

En este ejemplo, el escenario virtual se constituye en un excelente ejercicio de demostración del potencial representativo a través de una escenografía en la que se busca crear un entorno hiperrealista con colores saturados y texturas metálicas. El presentador desciende las escaleras y acude a la posición en la que interactúa con los gráficos para presentar los datos. Hay una clara vocación de puesta en escena con un objeto espectacularizante. La escenografía virtual dispone de los motores gráficos necesarios para presentar en tiempo real grandes arquitecturas. Este entorno grandioso que rodea al espectador, subraya y enfatiza la relevancia histórica y fundamentalmente mediática que tuvo la elección del senador Obama como presidente de los EEUU.

La principal apuesta a nivel tecnológico es la capacidad que tiene el presentador de interactuar en tiempo real con los objetos 3D que se presentan en el escenario. El presentador señala el objeto lo puede desplazar e ir presentando la información al tiempo que interactúa con ella [5].

BBC. ELECCIONES EUROPEAS 2009. La simplicidad ¿un síntoma de madurez?



Ilustración 7. Cortesía de Brainstorm Multimedia.

En la ilustración 7, se ha renunciado a la escenografía realista. El presentador está sobre un mapa de la Unión Europea y el decorado es de color blanco silueteado con algunos iconos significativos de los países miembros de la Unión Europea. Los gráficos con la información electoral se dibujan en 3D en tiempo real sobre el suelo del plató. El presentador interactúa con la información, señalando y enfatizando aquellas partes del gráfico más relevantes.

Con respecto a trabajos anteriores, se observa la mejora en la resolución de los gráficos. Para mostrar los detalles de la información no es necesario introducir un vídeo a pantalla completa. Basta con que una de las cámaras encuadre el detalle del gráfico que se desea enfatizar. En este escenario, no se ha buscado una mimesis con la realidad. El escenario virtual no necesita parecer real sino que adopta una especificidad icónica propia. Sin embargo, al igual que ya ocurría en el ejemplo de Eurovisión trece años antes, el

presentador no mantiene el eje de mirada para mostrar el gráfico. La mirada, en lugar de dirigirse hacia el elemento que señala, se dirige hacia el monitor que utiliza como referencia para contemplar la incrustación del escenario virtual. La asignatura pendiente sigue siendo la navegabilidad del presentador. Es decir, aunque tecnológicamente es posible que el presentador interactúe con objetos virtuales, todavía no se han implementado de forma suficiente soluciones tecnológicas que faciliten que el presentador pueda desenvolverse de forma fácil y cómoda en el entorno virtual.

6. Conclusiones Los seis casos analizados tienen en común que el escenario virtual constituye un elemento decisivo del programa. El entorno virtual es un lugar donde el relato del programa avanza, se transforma y se enriquece. En el especial de Eurovision de la NRK el espectador asiste al resultado de las votaciones y al mismo tiempo a la reacción del público y de los propios participantes del Festival a través de la pantalla del escenario.

En las elecciones de Canal 9 en 2003, la presentadora acompañada por el movimiento de la plataforma de rotación navega entre los paneles mostrando los datos de participación y los resultados de las votaciones en las elecciones autonómicas. El panel no tiene ninguna sujeción física y, por tanto, no hay ningún problema para ocultar la naturaleza virtual de la escenografía.

TVE en 2004 con motivo del enlace real de los Príncipes de Asturias realiza un gran esfuerzo, reconstruyendo en 3D la Catedral de la Almudena de Madrid. De esta forma los espectadores conocen las novedades del enlace desde el lugar en el que se va a celebrar el acontecimiento. El paso del plató de televisión a la Catedral se produce en tiempo real con un resultado visual más que notable.

El trabajo que realiza la BBC con motivo de las elecciones de 2005 ejemplifica la capacidad de la escenografía virtual para determinar el relato de un programa de televisión. El entorno virtual permite al presentador estar de forma casi simultánea en la Cámara de los Comunes, recorrer Downing Street o pasearse por encima del mapa de Gran Bretaña, mostrando en 3D el resultado de las votaciones.

BBC News, recrea una escenografía hiperrealista en la que el presentador interactúa con los gráficos en 3D apuntando, dirigiendo y mostrando en definitiva, la información en tiempo real.

Por último, el especial electoral de la BBC de 2009, supone un ejercicio de contención y sobriedad en el uso del aparato audiovisual. El escenario apenas esboza algunos iconos representativos de los países miembros de la Unión Europea. El protagonismo absoluto es de los gráficos con los que el presentador interactúa para mostrar la información que va llegando de los distintos países. Series de animación 3D para televisión como Pocoyó, de la productora española Zinkia o largometrajes de gran éxito comercial como Up, de la factoría Disney ya están apostando por un uso del 3D basado en la simplicidad.

En sus comienzos en la década de los 90', los escenarios virtuales hacían un uso contenido del 3D obligados por la escasa capacidad de las tarjetas gráficas para reproducir todo el detalle. Hoy día las técnicas de representación 3D son capaces de reproducir hasta el más mínimo fragmento presente en la realidad. Sin embargo, algunos creadores audiovisuales de vanguardia como Disney, Zinkia o la BBC empiezan a darse cuenta de que no es necesario construir sus historias basándose siempre en el hiperrealismo como técnica de representación. Las herramientas infográficas y el 3D son algo más que un vehículo para reproducir la realidad, tienen la capacidad de acercarse a la esencia de lo representado. Simplificar la representación de un rostro, un paisaje o un objeto, permite quedarse con lo fundamental, extraer su esencia. En esta nueva concepción, el objetivo ya no es el realismo. Lo sustancial es que la composición final sea verosímil, represente una realidad tangible, en definitiva, que tenga vida.

7. Bibliografía

BRINKMANN, R. (1999) The art and science of digital compositing. Morgan Kaufmann Publishers.

CRUZ-NEIRA, C.; SANDIN, D. J.; DEFANTI, T. A. (1993), "Surround-Screen Projection-Based Virtual Reality: The Design and Implementation of the CAVE". En: Siggraph. Los Ángeles.

FERNÁNDEZ, C.. (2009) "Estratificaciones significantes de la imagen en la realización de programas informativos de televisión: potencialidades de la tecnología más allá de la espectacularización". Castellón, UJI.

FUKUI, K; HAYASHI, M; YAMANOUCHI, Y. (1996), "Virtual studio system for tv program production" En: IEEE Multimedia.

GALÁN, E. (2008): "Escenografía virtual en TV. Análisis del uso de escenografía virtual en la realización de un programa de televisión", en Revista Latina de Comunicación Social, 63, páginas 31 a 42. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Recuperado el 15 de diciembre de 2008 de: http://www.ull.es/publicaciones/latina/2008/04/Galan_Cubillo.html

GALÁN, E. (2009): "El trabajo del presentador de televisión en un escenario virtual". Revista Latina de Comunicación Social, 64, páginas 143 a 150. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, recuperado el 6 -4-09 http://www.revistalatinacs.org/09/art/13_812_12_escenario/Esteban_Galan_Cubillo.html
DOI: 10.4185/RLCS-64-2009-812-143-150.

GARCÍA, A. (2007) "Principios de interactividad: televisión interactiva y realidad virtual" en Enlaces: revista del CES Felipe II, nº 7.

EDSALL, S. (2008) "The future of television graphics" en ACMSIGGRAPH

GIBBS, S. (et al.) (1998), "Virtual Studios: An Overview" En: IEEE Multimedia.

GRAU, O.; PULLEN, T.; TOMAS, G. A.; (2004) "A combined studio production system for 3-D capturing of live action and immersive actor feedback". En: IEEE Multimedia.

GUBERN, R. (2000), El eros electrónico. Madrid: Taurus.

HUGHES, D. (1996) "Virtual studio technology. The 1996 Eurovision Song Contest". En EBU Technical Review. Summer 1996.

LÓPEZ SILVESTRE, F. (2004), El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital. Madrid: Biblioteca Nueva.

MOSHKOVITZ, M. (2000), The Virtual Studio. Boston: Focal Press.

PAREJA E. (1998), Escenografía virtual. UD. 157. Madrid: IORTV.

PAREJA, E. (2005), Tecnología actual de televisión. Madrid: IORTV

PÉREZ MARTÍNEZ, V. (2009): "Multimedialidad e interactividad en la cobertura informativa de las elecciones presidenciales de los Estados Unidos de 2008 en los cibermedios españoles. Revista Latina de Comunicación Social, 64, páginas 161 a 175. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, recuperado el 10 de enero de 2010, en http://www.revistalatinacs.org/09/art/15_814_09_Obama/Victor_Perez_Martinez.html
DOI: 10.4185/RLCS-64-2009-814-161-175

POPKIN, D. (1997), "Virtual studios - the BBC's experience". En: EBU Technical Review: Summer 1997.

SOENGAS, X. (2005), "Los contenidos informativos en las televisiones generalistas" en Ámbitos (nº 13-14) págs 59 a 77.

VÁZQUEZ, T. (2009): "Evaluación de la calidad de la programación infantil de las televisiones generalistas españolas", en Revista Latina de Comunicación Social, 64, páginas 844 a 861. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, recuperado el 12 de enero de 2010 de http://www.revistalatinacs.org/09/art/866_CEU/67_83_Tamara_Vazquez.html
DOI: 10.4185/RLCS-64-2009-866-844-861

VALERO, J. L. (2008): "La infografía digital en el ciberperiodismo", en Revista Latina de Comunicación Social, 63, página 492 a 504. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, consultado el 12 de enero de 2010, en: http://www.ull.es/publicaciones/latina/08/42_799_65_Bellaterra/Jose_Luis_Vale_ro.html

VIDAL ZANÓN, E. (2001), Visiocascos y tarjetas estereoscópicas. Valencia: UPV.

WOJDALA, A.; GRUSZEWSKI, M.; RYSZAND, C.; (2000). "Real-time shadow casting in virtual studio", *MGV (Machine Graphics and Vision)* 9 (2000), n. ½ p. 315-329.

8. Notas

[1] Existen intentos de objetivar los análisis de productos audiovisuales como el ICT (Índice de Calidad Televisiva) que elabora el Observatorio de la Televisión de la Universidad Austral y que Vázquez (2009) emplea para analizar la programación infantil de las televisiones generalistas españolas. Según esta clasificación, la calidad técnica del programa supone el 30% de la valoración final del programa. Dentro de este apartado se incluye la escenografía, la iluminación y la puesta en escena. Sin embargo, el análisis que ocupa este artículo tiene una pretensión fundamentalmente descriptiva y por tanto, no va a utilizar ningún baremo objetivable.

[2] Valero Sancho (2008) aborda el valor informativo que proporciona la infografía digital en todos los géneros periodísticos.

[3] Aunque el programa electoral tiene un carácter fundamentalmente informativo, la cadena se juega gran parte de su prestigio y por ello es habitual que se realicen grandes despliegues de medios humanos y técnicos de forma que la cobertura que se realice de los comicios sea lo más solvente posible (Galán, 2008). En España, por ejemplo, todas las cadenas ya están conectadas a la base de datos del Ministerio del Interior, y disponen por tanto de la información al mismo tiempo. Por tanto, el valor añadido que puede ofrecer la cadena es el modo de presentar esos datos y aquí es donde entra en juego la EV.

[4] Pérez Martínez (2009) analiza la repercusión mediática sin precedentes que tuvo la elección de Barack Obama.

[5] La interacción en tiempo real con objetos 3D, supone una apuesta extraordinariamente ambiciosa dentro de la dinámica de trabajo habitual en televisión. Soengas (2005), al analizar el contenido informativo de las televisiones generalistas en España, constata una infrautilización de los recursos tecnológicos y una ausencia de propuestas innovadoras en la narrativa audiovisual. Los recursos tecnológicos son aprovechados para optimizar las rutinas operativas de trabajo, pero sus ventajas, difícilmente son trasladables al producto final.

El presente estudio ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación "Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos", financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, y del Proyecto de Investigación "Tendencias actuales en la producción y realización de informativos para televisión: entre el espectáculo, el entretenimiento y la información", financiado por la convocatoria de la Universitat Jaume I y Bancaja, para el periodo 2007-

2010, con código 071430-P1 1B2007-26, ambos bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS – HOW TO CITE THIS ARTICLE IN BIBLIOGRAPHIES / REFERENCES:

Galán Cubillo, E. y Fernández Fernández, C. (2011): "La escenografía virtual en la retransmisión de grandes eventos", en *Revista Latina de Comunicación Social*, 66. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, páginas 063 a 078 recuperado el ___ de ___ de 2_____, de http://www.revistalatinacs.org/11/art/924_Castellon/03_Esteban.html
DOI: 10.4185/RLCS-66-2011-924-063-078

Nota: el DOI es **parte de** la referencia bibliográfica y ha de ir cuando se cite este artículo.
Para enviar el artículo a una persona interesada, pincha en el sobrecillo:
