

## Variants d'escenografia electrònica

### 4.1.- tipologies

#### 4.1.1.-escenografia electrònica simple

.l'efecte croma-key

#### 4.1.2.-escenografia virtual

.tipologies d'escenari virtual

..escenari 2D

..escenari 2,5D

..escenari 3D

### 4.2.- elements d'una escenografia electrònica

#### **4.- variants d'escenografia electrònica**

Amb la delimitació explícita de què és l'escenografia electrònica ens trobem en disposició d'explicar en que consisteix i com s'aplica, a la pràctica, aquesta variant escenogràfica propiada per les noves tècniques de la imatge.

La metodologia d'aquest capítol es basa en la recerca bibliogràfica i hemerotètica així com en les entrevistes realitzades a escenògrafs que treballen amb aquesta variant escenogràfica<sup>1</sup>.

En els darrers temps s'ha imposat la tendència a considerar i usar aquest nou model de fons d'imatges com a escenografia en diversos programes de televisió. L'escenografia electrònica és una aplicació possible gràcies a les tecnologies de la imatge que permeten crear decoracions escèniques i arquitectòniques només visibles en l'observació de la pantalla del televisor. Tot i que l'impuls definitiu s'ha donat en la darrera dècada del segle XX, la tecnologia que possibilita l'escenografia electrònica és un fet des de finals dels anys 60, quan la televisió en color va ser una realitat.

Aquesta escenografia que anomenem electrònica inclou tot un conjunt de tècniques que van des de la simple incrustació per croma-key fins als més sofisticats sistemes d'escenografia virtual en 3D. L'ús diari dels mots que identifiquen l'àmpli ventall de les noves variants escenogràfiques porten, sovint, a la confusió: uns (els

---

<sup>1</sup> Entrevista realitzada a Paco JÚSTEL i Santi GÓMEZ, integrats de l'equip d'escenografia electrònica de TVE-Sant Cugat. Juliol-2000.

més clàssics) en diuen "disseny electrònic d'imatges" i d'altres (mitjans de comunicació en general, empreses que en creen,...) "escenografia virtual" o, encara el més pompós "realitat virtual". D'aquesta manera és força freqüent confondre els termes i aplicar-los com a sinònims falsos fins el punt d'afirmar que una escenografia purament de croms s'anomeni virtual o, encara pitjor, realitat virtual.

Per tant, és imprescindible argumentar les raons que ens han portat a triar els sintagmes **escenografia electrònica** i **escenografia virtual** per sobre de l'expressió **realitat virtual**. Estem totalment d'acord amb PAREJA (1998) quan afirma que l'escenografia, sigui quin sigui el seu mitjà d'expressió com a simuladora d'espais (cinema, teatre, televisió,...), mai ha pretès ser real, per tant l'ús del mot *realitat* s'oposa frontalment al mot *escenografia*, base del present treball. De fet, creiem que aquest mateix argument és la base de la confusió ja que, com diu Krueger en el pròleg de Tecnologías de la realidad virtual "*la realidad virtual trata de la elaboración de sistemas que engañen los sentidos humanos*" (BURDEA & CIOFET, 1996:18), és a dir, uns i altres tenen com a base ser uns sistemes de construcció d'espais amb noves tecnologies de la imatge.

Tot i que la majoria de fabricants i experts parlen de "realitat virtual" quan es refereixen a sistemes que usen decorats incrustats que no existeixen en l'estudi de televisió, considerem que l'expressió "realitat virtual" es pot associar i ajustar més al món del multimèdia i de la

simulació per ordinador que a la creació d'escenografies per a televisió. En un intent de diferenciar definitivament els dos conceptes podríem dir que un entorn escenogràfic, tot i permetre certa interacció, és més per acompanyar o per ser mostrat mentre que la realitat virtual és més propera a la creació d'espais dramatitzables, per ser viscuts, més propera a la narració d'històries (cinema, vídeo-jocs,..).

#### **4.1.- tipologies**

La base de tots els nous sistemes escenogràfics és el mateix: l'escenografia electrònica. Estem parlant, doncs, **d'un conjunt de sistemes escenogràfics generats electrònicament, que no tenen una existència real i que tan sols es materialitzen en l'espai acotat per la pantalla del televisor.**

El decorat real, l'espai físic on s'incrusten, és un plafó (de fons pla, amb forma de L o amb forma de U) d'un color uniforme i saturat, normalment blau (un color de baixa lluminància), que es substitueix mitjançant la tècnica del croma-key per una imatge que prové d'una altra font (de vídeo, de càmera, d'ordinador...).

Considerem que hi ha dos tipus d'escenografia electrònica que, tot i mantenint els mateixos principis i ser possibles gràcies a l'entrada del color a la televisió, l'una és evolució de l'altra. La que anomenem escenografia virtual és un desenvolupament del sistema tècnic original, i que en diem, de forma genèrica, escenografia electrònica.

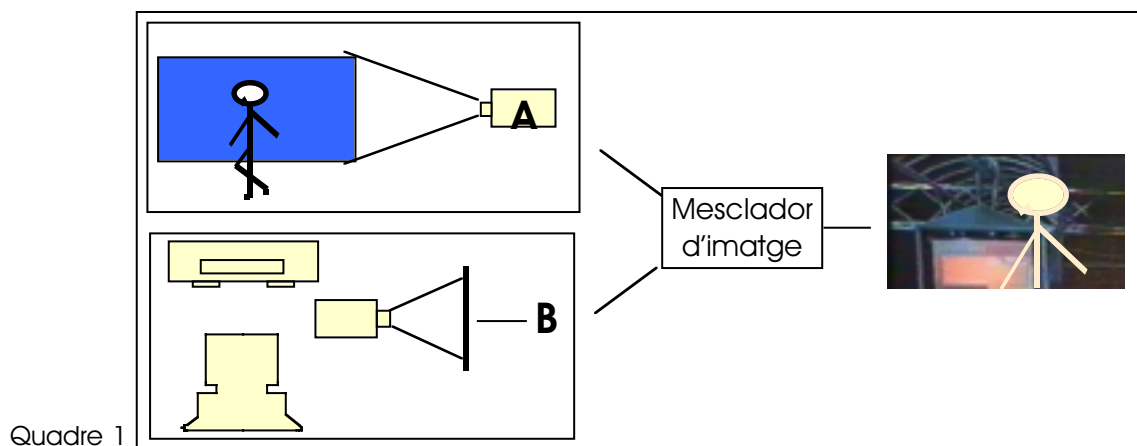
#### 4.1.1.- escenografia electrònica simple

Tot i tenir com a base el nom genèric que donem a l'escenografia televisiva sorgida per l'ús de les noves tecnologies de la imatge, l'escenografia electrònica simple és la versió mínima que permet aconseguir escenografies que només són visibles a través del visionat de la pantalla del televisor.

La seva solució, el croma-key, es veu limitat pel fet que no permet canvis en el punt de vista de la càmera respecte al presentador i al fons, ja que es perd la sensació de realitat. Si la càmera que enquadra el personatge fa qualsevol moviment la sensació és que el presentador "flota" mentre que el fons roman estacionari. Aquest efecte obliga a un únic enquadrament i no permet moviments ni òptics ni de càmera, sempre i quan no es vulgui aconseguir que el presentador "voli".

. L'**efecte croma-key** és la base dels sistemes d'escenografia electrònica simple i d'escenografia electrònica virtual. Es tracta de la solució més econòmica quant a escenografia electrònica es refereix. L'efecte de croma-key és un dels més comuns a televisió des que aquesta és en color i surt explicitat tant en manuals de realització i producció televisiva (MILLERSON, 1985; BARROSO, 1996; SOLARINO, 1993), com en els que són específics de qüestions d'escenografia televisiva (MILLERSON, 1987 i 1989), sense oblidar la bibliografia més pràctica que explica com fer televisió (PARDO, 1982).

L'efecte croma-key necessita de dues càmeres i es fa de la següent manera (Quadre 1): un actor se situa davant d'un panell pintat uniformement, generalment de color blau o verd saturat. Si es vol utilitzar un pla molt obert Pla sencer -PS- o Pla general -PG- el terra també haurà de ser del mateix color. L'individu abans esmentat l'enquadra una càmera que anomenem **A**. Al mateix temps una altra font, que pot ser de vídeo, de càmera,..., que anomenem **B**, mostra una altra imatge. El mesclador de vídeo o un equip especialitzat substitueix tot allò que és del color saturat de la imatge de primer pla per la part equivalent de la imatge, que s'anomena de fons, que proporciona la font escollida. La imatge final mostra l'actor en l'entorn de la imatge de fons.



#### **4.1.2.- escenografia virtual**

És una evolució de l'efecte croma-key que ofereix solucions diverses a l'hora de generar espais virtuals. Els límits de l'escenografia virtual es troben en el fet que el conjunt de les imatges que substitueixen el color del croma han de ser creades i actualitzades per un ordinador que està connectat a les càmeres durant el procés de producció. L'ordinador s'encarrega de "redibuixar" l'escenari depenent de la posició i perspectiva visualitzada per a cada una de les càmeres en el moment de l'enregistrament o emissió. Aquesta generació de decorats es pot fer tant en temps real com prèviament renderitzats.

L'escenografia virtual permet moviments de càmera respecte al presentador i al fons conservant en tot moment la sensació de realitat. Els sistemes d'escenografia virtual possibiliten els desplaçaments dels personatges, que poden evolucionar per plató, alhora que necessita del treball amb multicàmara i, per tant, enquadraments múltiples i diversos.

#### **.tipologies d'escenari virtual**

La complexitat del sistema d'escenografia virtual proporciona escenaris molt més detallistes que ofereixen la possibilitat d'aconseguir la tercera dimensió espacial, és a dir, la profunditat necessària que proporciona una bona dosi de realisme.

Es poden distingir diversos tipus de decorat virtual a partir de variables d'anàlisi diverses. Si ens fixem en la

manera com es construeixen els decorats poden ser pre-renderitzats, 2D o 3D; si ens fixem en la relació que s'estableix amb els elements reals els podem considerar escenografia virtual, virtual invertida o mixte.

La diferència bàsica entre 2D i 3D és la mobilitat de la càmera, en el segon cas, mentre aquesta està "punxada". Una imatge 2D no es pot distingir d'una 3D si la càmera no es mou, però si hi ha moviment el realisme i la perspectiva només s'aconsegueixen manipulant escenaris virtuals 3D.

### **..escenari 2D**

En els sistemes d'escenografia virtuals basats en dues dimensions (2D) l'escenari virtual es defineix com un mapa de bits de dues dimensions espacials (és a dir, "X" -la dimensió horitzontal- i "Y" -la dimensió vertical-). En aquest sentit compartim, d'una banda, aquesta base sobre la qual se sustenta la filosofia del 2D, però divergim en la possibilitat que dóna PAREJA (1998) en dir que l'escenari virtual en 2D pot ser des d'una fotografia a un quadre de televisió congelat, passant per unes imatges de vídeo en moviment.

D'acord amb la catalogació que hem fet fins ara, considerem més adient anomenar escenografia virtual en 2D només aquella que ha sigut creada per ordinador deixant les altres opcions (fotografia, quadre de televisió congelat o imatges de vídeo en moviment) com a



escenografies electròniques simples que es basen en el sistema del croma-key.

Amb l'escenografia virtual amb 2D és possible obtenir els moviments de panoràmica reposicionant i escalant la imatge, aconseguint l'efecte de perspectiva a partir de la corresponent distorsió trapezoïdal. PAREJA (1998) puntualitza el principi en el qual es basen els sistemes d'escenografia virtual en 2D en el següent sentit *"cuando los movimientos de la cámara real se limitan a panorámica, picado, zoom y foco (se excluye por tanto el desplazamiento de la cámara sobre el suelo), la manipulación de la imagen virtual de fondo resulta increíblemente similar a los efectos de distorsión geométrica proporcionados por un DVE (Generador de Efectos Video)"* PAREJA (1998:12). És a dir, els moviments horitzontals (sobre l'eix X) i verticals (sobre l'eix Y) s'aconsegueixen reposicionant i escalant la imatge. Així s'aconsegueix l'efecte de perspectiva realista a partir de la distorsió trapezoïdal.

Per a les produccions de baix pressupost fetes en 2D, que, com afirma l'autor, suposen el muntant més gran de la graella televisiva, la mobilitat de la càmera única es redueix als moviments sobre l'eix de panoràmica, picat i zoom.

Els decorats pre-renderitzats o 2D, tot i ser de senzilla construcció ofereixen una alta qualitat d'imatge amb la possibilitat d'incorporar elements 3D. Poden usar sensors senzills i no necessiten un ordinador massa potent. La limitació més important de les escenografies 2D està en la impossibilitat de desplaçar la càmera.

### **..escenari 2,5D o de separació de capes**

Un bon aprofitament de la tecnologia 2D ofereix la possibilitat d'aconseguir diferents nivells de profunditat i, per tant, de guanyar en realisme. PAREJA (1998) la considera una tècnica hereva de la tradició de pel·lícules de dibuixos animats de Walt Disney a partir dels anys 60. Consisteix en utilitzar diverses imatges 2D sobreposades en capes, com si estessin col·locades en diversos plans de profunditat. Cadascuna de les capes té una clau pròpia d'incrustació i, per tant, permet un desplaçament diferenciat.

S'aconsegueix un molt bon nivell de realisme en funció de la posició virtual que ocupa en l'escenari i del moviment de la càmera. Aquesta tècnica del 2,5D també es pot usar per col·locar "retalls" que permetin ubicar objectes virtuals davant del presentador.

### **..escenari 3D**

Un escenari virtual en tres dimensions (3D) és una arquitectura de polígons i vectors units per a formar estructures complexes fins a configurar una estructura en les tres dimensions espacials<sup>2</sup> ("X" -la dimensió horitzontal- i "Y" -la dimensió vertical-, i "Z" -la dimensió de profunditat-), que permeten una gran interactivitat entre actor i entorn, possibilitant el moviment en viu de la

---

<sup>2</sup> Malgrat que la majoria d'autors usen els eixos "X" i "Y" pels moviments sobre el terra (horitzontal i de profunditat) i el "Z" pel moviment vertical, considerem encertada l'opció de PAREJA (1998) i JÚSTEL-GÓMEZ (2000) de fer coincidir els eixos del moviment de la càmera amb els de la imatge televisiva.

càmera, mentre es realitza la presa. Aquest moviment es pot fer a partir de dues solucions:

-en directe, és a dir, l'ordinador genera les imatges de fons, amb tots els seus atributs, en temps real, en el mateix moment que succeeix l'acció;

-en diferit. L'ordinador genera en temps real decorats plans per tal que l'operador de càmera sàpiga on enquadrar o per guiar l'actor en el decorat "blau". En una etapa posterior de post-producció és fa un "volcat" o "renderitzat" a cinta de vídeo amb una cadència inferior a la de la reproducció normal.

Els principals avantatges de les escenografies creades amb 3D és que són molt realistes i permeten llibertat total en els moviments de càmera, mentre que l'inconvenient principal és la necessitat d'ordinadors molt potents.

#### **4.2.- elements d'una escenografia electrònica**

En el procés de creació i producció d'una escenografia complexa generada electrònicament hi ha un seguit de fases, algunes assimilables al procés que se segueix amb la creació d'escenografies tradicionals, que es poden concretar en els següents punts:

- 1.- esbós i plànols
- 2.- introducció de càmeres
- 3.- l'acció i story-board
- 4.- construcció
- 5.- proves
- 6.- explotació

La descripció dels elements que construeixen l'escenografia generada electrònicament ens donarà més dades per a la seva identificació.

A partir de les definicions generals del terme escenografia i específiques en parlar d'escenografia electrònica i les seves variants, ha arribat el moment d'anomenar i delimitar els elements físics necessaris per aconseguir una escenografia televisiva generada electrònicament. Són els següents:

-un decorat real i monocrom on poder incrustar unes imatges que simulin el decorat final.

-un personatge que se situï de forma estàtica o que evolucioni i interactui amb el decorat, depenent del sistema que utilitzem (electrònic-Croma, virtual-2D, 2,5D o 3D)

-un sistema que integri decorat i presentador: Croma Key.

-una font generadora d'imatges que configuri l'escenografia final que es veu a través de la pantalla de televisió. Aquesta font pot ser un ordinador que generi el decorat segons el punt de vista de les càmeres que enquadrin el presentador, en l'escenografia virtual o una altra font (vídeo, càmera, grafisme,...) per a l'escenografia electrònica simple.

## Tipologies, espais i estructures escenogràfiques

5.1- tipologies escenogràfiques

5.2.- l'espai televisiu

5.2.1.- l'espai físic: el plató

5.2.1.1.-la dimensió vertical

.el panell

..el fons pla

..el díptic

..el tríptic

.el ciclorama

5.2.1.2.-la dimensió horitzontal

.el terra

.el sostre

5.2.2.- l'espai pantalla

5.2.2.1.-instruments bàsics de

l'escenografia electrònica

.l'incrustador

.el mesclador

5.2.2.2.-sistemes tecnològics

.ajustos de càmera

.posició de càmera

5.3.- estructures formals d'escenografia a la  
programació televisiva

## **5.-tipologies, espais i estructures escenogràfiques**

L'objectiu d'aquest capítol és establir un conjunt de bases que ens permetran anàlisis posteriors tant del capítol històric com del descriptiu i anàlisi de les setmanes mostra posteriors. Fins ara hem acotat l'objecte d'estudi, l'escenografia electrònica a la televisió en totes les dimensions possibles: des de la delimitació conceptual als tipus d'escenografia electrònica que hi ha i els elements que calen per estructurar-la.

És el moment d'especificar elements d'anàlisi que permetin establir com es fa i com és visualment una escenografia determinada, on se sustenta aquesta escenografia, quins són els mètodes de creació de l'espai i com a conseqüència de tot plegat, quines són les estructures formals característiques de cadascun dels gèneres televisius.

La recerca bibliogràfica és base d'aquest capítol.

### **5.1.- tipologies escenogràfiques**

L'escenografia televisiva pot ser tan variada i diversa com es vulgui. Es poden establir, però, un conjunt de propietats fonamentals comunes que permeten estructurar i classificar en grups, d'una forma més acotada, els diferents tipus escenogràfics.

Prèviament cal tenir en compte que, sigui del tipus que sigui, l'escenografia ha d'acomplir els següents requisits:

-artístics: s'ha d'adaptar al tema i al propòsit del programa, creant l'ambient adequat i oferint l'estil que el telespectador associï amb el conjunt del programa.

-de producció: s'ha d'adaptar al pressupost del programa.

-de disseny: s'ha d'adaptar a les dimensions i característiques tècniques del plató i ha de preveure i facilitar el treball de càmeres, equips de so i il·luminació.

-tecnològics: s'ha d'adaptar a les característiques i prestacions dels elements tecnològics amb què es treballa per treure'n el màxim de profit.

Tenint en compte els condicionants tècnics del llenguatge audiovisual, l'escenografia televisiva només és un fet quan la càmera mostra l'enquadrament que s'ha decidit com a més indicat, quan s'acota una realitat determinada a uns marges circumscrits en l'espai pantalla definitiu. Així l'enquadrament i la composició es consoliden com a fets bàsics del llenguatge televisiu i, en aquest cas, de l'escenografia.

L'escenògraf (tant si usa tècniques tradicionals com electròniques) la pot crear, es poden fer mil i una proves, assajos i canvis però únicament serà un fet quan s'emeti el programa i el telespectador la percebi a través del seu receptor. Aquesta característica de l'escenografia es fa encara més evident quan parlem d'escenografia electrònica (ja sigui electrònica simple o virtual). En aquests casos l'emissió del programa es fa imprescindible fins el punt que l'escenografia és inexistente al plató i només és perceptible en l'espai bidimensional de la pantalla.

GUBERN defineix l'enquadrament com *"la delimitación bidimensional, rectangular y transversal del espacio situado ante la cámara, efectuada mediante el visor y el objetivo"* (GUBERN, 1994:271). De fet és l'enquadrament el que marca el contingut visual d'un programa televisiu determinat i no pas la possible estructura real o electrònica creada. Les reflexions sobre aquest punt de KULESHOV i MILLERSON marquen la importància de la tria de l'enquadrament: *"Apréndase a tomar en el cuadro lo que es necesario y no lo que casualmente cae dentro del mismo"* (KULESHOV, 1964:202) i *"(en encuadrar) se elige exactamente lo que se va a incluir en la imagen y lo que se va a excluir, al mismo tiempo se sitúan los sujetos y por tanto se crea la perspectiva y el contraste dentro del encuadre"* (MILLERSON, 1991:98).

Enquadrar una imatge presuposa haver compostat la imatge. En compondre establim els elements visuals que es mostren als espectadors per tal d'atraure la seva atenció i provocar emocions i reaccions. En aquest sentit Peter JONES defineix la composició com el *"Arte de situar los elementos de una imagen de tal forma que la atención del espectador se concentre en el punto de interés"* (JONES, 1977:75). Per la seva banda, DONDIS considera que *"El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones más compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador"* (DONDIS, 1992:33).



En línees generals es considera que les formes bàsiques de composició són tres: per disseny, per disposició i per selecció.

-composició per disseny: absoluta llibertat en compondre la imatge. No es segueix una norma prefixada. Es parteix de zero i es va dissenyant el decorat, la il·luminació, es tria i es col·loquen els elements d'atrezzo, s'ubiquen els personatges, etc. En aquest apartat hi entren de ple les composicions creades a plató.

-composició per disposició: en un espai real, no dissenyat exclusivament per a televisió hi ha la possibilitat de modificar els objectes que en formen part per aconseguir una composició adequada i atractiva pels espectadors.

-composició per selecció: els moviments i enquadraments depenen de les circumstàncies ja que el context on es treballa els condiona. Les possibilitats de la composició són, doncs, limitades. (p.e.: cobertura de notícies en directe).

Cenyint-nos a la creació escenogràfica a plató, l'anàlisi quant a composició queda establerta, en una única variant compositiva de disseny.

Definides aquestes bases generals, es pot classificar l'escenografia atenent a diversos paràmetres que concretem en:

.des del punt de vista de la construcció
.tenint en compte el contingut
.a partir de la perspectiva i la profunditat
.a partir de la permanència

El funcionament d'una empresa televisiva està parcel·lat. Cadascú és responsable de la seva àrea i, alhora, s'ha de treballar en equip per tal que tot rutlli.

L'àrea d'escenografia o de disseny d'espai funciona com una "botiga" on cada realitzador o director es dirigeix quan té la necessitat de vestir un programa determinat. La petició que faci dependrà de com d'acotada i formada tingui la idea. Tot i que és possible fer la demanda a partir de qualsevol dels paràmetres que hem anomenat abans (i fins i tot des de d'altres!) considerem que n'hi ha dos que són més bàsics i fonamentals: el contingut i la construcció. Aquest darrer és una opció factible des de fa relativament poc temps, i és el que dóna peu a totes les escenografies electròniques.

Des del **punt de vista de la construcció** es poden distingir dos tipus d'escenografia:

-tradicional, real o construïda: hereva de la tradició escenogràfica teatral i cinematogràfica. És la construïda a partir d'elements físics, respon a la creació d'espais de construcció corpòrea o arquitectònica, i inclou elements com plafons, siluetes, cortines, ciclrames, etc.

-electrònica: generada electrònicament i es materialitza en l'espai acotat per la pantalla. És la sorgida de la tecnologia de croma-key i que dóna peu a l'escenografia electrònica simple i a l'escenografia virtual.

En la construcció d'escenografia electrònica el treball de l'enquadrament es fa essencial ja que només es creen els espais que posteriorment es faran realitat en els límits de la pantalla. L'escenografia real construeix decorats més amplis del que posteriorment es veu a través de la pantalla ja que sempre hi ha unes parts que queden fora de quadre; l'escenografia electrònica simple dóna l'opció de restringir allò que es vol ensenyar (una

càmera pot enquadrar part d'una fotografia, només allò que interessa); l'escenografia virtual, però ha de ser conscientment creada ja que es veurà allò que s'hagi decidit, prèviament, que forma part de l'enquadrament i dels moviments de càmera i d'òptica. Per tot això és fonamental tenir estructurat el tipus de composició que volem fer.

Tot i tenir en compte que l'escenografia ha de ser útil i convenient tant al tipus de programa i a l'estil de presentació que se li vol donar, tot plegat emmarcat amb el públic a qui va dirigit, l'escenografia sol ser fruit de la intuïció creativa d'aquell que la dissenya, de l'especulació artística i, també, de les rutines de producció que comporta el treball televisiu diari. Com assenyala MILLERSON, els mètodes de producció escenogràfica "*están influenciados por la tradición o la costumbre, pero en lo esencial están basados en el hecho de que los directores, a través de los años, han descubierto que algunos procedimientos funcionan y otros no*" (MILLERSON, 1989: 123). Així, cadascun dels tipus base d'escenografia (tradicional o real i electrònica, simple o virtual), **tenint en compte el contingut**, pot ser:

-escenografia no associativa: fons neutres sense lligams amb la realitat tant en l'escenografia tradicional com en l'electrònica<sup>1</sup>. En el seu conjunt es tracta d'escenografies que no tenen una associació imitativa directa. L'escenografia més

---

<sup>1</sup> PÉREZ JIMÉNEZ (1995) proposa una classificació d'imatges electròniques (escenografies electròniques en la nostra aplicació) a partir del grau de realitat que creiem assimil·lable a la categorització que fa MILLERSON en referir-se al global de les escenografies tant associatives com no associatives. Tant l'escenografia tradicional com l'electrònica poden reproduir la realitat, crear-ne una de nova o ser totalment irreal. Els termes *analògic i digital* que utilitza Pérez Giménez sembla negar la qualitat realista de l'escenografia electrònica i la qualitat imaginativa d'espais irreal a partir d'escenografia tradicional.

senzilla es crea amb els fons plans a partir de tons extrems i que donen una ambientació que no disturba l'actor, sense transmetre associacions de temps, lloc i mode. La neutralitat que quasi no es nota pot resultar eficaç o avorrida segons la seva aplicació. També formen part d'aquesta escenografia no associativa els elements d'attrezzo (taules, cadires i altres elements dels decorat) que permeten el desenvolupament de diversos programes de televisió com poden ser els concursos i els debats.

-escenografia associativa: el punt de partida és la realitat, ja sigui tot recreant-la amb exactitud o bé extraient-ne els elements més significatius per a poder ser identificada.

En la majoria dels casos l'escenografia proporciona un fons als comunicadors, que pot ser real (plafons, ciclorames,..) o totalment / parcialment generat de forma electrònica, però quan es torna més complexa ens pot "decorar" les 3 dimensions posant capes i textures, tant físiques com electròniques, a les parets, al terra i al sostre. A partir d'aquesta característica podem establir una tipologia d'escenografia electrònica a partir del **grau de perspectiva i profunditat** que ofereix la imatge. La imatge televisiva és plana per excel·lència però en enquadrar s'intenta aconseguir un efecte tridimensional que faci més atractiva la imatge. És a dir, s'intenta crear profunditat. Per aconseguir donar volum, sensació d'espai i profunditat en l'escenografia real i també en l'electrònica, es disposen els elements de l'escena seguint quatre mètodes fonamentals:

-Perspectiva de massa: la massa és el conjunt d'objectes i personatges que apareixen en la imatge. Per aconseguir perspectiva a partir

d'aquests elements cal col·locar-los de manera esglaonada al llarg de l'eix de càmera.

-Perspectiva de línia: entenen per línia d'una imatge tant les ratlles reals que hi ha en el pla com la forma lineal que creen els objectes, les persones, els decorats i la direcció del moviment dintre el pla. per aconseguir perspectiva de línia, els objectes del fons són més petits que els que estan en primer terme. L'efecte es reforça si s'enquadra amb un gran angular.

-Perspectiva de to: el to està determinat per la il·luminació i el color de la composició. Quan les zones més fosques estan en primer terme i les més clares al fons hi ha perspectiva tonal.

-Enfocament: treballant amb poca profunditat de camp el desenfoc del fons fa créixer la sensació de profunditat en el pla alhora que es destaca el centre d'interés (que està ben enfocat).

L'escenografia electrònica és molt plana i mancada de volum. Això no és un problema quan es tracta de composicions allunyades de la realitat, sorgides de la imaginació ja que l'espectador ho assumeix no com a mancança sinó com a característica. Així podem trobar fons electrònics en dues dimensions que cobreixen l'espai pantalla totalment (el 100% del fons és electrònic) o parcialment (una porció del fons es genera electrònicament mentre que l'altre està feta amb elements tangibles i físics).

La construcció d'un espai realista amb mitjans d'escenografia electrònica simple presenta problemes de versemblança. Per evitar-los ha de limitar els moviments tant dels personatges com de la càmera. L'escenografia virtual (que té en compte les tres dimensions) té ben

resolt aquest problema. Precissament un dels seus avantatges és que permet recrear grans escenografies en espais reduïts treballant i combinant les quatre fórmules perspectivistes, els mètodes de creació d'espai i volum. Així s'aconsegueixen escenografies virtuals, que permeten moviment en temps real o renderitzat, amb càmeres robotitzades.

Les escenografies televisives són força efímeres tant per qüestions de renovació constant (búsqueda d'elements visuals més efectius) com per qüestions econòmiques i d'espai (tenir muntada una escenografia en un plató vol dir tenir-lo inservible per altres programes). D'altra banda el magatzem, on es guarden els diversos elements físics també és un espai que costa diners. MILLERSON (1987) proposa el concepte de permanència per definir l'escenografia tradicional. Tot i la distància que imposa la inexistència física de l'escenografia electrònica (que possibilita el desús del magatzem), podem establir un terme comú a partir de la **durabilitat temporal**, per veure si es tracta d'escenografie esporàdica o habitual. A partir d'aquest concepte la classificació queda de la següent manera:

-decorats permanents: els que s'utilitzen per a produccions periòdiques (informatius, concursos, magazins,... que tenen una periodicitat determinada - diària o setmanal- i que usen el mateix patró escènic en cada edició.

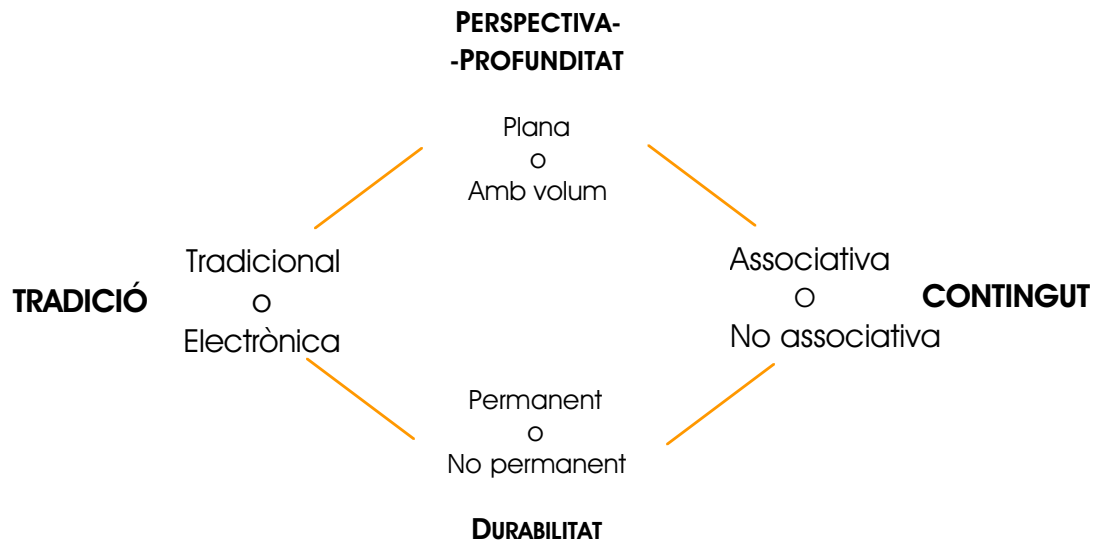
-decorats no permanents: per a produccions molt puntuals. Es munten a l'estudi o es construeixen electrònicament per a fer un únic programa. Els que tenen una vessant real estan fets amb components que es poden separar i

guardar amb altres unitats similars o llençar abans de permetre que ocupin el valuós espai de magatzem.

Tot i que la classificació genèrica ens permet fer compartiments estancs i lògics, a la pràctica es dóna, amb facilitat, la tendència a la mixtura. És a dir, és possible trobar una escenografia tradicional no associativa que incorpori, per exemple, elements electrònics associatius. Volem remarcar, en el mateix sentit que apunten els escenògrafs, que per tal que una escenografia funcioni el fonamental és que sigui l'adequada en tots els aspectes. Un fons escenogràfic inadequat pot dominar, distreure o provocar associacions no desitjades, però ben seleccionat complementarà el programa en la justa mesura, de la forma més adequada.

En el sentit de l'adequació de l'escenografia ens sembla interessant apuntar la idea de PERICOT (1987), del tot assimil·lable a l'escenografia d'un programa i l'ús que d'ella se'n fa: *"el grado de precisión de un discurso no proviene de la fidelidad representativa de los objetos reales, ni de la experiencia concreta de los actos, sino más bien del hecho de que el discurso se ajuste a los requerimientos concretos de la situación"*(PERICOT, 1987: 281).

Visualitzem la classificació explicitada fins ara en un esquema que servirà de base a la descripció de les diverses escenografies que concretarem en capítols posteriors.



Tots els elements s'interrelacionen. Amb tot, en l'esquema destaquen les condicions de **tradició** i de **contingut** ja que les considerem primàries en el procés de creació d'una escenografia televisiva. D'altra banda, la **perspectiva-profunditat** funciona com a descriptiu qualitatiu del contingut escenogràfic i l'aspecte de la **durabilitat** és més una qüestió pràctica per esbrinar com s'utilitzen els recursos tenint en compte la periodicitat dels programes televisius.

A partir d'aquests quatre paràmetres es poden definir i qualificar les escenografies dels programes televisius. Per a completar la definició ens fixem ara on s'estructuren aquestes escenografies.

## 5.2.- l'espai televisiu

Relacionant la capacitat de la televisió per integrar qualsevol discurs que li sigui aliè amb la necessària existència d'un contingut que s'ofereixi es pot observar



una *descorporeització de l'espectacle* televisiu (qualsevol activitat pot ser mostrada per televisió perquè la televisió no té un cos específic). L'espectacular potència de la televisió "*descansa en una estructural sobresignificación de esa carencia esencial que anida en la relación espectacular... el espectáculo como apoteosis del cuerpo en el instante singular cede su lugar a un nuevo espectáculo descorporeizado, sólo habitado por imágenes atemporales y sustitutas de cuerpos denegados*" (GONZÁLEZ REQUENA, 1988: 80).

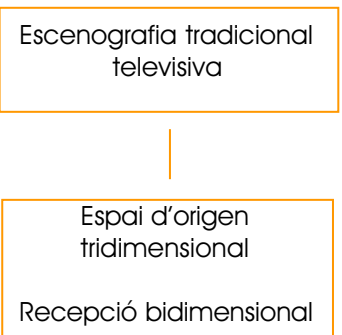
La negació del cos ens aboca a buscar un entorn comú a l'espectacle televisiu que ens serveixi per delimitar-lo. "*La forma d'un espectacle ve determinada per la forma del local que l'allotja*", deia FÀBREGAS (1973:119), referint-se al teatre. Aquesta afirmació, traslladada a l'espectacle televisiu, ens presenta la seva ubicació com a dilema: quin és el local, tan definit pel teatre, on es pot allotjar físicament l'espectacle televisiu? Tenint en compte que la gran distància entre emissor i receptor és un dels elements característics de la televisió trobem que el lloc que en teatre es limita a un espai únic amb una distància curta, en televisió es converteix inequívocament en dos espais diferenciats: el d'emissió, personalitzat en el plató, i el de recepció, situat, sobretot, en l'espai domèstic i emmarcat per l'espai pantalla.

La superació de la distància es fa a través d'un seguit d'elements del tot imprescindibles per a la consecució de l'espectacle televisiu: la càmera és l'instrument que capta allò que s'exhibeix i ho transforma

en la imatge que serà transmesa, exhibida a qui ho desitgi veure. La intervenció tècnica modifica de forma substancial el model que en un principi podia semblar equiparable al model d'escena italiana<sup>2</sup> i es passa a configurar un nou model, que GONZÁLEZ REQUENA (1988) anomena *d'escena fantasma*. En aquest model "d'escena sense escena" preval la configuració concèntrica de l'espai espectacular sobretot per les tecnologies que usen tant el cinema com la televisió. El necessari ús de la càmera i els procediments de producció de les imatges marquen, d'entrada, una ordenació perspectivista de l'espai.

El moment de captació de les imatges, concretat en diversos posicionaments de la càmera, ja sigui per enregistrar o per emetre en directe, prefiguren un espai eteri que posteriorment es convertirà en material i serà vist i ocupat pel telespectador. GONZÁLEZ REQUENA puntualitza que "*Esta paradoja espacial, -multiplicidad del punto de vista y, a la vez, unidad del lugar concéntrico de la mirada-, explica, por otra parte, la potencia espectacular de estos nuevos medios*" (GONZÁLEZ REQUENA, 1988: 72).

De fet l'espectador d'un programa de televisió produït amb recursos escenogràfics reals s'asseu en un teatre clàssic virtual, a la italiana, i veu de manera bidimensional, des d'un punt de vista pictòric, un espectacle que es produeix en un espai tridimensional, tal i com succeeix en el teatre. L'única diferència és que en televisió la càmera fa de mitjançera per aconseguir crear



<sup>2</sup> GONZÁLEZ REQUENA (1988) defineix aquest model d'escena italiana com aquell que està disposat en termes perspectivistes on l'espectador gaudeix d'un domini visual total de l'espectacle.

la tercera dimensió, oferint els enquadraments que, prèviament, s'han postulat com els millors. L'ús de les noves tecnologies de la imatge varien completament aquesta teorització de l'espai televisiu, aconseguint fer una doble pirueta. Amb una escenografia electrònica l'espai d'origen, del plató, que és físicament bidimensional és transforma en tridimensional amb l'ús de les tecnologies que la fan possible mentre la recepció de les imatges continua sent bidimensional, si més no mentre s'espera l'arribada de sistemes de visió televisiva tridimensional.

Els atributs propis de les fórmules televisives que els espectadors consideren més espectaculars tenen a veure amb els aspectes formals i aquests aspectes s'assenten, en una primera formulació, quan els elements que creen la imatge televisiva són físics i reals, en unes estructures arquitectòniques característiques del plató de televisió. Quan hi ha elements creadors d'imatge que només són efectius a partir de la seva visualització a la pantalla, és a dir, que no són físicament al plató, l'espectacularitat es trasllada cap a aquest espai de cohesió de la imatge televisiva, cap a l'espai pantalla.

Ens disposem a fer una catalogació que servirà en capítols successius per definir més visualment tant aspectes de la història escenogràfica de la televisió, com qüestions formals sorgides de la incursió de les noves tecnologies de la imatge.

Escenografia electrònica  
televisiva

Espai d'origen  
bidimensional

Tècnica tridimensional

Recepció bidimensional

### 5.2.1.- l'espai físic: el plató

Volem aprofundir en la idea verbalitzada per FÀBREGAS "La forma de l'espectacle ve determinada per la forma del local que l'allotja" (FÀBREGAS, 1973: 119). És important, doncs, tenir en compte com és l'espai concret capaç d'agrupar tots els elements de l'escenografia i els canvis que si han anat incorporant al llarg del temps (canvis que afecten a la pròpia localització de l'espai), és a dir, a la qualitat i quantitat de l'espai televisiu centrat en la primera estança que l'allotja, en les tres dimensions, en el local on conflueixen tots els elements de l'espectacle televisiu: el plató i, també, la pantalla del televisor.

El plató és, segons COROMINES I LLINÉS, "una nau, de diverses variables, on els intèrprets (periodistes, locutors, actors, etc.) actuen durant la realització del programa. Hi ha instal·lats els decorats més escaients per a cada situació, així com la il·luminació necessària i justa per a crear els ambients adequats. L'acció aquí representada és copsada per un nombre variable de càmeres i micròfons" (COROMINES I LLINÉS, 1988, 32). L'estudi és l'espai concret on conflueixen tot el conjunt d'elements que fan possible un programa de televisió. Román GUBERN, explicà el 1965, com era un plató de televisió de l'època. Trenta-cinc anys més tard, el plató de televisió continua sent, en essència, el mateix espai espectacularitzable. Creiem que, per entendre quina és la base d'aquesta espectacularitat, és important ampliar la definició, actualitzar els equipaments tot fixant-nos en com és l'estructura on s'instal·len els decorats, és a dir, en quina és la base arquitectònica de la

construcció escènica. Ho farem tenint en compte què es veu en la imatge final, és a dir, la dimensió vertical: parets, i la dimensió horitzontal: el sostre i el terra del plató.

### 5.2.1.1.- la dimensió vertical

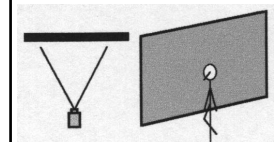
MILLERSON (1989), assenta l'escenografia televisiva en dues unitats bàsiques: el ciclorama i el panell. Considerem aquestes unitats com a condicionants de l'espectacularitat que poden arribar a reflexar a partir del tractament de la dimensió vertical de l'espai.

El panell és la unitat escènica més comuna a la televisió. Es tracta d'un bastidor revestit de fusta que en la seva forma més bàsica, el fons pla, es converteix en un fons escènic, i en combinació amb altres unitats assoleix formés més complexes: díptic, tríptic,...

Les alçades i amplades dels panells depenen de la mida de l'estudi i dels enquadraments de la càmera, que han de mesurar-se amb precisió per tal de no desaforar<sup>3</sup>. La seva superfície pot estar pintada, recoberta amb dissenys diversos o si poden acoblar altres elements de moldejat tridimensional.

**-El fons pla** construeix la peça bàsica del panell. És un fons en dues dimensions (alçada i amplada) i limita, gairebé, un únic enquadrament. Per tant l'espai-unitat és l'espai d'enquadrament resultant. Un panell individual, llis

FP.- Les dimensions i limitacions del **Fons Pla** permeten un únic enquadrament. Necessita una sola càmera i, per tant, un sol tir de càmera.



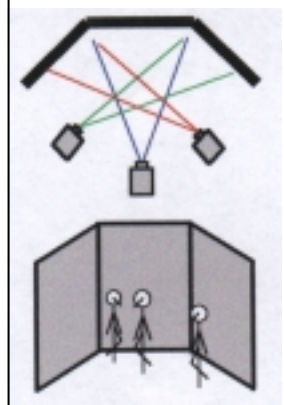
o decorat, una fotografia àmplia, una escena pintada, o una escenografia electrònica simple proporcionen una estructura suficient per una acció limitada.

L'estructura arquitectònica de fons pla permet tots aquells programes que s'estructuren en base a una càmera fixa i un únic tir de càmera (amb uns certs marges de travelling òptic depenent de les mides del panell i de la construcció escenogràfica), és a dir, a la presentació.

-De la unió de dos panells sorgeix **el díptic**, un fons estructural en forma d'L o de doble ala. Es tracta d'un doble panell en angle que permet major variabilitat en planificar els enquadraments i possibilita la mobilitat del presentador-actor. La planificació visual del programa ha de tenir en compte que la línia vertical de la unió dels dos panells no divideixi l'enquadrament o creï problemes de composició. El díptic és una bona estructura per a les incrustacions de Croma-key en escenografia electrònica simple malgrat l'angle.

-**El tríptic** sorgeix a partir de la necessitat que implica el treball amb multicàmera. Les preses creuades sobre fons plans produïrien desaforaments amb facilitat. A partir del tríptic es formen la majoria dels "fons" que podem veure a la petita pantalla. La combinació de diversos enquadraments implica un fons escenogràfic en

**Díptic.**- Usa l'angle de l'estudi.  
Les condicions espaials justifiquen l'ús de més d'una càmera.



**Tríptic.**- Usa l'angle de l'estudi suavitzant-lo. Tres o més càmeres es combinen proporcionant gran capacitat operacional, amb varietat de plans i enquadraments en un espai reduït.

<sup>3</sup> Desaforar és sortir-se dels límits de decorat en fer un enquadrament. En les preses creuades sobre fons plans és fàcil desaforar.

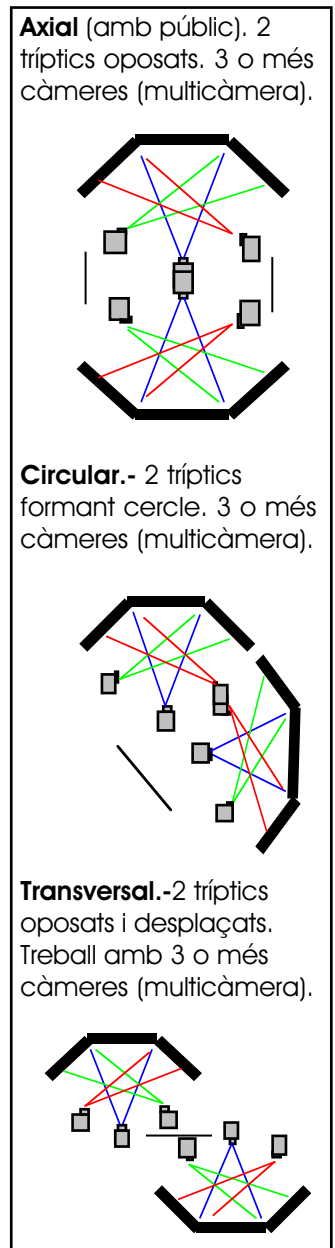
forma de tríptic per tal d'aprofitar al màxim les possibilitats amb una mínima necessitat espacial.

L'estructura de tríptic permet qualsevol format i gènere. Així un únic presentador pot treure bon rendiment d'un tríptic si treballa amb diverses càmeres i/o evoluciona per l'espai; l'entrevista, el debat, l'informatiu, el concurs, el magazin, ...amb intervenció de dos o més personatges, aquesta estructura es fa necessària per a cobrir totes les possibilitats imatgístiques.

A partir de la base del tríptic hi ha tot un seguit de fórmules bàsiques que sorgeixen de la combinació estructural d'entre les quals destaquem el **tríptic respecte eixos (Te)**. Aquesta formulació combina dos tríptics amb tres possibilitats bàsiques: axial, circular i transversal. Aquestes combinatòries s'usen, sobretot, en programes amb públic a plató. Els gèneres que l'utilitzen són variats: des d'informatius en la seva vessant d'entrevista o debats, passant per programes d'entreteniment (concursos, varietats, musicals) o espais de mixtura com els magazins.

El fet de col·locar el públic seguint l'estructura del tríptic permet usar enquadraments del públic de plató sense perill de desaforaments.

A partir d'aquests tres formats es poden aconseguir, encara més combinacions amb l'ús de tres o més tríptics. Aquests formats de grans dimensions proporcionen una escenografia que permet acció i moviments amplis. A més, solen comptar amb la presència



de públic en directe, espectadors que viuen, veuen i senten l'espectacle de primera mà, sense la mediació imprescindible de la càmera. Per tant, cal cobrir una premissa de visió òptima pel públic del plató alhora que el propi públic es pot convertir en imatge i so del programa, com a element que capta la càmera i que mostra reaccions visuals i acústiques a fets determinats que se succeeixen en l'espai televisiu. Concretament algunes d'aquestes fórmules:

**nTci** : "n" (3 o més) **tríptics circulars** amb càmeres a l'**interior**.

**nTce**: "n" (3 o més) **tríptics circulars** amb càmeres a l'**exterior**

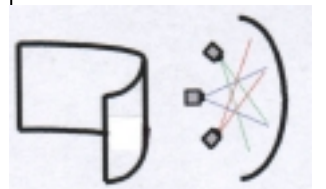
**nTle**: "n" (3 o més) **tríptics lineals** amb càmeres a l'**exterior**

En la seva forma clàssica, **el ciclorama** és una tela penjada d'un riell recte o corbat que forma un fons en dues o més parets de l'estudi. La tela pot estar tensada i bé formant plecs, com si d'una cortina es tractés. El tamany oscil·la depenent de la mida del plató i dels enquadraments de la càmera. També hi ha ciclrames rígids de fusta, més permanents, que ofereixen un nivell de resistència i uniformitat més alt que els de roba.

Hi ha una àmplia gamma de colors pels ciclrames que poden anar des del blanc-gris (amb una reflectància del 60%), al gris (clar, mig o fosc) fins arribar al negre, passant pels blaus (clar, fosc i cobalt) i pel verd (que anys enrera s'usava en exclusiva pel Croma-Key).

Els nous materials dels ciclrames poden utilitzar teles plàstiques translúcides i materials retroreflectants que s'acolorixen amb la il·luminació, canviant de color i d'aspecte amb facilitat (CINEVIDEO 20, núm 139; PAREJA,

**Ciclorama corbat.**- Fons en forma de semicercle. Produïx un efecte espaiós pel seu fons continuu.



**Ciclorama envolvent.**- Les cantonades tenen una suau corbatura.





1998). Amb aquests nous materials s'aconsegueix una il·luminació de qualitat en grans zones i amb pocs vats de potència.

Estructuralment, el ciclorama és com un tríptic amb els angles suavitzats, per la qual cosa permet enquadraments més lliures sense la dificultat estètica que suposa la composició amb línies verticals.

El ciclorama corbat i el ciclorama envolvent usen una gran àrea escenogràfica i produeixen un efecte espaiós i de panoràmica que permeten la mobilitat dels que hi treballen tant davant com darrera càmera.

Hi ha una sèrie d'elements que complementen fons plans i ciclorames i que serveixen per unir-los amb el terra. La unió directa amb el terra produeix en la imatge una línia horitzontal que pot distreure l'atenció. Els infinits són unes peces intermitjies que dissimulen la unió i que poden amagar, també, elements d'il·luminació des del terra.

#### **5.2.1.2.- la dimensió horitzontal**

En una primera ullada, tant el terra com el sostre de l'estudi de televisió no existeixen. Es pot fer televisió tradicional usant el plató com a espai on conflueixin tots els elements visuals prescindint d'aquests elements físics.

El tamany dels plans, l'espai de selecció de la càmera, està determinat per la distància entre la pròpia càmera i el subjecte-objecte i per la distància focal de l'objectiu que s'usa. Fent una catalogació primària entre

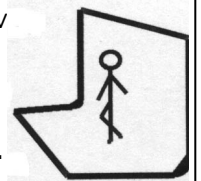
plans oberts (Gran Pla General –GPG-, Pla General –PG-, Pla Sencer –PS- i Pla Americà –PA-) i tancats (Pla Mig –PM-, Pla Mig Curt –PMC-, Primer pla- -PP-, Primeríssim Primer Pla –PPP- i Pla Detall –PD-), ens adonem que triant els enquadraments adequats (els que deriven dels plans tancats, a excepció del PD, que pot enquadrar una part del terra) no caldrà pensar en el que hem anomenat la dimensió horitzontal, el terra i el sostre. Evidentment, sobretot els espais de gran format però també programes amb una estètica interessada en usar els altres elements físics del plató, reclamen aquests ingredients i és per això que ens sembla bàsic fer-hi esment. A més l'ús de les noves tecnologies de la imatge en descobreix la necessitat per a no limitar l'àrea d'incrustació i per a mostrar espais que sempre havien sigut tabú.

-Una primera qüestió a tenir en compte és que el **terra de l'estudi** ha de tenir les qualitats suficients per tal que les càmeres i els operadors de les mateixes s'hi traslladin sense entrebancs. A partir d'aquí, gairebé tot és possible: pintar, posar làmines adhesives o panells de diversos materials (vinil, cautxú, fusta,...), fins i tot és possible col·locar-hi teles, catifes i estors o escampar-hi materials diversos.

La il·luminació ofereix al decorador moltes possibilitats de transformació del terra.

Per a una incrustació de Croma-key que permeti plans oberts cal usar un díptic o un ciclorama, en el color establert per a fer possible la incrustació, que assumeixi

La unió d'un **Fons Pla** i el **terra**, permeten plans més amplis. Un enquadrament obert (PS o PG), que possibiliti el moviment, necessitaria un tractament de la dimensió v complex, com a mínim de díptic.



les mides necessàries per fer els enquadraments i moviments, si n'hi ha, pertinents. És per això que cal unir un panell / ciclorama amb un terra prèviament preparat i *dissimular* aquesta unió amb els infinits més adequats.

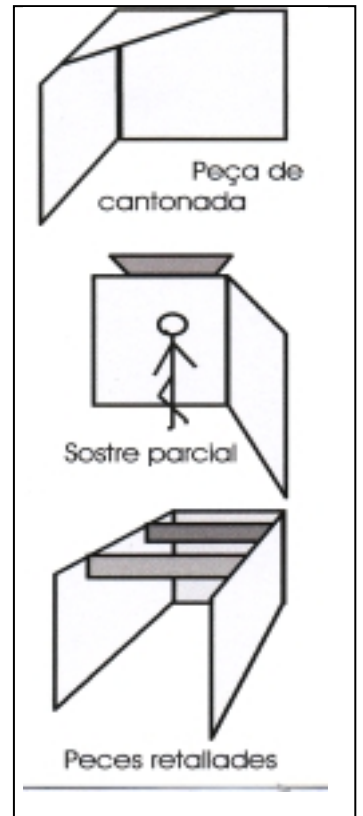
-El **sostre** sol ser un element que existeix de forma innata en la ment del telespectador. Els decoradors l'eviten i només existeix en la imaginació dels espectadors.

Un sostre, com a element escenogràfic, té seguidors i detractors. Mentre que seria un impediment per a la il·luminació o per la qualitat sonora, facilitaria la feina, per exemple, als operadors de càmera, ja que els evitaria la possibilitat de desaforar per la part superior del decorat.

Tenint en compte que el sostre proporciona a un decorat d'estudi "*un indefinible aspecte de algo real que ya está terminado*" (MILLERSON, 1989: 114), cal tenir en compte i mesurar els avantatges i els inconvenients per incloure'l dins l'estructura escenogràfica. A més, tenint en compte la mediació de la càmera, no cal integrar un sostre complet per tal d'aconseguir sensació de realitat.

Per aquesta raó són més factibles els sostres parcials o simulats (amb peces retallades, representat sobre un fons escènic, amb una màscara a primer terme o a la càmera) que permeten uns recursos d'il·luminació més simples.

Tenint en compte l'àmbit d'estudi del present treball, l'escenografia electrònica, és interessant fer

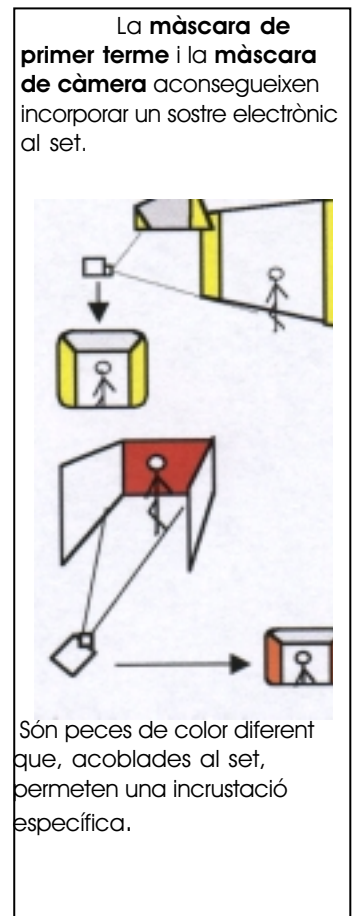


esment de la tècnica que MILLERSON (1989) descriu en el següent sentit: "Si un fondo escénico (telón de foro, fotografía de fondo, inserción de <chroma key> -d'una imatge o conjunt d'imatges construïdes a l'ordinador, afegim-) incluye un techo, puede crearse la impresión, a efectos de la càmera, que dicho techo se extiende a lo largo de toda el área de actuación"(MILLERSON 1989: 116). De la mateixa manera que es crea la sensació que els entorns escenogràfics són físics i que s'extenen, també, per l'àrea d'actuació coneixent les imatges que s'insertaran sobre el Fons Plà o Ciclorama amb el sistema de cromà-key, es podrà aconseguir que l'actor-presentador-comunicador s'hi adapti per mantenir la sensació de realitat.

Les tècniques clàssiques de creació de sostres de les màscares també es poden aplicar per a donar suport al sostre creat amb mitjans electrònics.

### 5.2.2.- l'espai pantalla

Fins ara hem dissecionat el plató de televisió com a espai fonamental de l'espectacularitat tant si la creació escenogràfica es fa de forma tradicional com si és fa electrònicament. Volem saber com és l'estructura física on s'acabarà col·locant l'escenografia televisiva en un afany d'argumentar que, depenent de com són aquestes arquitectures i de la seva complexitat les possibilitats escenogràfiques són ben diferents. Així, l'anàlisi s'ha fet en base a l'escenografia televisiva suportada per un conjunt d'elements que hem catalogat sota la denominació de *l'espai físic* i que ens permetran explicar



com ha estat l'escenografia al llarg de la història de la televisió i com és, una gran part de l'escenografia en el moment de l'actual.

També hem tingut en compte i descrit les estructures físiques que es necessiten per a una escenografia electrònica. El croma-key ofereix una escenografia inexistent a l'espai plató, però continua sent el plató l'estructura base la que permet vertebrar l'escenografia electrònica.

MOEGLIN (1986) desvinculà el plató com a espai gestor d'imatges televisives. Aquesta pèrdua d'estatus és deguda als nous tractaments de la imatge televisiva, a les possibilitats que les noves tecnologies ofereixen quant a construcció d'imatges (on incloem els cromes i tots els seus derivats) que possibiliten elements no físics al plató

Recordem que del mateix autor és el terme *escenografia electrònica*. El concepte integra en el món escenogràfic tots els recursos i possibilitats que permeten les noves tecnologies i tractaments de la imatge i dóna sentit a l'espai pantalla per oposició a l'escenografia tradicional.

Per la seva banda, VILCHES(1989) també defineix el marc de la pantalla com l'espai nodal a partir del tractament i producció de la informació. És possible extrapolar aquesta definició i estendre-la a tots els programes televisius que, no per una qüestió de gènere sinó per una estructura similar de presentació, s'estructuren al voltant d'un conductor que redefineix

l'espai, tant si es físic, electrònic o una combinació d'ambdós. Per VILCHES la força de la representació de l'espai televisiu es troba en:

- .la representació dels espais
- .la relació que estableix la televisió entre el fet real i l'espai imaginari de l'espectador

Seguint amb les seves argumentacions, el plató, l'estudi de televisió, és la part visible i real quan tots els recursos visuals són visibles i reals, mentre que l'espai que delimita la pantalla del televisor és l'espai nodal quan s'utilitzen noves formes visuals electròniques i efectes visuals.

Mentre que en una primera etapa de la televisió, abans que les limitacions tècniques permetessin incorporar elements no físics a l'escenografia del plató, el mateix plató era l'únic espai integrador i focalitzador de tots els elements, quan tecnològicament és possible i el plató no pot encabir altres elements cal buscar una ubicació més integradora. És així que l'espai final de visionat, l'espai de la pantalla del televisor, passa a ser aquest nou espai que aglutina tots els elements, els del plató i els que li són aliens, convertint-se la pantalla en el suport espectacular dels productes televisius.

Entrant en certa contraposició amb les idees de MOEGLIN (1986) i VILCHES (1989) considerem que el plató de televisió continua tenint un paper clau en tot el procés televisiu. És per això que ens interessa establir un doble seguiment del tema ja que pensem que el plató, base de la incrustació de l'escenografia electrònica, continua sent

l'espai de treball, l'element que cohesiona l'escenografia, ja sigui real o electrònica, de la mà de l'actor/ presentador/ conductor del programa.

L'espai mare de la televisió el pensem com un espai dual amb independència de l'escenografia final que s'hi apliqui: d'una banda el físic i de l'altre l'eteri.

L'ús d'escenografia electrònica, l'àmbit d'estudi que ens interessa, i altres efectes que només són visibles a través del visionat de la pantalla, desplaça el protagonisme del plató cap a l'espai pantalla, que també s'anomena espai nodal de la representació, considerant que no cal oblidar com és l'espai d'incrustació del croma que permet la mobilitat, o no, pel plató.

#### **5.2.2.1.- instruments bàsics de l'escenografia electrònica**

El capítol 4 (Variants de l'escenografia electrònica) finalitzava puntualitzant quins són els elements que considerem bàsics en la creació d'una escenografia electrònica i virtual:

- Un decorat real i monocrom
- Un personatge
- Un sistema integrador de decorat i presentador
- Una font generadora d'imatges, del decorat

D'entre aquests elements, el sistema que integra decorat i presentador fa referència a la vessant tecnològica que permet crear la il·lusió, alhora que el realisme, de l'escenografia electrònica a la televisió.

En la segona part d'aquest capítol dedicat als espais escenogràfics pretenem concretar, d'una forma planera i entenedora, sense entrar en terminologia específica ni detallar tots i cadascun dels sistemes tecnològics que hi poden haver en el moment actual, en què consisteixen els sistemes integradors d'escenografia electrònica que possibiliten la creació de l'espai pantalla.

Es vol remarcar la importància de les eines, les seves qualitats i les possibilitats tècniques que hi ha en el mercat de finals del segle XX d'una forma molt genèrica en l'ús de la tecnologia escenogràfica electrònica. Considerem necessari conèixer mínimament el funcionament dels elements que possibiliten la tècnica escenogràfica per tal d'emmarcar l'entorn i la pressió de la indústria.

És per això que incorporem al present treball un annex d'empreses per visualitzar la gran varietat d'eines creadores d'imatges escenogràfiques per a televisió que hi ha en el mercat. En aquest annex hi incloem les marques comercials que s'han anat desgranant en el buidat de revistes especialitzades.

En mig de tot el sistema d'aparells que es necessiten per a crear una escenografia electrònica de qualitat (figura 1), considerem que hi ha dos elements tècnics fonamentals i imprescindibles i que, de fet, són els elements que configuren els sistemes que integren decorat i presentació. D'una banda l'incrustador, que possibilita que els elements reals (com a mínim el presentador) i els elements electrònics (les imatges que configuraran l'escenografia de l'espai pantalla) es barregin



en un sol espai. L'altre instrument imprescindible es cocreta en el mesdador d'imatges. Aquest aparell permet fer les transicions d'imatges, per tall o per encadenat, entre les diverses càmeres, tant si són escenografies electròniques simples com si són escenografies virtuals.

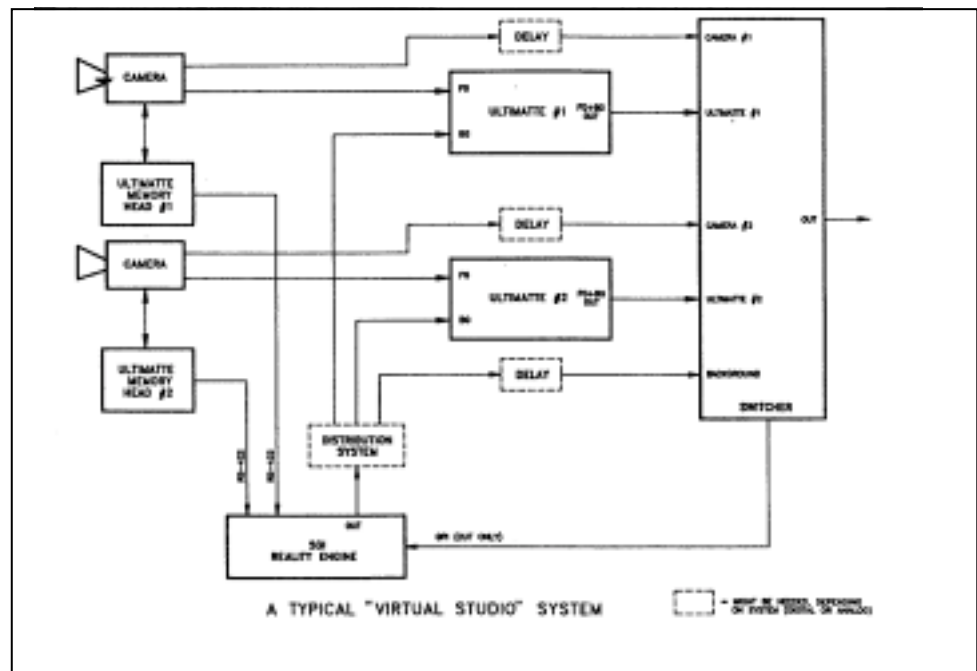


Figura 1. Font "F&C Multimedia", núm. 30

Figura 1.- Representació esquemàtica d'un sistema d'escenografia virtual amb els components imprescindibles.

### .l'incrustador

L'incrustador de Croma-Key és un element fonamental en qualsevol sistema d'escenografia electrònica. Aquest element tècnic és l'encarregat de col·locar la imatge real (des del personatge que evoluciona per l'escenari als elements d'atretzo que hi pugui haver) sobre la imatge electrònica o virtual que es tingui preparada (amb les variants de generació que ja s'han assenyalat anteriorment -2D, 2,5D i 3D-).

La creació d'una bona incrustació de la imatge real sobre l'electrònica és el resultat tant de l'aparell d'incrustació que s'utilitza, com del coneixement i de la bona combinació de tots els elements que hi intervenen: des del color i la forma del fons escenogràfic, passant per la il·luminació, les càmeres i la qualitat del Croma-Key.

En el moment de redactar aquest capítol els productes de l'empresa Ultimatte són dels millors sistemes d'incrustació del mercat i amb més tradició. La revista F&C Multimedia, en el seu número 9, explica que aquest sistema fou creat per Petro Vlahos i aconseguí en el llunyà 1978, amb la versió Ultimatte-4, el premi Emmy. Es tracta d'un sistema digital de composició d'imatge en constant evolució que ofereix una alta qualitat en el seu processament. L'Ultimatte-8, amb la versió 4:4:4, posseeix una configuració que permet a l'usuari disposar d'entrades seleccionades (foreground i background), i sortides FG+BG. Ambdues entrades i la sortida poden ser configurades de forma individual. Aquest mateix sistema també incorpora l'anomenat "Screen Correction" o "Matte Shading" que soluciona els problemes de brillantor i color de les diferents imatges en l'elaboració de projectes (F&C Multimedia núm. 31).

Gran part dels incrustadors de qualitat que es poden trobar ara en el mercat disposen de la possibilitat de treballar amb màscares externes (mattes), és a dir, la imatge virtual proporciona la imatge de fons i també imatges de primer pla. La tècnica del "matte" és l'equivalent electrònic de la tècnica fotogràfica (Cinevideo 20, núm 112) que possibilita fer més d'una presa sense

rebobinar la pel·lícula. En el context que estem parlant, els "mattes" són objectes creats electrònicament que es col·loquen davant dels personatges o dels elements reals que s'hagin pogut col·locar en l'escenari. Aquesta possibilitat tecnològica que permet augmentar la sensació de profunditat de l'escenari, de crear nivells diferenciats, s'anomena "Key remot".

### **.el "Key remot"**

Un Croma-Key bàsic permet que l'actor-personatge-presentador i els elements reals que s'hagin col·locat en el plató apareguin davant de l'escenografia electrònica i/o darrera d'objectes creats a l'ordinador.

Fins ara a aquests objectes se'ls ha donat la forma de taules estadístiques o de puntuació. L'objectiu és possibilitar la mobilitat del presentador tant per davant com per darrera de l'objecte en qüestió.

Per aconseguir les màscares amb el Key-remot es poden utilitzar dos sistemes de càlcul que l'ordinador ha d'aplicar. El **"Key remot" basat en la distància** necessita que la distància de retall sigui la mateixa que hi ha entre la càmera real i l'objecte que s'ha de retallar (normalment el personatge físic). Per emprar aquest sistema cal un monitoratge constant de la posició de l'actor dins l'espai físic preparat per al croma i només permet una distància de retall. Així, no hi poden haver dos elements al mateix temps a distàncies diferents, ja siguin dos actors o un actor i un objecte.

El seguiment de l'actor, quant a la determinació de la seva posició dins la caixa blava, és responsabilitat de l'operador, tot i que la localització de l'actor es pot preveure i automatitzar.

Quan s'assignen prioritats als diferents objectes que componen la imatge final, tant als objectes físics (persones com altres elements) com als objectes virtuals (pantalles) es parla de "**Key remot**" **basat en l'objecte**. Així es defineix quin serà l'objecte de primer pla i quin serà el de fons. Amb aquest sistema hi ha la possibilitat de treballar amb dos actors amb distàncies diferents de retall. L'única limitació és que no se li poden adjudicar les dues prioritats diferents (objecte de primer pla i objecte de fons) en el mateix moment.

### **.el mesclador**

El mesclador és l'aparell que possibilita el canvi entre dos plans, dues escenes o seqüències, és a dir, la transició entre dues unitats narratives (AGUILERA, GARCIA I OLIVER, 1997). Les transicions més comunes són:

- el tall, transició que substitueix, de cop, la imatge que teníem per la imatge nova.
- l'encadenat, és una transició suau que superposa momentàniament la imatge de sortida i la imatge d'entrada.
- el fos equival a un encadenat entre una imatge i el color negre o a l'inrevés, és a dir, de negre a imatge.
- la cortineta és un efecte visual de transició decorativa.

Tot i que en els sistemes de realització que s'usen per fer escenografia electrònica el número de càmeres reals i de càmeres virtuals sol ser el mateix (malgrat la possibilitat de diferir en circumstàncies especials), la

quantitat de mesdadors que es necessiten per a treballar amb aquest tipus d'escenografia pot variar. Si només es volen fer transicions per tall, només cal un generador d'imatges; en fan falta dos quan, sigui quina sigui la quantitat de càmeres, es facin encadenats i efectes entre les imatges servides per dues càmeres reals; com més alt sigui el nombre de generadors de gràfics virtuals (que inclouen tant els ordinadors com qualsevol altra font d'imatges virtuals) més possibilitats de commutació real tindrem.

Els talls amb una única font d'imatges de fons són més difícils d'aconseguir. La més freqüent consisteix en assignar una font d'imatges electròniques a cada càmera real. Fent-ho així la majoria de sistemes necessiten tants ordinadors com càmeres hi hagi a l'estudi. D'aquesta manera és possible monitoritzar simultàniament totes les formes de càmera compostes (primer pla+pla de fons) en el control de realització.

#### **5.2.2.2.- sistemes tecnològics**

Malgrat la diversitat de plantejaments de l'escenografia electrònica (es pot dir que cada fabricant opta per una tècnica pròpia) és possible fer una classificació a partir de dos paràmetres bàsics. L'ordinador que genera la imatge de fons ha de conèixer amb exactitud d'una banda la posició i de l'altra els ajustos de la càmera de primer pla per mantenir la il·lusió que el personatge i la imatge de fons han estat presos per la mateixa càmera i en el mateix instant. *"Esta mezcla en tiempo real significa, evidentemente, haber efectuado un*

*estudio previo, muy preciso, para respetar la perfecta coherència entre la escena real y la virtual” (DOMINIQUE CHOUCAN, Mundo Científico núm. 157: 483).*

El mètode que s'utilitza per mesurar tant la posició com l'orientació de la càmera real és bàsic a l'hora de facilitar-ne l'ús i també en el nivell de realisme que es pot aconseguir. Al mateix temps és fonamental per quantificar el cost de la instal·lació del sistema.

### **.ajustos de la càmera**

Els sistemes de creació d'escenografia electrònica haurien de tenir unes qualitats fonamentals de mesura de posicionament de càmera. Això permetria la construcció d'escenografies virtuals amb efecte realista de qualitat. Passem a detallar-ne alguns exemples:

1. Permetre qualsevol moviment de la càmera sobre la superfície d'un estudi de grans dimensions (fins a uns 800 m<sup>2</sup>).
2. Treballar amb un nombre variat de suports per a la càmera: des dels més convencionals (trespeus, dollys,...), fins a sistemes robotitzats, passant per càmeres lliures (steadycam o a l'espatlla).
3. Mesurar la posició i orientació de la càmera amb suficient precisió per tal que els errors de desplaçament introduïts siguin despreciables en la col·locació dels elements reals o virtuals de l'escena.
4. Mesurar els paràmetres de posició i els ajustos de la càmera amb el mínim retard possible per facilitar la feina a l'operador de càmera.
5. Imposar el mínim de limitacions en el contingut de l'escena o en l'entorn de l'estudi.

### **.determinació de la posició de la càmera**

Per saber la posició exacta de la càmera tant en el moviment de traveling -TRAV- (desplaçaments sobre el terra i elevació vertical del suport) com en el de

panoràmica -PAN- (moviments sobre l'eix tant horitzontals com verticals), en moviments òptics de zoom, en posicionaments de picat/contrapicat i en ajustos de focus hi ha desenvolupades dues tècniques diferents: la mecànica i la matemàtica.

El **sistema mecànic** per a saber la posició de la càmera (figura 2) es basa en l'ús de sensors electrònics (potenciòmetres incrementals mecànics, magnètics o òptics) situats a cada punt amb possibilitats de moviment, és a dir, en el pedestal, en el trípede i en l'objectiu.

L'esquema mostra els punts clau on cal instal·lar sensors del sistema mecànic de reconeixement: 1= zoom; 2= focus; 3= panoràmiques horitzontals i verticals; 4= picats i contrapicats; 5= travelling vertical; 6 i 7= travellings dreta-esquerra i davant-darrera.

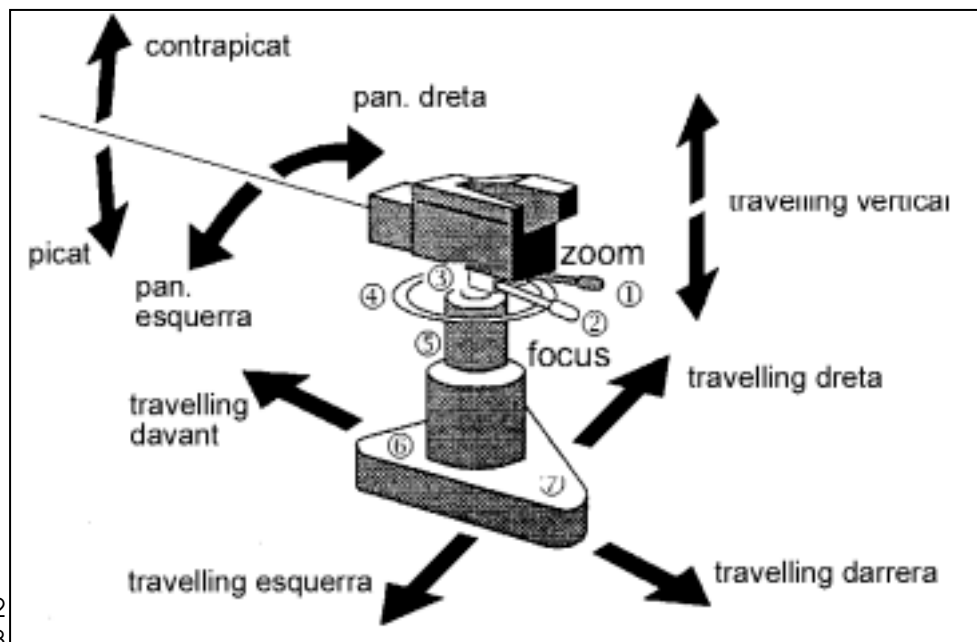
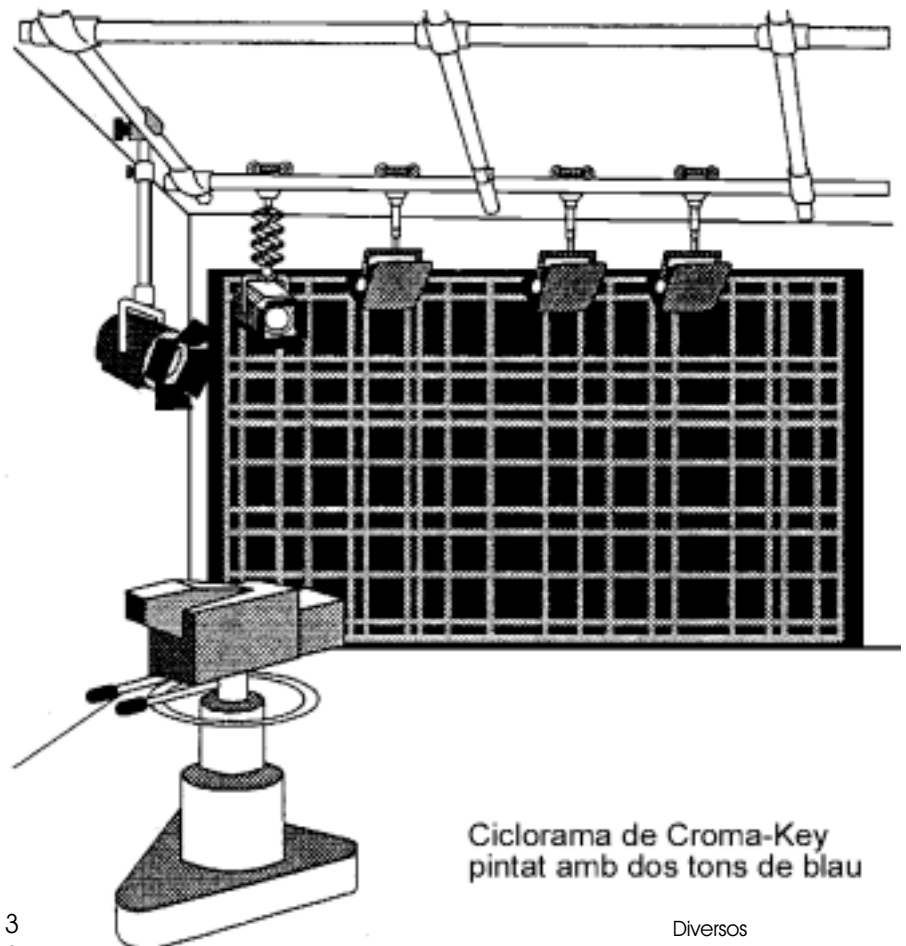


Figura 2  
Font: Pareja, 1998

El **sistema matemàtic / òptic** és un sistema de reconeixement visual de patrons desenvolupat per l'empresa israelí ORAD. El reconeixement es fa a partir de la pròpia imatge de fons del Croma-Key, pintat en dues tonalitats de blau imperceptibles a simple vista. En el seu format més bàsic es tracta d'un plafó de PVC pintat amb

dos tons de blau que el sistema discrimina amb facilitat (Figura 3). Així el blau de fons és el "blau-Ultimatte" i les barres horitzontals i verticals són de "súper-blau-Ultimatte".

Sistema de reconeixement matemàtic de patrons Orad



Ciclorama de Cromo-Key pintat amb dos tons de blau

Figura 3  
Font: Pareja, 1998

Mentre la visualització del conjunt de la graella mostra regularitat, en l'enquadrament curt (amb un mínim de dos quadres), el sistema llegeix la imatge d'una forma prou irregular per a diferenciar-la i situar-la correctament dins el conjunt de la graella, és a dir, reconeix la ubicació i els ajustos de càmera (Figura 4).

Diversos enquadraments que la càmera sí que percep com a diferents.  
a.- Enquadrament frontal de l'engraellat;  
b.- E. un cop fet un desplaçament lateral dreta; c.- E. un cop fet el moviment òptic de zoom-in; d.- E. un cop fet el moviment d'escorament lateral; e.- E. en contrapicat; f.- E. amb desplaçament de càmera combinat amb panoràmica.

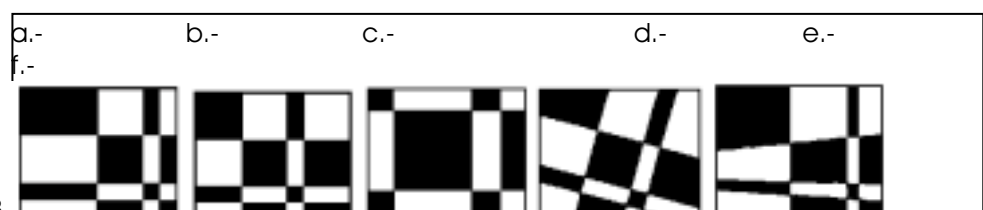


Figura 4  
Font: Pareja, 1998



El fet de no necessitar sensors en totes les càmeres dóna la possibilitat d'usar càmeres sense suport mecànic convencional, permetent gran varietat de moviments ja sigui amb càmeres a l'espatlla o amb steadycams. Així mateix, aquest sistema permet fer la incrustació de Chroma-Key en una fase posterior de post-producció<sup>4</sup>. En contraposició a aquests avantatges, el sistema ORAD està limitat a sets de reduïdes dimensions.

La investigació actual busca noves fórmules de detecció de posicionament i d'ajustos de càmera. PAREJA (1998) anomena la BBC britànica com a empresa que dedica esforços en la millora de sistemes. Fruit d'aquestes investigacions la BBC ofereix com a **sistemes experimentals** dos mètodes de mesura que, basant-se en el reconeixement visual de patrons de ORAD, ofereixen millores en la prestació. Aquestes millores s'obtenen a partir de la concreció del tipus de producte que es vol aconseguir. Així, mentre el mètode que anomenarem de "indicadors de Croma" s'adapta a instal·lacions temporals i a programes pre-enregistrats, el d'"engraellat" és millor per a programes en directe.

El reconeixement visual de patrons de croma es limita a petits "**indicadors**" col·locats sobre el sòl o en les parets del plató de televisió. Els patrons visuals formen part de l'escenari i la càmera real els capta. La imatge de la càmera real s'analitza per determinar la posició dels marcadors obtenint així les posicions de coordenades (X, Y i Z) i tres angles de rotació. La mesura de la posició de la

---

<sup>4</sup> Si s'enregistra la imatge de primer pla amb la seva graella corresponent de color de fons, és possible indicar a l'ordinador, en el moment de la post-producció, la generació de la imatge de fons.

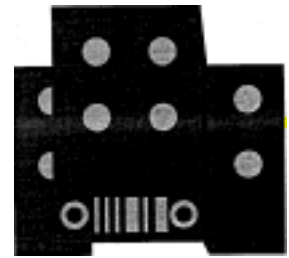
càmera i els seus ajustos es pot fer tant en directe com mentre es fa la post-producció. Aquests marcadors (Figura 5) es poden eliminar en el procés d'incrustació ja que estan pintats en dos tons de blau.

El sistema imposa una única limitació: com a mínim un marcador, preferiblement tres, han d'aparèixer sempre en imatge. Els marcadors, però, poden reposicionar-se per adaptar-se a cada nova escena. Per mesurar automàticament la posició dels marcadors s'ha creat un sistema de posicionament de precisió que llegeix un codi de barres individualitzat en cada marcador

Aquest sistema d'indicadors es pot utilitzar en estudis de mida gran alhora que permet la presa d'escenes amb molt de moviment tant per part de les càmeres com dels actors. El sistema s'ha dissenyat per treballar en temps real, proporcionant 25 mesures per segon a partir d'un ordinador Pentium Pro a 200 Mhz. Malgrat els avantatges aquest sistema presenta dificultats en les produccions en directe ja que, per crear l'efecte de realitat, no n'hi ha prou amb eliminar els "indicadors", sinó que cal eliminar les ombres dels mateixos marcadors i les variacions de blau que hi pot haver entre ells a causa de les variacions en la il·luminació. És, per tant, un sistema apte per a la post-producció i més difícil per a les produccions en directe.

El sistema experimental que anomenem d'"engraellat" col·loca els marcadors fóra de l'enquadrament de les càmeres, per exemple en el sostre de l'estudi. És per aquest fet que els seus marcadors, a diferència del sistema anterior, poden presentar un

Figura 5: Prototip se sistema matemàtic basat en marcadors que es col·loquen a terra.



Font: Pareja,

aspecte molt contrastat amb el seu entorn per facilitar-ne el reconeixement (Fig. 6).

Alguns dels avantatges del sistema d'engraellat són la nul·la influència en la composició de l'escena o la possibilitat d'usar el sistema fins i tot quan no hi ha cap fons blau (cas de la col·locació d'objectes infogràfics en un entorn real). En la vessant negativa, els principals inconvenients estan en els cost, tant des d'un punt de vista temporal (el temps d'instal·lació és més llarg que en el sistema anterior) com de costos de producció ja que es necessita una càmera auxiliar per a cada càmera de producció que s'utilitzi. La càmera auxiliar, incorporada a la de producció, és l'encarregada que mostrar la posició i mesurar la posició i l'orientació relativa de l'engraellat.

Figura 6.- Sistema matemàtic de reconeixement visual de patrons en el sostre de l'estudi de televisió.

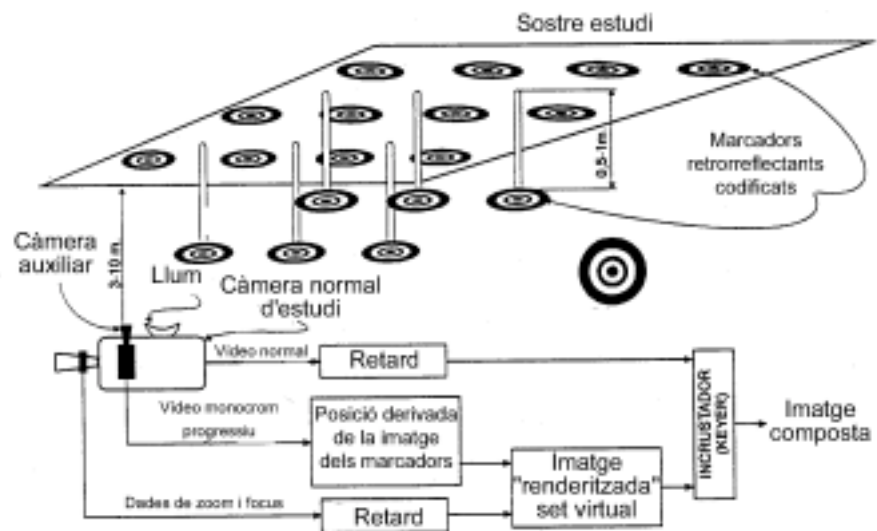


Figura 6  
Font: Pareja 1998

### .l'oferta del mercat

Tot i haver descrit les bases dels sistemes genèrics més importants i haver anomenat algunes de les empreses amb tecnologia punta que els utilitzen, ens sembla interessant incorporar en un annex el conjunt de

productes que ofereix el mercat actual amb les seves variacions i especificitats. De fet, en molts casos els software d'empreses diferents desenvolupen productes molt similars a partir de necessitats puntuals, molt específiques. El recull, que no pretén ser exhaustiu, es fa en base a les informacions de revistes especialitzades.

### **5.3.-estructures formals d'escenografia a la programació televisiva**

A partir de les observacions de MILLERSON (1989) en el sentit de descobrir a través de l'experiència quina escenografia és més adequada per a cada programa, determinades estructures escenogràfiques són equiparables a formats i gèneres concrets. Així és possible concretar tipologies de programes a solucions espacials bàsiques.

Per a delimitar aquest punt, amb l'objectiu de concretar unes determinades estructures per uns determinats programes, cal introduir una mínima referència al gènere i al format televisiu.

Establim que el gènere fa referència al contingut mentre que el format en fa a la manera com s'estructura aquest contingut. BARROSO (1996) en concreta una primera aproximació en el següent sentit "*...género será cada uno de los grandes grupos en que pueden clasificarse los programas en razón de su contenido temático o del público al que están dirigidos*" mentre que format designa "*todas aquellas variaciones formales -del género- producto de la mixtura, la transposición, la multicondición, etc., propios*

*del medio y de la actitud contemporánea*" (BARROSO, 1996: 189-200). És així que podem fer una doble classificació de gènere, com els grans blocs en que és possible agrupar diversos programes a partir del contingut o del públic, mentre que el format té en compte les variacions estructurals del gènere en la programació.

El model de gèneres ha anat variant i s'ha anat complicant amb el temps. A Europa, per exemple, l'aparició de les cadenes privades "*... ha introducido nuevas prácticas en la filosofía de programación y en la forma de concebir los programas...*" (PRADO, a Telos-31: 60). És a partir d'aquesta idea que es creà l'observatori d'anàlisi Euromonitor<sup>5</sup> i que s'establí una categorització en macrogèneres (informació, ficció, esports, infantil i altres) que hem tingut present.

Després d'aquestes concrecions ens proposem establir una doble catalogació que ens sigui útil per a escatir l'existència d'una escenografia televisiva pròpia. D'una banda hi ha els gèneres i formats que tot i usar la televisió com a canal de difusió no es poden considerar estrictament televisius i, per tant, no necessiten ni usen una escenografia pròpia de la televisió. En aquest grup, que anomenem **Escenogràficament No Televisius (Esc. No TV)**, hi integrem els espais que usen la televisió més com a mitjà de difusió que de creació:

---

<sup>5</sup> Euromonitor és un instrument que suministra dades per a l'anàlisi de la televisió a Europa. Projecte nascut el febrer de 1989, aplica metodologia pròpia que permet l'anàlisi comparativa de 26 cadenes en 5 països.

a.- les retransmissions (esportives, culturals, d'esdeveniments puntuals,...-). És cert que la televisió condiona alguns aspectes de la seva presentació i, en ocasions, l'escenificació televisiva del fet concret és i ha sigut bàsica per a incrementar l'espectacle televisiu (recordem les pioneres produccions de L. Riefenstahl). Malgrat això i la possibilitat cada vegada més efectiva d'introduir elements que en altres moments considerem escenografia electrònica<sup>6</sup>, i que, de fet, suposen un valor afegit a l'espectacularitat, creiem que l'espectacularitat intrínseca a les retransmissions no depèn, d'una forma significativa, del mitjà de transmissió, en aquest cas televisiu, ni de les fórmules de presentació que aquest pugui aportar.

b.- els dramàtics, tot i que treballen televisivament la seva posada en escena, segueixen i usen escenografies que permetin la "*representació d'una experiència humana*" (FÀBREGAS, 1973: 19). Es tracta d'un gènere popular molt arrelat a la ràdio que es traspassà, ràpidament, a televisió, tot absorbint professionals dels altres mitjans: de la ràdio i del teatre, des d'actors i directors a muntadors d'escena, decoradors, fusters... i escenògrafs. La televisió importà així professionals i també dimensió espectacular teatral amb les fórmules pròpies per a crear espais on sigui possible narrar una història.

Els dramàtics foren una gran escola per a un tipus d'escenografia molt propera al teatre<sup>7</sup>. Des d'un punt de vista semiològic es pot definir com "*la ejecución verbal y no verbal de un TEXTO A que necesita la mediación de un TEXTO B (actor, escenografía,...)*" (DÍEZ BORQUE, 1975: 53), traspasada a un altre mitjà, la

<sup>6</sup> ¿Cal considerar els elements electrònics, informatius o publicitaris, que apareixen en la pantalla del televisor en una retransmissió, per exemple esportiva, com a elements escenogràfics? Remetent-nos a la definició d'escenografia que hem proposat en el capítol 3 (Delimitació conceptual) considerem que aquests elements no són escenogràfics, sobretot per la nul·la implicació que els suposa als actors (en l'exemple, esportistes) i l'aparició o no d'aquests elements sobreposats.

<sup>7</sup> Xavier Gómez, cap d'escenografia de TVE-Catalunya, recorda els inicis dels dramàtics per a televisió, "...el realitzador adaptava el text al mitjà televisiu treballant amb els càmeres. Així es va desenvolupar una tècnica una mica especial que no era cine, que no era teatre, que era televisió, amb els "tiros" de càmera,... dibuixar la forma per tenir les profunditats...El teatre té un punt de vista de PG i la televisió necessita plans més curts i mitjos, amb petits detalls...En l'època del blanc i negre es treballava molt per aconseguir el volum, les textures, la

televisió. TVE es nodrí en les primeres etapes de dramàtics, primer en directe i més endavant enregistrats, que havien d'adaptar el llibret i combinar decorats. Avui el gènere ha evolucionat i el teatre com a tal, per televisió, és un element residual mentre que els formats de *culebrot* i *sitcom* (en directe o enregistrada), tenen molt d'èxit.

c.- el cinema, que és un mitjà que es veu per televisió. Segueix l'estètica escenogràfica cinematogràfica i només modifica la seva manera de ser en saber-se fet explícitament per la petita pantalla -telefilms-, en l'acceleració dels ritmes. A la llarga, en ser la televisió un important canal d'exhibició del cinema, aquesta acceleració rítmica acaba repercutint en tota la indústria cinematogràfica.

D'altra banda pensem que sí que són pertinents d'anàlisi escenogràfic, **escenogràficament televisius (Esc. TV)**, els gèneres i formats de televisió que inclouen en la seva estructura l'habitualment d'un espai que serveixi de marc en la presentació i conducció d'un programa. Incloem en aquest grup els informatius, els magazins, les varietats, els infantils, els concursos i tots els programes que són barreja de format i s'ubiquen en un plató de televisió.

Tot aquests programes han tingut una evolució des dels seus orígens i es pot afirmar que han anat trobant una manera de fer característica des d'un punt de vista formal. Els informatius, per exemple, construeixen els seus fons escenogràfics basant-se en imatges de la redacció, mapes del món, rellotges i pantalles, de mides diverses, amb imatges en moviment; els magazins necessiten més del públic en directe i es col·loquen en

---

*profunditat... Va ser l'escola del que som ara quant a programes de ficció"*  
(GÓMEZ, 2000).

entorns més domèstics, propers a l'espectador i sense tecnificació evident: una sala d'estar; els de varietats recreen gran espais per encabir les actuacions musicals i treballen una distribució espacial repartida entre escenari i públic.

També pensem que cal incloure en aquest bloc, de programes pertinents d'anàlisi escenogràfic, una estructura que considerem típicament televisiva que no es pot, però, considerar gènere per si mateixa: la presentació. Amb aquesta catalogació ens referim més a la posada en escena que al contingut del programa. Té a veure amb com s'embolcalla l'acte comunicatiu, amb el personatge, el seu entorn i la introducció imatgística a un espai televisiu determinat o el fil conductor entre diversos espais. La presentació té cabuda en qualsevol dels gèneres que hem mencionat abans i, fins i tot, pot ser la base televisiva pel conjunt d'espais que anteriorment hem considerat com a no pertinents d'anàlisi televisiu. És a dir, una pel·lícula, una retransmissió esportiva o cultural i un dramàtic poden anar precedides d'un espai de presentació on s'expliquen un conjunt de fets que permeten situar, en el seu punt just, com si d'un pròleg o introducció es tractés, el programa que està a punt d'iniciar-se. La presentació serveix per transformar espais no-televisius en televisius, per incorporar mitjans aliens a la televisió.



A partir d'aquesta argumentació i catalogació prèvia quan a gèneres i formats<sup>8</sup> que assumeixen o no escenografia televisiva i de la introducció i puntualització de l'estructura de presentació ens troben en disposició de creuar les dades resultants amb les reflexions explicitades sobre les estructures de l'espai.

El resultat el visualitzem en un esquema descriptiu on és possible veure quines són les estructures més habituals que utilitzen cadascun dels gèneres televisius.

	FP	T	Te	nTci	nTce	nTle
CON		X	X	X		
DBT		X	X	X		
ENT		X	X			
INF	X	X				
MGC		X	X	X		
MSC			X			X
PRS	X	X				
STC					X	X

**A l'eix de les verticals**, per ordre alfabètic: Concurs: CON; Debat: DBT; Entrevista: ENT; Informatiu: INF; Magazine: MGC; Musical-varietats: MSC; Presentació: PRS; Sitcom: STC.  
**A l'eix de les horitzontals**, de menys a més complex: Fons Pla: FP; Tríptic: T; Tríptic respecte eixos: Te; 3 o més Tríptics amb càmeres a l'interior: nTci; 3 o més Tríptics amb càmeres a l'exterior: nTce; 3 o més Tríptics lineals amb càmeres a l'exterior: nTle

Les eines sorgides de l'anàlisi d'aquest capítol seran útils i aplicables en els descriptius que se'ns obren a partir d'ara.

<sup>8</sup> Per a la concreció dels diversos gèneres i formats partim de l'estructura de BARROSO, J. Realización de los géneros televisivos. Editorial Síntesis, Madrid, 1996. També tenim en compte les dades referides al gènere que fa PRADO a Telos-31: 66-71