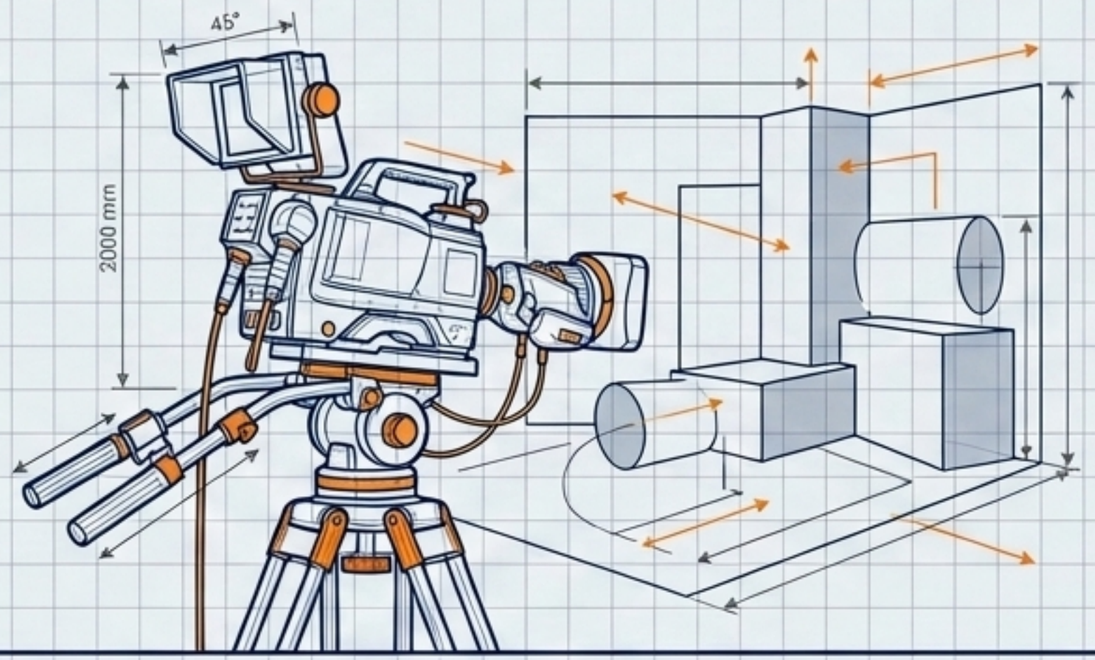
DISEÑO ESCENOGRÁFICO PARA TELEVISIÓN

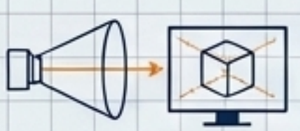
DEL CONCEPTO A LA CONSTRUCCIÓN: TEORÍA, METODOLOGÍA Y PRÁCTICA

Magaly Padilla



PROYECTO: ARQUITECTURA DE LA IMAGEN

"El diseño no es solo lo que se ve, es cómo funciona para la cámara."



NotebookLM

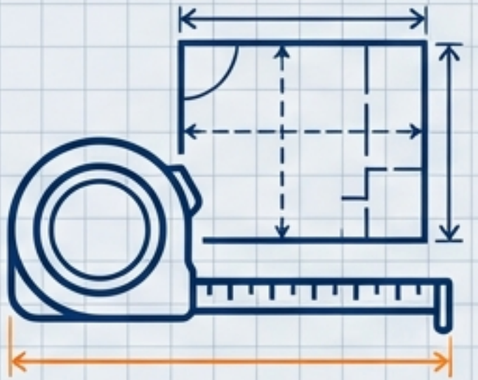
LOS 4 PILARES DE UN SET FUNCIONAL

Un escenario hermoso que obstruye una cámara es un fracaso.



1. Adaptación Temática

El estilo debe reflejar el propósito y tono del programa (serio, cómico, informativo).



2. Viabilidad Física

Debe ajustarse a las dimensiones reales del estudio y al presupuesto de producción.



3. Libertad Operativa

El diseño debe permitir "tiros" de cámara limpios y no estorbar al sonido ni a la iluminación.



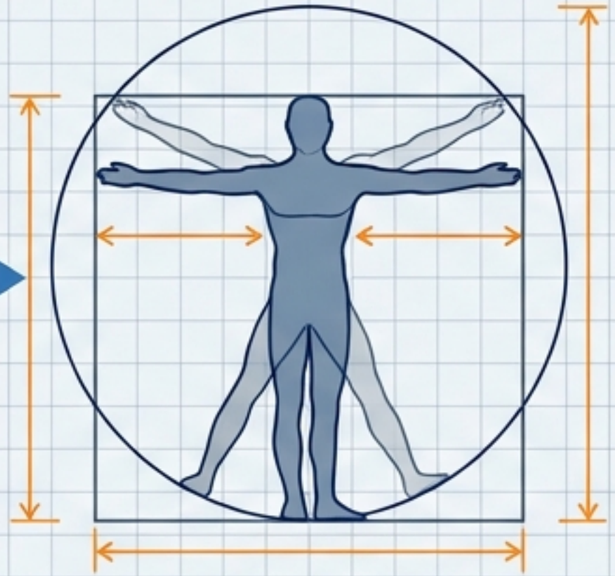
4. Respuesta Técnica

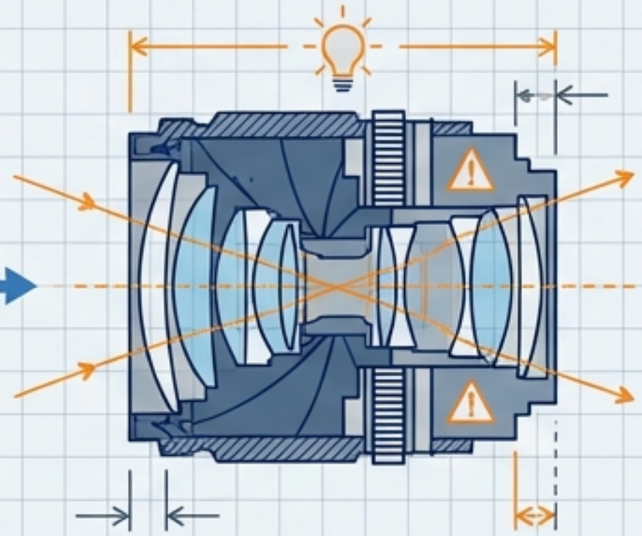
Los colores y acabados deben seleccionarse considerando cómo las cámaras interpretan el contraste tonal.

NotebookLM

SEMIÓTICA Y PROXÉMICA: EL ESPACIO COMUNICA







SEMIÓTICA

La escenografía es un signo.
El entorno narra la historia.

PROXÉMICA

La distancia comunica jerarquía, emoción y estatus social.

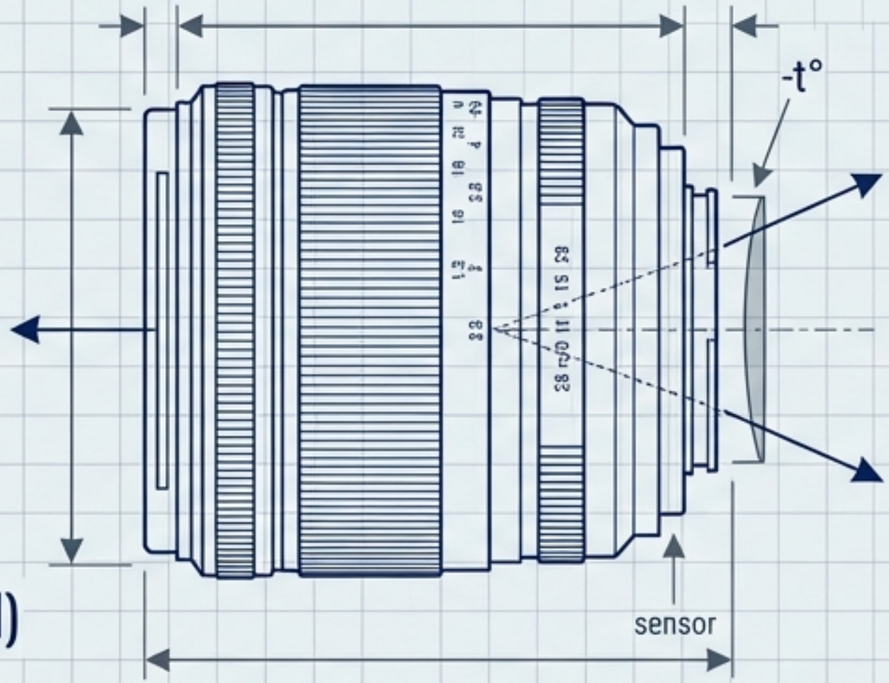
ATMÓSFERA VISUAL

Decorados + Iluminación
= Clima emocional.

⚠ **INSIGHT:** La escenografía debe respaldar el programa, no ser el centro de atención.

NotebookLM

FÍSICA Y PSICOLOGÍA DEL COLOR EN TV



RETROCEDEN (Contracción Espacial)

Ideales para fondos.

AVANZAN (Expansión Visual)

Destacan al talento.

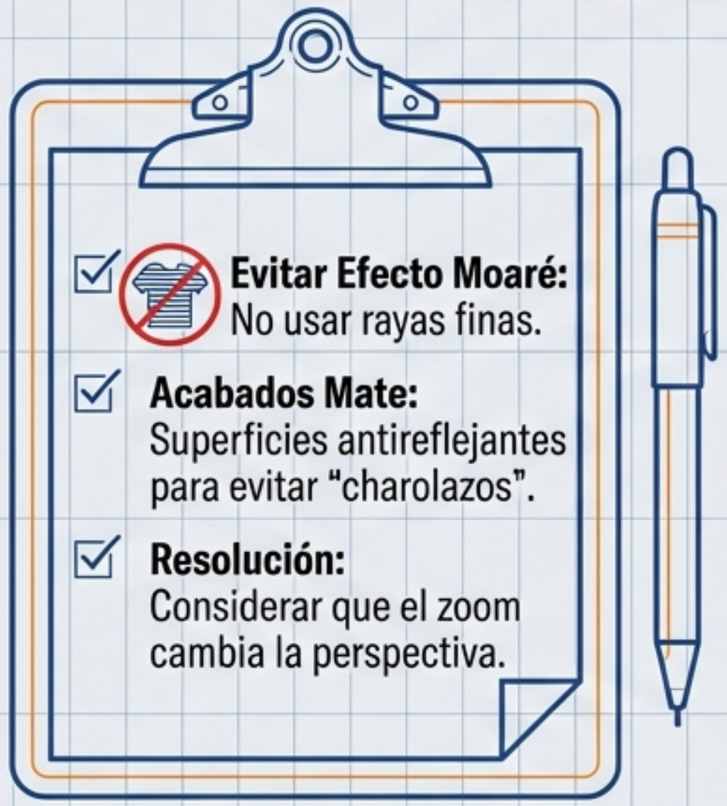
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Contraste y Tono:** Evitar áreas amplias uniformes. Relación de Contraste Ideal: 15:1.
- **Color del Vestuario:** Evitar blanco puro (se quema) y negro total. Usar cremas o grises.

NotebookLM

CRITERIOS TÉCNICOS Y OPERATIVOS

LISTA DE VERIFICACIÓN TÉCNICA



- **Evitar Efecto Moaré:** No usar rayas finas.
- **Acabados Mate:** Superficies antireflejantes para evitar "charolazos".
- **Resolución:** Considerar que el zoom cambia la perspectiva.

MEJORES PRÁCTICAS OPERATIVAS

- **ADAPTABILIDAD:** ¿Sirve al guion?
- **CONTROL:** ¿Están controlados los brillos y sombras?
- **ECONOMÍA:** ¿Es la construcción modular?

REGLA DE ORO: La mejor escenografía cuenta la historia sin que se note que fue construida.

NotebookLM

METODOLOGÍA DE DISEÑO: DEL PAPEL A LA PANTALLA

"El flujo de trabajo no es aleatorio; sigue un orden lógico para garantizar la entrega."

RUTA CRÍTICA
(Cronograma)

BRIEF
(Necesidad)

MOOD BOARD
(Inspiración)

BOCETAJE
(Iteración)

MATERIALIZACIÓN
(Construcción)

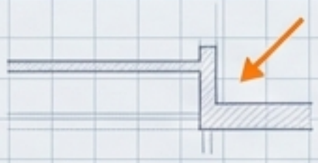


NotebookLM

CLASIFICACIÓN Y TIPOLOGÍAS ESCENOGRÁFICAS

REALISTA (Réplica)

Reproduce un lugar auténtico.
Busca credibilidad.



ABSTRACTA

Juega con formas y sensaciones.
Sin lugar específico.

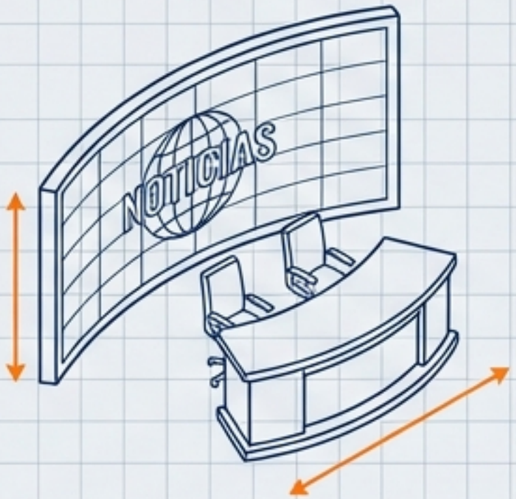


FUNCIONAL

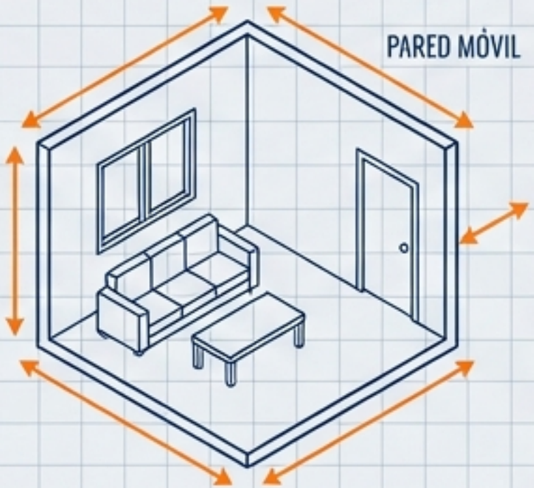
Responde a una necesidad
pura (Noticieros).



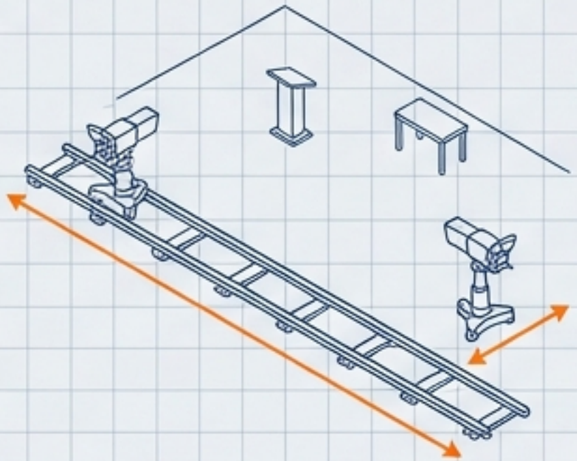
MÓDULO



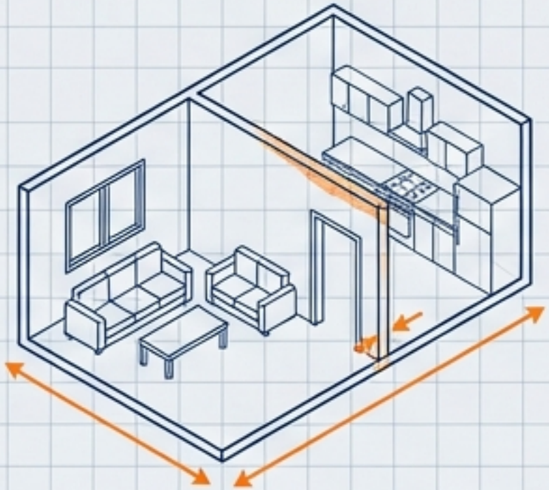
CAJA



ÁREA ABIERTA

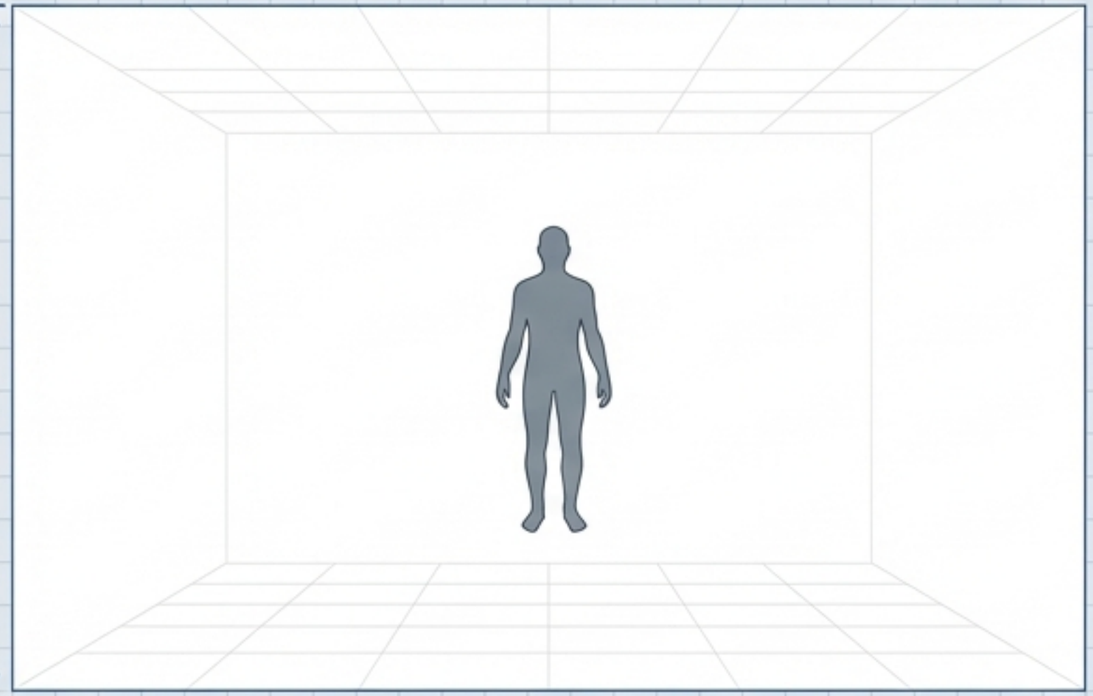


COMPOSICIÓN



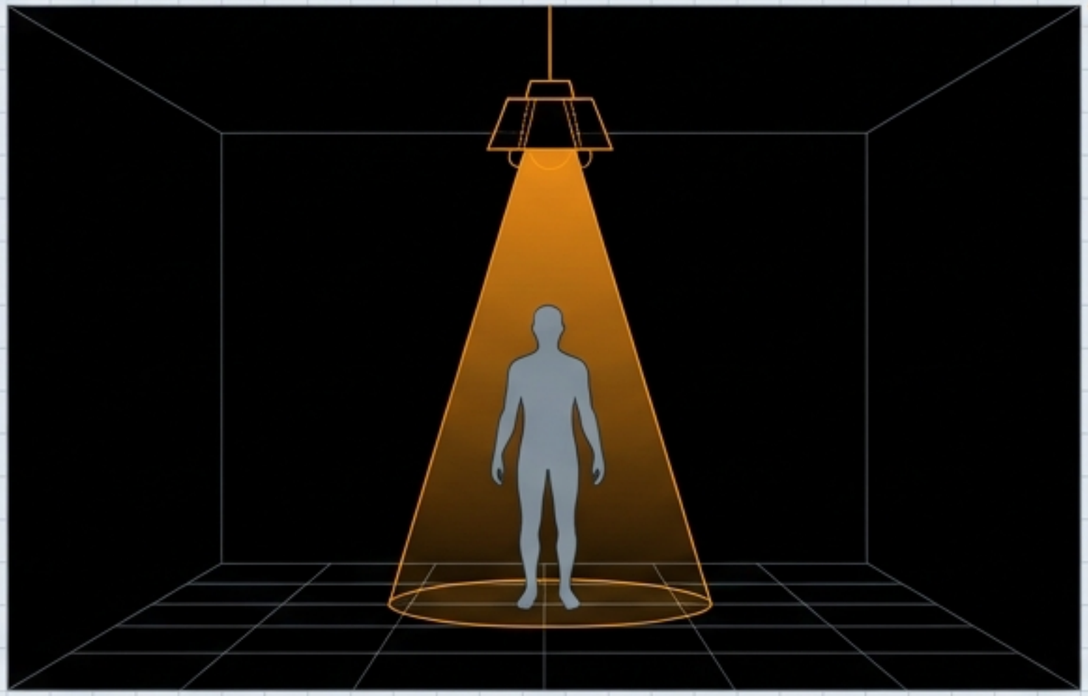
NotebookLM

COMPOSICIÓN DECORATIVA: LIMBO Y CAMEO



LIMBO

Espacio blanco infinito.
El sujeto flota sin referencia espacial.



CAMEO

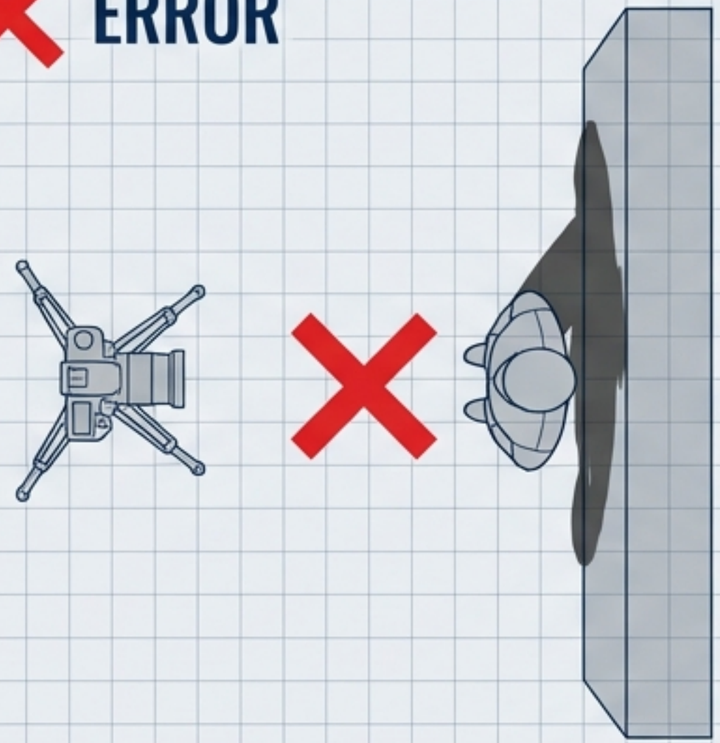
‘Cámara negra”.
Entorno oscuro con luz puntual dramática.

[**Categoría:** Abstracción y Función - Decorados no asociativos]

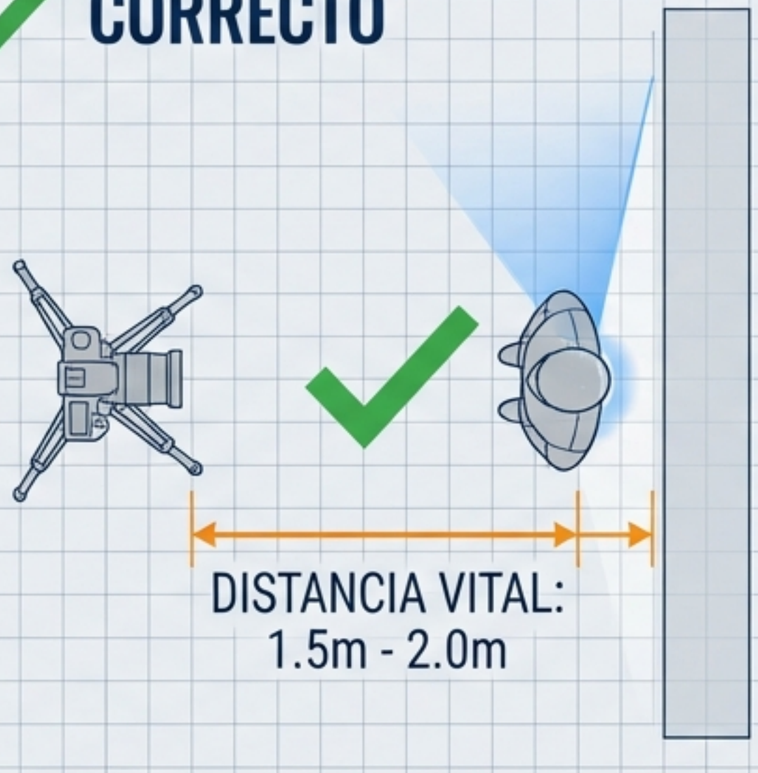
NotebookLM

LA REGLA DE ORO: DISTANCIA Y PROFUNDIDAD

ERROR



CORRECTO



- **Contraluz** (Backlight): Espacio para separar sujeto del fondo.
- **Sombras:** Evita sombras duras en el muro.
- **Enfoque:** Permite el desenfoque del fondo (Bokeh).

SEPARACIÓN = PROFUNDIDAD

NotebookLM

INTEGRACIÓN FINAL: LUZ, CÁMARA Y ENCUADRE



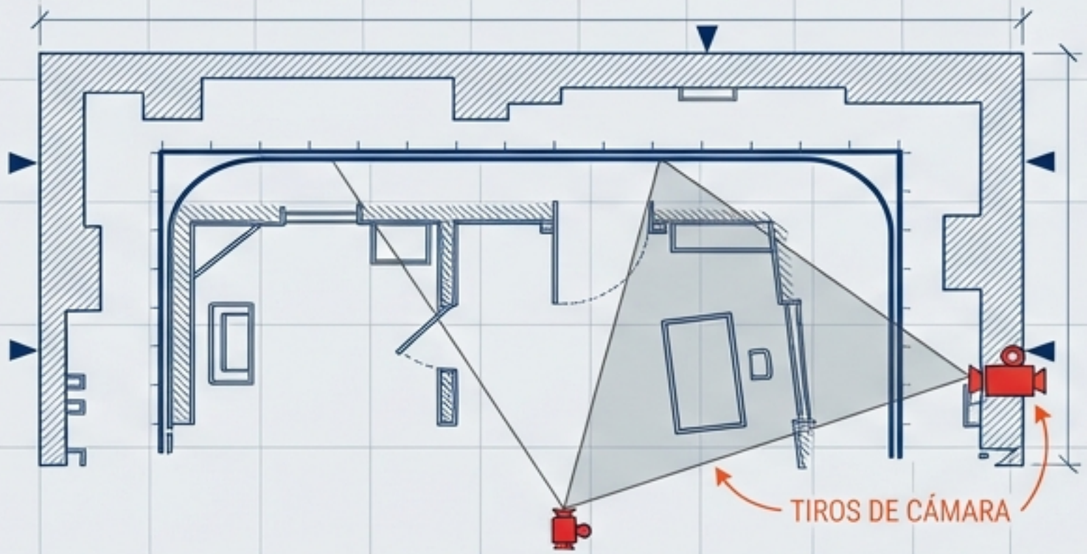
DESAFORE
(Error: Se ve fuera del set)

CHECKLIST DE INTEGRACIÓN

- ○ Dibujar esquema de luces SOBRE la planta.
- ○ Verificar “tiros” con visor o maqueta.
- ○ Prueba de Monitor: Verificar afores en pantalla, NUNCA a simple vista.

NotebookLM

EL LENGUAJE DE LOS PLANOS



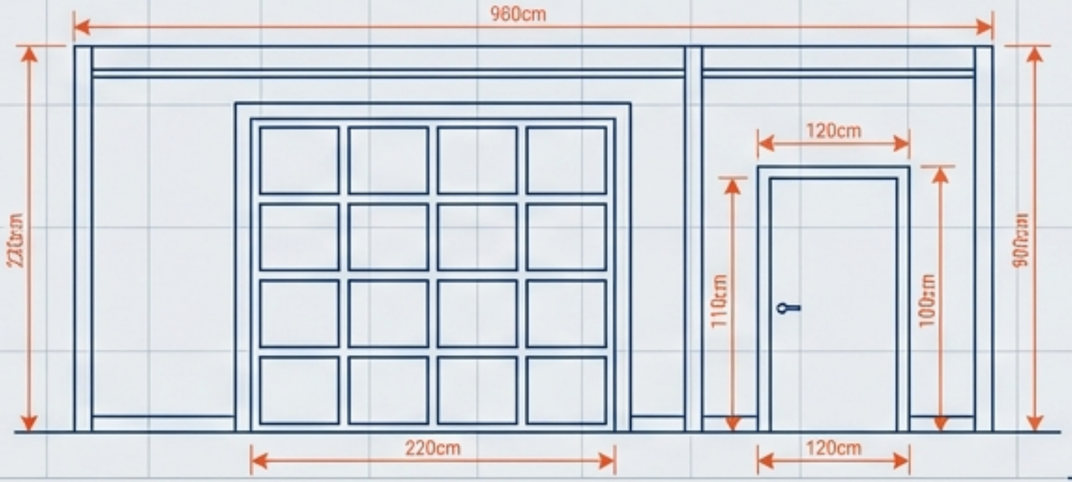
LA PLANTA (FLOOR PLAN)

Vista Superior. Define bloqueo de cámaras y distribución. Escala 1:50.

"Si no funciona en la planta, no cabe en el estudio."

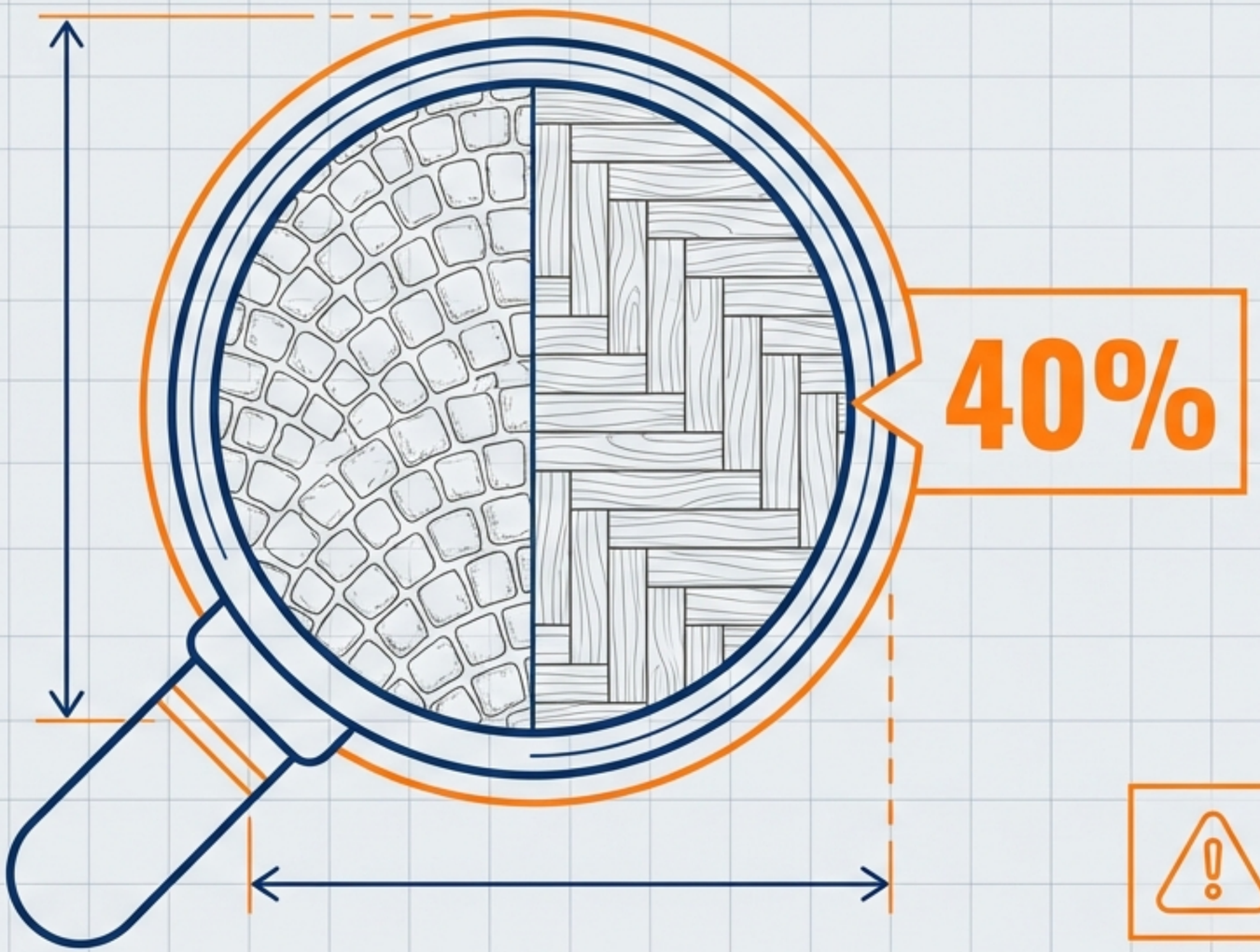
EL ALZADO (ELEVATION)

Vista Frontal. Define estética, alturas y acabados.



NotebookLM

EL SUELO: EL 40% DE TU IMAGEN



- **Pintura Lavable:** Diseños temporales.
- **Vinil / Linóleo:** Acabado limpio y mate.
- **Texturas Falsas:** Estarcido (Stencil) de ladrillos.
- **Alfombras:** Mejora acústica.

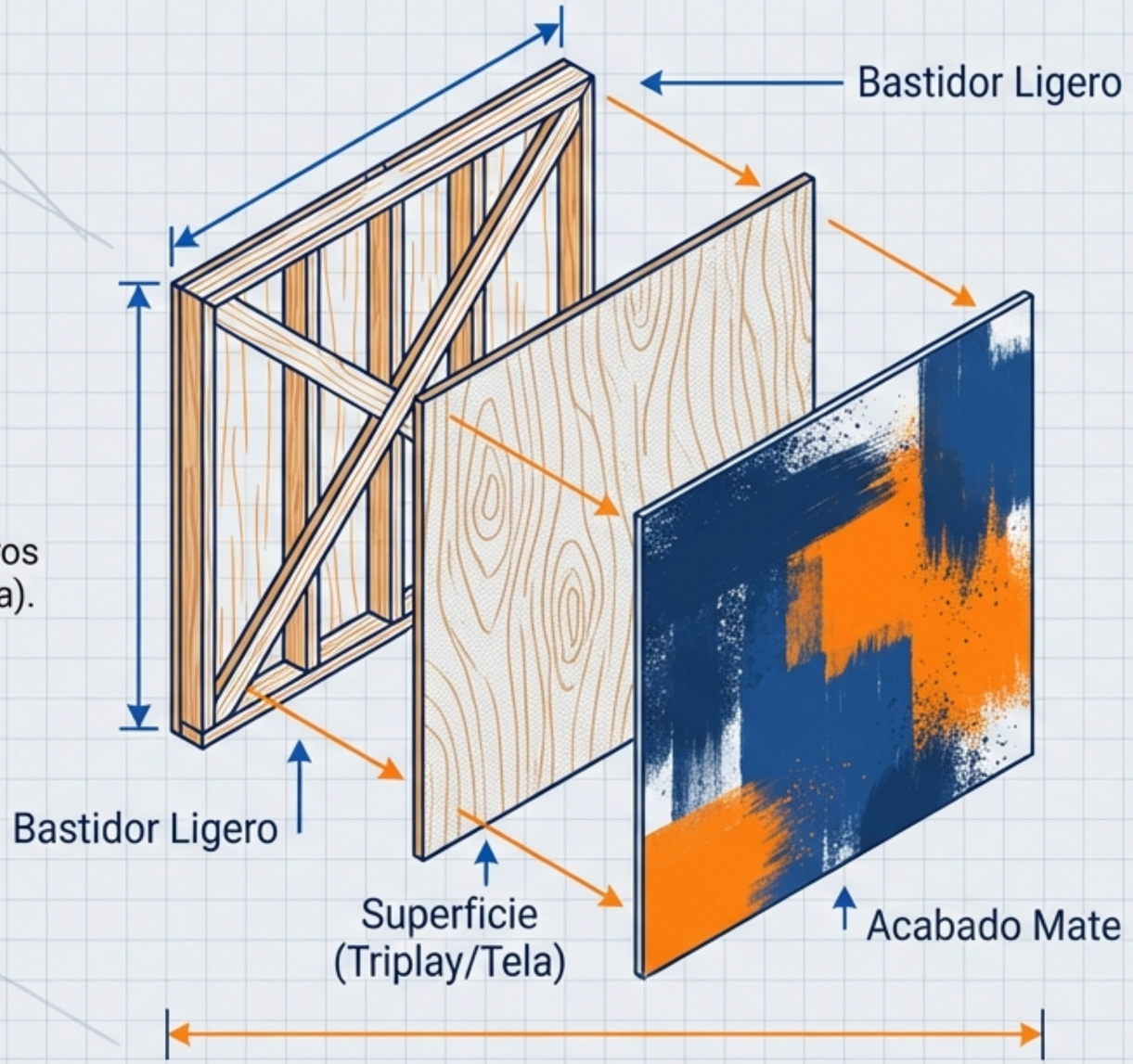
¡SEGURIDAD! Cuidado con líquidos que hagan el suelo resbaladizo.

NotebookLM

LA CAJA DE HERRAMIENTAS: MATERIALES Y CONSTRUCCIÓN

Requisitos:

Drafting Graphite Roboto
Ligeros, Modulares y Seguros (usar pesos/sacos de arena).



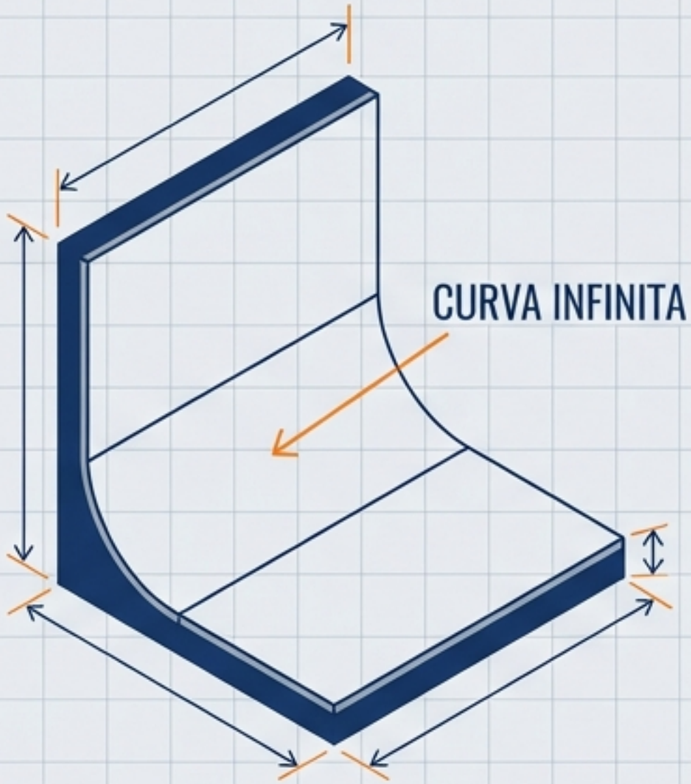
Técnicas de Acabado (La Piel):

Drafting Graphite Roboto

- Brocha Seca (Desgaste)
- Salpicado (Textura)
- Empalme (Profundidad)

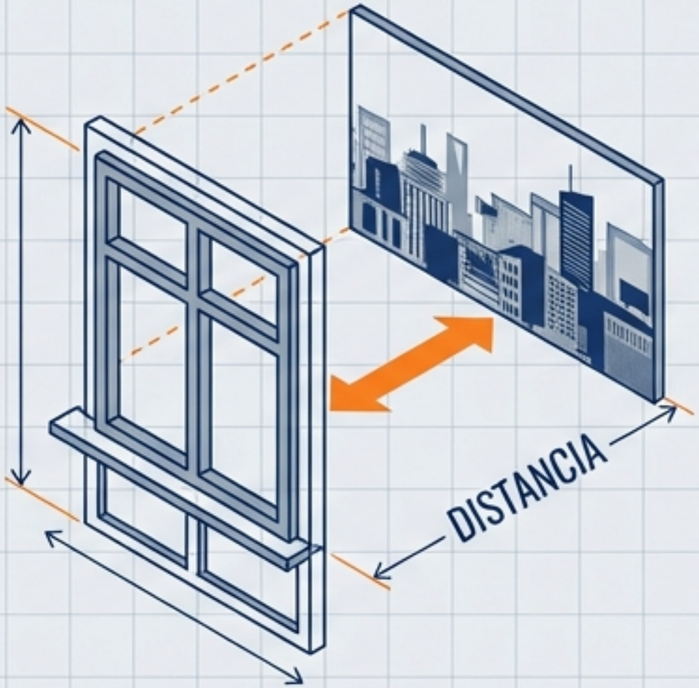
NotebookLM

ELEMENTOS ESCENOGRÁFICOS Y FONDOS



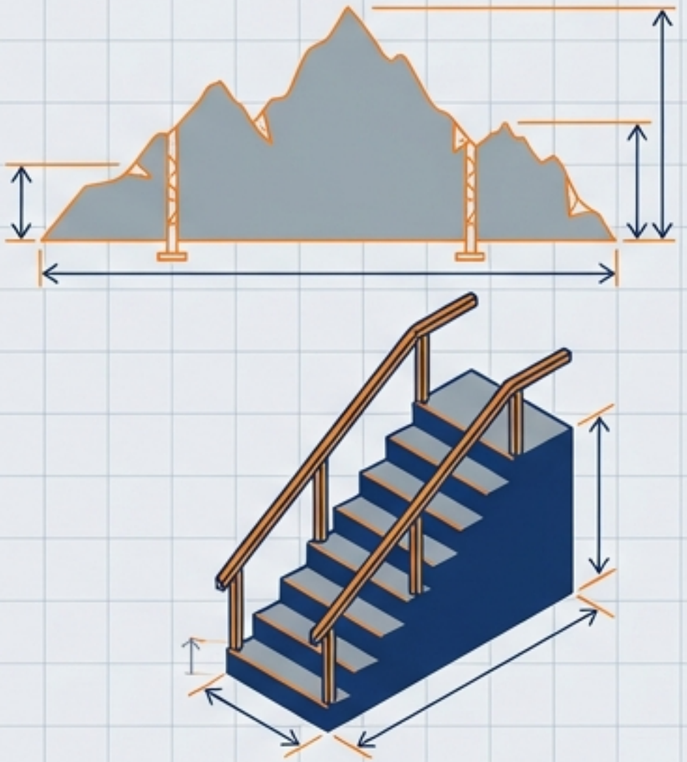
CICLORAMA

Superficie curva continua.
Elimina esquinas, crea infinito.



FORILLOS

Fondo visible a través de ventanas.
Requiere distancia para evitar desafore.

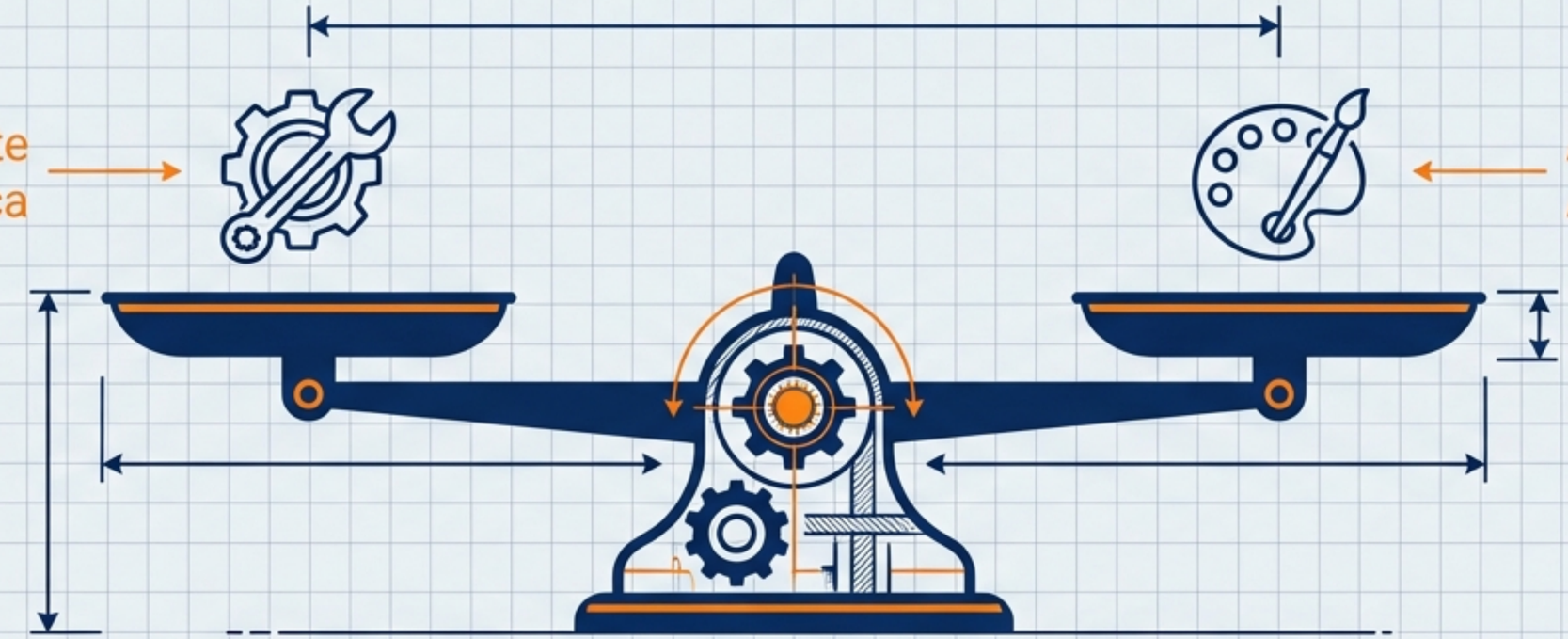


FERMAS Y PRACTICABLES

Siluetas de perfil y elementos transitables.

NotebookLM

CONCLUSIÓN: EL EQUILIBRIO ESCENOGRÁFICO



El diseño no es solo lo que se ve, es cómo funciona para la cámara.

Planificar con rigor de ingeniero para que el espectador pueda soñar con libertad.

Architectural Blueprint & Technical Schematics

El diseño responde a un guion y a un presupuesto.

NotebookLM