



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
AUDIOVISUALES**

**TEMA:**

**Dirección de arte como recurso visual del guion: análisis del  
filme El laberinto del fauno.**

**AUTOR:**

**Sánchez Mazzini Erick Andrés**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN  
ARTES AUDIOVISUALES**

**TUTOR:**

**Lcdo. Bajaña Yude Guido Roberto, Mgs.**

**Guayaquil, Ecuador**

**23 de febrero de 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**AUDIOVISUALES**

**CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Sánchez Mazzini Erick Andrés**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**.

**TUTOR**

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Bajaña Yude Guido Roberto, Mgs.**

**DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

**Lic. María Emilia García Velásquez, MSc.**

**Guayaquil, a los 23 del mes de febrero del año 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**AUDIOVISUALES**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Sánchez Mazzini Erick Andrés**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Dirección de arte como recurso visual del guion: análisis del filme El Laberinto del Fauno**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 23 del mes de febrero del año 2022**

### **EL AUTOR**

f. \_\_\_\_\_

**Sánchez Mazzini Erick Andrés**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES**  
**AUDIOVISUALES**

## **AUTORIZACIÓN**

Yo, **Sánchez Mazzini Erick Andrés**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Dirección de arte como recurso visual del guion: análisis del filme El Laberinto del Fauno**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 23 del mes de febrero del año 2022**

**EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_

**Sánchez Mazzini Erick Andrés**

# REPORTE DE URKUND

Guayaquil, 14/02/2022

Lcda. María Emilia García, Mgs.  
Directora de Carrera de  
Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales

Presente

Sírvase encontrar en la presente el *print* correspondiente al informe del software URKUND, correspondiente tema de Trabajo de titulación «**Dirección de Arte como recurso visual del guion: Análisis del filme El Laberinto del Fauno**», una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con su autor: Erick Andrés Sánchez Mazzini a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el mencionado documento. Cuyo resultado ha obtenido el siguiente porcentaje: 0%



## Document Information

---

Analyzed document	Trabajo Sánchez.pdf (D127881917)
Submitted	2022-02-14T21:16:00.0000000
Submitted by	Guido Roberto Bajana Yude
Submitter email	guido.bajana@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	guido.bajana.ucsg@analysis.irkund.com

Atentamente,



(VJEP BBjBxB :VEF  
Docente tutor

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por llenarme de bendiciones para poder culminar mi carrera profesional.

Agradezco a quienes estuvieron detrás de mis gastos universitarios a José Mazzini y a Jacqueline Mazzini por sus deseos y su cuidado mientras estaba en mi etapa universitaria.

Agradezco a mi madre Verónica Mazzini por ser una pieza fundamental, alentarme en esta etapa y estar presente para la incorporación.

Agradezco a mi tutor Guido Bajaña por ser una guía para la culminación de este presente trabajo de titulación.

Y finalmente agradezco al gran apoyo de mis maestros Alexandra Galarza y a Mario Moncayo, a pesar del tiempo, me ayudaron en ciertos aspectos para poder llevar a cabo mi tesis.



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA O SU DELEGADO

f. \_\_\_\_\_

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

OPONENTE

# ÍNDICE

ÍNDICE.....	VIII
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN .....	2
Capítulo I .....	5
Presentación del objeto de estudio. - .....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del problema .....	6
1.3 Objetivo General.....	6
1.4 Objetivos Específicos .....	6
1.5 Justificación y delimitación.....	7
Capítulo II .....	8
2. Marco Teórico. - .....	8
2.1 Cine .....	8
2.2 Dirección de arte .....	9
2.3 Elementos de la dirección de arte .....	11
2.4 Nuevas perspectivas del diseño de arte .....	14
Capítulo III.-.....	16
3. Diseño de la Investigación. - .....	16
3.1 Planteamiento de la metodología.....	16
3.2 Población y Muestra .....	16
3.3 Instrumentos de investigación .....	17
Capítulo IV.....	18
4. Análisis de los resultados de la investigación. -.....	18
4.1 Elementos de la dirección de arte de la película El Laberinto del Fauno .....	18
4.2 La dirección de arte como recurso visual .....	38
4.3 Guía de pautas para la aplicación de los elementos de la dirección de arte .....	43
4.4 Conclusiones y Recomendaciones .....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	47
ANEXOS.....	50
Entrevistas a expertos.....	50
Luis Enrique Marañón.....	50
Cecilia Márquez .....	54
Paulina Castillo.....	60



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Primera escena de la película El Laberinto del Fauno.....	19
Figura 2. Maquillaje y composición. ....	19
Figura 3. Efecto visual. ....	20
Figura 4. Fauno.....	21
Figura 5. Hombre pálido. ....	21
Figura 6. Disparo en la mejilla del capitán Vidal. ....	22
Figura 7. Iluminación cenital. ....	23
Figura 8. Luz natural.....	23
Figura 9. Iluminación natural a través de la ventana.....	24
Figura 10. Iluminación natural. ....	24
Figura 11. Paleta de colores fríos.....	25
Figura 12. Tristeza de Ofelia.....	25
Figura 13. Colores fríos: escena de la muerte un hombre inocente.....	26
Figura 14. Paleta de colores usada para el mundo fantástico. ....	26
Figura 15. Escena de Ofelia cumpliendo su primera prueba. ....	27
Figura 16. Escena de la segunda prueba “el gran banquete”.....	27
Figura 17. Predomina el color dorado. ....	28
Figura 18. Transición por color. ....	29
Figura 19. Escenografía de palacio.....	30
Figura 20. Pasillos Fantásticos.....	30
Figura 21. Comedor del hombre pálido. ....	31
Figura 22. Reino de la princesa Moana.....	31
Figura 23. Habitación del capitán Vidal. ....	32
Figura 24. Emboscada al tren.....	33
Figura 25. Ruinas de España. ....	33
Figura 26. Bosque.....	34
Figura 27. Vestuario de Ofelia.....	35
Figura 28. Zapatos de la época. ....	35
Figura 29. Vestuario de la tropa.....	36
Figura 30. Vestuario de la época.....	36
Figura 31. Reloj de bolsillo antiguo. ....	37
Figura 32. Lámparas, medicinas y libros. ....	37

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación estudia en primer lugar la naturaleza del concepto de dirección de arte y su evolución, para luego demostrar la importancia que conlleva tener una buena estética visual. Se estipula que, la dirección de arte sirve como un gran recurso visual, mediante el cual se transmite un mensaje visual al espectador o público. Esta elaboración estética contiene elementos que ayudan a la recreación de mundos fantásticos, estos elementos permiten el desarrollo de una obra cinematográfica, sirviendo de guía para la producción, actores y dar como resultado una película que cause en la audiencia la existencia de una realidad alterna. Con la exploración a través de la película española El Laberinto del Fauno y mediante entrevistas a directores de arte, se demostró que es necesario implementar dichos elementos para la realización de un filme.

**Palabras Claves:** Dirección de arte, estética visual, escenografía, mundos fantásticos, producción audiovisual.

## ABSTRACT

This research project first studies the nature of the concept of art direction and its evolution, and then demonstrates the importance of having a good visual aesthetic. It is stipulated that art direction serves as a great visual resource, through which a visual message is transmitted to the viewer or public. This aesthetic elaboration contains elements that help the recreation of fantastic worlds, these elements allow the development of a cinematographic work, serving as a guide for production, actors and resulting in a film that causes the existence of an alternate reality in the audience. With the exploration through the Spanish film *The Pan's Labyrinth* and through interviews with art directors, it was shown that it is necessary to implement these elements for the making of a film.

**Keywords:** Art direction, visual aesthetics, set design, fantastic worlds, audiovisual production.

## INTRODUCCIÓN

La composición estética, la imagen cinematográfica y la colorización, la iluminación y los efectos visuales son artefactos que asemejan una realidad. Las personas al ver una representación de la realidad comienzan a tener un conflicto entre lo que conocen y lo que desconocen, llegando a considerar una reflexión de que dicha realidad visual, es real, en diferentes líneas de tiempo.

La dirección de arte como recurso visual contiene ciertos elementos para llevar a cabo una excelente escena. Estos elementos que, constituyen una producción artística, además de ser analizados se centrarán en la película El Laberinto del Fauno.

La escenografía para el cine es una de las formas de representar la parte cognitiva del guion; de la misma forma, está relacionada con los mundos sobre los cuales el autor necesita demostrar y transmitir a los espectadores el reflejo de la realidad de lo que cuenta. Hacer cine implica atreverse a crear otras realidades, varios profesionales de las artes consideran que este es un elemento importante para demostrar al espectador cada una de las fases en las cuales se desarrolla la narrativa.

En octubre de 2006, el director Guillermo del Toro; con la distribución de Warner Bros Pictures España, estrena la película El Laberinto del Fauno. Esta película tiene un elogio y buenas críticas de medios; tanto en España como en Estados Unidos, siendo considerado como una obra maestra. El director de arte, Eugenio Caballero, quién ganó el Oscar por la mejor dirección artística por esta película, afirma que desde el momento que escoges cosas de la realidad y la pones en una película, creas un mundo específico. (Redacción,

2019) La clave para diseñar un mundo para cada película es la dirección de arte. El filme trata de dividir el mundo en dos: entre la realidad y la fantasía, por lo que se utilizaron diversos recursos como la escenografía para la recreación del pasado, el vestuario para mostrar una época antigua y el color para diferenciar los mundos; los cálidos eran para un mundo fantástico y los fríos para la realidad.

El trabajo de investigación se desarrolló haciendo una exploración para obtener la información necesaria para el desarrollo del proyecto, mediante esta compilación se obtuvo información fundamental para el documento. Luego de esto, se tomó como objeto de estudio la película El Laberinto del Fauno y se analizó los elementos que resaltan visualmente en la dirección de arte. Para profundizar más el tema, se realizaron entrevistas a tres profesionales para tener la información necesaria que permita realizar las conclusiones y recomendaciones.

La finalidad de este trabajo es demostrar la importancia de los elementos de la dirección de arte en una producción audiovisual para que el espectador puede percibir la estética de la pieza. Para esto se organizó de la siguiente manera la investigación: El primer capítulo; se realizó una investigación bibliográfica para tener antecedentes en base al tema, en la cual se encontró información acerca de la dirección de arte mediante el cual se podrá sustentar la investigación del proyecto, Para poder demostrar la importancia que tiene cada elemento de la dirección de arte. Una vez planteado el problema, se formuló una pregunta que contenga que el planteamiento del problema. Esta pregunta se contestó mediante objetivos, un objetivo general y tres específicos que se llevaran a

cabo en el trabajo de investigación. Finalmente, para el capítulo uno, se justificó los objetivos por medio de 3 elementos, la importancia, la utilidad y la novedad.

El segundo capítulo, se realizó una investigación más concreta, comenzando con cine: los antecedentes, la importancia de ser el arte que comunica y expresa de manera visual y su evolución. La dirección de arte: antecedentes, su definición e importancia y cuáles son los elementos, los elementos que resaltan en la dirección de arte: la escenografía, el color, la iluminación y el vestuario y maquillaje, las nuevas perspectivas del diseño de arte. Con el fin de tener toda la información necesaria para que este a su vez, sea un respaldo para el presente trabajo de investigación.

El tercer capítulo, para la metodología de la investigación: se detalló, el enfoque que tendrá la investigación y de qué manera se demostró la información. Para la población y muestra: se analizó la película El Laberinto del Fauno y con el fin de precisar este tema, se realizó entrevistas a tres expertos del tema. Los instrumentos de investigación que se utilizó para el trabajo fueron: revisión de bibliografías, el análisis de la película El Laberinto del Fauno y las entrevistas a expertos.

El cuarto capítulo, se analizó en base los elementos de dirección de arte como: la escenografía, el color, la iluminación, el vestuario y el maquillaje, en la película El laberinto del fauno. La dirección como recurso visual, se desarrolló una matriz en base a la respuesta de las entrevistas a expertos. Finalmente, se realizó las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

# Capítulo I

## Presentación del objeto de estudio. -

### 1.1 Planteamiento del problema

La dirección de arte propone para el espectador una escena en donde todo se vea estéticamente bien para el ojo del espectador. Liliana Avedaño (2012), comunicadora social de la universidad Javeriana, menciona que “el departamento de arte se encarga de poner un elemento en un lugar, crear espacios adecuados para la historia, para el desarrollo de la acción y sobre todo que sea un espacio creíble” (p.7). La escenografía, es una herramienta que permite armonizar y correlacionar los sentidos del espectador para que este a su vez pueda comprender de forma clara lo que el guion de una obra desarrolla con los actores y sus interpretaciones.

En este marco, Claudia Vélez (2019), doctora en comunicación y relaciones internacionales, menciona que “el director de arte abre caminos conceptuales entre el arte, la publicidad y ejecución gráfica, el director de arte también se encarga de lo artístico, lingüístico, estético y el tratamiento de elementos externos” (p.61). En otras palabras, está encargado de toda el área visual que compete una producción audiovisual, tanto del manejo y uso de técnicas e instrumentos como también de la parte de estudio de la historia.

De acuerdo con lo anterior, se puede establecer de forma concreta la relevancia dentro del cine y como aporte al arte académico. Este elemento constituye una de las formas más puras de comunicación de las ideas del autor manifestadas en el guion con la audiencia.

Esta investigación permitirá demostrar la importancia de estos elementos visuales empleados por Guillermo del Toro en la película El Laberinto del Fauno para crear un mundo mágico y a su vez, recrear una época pasada. El director de arte es quien contribuye a recrear un universo en el que se desarrollará la historia de la película.

## **1.2 Formulación del problema**

¿De qué manera el análisis de la película El Laberinto del Fauno permite determinar la importancia de la dirección de arte como un recurso visual de la realidad interna del guion?

## **1.3 Objetivo General**

Demostrar la importancia de los elementos de la dirección de arte como recurso visual, a través de entrevistas a expertos, para recrear universos fantásticos.

## **1.4 Objetivos Específicos**

- Identificar los elementos de dirección de arte a través la revisión bibliográfica y entrevistas a expertos para comprender la forma en que se recrean los universos fantásticos.
- Establecer la importancia de la dirección de arte como un recurso visual de la realidad interna del guion, a través del análisis de la película El Laberinto del Fauno.



- Diseñar una guía sobre los elementos de dirección de arte en una producción audiovisual para que los estudiantes de cine o carreras afines para que puedan aplicarlo en sus producciones.

## **1.5 Justificación y delimitación**

La justificación que sostiene el presente trabajo académico tiene como base estos tres elementos; la importancia, la utilidad y la novedad.

La importancia de la presente investigación se centra en la demostración de los elementos de la dirección de arte en el uso de la recreación de universos fantásticos. La cual se realizará a partir del análisis de los elementos utilizados, el criterio de los expertos y finalmente, el diseño de guía para los estudiantes de cine o de carreras afines.

La utilidad radica en demostrar que la dirección de arte dentro de las artes visuales, desde sus inicios ha generado un valor agregado a cada una de las escenas, brindando mayor realismo a cada una de las películas. Es necesario que los estudiantes de las carreras de cine o afines conozcan y comprendan el proceso evolutivo que tiene.

La novedad radica en el análisis de la película El Laberinto del Fauno para demostrar como de la dirección de arte puede recrear universos fantásticos. Se eligió esta película porque presenta un estilo único con cambios de escenarios que representan una época y al mundo de cuentos de hadas y recursos visuales necesarios para darle vida a la historia.

## Capítulo II

### 2. Marco Teórico. -

#### 2.1 Cine

El cine desde sus orígenes ha tenido una vocación didáctica y moralizante, para Enrique Pulecio Mariño (2012), director y crítico de cine y literatura, la historia del cine está relacionado a partir de la metáfora y lo estético. El antecedente más antiguo del cine empieza desde el mito de la caverna de Platón. Describió Platón en “La República”, como un grupo de hombres encadenados proyectaban sombras al moverse alrededor del fuego. Es cine se caracteriza por imágenes que fluyen continuamente sobre la pantalla (p.11). El cine ha sido un recurso indispensable para graficar y mostrar una idea, en relación con el tiempo, el desarrollo cinematográfico ha tenido una evolución con el paso de los años.

Para Ana Furió (2019), doctora de comunicación audiovisual, una obra cinematográfica puede narrar un punto de vista. Si bien es cierto, una estructura narrativa consta de tres actos: el planteamiento, confrontación y resolución. Siguiendo estos esquemas se puede adaptar al formato cinematográfico. El propósito es transmitir datos necesarios del filme al espectador también es poder generar reacciones a través de cada acto (p.28-29- 30). El cine es capaz transmitir un mensaje, al mismo tiempo que se puede experimentar reacciones por medio de su semejante a la realidad.

El cine es una poderosa herramienta, de transmisión, intenta documentar, dar testimonio de una realidad, con el conocimiento de emplear espacio y tiempo como también realidad y ficción, con la capacidad de poder capturar al espectador, el cine es también definido como el arte de la reproducción y la encantación. Wilson Astudillo y Carmen Mendinueta (2007). La influencia que causa el cine en la sociedad es muy persuasiva, de tal manera que se volvió un evento extraordinario para captar la atención del público en general (p.1).

Según David Pulido (2017), psicólogo y guionista, el cine es capaz de mover al mundo a través de hechos, es tan objetivo que permite que el espectador este en la situación en la que se presenta el protagonista dentro de una historia y vivir una experiencia que no haya sido capaz de vivir. El cine también es considerado un hecho, un pensamiento o una idea de nuestra imaginación.

## **2.2 Dirección de arte**

De acuerdo con el Departamento Artístico de preo producción en el cine se define como el profesional responsable del diseño, creación de la decoración escenografía, vestuario y maquillaje. Así también, el responsable de cuidar la coherencia, y estética dentro de una determinada película.

La mitad de la comunicación con el espectador es visual; lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir. Elegir las formas de representación que se van a usar también supone elegir los aspectos del mundo que se van a experimentar. (Zurro, 2015, p.19)

El cine ha sido de gran aporte para la dirección de arte, con la creación de mundos ficticios, según Zurro (2015) “muchas obras, basadas o ambientadas

en épocas del pasado cumplen exitosamente la tarea de representar los hechos en una realidad también creada” (p.32). Esto ha servido para representar los hechos de la realidad. La película El Laberinto del Fauno desarrolla su acción en el año 1944, durante la persecución de los rebeldes republicanos por los nacionales, Es la historia se da vida al capitán Vidal, militar de carácter fuerte y considerado desalmado por su interés de eliminar a la resistencia.

## 2.3 Elementos de la dirección de arte

La dirección de arte es un departamento de la producción audiovisual, que contiene elementos que busca representar visualmente al guion de una película.

El vestuario es un elemento complementario para la imagen visual, según Suarez (2008) la imagen es percibida como portadora de un mensaje emocional que facilita la narración. El personaje escénico posee una identidad, donde la actitud e ideología permiten que el espectador lo relacione con un grupo sociocultural determinado. Es por esto por lo que, las prendas de vestir permiten que el espectador se ubique en diferentes épocas de la historia (Facultad de diseño y comunicación, 2008).

Para Roberto Frisone (2014), el diseño de vestuario implica construir o conseguir todos los objetos que estarán presentes en el personaje, una vez definida la percepción y cromática de los personajes, se procede al diseño y construcción de la vestimenta que usarán los actores en una película (Diseño en Ecuador, 2014).

Para Alejandro Ribiero (2020), “El vestuario debe ser capaz de encajar armoniosamente en la imagen, al igual que el resto de los elementos que aparezcan en escena” (p.10). El vestuario también significa una narrativa en la historia, se relaciona con el color que de esta manera; y en relación con el color, se tiene como resultado una identidad del personaje.

Otro elemento que tiene un papel importante es la iluminación, que compone en la escena una relación estrecha con el color y esta a su vez, genera la intensidad generando mayor atención en los espectadores en esta película.

Juan Carlos Nario (2021), menciona que: “a mayor control sobre la luz, se pueden proponer muchas más lecturas con lo cual se genera un sistema de signos a lo largo del montaje escénico” (p.34). Y es justamente que la iluminación está sujeta a lo que sucede en escena, esto en particular es muy relevante en la película, ya que enfatiza en varias escenas, una luz más tenue, de manera que conecta con las emociones y mantiene la atención del espectador.

Para Avedaño (2012) “Los colores, texturas, sombras, etc. ayudan a la imagen exaltando o minimizando a los personajes, la trama, y el contenido emotivo de la historia” (p. 25).

El uso del color es otro elemento importante dentro de la dirección de arte que establece un tono a una escena, por ejemplo, el uso del color sirve para separar la fantasía de la vida real como es en el caso de la película El Laberinto del Fauno.

El arte y técnica de lo que hoy en día se conoce como escenografía. De acuerdo con lo descrito por Salas (2002), una escenografía permite generar un acercamiento entre los actores y el espectador.

Asimismo, Gamon (2016), vincula a la escenografía con la arquitectura al indicar que está asociado desde su inicio, puesto que en algunos casos se han utilizado a manera de decoración sin importar la narrativa.

Sin embargo, menciona que algunos cineastas se dieron cuenta rápidamente del poder de la arquitectura para retratar personajes o reforzar ciertas emociones. Es aquí donde se vincula a Guillermo del Toro como un autor que para poder plasmar su imaginario fantástico recurre a la escenografía plena en

estudio para rodar escenas con que necesitan brindar verosimilitud a la obra cinematográfica.

Otro punto mencionado por Howard (2017), teoriza sobre la escenografía, para lo cual expone breves definiciones de autores a lo largo del mundo de este término; Para Michael Levine, la escenografía es la manifestación física del espacio imaginario.

Se toma de referencia este argumento dado a la relevancia que tiene la obra de Guillermo Del Toro. Ya que sus creaciones de personajes relacionadas a las historias de su infancia, así como en España genera sus primeras piezas audiovisuales como Cronos y el laberinto del Fauno.

En cambio, Gamon (2016) menciona que en el cine el paisaje y decoración que adorna la escena tiene dos papeles fundamentales. El primero se centra en ofrecer un espacio desarrollado por la acción y por otro lado puede ser parte de un paisaje simbólico. El uso adecuado permite realizar lecturas mucho más profundas de la narración, así como también, refuerza los aspectos que pertenecen a la personalidad de los diferentes personajes (Gamon, 2016, p. 9).

El escenógrafo, conocido en el cine como director de producción viene de la labor artística del teatro de la decoradora jefe y se encarga de tomar las decisiones que tienen que ver con materiales, luces, color y los demás componentes del estilo plástico de una película.

Sanchis (2020) menciona que el teatro es el origen de la escenografía, la cual evolucionó según las novedades artísticas y literarias. Sin embargo, este cargo solo se asocia a la producción a gran escala, en la cual participan diversos

equipos de escenografía, dirigidos por su respectivo director artístico. El trabajo de director de producción debe garantizar la coordinación de todos los equipos para que respondan a la estética acordada.

Una buena escenografía, está ligada a una buena historia y a un director que sepa vincularlas. Para el Laberinto del Fauno se relacionó la infancia y las historias míticas que conocía Del Toro, así como su conocimiento en historia y eventos suscitados en la guerra. El laberinto del fauno no es más que una historia de guerra y dolor, contada desde la perspectiva de una niña, Ofelia, que descubre un mundo fantástico y aterrador en simultáneo que vive los desastres de la primera guerra mundial desde su privilegio.

En gran medida es real y se ha notado en muchas producciones, incluyendo en la película del laberinto del fauno; todo ha sido en base al guion integralmente, con sus elementos como: el vestuario, el color, la iluminación y la escenografía.

## **2.4 Nuevas perspectivas del diseño de arte**

El cine tiene una larga historia, y el uso de efectos visuales, métodos y técnicas están estrechamente relacionados con el progreso de la civilización y los medios técnicos. De manera mecánica se creaban antiguamente los efectos, lo que genera confusión con lo que ahora entendemos por efectos visuales (De la Cruz, 2016).



En la actualidad, con la ayuda de la tecnología, la evolución del diseño de escenas ha llevado al uso de imágenes generadas por computadora (CGI), que corresponde a imágenes generadas por computadora en español. El contenido visual es concebido por computadoras. Estas imágenes son principalmente disponibles Figuras tridimensionales realistas (Mart, 2014).

Los programas de animación y 3D, permiten crear cosas que antes no eran posibles. Este software da la oportunidad de crear ropa, cabello, etc., diversos efectos y simulaciones., De esta forma, dar vida a cualquier personaje o entorno. Actualmente, es fácil identificar efectos reales y especiales en postproducción (De la Cruz, 2016).

El arte de crear efectos visuales consiste en convertir el texto en imágenes, la tecnología en arte y la magia en realidad. Diseñados para engañar a los ojos y estimular la imaginación, los efectos visuales cambian la forma en que vemos películas, televisión, videoclips, anuncios y el mundo que se crea en ellos. Razón por la cual se conoce que la utilización de varias tecnologías es lo que produce el efecto visual. El objetivo de este trabajo consiste en presentar la evolución tecnológica, comenzando por sus orígenes y clasificaciones. Y también analizar cómo esto afecta a la industria de la edición de videos de manera estética, creativa y económica. (Martínez, 2018).

Para el investigador, indiscutiblemente, el proceso evolutivo de la escenografía ha tenido cambios que guardan relación con el desarrollo de la tecnología y su aplicación en el ámbito cinematográfico. Este proceso ha permitido mejorar los procesos previos y poder reajustar o realizar cambios en el producto final.

## **Capítulo III.-**

### **3. Diseño de la Investigación. -**

#### **3.1 Planteamiento de la metodología**

La presente investigación posee un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental y un nivel analítico. Este enfoque permite lograr una dispersión o extensión de los datos obtenidos. De igual manera el diseño no experimental utilizado en el estudio permite la ausencia de manipulación de las variables de estudio, con la finalidad de ver su efecto en las otras variables. Por lo que, se podrá evidenciar la importancia de la dirección de arte con relación a ser un recurso visual para el desarrollo de una película. A su vez, se extraerá información a expertos mediante una entrevista y de esta forma, complementar los fundamentos con el análisis de la investigación.

#### **3.2 Población y Muestra**

Con la finalidad de lograr los objetivos del presente trabajo se realizó el siguiente proceso:

1. Para precisar los criterios de dirección de arte y escenografía como recursos visuales de la realidad interna del guion, se analizó la película El Laberinto del Fauno, en la cual, se identificaron los elementos que ayudan a la realización de la película.
2. A través de la aplicación de la entrevista, se logró conocer el criterio y opinión de tres expertos dentro del área, lo que permitió hacer un análisis de las respuestas de cada uno de ellos.

Los expertos por consultados son: Luis Enrique Mariño, diseñador Figura y director de arte ecuatoriano, que ha contribuido en agencias y casas productoras. En el 2006 realizó el comercial para la cerveza Brahma.

Cecilia Márquez, es una directora de arte ecuatoriana, que ha trabajado para la productora Daemon. En el año 2000, fue la directora de arte de la empresa telefónica Claro y realizó varios cortometrajes.

Paulina Castillos, es comunicadora social y directora de arte de la productora New Rock Cinema, sus obras como directora destacan entre las producciones de pop up cinema.

### **3.3 Instrumentos de investigación**

El desarrollo del presente trabajo se realizó mediante parámetros de una investigación tipo exploratoria con un enfoque cualitativo. De tal manera que, el trabajo de investigación recopiló información a través de los siguientes instrumentos:

- La revisión bibliográfica, en el cual se analizaron los elementos de la dirección de arte como: la escenografía, el vestuario, el color y la iluminación como recursos visuales.
- El análisis de la película El Laberinto del Fauno a través de la descomposición de los elementos que se utilizaron como recursos visuales.
- La entrevista hacia expertos, enfocada en los elementos de la dirección de arte para recrear la realidad interna del guion. Los expertos fueron seleccionados de acuerdo con el muestreo no probabilístico por criterio o juicio del investigador.

## Capítulo IV

### 4. Análisis de los resultados de la investigación. -

#### 4.1 Elementos de la dirección de arte de la película El Laberinto del Fauno

Para el análisis de los elementos de la dirección de arte en la película El Laberinto del Fauno, se tomará en cuenta los siguientes parámetros: la narrativa en relación con la película para tener el contexto de la historia, análisis de los elementos objetivos, interpretación y distinción, interés y conclusiones.

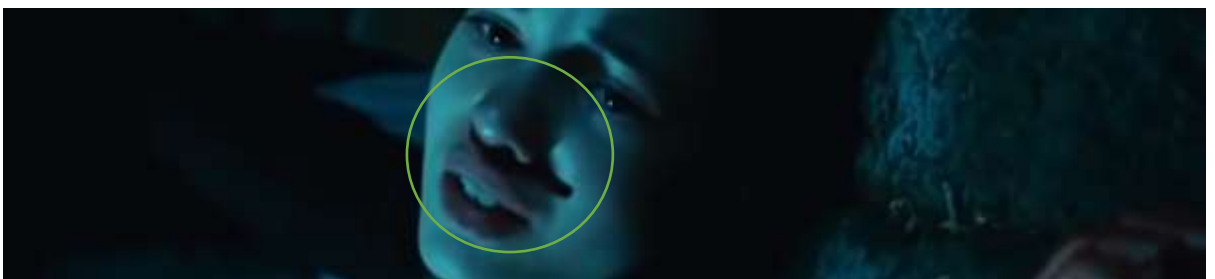
Lo que sabemos de El Laberinto del Fauno, es que es un filme de fantasía, donde la protagonista Ofelia, vive en un cuento de hadas. Al mencionar este género, tenemos en mente que los cuentos de hadas se asemejan a Disney, por lo que, esta propuesta cambia el significado de la fantasía.

El Laberinto del Fauno se caracteriza por ser una película en donde se usa el género de la fantasía para graficar una realidad. La película comienza con una escena del final con características dramáticas, cuyo objetivo es captar la atención del espectador. En esta escena se presenta un encuadre cerrado, donde se puede apreciar el detalle de la sangre en la mano izquierda de la niña, lo que causa curiosidad al espectador sobre la situación.



*Figura 1. Primera escena de la película El Laberinto del Fauno.*

Uno de los elementos que el espectador capta rápidamente, es el maquillaje, puesto que, dentro de una producción audiovisual, el maquillaje diferencia a un personaje del otro. En esta escena el maquillaje, es la sangre que tiene el personaje en nariz, elemento que sirve para generar el dramatismo de la escena.



*Figura 2. Maquillaje y composición.*

El maquillaje también se hace presente en una escena donde el capitán Vidal (el antagonista), golpea brutalmente a un campesino, quien se encontraba cazando un conejo. Se puede apreciar como este efecto especial, hecho por el maquillaje, se nota tan real, que al verlo provoca una sensación de angustia y dolor.



*Figura 3. Efecto visual.*

Este elemento también ha sido de utilidad para la creación de los personajes fantásticos de la película. Estos personajes fueron creados a través de capas de silicón son: el Fauno y el Hombre pálido.



*Figura 4. Fauno.*



*Figura 5. Hombre pálido.*

Otro efecto de maquillaje que resalta es el disparo que recibe el capitán Vidal, al salir del Laberinto del Fauno.



*Figura 6. Disparo en la mejilla del capitán Vidal.*

La iluminación es otro elemento que resalta en la imagen de un filme, es por eso por lo que, el director de arte se encarga de conocer el espacio donde va a trabajar, para de esta manera saber qué luces y esquemas necesitará para la escena.

El punto verde señala la iluminación, la cual brinda drama a la escena. Se utilizó una luz en posición cenital para proporciona sombras más marcadas.





*Figura 7. Iluminación cenital.*

No todas las escenas tienen una iluminación generada por luces de estudio, también se puede hacer uso de la luz natural. El director de arte se encarga de analizar y planificar cuando es posible hacer uso de la luz natural.



*Figura 8. Luz natural.*

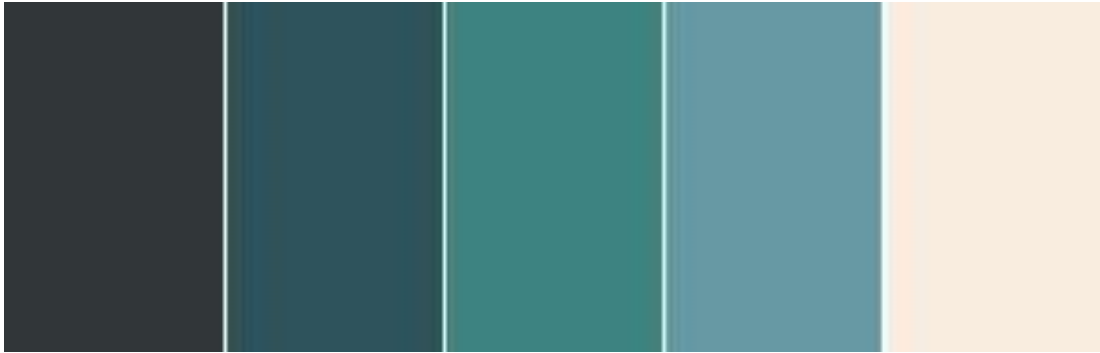


*Figura 9. Iluminación natural a través de la ventana.*



*Figura 10. Iluminación natural.*

El color es otro elemento que resalta en una escena. La tonalidad que se use en una escena dependerá de lo que quiera transmitir el director general. En este caso, tenemos la paleta de colores fríos que se utiliza para contextos de drama y tristeza.



*Figura 11. Paleta de colores fríos.*



*Figura 12. Tristeza de Ofelia.*



*Figura 13. Colores fríos: escena de la muerte un hombre inocente.*

La variación del color se da en torno al mundo mágico. Los colores son más cálidos puesto que, a través de ellos, se busca la identificación de lo irreal. Los colores que se hacen presentes en estas escenas son: café, rojo, dorado y parte de tonos piel, de tal forma que contrasten en la película.



*Figura 14. Paleta de colores usada para el mundo fantástico.*



*Figura 15. Escena de Ofelia cumpliendo su primera prueba.*



*Figura 16. Escena de la segunda prueba "el gran banquete".*

En la escena final el color dorado predomina; se debe a que el color dorado significa poder, riqueza y lujo. En la parte narrativa, es cuando Ofelia fallece y llega al mundo de las hadas, allí se encuentra con su padre y su madre, esperándola para que asuma su trono, como princesa.



*Figura 17. Predomina el color dorado.*

El color también sirve para crear una transición visual. La manera en que lo hace es mediante el contraste visual, cuando los tonos de los colores cálidos con los fríos se van combinando.



*Figura 18. Transición por color.*

Para darle vida al guion de la película *El Laberinto del Fauno*, se diseñaron varios escenarios. El director de arte, Eugenio Caballero, se basa en esta teoría para la creación de escenarios que se aproximen a la realidad, con el fin de lograr captar el interés del espectador y recrear ambientes con un mayor significado dramático a la trama.

Cada una de estas escenografías son fundamentales para el desarrollo de la historia, y para la interpretación de los actores. Se diseñaron estructuras para la recreación de: el palacio, el pasillo, el comedor, el reino, la habitación del capitán y el tren.



*Figura 19. Escenografía de palacio.*



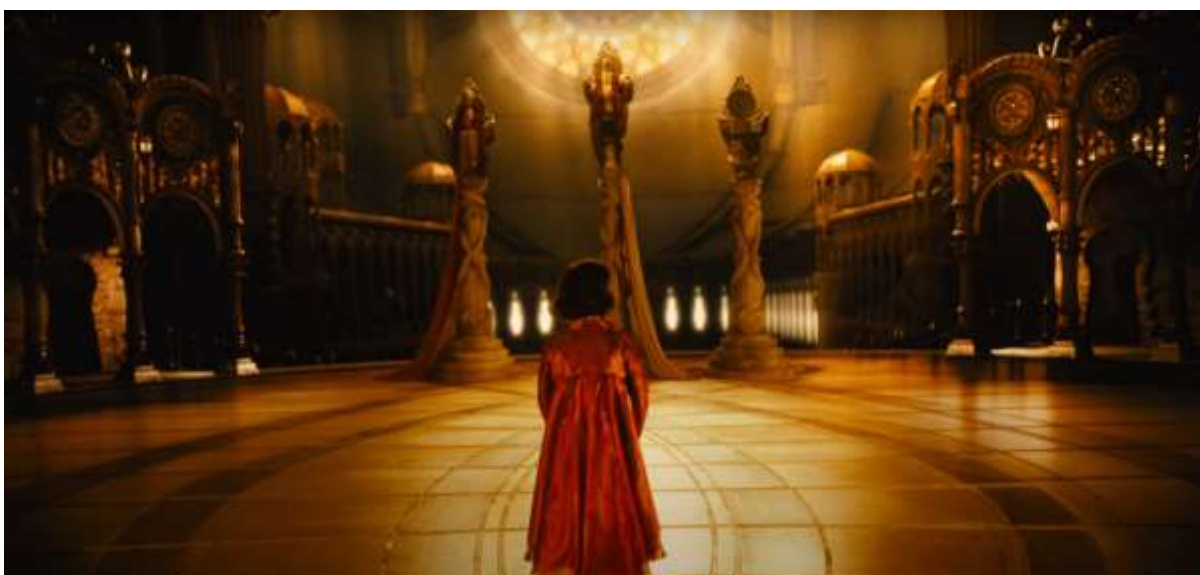
*Figura 20. Pasillos Fantásticos.*





*Figura 21. Comedor del hombre pálido.*

Para el director de arte ha sido un reto la recreación de cada escenografía, pues a medida que se va desarrollando la película, es necesario mostrar cada uno de los escenarios, con la finalidad de ubicar al espectador en los espacios temporales de la película.



*Figura 22. Reino de la princesa Moana.*



*Figura 23. Habitación del capitán Vidal.*

Georges Méliès (2018), ilusionista y cineasta, revolucionó la dirección de arte, diseñando escenografía para específicamente darle vida al cine fantástico, sus conceptos y obras se basan desde el dibujo hasta llevar a cabo el decorado, estas técnicas tuvieron un gran alcance a principios de la década de 1900. (El País, 2018)



*Figura 24. Emboscada al tren.*

El director de arte realizó un scouting donde pudo encontrar lugares adecuados para filmar varias de las escenas de la película.



*Figura 25. Ruinas de España.*

Por otro lado, a veces es necesario que el equipo de dirección de arte intervenga para recrear una escenografía que este acorde a lo que se requiere. Según Eugenio Caballero: “para los árboles tuvieron que intervenir ya que necesitaban un look de un bosque con musgos, entonces tuvieron que pintar una cantidad de árboles para poder recrear ese look”. (Crónica Jalisco, 2019).



*Figura 26. Bosque.*

El vestuario es un recurso que ayuda al actor a familiarizarse con el personaje que tiene que interpretar, este elemento visual posibilita que el espectador se ubique en una línea de tiempo de una película (pasado, presente y futuro).

En la película *El Laberinto del fauno*, se llegó a utilizar zapatos de charol y sweater de lana para ubicar al espectador en el pasado. El elenco de actores para la tropa del capitán usó uniformes con tono azul grisáceo, para distinguirse de los rebeldes.



*Figura 27. Vestuario de Ofelia.*



*Figura 28. Zapatos de la época.*



*Figura 29. Vestuario de la tropa.*



*Figura 30. Vestuario de la época.*

Como último elemento complementario, están los objetos o artilugios que nos ayudan a completar una percepción del pasado. El uso de relojes antiguos, lámparas, medicinas y libros, son utilidad fundamental que hace una mejor percepción visual de la historia.



*Figura 31. Reloj de bolsillo antiguo.*



*Figura 32. Lámparas, medicinas y libros.*

## 4.2 La dirección de arte como recurso visual

De acuerdo con la información recopilada a tres directores de arte, por medio de las entrevistas, se puede inferir que el director se encarga de representar el mundo que se encuentra en el guion a través de la utilización de elementos visuales como la escenografía, el color, la iluminación, el vestuario y el maquillaje, con la finalidad de recrear y ambientar una escena lo más verosímil para el espectador.

Según, Luis Enrique Marañón, director de arte ecuatoriano, menciona que el director de arte es el encargado de que todo se vea gráficamente bien, por medio de la cromática, la iluminación y la estética; pues estas directrices servirán para composición estética del filme. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022)

Para Cecilia Márquez, directora de arte ecuatoriana, el rol principal es el marcar la estética de la pieza audiovisual, también es estar al tanto del color de imagen como el estilo eso es básica el director de arte que, debe trabajar de la mano con el director de fotografía y el director general. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

De la misma manera, para Paulina Castillo, en el cargo de directora de arte y productora de new rock cinema, este rol se centra en supervisar en todo un producto audiovisual, tanto lo que se va a usar en escena, en referencia a la utilería, vestuario y maquillaje; durante el rodaje del producto audiovisual, la supervisión se basa en la decoración, ambientación, encuadre e iluminación.

El trabajo de preproducción se realiza con el director de fotografía, por lo que, dentro de una escena, la iluminación tiene que encajar las formas y fondos



para que estos sean transmitidos eficientemente. Es decir, si en una escena que represente un primer plano, el director de arte y el director de fotografía hacen una propuesta para que el encuadre de una escena haya algún tipo de decoración, ya que de otra forma se desperdiciaría el querer transmitir algo mediante la escenografía y no podría ser apreciado debido a un mal trabajo en conjunto. De acuerdo con esto, se involucran varias partes, entre estas están: como se cuenta la historia, esta definición que otorga el director, si es una historia contada con un orden específico o no, tipos de planos o secuencias, tonos de la historia, es la más importante para poder representar una obra, luego de esto, viene la intervención de los actores que dan vida a los personajes y finalmente está la parte artística que realiza el director de arte en conjunto con el director de fotografía y el director general. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

Así mismo el director de arte evalúa cada toma, de que no esté sobrecargada visualmente, algún detalle faltante, lo idóneo es tomar decisiones de acuerdo con la situación que se presenta en el guion, el director de arte permite la facilidad de tiempo y espacio dentro de la producción audiovisual. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022).

Cecilia Márquez considera que la escenografía es el resultado del diseño que haya realizado el director de arte, por esa razón, la escenografía es parte de la dirección de arte. De esta manera, en una producción audiovisual podrá conocer si necesita, una escenografía o no. El trabajo del director de arte es preciso para la ejecución de una escena. En muchas ocasiones, existe una confusión entre el trabajo del director del arte y la escenografía, ya que el director es quien diseña la escenografía más no el que lo ejecuta, esa pequeña

línea diferencia un cargo del otro. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

El equipo de profesionales que está detrás de la creación y cuidado de la estética y elementos de una pieza audiovisual es la dirección de Fotografía y dirección de arte son los roles más importantes en una producción audiovisual. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

Todos los elementos de la dirección de arte son importantes a la hora de la comunicación, tanto la escenografía, el color, la iluminación y el vestuario, cumplen con un aporte para el mensaje final que se desea transmitir. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022).

Los elementos de la dirección de arte son importantes para plasmar una historia, estos pueden ser, tales como: el escenario, el vestuario y también el maquillaje, son recursos visuales y estéticos fundamentales para un producto audiovisual. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

Uno de los elementos a considerar, son la utilería y el vestuario, ya que son indispensables para la caracterización del personaje. El centro de atención siempre será el actor o actriz. A diferencia del teatro, es importante la escenografía ya que ayuda a crear esa realidad que se pretende transmitir al espectador. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

La tecnología te puede ayudar bastante, pero aún sigue siendo un recurso humano. Puede facilitar con herramienta para dar un detallado más pulcro. Pero aún se sigue dependiendo de ciertos criterios del director de arte. Si bien es cierto puede recrear mundos, pero basándose una idea. La tecnología en lo particular ha avanzado bastante y bueno sí, pero en realidad si soy más amante

de los tiempos en que se hacían las maquetas o sea se veía mucho más trabajo más y era como que le daba otro lado a la película. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022).

¿La tecnología ha reemplazado estos elementos de la dirección de arte?, Al contrario, no hay un reemplazo, la tecnología va a poder plasmar escenografías y crear universos imaginarios. Es posible que, la tecnología se convierte en una pieza fundamental sobre todo para eso para la recreación de espacios. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

Las películas que tienen mucho presupuesto y constan de tecnología, en este caso los efectos especiales, con respecto a otras producciones que crean sus escenografías. En la actualidad se usan ambos recursos para lograr un trabajo de calidad, pero hay que reconocer que el crear una escenografía es un plus para los actores y que estos tengan un mejor desempeño actoral. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

Las nuevas tecnologías han reemplazado a la construcción de escenografías. Muchos de los productos digitales, 3D facilitan el tiempo de realización que se tomaría en elaborar una escenografía, ese montaje también es un recurso que es utilizado para aquellos lugares que no son posibles grabar. Desde esta perspectiva se puede decir que es conveniente debido a que el espectador siempre busca algo nuevo y diferente. La implementación de la escenografía es vital, pero las técnicas de CGI (Computer Generated Imagery), reduce el tiempo de elaboración que posiblemente se tome en la ejecución de una escenografía. Esta evolución aporta bastante en las películas dando un mayor realismo. (Marañón, comunicación personal. 17 de enero de 2022).

La escenografía es el resultado del diseño que haya hecho el director de arte, es quien se encarga y sabe cómo debe plantearla. En cuanto al trabajo en conjunto con el escenógrafo, es quién ejecuta el trabajo y brinda un apoyo en cuanto al material que se logre utilizar. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

El diseño de producción no ha sido "reemplazado". El diseño de producción es el mismo, pero la ejecución varía al implementar el uso de la tecnología. El CGI (Computer Generated Images), es considerablemente costoso para las producciones audiovisuales. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

La guía que se puede tener como director de arte, es conocer la historia que va a diseñar, si el director de arte no tiene claro, que es lo que se va a hacer o lo que quiere proyectar, no será posible llevar a cabo la realización de un producto audiovisual. (Marañón, comunicación personal. 17 de enero de 2022).

La guía que se puede seguir para un correcto desempeño como director de arte es: lo primero, es plasmar la parte de investigación para que pueda llevar a cabo un trabajo de planificación no poder ordenar eso de esa parte eso es lo primero no porque o eso no puede hablar de color no puedo hablar de eso las texturas demografía. Lo segundo como director de arte es el desarrollo de paleta de colores de escenografía, vestuario de personajes y otros parámetros en cuanto lo que se vaya a usar en una producción audiovisual. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

El tono de la escena puede servir como una guía para el diseño de arte; la paleta de colores que identifica a los personajes es importante. Luego, el saber

que plano se va a usar. Mediante estos datos, podemos crear una propuesta de arte. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

### **4.3 Guía de pautas para la aplicación de los elementos de la dirección de arte**

La integración de los elementos hace que el producto audiovisual cobre vida y sea verosímil, este proceso de creación que se lleva a cabo en la preproducción se hace presente y se ve reflejado cumpliendo las directrices plasmadas en un producto final.

En relación con la elaboración de este artículo académico y mediante la exploración realizada a través de 3 profesionales del área: Luis Enrique Marañón, Cecilia Márquez y Paulina Castillo, se dio como resultado pautas que podrían ser de guía para el director de arte cumpliendo su función:

- Lo primordial que habría que hacer para el desarrollo del diseño es el trabajo de investigación del filme, para luego reunirse junto con el director y el director de fotografía y así ir desojando dudas acerca de lo que se va a llevar a cabo.
- La planificación es el segundo paso para definir tiempos y plasmar los objetivos que están procesando.
- Es fundamental que el director de arte tenga el conocimiento del guion. Dentro de la preproducción es necesario que el director general y el director de fotografía conversar y determinar aquellas sensaciones que quieren transmitir en una escena.

- El realizar los pasos anteriores permite definir la estética visual del filme, es así como se puede determinar ciertos aspectos como el número de sets que se vaya a necesitar, la paleta de colores, la vestimenta, el maquillaje que se va a utilizar en cada escena, el tipo de luz y el tiempo que se estima para el desarrollo del filme.
- El tiempo estimado también da noción del tiempo de elaboración de una escenografía, vestuarios, conseguir materiales y objetos que sean relevantes a la escena.
- Mediante esta planificación, se puede saber los gastos que tendrá dicha producción audiovisual, ya que intervienen los costos de producción y la realización de las obras escenográficas, vestimentas y materiales que se utilizarán.
- Cada artista es capaz de expresar su estilo, su arte de manera visual o auditiva y es de vital importancia conocer lo que se quiera interpretar; en este caso, la parte visual requiere tener la noción de espacios, materiales y objetos para emplearse en la elaboración de una escena.

#### **4.4 Conclusiones y Recomendaciones**

La existencia del director de arte dentro de una producción es de vital importancia para poder crear diferentes ambientes y mundos semejante a la realidad. En la variedad de películas, la presencia de los elementos de la dirección de arte permite una mejor percepción visual y estética del filme.

En otras palabras, la representación gráfica de una historia contada tiene como responsable al director de arte, pues es quien plasma gráficamente la historia de un guion para luego darle una estética visual. También es responsable de

que se cumplan las directrices de una escena y tiene el oficio de supervisar a todo un equipo durante la planificación, presupuesto y rodaje.

A través del análisis de la narrativa de la película *El Laberinto del Fauno*, se pudo examinar cada uno de los elementos de la dirección de arte, tomando en cuenta los siguientes parámetros: el maquillaje para la complementación de la estética visual; la iluminación, que permitió transmitir el dramatismo, realidad, fantasía y poder; el color, representado por una paleta de colores para diferenciar un mundo del otro, también sirvió como transición de una escena a otra, generando contrastes y la escenografía que permitió el análisis de cada escenario, algunos fueron recreados y otros ya existían; finalmente se llevó a cabo la correlación del vestuario junto con la utilería para la complementación de la estética visual.

Los elementos de la dirección de arte son un conjunto de recursos visuales que permite que el espectador se introduzca en la historia y se sienta parte de la película. La dirección de arte un recurso estéticamente visual y comunicativo que se enriquece con la escenografía, el color, la composición, iluminación y puesta en escena.

Es recomendable tener una buena comunicación entre el equipo de producción para que de esta manera el trabajo fluya, tanto en la lluvia de ideas como también en el transcurso de la preproducción. El conversar sobre el proyecto y tener en claro que es lo que se va a proyectar es fundamental para lograr un fin común que es el producto audiovisual correctamente trabajado.

Se recomienda que los estudiantes de las carreras de cine o afines en las instituciones de educación superior tengan una asignatura sobre dirección de arte para que puedan adquirir nuevas habilidades y conozcan la importancia de sus elementos.

Se recomienda también que el presente estudio sea considerado para profundizar en este tema o complementar con nuevos proyectos e investigaciones, debido a que es importante tener referentes al momento de llevar a cabo la ejecución de un producto audiovisual.



## REFERENCIAS

- Astudillo, W y Mendinueta, C. (2001). El cine como instrumento para una mejor comprensión humana. 6(6) 1. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/58551/1/T41607.pdf>
- Avedaño, L. (2012). El proceso de creación e integración de la puesta en escena, la dirección de arte y la fotografía cinematográfica y su uso como herramientas narrativas en productos audiovisuales 186 (186), 7. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5744/tesis825.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Avedaño, L. (2012). El proceso de creación e integración de la puesta en escena, la dirección de arte y la fotografía cinematográfica y su uso como herramientas narrativas en productos audiovisuales 186 (186), 25. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5744/tesis825.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Chappuzeau, B. (2006). Guillermo del Toro: El laberinto del fauno. Guillermo del Toro: El laberinto del fauno, (pp. 561-584). Clásicos del cine mexicano.
- De la Cruz, S. (2016). Efectos visuales (VFX) imagen generada (CGI) por computador (CGI) como herramientas fundamentales para la mejora de productos audiovisuales. Recuperado de: [http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25848/1/steeven%20modificacion%20tesis\\_2.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25848/1/steeven%20modificacion%20tesis_2.pdf)
- Frisone, R. (2014, 27 de marzo). Dirección de arte. Diseño en Ecuador. Recuperado de: <https://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>
- Furió, A. (2019). El cine como pensamiento, representación y construcción de la realidad, educación y cambio social. 476(476) 28,29,30. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/58551/1/T41607.pdf>
- Gamon. (2016). La arquitectura como herramienta narrativa en la película El laberinto del Fauno. Universitat Politècnica de València. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/69179/ROSALENY%20-%20CPA->

F0134%20La%20arquitectura%20como%20herramienta%20narrativa%20en%20la%20pel%C3%ADcula%20El%20laberinto%20del%20F...pdf?sequence=1

Howard, P. (2017). ¿Qué es la escenografía? Alba Editorial.

Lopez, A. (2018, 4 de mayo). Georges Méliès, el mago que convirtió el cine en arte, fantasía y espectáculo. *El País*. Recuperado de: [https://elpais.com/cultura/2018/05/03/actualidad/1525328820\\_070614.html](https://elpais.com/cultura/2018/05/03/actualidad/1525328820_070614.html)

Mariño, E. (2012). El cine: análisis y estética. 215(215) 11. Recuperado de: <https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>

Mart. (2014). Imagen generada por computadora. Recuperado de: <http://blog.espol.edu.ec/nijomart/2014/09/17/cgi-imagen-generada-por-computadora/>

Martínez, S. (2018). Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/44259/1/T39933.pdf>

Ortíz, N. (2018). los mundos fantásticos de Guillermo del Toro. Recuperado de: ZepFilms.

Pulido, D. (Psicólogo y guionista). (2017). Ponencia de David Pulido: "Educar de cine con el cine" [YouTube] España: Gestionando Hijos. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=3XKmb9TPbs8>

Redacción (2019, 23 de julio). Recuerda su trabajo en El Laberinto del Fauno. *Crónica Jalisco*. Recuperado de: <https://www.cronicajalisco.net/notas/2019/94892.html>

Ribiero, A. (2020). La función narrativa del vestuario en el cine: la creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood. 56(56) 10. Recuperado de: <https://m.rionet.upv.es/bitstream/handle/10251/150001/Ribeiro%20-%20Estudio%20de%20la%20funci%C3%B3n%20narrativa%20del%20vestuario%20en%20el%20cine%3a%20La%20creaci%C3%B3n%20de%20la%20identidad%20d...pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salas, E. (2002). Reflexiones sobre la escenografía en los procesos de recepción teatral y cinematográfica, Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX.

- Sanchis, L. (2020). La Escenografía en el cine. Recuperado de:  
[https://www.cortorama.com/blog/la-escenografia-en-el-cine-un-acercamiento/#el\\_escenografo\\_o\\_disenador\\_de\\_produccion\\_cinematografico](https://www.cortorama.com/blog/la-escenografia-en-el-cine-un-acercamiento/#el_escenografo_o_disenador_de_produccion_cinematografico)
- Spivak, N. (2010). Toda idea se puede ver y ser una imagen imaginada. Recuperado de:  
<http://noraspivak.blogspot.com/2010/08/el-laberinto-del-fauno-director.html>
- Suarez, A. (2008, 10 de agosto). Vestuario de cine; Qué se dice y cómo se dice. Facultad de diseño y comunicación. Recuperado de:  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=124&id\\_articulo=1364](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=124&id_articulo=1364)
- Velez, C. (2019). Los fundamentos estéticos y artísticos de la dirección de arte en publicidad. 288(288), 61. Recuperado de:  
[file:///C:/Users/ERICK/Downloads/Tesi\\_Claudia\\_Ines\\_Velez.pdf](file:///C:/Users/ERICK/Downloads/Tesi_Claudia_Ines_Velez.pdf)
- Zurro, B. (2015). La dirección de arte: la creación de la identidad visual como elemento comunicativo 133(133) 19. Recuperado de:  
<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ANEXOS

### Entrevistas a expertos

**Luis Enrique Marañón**

**Nacionalidad:** ecuatoriano.

**Ocupación:** director de arte.

**Principales Obras:** Comercial para compañías de seguro Latino sudamericano, comercial cerveza Brahma, campaña con Chito Vera para una marca de llantas.

**Objetivo:** Determinar la importancia de los elementos de la dirección de arte como recursos visuales de la realidad interna del guion.

**1. ¿Cuál es el rol que desempeña el director de arte en una producción audiovisual?**

El director de arte es que el encargado de que de que el comercial o sea estéticamente hablando gráficamente se vea bien, es el encargado de todo, de cómo va a ser la cromática, que tipo de iluminación se va a usar, los planos y todo aquello que se hace en la preproducción.

**2. ¿Cuál es la diferencia entre el director de arte y el director de fotografía?**

El director de fotografías se encarga bueno de la iluminación que todo esté perfecto en cuestión iluminación composición pero al final la fotografía sí es responsabilidad del director de arte porque él es el que quiere él es el que sabe mejor dicho qué es lo que quiere en cuanto en

cuanto a su muerte o sea a su que se dio a su aviso en qué es lo que quiere que transmita la fotografía eso no lo hace el director de fotografía el lector de fotografía se encarga solamente de que una foto quede bien tomada bien iluminada con los con los este que tengan los equipos profesionales etc. pero lo que comunicas la foto es responsabilidad del director de arte porque él depende de la campaña publicitaria o lo que sea que vaya a hacer.

**3. ¿Cuáles son para usted los principales elementos en la dirección de arte?**

Creo que todos los elementos son importantes a la hora de la comunicación tanto la escenografía el vestuario el color la iluminación todo comunica y todo es importante nada es menos que lo otro sea todo cumple un aporta con un valor a lo que tú quieras comunicar o lo que estés realizando.

**4. ¿Cuál es la apreciación que tiene usted de la dirección de arte y sus elementos en la película El Laberinto del Fauno?**

La escenografía bueno me parece que es una película bastante artística y con bastante dirección de arte cuestión de iluminación escenografía todo así bien tratado con un estilo bastante gótico de lo que recuerdo porque ya no me acuerdo bien de esa película que hay bastantes años en eso o sea en cuestión de vestuario todo este bien pulcro manejado me parece que cumple con todo.

**5. ¿En qué medida los elementos como: la escenografía, el vestuario, color e iluminación, ¿son importante como un recurso visual para la recreación del pasado y mundos fantásticos?**

Todo es importante como te mencionaba anteriormente o sea todos los elementos aportan un valor a lo que quieras transmitir y más aún si es que quieres recrear un mundo del pasado un mundo fantástico todos los elementos te transportan y tienen que ser este cuidadosamente hecho o añadidos para que te transmitan este mundo fantástico entonces todo es importante la dirección de arte es un recurso visual y estético fundamental para un producto visual por supuesto que es un es un producto es un recurso fundamental ya porque es encargarte de cada detalle de cada cosa que esté bien puesta bien iluminada el que haya armonía en cuestión de cromática todo eso es importante por eso es fundamental eso de o sea es una pieza clave en cualquier pieza de comunicación con la dirección de arte.

**6. ¿Cómo la dirección de arte se convierte en un recurso visual y estético fundamental para un producto audiovisual?**

Por supuesto que es un es un producto es un recurso fundamental ya porque es encargarte de cada detalle de cada cosa que esté bien puesta bien iluminada el que haya armonía en cuestión de cromática todo eso es importante por eso es fundamental eso de o sea es una pieza clave en cualquier pieza de comunicación con la dirección de arte.

**7. ¿Cómo la tecnología puede reemplazar a los elementos de la dirección de arte en una pieza audiovisual?**

La tecnología te puede ayudar bastante, pero aún sigue siendo un recurso humano. Puede facilitar con herramienta para dar un detallado más pulcro. Pero aún se sigue dependiendo de ciertos criterios del

director de arte. Si bien es cierto puede recrear mundos, pero basándose una idea. La tecnología en lo particular ha avanzado bastante y bueno sí, pero en realidad si soy más amante de los tiempos en que se hacían las maquetas o sea se veía mucho más trabajo más y era como que le daba otro lado a la película.

**8. ¿Cuál es la importancia del uso de la escenografía dentro de las películas, en la actualidad?**

La escenografía vista de la película el Laberinto del Fauno es excelente e importante a mí me encanta y de hecho Guillermo del toro hasta ganado premios en eso, pero por ejemplo el tipo le aporta en cuestiones de encuadres de que todo se tiene que ver también con relacionado a los dos mundos que maneja, sí me gusta bastante la escenografía es una cuestión que este surrealista

**9. ¿Cuál es importante que las instituciones educativas de cine (como universidades o tecnológicos), tengan una materia en donde puedan aprender sobre la dirección de arte en un proyecto audiovisual?**

Sí es importante y te digo llevándolo a otro sector por ejemplo existe de este máster en donde puedes recrear una temática en los almacenes y tiendas de ropa, es espectacular, pero si es importante que la dirección arte se una materia de estudio porque todo es una obra de arte.

**10. ¿Qué guías o pautas se debe tener para un diseño de arte?**

Es fundamental que el director de arte conozca la historia que va a diseñar, si el director de arte no tiene bien en claro lo que va a hacer o

lo que quiere proyectar el director, no será posible hacer un producto audiovisual.

### **Cecilia Márquez**

**Nacionalidad:** ecuatoriana.

**Ocupación:** directora de arte.

**Principales Obras:** Comercial para claro, cortometraje el montaplatos, varios proyectos de cine.

**Objetivo:** Determinar la importancia de los elementos de la dirección de arte como recursos visuales de la realidad interna del guion.

### **1. ¿Cuál es el rol que desempeña el director de arte en una producción audiovisual?**

El rol principal es el marcar la estética de la pieza audiovisual, esté tanto de color de imagen como el estilo eso es básica el director de arte obviamente trabajó de la mano con el director de fotografía obviamente el director general es quien dice yo lo quiero así y lo veo así entonces el director de arte con el director de foto se juntan para trabajar yo lo veo de esta manera yo lo veo aquí sí y se plasma toda la parte estética ese es el rol principal la segunda sería de acuerdo a su percepción la dirección de arte y la escenografía son similares o cuáles son sus diferenciadores eh lo que pasa es que a nivel de dirección de la escenografía guía es el resultado del diseño que haya hecho el director



de arte eso es así no vos que hay una diferenciación sino que es parte de un escenografía es parte de lo que es el trabajo de la ilusión entonces si hay que hacer escenografías hay que hacer habitaciones, el director de arte dice como debe de hacerse porque es lo que vas a ver y cómo debe plantearse.

## **2. ¿Cuál es la diferencia entre el director de arte y el director de fotografía?**

Tienen la función de plasmar la estética visual pero la diferencia es que a ver el director de fotografía este es habla mucho de lo que es la iluminación y del contraste del look digamos del del del film a nivel de colorimetría de encuadres no este eso es lo que trabaja porque obviamente dependiendo de los encuadres de los movimientos de cámara, mientras que el director de arte se encarga de la coordinación directa con escenógrafo estadistas maquillaje peinados y obviamente con todo el equipo de los asistentes de artes no en blanco utilero ambientadores sets eso y eso es básicamente la diferencia en cuanto a la segunda pregunta si bien si son los principales elementos

## **3. ¿Cuáles son para usted los principales elementos en la dirección de arte?**

El director de arte este creo que puede ir un poco más allá incluso este cómo se llama puede ver incluso la parte hasta cierto punto a veces la parte de audio a veces tiene que ver con el film completo no esté incluso a veces hasta interno te digo hacer cambios de diálogo y de iones pero hay mucha participación incluso en la parte de los textos porque la construcción de todo lo que es este cómo se llama la el diseño íbamos

de producción de toda la parte visual porque de eso se encargó de mente el director de arte de plasmar la parte estética no del del de la pieza es un comercial y hacer una película este obviamente tiene que ver también mucho con los textos con los diálogos.

**4. ¿Cuál es la apreciación que tiene usted de la dirección de arte y sus elementos en la película El Laberinto del Fauno?**

Es magnífica, obviamente el director de arte tiene que hacer una investigación sobre todo cuando ese tipo de historias, el laberinto del fauno se desarrolla en la postguerra de España, es un trabajo de época y entonces tiene que investigar lo que se desarrollaba en esa época cómo era el contexto histórico a nivel social. El interpretar cómo eran los vestuarios de esa época cómo eran los escenarios de esa época la colorimetría que había en esa época las texturas que se trabajaban en esa época y que tiene que ir plasmando como que arquitectónicamente también las cosas es como el ver también el detalle ósea arquitectónico novio porque no tiene que recrear ese tipo de cosas como era la arquitectura de esa época las características de la arquitectura porque si te tocan recrear obviamente escenarios que ya son este que han sido o sea que son que existen digamos tienes una parte real que es la casa de este militar el padrastro Ofelia, y hay una parte de una construcción de un mundo imaginario.

**5. ¿En qué medida los elementos como: la escenografía, el vestuario, color e iluminación, ¿son importante como un recurso visual para la recreación del pasado y mundos fantásticos?**

sí son importantes los elementos por supuesto porque es a través de los escenarios, del vestuario, también de los maquillajes y las caracterizaciones son importantísimas, los efectos visuales, definitivamente son recursos visuales son definitivamente que son un recurso visual y estético fundamental para un producto visual porque la dirección de arte es quien plasma la parte estética.

**6. ¿Cómo la dirección de arte se convierte en un recurso visual y estético fundamental para un producto audiovisual?**

Por supuesto porque la dirección de arte es quien plasma la parte estética definitivamente, es quien hace el diseño de la producción, es quien planifica todo, obviamente a través de los tiempos y como te digo todo eso también tiene que ver con el dinero que tiene es tienes que ver como hace con los recursos que te designan en una cierta cantidad de tiempo puedas plasmar toda esta parte visual este que tienes a cargo pero sí por supuesto es y es fundamental porque justamente es un audiovisual entonces la parte visual es importantísima.

**7. ¿Cómo la tecnología puede reemplazar a los elementos de la dirección de arte en una pieza audiovisual?**

¿La tecnología ha reemplazado estos elementos de la dirección de arte? no al contrario creo que no hay una cuestión de reemplazo yo creo que hay una es una cuestión de un trabajo en conjunto y que se vale de la tecnología obviamente para poder hacer y poder plasmar a veces ideas que 1 no puede hacer nada se esté construyendo escenografías o que te podrían salir carísimo no por ejemplo crear del mundo de Star Wars esté a ese nivel crear este universo tan imaginarios claro puede salir

pero un ojo de la cara o sea imagínate Mad Max felizmente que se desarrolla un desierto, toda la logística que no tiene que hacer para un rodaje en exteriores, entonces la tecnología facilita recrear escenografías, de cierta forma, la tecnología se convierte en una pieza pero fundamental sobre todo para eso para la recreación de espacios.

**8. ¿Cuál es la importancia del uso de la escenografía dentro de las películas, en la actualidad?**

La escenografía vista de la película el Laberinto del Fauno es excelente e importante a mí me encanta y de hecho Guillermo del Toro hasta ganado premios en eso, pero por ejemplo el tipo le aporta en cuestiones de encuadres de que todo se tiene que ver también con relacionado a los dos mundos que maneja, sí me gusta bastante la escenografía es una cuestión que este surrealista

**9. ¿Cuál es importante que las instituciones educativas de cine (como universidades o tecnológicos), tengan una materia en donde puedan aprender sobre la dirección de arte en un proyecto audiovisual?**

Por supuesto es clave, por ejemplo las pasaba justo de los pasantes de los chicos pasantes que tuvimos el año pasado para Blancanieves ya era un chico que había estudiado arquitectura en tal porque estaba haciendo pasantías con nosotros en escenografía y la obra porque el llevo una materia como arquitecto como el agua como materia como dentro de la carrera de lectura había una materia que llevaban escenografía encanto entonces obvio si vas a ser audiovisuales ecografías son básicas como te digo así sea un fondo blanco un fondo

negro así sea una construcción de un espacio común intención cierto este pero básico no tienes que saber eso es elemental.

**10. ¿Qué guías o pautas se debe tener para un diseño de arte?**

Lo primero que tiene que hacer es este plasmar la parte de investigación para que pueda llevar a cabo un trabajo de planificación no poder ordenar eso de esa parte eso es lo primero no porque o eso no puede hablar de color no puedo hablar de eso las texturas demografía y eso es maravilloso pero lo primero que tiene que hacer para que pues salve el resto ese es el trabajo de investigación y planificación no porque ya después como director de arte ya una vez hecha la investigación y la y la planificación obviamente ya te puedes volcar a toda esa parte artística no es cierto porque sabes ok tengo tanto tiempo tengo que hacer esto de acá y ya empiezas con todo el desarrollo obviamente después de la investigación con todo este desarrollo de paleta de colores de escenografía vestuario personajes ya puedes empezar a volar porque ya tienes obviamente tú parámetros establecidos no esté eso básicamente.

**Paulina Castillo**

**Nacionalidad:** ecuatoriana.

**Ocupación:** directora de arte.

**Principales Obras:** Producciones de New rock Cinema, Pop up y CEN (Centro Ecuatoriano Norteamericano).

**Objetivo:** Determinar la importancia de los elementos de la dirección de arte como recursos visuales de la realidad interna del guion.

### **1. ¿Cuál es el rol que desempeña el director de arte en una producción audiovisual?**

El director de arte se encarga que todo se vea bonito. En resumen, básicamente a qué se refiere esto, desde maquillaje, el vestuario el cabello cuando se trata de un personaje pues no cuando ves a un personaje como va a salir en la escena, accesorios todo lo que va a utilizar en escena, por ejemplo, si yo voy a personificar a un agente del FBI, debo encargarme que utilizaría se tenga una pistola o sea todo ese tipo de utilería que necesita un personaje dentro de la propuesta que se hace previamente y dentro de la escena. Cuando eres director de arte, te encargas de todo lo que está de fondo, todo lo que se ve en el encuadre, si hay una lamparita en la esquina prendida, si hay un florero, si hay unos libros, si hay una mesa con un mantel y unas velas toda la parte de decoración dentro de cada encuadre dentro de todo un producto audiovisual.

**2. ¿Cuál es la diferencia entre el director de arte y el director de fotografía?**

El director de fotografía es quien dirige y en ocasiones opera la cámara. Es quien decide la iluminación de cada escena y tiene voz y voto artístico en las decisiones del director de arte.

El director de arte es quien dirige al equipo artístico de una producción. Es su visión y propuesta artística la que se ejecuta a través de un equipo creativo.

**3. ¿Cuáles son para usted los principales elementos en la dirección de arte?**

Para mí los principales elementos (en audiovisual) son utilería y vestuario, ya que siempre he trabajado en locaciones que yo misma escojo y ya tienen la estructura que necesito. Seguido a eso, el buen vestuario, maquillaje y peinado son indispensables. El centro de atención siempre será el actor o actriz. En teatro si es importantísima la escenografía ya que ayuda a crear esa realidad que se pretende transmitir al espectador.

**4. ¿Cuál es la apreciación que tiene usted de la dirección de arte y sus elementos en la película El Laberinto del Fauno?**

Creo que todos los elementos fueron escogidos y ubicados a la perfección. El diseño de producción, los colores, la estética y la iluminación te transportan a la época donde está ubicada la historia. Los elementos de fantasía, efectos especiales y post producción hacen totalmente creíble la realidad que vive la protagonista. La última escena tiene un diseño de producción espectacular.

**5. ¿En qué medida los elementos como: la escenografía, el vestuario, color e iluminación, ¿son importante como un recurso visual para la recreación del pasado y mundos fantásticos?**

Son importantísimos. Las audiencias son muy difíciles de complacer y los estándares audiovisuales son muy altos en la actualidad. Ningún elemento, sobre todo en ficción, debe ser al azar. Todo lo visual tiene una razón para estar ahí y cada detalle es cuidadosamente planificado.

**6. ¿Cómo la dirección de arte se convierte en un recurso visual y estético fundamental para un producto audiovisual?**

La dirección de arte es un equipo de profesionales que crean y cuidan la estética y elementos de una pieza audiovisual. La dirección, dirección de Fotografía y dirección de arte son las tres cabezas más importantes en una producción audiovisual.

**7. ¿Cómo la tecnología puede reemplazar a los elementos de la dirección de arte en una pieza audiovisual?**

No creo que la palabra correcta sea "reemplazar". El diseño de producción es el mismo, la ejecución es la que varía (elementos reales o hechos en post). Tenemos más opciones ahora ya que la tecnología está tan avanzada. En lo personal, prefiero los elementos reales. El CGI (Computer Generated Images), es considerablemente costoso para los presupuestos que se maneja en el mercado ecuatoriano.

**8. ¿Cuál es la importancia del uso de la escenografía dentro de las películas, en la actualidad?**

Es sumamente importante, la creación de los escenarios es mucho enriquecedor en cuanto a imagen, sin una escenografía el actor no va



a ser capaz de interpretar su personaje o una situación, yo creo que la escenografía, si es importante para la producción audiovisual.

**9. ¿Cuál es importante que las instituciones educativas de cine (como universidades o tecnológicos), tengan una materia en donde puedan aprender sobre la dirección de arte en un proyecto audiovisual?**

Sí, claro que sí es bastante importante no solamente saber la importancia de la escenografía sino agarrar habilidades y eso sería importante que puedas también puedas recrear una escenografía, aprender nuevas habilidades que te sirve para el montaje de una. También es bueno aprender ciertas habilidades tomando talleres de pintura, carpintería para poder conocer con los materiales que vas a trabajar.

**10. ¿Qué guías o pautas se debe tener para un diseño de arte?**

El tono de la escena (si es una escena feliz, triste, de acción, seria, cómica, etc.), la paleta de colores que está establecida para el personaje/s o la película, y el plano que se va a usar (si es un plano general donde se ve más del espacio o si es un primer plano donde no vemos casi nada del fondo. Con esos tres datos podemos crear una propuesta de arte.

## Versión Artículo Académico

### La Dirección de arte como recurso visual del guion: análisis del filme El Laberinto del Fauno

Erick Sánchez Mazzini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Erick Andrés Sánchez Mazzini, Ing. Producción y Dirección en Artes Audiovisuales, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, erick.sanchez@cu.ucsg.edu.ec

#### RESUMEN

El presente proyecto de investigación estudia en primer lugar la naturaleza del concepto de dirección de arte y su evolución, para luego demostrar la importancia que conlleva tener una buena estética visual. Se estipula que, la dirección de arte sirve como un gran recurso visual, mediante el cual se transmite un mensaje visual al espectador o público. Esta elaboración estética contiene elementos que ayudan a la recreación de mundos fantásticos, estos elementos permiten el desarrollo de una obra cinematográfica, sirviendo de guía para la producción, actores y dar como resultado una película que cause en la audiencia la existencia de una realidad alterna. Con la exploración a través de la película española El Laberinto del Fauno y mediante entrevistas a directores de arte, se demostró que es necesario implementar dichos elementos para la realización de un filme.

**Palabras claves:** Dirección de arte, estética visual, escenografía, mundos fantásticos, producción audiovisual.

## **Art direction as a visual resource of the script: analysis of the film The Pan's Labyrinth.**

This research project first studies the nature of the concept of art direction and its evolution, and then demonstrates the importance of having a good visual aesthetic. It is stipulated that art direction serves as a great visual resource, through which a visual message is transmitted to the viewer or public. This aesthetic elaboration contains elements that help the recreation of fantastic worlds, these elements allow the development of a cinematographic work, serving as a guide for production, actors and resulting in a film that causes the existence of an alternate reality in the audience. With the exploration through the Spanish film *The Pan's Labyrinth* and through interviews with art directors, it was shown that it is necessary to implement these elements for the making of a film.

**Keywords:** Art direction, visual aesthetics, set design, fantastic worlds, audiovisual production.

## 1. INTRODUCCIÓN

La composición estética, la imagen cinematográfica y la colorización, la iluminación y los efectos visuales son artefactos que asemejan una realidad. Las personas al ver una representación de la realidad comienzan a tener un conflicto entre lo que conocen y lo que desconocen, llegando a considerar una reflexión de que dicha realidad visual, es real, en diferentes líneas de tiempo.

La dirección de arte como recurso visual contiene ciertos elementos para llevar a cabo una excelente escena. Estos elementos que, constituyen una producción artística, además de ser analizados se centrarán en la película *El Laberinto del Fauno*.

En octubre de 2006, el director Guillermo del Toro; con la distribución de Warner Bros Pictures España, estrena la película *El Laberinto del Fauno*. El director de arte, Eugenio Caballero, afirma que desde el momento que escoges cosas de la realidad y la pones en una película, creas un mundo específico. (Redacción, 2019)

La clave para diseñar un mundo para cada película es la dirección de arte. El filme trata de dividir el mundo en dos: entre la realidad y la fantasía, por lo que se utilizaron diversos recursos como la escenografía para la recreación del pasado, el vestuario para mostrar una

época antigua y el color para diferenciar los mundos; los cálidos eran para un mundo fantástico y los fríos para la realidad.

## 2. DIRECCIÓN DE ARTE

De acuerdo con el Departamento Artístico de preo producción en el cine se define como el profesional responsable del diseño, creación de la decoración escenografía, vestuario y maquillaje. Así también, el responsable de cuidar la coherencia, y estética dentro de una determinada película.

La mitad de la comunicación con el espectador es visual; lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir. Elegir las formas de representación que se van a usar también supone elegir los aspectos del mundo que se van a experimentar. (Zurro, 2015, p.19)

El cine ha sido de gran aporte para la dirección de arte, con la creación de mundos ficticios, según Zurro (2015) “muchas obras, basadas o ambientadas en épocas del pasado cumplen exitosamente la tarea de

representar los hechos en una realidad también creada” (p.32). Esto ha servido para representar los hechos de la realidad. La película El Laberinto del Fauno desarrolla su acción en el año 1944, durante la persecución de los rebeldes republicanos por los nacionales, Es la historia se da vida al capitán Vidal, militar de carácter fuerte y considerado desalmado por su interés de eliminar a la resistencia, de acuerdo con el Departamento Artístico de preo producción en el cine se define como el profesional responsable del diseño, creación de la decoración escenografía, vestuario y maquillaje. Así también, el responsable de cuidar la coherencia, y estética dentro de una determinada película.

La mitad de la comunicación con el espectador es visual; lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir. Elegir las formas de representación que se van a usar también supone elegir los aspectos del mundo que se van a experimentar. (Zurro, 2015, p.19)

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

La presente investigación posee un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental y un nivel analítico. Este enfoque permite lograr una dispersión o extensión de los datos obtenidos. De igual manera el diseño no experimental utilizado en el estudio permite la ausencia de manipulación de las variables de estudio, con la finalidad de ver su efecto en las otras variables. Por lo que, se podrá evidenciar la importancia de la dirección de arte con relación a ser un recurso visual para el desarrollo de una película. A su vez, se extraerá información a expertos mediante una entrevista y de esta forma,

complementar los fundamentos con el análisis de la investigación.

#### **4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

##### **4.1 ELEMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE DE EL LABERINTO DEL FAUNO**

*Para el análisis de los elementos de la dirección de arte en la película El Laberinto del Fauno, se tomará en cuenta los siguientes parámetros: la narrativa en relación con la película para tener el contexto de la historia, análisis de los elementos objetivos, interpretación y distinción, interés y conclusiones.*

*Lo que sabemos de El Laberinto del Fauno, es que es un filme de fantasía, donde la protagonista Ofelia, vive en un cuento de hadas. Al mencionar este género, tenemos en mente que los cuentos de hadas se asemejan a Disney, por lo que, esta propuesta cambia el significado de la fantasía.*

*El Laberinto del Fauno se caracteriza por ser una película en donde se usa el género de la fantasía para graficar una realidad. La película comienza con una escena del final con características dramáticas, cuyo objetivo es captar la atención del espectador. En esta escena se presenta un encuadre cerrado, donde se puede apreciar el detalle de la sangre en la mano izquierda de la niña, lo que causa curiosidad al espectador sobre la situación.*

*Uno de los elementos que el espectador capta rápidamente, es el maquillaje, puesto que, dentro de una producción audiovisual, el maquillaje diferencia a un personaje del otro. En esta escena el maquillaje, es la sangre que tiene el personaje en nariz, elemento que sirve para generar el dramatismo de la escena.*

*El maquillaje también se hace presente en una escena donde el capitán Vidal (el antagonista), golpea brutalmente a un campesino, quien se encontraba cazando un conejo. Se puede apreciar como este efecto*

*especial, hecho por el maquillaje, se nota tan real, que al verlo provoca una sensación de angustia y dolor.*

*Este elemento también ha sido de utilidad para la creación de los personajes fantásticos de la película. Estos personajes fueron creados a través de capas de silicón son: el Fauno y el Hombre pálido.*

*Otro efecto de maquillaje que resalta es el disparo que recibe el capitán Vidal, al salir del Laberinto del Fauno.*

*La iluminación es otro elemento que resalta en la imagen de un filme, es por eso por lo que, el director de arte se encarga de conocer el espacio donde va a trabajar, para de esta manera saber qué luces y esquemas necesitará para la escena.*

*El punto verde señala la iluminación, la cual brinda drama a la escena. Se utilizó una luz en posición cenital para proporciona sombras más marcadas.*

*No todas las escenas tienen una iluminación generada por luces de estudio, también se*

*puede hacer uso de la luz natural. El director de arte se encarga de analizar y planificar cuando es posible hacer uso de la luz natural.*

*El color es otro elemento que resalta en una escena. La tonalidad que se use en una escena dependerá de lo que quiera transmitir el director general. En este caso, tenemos la paleta de colores fríos que se utiliza para contextos de drama y tristeza.*

*La variación del color se da en torno al mundo mágico. Los colores son más cálidos puesto que, a través de ellos, se busca la identificación de lo irreal. Los colores que se hacen presenten en estas escenas son: café, rojo, dorado y parte de tonos piel, de tal forma que contrasten en la película.*

*En la escena final el color dorado predomina; se debe a que el color dorado significa poder, riqueza y lujo. En la parte narrativa, es cuando Ofelia fallece y llega al mundo de las hadas, allí se encuentra con su padre y su madre, esperándola*

*para que asuma su trono, como princesa.*

*El color también sirve para crear una transición visual. La manera en que lo hace es mediante el contraste visual, cuando los tonos de los colores cálidos con los fríos se van combinando.*

*Para darle vida al guion de la película El Laberinto del Fauno, se diseñaron varios escenarios. El director de arte, Eugenio Caballero, se basa en esta teoría para la creación de escenarios que se aproximen a la realidad, con el fin de lograr captar el interés del espectador y recrear ambientes con un mayor significado dramático a la trama.*

*Cada una de estas escenografías son fundamentales para el desarrollo de la historia, y para la interpretación de los actores. Se diseñaron estructuras para la recreación de: el palacio, el pasillo, el comedor, el reino, la habitación del capitán y el tren.*

*Para el director de arte ha sido un reto la recreación de cada escenografía, pues a medida*

*que se va desarrollando la película, es necesario mostrar cada uno de los escenarios, con la finalidad de ubicar al espectador en los espacios temporales de la película.*

*Georges Méliès (2018), ilusionista y cineasta, revolucionó la dirección de arte, diseñando escenografía para específicamente darle vida al cine fantástico, sus conceptos y obras se basan desde el dibujo hasta llevar a cabo el decorado, estas técnicas tuvieron un gran alcance a principios de la década de 1900. (El País, 2018)*

*El director de arte realizó un scouting donde pudo encontrar lugares adecuados para filmar varias de las escenas de la película.*

*Por otro lado, a veces es necesario que el equipo de dirección de arte intervenga para recrear una escenografía que este acorde a lo que se requiere. Según Eugenio Caballero: “para los árboles tuvieron que intervenir ya que necesitaban un look de un bosque con musgos, entonces tuvieron que pintar una*



*cantidad de árboles para poder recrear ese look". (Crónica Jalisco, 2019).*

*El vestuario es un recurso que ayuda al actor a familiarizarse con el personaje que tiene que interpretar, este elemento visual posibilita que el espectador se ubique en una línea de tiempo de una película (pasado, presente y futuro).*

*En la película El Laberinto del fauno, se llegó a utilizar zapatos de charol y sweater de lana para ubicar al espectador en el pasado. El elenco de actores para la tropa del capitán usó uniformes con tono azul grisáceo, para distinguirse de los rebeldes.*

*Como último elemento complementario, están los objetos o artilugios que nos ayudan a completar una percepción del pasado. El uso de relojes antiguos, lámparas, medicinas y libros, son utilería fundamental que hace una mejor percepción visual de la historia.*

## **4.2 LA DIRECCIÓN DE ARTE COMO RECURSO VISUAL**

De acuerdo con la información recopilada a tres directores de arte, por medio de las entrevistas, se puede inferir que el director se encarga de representar el mundo que se encuentra en el guion a través de la utilización de elementos visuales como la escenografía, el color, la iluminación, el vestuario y el maquillaje, con la finalidad de recrear y ambientar una escena lo más verosímil para el espectador.

Según, Luis Enrique Marañón, director de arte ecuatoriano, menciona que el director de arte es el encargado de que todo se vea gráficamente bien, por medio de la cromática, la iluminación y la estética; pues estas directrices servirán para composición estética del filme. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022)

Para Cecilia Márquez, directora de arte ecuatoriana, el rol principal es el marcar la estética de la pieza audiovisual, también es estar al tanto del color de imagen como el estilo eso es básica el director de arte que, debe trabajar de la mano con el director de fotografía y el director general. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

De la misma manera, para Paulina Castillo, en el cargo de

directora de arte y productora de new rock cinema, este rol se centra en supervisar en todo un producto audiovisual, tanto lo que se va a usar en escena, en referencia a la utilería, vestuario y maquillaje; durante el rodaje del producto audiovisual, la supervisión se basa en la decoración, ambientación, encuadre e iluminación.

El trabajo de preproducción se realiza con el director de fotografía, por lo que, dentro de una escena, la iluminación tiene que encajar las formas y fondos para que estos sean transmitidos eficientemente. Es decir, si en una escena que represente un primer plano, el director de arte y el director de fotografía hacen una propuesta para que el encuadre de una escena haya algún tipo de decoración, ya que de otra forma se desperdiciaría el querer transmitir algo mediante la escenografía y no podría ser apreciado debido a un mal trabajo en conjunto. De acuerdo con esto, se involucran varias partes, entre estas están: como se cuenta la historia, esta definición que otorga el director, si es una historia contada con un orden específico o no, tipos de planos o secuencias, tonos de la historia, es la más importante para poder representar una obra, luego de esto, viene la intervención de los actores que dan vida a los personajes y finalmente está la parte artística

que realiza el director de arte en conjunto con el director de fotografía y el director general. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

Así mismo el director de arte evalúa cada toma, de que no esté sobrecargada visualmente, algún detalle faltante, lo idóneo es tomar decisiones de acuerdo con la situación que se presenta en el guion, el director de arte permite la facilidad de tiempo y espacio dentro de la producción audiovisual. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022).

Cecilia Márquez considera que la escenografía es el resultado del diseño que haya realizado el director de arte, por esa razón, la escenografía es parte de la dirección de arte. De esta manera, en una producción audiovisual podrá conocer si necesita, una escenografía o no. El trabajo del director de arte es preciso para la ejecución de una escena. En muchas ocasiones, existe una confusión entre el trabajo del director del arte y la escenografía, ya que el director es quien diseña la escenografía más no el que lo ejecuta, esa pequeña línea diferencia un cargo del otro. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

El equipo de profesionales que está detrás de la creación y cuidado de la estética y elementos de una pieza

audiovisual es la dirección de Fotografía y dirección de arte son los roles más importantes en una producción audiovisual. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

Todos los elementos de la dirección de arte son importantes a la hora de la comunicación, tanto la escenografía, el color, la iluminación y el vestuario, cumplen con un aporte para el mensaje final que se desea transmitir. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022).

Los elementos de la dirección de arte son importantes para plasmar una historia, estos pueden ser, tales como: el escenario, el vestuario y también el maquillaje, son recursos visuales y estéticos fundamentales para un producto audiovisual. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

Uno de los elementos a considerar, son la utilería y el vestuario, ya que son indispensables para la caracterización del personaje. El centro de atención siempre será el actor o actriz. A diferencia del teatro, es importante la escenografía ya que ayuda a crear esa realidad que se pretende transmitir al espectador. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

La tecnología te puede ayudar bastante, pero aún sigue siendo un recurso humano. Puede facilitar con herramienta para dar un detallado más pulcro. Pero aún se sigue dependiendo de ciertos criterios del director de arte. Si bien es cierto puede recrear mundos, pero basándose una idea. La tecnología en lo particular ha avanzado bastante y bueno sí, pero en realidad si soy más amante de los tiempos en que se hacían las maquetas o sea se veía mucho más trabajo más y era como que le daba otro lado a la película. (Marañón, comunicación personal, 17 de enero de 2022).

¿La tecnología ha reemplazado estos elementos de la dirección de arte?, Al contrario, no hay un reemplazo, la tecnología va a poder plasmar escenografías y crear universos imaginarios. Es posible que, la tecnología se convierte en una pieza fundamental sobre todo para eso para la recreación de espacios. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

Las películas que tienen mucho presupuesto y constan de tecnología, en este caso los efectos especiales, con respecto a otras producciones que crean sus escenografías. En la actualidad se usan ambos recursos para lograr un trabajo de calidad, pero hay que reconocer que el crear una

escenografía es un plus para los actores y que estos tengan un mejor desempeño actoral. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

Las nuevas tecnologías han reemplazado a la construcción de escenografías. Muchos de los productos digitales, 3D facilitan el tiempo de realización que se tomaría en elaborar una escenografía, ese montaje también es un recurso que es utilizado para aquellos lugares que no son posibles grabar. Desde esta perspectiva se puede decir que es conveniente debido a que el espectador siempre busca algo nuevo y diferente. La implementación de la escenografía es vital, pero las técnicas de CGI (Computer Generated Imagery), reduce el tiempo de elaboración que posiblemente se tome en la ejecución de una escenografía. Esta evolución aporta bastante en las películas dando un mayor realismo. (Marañón, comunicación personal. 17 de enero de 2022).

La escenografía es el resultado del diseño que haya hecho el director de arte, es quien se encarga y sabe cómo debe plantearla. En cuanto al trabajo en conjunto con el escenógrafo, es quién ejecuta el trabajo y brinda un apoyo en cuanto al material que se logre utilizar. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

El diseño de producción no ha sido "reemplazado". El diseño de producción es el mismo, pero la ejecución varía al implementar el uso de la tecnología. El CGI (Computer Generated Images), es considerablemente costoso para las producciones audiovisuales. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

La guía que se puede tener como director de arte, es conocer la historia que va a diseñar, si el director de arte no tiene claro, que es lo que se va a hacer o lo que quiere proyectar, no será posible llevar a cabo la realización de un producto audiovisual. (Marañón, comunicación personal. 17 de enero de 2022).

La guía que se puede seguir para un correcto desempeño como director de arte es: lo primero, es plasmar la parte de investigación para que pueda llevar a cabo un trabajo de planificación no poder ordenar eso de esa parte eso es lo primero no porque o eso no puede hablar de color no puedo hablar de eso las texturas demografía. Lo segundo como director de arte es el desarrollo de paleta de colores de escenografía, vestuario de personajes y otros parámetros en cuanto lo que se vaya a usar en una producción audiovisual. (Márquez, comunicación personal, 21 de enero de 2022).

El tono de la escena puede servir como una guía para el diseño de arte; la paleta de colores que identifica a los personajes es importante. Luego, el saber que plano se va a usar. Mediante estos datos, podemos crear una propuesta de arte. (Castillo, comunicación personal, 25 de enero de 2022).

#### **4.3 GUÍA DE PAUTAS PARA LA APLICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE**

La integración de los elementos hace que el producto audiovisual cobre vida y sea verosímil, este proceso de creación que se lleva a cabo en la preproducción se hace presente y se ve reflejado cumpliendo las directrices plasmadas en un producto final.

En relación con la elaboración de este artículo académico y mediante la exploración realizada a través de 3 profesionales del área: Luis Enrique Marañón, Cecilia Márquez y Paulina Castillo, se dio como resultado pautas que podrían ser de guía para el director de arte cumpliendo su función:

- La integración de los elementos hace que el producto audiovisual cobre vida y sea verosímil, este proceso de creación que se lleva a cabo en la preproducción se hace presente y se ve reflejado cumpliendo las directrices plasmadas en un producto final.
- En relación con la elaboración de este artículo académico y mediante la exploración realizada a través de 3 profesionales del área: Luis Enrique Marañón, Cecilia Márquez y Paulina Castillo, se dio como resultado pautas que podrían ser de guía para el director de arte cumpliendo su función:
  - Lo primordial que habría que hacer para el desarrollo del diseño es el trabajo de investigación del filme, para luego reunirse junto con el director y el director de fotografía y así ir desojando dudas acerca de lo que se va a llevar a cabo.
  - La planificación es el segundo paso para definir tiempos y plasmar los objetivos que están procesando.
  - Es fundamental que el director de arte tenga el conocimiento del guion. Dentro de la

preproducción es necesario que el director general y el director de fotografía conversar y determinar aquellas sensaciones que quieren transmitir en una escena.

➤ El realizar los pasos anteriores permite definir la estética visual del filme, es así como se puede determinar ciertos aspectos como el número de sets que se vaya a necesitar, la paleta de colores, la vestimenta, el maquillaje que se va a utilizar en cada escena, el tipo de luz y el tiempo que se estima para el desarrollo del filme.

➤ El tiempo estimado también da noción del tiempo de elaboración de una escenografía, vestuarios, conseguir materiales y objetos que sean relevantes a la escena.

➤ Mediante esta planificación, se puede saber los gastos que tendrá dicha producción audiovisual, ya que intervienen los costos de producción y la realización de las obras escenográficas, vestimentas y materiales que se utilizarán.

➤ Cada artista es capaz de expresar su estilo, su arte de manera visual o auditiva y es de

vital importancia conocer lo que se quiera interpretar; en este caso, la parte visual requiere tener la noción de espacios, materiales y objetos para emplearse en la elaboración de una escena.

#### **4.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

La existencia del director de arte dentro de una producción es de vital importancia para poder crear diferentes ambientes y mundos semejante a la realidad. En la variedad de películas, la presencia de los elementos de la dirección de arte permite una mejor percepción visual y estética del filme.

En otras palabras, la representación gráfica de una historia contada tiene como responsable al director de arte, pues es quien plasma gráficamente la historia de un guion para luego darle una estética visual. También es responsable de que se cumplan las directrices de una escena y tiene el oficio de supervisar a todo un equipo durante la planificación, presupuesto y rodaje.

A través del análisis de la narrativa de la película El Laberinto del Fauno, se pudo examinar cada uno de los elementos de la dirección de

arte, tomando en cuenta los siguientes parámetros: el maquillaje para la complementación de la estética visual; la iluminación, que permitió transmitir el dramatismo, realidad, fantasía y poder; el color, representado por una paleta de colores para diferenciar un mundo del otro, también sirvió como transición de una escena a otra, generando contrastes y la escenografía que permitió el análisis de cada escenario, algunos fueron recreados y otros ya existían; finalmente se llevó a cabo la correlación del vestuario junto con la utilería para la complementación de la estética visual.

Los elementos de la dirección de arte son un conjunto de recursos visuales que permite que el espectador se introduzca en la historia y se sienta parte de la película. La dirección de arte un recurso estéticamente visual y comunicativo que se enriquece con la escenografía, el color, la composición, iluminación y puesta en escena.

Es recomendable tener una buena comunicación entre el equipo de producción para que de esta manera el trabajo fluya, tanto en la lluvia de ideas como también en el transcurso de la preproducción. El conversar sobre el proyecto y tener en claro que es lo que se va a

proyectar es fundamental para lograr un fin común que es el producto audiovisual correctamente trabajado.

Se recomienda que los estudiantes de las carreras de cine o afines en las instituciones de educación superior tengan una asignatura sobre dirección de arte para que puedan adquirir nuevas habilidades y conozcan la importancia de sus elementos.

Se recomienda también que el presente estudio sea considerado para profundizar en este tema o complementar con nuevos proyectos e investigaciones, debido a que es importante tener referentes al momento de llevar a cabo la ejecución de un producto audiovisual.

## **5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Astudillo, W y Mendinueta, C. (2001). El cine como instrumento para una mejor comprensión humana. 6(6) 1. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/58551/1/T41607.pdf>
- Avedaño, L. (2012). El proceso de creación e integración de la puesta en escena, la dirección de arte y la fotografía cinematográfica y su uso como herramientas narrativas en

- productos audiovisuales 186 (186), 7. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5744/tesis825.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Avedaño, L. (2012). El proceso de creación e integración de la puesta en escena, la dirección de arte y la fotografía cinematográfica y su uso como herramientas narrativas en productos audiovisuales 186 (186), 25. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5744/tesis825.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Chappuzeau, B. (2006). Guillermo del Toro: El laberinto del fauno. Guillermo del Toro: El laberinto del fauno, (pp. 561-584). Clásicos del cine mexicano.
- De la Cruz, S. (2016). Efectos visuales (VFX) imagen generada (CGI) por computador (CGI) como herramientas fundamentales para la mejora de productos audiovisuales. Recuperado de: [http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25848/1/steeven%20modificacione%20tesis\\_2.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25848/1/steeven%20modificacione%20tesis_2.pdf)
- Frisone, R. (2014, 27 de marzo). Dirección de arte. Diseño en Ecuador. Recuperado de: <https://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>
- Furió, A. (2019). El cine como pensamiento, representación y construcción de la realidad, educación y cambio social. 476(476) 28,29,30. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/58551/1/T41607.pdf>
- Gamon. (2016). La arquitectura como herramienta narrativa en la película El laberinto del Fauno. Universitat Politècnica de València. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/69179/ROSALENY%20-%20CPA-F0134%20La%20arquitectura%20como%20herramienta%20narrativa%20en%20la%20pel%C3%ADcula%20El%20laberinto%20del%20F....pdf?sequence=1>
- Howard, P. (2017). ¿Qué es la escenografía? Alba Editorial.
- Lopez, A. (2018, 4 de mayo). Georges Méliès, el mago que convirtió el cine en arte, fantasía y



- espectáculo. El País. Recuperado de:  
[https://elpais.com/cultura/2018/05/03/actualidad/1525328820\\_070614.html](https://elpais.com/cultura/2018/05/03/actualidad/1525328820_070614.html)
- Mariño, E. (2012). El cine: análisis y estética. 215(215) 11. Recuperado de:  
<https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Mart. (2014). Imagen generada por computadora. Recuperado de:  
<http://blog.espol.edu.ec/nijomart/2014/09/17/cgi-imagen-generada-por-computadora/>
- Martínez, S. (2018). Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical. Recuperado de:  
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44259/1/T39933.pdf>
- Ortíz, N. (2018). los mundos fantásticos de Guillermo del Toro. Recuperado de: ZepFilms.
- Pulido, D. (Psicólogo y guionista). (2017). Ponencia de David Pulido: "Educar de cine con el cine" [YouTube] España: Gestionando Hijos. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=3XKmb9TPbs8>
- Redacción (2019, 23 de julio). Recuerda su trabajo en El Laberinto del Fauno. Crónica Jalisco. Recuperado de:  
<https://www.cronicajalisco.net/notas/2019/94892.html>
- Ribiero, A. (2020). La función narrativa del vestuario en el cine: la creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood. 56(56) 10. Recuperado de:  
<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/150001/Ribeiro%20-%20Estudio%20de%20la%20funci%C3%B3n%20narrativa%20del%20vestuario%20en%20el%20cine%3a%20La%20creaci%C3%B3n%20de%20la%20identidad%20d....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salas, E. (2002). Reflexiones sobre la escenografía en los procesos de recepción teatral y cinematográfica, Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX.

Sanchis, L. (2020). La Escenografía en el cine. Recuperado de: [https://www.cortorama.com/blog/la-escenografia-en-el-cine-un-acercamiento/#el\\_escenografo\\_o\\_disenador\\_de\\_produccion\\_cinematografico](https://www.cortorama.com/blog/la-escenografia-en-el-cine-un-acercamiento/#el_escenografo_o_disenador_de_produccion_cinematografico)

Spivak, N. (2010). Toda idea se puede ver y ser una imagen imaginada. Recuperado de: <http://noraspivak.blogspot.com/2010/08/el-laberinto-del-fauno-director.html>

Suarez, A. (2008, 10 de agosto). Vestuario de cine; Qué se dice y cómo se dice. Facultad de diseño y comunicación. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=124&id\\_articulo=1364](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=124&id_articulo=1364)

Velez, C. (2019). Los fundamentos estéticos y artísticos de la dirección de arte en publicidad. 288(288), 61. Recuperado de: [file:///C:/Users/ERICK/Downloads/Tesi\\_Claudia\\_Ines\\_Velez.pdf](file:///C:/Users/ERICK/Downloads/Tesi_Claudia_Ines_Velez.pdf)

Zurro, B. (2015). La dirección de arte: la creación de la identidad visual como elemento comunicativo 133(133) 19. Recuperado de: <https://m.riunet.upv.es/bitstream>

[/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS



*Figura 1. Primera escena de la película El Laberinto del Fauno.*



*Figura 2. Maquillaje y composición.*



*Figura 3. Efecto visual.*



*Figura 4. Fauno.*



Figura 5. Hombre pálido.



Figura 9. Iluminación natural a través de la ventana.



Figura 6. Disparo en la mejilla del capitán Vidal.



Figura 10. Iluminación natural.



Figura 7. Iluminación cenital.



Figura 11. Paleta de colores fríos.



Figura 8. Luz natural.



Figura 12. Tristeza de Ofelia.



*Figura 13. Colores fríos: escena de la muerte un hombre inocente.*



*Figura 14. Paleta de colores usada para el mundo fantástico.*



*Figura 15. Escena de Ofelia cumpliendo su primera prueba.*



*Figura 16. Escena de la segunda prueba “el gran banquete”.*



*Figura 17. Predomina el color dorado.*



*Figura 18. Transición por color.*



*Figura 19. Escenografía de palacio.*



*Figura 20. Pasillos Fantásticos.*



*Figura 21. Comedor del hombre pálido.*



*Figura 25. Ruinas de España.*



*Figura 22. Reino de la princesa Moana.*



*Figura 26. Bosque.*



*Figura 23. Habitación del capitán Vidal.*



*Figura 27. Vestuario de Ofelia.*



*Figura 24. Emboscada al tren.*



*Figura 28. Zapatos de la época.*



*Figura 29. Vestuario de la tropa.*



*Figura 30. Vestuario de la época.*



*Figura 31. Reloj de bolsillo antiguo.*



*Figura 32. Lámparas, medicinas y libros.*



**Presidencia  
de la República  
del Ecuador**



**Plan Nacional  
de Ciencia, Tecnología,  
Innovación y Saberes**



**SENESCYT**  
Secretaría Nacional de Educación Superior,  
Ciencia, Tecnología e Innovación

## **DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN**

Yo, **Sánchez Mazzini Erick Mazzini**, con C.C: # **0954818019** autor del trabajo de titulación: **Dirección de arte como recurso visual: análisis del filme El laberinto del fauno** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **23 de febrero de 2022**

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Sánchez Mazzini Erick Andrés**

**C.C: 0954818019**



## REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Dirección de arte como recurso visual del guion: análisis del filme El laberinto del fauno		
<b>AUTOR(ES)</b>	Sánchez Mazzini Erick Andrés		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Lcdo. Bajaan Yude, Guido Roberto, Mgs.		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Artes y Humanidades		
<b>CARRERA:</b>	Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	23 de febrero de 2022	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	83
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Tecnologías de Comunicación, Cultura y Arte, Ciencias Sociales y Humanidades.		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Dirección de arte, estética visual, escenografía, mundos fantásticos, producción audiovisual.		
<b>RESUMEN/ABSTRACT:</b>	El presente proyecto de investigación estudia en primer lugar la naturaleza del concepto de dirección de arte y su evolución, para luego demostrar la importancia que conlleva tener una buena estética visual. Se estipula que, la dirección de arte sirve como un gran recurso visual, mediante el cual se transmite un mensaje visual al espectador o público. Esta elaboración estética contiene elementos que ayudan a la recreación de mundos fantásticos, estos elementos permiten el desarrollo de una obra cinematográfica, sirviendo de guía para la producción, actores y dar como resultado una película que cause en la audiencia la existencia de una realidad alterna. Con la exploración a través de la película española El Laberinto del Fauno y mediante entrevistas a directores de arte, se demostró que es necesario implementar dichos elementos para la realización de un filme.		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-958647948	<b>E-mail:</b> deidara_easm95@hotmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):</b>	<b>Nombre:</b> Dumani Rodriguez, Alex Salomón		
	<b>Teléfono:</b> (04) 380 4600		
	<b>E-mail:</b> alex.dumani@cu.ucsg.edu.ec		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			