didácticos diversos. Así pues, nos encontramos con apelativos tales como: diseño escenográfico, escenografía, dirección de arte, diseño y dirección de arte, por citar sólo algunas.

En la Universidad Nacional de Villa María nuestra área profesional se incluyó recién en el Plan 2006 bajo la denominación "*Diseño y Dirección de arte*". Este espacio curricular se encuentra solamente en el segundo año de estudios de la carrera "Licenciatura en Diseño y Producción audiovisual" con una carga de dos horas semanales.

La escasa carga horaria total (64 horas) nos exige revisar y seleccionar minuciosamente los contenidos para garantizar su aprendizaje. Surge así el principal interrogante: *¿cómo enseñar, en el limitado tiempo asignado a este espacio curricular, el inmenso espectro de disciplinas artísticas involucradas para el diseño y construcción visual de un audiovisual?*

Esta presentación describe una experiencia didáctica de carácter transversal que involucra a los espacios curriculares “Diseño y Producción Audiovisual II”², “Diseño y Dirección de arte”³ y “Fotografía II”. DPA II es la materia troncal de segundo año. Allí los estudiantes aprenden todos los aspectos conceptuales y técnicos de la realización de un Programa de TV en directo.

De manera coordinada entre DPA II, DDA y Fotografía II se lleva adelante una tarea articulada que coloca a los estudiantes en una instancia propedéutica en vistas a los desafíos reales que el campo profesional les presentará fuera del ámbito de la práctica estudiantil.

4

3. EL DISEÑO Y LA DIRECCIÓN DE ARTE: DOS COMPONENTES PARA UN MISMO PROYECTO

En la Universidad Nacional de Villa María nuestra área profesional se incluyó recién en el Plan 2006 bajo la denominación “*Diseño y Dirección de arte*”. Este espacio curricular se encuentra solamente en el segundo año de estudios de la carrera.

La denominación de nuestro espacio como “*diseño y dirección de arte*”, contiene las dos instancias fundamentales e inescindibles en la configuración y construcción del arte en un proyecto audiovisual, esto supuso una inmensa posibilidad creativa y didáctica para el desarrollo de este espacio, al tiempo que implicó un gran desafío -también creativo- al momento de seleccionar los contenidos imprescindibles. *¿Cuáles sería el eje fundamental que atravesaría el itinerario formativo de DDA?*

Decidimos que los fundamentos del *diseño visual* serían prioridad. Debimos repensar el lugar y el significado del arte dentro de una *carrera audiovisual*. Inmersos en la problemática de las artes

² En adelante DPA II.

³ En adelante DDA.

visuales, advertimos que, si bien ambas artes -visuales y audiovisuales- se aproximan, dialogan, el requisito en nuestro caso era plantear su *enseñanza* ceñida a una comunidad de estudiantes cuyo centro de interés y el esquema de aprendizaje propuesto por la carrera, es la *producción audiovisual*. Los trayectos curriculares no contienen prácticas exhaustivas en relación a lo específicamente visual.

Por esta razón pensamos una ordenación en dos grandes ejes que sustentan todos los contenidos, a su vez, estructurantes de todo diseño visual: el *color* y la *composición*.

En primer lugar, tenemos en cuenta que nuestros estudiantes deben anexar a estos conocimientos básicos, las coordenadas conceptuales fundantes de un diseño visual en el cruce con las técnicas y recursos propios del audiovisual *-particularmente el movimiento y el cambio constante de la perspectiva visual-*.

En segundo lugar, deben incorporar las nociones elementales de los dispositivos que se articulan para la construcción escenográfica y su operatividad en un proyecto audiovisual.

5

Ahora bien, para cribar los contenidos esenciales, fue necesario no perder de vista, nunca, que nuestros estudiantes están en curso de formación en *artes audiovisuales* y no visuales, lo que excluye muchas prácticas de taller propias de esta última orientación.

Una vez resuelta, esquematizada y ordenadas las jerarquías para la incorporación del conocimiento, el mayor desafío sigue siendo el *cómo* los conceptos, términos, nociones y reflexiones sobre la visualidad se traducen en instancias realizativas concretas.

El escaso tiempo para el desarrollo de un espectro tan amplio de posibilidades habilitó otro interrogante: *¿cómo aprovechar los aportes singulares del arte en un proyecto audiovisual para ficción y para televisión?*

Otra decisión crucial para nosotros fue problematizar, a partir de un esquema diferenciado de trabajo, todos los contenidos. Así es que trabajamos con igual detalle todos los contenidos comunes tanto para ficción cuanto para televisión. El presente trabajo se centra en la *experiencia didáctica* que supone la *transversalidad* de los contenidos que incorporan los

estudiantes en el segundo año de la carrera y que involucra al menos tres espacios curriculares: DPA II, Fotografía II y DDA.

4. TRANSVERSALIDAD PARA EL APRENDIZAJE: COORDINACIÓN DE CONTENIDOS Y DINÁMICAS DE TRABAJO

4.1. CONSIDERACIONES PRELIMINARES

La instancia de trabajo articulada con otros espacios curriculares se constituye en el gozne para que los estudiantes puedan abordar en una visión de conjunto, los problemas propios del ejercicio profesional. La experiencia didáctica compartida por los espacios curriculares: DDA, DPA II y Fotografía II resulta de una decisión epistemológica cual es la de optar por el abordaje de un *problema o tópico común*: la realización de un programa de TV en directo.

Desde *Diseño y Dirección de Arte* dos aspectos incidieron en el modo de organizar esta experiencia. Uno de ellos es la necesidad propia de la progresión del conocimiento. Optamos por una tarea paso a paso en los modos constructivos “tradicionales” de abordar un proyecto escenográfico para programa de TV en directo. Si bien la utilización de las tecnologías digitales para una puesta escenográfica televisiva virtual utilizando la función de croma es una opción técnicamente accesible en el *Control Central de TV* de nuestra carrera, una decisión pedagógica se vinculó con el trabajo sobre la materialidad para el armado del espacio escenográfico. Esta decisión se vincula con la instancia de aprendizaje inicial a nivel de Televisión en el segundo año de nuestra carrera.

Otra de las razones, de orden práctico, es considerar que muchos de nuestros estudiantes se integran a pequeñas cooperativas o canales de cable regionales, donde no necesariamente cuentan con las tecnologías más desarrolladas.

En nuestra carrera no contamos con un taller específico para la construcción de las escenografías. Sólo contamos con un espacio reducido para almacenamiento de bastidores, practicables y trastos para reciclar. Con estas orientaciones, decisiones y restricciones

comenzamos el trabajo inter-cátedras que se desarrolla a lo largo del segundo cuatrimestre. En este tiempo los estudiantes planifican, bosquejan, problematizan todas las opciones y decisiones.



7

Las fotografías son ilustrativas de trabajos de estudiantes - "Arte hoy" - realizados durante el período 2014-2019

4.2 LA DINÁMICA DE TRABAJO: TIEMPOS Y TAREAS

Instalados en el estudio para las prácticas propias de *DPA II*, los estudiantes tienen la oportunidad de revisar *in situ* las ideas escenográficas y su factibilidad realizativa además de pensar los pormenores sobre cómo sería la mejor manera de plantear la espacialidad sin entorpecer los movimientos de cámaras, los desplazamientos de los presentadores, invitados, y el lugar más apropiado para aprovechar de la mejor manera la iluminación.

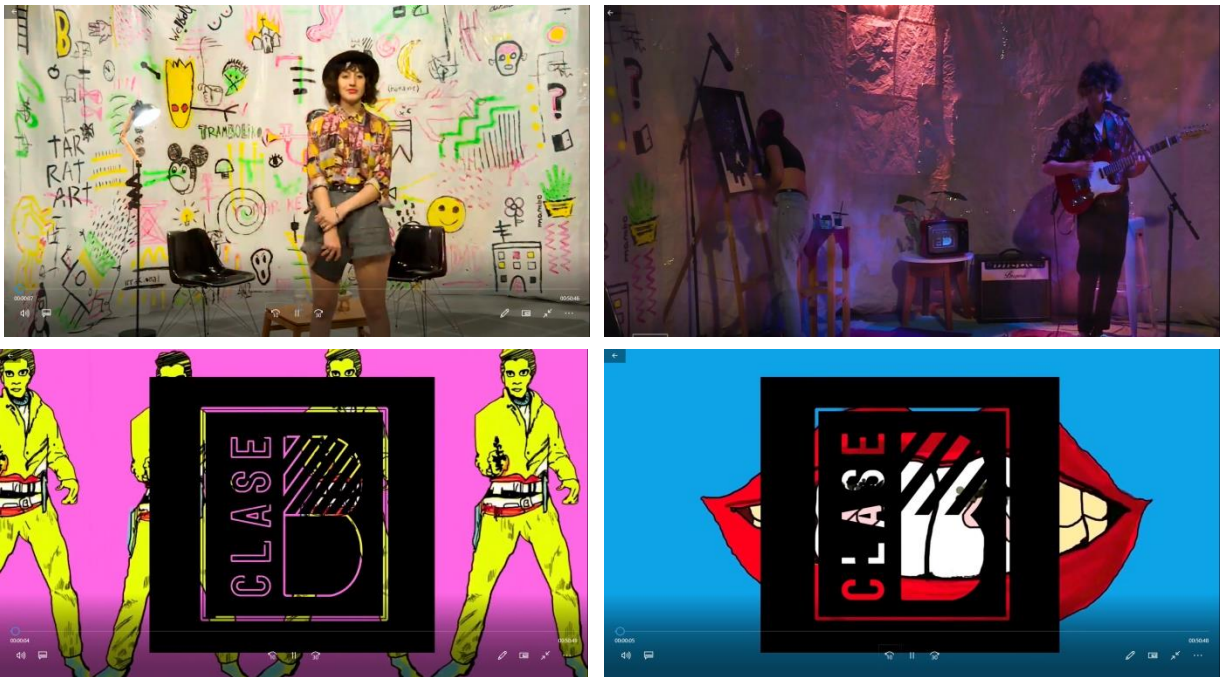
Para circunscribir la tarea tomamos de Millerson (1993) dos conceptos-guía: uno es el de “*diseño práctico*”, que según dicho autor requiere de una mezcla entre imaginación y sentido práctico. Si bien la escenografía plasma conceptos o ideas, ésta debe ajustarse a normas totalmente prácticas. Otro es el de “*diseño improvisado*” que, lejos de remitir a un tipo de diseño ejecutado sobre el curso de los acontecimientos sin planificación previa, nos señala y advierte sobre una realidad práctica en lo concerniente a la construcción escenográfica. Es aquella capacidad de adoptar medidas y decisiones rápidas, junto a una flexibilidad y adaptabilidad a la situación y problemática concreta, en nuestro caso la emisión de un programa de TV en directo. El buen resultado va a depender fundamentalmente de las ideas claramente expuestas, la organización, la habilidad, la rapidez de ejecución y la resolución de problemas que surjan sobre la marcha (Millerson, 1993).

Los estudiantes en *Diseño y Dirección de Arte*, cuando comenzamos con la articulación transversal a comienzos del segundo cuatrimestre, ya han terminado con la *pre-producción* del programa de TV en *DPA II* y comienzan con las *prácticas en frío en el Estudio de TV*. Con estos elementos los estudiantes dan comienzo a la heurística. En su portfolio de proyecto, los estudiantes dejan documentada una exhaustiva recopilación informativa y visual vinculada al tipo de programa propuesto. La documentación estructura el primer paso del proyecto que requiere, además, contar con los planos del estudio (plató) para poder diseñar las *plantas a escala* y los primeros *croquis y bocetos*.

Siempre se insiste que, en la etapa del diseño, debe calcularse muy bien el espacio a cubrir por la escenografía, los desplazamientos detrás de cámaras y las aberturas para circulación. La

capacidad de discernimiento de estos posibles obstáculos los estudiantes los van descubriendo en el curso de desarrollo de *las prácticas en DPA II*, además de tener presente que, como se trata de una *emisión en directo*, no hay posibilidades de hacer cambios escenográficos durante la salida al aire. En este tiempo los estudiantes, comienzan a elaborar posibles configuraciones visuales de su proyecto escenográfico a partir de la documentación recopilada y de su análisis; intercambian ideas y propuestas hasta llegar al concepto visual preliminar que identificará al programa en cuestión.

9



Las fotografías son ilustrativas de trabajos de estudiantes - "Clase B" - realizados durante el período 2014-2019

Junto al diseño de un primer esquema visual, ya en la segunda etapa del proyecto los estudiantes seleccionan la paleta de colores que identificará al programa sin perder de vista los

tipos de materiales, texturas, y deben argumentar *el porqué* de sus decisiones tanto en su función sintáctica como semántica. Paralelamente, deben pensar estas elecciones en términos de *prominencia* y de *iluminación en general*, momento en que comienzan a interactuar con *Fotografía II*.

Al entrar en contacto con la problemática de la iluminación los estudiantes se encuentran con otro factor que incidirá en el diseño final y puesta escenográfica. La ubicación de la planta de luces y su aprovechamiento, condicionará, en muchos aspectos, la distribución del espacio escenográfico.

10



Las fotografías son ilustrativas de trabajos de estudiantes - "Hacete escuchar"- realizados durante el período 2014-2019

Con los colores y las características visuales pensadas para el programa, lxs estudiantes proceden a realizar maquetas de referencia. Las maquetas, junto con los bocetos conceptuales van configurando el planteo visual definitivo de lo que será su propuesta escenográfica.

Paralelamente, se ocupan de buscar el vestuario del/los conductores, acorde al tipo de programa. Para el maquillaje que se aplica sin caracterizaciones especiales, tienen en cuenta especialmente, la iluminación ya que mediante una cuidada selección del maquillaje evitan brillos indeseados sobre los rostros de los conductores y/o invitados. Otro aspecto a considerar son los atrezos de mano, del/los conductores que también debe estar en consonancia con los demás elementos que integran el conjunto visual de la propuesta escenográfica.

Se diseñan los logotipos-isotipos como marcas identitarias del programa. Se proponen diseños para placas separadoras de bloques del programa, moscas, tipografía para zócalos y toda información visual anexa que aparecerá en la pantalla. Todas estas instancias se definen siempre en consonancia con las decisiones estéticas del conjunto.

11



Las fotografías son ilustrativas de trabajos de estudiantes - "Héroes anónimos" - realizados durante el período 2014-2019

En cada etapa, analizan si los modos de generar espacialidad, los elementos diseñados e incorporados resultan los más adecuados para el tema del programa. Se problematizan no sólo las opciones estéticas, sino su factibilidad realizativa en relación a las condiciones de producción concretas y la situación particular del equipo de trabajo.

En todos los casos las opciones estéticas se revisan paso a paso en confrontación con los recursos materiales disponibles en la carrera y las posibilidades de adquisición de nuevos materiales a partir del presupuesto asignado por los estudiantes a su proyecto.

Cuando se trabaja en tiempo real suelen surgir problemas de último momento con el decorado, dado que conductores, y cámaras deben moverse con rapidez. También deben tener en cuenta que, si una cámara está en un extremo del estudio y tiene que avanzar con cierta premura, esta situación de rápido desplazamiento puede arrastrar elementos fijos del decorado, especial cuidado deben tener si se trata de la colocación de objetos en el suelo.

Una vez concluida la etapa de diseño, con todas las biblias ordenadas, la maqueta de referencia y los bocetos, los estudiantes proceden a planificar el presupuesto.

Arman un presupuesto en base al ideal planteado y dos opciones alternativas más económicas, en base a averiguaciones reales de costos. De este modo pueden decidir cuál de las opciones presupuestarias están en condiciones de llevar adelante. Para esta tarea, nuestros estudiantes no pierden de vista nunca los límites de su escenografía.

En relación al binomio *diseño-costos*, debemos señalar que, en tanto tarea operativa-organizativa los grupos, desde el inicio del proyecto, destinan semanal o mensualmente una cantidad mínima de dinero con lo cual conforman un fondo común para solventar los gastos de insumos, construcción y transporte de elementos que la carrera no provee. Finalmente, se realiza la construcción y montaje de la escenografía.



Las fotografías son ilustrativas de trabajos de estudiantes - "No identificado" y "Primer plano" - realizados durante el período 2014-2019

5. CONCLUSIÓN

Las singulares características de la emisión de un programa en vivo, exige a los estudiantes que, durante todo el proceso de diseño en DDA y prácticas específicas en DPA II, realicen ejercicios intelectivos donde alternativamente piensen en primer lugar la escenografía y posteriormente la acción a desarrollarse y luego, invirtiendo los términos, y a partir de la acción reformulen el diseño escenográfico. En este proceso, los estudiantes tienen la posibilidad de corregir errores y aproximarse a un planteo donde se minimicen los equívocos. Durante más de diez años se viene llevando a cabo esta experiencia, donde la tensión *creatividad-experimentación-presupuesto* siempre constituyó el eje a partir de los cuales se obtuvieron óptimos resultados tanto técnicos como creativos. En la mayoría de las ocasiones, la creatividad superó con creces las posibilidades presupuestarias, logrando excelentes resultados en la puesta escenográfica con mínimos recursos económicos.

Esquematisando el planteo, los pasos a seguir desde *Diseño y dirección de arte* son:

- Diseño de la escenografía a partir de la experiencia de habitar el espacio del plató en la práctica reiterada en DPAlI.
- Maquetación, diseño cromático y consideración de la materialidad de los elementos seleccionados, puestos en diálogo con los límites y posibilidades de la Iluminación existente.
- Presupuesto: como corolario del trabajo de diseño, la problematización del binomio ideas-costos. Decisiones finales ajustadas a presupuestos reales y condiciones de producción de cada grupo.
- A partir de estos tres momentos del Diseño resta solamente la construcción y montaje de la escenografía. El montaje se ejecuta 24 horas antes de la salida al aire. Una vez terminada la tarea, se prueba la planta de luces y se hace una práctica previa final para terminar de coordinar los tres espacios articulados: DDA, DPA II y Fotografía II.

La dinámica propuesta por cada espacio curricular y el ejercicio conjunto pone al estudiante frente a un gran espectro de dificultades y también de posibilidades frente a una situación singular que será habitual en el campo profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- Ettedgui, Peter (2001) *Diseño de Producción & Dirección artística*, Cine. Barcelona, España: Océano Grupo Editorial.
- Fisher, Lucy (2015) *Art direction and Production design*, New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Milerson, Gerald (1993) *Diseño escenográfico para televisión* [versión española: E. Hernández Villamil] Madrid, España: Ed. IORTV.
- Rizzo, Michael (2015) *The Art Direction Handbook for Film*, US: Focal Press.