



INSTITUTO SUPERIOR
UNIVERSITARIO

supe

**GUÍA GENERAL DE ESTUDIO DE
DISEÑO DE PRODUCCIÓN**



Guía General de Estudio de Diseño de Producción

Grace Matilde Tulcanazo Barros

Santiago David Cruz Herrera

German Renato Jacome Paredes

Juan Carlos Endara Chimborazo

2025

Esta publicación ha sido sometida a revisión por pares académicos específicos por:

María Isabel Gutiérrez Vanegas

Corrección de estilo:

- Grace Matilde Tulcanazo Barros- Docente - Sucre

Diseño y diagramación:

- Freddy Javier Centeno Martínez - Docente - Sucre

Editorial RIMANA

Primera Edición
Quito – Ecuador

Instituto Superior Universitario Sucre

ISBN: 978-9942-686-96-1

Esta publicación está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional.



MISIÓN

Ser una Institución Superior Universitaria con estándares de calidad académica e innovación, reconocida a nivel nacional con proyección internacional.

VISIÓN

Formamos profesionales competentes con espíritu emprendedor, capaces de contribuir al desarrollo integral del país.

Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0). Usted es libre de Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: Reconocimiento- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. No Comercial-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. Compartir igual-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**

Usted acepta y acuerda estar obligado por los términos y condiciones de esta Licencia, por lo que, si existe el incumplimiento de algunas de estas condiciones, no se autoriza el uso de ningún contenido.

ÍNDICE

Presentación de la asignatura	8
Resultados del aprendizaje.....	8
1.1. Introducción a conceptos y técnicas básicas.....	9
<i>1.1.1. Definición y función del diseño de producción.....</i>	<i>9</i>
<i>1.1.2. Historia y evolución del diseño de producción en el cine y la televisión.....</i>	<i>10</i>
2.1. Concebir, diseñar y desarrollar el espacio	26
<i>2.1.1 Análisis del guion y desarrollo del concepto visual</i>	<i>26</i>
<i>2.1.2 Creación de bocetos y storyboards.....</i>	<i>26</i>
<i>2.1.3 Selección de locaciones y su adaptación.</i>	<i>28</i>
<i>2.1.4 Diseño de sets y construcción de decorados.</i>	<i>30</i>
<i>2.1.5 Técnicas de perspectiva y profundidad en el diseño espacial.</i>	<i>31</i>
2.2 El vestuario y el atrezzo de una obra audiovisual.....	33
<i>2.2.1 Investigación histórica y contemporánea para el diseño de vestuario.</i>	<i>33</i>
2.2.2 Creación de paletas de color para vestuario.	35
<i>2.2.3 Diseño y selección de accesorios y complementos.</i>	<i>39</i>
<i>2.2.4 Caracterización de personajes a través del vestuario.....</i>	<i>41</i>
<i>2.2.5 Importancia y selección del atrezzo en la narración visual.....</i>	<i>42</i>
2.3 Diseño espacial de un proyecto.	44
<i>2.3.1 Creación de ambientes coherentes con la narrativa.</i>	<i>44</i>
<i>2.3.2 Diseño de escenografías interiores y exteriores.</i>	<i>45</i>
<i>2.3.3 Selección y disposición de objetos para crear atmósferas.....</i>	<i>46</i>
<i>2.3.4 Técnicas de envejecimiento y tratamiento de superficies.....</i>	<i>46</i>
<i>2.3.5 Integración de elementos de ambientación, escenografía y objetos.</i>	<i>47</i>
3.1 El espacio pictórico	49
<i>3.1.1 Composición y encuadre en el diseño de producción.</i>	<i>49</i>
<i>3.1.2 Uso de la perspectiva y la profundidad en la creación de espacios.</i>	<i>49</i>
<i>3.1.3 Texturas y patrones en el diseño visual.</i>	<i>50</i>
3.2 Técnicas plásticas y expresión artística.	51
<i>3.2.1 Dibujo y sketching para diseño de producción.</i>	<i>51</i>
<i>3.2.2 Pintura y técnicas mixtas en la creación de conceptos visuales.....</i>	<i>52</i>

3.2.3	<i>Escultura y modelado para maquetas y prototipos</i>	52
3.2.4	<i>Técnicas de collage en el diseño conceptual.</i>	54
3.3	El espacio arquitectónico	54
3.3.1	<i>Estilos arquitectónicos y su aplicación en el diseño de producción.</i>	54
3.3.2	<i>Adaptación de espacios reales para rodajes.</i>	55
3.3.3	<i>Creación de espacios imaginarios y futuristas.</i>	55
3.4	El personaje y su entorno visual	56
3.4.1	<i>Diseño de personajes y su relación con el espacio.</i>	56
3.4.2	<i>Creación de backstories visuales para personajes.</i>	56
3.4.3	<i>Diseño de vestuario y maquillaje como extensión del personaje.</i>	57
3.5	El espacio fílmico	57
3.5.1	<i>Manipulación del tiempo a través del diseño visual.</i>	57
3.5.2	<i>Uso de la perspectiva para generar profundidad y movimiento.</i>	57
4.1	Color Script / Paleta de color por decorado	59
4.1.1	<i>Desarrollo de paletas de color para diferentes escenas y locaciones.</i>	59
4.1.2	<i>Uso del color para transmitir emociones y estados de ánimo.</i>	59
4.1.3	<i>Creación de contrastes y armonías cromáticas.</i>	60
4.1.4	<i>Evolución del color a lo largo de la narrativa.</i>	60
4.2	Construcciones especiales	61
4.2.1	<i>Diseño y construcción de maquetas a escala.</i>	61
4.2.2	<i>Técnicas de falsas perspectivas en decorados.</i>	62
4.2.3	<i>Diseño y preparación de fondos para croma.</i>	63
4.2.4	<i>Creación de fondos pintados y cicloramas</i>	65
4.2.5	<i>Integración de efectos prácticos en el diseño de producción.</i>	67
4.2.6	<i>Creación de efectos de clima y ambiente (lluvia, nieve, niebla).</i>	68
4.3	Uso de trucajes	70
4.3.1	<i>Técnicas de ilusionismo visual en el set.</i>	70
4.3.2	<i>Creación de efectos ópticos y forced perspective.</i>	71
4.4	Carpeta de arte o Moodboard	73
4.4.1	<i>Recopilación y organización de referencias visuales.</i>	73
4.4.2	<i>Uso de la carpeta de arte en la comunicación con el equipo.</i>	74
4.5	Presupuestos de arte	75
4.5.1	<i>Desglose de necesidades de arte por escenas.</i>	75

4.5.2	<i>Estimación de costos de materiales y mano de obra.</i>	76
4.5.3	<i>Negociación con proveedores y alquileres.</i>	76
4.5.4	<i>Optimización de recursos y alternativas creativas.</i>	76
4.6	Calendario de trabajo	77
4.6.1	<i>Planificación de las fases de preproducción, producción y postproducción.</i>	77
4.6.2	<i>Coordinación con otros departamentos.</i>	78
4.6.3	<i>Gestión de tiempos en la construcción de decorados.</i>	78
4.6.4	<i>Organización de pruebas de vestuario y maquillaje.</i>	78
4.6.5	<i>Planificación de la devolución y almacenamiento de elementos de arte.</i>	79

Presentación de la asignatura

La presente guía de estudios tiene como objetivo acompañarte durante el desarrollo de la asignatura Diseño de Producción, brinda las herramientas teóricas y prácticas necesarias para comprender y aplicar los fundamentos de la producción en el ámbito de producción y realización audiovisual.

En esta guía, se presenta varias etapas del proceso de producción, los roles dentro de un equipo de trabajo, la planificación, el manejo de recursos técnicos y humanos, así como la gestión de proyectos audiovisuales, desde la idea inicial hasta la entrega del producto final.

Esta guía está diseñada para:

- ✓ Orientar tu aprendizaje de forma estructurada.
- ✓ Desarrollar competencias clave para el ejercicio profesional.
- ✓ Integrar teoría y práctica en contextos reales de producción.
- ✓ Fomentar el trabajo colaborativo y creativo.

Resultados del aprendizaje

Los resultados de aprendizaje se presenta los siguientes puntos tales como:

- ✓ Identifica los conceptos y técnicas del diseño de producción para implementarlo en la elaboración de contenidos audiovisuales.
- ✓ Identifica atmósferas visuales para el diseño y la construcción de espacios desde la dirección de arte.
- ✓ Relaciona el diseño de producción con el espacio filmico para grabar productos audiovisuales.
- ✓ Realiza una carpeta de arte adecuada que evidencia los procesos de la dirección de arte y se relacionan con dirección de fotografía.

UNIDAD 1.- DISEÑO DE PRODUCCIÓN

1.1. Introducción a conceptos y técnicas básicas.

El diseño de producción es un aspecto fundamental en la creación de proyectos audiovisuales. Se refiere al proceso de conceptualización y realización de los elementos visuales de una obra, incluyendo escenografía, vestuario, utilería y ambientación. Este diseño es crucial para establecer la atmósfera y el contexto de la narrativa, permitiendo que la audiencia se sumerja en la historia de manera efectiva.

1.1.1. Definición y función del diseño de producción

El diseño de producción se puede definir como la disciplina encargada de la planificación y creación de los entornos visuales donde se desarrolla una narrativa. Este proceso implica la colaboración entre diferentes departamentos, como dirección, cinematografía y arte, para asegurar una coherencia estética que refuerce la historia. Según Lacey (2016), "el diseño de producción establece la apariencia visual del mundo narrativo, ayudando a comunicar los temas y emociones de la obra" (p. 45).

Las funciones del Diseño de Producción son las siguientes.

Creación del Ambiente. El diseño de producción establece el tono y la atmósfera de la obra. Utiliza elementos visuales para transmitir emociones y contextos culturales, lo que permite que la audiencia conecte emocionalmente con la historia.

Narrativa Visual. A través de la selección de decorados, colores y texturas, es aquí donde se cuenta la historia sin necesidad de diálogos. Cada elemento visual aporta información sobre los personajes y sus situaciones.

Coherencia Estética. El diseño de producción garantiza que todos los elementos visuales sean coherentes entre sí, contribuyendo a una experiencia visual armónica. Esto incluye la alineación con el estilo del director y la época en la que se desarrolla la narrativa.

Resolución de Problemas Prácticos. Los diseñadores de producción también deben considerar la logística y la funcionalidad. Esto incluye la adaptabilidad de los espacios para el rodaje, así como el uso eficiente de los recursos disponibles.

Innovación y Creatividad. El diseño de producción ofrece la oportunidad de experimentar y crear mundos únicos, lo que puede diferenciar un proyecto de otros en el mercado. Esta innovación puede atraer la atención de la audiencia y generar un impacto duradero.

1.1.2. Historia y evolución del diseño de producción en el cine y la televisión

El diseño de producción ha sido una parte integral de la industria audiovisual desde sus inicios. A medida que el cine y la televisión han evolucionado, también lo han hecho las técnicas y enfoques del diseño de producción, reflejando cambios culturales, tecnológicos y estéticos.

Inicios del Diseño de Producción.

El diseño de producción se remonta a los primeros días del cine, a finales del siglo XIX. Durante este período, las películas eran principalmente cortas y no contaban con un diseño elaborado.

Sin embargo, con el advenimiento del cine mudo y el desarrollo de narrativas más complejas, comenzó a surgir la necesidad de crear entornos visuales que complementaran la historia (Bordwell & Thompson, 2010).

La Era Dorada de Hollywood.

Durante la década de 1930 y 1940, el cine experimentó una transformación significativa. La "Era Dorada de Hollywood" trajo consigo la creación de grandes estudios que invirtieron en diseño de producción de alta calidad. Películas como <El mago de Oz> (1939) son ejemplos destacados donde el diseño de producción no solo creó mundos fantásticos, sino que también contribuyó a la narrativa (Baker, 2013). La utilización de técnicas como el matte painting (técnica que consiste en pintar un fondo lo más realista posible sobre un soporte de cristal y a continuación combinar ópticamente con elementos reales, de modo que, los actores parecen estar introducidos en el decorado pintado) y la construcción de sets elaborados se convirtió en estándar, elevando el diseño de producción a un arte en sí mismo.

La Televisión y la Diversificación.

Con la llegada de la televisión en la década de 1950, el diseño de producción encontró un nuevo medio para expresarse. Aunque los recursos eran más limitados en comparación con el cine, programas como Star Trek (1966) y The Twilight Zone (1959) demostraron que un diseño innovador podía capturar la imaginación del público. La necesidad de adaptarse a diferentes formatos y presupuestos llevó a la diversificación en el diseño de producción, priorizando la funcionalidad y la eficiencia (Higson, 2002).

La Era Digital y la Globalización.

La llegada de la tecnología digital en el siglo XXI, con esta herramienta ha revolucionado el diseño de producción como el modelado 3D y la realidad virtual que permite a los diseñadores crear entornos complejos y visualmente impactantes de manera más accesible. Películas como <Avatar> (2009) de James Cameron son ejemplos de cómo el diseño de producción se ha beneficiado de estas innovaciones tecnológicas, combinando lo físico con lo digital para crear experiencias inmersivas (Pine & Gilmore, 2011).

Además, la globalización ha llevado a una mayor diversidad en el diseño de producción, incorporando influencias culturales de diferentes partes del mundo. Series como Game of Thrones (2011-2019) han utilizado localizaciones y estilos de diseño de diversas culturas, enriqueciendo la narrativa y el aspecto visual (Morris, 2017).

Es así que, la historia y evolución del diseño de producción en el cine y la televisión reflejan cambios significativos en la tecnología, la estética y la cultura. Desde sus humildes inicios hasta convertirse en una disciplina altamente técnica y creativa, el diseño de producción continúa siendo un elemento esencial que da vida a las historias en la pantalla.

Roles y responsabilidades del diseñador de producción.

El diseñador de producción es responsable de dar vida a la visión del director a través de la escenografía, el vestuario y la ambientación, asegurando que todos los elementos visuales contribuyan a la narrativa de manera efectiva.

Conceptualización y Planificación.

Una de las primeras responsabilidades del diseñador de producción es trabajar en la conceptualización del proyecto. Esto implica la creación de un "look book" Un "lookbook" (o libro de looks) es una

colección de fotografías diseñadas para presentar una línea de ropa, un modelo, un estilo de vida o una propuesta creativa. Es una forma visual de mostrar cómo se pueden combinar prendas, accesorios y estilo; es así que, el conjunto de referencias visuales que reflejan la estética deseada, con Henshaw (2019), menciona que "la conceptualización es esencial para alinear la visión del diseño con las expectativas del director y otros miembros del equipo" (p. 34).

Colaboración Interdisciplinaria.

El diseñador de producción colabora estrechamente con varios departamentos, incluyendo dirección, cinematografía y vestuario. Esta colaboración asegura que todos los aspectos visuales del proyecto estén en sintonía. La comunicación efectiva es clave para lograr una visión unificada. Según MacDonald (2018), promueve que "el trabajo en equipo es fundamental para traducir la narrativa en una experiencia visual cohesiva" (p. 52).

Diseño de Escenografía y Espacios.

Una de las tareas más visibles del diseñador de producción es el diseño de la escenografía. Esto incluye la creación de sets físicos o la supervisión de la construcción de estos. El diseñador debe considerar aspectos como la funcionalidad, la estética y la viabilidad económica. Es así que Kress (2015), expresa que "el espacio debe ser funcional y al mismo tiempo visualmente atractivo, contribuyendo a la atmósfera deseada" (p. 78).

Selección de Materiales y Colores.

Como señala Black (2020), "la paleta de colores y los materiales elegidos pueden influir en la percepción emocional de la audiencia" (p. 45), la importancia de la elección de materiales, colores y texturas es crucial en el diseño de producción. Estos elementos no solo deben ser atractivos, sino que también deben estar en línea con el tiempo y el lugar en el que se desarrolla la narrativa.

Supervisión durante el Rodaje.

Según Rohn (2021), "la supervisión activa del diseñador de producción es crucial para asegurar que la visión original se materialice en pantalla" (p. 100), por lo tanto, la fase de rodaje, el diseñador de producción es responsable de supervisar que todos los elementos visuales se mantengan según lo planeado. Esto incluye la disposición de la escenografía, la iluminación y la interacción de los actores con el entorno.

Adaptabilidad y Resolución de Problemas.

En este punto, el diseño de producción a menudo enfrenta desafíos inesperados, ya sea por limitaciones de presupuesto, cambios en el guion o problemas logísticos. Un buen diseñador de producción debe ser adaptable y capaz de encontrar soluciones creativas en tiempo real. Según Pullen (2016), "la capacidad de resolver problemas es una habilidad esencial en el dinámico entorno de producción audiovisual" (p. 62), de tal forma, el diseñador de producción juega un papel multifacético en la realización de proyectos audiovisuales.

Proceso creativo en el diseño de producción

¿Qué es la creatividad?

“La creatividad es un proceso mental que consiste en la generación de nuevas ideas o conceptos, y en nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya existentes. Solucionar un problema de forma diferente, de forma original” (Blasco, 2011, p. 8); Es decir que, el proceso creativo en el diseño de producción es un aspecto fundamental en la calidad y efectividad de un proyecto audiovisual. Este proceso abarca una serie de etapas que van desde la conceptualización inicial hasta la ejecución final, permitiendo que el diseñador de producción desarrolle un entorno visual que complemente y enriquezca la narrativa.

El primer paso en el proceso creativo es la investigación, en esta etapa implica el estudio de referencias visuales, contextos históricos y culturales que son relevantes para la narrativa del proyecto, McGowan (2018), menciona que "la investigación es esencial para entender el contexto en el que se desarrolla la historia, permitiendo al diseñador de producción crear un mundo visualmente coherente" (p. 27).

Una vez que se ha recopilado la información necesaria, el diseñador comienza a desarrollar conceptos visuales ya que "los bocetos iniciales ayudan a comunicar ideas y a establecer un lenguaje visual que guiará el diseño" (Bender, 2019, p. 45), por lo que incluye la creación de bocetos, maquetas y mood boards (representación visual de conceptos e ideas creada mediante la disposición de imágenes, texto y otros materiales de diseño) que reflejan la atmósfera y el estilo deseado.

Como menciona Schneider (2020), "el diálogo constante entre los miembros del equipo creativo permite una mayor cohesión y claridad en el diseño final" (p. 62), dicho de otro modo, el diseño de

producción no se realiza de forma aislada, la importancia de colaborar con el director, el director de fotografía y otros miembros del equipo es crucial para asegurar que la visión creativa esté alineada, con la realización ajustes oportunas y el consenso sobre el enfoque estético, el diseñador de producción procede a realizar un diseño más detallado como es la planificación de la escenografía, la selección de materiales, colores y texturas que conecten con la narrativa audiovisual.

Durante el rodaje el diseñador de producción debe supervisar la instalación y el uso de los elementos visuales para asegurarse que se mantenga la visión original, esto implica una supervisión sea activa para resolver problemas y adaptarse a cualquier cambio imprevisto, las primeras tomas son cruciales, puede requerir ajustes en el diseño para optimizar el impacto visual. Esto puede incluir cambios en la iluminación, la disposición de los elementos del set o la modificación de vestuarios. Esta fase de revisión es fundamental para garantizar que el resultado final sea coherente con la visión original, porque la flexibilidad con la disposición de ajustar los detalles en el rodaje es un proceso creativo en el lenguaje audiovisual.

Diseño arquitectónico y ambiental del espacio dramático.

Principios básicos de la composición visual.

Es la organización de los elementos visuales en una obra para crear un efecto estético y comunicar un mensaje. Además, los principios básicos de la composición visual son crucial para cualquier diseñador de producción, ya que estos principios afectan la forma en que el público percibe y responde a la narrativa visual, estos son:

Balance

Contraste

Enfoque y Profundidad de Campo

Regla de los Tercios

Líneas Guiadoras

Ritmo y Repetición

El balance es la distribución visual de los elementos dentro del encuadre, puede ser simétrico ya que los elementos se distribuyen de manera equitativa a ambos lados del eje central, o asimétrico, donde se distribuyen de forma desigual pero equilibrada, Elkins (2013), dice que "un buen balance ayuda a

crear una sensación de estabilidad en la imagen, mientras que un balance desequilibrado puede generar tensión o dinamismo" (p. 57).

Figura 1

Diseño de producción-balance



Nota: <https://www.shutterstock.com/es/photos>

El contraste es el interés visual, de los temas y emociones que enmarca la narrativa visual, ya que destaca diferencias entre elementos, por lo tanto, a través de colores, formas, texturas o tamaños, es eficaz para dirigir la atención del espectador a áreas específicas de la composición.

Figura 2

Contraste



Nota: <https://www.pexels.com/es-es/>

El enfoque se refiere a qué parte de la imagen está nítida y qué parte está desenfocada. Utilizar la profundidad de campo puede ayudar a dirigir la atención del espectador hacia un elemento específico de la escena. Bordwell y Thompson (2010), menciona "el uso de un enfoque selectivo puede enfatizar la importancia de un personaje o un objeto en particular" (p. 142).

Figura 3

Enfoque y Profundidad de Campo



Nota: <https://www.pexels.com/es-es/buscar/desenfoque%20creativo/>

La regla de los tercios es un principio que sugiere dividir el encuadre en una cuadrícula de tres filas y tres columnas, creando nueve secciones. Los puntos de intersección se consideran zonas de mayor interés visual porque "colocar elementos importantes en estas intersecciones puede hacer que la composición sea más atractiva y dinámica" (Brill, 2021, p. 34).

Figura 4
Regla de los Tercios



Nota: <https://www.pexels.com/es-es/>

Las líneas guadoras permiten la creación de la narrativa visual que guía la mirada del espectador de manera natural a través de la escena, éstas guían la mirada del espectador a través de la composición ya que pueden ser líneas físicas, como caminos o ríos, o líneas implícitas, como la dirección de la mirada de un personaje.

Figura 5
Líneas Guadoras



Nota: https://unsplashcom.translate.google/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sc&_x_tr_hist=true

Como señala Brown (2016), el ritmo visual influye directamente en la percepción temporal de una obra audiovisual, ya que organiza la repetición de elementos visuales —como formas, colores o patrones— dentro de una composición. Esta repetición genera una sensación de movimiento o fluidez, y establece conexiones visuales entre diferentes áreas de la escena, lo cual puede impactar la manera en que el espectador experimenta la narrativa.

Figura 6
Ritmo y Repetición



Nota: <https://www.pexels.com/es-es/buscar/ritmo%20de%20arboles/>

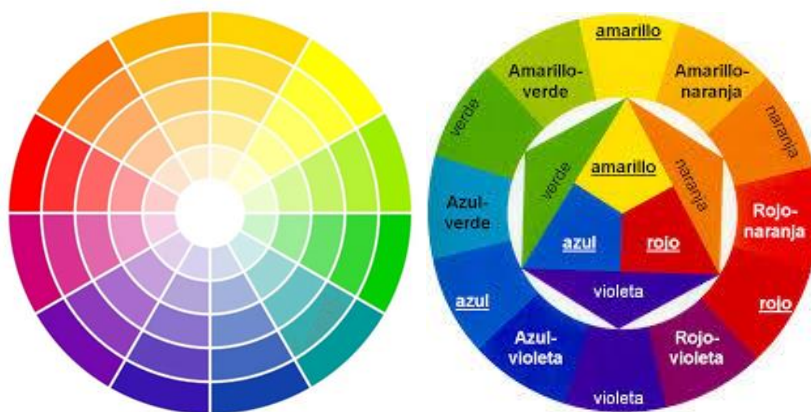
Teoría del color aplicada al diseño de producción.

La teoría del color es un aspecto fundamental en el diseño de producción audiovisual, ya que el uso consciente de los colores puede influir en la percepción emocional de la audiencia y enriquecer la narrativa visual. Comprender cómo los colores interactúan y comunican significados es esencial para los diseñadores de producción que buscan crear ambientes impactantes y coherentes.

Fundamentos de la Teoría del Color. - Se basa en la clasificación combinados y armónicos contrastados que son utilizados para transmitir sensaciones. Los colores se dividen en tres categorías: primarios (rojo, azul, amarillo), secundarios (verde, naranja, púrpura) y terciarios (mezclas de colores primarios y secundarios).

Rueda de Color. - Es la herramienta visual que muestra la relación entre los colores, esto permite crear la narrativa visual. Los colores complementarios crean un alto contraste y son visualmente impresionante, mientras que colores análogos, que están uno al lado del otro, producen armonía y cohesión.

Figura 7
Círculo Cromático



Nota: <https://sayit.video/es/2020/12/09/teoria-del-color-produccion-de-video-rueda-de-color/>

Ejemplos: En películas como "La La Land", se utiliza una paleta de colores vibrantes para crear una atmósfera de ensueño, mientras que en "Blade Runner 2049", los colores fríos y desaturados enfatizan la soledad y el desasosiego del mundo futurista.

La psicología del Color. - Elliot y Maier (2014), mencionan que "el color puede afectar no solo las emociones, sino también la forma en que se interpreta la información" (p. 75). Por lo tanto, la elección del color puede ser decisiva en la construcción de la atmósfera de una escena, además los colores evocan emociones y pueden influir en la percepción de los personajes y las situaciones; como, por ejemplo:

Rojo: A menudo asociado con la pasión o la agresividad.

Azul: Transmite calma y serenidad.

Verde: Puede representar naturaleza y crecimiento.

Amarillo: Sugiere alegría, pero también advertencia.

Las paletas de Color en el Diseño de Producción.- Davis (2017) hace hincapié sobre, "la paleta de color debe ser coherente con el desarrollo de la historia y los arcos de los personajes" (p. 112), por ende el uso de paletas de color es crucial en el diseño de producción, se debe seleccionar colores que no solo se alineen con la narrativa, también resalten elementos importantes, como una paleta fría puede usarse para enfatizar una atmósfera de tensión, mientras que una paleta cálida puede evocar calidez y cercanía.

La Iluminación y Color. - Se perciben los colores en una producción audiovisual, existen diferentes tipos de iluminación pueden alterar la apariencia del color, afectando la atmósfera de la escena. Por ejemplo, una luz cálida hace que los colores parezcan más vibrantes, mientras que una luz fría desatura los colores porque "la iluminación debe ser cuidadosamente considerada para asegurar que los colores elegidos mantengan su intención emocional" (Según Murch, 2018, p. 143), donde la iluminación afecta la percepción del color en una producción audiovisual por que destaca su relevancia en la construcción de atmósferas y estados emocionales. El ajuste del conocimiento técnico y teórica mantiene un estilo claro y directo, es un ejemplo de síntesis entre teoría y práctica en el ámbito audiovisual. Se suma la importancia de los aspectos psicológicos y la parte técnica es el enriquecimiento de una conexión emocional con la historia.

Técnicas de iluminación para crear atmósferas

La iluminación y las técnicas utilizadas en el cine y televisión es un elemento fundamental en la producción audiovisual, no solo ilumina una escena más bien se suma a la creación de atmósferas y la narrativa visual, está evoca emociones, establece el tono de la historia y guía la atención del espectador.

Iluminación Natural vs. Artificial

Iluminación Natural: La luz proveniente de fuentes naturales como el sol, esta luz puede transmitir autenticidad y frescura a las escenas. Además, las horas doradas del amanecer y el atardecer son especialmente apreciadas por la suavidad y calidez

Iluminación Artificial: Esta luz son creadas por el hombre, como lámparas y focos ya que permite un mayor control sobre la atmósfera y la composición visual creando efectos dramáticos y estilizados.

Técnicas de Iluminación

Luz Clave: Es la fuente de luz principal que define la forma y el volumen de los sujetos, está puede ser dura o suave, una luz clave dura puede crear sombras marcadas, sugiriendo tensión o peligro.

Luz de Relleno: Suaviza las sombras creadas por la luz clave, su uso es crucial para equilibrar la iluminación y mantener la claridad sin eliminar el contraste está luz crea una atmosfera más ligera y accesible.

Iluminación de Contraluz.

Esta técnica implica colocar la fuente de luz detrás del sujeto. Crea un círculo de luz difusa que puede simbolizar divinidad o trascendencia, también genera un efecto dramático a la silueta del personaje.

Luz Motivada.

Se utiliza para replicar la luz de fuentes visibles dentro de la escena, como lámparas o el sol. Esta técnica refuerza la credibilidad y la cohesión en la narrativa, creando una atmósfera más realista (MacDonald, 2019).

Luz de Color.

El uso de geles de color o filtros puede cambiar la tonalidad de la luz, creando diferentes atmósferas. Por ejemplo, los tonos azules pueden evocar tristeza o desolación, mientras que los tonos cálidos pueden transmitir felicidad o intimidad (Gibbs, 2018).

Consideraciones Prácticas.

Dirección de la Luz: La dirección desde la que se ilumina un sujeto afecta su apariencia y la atmósfera de la escena. La luz lateral puede generar un sentido de misterio, mientras que la luz frontal suele ser más favorecedora (Smith, 2017).

Intensidad y Contraste: Jugar con la intensidad de la luz y el contraste entre áreas iluminadas y sombras puede dramatizar la escena y enfatizar emociones específicas. Escenas con alto contraste genera tensión, mientras que escenas más equilibradas son tranquilas.

Diseño de sonido y su impacto en la percepción del espacio.

El diseño de sonido es una disciplina crucial en la producción audiovisual que abarca la creación y manipulación de elementos sonoros para enriquecer la narrativa. Más allá de ser un simple complemento, el sonido influye significativamente en cómo el público percibe el espacio y la atmósfera de una escena. Este trabajo explora las diversas dimensiones del diseño de sonido y su impacto en la percepción del espacio.

Elementos del Diseño de Sonido

El diseño de sonido se compone de varios elementos clave que trabajan juntos para crear una experiencia inmersiva:

Diálogos: La claridad y el tono de los diálogos establecen relaciones entre los personajes y ayudan a definir el espacio social en el que interactúan (Chion, 1994).

Efectos de Sonido: Los efectos sonoros pueden simular acciones, ambientes y situaciones específicas, lo que ayuda a construir la atmósfera y a contextualizar la narrativa (Hughes, 2015).

Música: La banda sonora puede evocar emociones y establecer el tono, actuando como un narrador invisible que guía la experiencia del espectador (Sonnenschein, 2001).

Por lo tanto, el sonido desempeña un papel fundamental en la forma en que se percibe el espacio en una producción audiovisual. A continuación, se detallan algunos de los mecanismos a través de los cuales el sonido afecta esta percepción, tales como:

Dimensiones Acústicas.

Los elementos sonoros pueden crear una sensación de profundidad y dimensión en un espacio. Por ejemplo, la utilización de reverberación puede simular un espacio grande, como un auditorio o una catedral, mientras que un sonido más seco puede sugerir un espacio pequeño y cerrado (Béthune, 2016).

Posicionamiento y Dirección.

La colocación de los sonidos en el campo estéreo o en un entorno de sonido envolvente ayuda a situar al espectador en un espacio tridimensional. Los efectos de sonido que se mueven de un lado a otro pueden aumentar la sensación de movimiento y profundidad (Vassallo, 2018).

Ambientes Sonoros

Los paisajes sonoros, que combinan diferentes sonidos de fondo, pueden transportar al espectador a un lugar específico. Por ejemplo, los sonidos de la naturaleza, como el canto de los pájaros o el murmullo del agua, pueden evocar un ambiente de tranquilidad y libertad (Murray, 2019).

Técnicas de Diseño de Sonido para Percepción del Espacio

Uso de la Reverberación

La reverberación es esencial para crear un sentido de espacio. Al manipular la cantidad de reverberación, los diseñadores de sonido pueden simular diferentes entornos, desde una habitación pequeña hasta un gran espacio abierto (Bradley, 2005).

Paneo y Movimiento

El paneo permite mover el sonido de un canal a otro, creando una experiencia auditiva dinámica. Esto es particularmente efectivo en secuencias de acción donde el movimiento físico de los personajes puede ser acentuado por el sonido (Gade, 2016).

Diseño de Paisajes Sonoros

Crear un paisaje sonoro coherente y rico en texturas permite al espectador "sentir" el espacio. Esto incluye la superposición de sonidos que representan el ambiente de un lugar y que, en conjunto, contribuyen a la inmersión del espectador (Harris, 2018).

Selección de diseño de vestuario para caracterización de personajes

El vestuario es uno de los elementos más visibles en la producción audiovisual y juega un papel crucial en la caracterización de personajes. A través de la selección y el diseño de vestuario, se pueden transmitir información sobre la personalidad, el estado emocional, el contexto social y la evolución de los personajes a lo largo de la narrativa. Este trabajo aborda los principios fundamentales de la selección y el diseño de vestuario, así como su impacto en la caracterización de personajes.

La importancia del Vestuario en la Caracterización, no solo cumple una función estética, también sirve como un medio narrativo que contribuye a la construcción del personaje tales como:

Identidad Visual: El vestuario ayuda a establecer la identidad de un personaje y puede reflejar su trasfondo cultural, social y temporal. Por ejemplo, un traje de época puede situar al personaje en un contexto histórico específico (Harrison, 2013).

Emoción y Estado Mental: Los colores, texturas y estilos del vestuario pueden comunicar el estado emocional del personaje. Por ejemplo, colores oscuros pueden asociarse con tristeza o depresión, mientras que colores brillantes pueden transmitir felicidad u optimismo.

Evolución del Personaje: Con el avance narrativo, el vestuario de los actores puede reflejar el crecimiento o la transformación del personaje. Un personaje que comienza con ropa desgastada y termina con un vestuario más elegante puede simbolizar un viaje hacia la superación personal.

Proceso de Selección y Diseño de Vestuario

La investigación es fundamental para la selección de vestuario, incluye estudiar el periodo histórico, el contexto cultural y las características sociales de los personajes, la importancia de la colaboración con el equipo de Producción, es fundamental la colaboración del diseñador de vestuario, con los diferentes departamentos como son la dirección de arte y cinematografía, para garantizar que el vestuario se integre de manera efectiva en la visión general de la producción, es fundamental considerar la luz con la textura de la tela y el color.

Las pruebas de vestuario son cruciales para evaluar la funcionalidad y la apariencia, estas pruebas permitirán realizar los ajustes necesarios que garantice que los actores se sientan cómodos y auténticos de acuerdo al papel de los personajes.

Elementos Clave en el Diseño de Vestuario

En los elementos claves en el diseño se debe considerar el uso del color porque permite comunicar emociones y características del personaje, además, la textura del material puede afectar cómo se percibe un personaje, las telas suaves evocan fragilidad, mientras que los materiales duros pueden sugerir fuerza.

El estilo del vestuario, ya sea contemporáneo, clásico o futurista, debe ser coherente con la narrativa. La silueta también juega un papel importante; por ejemplo, un corte ajustado puede indicar control y seguridad, mientras que un diseño suelto puede sugerir libertad o descuido.

Otro punto son los accesorios que utiliza el personaje enriquece la narrativa como joyas, sombreros y calzado entre otros, es el complemento del vestuario y aportar información adicional sobre la personalidad del personaje. Es así que, la selección y el diseño de vestuario son procesos vitales en la caracterización de personajes en la producción audiovisual. A través de la investigación, la

colaboración y una atención cuidadosa a los elementos de diseño, el vestuario puede transmitir información crucial sobre la identidad, el estado emocional y la evolución de los personajes. Comprender estos principios es esencial para cualquier profesional en el campo de la producción y realización audiovisual.

Figura 8

El vestuario



Nota: <https://www.halloweencostumes.com/blog/p-1382-historical-costumes.aspx>

Fotografías cinematográficas y su relación con el diseño de producción.

La fotografía cinematográfica, también conocida como dirección de fotografía o cinematografía, es el arte de capturar imágenes en movimiento mediante la manipulación deliberada de la luz, el encuadre, la composición y el color, con el propósito de transmitir emociones, atmósferas y significado narrativo (Brown, 2016). Por su parte, el diseño de producción es responsable de concebir y supervisar los elementos visuales del entorno filmico, tales como escenografía, utilería, vestuario, ambientación, paleta cromática y locaciones, con el fin de construir un universo coherente con la historia, el tono y los personajes (LoBrutto, 2012).

Ambas disciplinas mantienen una relación interdependiente: el diseño de producción establece el universo físico del relato, mientras que la dirección de fotografía lo traduce en imágenes mediante el lenguaje visual. Esta colaboración requiere una planificación rigurosa entre el director, el director de fotografía y el diseñador de producción, a través de herramientas como el lookbook (colección visual que define la estética del proyecto), tablas de color, storyboards y referencias fotográficas.

En este contexto, las decisiones de diseño deben considerar la forma en que serán captadas visualmente, mientras que el director de fotografía debe adaptar su enfoque técnico y creativo a las propuestas escenográficas y narrativas, para lograr una integración visual efectiva y coherente (OpenAI, 2025).

UNIDAD 2: ATMÓSFERAS

2.1. Concebir, diseñar y desarrollar el espacio

2.1.1 *Análisis del guion y desarrollo del concepto visual*

El análisis del guion es el punto de partida esencial en el proceso de diseño de producción audiovisual. Implica una lectura profunda, crítica y detallada del texto, orientada no solo a la comprensión de la trama y los diálogos, sino también a la identificación de elementos simbólicos, espaciales, temporales y emocionales que estructuran el universo narrativo. Esta interpretación inicial sirve como base para la formulación del concepto visual, entendido como la guía estética y sensorial que orientará todas las decisiones del diseño de producción.

A partir de este análisis, el diseñador de producción desarrolla una síntesis creativa que define el enfoque estético integral del film, en estrecha colaboración con el director y el director de fotografía. Este concepto visual comunica valores culturales, sociales y políticos incluso sin necesidad de diálogo, y se materializa mediante herramientas como moodboards, paletas de color, tablas de referencia y descripciones escenográficas.

En su formulación, el concepto visual debe considerar variables como el género del guion, el contexto histórico, el tono dramático y los conflictos internos de los personajes. Por ejemplo, un guion ambientado en un mundo distópico (sociedad imaginaria o futurista con degradaciones humanas) puede requerir una estética basada en texturas decadentes, colores desaturados y escenarios opresivos; mientras que una historia romántica puede valerse de tonos cálidos, composiciones suaves y espacios íntimos (Parker, 2004).

2.1.2 *Creación de bocetos y storyboards.*

En el diseño de producción audiovisual, la creación de bocetos y storyboards es una herramienta fundamental que permite visualizar con apelación las escenas, encuadres, movimientos de cámara y atmósferas que componen un proyecto. Estas representaciones gráficas sirven de puente entre el guion literario y la puesta en escena, facilitando la comunicación entre el equipo técnico y creativo.

Los Bocetos en el diseño de producción son ilustraciones preliminares que representan elementos escénicos como locaciones, personajes, vestuario, utilería y ambientación general. Sin embargo, no siempre requieren un acabado artístico detallado, deben ser claros para transmitir la intención visual del director de arte, los dibujos permiten explorar múltiples posibilidades estéticas antes de materializar una escenografía o una locación real.

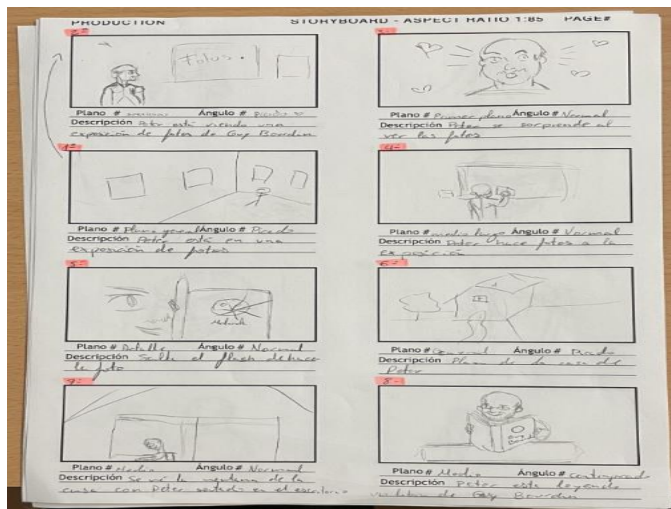
Según LoBrutto (2012), los bocetos ayudan a conceptualizar visualmente la atmósfera y el estilo general de una producción, convirtiéndose en una herramienta clave para la dirección de arte y escenografía y sirven como guía durante la construcción de los espacios y elección de colores, texturas y objetos.

Storyboard: narrativa visual secuencial es una serie de viñetas o cuadros organizados en secuencia, que representan gráficamente cómo se desarrollará una escena en términos de planos, acciones, movimientos de cámara y transiciones. Cada viñeta puede incluir anotaciones técnicas como tipo de plano (general, medio, primer plano), dirección de movimiento o diálogos claves.

Field (2008) señala que el storyboard permite previsualizar la estructura visual del guion, prever errores de continuidad y planificar eficientemente la producción en términos de iluminación, escenografía y edición. Su uso es esencial en escenas complejas o que requieran efectos especiales, ya que permite al equipo anticipar necesidades técnicas y logísticas.

Figura 9
Bocetos y Storyboard





Nota: <https://taiarts.com/blog/como-hacer-un-storyboard/>

https://issuu.com/escuelaimass/docs/boceto_storyboard_grupo_hugo_pablo_y_minerva

2.1.3 Selección de locaciones y su adaptación.

La selección de locaciones es una fase esencial en el diseño de producción audiovisual, ya que influye directamente en la atmósfera, credibilidad y coherencia visual del relato, además es un elemento narrativo que aporta significado, ambientación y estilo. Su correcta elección y adaptación permite a los creadores transformar lugares comunes en escenarios cinematográficos que respondan a las necesidades del guion y de la propuesta estética general de la obra.

La Selección de locaciones debe tener criterios narrativos, estéticos y técnicos; búsqueda de locaciones inicia con un análisis profundo del guion, es necesario identificar la narrativa de cada escena (época, entorno, clase social, estado emocional del personaje, etc.). A partir de ello, se generan propuestas que se ajusten tanto al concepto visual de la producción como a los requerimientos técnicos de filmación.

Según Rabiger y Hurbis-Cherrier (2013), los principales factores que se deben considerar al seleccionar una locación son:

Relevancia narrativa: el espacio debe tener una conexión lógica y simbólica con la historia.

Condiciones técnicas: buena iluminación natural, accesibilidad, control del sonido, permisos de grabación.

Viabilidad logística: disponibilidad de servicios, seguridad, distancia con respecto a otras locaciones o la base de operaciones.

Además, las locaciones pueden ser naturales (espacios reales no intervenidos), intervenidas (espacios reales modificados por arte) o construidas (escenarios creados en estudio). La elección entre una u otra dependerá del presupuesto, la visión del director y las necesidades específicas del diseño de producción (LoBrutto, 2012).

Adaptación de locaciones.

Una vez elegida la locación, el equipo de diseño de producción debe adaptarla para que represente fielmente lo requerido por el guion. Esto puede implicar modificaciones temporales como:

Decoración y ambientación del espacio.

Sustitución de elementos anacrónicos o distractores.

Intervención de color, texturas y mobiliario.

Control de iluminación natural o refuerzo con luces artificiales.

La adaptación no solo busca adecuar el lugar estéticamente, sino también garantizar la funcionalidad para el rodaje, respetando normas de seguridad y tiempos de producción.

La directora de arte y el director de fotografía trabajan en conjunto con la locación para asegurarse de que el lugar cumpla con las necesidades visuales y técnicas. Como plantea Katz (1991), una locación bien adaptada puede enriquecer la narrativa al reflejar el mundo interior de los personajes, sus conflictos y el tono emocional del relato, la selección de la locación es la clave en el diseño de producción audiovisual es la estética de la obra para transformar espacios cotidianos en escenarios cargados de significado.

En una producción estudiantil donde el guion requiere una escena en una cafetería antigua, se puede utilizar una cafetería moderna disponible localmente, adaptándola con:

Mobiliario de época (sillas, mesas, menús).

Iluminación cálida para dar sensación nostálgica.

Eliminación de elementos modernos (pantallas, logotipos contemporáneos).

Utilería decorativa (tazas, manteles, cuadros) coherente con la década a representar.

Este tipo de intervención representa una solución creativa y económica para lograr la ambientación deseada sin necesidad de construir un set desde cero.

Figura 10
Selección de locaciones



Nota: Wikimedia Commons – Café Amélie

2.1.4 Diseño de sets y construcción de decorados.

El diseño de sets y la construcción de decorados son componentes fundamentales dentro del diseño de producción audiovisual, es así que, permiten recrear mundos ficticios, épocas históricas o ambientes específicos que apoyen la narrativa visual de una obra. Katz (1991) sostiene que el diseño de sets debe crear un entorno funcional para los actores y el equipo técnico, a la vez que refuerza la atmósfera emocional de cada escena, A través de la escenografía construida, el equipo de producción logra tener mayor control estético, técnico y logístico sobre el entorno en el que se desarrolla la acción dramática. Por tanto, director de arte y el diseñador de producción trabajan en conjunto para traducir las necesidades narrativas en espacios físicos coherentes con el tono, época y estilo de la obra, en el proceso implica:

La elaboración de planos arquitectónicos y maquetas del espacio.

El diseño de circulaciones y zonas de grabación para cámara, sonido e iluminación.

La selección de colores, texturas, materiales y mobiliario.

Hay que tomar en cuenta en la construcción de decorados lleva a cabo en estudios o locaciones controladas. Esta fase implica materializar el diseño conceptual mediante la carpintería escénica, pintura escenográfica, ambientación, iluminación y utilería.

Menciona LoBrutto (2012), que un decorado bien construido permite al director trabajar con libertad creativa y al espectador sumergirse en un universo coherente y estéticamente verosímil. A diferencia de una locación real, el set permite:

Control total de la luz, el sonido y los ángulos de cámara.

Múltiples tomas sin alterar el entorno.

Personalización absoluta de cada elemento visual.

Tipos de sets

Set naturalista: representa de forma realista un espacio cotidiano (una casa, oficina, bar).

Set estilizado: distorsiona la realidad para lograr una estética particular (expresionista, futurista, fantástica).

Set modular o portátil: diseñado para ser desmontado, ideal en producciones con presupuesto limitado o en espacios pequeños.

Figura 11

Ejemplo de set



Nota: Media in category "Friends (1994 TV series)" Wikimedia Commons – Friends Set

2.1.5 Técnicas de perspectiva y profundidad en el diseño espacial.

Las técnicas de perspectiva y profundidad permiten crear una ilusión tridimensional en la imagen bidimensional de la pantalla, generando composición, énfasis dramático y realismo escénico. Estas herramientas son esenciales con el espacio diseñado sea visualmente creíble y narrativamente funcional.

Según Block (2007), el uso controlado de la perspectiva en la escenografía y el encuadre no solo da verosimilitud, sino que también refuerza el tono emocional y psicológico de la escena. Es así que, la

perspectiva es una técnica visual que permite representar objetos y espacios tridimensionales en una superficie plana, simulando la forma en que el ojo humano percibe la profundidad. En el diseño de sets, escenografía y encuadres, se aplican distintos tipos de perspectiva:

Perspectiva lineal: líneas paralelas que convergen en uno o varios puntos de fuga. Se utiliza para crear profundidad y guiar la mirada del espectador.

Perspectiva atmosférica: utiliza el color, la saturación y la nitidez para simular la distancia (objetos lejanos se ven más difusos y azulados).

Perspectiva jerárquica: se basa en la disposición y tamaño de los objetos en función de su importancia narrativa más que su ubicación física.

Profundidad espacial en la producción audiovisual, en una escena puede lograrse a través de varios recursos de diseño espacial y cinematográfico, tanto físicos como ópticos. Entre las principales técnicas se encuentran:

Las capas o planos de profundidad (foreground, middleground, background), divide visualmente la escena en planos ayuda a organizar la composición, guiar la atención y crear una sensación tridimensional. Esta técnica es especialmente efectiva en sets interiores o paisajes naturales.

También la iluminación dirigida crea volumen y modela los objetos, destacando relieves y profundidades, y las sombras proyectadas también contribuyen a definir la espacialidad.

Superposición y escala, ayuda a ubicar objetos más grandes en primer plano y más pequeños en el fondo simula profundidad real. También es común superponer elementos para reforzar la sensación de distancia.

Otro son los colores y texturas se maneja los colores cálidos (más cercanos) y fríos (más lejanos) puede manipular la percepción de profundidad, así como el uso de texturas más detalladas en planos próximos. Además, los movimientos de cámara y escenografía, son técnicas como el travelling, el dolly in/out o el uso de decorados móviles (fondos que se alejan o acercan) también son formas activas de manipular la perspectiva espacial (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013).

Ejemplo aplicado: set con perspectiva forzada.

En una escena que representa un pasillo largo y profundo (por ejemplo, en un hospital antiguo), pero sin contar con un espacio real, se puede construir un decorado utilizando perspectiva forzada:



Nota: Foto de Getty Images en Unsplash

Ejemplo aplicado: set con perspectiva forzada.
“Hospital antiguo”

En una escena que representa un pasillo largo y profundo, pero sin contar con un espacio real, se puede construir un decorado utilizando perspectiva forzada

Las paredes laterales se estrechan progresivamente hacia el fondo.

El suelo y techo convergen ligeramente hacia un punto de fuga.

El tamaño de los objetos disminuye conforme se alejan del punto de cámara.

Esta técnica permite dar la ilusión de profundidad en espacios reducidos, muy común en producciones teatrales, cinematográficas clásicas y películas de bajo presupuesto.

2.2 El vestuario y el atrezzo de una obra audiovisual

2.2.1 Investigación histórica y contemporánea para el diseño de vestuario.

El diseño de vestuario es un componente clave dentro del diseño de producción audiovisual, ya que contribuye a la construcción visual de los personajes, la ambientación temporal y el tono estético de una obra. Para lograr una representación coherente, significativa y funcional, es esencial que el diseñador de vestuario realice un proceso de investigación rigurosa, que abarque tanto fuentes históricas como contemporáneas.

Según Landis (2012), el diseñador de vestuario debe actuar como un historiador visual, utilizando fuentes como pinturas, fotografías antiguas, textos de época y colecciones de museos para lograr un diseño fidedigno que aporte autenticidad a la producción audiovisual. Esta investigación no solo

proporciona exactitud, sino que también enriquece la narrativa, permitiendo transmitir valores, ideologías o conflictos propios del contexto representado, esta fase implica el análisis de:

Las siluetas y estructuras del vestir de distintas épocas.

La simbología del vestuario en relación con el estatus social, la religión o la política.

Los materiales, patrones, técnicas de confección y ornamentos utilizados.

La influencia de eventos históricos y movimientos artísticos en la moda.

Según Monks (2010), el vestuario contemporáneo también debe ser investigado críticamente, ya que refleja los valores, tensiones y dinámicas del mundo actual. Esta mirada es crucial para que el vestuario no solo sea estético, sino también comunicativo se suma, los estilos actuales, las modas urbanas, las subculturas, y las influencias mediáticas (cine, televisión, redes sociales) que moldean el vestir en el presente. Es especialmente útil en producciones situadas en la actualidad o que buscan resonancia con audiencias modernas. Además, permite al diseñador:

Explorar materiales y tecnologías textiles actuales.

Incorporar diversidad cultural y de género en el diseño.

Conectar estéticamente con las nuevas generaciones mediante referencias visuales contemporáneas.

La fusión de lo histórico y lo contemporáneo, es necesario combinar elementos históricos con enfoques modernos para generar propuestas visuales innovadoras o estilizadas. Esta fusión puede verse en géneros como el cine histórico con enfoque moderno, las distopías, o las reinterpretaciones de épocas pasadas.

Figura 12
Diseño del vestuario



Nota: Foto de Your Guide to News, Culture, and Global Lifestyle



Nota: David Costas en Revista digital del cine

_Películas como Marie Antoinette de Sofia Coppola o The Great Gatsby de Baz Luhrmann).

Tal como afirma Barnwell (2017), esta combinación creativa exige una sólida base investigativa que permita al diseñador tomar decisiones informadas y justificadas desde lo estético y lo conceptual, el diseño de vestuario se integra como un lenguaje visual más dentro del conjunto escenográfico y narrativo que sean: coherentes con el guion y el desarrollo de personajes, aporten a la atmósfera y verosimilitud de la obra, respondan a las necesidades del medio (cine, televisión, web, etc.), además que dialoguen con otros elementos visuales como la fotografía, la iluminación y la escenografía.

2.2.2 Creación de paletas de color para vestuario.

La creación de paletas de color para vestuario es una herramienta esencial en el diseño de producción audiovisual, ya que contribuye a la construcción visual de personajes, transmite emociones, refuerza la narrativa y mantiene la coherencia estética de la obra audiovisual, es así que, el color en el vestuario no solo cumple una función estética, sino también simbólica, psicológica y narrativa, porque la selección cromática debe responder al guion, al arco del personaje, al tono visual de la obra y a la dirección de arte general, el color pueden usarse para evocar emociones como conflictos internos o cambios temporales, estos colores en el vestuario debe ser considerados con las escenografía, la iluminación y la dirección de fotografía, esto embellece la imagen y comunica de manera indirecta elementos emocionales psicológicos, como señala Haller (2016), el color tiene la capacidad de guiar la atención del espectador, generar contrastes entre personajes, simbolizar estados de ánimo y marcar transiciones temporales dentro de la historia. Para el desarrollo de la paleta cromática el diseñador debe considerar variables como:

El contexto temporal y cultural de la historia.

La psicología del color y sus efectos en el espectador.

La evolución del personaje a lo largo de la narrativa.

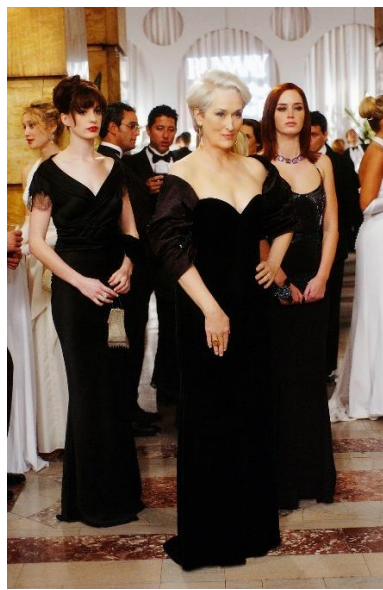
El código visual definido en conjunto con el director de arte y el director de fotografía.

Siguiendo la idea, Landis (2012), menciona que es común que se asignen colores dominantes a personajes específicos como recurso de identificación o diferenciación. Por ejemplo, el uso de colores fríos (azules, grises) puede asociarse con personajes distantes o racionales, mientras que los colores cálidos (rojos, naranjas) suelen vincularse con emociones intensas o personajes apasionados.

Además, Barnwell (2017) destaca que las paletas de color deben integrarse con la escenografía, la iluminación y el entorno visual para evitar rupturas estilísticas y lograr armonía o contraste intencionado en la composición de imagen.

La creación de paletas de color para vestuario es una estrategia visual indispensable en el diseño de producción audiovisual. Su uso consciente y planificado permite fortalecer la narrativa, definir la identidad visual de los personajes y aportar coherencia estética al universo diegético de la obra. La comprensión del color como lenguaje visual, y su aplicación técnica en la indumentaria, es una competencia fundamental en la formación del profesional en producción y realización audiovisual.

Figura 13
Evolución del personaje



Nota: fotografía en VOGUE

Color con Evolución del personaje

Producción: El diablo viste a la moda (The Devil Wears Prada, 2006)

Contexto: Andy, la protagonista, inicia como una persona ajena al mundo de la moda y, a medida que se adapta, su vestuario cambia drásticamente.

Paleta inicial: tonos apagados (gris, beige, marrón)-representan inseguridad, neutralidad, invisibilidad social.

	Paleta intermedia y final: negro elegante, blanco, azul marino y colores sofisticados - reflejan empoderamiento, confianza y transformación. Función narrativa del color: el vestuario apoya visualmente el arco del personaje, mostrando su crecimiento profesional y personal.
--	--

Figura 14
Identidad de personaje

 Nota: Fotografía en Teejwithafeather	Colores como identidad de personajes Producción: Amélie (2001, Dir. Jean-Pierre Jeunet) Paleta general: rojo, verde y amarillo mostaza. Vestuario de Amélie: predominan los tonos rojo oscuro y verde botella. Simbología: el rojo simboliza la pasión contenida, el amor y lo emocional; el verde representa fantasía, esperanza y lo onírico. Función visual: el vestuario refuerza el universo estilizado de la película y ayuda a construir un personaje fuera de lo común.
--	---

	Color conflicto entre personajes. Producción: Joker (2019, Dir. Todd Phillips) Joker (Arthur Fleck): su icónico traje rojo, chaleco amarillo y camisa verde intensifican la locura, la violencia y la ruptura con la sociedad.
--	---



Nota: Foto de Phantom Stranger en Fandom

Ciudadanos comunes y policías: usan grises, azul oscuro, marrones apagados.

Contraste visual: el color brillante del Joker lo aísla del entorno y lo convierte en un foco visual, subrayando su ruptura con el orden establecido.

Función estética y dramática: el uso cromático extremo expresa el conflicto psicológico y social.

Figura 15
Ambientación



Nota: Foto Ángel Martín en GoStudent

Ambientación temporal

Producción: Stranger Things (Netflix, ambientada en los años 80)

Paleta general: colores vibrantes (naranja, fucsia, celeste, púrpura) combinados con patrones geométricos.

Vestuario: chaquetas de mezclilla, pantalones de tiro alto, camisetas con gráficos retro.

Contexto: el color ayuda a ubicar la historia en una época específica y apela a la nostalgia estética.

Función contextual: el vestuario apoya la ambientación temporal y genera identidad visual de época.

Figura 16
Época histórica



Nota: Foto en Instagram

Estilización de época histórica.

Producción: Marie Antoinette (2006, Dir. Sofia Coppola)

Época representada: siglo XVIII (Francia).

Paleta cromática del vestuario: pasteles (rosado, celeste, lavanda, menta).

Estilización: se opta por colores que remiten a dulces y macarons, dando un enfoque moderno, femenino y superficial al personaje.

Función estética simbólica: no busca la exactitud histórica, sino una interpretación emocional y estilizada de la figura de la reina.

2.2.3 *Diseño y selección de accesorios y complementos.*

En el diseño y selección de accesorios y complementos, los accesorios y complementos (sombreros, gafas, bolsos, joyas, relojes, bufandas, cinturones, entre otros) no son elementos decorativos secundarios, sino partes activas de la construcción visual del personaje. Estos objetos tienen la capacidad de reforzar identidades, funciones sociales, estados emocionales y marcos culturales, aportando profundidad al lenguaje visual que sea coherente con el tiempo histórico, el rango y clase social, además debe tener consideración una correcta selección de materiales, texturas y los colores.

Según Monks (2010), los accesorios tienen una doble función: son extensiones del cuerpo y del vestuario, pero también son signos visibles que comunican aspectos del personaje que muchas veces no se explicitan verbalmente, como un anillo puede mostrar estatus social o pertenencia a un grupo, mientras que unas gafas rotas pueden sugerir vulnerabilidad o deterioro.

Figura 17
Simbología en accesorio



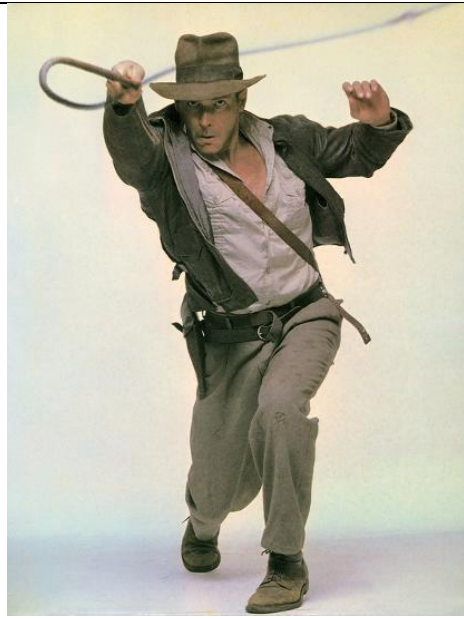
Nota: Foto en A Por El Oscar

El uso simbólico de complementos ha sido empleado por directores y diseñadores para transmitir mensajes no literales. En *El gran Gatsby* (Luhmann, 2013), los tocados y joyas exageradas de Daisy no solo representan el lujo de los años 20, sino también la superficialidad y el vacío emocional de su mundo.

Desde el punto de vista técnico, Barnwell (2017) destaca la importancia de realizar pruebas de cámara con accesorios, ya que algunos materiales pueden generar brillos no deseados, sonidos distractores o interferencias con el maquillaje y el peinado. Por tanto, su diseño y selección deben ser planificados con precisión desde la preproducción. Estos elementos son claves en la construcción visual del personaje y en la cohesión estética de la obra. Cuando están bien integrados los accesorios enriquecen la narrativa, aportan autenticidad y profundidad, y establecen vínculos visuales entre el universo ficcional y el espectador.

Figura 18
Accesorios

	Indiana Jones – <i>Raiders of the Lost Ark</i> (1981) Accesorios clave: sombrero Fedora, látigo y bolso cruzado de cuero. Función narrativa y simbólica: El sombrero es un símbolo de identidad del personaje; lo distingue y lo convierte en un ícono reconocible en la cultura popular. El látigo y el bolso refuerzan su rol de arqueólogo-aventurero, con una vida de exploración y riesgo.
--	--



Nota: Foto en Art.com

Estos accesorios no son decorativos: son funcionales dentro de la acción y acompañan el movimiento del personaje, integrándose al ritmo visual de la película.

2.2.4 Caracterización de personajes a través del vestuario

El vestuario es una herramienta narrativa fundamental en la caracterización de personajes dentro de la producción audiovisual, ya que contribuye a expresar visualmente su identidad, contexto, emociones y evolución dramática, también marca la edad, ocupación, nivel de educación, social, género y época, con todo esto el vestuario refuerza el arco narrativo con el guion, la dirección de arte y la fotografía para lograr una caracterización efectiva.

Es así que, el vestuario es un *código expresivo* que transmite información sobre los personajes antes incluso de que hablen o actúen. La forma en la que un personaje se viste no es arbitraria; por el contrario, responde a decisiones creativas que buscan *revelar aspectos internos y externos de su identidad*. Como señala Barnwell (2017), el vestuario funciona como una extensión del personaje, y su análisis puede revelar motivaciones, contradicciones y transformaciones internas.

La caracterización mediante vestuario implica observar con precisión elementos como el tipo de prenda, los colores, las texturas, el estado de conservación, los accesorios y la forma en que se usa.

Todos estos aspectos permiten codificar información significativa para el espectador. Por ejemplo, un traje perfectamente planchado y formal puede comunicar rigidez, profesionalismo o control, mientras que una camisa arrugada o manchada puede sugerir descuido, rebeldía o vulnerabilidad emocional.



El vestuario puede evolucionar a lo largo del relato para evidenciar transformaciones internas, el vestuario de Nina pasa del blanco al negro a medida que se adentra en su lado oscuro, simbolizando su deterioro psicológico y la pérdida de control sobre su identidad, esto suma que, el trabajo de caracterización también debe ser sensible al contexto histórico y sociocultural.

{ 42 }

personajes, para la comprensión del espectador a percibir mejor la narrativa sin necesidad de exposición verbal. Al integrarse armónicamente con la escenografía, el vestuario y la iluminación, el atrezzo potencia la inmersión del público en la historia, facilitando una experiencia más auténtica. Según LoBrutto (2002), el atrezzo no solo tiene un valor estético, sino que también tiene una carga simbólica que puede comunicar información sobre el estado emocional del personaje, el contexto histórico, la cultura, y otros elementos narrativos relevantes.

Figura 19

El atrezzo



Nota: Foto de Lopurice en Unsplash

Un objeto cotidiano como una taza rota puede simbolizar una ruptura emocional o un conflicto no resuelto. El atrezzo refuerza temas donde el personaje va evolucionando con la narrativa. La elección del atrezzo no debe hacerse de manera arbitraria

Block (2008) hace hincapié sobre los criterios narrativos, estéticos, técnicos y logísticos, y son:

Relevancia narrativa: El objeto debe tener una función dentro de la historia, ya sea como parte de la acción, símbolo o decorado significativo.

Coherencia temporal y espacial: El atrezzo debe corresponder con la época y el lugar donde se desarrolla la trama, para no romper la verosimilitud.

Carácter funcional: Algunos objetos deben cumplir funciones prácticas en escena, por lo que su tamaño, material y accesibilidad deben ser considerados cuidadosamente.

Estética visual: El color, textura y forma del atrezzo deben integrarse con la paleta cromática y el estilo visual general del proyecto.

Disponibilidad y presupuesto: Es crucial que el diseño de producción contemple los recursos económicos y materiales al seleccionar los elementos de atrezzo.

El diseñador de producción trabaja de la mano con el director, el director de arte y el encargado de utilería para seleccionar, adaptar o fabricar los objetos necesarios. Es responsabilidad de este profesional mantener la coherencia visual y garantizar que cada elemento en el encuadre tenga un

propósito dramático o estético. Además, debe supervisar la continuidad del atrezzo en las distintas tomas y escenas, lo cual es clave para evitar errores de raccord que puedan distraer al espectador. El atrezzo, lejos de ser un simple accesorio decorativo, es un instrumento narrativo poderoso dentro del lenguaje audiovisual. Su adecuada selección y utilización son esenciales para enriquecer la historia, construir personajes, establecer atmósferas y generar conexiones emocionales con el público. Por tanto, dentro del diseño de producción audiovisual, el atrezzo merece una atención minuciosa, tanto desde la concepción estética como desde la función narrativa.

2.3 Diseño espacial de un proyecto.

2.3.1 Creación de ambientes coherentes con la narrativa.

En el ámbito de la producción y realización audiovisual, uno de los elementos esenciales para lograr una experiencia inmersiva es “el diseño de ambientes” que se alineen con la narrativa en colaboración con el director y otros departamentos. El ambiente audiovisual no solo es el espacio físico donde transcurre la acción, sino también el conjunto de elementos visuales, sonoros y estéticos que configuran el universo de la historia, esto implica un análisis técnico y simbólico de la interpretación del guion. La coherencia narrativa entre el entorno y el relato es fundamental para fortalecer la credibilidad, la atmósfera emocional y la conexión del espectador con el contenido.

Figura 20
Creación de ambientes

	La serie Dark es una producción alemana de ciencia ficción y suspenso que se convirtió en una de las más aclamadas de Netflix, donde la ambientación refuerza los temas de misterio, tiempo y oscuridad emocional.
Nota: Foto en WordPress.com 	Baran bo Odar (director) Jantje Friese (guionista) (2017) Compañía productora: Wiedemann & Berg Televisión.

2.3.2 *Diseño de escenografías interiores y exteriores.*

El diseño de escenografías interiores y exteriores es fundamental en la producción audiovisual, ya que define el entorno físico y emocional donde se desarrolla la historia. Las escenografías interiores, construidas en estudios, permiten un control total sobre elementos como la iluminación, el sonido y la ambientación, facilitando la creación de atmósferas precisas como la luz, clima, sonido y disposición espacial, es así que LoBrutto (2002), señala que los espacios interiores permiten al diseñador trabajar con precisión la atmósfera emocional, utilizando colores, texturas, mobiliario e iluminación para representar el estado mental o emocional de los personajes. Además, facilitan la manipulación de cámaras y equipos técnicos, lo que beneficia la narrativa visual. Por otro lado, las escenografías exteriores, realizadas en locaciones reales, aportan realismo y autenticidad, aunque implican mayores desafíos técnicos y logísticos. Ambos tipos de escenografía deben integrarse de forma coherente a la narrativa, reflejando el tono, el contexto y la evolución de los personajes. El diseñador de producción, en colaboración con otros departamentos, se encarga de planificar y ejecutar estos espacios para que refuercen visual y simbólicamente la historia. El objetivo es lograr que ambos tipos de escenografía —real o construida— se sientan parte del mismo universo diegético. Para esto, es crucial mantener la unidad estética a través del diseño de color, iluminación, ambientación sonora y continuidad visual (Chion, 2013).

Figura 21
Escenografía

	La película <i>The Grand Budapest Hotel</i> Director: Wes Anderson (2014) Compañía productora principal: American Empirical Pictures (en coproducción con Indian Paintbrush y Studio Babelsberg). Los ambientes interiores no solo reproducen espacios ficticios, sino que
---	---

Nota: Foto en página Estilo Belleza de VANITATIS

	también refuerzan el tono estilizado y nostálgico del relato. El color es clave en las películas de Wes Anderson, pero también lo son sus maquillajes, caracterizaciones y peinados.
--	--

2.3.3 Selección y disposición de objetos para crear atmósferas.

En el diseño de producción audiovisual, la selección y disposición de objetos dentro del espacio escénico es fundamental para construir atmósferas que refuercen la narrativa, transmitan emociones y caractericen a los personajes. Cada elemento colocado en escena —desde un mueble hasta un objeto decorativo— cumple una función comunicativa dentro del lenguaje visual.

La atmósfera en una producción no se limita a la iluminación o al color; también se logra a través del diseño del entorno, donde los objetos elegidos hablan del contexto, la época, el estatus social y la psicología de los personajes (LoBrutto, 2002). Por ejemplo, un ambiente cargado de objetos antiguos puede evocar nostalgia o una temporalidad específica, mientras que un espacio minimalista puede reflejar frialdad, modernidad o vacío emocional.

Asimismo, la disposición de estos elementos responde a principios estéticos y funcionales. Su ubicación debe respetar la composición visual, la continuidad narrativa y la interacción con los personajes, además de facilitar el trabajo de cámara (Block, 2008). En definitiva, la atmósfera no se crea únicamente con grandes decorados, sino con una selección intencional de objetos significativos y su distribución estratégica en el espacio visual, lo que convierte cada encuadre en una construcción semiótica.

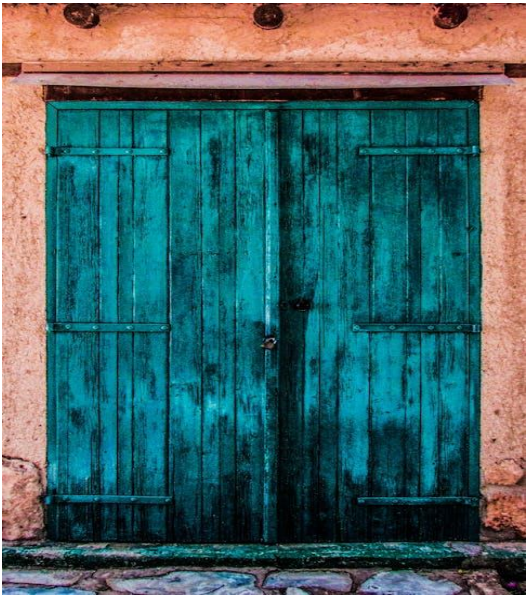
2.3.4 Técnicas de envejecimiento y tratamiento de superficies.

En el diseño de producción audiovisual, las técnicas de envejecimiento y tratamiento de superficies son esenciales para dotar de realismo, contexto histórico y carga emocional a los objetos y escenarios. Estos procedimientos permiten transformar materiales nuevos en elementos que aparenten desgaste, uso o antigüedad, para ajustar a las narrativas del proyecto.

El envejecimiento puede lograrse mediante técnicas como el decapado, el lijado, el uso de pinturas envejecidas, pátinas, óxidos o la aplicación de suciedad controlada. Estas prácticas buscan alterar visualmente texturas, colores y acabados para simular el paso del tiempo o condiciones ambientales específicas (González, 2019).

El tratamiento de superficies también contempla la manipulación de materiales como madera, metal, tela o plástico para articular en lo estético visual planteado. La transformación debe ser coherente con la historia, época, clima y localización del guion, por lo que requiere una investigación previa y la colaboración entre el equipo de arte y dirección (Honhaner, 2010).

Figura 22
Técnica de envejecimiento

	Técnica del decapado, es la eliminación de capas no deseadas de la superficie de un material, como óxido, pintura, o grasa de manera controlada. Por ejemplo, una puerta corroída y con grietas puede sugerir abandono o decadencia, reforzando la atmósfera del relato. Un mobiliario envejecido comunica más sobre un personaje o entorno que un diálogo, reforzando así la narrativa desde lo visual.
--	---

Nota: Foto de Pixabay

2.3.5 Integración de elementos de ambientación, escenografía y objetos.

La correcta integración de la escenografía con cada elemento, ambientación es esencial para construir un universo visual funcional y narrativo con carga significativa, suman todos los objetos que se integran entre ellos por ende no funcionan de forma aislada; su valor reside en cómo se articulan para dar vida al espacio dramático. La escenografía establece la estructura física del entorno, definiendo el espacio donde se desarrollan las acciones. La ambientación se encarga de enriquecer ese entorno con elementos sensoriales y contextuales como la luz, el color, las texturas y el mobiliario, mientras que los objetos aportan detalles simbólicos y realistas, esto ayuda a caracterizar a los personajes y dar profundidad al relato (LoBrutto, 2002).

Además, la integración debe ser coherente con la estética general del proyecto, con la época representada y con el tono emocional del contenido. Esta coherencia permite que cada plano transmita información narrativa y emocional sin recurrir exclusivamente al diálogo (Block, 2008). Por lo tanto, una integración armónica entre escenografía, ambientación y objetos convierte el espacio audiovisual en un componente activo del relato, reforzando la identidad visual de la producción.

UNIDAD 3: DIRECCIÓN DE ARTE

3.1 El espacio pictórico

3.1.1 *Composición y encuadre en el diseño de producción.*

La composición se refiere a la organización de los elementos visuales en el espacio escénico, considerando el equilibrio, la simetría, el color, la profundidad y el punto de interés. Una composición bien lograda no solo genera belleza visual, sino que también potencia el contenido dramático del plano (Block, 2008).

El encuadre, por su parte, define los límites de lo que se ve y cómo se ve, se hace hincapié, a la selecciona qué parte de la escenografía y qué objetos se mostrarán, influyendo directamente en la percepción emocional del espectador (LoBrutto, 2002), Además una composición efectiva utiliza la escenografía como soporte del entorno, mientras que los objetos refuerzan la historia, aportan simbolismo y ayudan a construir el mundo del personaje. La integración de estos elementos armónicamente dentro del encuadre, el diseño de producción no solo ambienta, sino que también cuenta.

3.1.2 *Uso de la perspectiva y la profundidad en la creación de espacios.*

El uso de la perspectiva y la profundidad permite construir espacios visuales creíbles y expresivos, esenciales para la inmersión del espectador. Estos recursos visuales no solo aportan realismo, sino que también ayudan a dirigir la atención, establecer jerarquías visuales y reforzar el lenguaje narrativo.

Otro punto menciona Block (2008), es la perspectiva donde crea la ilusión de tridimensionalidad en una imagen bidimensional, mediante líneas de fuga, escalas relativas y la posición de los elementos en el espacio. Es especialmente importante en escenografía, ya que permite ampliar visualmente un espacio limitado y dar sensación de amplitud o encierro según se requiera.

Por otro lado, la profundidad se logra mediante la superposición de planos, el uso de colores, texturas y el manejo de la iluminación. Elementos como la atmósfera (humo, niebla) o la disposición de objetos en primer, segundo y tercer plano contribuyen a enriquecer la imagen y a guiar la mirada del espectador (LoBrutto, 2002).

Figura 23
Planos y profundidad

	Objetos en primer, segundo y tercer plano.
	La profundidad es la superposición de planos, los colores, texturas y la iluminación, además otros elementos como la atmósfera, humo, y la niebla.

Nota: Foto de Getty Images en Unsplash

3.1.3 *Texturas y patrones en el diseño visual.*

En el diseño de producción audiovisual, la importancia que tienen las texturas y patrones son elementos visuales fundamentales para ayudar la composición ya que aportan significado estético y narrativo al entorno escénico para crear atmósferas, y reforzar el tono de la historia y definir características psicológicas o sociales de los personajes.

Las texturas hacen referencia a la apariencia ligera de los objetos y superficies, que puede ser visuales (simuladas) o táctiles (reales), asimismo el uso adecuado de texturas puede sugerir deterioro, lujo, calidez o frialdad, y generar sensaciones que complementen el mensaje audiovisual.

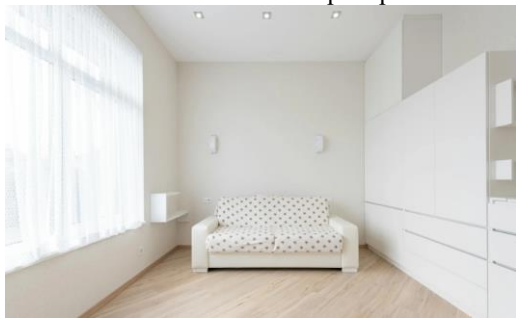
LoBrutto (2002) destaca en los patrones que son repeticiones visuales de formas, líneas o colores que aportan ritmo y estructura a la composición escénica. Pueden utilizarse para enfatizar un estilo visual (como el art déco o el barroco), establecer contraste o incluso generar simbolismos recurrentes dentro del relato, de modo que las texturas como patrones deben integrarse de forma coherente con el resto de los elementos del diseño de producción, esto contribuye a la construcción de un universo visual que proteja la narrativa de manera sutil pero siempre que sea poderosa.

Figura 24
Composición de texturas

--	--



Nota: Foto de Helen Alp en pexels



Nota: Foto de Max Vakhtbovych en pexels

Una pared rugosa y desgastada puede comunicar abandono o precariedad, mientras que una superficie pulida y brillante puede sugerir preciosismo o frialdad.

3.2 Técnicas plásticas y expresión artística.

3.2.1 Dibujo y sketching para diseño de producción.

El dibujo y el sketching son herramientas visuales clave en el proceso de diseño de producción audiovisual, ya que permiten representar ideas, conceptos escenográficos y elementos de ambientación antes de su construcción física. Estos recursos gráficos sirven como puente de comunicación entre el diseñador de producción, el director, el equipo de arte y otros departamentos técnicos.

El dibujo técnico y el sketch artístico se utilizan en distintas etapas del diseño. Los bocetos rápidos (sketches) permiten explorar posibilidades espaciales, compositivas y de estilo visual, mientras que los dibujos más detallados sirven para definir dimensiones, perspectiva, distribución de objetos y texturas dentro del set (González, 2019), además el dibujo es la visualización previa del universo escénico esto facilita plasmar escenas con la profundidad y carga estética, se optimiza recursos, y errores en la construcción de la narrativa visual, por otro lado, la era digital son técnicas que se

complementan con herramientas de ilustración asistida por computadora, pero el dominio del dibujo manual sigue siendo esencial para conceptualizar de forma rápida y expresiva.

Figura 25
El sketching



Nota: Foto de Amélie Mourichon en unsplash

El sketching es una técnica de dibujo rápida y espontánea que se utiliza para plasmar ideas, conceptos o formas de manera informal, enfocándose en la esencia de la representación y no en la perfección estética.

3.2.2 *Pintura y técnicas mixtas en la creación de conceptos visuales*

En el diseño de producción audiovisual, la construcción de conceptos visuales es clave para definir la estética y el estilo narrativo de una obra. La pintura y las técnicas mixtas ofrecen herramientas expresivas que permiten visualizar ideas desde etapas tempranas de preproducción. La pintura funciona como lenguaje visual para representar ambientes, personajes y emociones. Su uso facilita la experimentación con colores, formas y atmósferas. Según Barnwell (2017), este medio aporta profundidad simbólica al diseño de producción, enriqueciendo la narrativa visual. Las técnicas mixtas, al combinar materiales y medios como tinta, collage, texturas digitales y pintura, ofrecen mayor libertad creativa, estas técnicas son herramientas conceptuales que fortalece el proceso creativo del estudiante, así como elaboración de moodboards, concept art y storyboards realizados con estas técnicas, se promueve una aproximación más artística y personal a la dirección de arte y ambientación visual. Baines y Dixon (2019) destacan que su uso fomenta enfoques interdisciplinarios y soluciones estéticas originales. Asimismo, aplicar estas técnicas estimula la creatividad del estudiante y fortalece sus habilidades para traducir ideas abstractas en imágenes concretas que nutren el proceso de diseño de producción con una riqueza estética y simbólica.

3.2.3 *Escultura y modelado para maquetas y prototipos*

La escultura y el modelado son herramientas esenciales en el diseño de producción, para crear maquetas y prototipos que representan espacios, personajes u objetos antes de su construcción o

filmación. Estas técnicas permiten visualizar y evaluar aspectos formales, proporcionales y estéticos durante la etapa de preproducción.

La escultura, al trabajar con volumen y materialidad, facilita la comprensión tridimensional de los elementos del set. Se utilizan materiales como arcilla, espuma, plastilina o resina para construir modelos físicos que sirven como referencia para escenografía o efectos prácticos. Según Purves (2016), el modelado permite tomar decisiones visuales clave que optimizan la producción final.

Por su parte, las maquetas y prototipos ofrecen una vista general del espacio audiovisual y son útiles para la planificación de cámaras, iluminación y movimientos. También se utilizan en efectos especiales, especialmente en producciones de bajo presupuesto o que buscan un estilo visual artesanal.

El uso de escultura y modelado en la formación audiovisual fomenta la comprensión espacial y el pensamiento visual del estudiante, habilidades fundamentales para diseñar entornos coherentes, creíbles y funcionales dentro de una producción.

Figura 26
Escultura y modelado



Nota: Foto en Panorama audiovisual.com

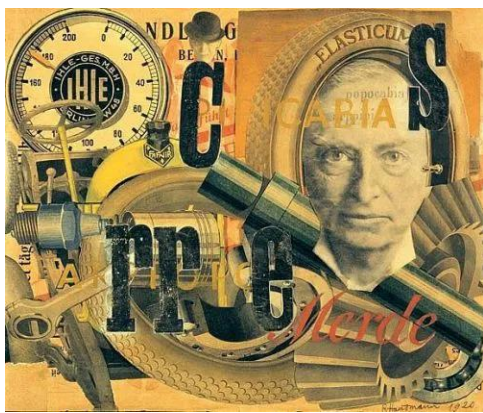
"Coraline" es una película de animación stop-motion dirigida por Henry Selick, lanzada en 2009. Es conocida por su estilo visual único y su historia cautivadora, que la ha convertido en un clásico del género. La película destaca por la complejidad de su animación, realizada fotograma a fotograma, y por ser la primera película de stop-motion filmada en 3D y HD.

3.2.4 Técnicas de collage en el diseño conceptual.

El collage es una técnica visual que consiste en combinar imágenes, texturas, tipografías y materiales diversos para crear composiciones que comunican una idea estética o narrativa, esta técnica se emplea para construir moodboards, concept boards y referencias visuales, facilitando la exploración de estilos, tonos, paletas de color y ambientaciones, ya que ayuda a representar ideas abstractas de manera rápida y efectiva para el proyecto.

Según Fiell y Fiell (2013), el collage favorece la experimentación y la espontaneidad en el proceso creativo, al permitir mezclar elementos gráficos, fotográficos o texturales sin seguir una estructura rígida. Además, puede elaborarse de forma analógica o digital, adaptándose a los recursos del diseñador, sobre todo el uso de collage estimula la creatividad del estudiante y mejora su capacidad para sintetizar ideas visuales, lo que resulta esencial para la dirección de arte y la narrativa visual en el cine, la televisión y otros medios audiovisuales.

Figura 27
El collage



Nota: Raoul Hausmann: Elasticum. 1920. Collage.
Foto en Enciclopedia Significados

La técnica del collage evoca las texturas diferentes como la figurativas y conceptuales. El collage le permite combinar sobre la superficie fragmentos de fotografías, tejidos, periódicos, revistas, papel, cartulinas, corcho, cuero, aserrín, viruta de lápices, metal, plástico, madera, etc.; además se incluye a las aplicaciones digitales como la fragmentos musicales, literarias, cinematográficas.

3.3 El espacio arquitectónico

3.3.1 Estilos arquitectónicos y su aplicación en el diseño de producción.

Los estilos arquitectónicos son una fuente clave de inspiración y referencia en el diseño de producción audiovisual. Cada estilo refleja una época, cultura y contexto histórico que puede

enriquecer la narrativa visual de una obra. Al integrar elementos arquitectónicos específicos, se construyen escenarios verosímiles, estéticamente coherentes y emocionalmente significativos.

El conocimiento de estilos como el gótico, barroco, neoclásico, moderno o brutalista permite al diseñador de producción ubicar temporal y espacialmente la historia, además de definir la atmósfera visual. Por ejemplo, una estructura de estilo neogótico puede transmitir misterio o solemnidad, mientras que un entorno de arquitectura modernista puede reflejar innovación o frialdad.

Según LoBrutto (2002), el diseñador de producción debe comprender cómo el entorno arquitectónico afecta la narrativa, y cómo replicar o reinterpretar estilos arquitectónicos mediante escenografía, decorado y ambientación.

3.3.2 Adaptación de espacios reales para rodajes.

La adaptación de espacios reales consiste en transformar locaciones existentes para que funcionen como escenarios dentro de una producción audiovisual. Esta práctica es común en cine, televisión y publicidad debido a sus ventajas logísticas, económicas y estéticas.

El proceso incluye evaluar el lugar, modificar su ambientación (colores, mobiliario, objetos, iluminación), y asegurarse de que cumpla con los requerimientos técnicos del rodaje. También implica prever aspectos como el flujo del equipo, el control del sonido, permisos legales y las condiciones de iluminación natural.

Según LoBrutto (2002), el reto está en lograr que el espectador perciba el espacio como parte orgánica del mundo narrativo, sin notar su carácter original. La intervención debe ser precisa y coherente con el diseño visual general de la obra.

En formación académica, esta práctica enseña a los estudiantes a aprovechar recursos reales con creatividad, adaptando el entorno sin perder intención estética ni narrativa.

3.3.3 Creación de espacios imaginarios y futuristas.

La creación de espacios imaginarios y futuristas es una práctica clave en producciones de ciencia ficción, fantasía y mundos alternativos. Estos entornos, inexistentes en la realidad, requieren un trabajo creativo y técnico que combine diseño conceptual, referencias visuales y tecnologías digitales o maquetas físicas.

El diseñador de producción parte de una visión narrativa del futuro o de un universo alternativo, y construye escenarios coherentes con la lógica interna de ese mundo: arquitectura, objetos, materiales, iluminación y atmósferas. El reto está en lograr credibilidad visual, aun cuando el espacio no exista en la realidad. Según Barnwell (2017), estos espacios deben ser funcionales para el rodaje y, al mismo tiempo, impactantes a nivel estético. Se emplean herramientas como concept art, 3D, matte painting, efectos visuales y técnicas mixtas para desarrollar estos entornos.

3.4 El personaje y su entorno visual

3.4.1 *Diseño de personajes y su relación con el espacio.*

El diseño de personajes es un componente esencial del lenguaje visual en el audiovisual. Más allá de su apariencia física, cada personaje debe integrarse de manera coherente con el entorno en el que habita, ya que espacio y personaje se retroalimentan narrativamente.

El vestuario, la paleta de colores, los materiales y la silueta del personaje deben dialogar con el espacio visual en el que se mueve. Por ejemplo, un personaje de estilo punk puede habitar un entorno urbano caótico, mientras que uno de estética victoriana requiere un ambiente clásico y ornamentado. Esta coherencia visual refuerza la credibilidad del universo narrativo y potencia la expresividad de la historia.

Según LoBrutto (2002), el diseño de producción busca una armonía entre personaje y ambiente, para transmitir información emocional, social o psicológica sin necesidad de diálogo explícito. El personaje es, por tanto, un elemento activo del espacio, y viceversa.

3.4.2 *Creación de backstories visuales para personajes.*

La creación de backstories visuales consiste en representar, a través de elementos visuales, la historia de vida previa de un personaje. Esto permite que su pasado, personalidad y experiencias se reflejen en su apariencia, vestuario, objetos personales y entorno, sin necesidad de ser narrados verbalmente.

En este caso, un personaje con un pasado militar, puede presentar una postura rígida, ropa estructurada y una habitación ordenada con medallas o fotos del pasado. Cada decisión visual aporta profundidad psicológica, narrativa y estética. Según Barnwell (2017), el diseño de producción debe considerar quién fue el personaje antes de que inicie la historia, para construir una identidad visual coherente y rica en matices.

3.4.3 *Diseño de vestuario y maquillaje como extensión del personaje.*

El vestuario y el maquillaje no solo definen la apariencia externa de un personaje, sino que actúan como una extensión de su identidad, historia, estado emocional y rol dentro de la narrativa audiovisual. Cada elección visual comunica información clave sin necesidad de diálogo, ya que el vestuario revela aspectos como clase social, época, personalidad, profesión o transformaciones internas. Por su parte, el maquillaje puede expresar desgaste físico, salud, estilo, edad o incluso elementos simbólicos del guion. Por consiguiente, deben estar en total coherencia con la psicología del personaje y el entorno visual.

LoBrutto (2002), menciona que el diseño de producción considera al personaje como un conjunto de elementos visuales interconectados, donde el vestuario y el maquillaje funcionan como capas narrativas adicionales. Esta visión refuerza la credibilidad del universo ficticio y permite al espectador leer visualmente la historia del personaje.

3.5 El espacio fílmico

3.5.1 *Manipulación del tiempo a través del diseño visual.*

El diseño visual en la producción audiovisual, tiene un rol clave en la manipulación del tiempo narrativo, permitiendo al espectador identificar transiciones temporales como el pasado, presente, futuro o mundos paralelos. Esto se logra mediante cambios en la escenografía, iluminación, color, vestuario y ambientación.

A través del diseño visual, se puede mostrar el paso del tiempo (como el envejecimiento de un espacio), retrocesos temporales (mediante estilos visuales de otras épocas) o futuros especulativos (con arquitecturas o tecnologías imaginadas). Según Barnwell (2017), estas decisiones visuales deben estar alineadas con la lógica interna de la narrativa y ser coherentes con el arco de los personajes. Por ejemplo, una misma locación puede representar distintas épocas variando su decoración, iluminación o estado de conservación. Esta manipulación visual permite narrar el tiempo de forma sutil, efectiva y simbólica, sin necesidad de explicaciones directas.

3.5.2 *Uso de la perspectiva para generar profundidad y movimiento.*

La perspectiva es una herramienta visual fundamental en el diseño de producción, ya que permite simular profundidad espacial y crear la ilusión de movimiento dentro de un plano estático. Su

uso correcto contribuye a una composición equilibrada, a la dirección de la mirada del espectador y a la construcción de mundos visualmente creíbles.

Mediante líneas de fuga, escalas y ángulos de cámara, se puede guiar la percepción del espacio, agrandarlo o reducirlo, y establecer relaciones jerárquicas entre personajes y escenarios. Además, la perspectiva ayuda a reforzar emociones o tensiones narrativas: una perspectiva forzada puede crear incomodidad, mientras que una central y simétrica puede transmitir orden o control.

Según LoBrutto (2002), el diseño visual efectivo utiliza la perspectiva como un recurso narrativo más, capaz de sugerir desplazamientos, profundidad psicológica o movimiento, incluso en escenas estáticas.

UNIDAD 4: PROPUESTA ESTÉTICA

4.1 Color Script / Paleta de color por decorado.

4.1.1 *Desarrollo de paletas de color para diferentes escenas y locaciones.*

La paleta de color es una herramienta narrativa clave en el diseño de producción audiovisual. Permite establecer atmósferas, emociones, contrastes y transiciones entre escenas, además de reforzar la identidad visual de la obra. Su aplicación coherente a lo largo de diferentes locaciones y momentos potencia la claridad narrativa y la estética general del proyecto. Block (2008), recalca que el color no solo comunica sensaciones, sino que estructura visualmente la narrativa, y ayuda al espectador a orientarse emocional y espacialmente dentro del relato audiovisual.

Se debe tener en cuenta que cada escena puede requerir una paleta distinta según su tono emocional, tiempo narrativo o función dentro de la historia. En consecuencia, los tonos fríos (azules, grises) pueden sugerir tristeza, soledad o futuro, mientras que cálidos (ocres, rojos) transmiten cercanía, nostalgia o peligro. También hay que tomar en cuenta que las locaciones pueden definirse cromáticamente para marcar su identidad visual y diferenciarse entre sí.

4.1.2 *Uso del color para transmitir emociones y estados de ánimo.*

El color es un elemento esencial en el lenguaje visual del audiovisual, ya que posee un alto poder simbólico y emocional. Su uso estratégico en escenografía, iluminación, vestuario y arte permite al diseño de producción comunicar sensaciones y estados de ánimo sin recurrir al diálogo o la acción. Block (2008), menciona que el color es una herramienta narrativa que puede preparar al espectador para lo que va a ocurrir, reforzar el subtexto emocional o marcar el arco de transformación de un personaje. Su aplicación consciente permite construir una atmósfera coherente con la intención dramática de cada escena.

Por ende, los colores cálidos como el rojo, naranja o amarillo suelen asociarse con emociones intensas como pasión, energía o peligro. Por otro lado, colores fríos como el azul, verde o violeta evocan calma, tristeza o aislamiento. Las tonalidades desaturadas pueden sugerir nostalgia o deterioro, mientras que los contrastes fuertes generan tensión o dramatismo visual.

4.1.3 Creación de contrastes y armonías cromáticas.

En la creación de contrastes y armonías cromáticas es el uso del color no solo cumple una función estética, sino también narrativa y psicológica. La creación de contrastes y armonías cromáticas permite establecer relaciones visuales que refuerzan la atmósfera, las emociones y el ritmo de la historia. Según Block (2008), menciona sobre el contraste en la paleta de color ayuda a guiar la atención del espectador y a marcar puntos dramáticos clave, ya que la armonía cromática se logra mediante la combinación de colores que pertenecen a una misma familia tonal (análogos) o que generan equilibrio visual (complementarios suaves). Estas armonías son útiles para transmitir calma, unidad o coherencia estética dentro de una escena.

Por otro lado, el contraste cromático busca generar impacto visual a través de oposiciones marcadas: colores complementarios (rojo-verde, azul-naranja), temperatura (cálido-frío) o saturación. El contraste puede destacar un elemento narrativo, indicar conflicto emocional o diferenciar espacios y tiempos, esto suma el diseño de producción recurre tanto a armonías como a contrastes de manera estratégica, según el tono narrativo de cada escena y las emociones que se desean transmitir. Esta planificación cromática, basada en teorías del color, fortalece la coherencia visual de la obra y potencia su impacto emocional.

4.1.4 Evolución del color a lo largo de la narrativa.

La evolución del color a lo largo de la narrativa Block (2008), menciona que el diseño visual efectivo organiza el color en función de los puntos de giro narrativos. Así, el color puede anticipar un cambio emocional, señalar rupturas en la trama o marcar visualmente las distintas etapas de la historia. El uso del color en una producción audiovisual no es estático. A lo largo de la narrativa, el color puede evolucionar para reflejar cambios en el tono emocional, la psicología de los personajes o el desarrollo del conflicto. Esta transformación cromática es una herramienta poderosa dentro del diseño de producción, ya que permite al espectador percibir visualmente el progreso de la historia sin necesidad de explicaciones explícitas. Se debe considerar cambios en la evolución narrativa en el color de la película en consecuencia puede iniciar con tonos fríos y apagados para representar tristeza o monotonía, y gradualmente realizar transiciones hacia colores más cálidos y saturados conforme el

personaje principal experimenta crecimiento personal o liberación emocional. Esta evolución refuerza el arco dramático y crea una experiencia visual coherente con el contenido narrativo.

4.2 Construcciones especiales

4.2.1 *Diseño y construcción de maquetas a escala.*

La construcción de maquetas a escala es una técnica fundamental en el diseño de producción audiovisual. Permite representar de forma tridimensional y reducida los espacios escénicos antes de su ejecución final, facilitando la visualización, planificación y toma de decisiones durante la preproducción. Estas permiten estudiar proporciones, volúmenes, distribución espacial y circulación de personajes o cámaras. Se utilizan tanto para escenografía de estudio como para locaciones exteriores, y pueden incluir mobiliario, elementos arquitectónicos o iluminación simulada. Esta herramienta también sirve como soporte para efectos visuales prácticos y como guía para el equipo técnico en el rodaje.

Siguiendo a LoBrutto (2002), el uso de maquetas es esencial para anticipar problemas de escala y composición, y mejora la comunicación entre el diseñador de producción, el director y el director de fotografía. Además, fortalece la cohesión visual del proyecto al permitir una vista previa tangible del espacio narrativo.

Figura 28
Maquetas de películas



Película Cazafantasmas.

Estreno: 8 de junio de 1984 (amplio estreno en Estados Unidos).

Director: Ivan Reitman.

Compañía Productora: Columbia Pictures.

Guion: Dan Aykroyd y Harold Ramis.

La primera película de la trilogía cinematográfica de "El Señor de los Anillos", titulada "La Comunidad del Anillo". Estrenó el 19 de diciembre de 2001. Director: Peter



Nota: Fotos en Maquetas en películas: La visualización de mundos en miniatura.

Jackson, y las compañías productoras fueron New Line Cinema y WingNut Films.

4.2.2 *Técnicas de falsas perspectivas en decorados.*

Las falsas perspectivas son técnicas visuales utilizadas en el diseño de producción para crear la ilusión de profundidad, tamaño o distancia en espacios limitados o escenarios reducidos. A través de manipulación visual, estas técnicas permiten engañar al ojo del espectador, haciendo que un decorado parezca más grande, lejano o monumental de lo que realmente es (figuras 28 y 26).

Por ende, la falsa perspectiva es una ilusión óptica que manipula la percepción del espectador a través de la composición visual del decorado. Se basa en las reglas de la perspectiva lineal, donde las líneas paralelas convergen hacia uno o varios puntos de fuga, generando la sensación de profundidad.

Al alterar las proporciones, tamaños y ubicaciones de los elementos escenográficos según estas reglas, el diseñador puede hacer que un espacio pequeño parezca amplio, una estructura baja parezca alta, o que una calle corta se vea infinita. Esta técnica, muy usada en pintura renacentista y en arquitectura teatral, fue adaptada eficazmente al cine desde sus inicios. LoBrutto (2002), dice que las falsas perspectivas permiten maximizar recursos sin comprometer la estética visual. Por ejemplo, una calle construida en estudio puede parecer larga mediante la reducción progresiva del tamaño de los edificios o accesorios hacia el fondo.

Aplicaciones en el diseño de producción audiovisual con diferentes técnicas de falsas perspectivas pueden ser las siguientes:

Reducción de escala progresiva: Se colocan elementos decorativos (por ejemplo, ventanas, puertas, postes) en tamaños decrecientes hacia el fondo del set para crear la ilusión de distancia.

Trampantojo (trompe-l'œil): Se pintan arquitecturas, paisajes o texturas directamente en fondos planos o en el ciclorama, simulando profundidad o volumen donde no lo hay.

Escenografías forzadas (forced perspective sets): Se diseñan decorados con suelos inclinados, techos más bajos o paredes convergentes para engañar la percepción de las cámaras.

Ubicación estratégica de la cámara: La perspectiva solo funciona correctamente desde un punto de vista específico. El encuadre debe estar perfectamente alineado con el diseño para que la ilusión funcione.

Superposición de planos: La colocación de objetos o estructuras en primer plano que exageran el tamaño de otros en el fondo. Esto es frecuente en miniaturas y maquetas filmadas con acción real.

Combinación con efectos digitales: En producciones modernas, estas técnicas se integran con CGI o matte painting digital para ampliar aún más la escala aparente del entorno.

Optimización del espacio físico: Se puede recrear una gran plaza, un pasillo largo o una ciudad completa dentro de un estudio pequeño.

Reducción de costos: Menos materiales, menos construcción y menor necesidad de desplazamiento a locaciones reales.

Versatilidad estética: Se puede aplicar tanto en producciones realistas como estilizadas o fantásticas.

Control total del entorno: Al trabajar en estudio, se controla iluminación, clima, sonido y continuidad.

4.2.3 *Diseño y preparación de fondos para croma.*

El uso de la técnica de croma (chroma key) se ha convertido en una herramienta indispensable dentro de la producción audiovisual moderna. Consiste en filmar personajes u objetos frente a un fondo de color uniforme —generalmente verde o azul— para luego reemplazar digitalmente ese fondo en postproducción. Sin embargo, como señalan Brinkmann (2008) y Rickitt (2006), para que este proceso sea efectivo, el diseño y la preparación del fondo deben cumplir con criterios técnicos y estéticos rigurosos que permitan una integración visual creíble con el entorno final.

El croma permite la integración de elementos filmados en estudio con entornos generados digitalmente o previamente grabados, lo cual amplía las posibilidades creativas de una producción. Rickitt (2006) destaca que esta técnica ha sido fundamental para recrear mundos imposibles, desde

paisajes fantásticos hasta escenarios históricos destruidos, sin la necesidad de construir físicamente esos entornos. No obstante, su correcta aplicación depende de una preparación técnica cuidadosa del set, ya que cualquier error puede dificultar el proceso de composición en postproducción.

También Brinkmann (2008), experto en composición digital, establece una serie de consideraciones esenciales para lograr una captura limpia y efectiva con croma:

Elección del color: Se utilizan fondos verdes o azules debido a que estos colores contrastan con los tonos de piel humanos. El verde es más común por su mayor luminosidad y menor ruido digital en sensores de cámara.

Superficie del fondo: El fondo debe ser completamente mate, sin brillos ni texturas que generen sombras o reflejos indeseados. Puede ser una tela especial, pintura cromática sobre pared o paneles duros.

Tamaño y continuidad: Debe ser suficientemente amplio para cubrir el campo visual del encuadre. Se recomienda el uso de cicloramas o fondos infinitos para evitar líneas visibles entre el suelo y la pared.

Iluminación uniforme: Block (2008) enfatiza que una iluminación homogénea es crucial para que el color del fondo se mantenga constante. Las luces deben colocarse de forma que se eliminen sombras y variaciones de tono.

Separación sujeto-fondo: Es recomendable mantener al personaje a una distancia mínima de 1.5 a 2 metros del fondo. Esto evita sombras proyectadas y contaminación de color (color spill) en los bordes del sujeto (Brinkmann, 2008).

En el diseño del fondo de croma es reemplazado digitalmente, el diseñador de producción juega un rol clave en garantizar la coherencia visual entre lo físico y lo digital. LoBrutto (2002) explica que el diseño de producción debe colaborar estrechamente con dirección de arte, vestuario e iluminación para asegurar que ningún elemento en pantalla interfiera con la clave de color, como el uso de prendas verdes o azules. Asimismo, el diseñador contribuye a conceptualizar el entorno final que será incorporado digitalmente. Este entorno debe ser coherente con el tono narrativo, el encuadre, la iluminación general y los elementos escénicos. Según Block (2008), esta coordinación visual es

esencial para que el espectador perciba una integración fluida entre el personaje y su entorno.

Figura 29
El croma y su función



Nota: Las mejores películas filmadas con pantalla verde. Fotos en Filmora.

Alicia en el país de las maravillas es una película del año 2010 filmada con pantalla verde casi en su totalidad. Fue dirigida por Tim Burton, La película incluye criaturas extrañas, edificios locos y plantas únicas.

Avatar es la película con éxito es debido a la técnica de pantalla verde.

El director James Cameron fue capaz de crear Pandora, un mundo alienígena, utilizando solo el efecto de pantalla verde, ofrece los mejores elementos visuales con bosques frondosos y actuaciones brillantes.

4.2.4 Creación de fondos pintados y cicloramas

La creación de los fondos pintados son representaciones gráficas realizadas manualmente o mediante técnicas digitales sobre superficies planas, cuya función principal es ambientar visualmente un espacio escénico. Tradicionalmente, se utilizan en teatro, cine y televisión para sugerir paisajes, arquitecturas o interiores.

En audiovisual, estos fondos permiten simular profundidad y perspectiva, y pueden integrarse tanto en estudios cerrados como en locaciones interiores. Su uso implica conocimientos de composición, iluminación y color, además de una comprensión clara de los objetivos narrativos del guion.

Como Arijón (1991), la puesta en escena no solo comprende la disposición física de los elementos, sino también su integración visual y emocional dentro del cuadro. En este sentido, el fondo pintado se convierte en una herramienta estratégica para el diseño de la escena, por otro lado, el ciclorama es una superficie continua, generalmente curva, ubicada al fondo de un set o estudio. Está diseñada para lograr una transición imperceptible entre el suelo y el fondo, eliminando líneas de horizonte artificiales y proporcionando una apariencia infinita o de "cielo sin fin".

Se utilizan para lograr una neutralidad visual o crear un espacio homogéneo donde puedan proyectarse luces, colores o imágenes, facilitando también la técnica de chroma key. Los cicloramas pueden ser blancos, negros o verdes (green screen), según el uso requerido, para tener eficacia, el ciclorama requiere de una correcta iluminación que elimine sombras y reflejos indeseados, así se tiene: la Ambientación visual que ayuda a definir el lugar, la época y el tono emocional de la escena, Sobre todo, la reducción de costos con locaciones reales, el control visual sobre todo es la estabilidad en el color, luz y textura, facilitando la continuidad visual entre tomas, y por último la creatividad artística es la utilización de lienzos pintados en conjunto con el director de arte para realizar estilos visuales estéticos y digitales.

Figura 30
Ejemplo de Ciclorama



Fotograma del rodaje con la imagen de fondo proyectado en el ciclorama semicircular.



Nota: Fondos para ciclorama. Fotos en NOA Creación artística.

4.2.5 Integración de efectos prácticos en el diseño de producción.

En la integración de los efectos prácticos consisten en técnicas que se realizan físicamente durante el rodaje de una escena, sin intervención digital en postproducción. Según Rickitt (2006), estos efectos incluyen mecanismos como explosiones reales, sangre artificial, lluvias simuladas, fuego, viento, entre otros. Es así que, la principal ventaja radica en el resultado tangible, que puede ser capturado directamente por la cámara y los actores pueden interactuar en tiempo real, esta interacción directa permite una respuesta más natural por parte de los actores y mejora la credibilidad del resultado final, además de reducir la dependencia del CGI (imágenes generadas por computadora) en postproducción, además los efectos prácticos se integran como parte esencial del entorno físico. Como señala LoBrutto (2002), el diseñador de producción trabaja en estrecha colaboración con los especialistas en efectos especiales para garantizar que estos elementos sean seguros, viables y coherentes con la estética general de la obra.

Además, la incorporación de efectos prácticos abarca varios departamentos tales como:

Dirección de arte, encargada de adaptar los materiales y texturas del set para permitir la acción del efecto (por ejemplo, el uso de materiales combustibles o resistentes).

Vestuario y maquillaje, fundamentales en la creación de prótesis, sangre falsa o trajes mecánicos.

Iluminación, ya que cada efecto necesita una fuente de luz específica para lograr el impacto visual deseado y evitar reflejos o sombras no deseadas.

Aunque los efectos digitales son una ventaja que ofrecen una gran versatilidad, los efectos prácticos son valorados. Con todo esto Bordwell y Thompson (2013) afirman que el ojo humano puede percibir

con mayor facilidad las irregularidades de los efectos generados por computadora, mientras que lo físico tiende a integrarse con mayor naturalidad en la escena.

Figura 31

Efectos prácticos en el diseño de producción.



Nota: Fotos en IMDb

Mad Max: Fury Road (2015), el director George Miller optó por utilizar una gran cantidad de efectos prácticos, reduciendo el uso del CGI al mínimo. Esto permitió una sensación de realismo extremo que fue ampliamente valorada tanto por la crítica como por la audiencia.

Compañía productora: Kennedy Miller Productions Crossroads Mad Max Films

La técnica de integración de efectos prácticos dentro del diseño de producción requiere planificación y ensayo, Prince (2012), hace hincapié que es fundamental el uso de herramientas como el storyboard y la previsualización para anticipar los movimientos de cámara y la sincronización con los efectos físicos. Además, deben tomarse en cuenta protocolos de seguridad, especialmente en escenas que involucren fuego, explosiones o maquinaria en movimiento, considerando que los efectos prácticos se complementan con efectos digitales en un enfoque híbrido. Esta técnica, conocida como "efectos semi-prácticos", parte de una base real capturada en cámara y es perfeccionada o ampliada digitalmente en postproducción (Rickitt, 2006).

4.2.6 Creación de efectos de clima y ambiente (lluvia, nieve, niebla).

El clima no solo cumple una función ambiental dentro del cine y la televisión, sino que también tiene una dimensión simbólica y narrativa, estos elementos climáticos requiere una combinación de creatividad, recursos técnicos y colaboración interdisciplinaria.

Bordwell y Thompson (2013) sostienen que el clima como un recurso narrativo son los elementos visuales, incluyendo las condiciones ambientales simuladas, son fundamentales para establecer la atmósfera de una película, es así que la niebla puede sugerir misterio, confusión o peligro inminente;

la lluvia puede representar tristeza, purificación o tensión dramática; mientras que la nieve suele asociarse con aislamiento, nostalgia o muerte simbólica. Se debe considerar que estas condiciones no siempre están presentes en la locación natural, por lo cual deben ser recreadas de forma controlada por el equipo de diseño de producción. Con la creación de efectos prácticos como es la lluvia, nieve y niebla se presenta a continuación como es:

La creación de lluvia artificial en el set se realiza comúnmente mediante sistemas de riego a presión, instalados en estructuras elevadas. Según LoBrutto (2002), es fundamental considerar la intensidad de la lluvia, el ángulo de la cámara, la fuente de luz y los materiales del entorno (como pavimento mojado o vestuario absorbente) para que el efecto sea realista en pantalla, se debe sincronizar los efectos de sonido y asegurar que los actores puedan desempeñarse con normalidad bajo el agua sin comprometer su seguridad o rendimiento actoral.

Otro punto es la nieve, se utilizan distintos materiales dependiendo del tipo de toma: desde espuma de jabón, sal triturada, papel reciclado o compuestos biodegradables como la celulosa. Como señala Rickitt (2006), los efectos de nieve deben considerar su textura, caída y acumulación sobre objetos y personajes, ya que esto influye directamente en la verosimilitud del entorno, se debe prestar atención a la temperatura del set (para evitar que se derrita si es hielo real) y a la iluminación, que puede generar brillos no deseados.

También la niebla, se produce producir con máquinas de humo o vaporizadores de glicerina diluida en agua. Prince (2012) explica que el control del flujo, densidad y dispersión del humo es clave para mantener la atmósfera sin interferir con la visibilidad de cámara o la salud del elenco. La niebla también puede tener un color ligeramente distinto dependiendo de la iluminación usada (cálida o fría), lo cual añade profundidad dramática a la escena.

La creación de estos efectos requiere la colaboración entre distintos departamentos como es el caso de Dirección de arte y escenografía, son quienes adaptan el set para que los elementos interactúen de forma creíble (por ejemplo, superficies que se mojen visiblemente). También la colaboración de iluminación, el color y la profundidad de campo para integrar el efecto climático de manera estética.

Además, la importancia del Sonido, donde se añade capas auditivas que refuercen el efecto visual (por ejemplo, truenos, viento o goteo).

Esto es posible por Producción, es quien coordina tiempos, recursos y medidas de seguridad para asegurar la eficiencia del rodaje, como indica Brown (2020), en muchos casos los efectos de clima se combinan con efectos digitales en postproducción para ampliar el impacto o perfeccionar los detalles que no fueron posibles capturar durante la filmación.

Se debe considerar la logísticas y seguridad, para trabajar con estos elementos que implica riesgos técnicos y humanos. Por tanto, se deben establecer protocolos de seguridad, considerar posibles alergias, ventilación del espacio, cables protegidos contra la humedad, y garantizar descansos adecuados al elenco y equipo técnico.

4.3 Uso de trucajes

4.3.1 Técnicas de ilusionismo visual en el set.

Las técnicas de ilusión visual buscan manipular la percepción del espacio, el tiempo y la acción dentro del set, creando imágenes engañosamente realistas, tal como menciona David Bordwell y Kristin Thompson (2013) sostienen que el cine opera como un sistema perceptivo-artístico, donde la imagen en pantalla es una construcción diseñada para producir efectos visuales y emocionales específicos. Dentro de ese sistema, el ilusionismo visual busca generar profundidad, movimiento, volumen y ambientación a partir de recursos físicos controlados dentro del set.

Se menciona las principales técnicas de ilusionismo visual en el set como son:

Perspectiva forzada (Forced Perspective), es una técnica clásica que manipula la escala aparente de los objetos en relación con la cámara para simular tamaños o distancias engañosas, LoBrutto (2002) señala que, mediante la colocación estratégica de elementos en primer plano y fondo, es posible hacer que un objeto pequeño parezca gigantesco o que dos actores ubicados a diferentes distancias parezcan estar uno al lado del otro, como por ejemplo con las películas como *The Lord of the Rings* (2001), donde personajes como los hobbits fueron reducidos en escala sin efectos digitales, solo mediante posicionamiento, encuadre e iluminación.

La técnica de pintura mate (Matte Painting), consiste en pintar fondos o extensiones de escenarios sobre vidrio, cartón o superficies digitales, que luego son integrados en la toma real. Rickitt (2006)

explica que esta técnica permite expandir visualmente un set limitado, como añadir montañas, ciudades o estructuras inexistentes, aunque en la actualidad estas pinturas son remplazados de manera digital, pero todavía es posible utilizar versiones físicas para efectos clásicos.

La técnica de Escenografía tridimensional falsa es el uso de estructuras planas o parcialmente construidas que, desde ciertos ángulos de cámara, aparentan ser volumétricas. Este tipo de escenografía se apoya en el principio de que la cámara solo necesita registrar lo que está dentro del encuadre. Como señala Malkiewicz y Mullen (2005), esta ilusión es especialmente útil en televisión, teatro filmado y series de bajo presupuesto, donde no se requiere construir decorados completos. Se suma la técnica de los Espejos y retroproyección, permite duplicar espacios, reflejar acciones fuera del set o manipular la dirección del movimiento. Por otro lado, la retroproyección (rear projection) consiste en proyectar una imagen o video de fondo detrás de los actores mientras actúan en el set. Aunque ha sido superada por el chroma key en muchos casos, esta técnica clásica sigue teniendo aplicaciones interesantes en producciones con estética retro o experimental (Prince, 2012).

Uso de miniaturas y maquetas, es la representación de elementos de gran escala, como edificios, naves o ciudades, en espacios reducidos. Además, Brown (2020), menciona que estas maquetas pueden parecer completamente realistas cuando se combinan con perspectiva forzada y movimiento de cámara controlado.

Las aplicaciones en el diseño de producción, estas técnicas permiten al diseñador de producción ampliar visualmente el universo narrativo sin aumentar el presupuesto, ya que favorece la creatividad del equipo artístico, en muchos casos, los efectos digitales actuales se nutren de principios heredados de estas técnicas analógicas.

4.3.2 Creación de efectos ópticos y forced perspective.

Los efectos ópticos y la técnica de forced perspective forman parte del conjunto de recursos visuales que permiten al diseño de producción crear ilusiones espaciales, escénicas y narrativas sin depender de tecnologías digitales complejas.

Los efectos ópticos son aquellos que manipulan la percepción visual del espectador utilizando principios de óptica, geometría, perspectiva y posicionamiento frente a la cámara. Según Rickitt (2006), dice que estos efectos se realizan durante la filmación y no en postproducción, permitiendo

que el engaño visual suceda en tiempo real a través de la cámara, sin intervención digital. Pero incluyen el uso de lentes especiales, filtros, espejos, cristales, juegos de luces, marcos y estructuras diseñadas para cambiar la percepción de la escala, el fondo o la profundidad.

El forced perspective, o perspectiva forzada, es una técnica de ilusionismo visual que manipula la escala aparente de los objetos o personajes mediante su ubicación estratégica en relación con la cámara, como explican Bordwell y Thompson (2013), esta técnica engaña al ojo del espectador al hacer que un objeto cercano parezca lejano, pequeño o grande, dependiendo de la composición del plano, como ejemplo de esta técnica es la trilogía *The Lord of the Rings* (2001), donde se logró la diferencia de estatura entre humanos y hobbits sin CGI, simplemente con ubicación precisa de actores y objetos dentro del encuadre, combinando con lentes de foco selectivo y escenografía a escala variable.

Las aplicaciones prácticas en el diseño de producción, se tiene a las Escenografías modificadas que simplemente es la construcción en diferentes escalas permite modificar la percepción de profundidad, como la fachada real y una estructura trasera en miniatura que, bien alineada con la cámara, simula una continuidad espacial realista (LoBrutto, 2002).

También la manipulación del encuadre por ende la cámara juega un rol fundamental en el forced perspective, Brown (2020) señala que el ángulo, la distancia focal, la profundidad de campo y la altura de cámara son elementos determinantes para lograr el efecto deseado, la importancia de los lentes angulares exageran la distancia entre los objetos, mientras que lentes teleobjetivos tienden a aplanar el espacio, lo cual puede anular el efecto si no se ajusta correctamente.

Escala de utilería y personajes la utilización en diferentes tamaños permite engañar al ojo humano, como ejemplo una taza gigante ubicada cerca de cámara puede hacer que un actor al fondo parezca en miniatura. Malkiewicz y Mullen (2005) explican que esta técnica es especialmente útil en escenas de fantasía, ciencia ficción o comedia, donde se requiere alterar el tamaño de los personajes o el entorno sin efectos digitales.

El principal beneficio de los efectos ópticos y el forced perspective es que pueden ser capturados directamente por la cámara, lo cual ahorra tiempo en postproducción y permite una interacción más natural por parte de los actores. Además, otorgan un carácter artesanal a la producción, lo que puede

ser estéticamente deseado en ciertos géneros. Sin embargo, se requiere precisión extrema en la planificación, ensayos prolongados y un trabajo técnico cuidadoso con escenografía, iluminación y cámara, ya que su efectividad puede verse reducida si se cambia ligeramente la posición de cámara o la luz, revelando la "trampa visual".

4.4 Carpeta de arte o Moodboard

4.4.1 *Recopilación y organización de referencias visuales.*

La recopilación y organización de referencias visuales permite al equipo de arte establecer una guía estética común que sustente la construcción del universo narrativo. Esta etapa inicial del proceso creativo no solo sirve como inspiración, sino también como herramienta de comunicación efectiva entre departamentos.

Las referencias visuales son imágenes, ilustraciones, fotografías, paletas de color, texturas, estilos arquitectónicos, elementos naturales o culturales que ayudan a definir el aspecto visual de una producción, asimismo LoBrutto (2002), destaca las referencias que funcionan como un lenguaje compartido que facilita la toma de decisiones entre diseñadores de producción, directores, fotógrafos, vestuaristas y escenógrafos, también Bordwell y Thompson (2013) destacan que en el cine, existe la coherencia visual es tan importante como la narrativa, ya que el estilo visual puede influir directamente en la percepción emocional del espectador. Por ello, una curaduría adecuada de las referencias contribuye a mantener una identidad estética sólida en toda la obra.

Se debe considerar las siguientes referencias pueden provenir de múltiples fuentes:

Arte clásico o contemporáneo

Fotografía documental

Moda y diseño gráfico

Revistas, libros de arte y arquitectura

Cine, televisión y videojuegos

Bancos de imágenes y plataformas como Pinterest, Behance o ArtStation

Por otro lado, Brown (2020) señala que el diseñador de producción debe tener la capacidad de observar y analizar visualmente su entorno para detectar elementos que puedan incorporarse al mundo

ficticio del proyecto. Esta observación debe ser crítica, intencionada y alineada con los objetivos temáticos de la producción.

Se incluye las referencias que deben organizarse para facilitar su consulta y aplicación práctica, como es el Moodboards (Tableros de inspiración) que son paneles visuales que agrupan imágenes representativas del estilo, paleta de colores, formas y atmósferas de una producción. explica que estos paneles sirven como brújula visual a lo largo del proyecto y permiten detectar incoherencias o desviaciones tempranas en el diseño (Prince, 2012).

Las Carpetas digitales clasificadas que sirven para organizar las imágenes en carpetas temáticas (por ejemplo: interiores, exteriores, iluminación, vestuario, etc.) agiliza la consulta por parte del equipo.

Las herramientas digitales como Google Drive, Miro o Milanote permiten trabajar colaborativamente en línea.

Los Mapas visuales narrativos, es la organización de imágenes según el desarrollo cronológico o emocional del guion. Esto permite adaptar los estilos visuales al arco narrativo de la historia y prever transiciones estéticas entre escenas.

Aplicación en el diseño de producción, es el uso sistemático de referencias visuales permite tomar decisiones informadas sobre escenografía, utilería, iluminación, vestuario, textura y color. Además, reduce errores de interpretación y facilita la alineación entre el director de arte, el director de fotografía y el director general.

Malkiewicz y Mullen (2005) sostienen que el cine es una forma de “pensamiento visual” y que toda decisión técnica parte de una intención estética previa. En ese sentido, las referencias visuales actúan como el esqueleto conceptual de todo lo que luego se construye físicamente en el set.

4.4.2 Uso de la carpeta de arte en la comunicación con el equipo.

En toda producción audiovisual, la comunicación efectiva entre los distintos departamentos es fundamental para mantener la coherencia visual y narrativa del proyecto.

La carpeta de arte es un documento técnico-visual que compila la propuesta estética del diseño de producción. Funciona como una herramienta de comunicación entre el diseñador de producción y los distintos departamentos técnicos y creativos del equipo audiovisual (LoBrutto, 2002).

Este documento incluye referencias visuales, moodboards, paletas cromáticas, planos, diseño de escenografía, fichas de personajes y estilos de iluminación. Su objetivo principal es garantizar una coherencia visual a lo largo de la obra y facilitar la interpretación de las decisiones estéticas por parte de vestuaristas, escenógrafos, maquilladores, fotógrafos y el director (Bordwell & Thompson, 2013; Prince, 2012).

Además, según Brown (2020), la carpeta de arte permite visualizar anticipadamente el universo narrativo y coordinar los aspectos visuales de forma efectiva antes del rodaje. Malkiewicz y Mullen (2005) destacan que este recurso también actúa como guía para mantener la continuidad visual entre escenas y locaciones.

En entornos de trabajo colaborativo, especialmente en producciones con múltiples unidades o en diferentes locaciones, la carpeta de arte funciona como base organizativa y de consulta permanente.

4.5 Presupuestos de arte

4.5.1 Desglose de necesidades de arte por escenas.

El desglose de necesidades de arte por escenas es una herramienta clave en la planificación del diseño de producción. Consiste en identificar, organizar y detallar los requerimientos visuales y escenográficos de cada escena del guion: escenografía, utilería, vestuario, maquillaje, ambientación, efectos prácticos, entre otros (LoBrutto, 2002).

Este proceso permite al equipo de arte anticiparse a la logística del rodaje, optimizar tiempos y presupuestos, y garantizar coherencia visual. Según Bordwell y Thompson (2013), cada elemento visible en el encuadre debe responder a una intención narrativa y estética, por lo que su planificación debe ser precisa, es así que, el desglose se realiza a partir del guion técnico y se estructura en tablas o fichas por escena, indicando locación, época, personajes, elementos clave y observaciones específicas. Malkiewicz y Mullen (2005) señalan que este sistema facilita la comunicación entre departamentos y previene errores en continuidad visual y de ambientación.

Brown (2020) destaca que esta tarea también ayuda a establecer prioridades en el rodaje y permite que el diseñador de producción controle la ejecución de la propuesta artística escena por escena.

4.5.2 Estimación de costos de materiales y mano de obra.

Calcular con precisión los costos de materiales y mano de obra es esencial en el diseño de producción audiovisual. Este proceso se basa en el desglose técnico por escenas, donde se determinan los elementos necesarios y se proyectan los gastos asociados: construcción, vestuario, utilería, ambientación, y personal técnico.

La estimación permite planificar con eficiencia, evitar sobrecostos y tomar decisiones creativas dentro de los límites del presupuesto. También contempla costos indirectos como alquiler de herramientas, transporte y alimentos. Una planificación clara garantiza coherencia visual sin comprometer la viabilidad del proyecto.

4.5.3 Negociación con proveedores y alquileres.

En producción audiovisual, la negociación con proveedores y empresas de alquiler es clave para optimizar recursos sin comprometer la calidad visual. Esta gestión incluye la obtención de materiales de construcción, vestuario, utilería, iluminación, transporte y espacios escenográficos. Negociar precios, tiempos de entrega, garantías y condiciones de uso requiere claridad en los requerimientos técnicos y conocimiento del mercado. Una buena planificación permite asegurar disponibilidad, reducir costos y mantener la coherencia estética del diseño de producción. Además, establecer relaciones confiables con proveedores recurrentes puede beneficiar futuras producciones.

4.5.4 Optimización de recursos y alternativas creativas.

La optimización de recursos implica gestionar eficazmente los elementos disponibles — humanos, técnicos, financieros y temporales— para maximizar su impacto en la producción. Esto incluye la planificación detallada de cronogramas, el uso racional del equipo técnico, la selección estratégica de locaciones y el aprovechamiento de talentos multifuncionales. Según Zettl (2017), una producción audiovisual efectiva no depende únicamente de grandes presupuestos, sino del uso inteligente de los recursos disponibles.

Una herramienta clave para la optimización es el desglose de guion, que permite prever las necesidades específicas de cada escena, minimizando desperdicios y sobrecostos. También, el uso de herramientas digitales como softwares de producción (Movie Magic Scheduling, StudioBinder, entre otros) contribuye significativamente a una planificación eficiente.

Cuando los recursos son limitados, la creatividad se convierte en una aliada indispensable. Las alternativas creativas son soluciones innovadoras que permiten lograr el mismo impacto narrativo o visual con menor inversión. Esto puede incluir el uso de efectos prácticos en lugar de digitales, la reutilización de locaciones con modificaciones escenográficas, o la creación de atmósferas con iluminación básica y filtros caseros.

En este sentido, Rabiger y Hurbis-Cherrier (2020) afirman que los productores deben desarrollar una mentalidad resolutiva que les permita transformar restricciones en oportunidades creativas. Por ejemplo, un cortometraje que no puede pagar una locación urbana puede recrearla con elementos gráficos, ángulos de cámara específicos y diseño sonoro efectivo.

En el diseño de producción audiovisual, estas estrategias se aplican desde la fase de preproducción. Esto se debe realizar una evaluación exhaustiva del guion para identificar posibles ajustes sin sacrificar la intención artística. Asimismo, se fomenta el trabajo colaborativo entre los departamentos de dirección, arte, fotografía y producción, para alinear expectativas y recursos.

4.6 Calendario de trabajo

4.6.1 *Planificación de las fases de preproducción, producción y postproducción.*

La planificación de un proyecto audiovisual se divide en tres etapas fundamentales: preproducción, producción y postproducción, cada una con funciones específicas que garantizan el desarrollo fluido del contenido, por ende, la articulación precisa de estas fases asegura coherencia narrativa, calidad técnica y eficiencia en tiempos y costos.

Preproducción: Es la fase de organización. Aquí se elaboran el guion técnico, el presupuesto, los cronogramas y se realiza el desglose de producción. También se conforma el equipo de trabajo y se gestionan locaciones y recursos (Zettl, 2017).

Producción: Es la ejecución del rodaje. Se siguen las planificaciones previas, se coordina al equipo técnico y artístico y se solucionan imprevistos de forma rápida. Un buen liderazgo y comunicación entre áreas son claves en esta fase (Millerson & Owens, 2012).

Postproducción: Incluye la edición, corrección de color, mezcla de sonido y efectos visuales. Todo debe responder a la visión original del proyecto. Su éxito depende de la planificación anticipada y del control técnico en producción (Holman, 2010).

4.6.2 Coordinación con otros departamentos.

En la producción audiovisual, la coordinación entre departamentos es esencial para lograr cohesión técnica y narrativa. El trabajo con dirección, fotografía, arte, sonido, vestuario y postproducción para garantizar que todos los elementos visuales y técnicos respondan a la visión creativa del proyecto.

Una comunicación fluida y una planificación conjunta desde la preproducción ayudan a anticipar necesidades, resolver conflictos logísticos y mantener la unidad estética (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). Por ejemplo, el departamento de arte debe coordinarse con fotografía para definir paletas de color, mientras que vestuario y maquillaje deben alinearse con el diseño de personajes y la continuidad narrativa. Además, Zettl (2017) destaca que la armonía entre departamentos permite que el espectador perciba una obra unificada, sin distracciones técnicas ni estéticas. Esto implica reuniones periódicas, uso de documentos compartidos y cronogramas sincronizados.

4.6.3 Gestión de tiempos en la construcción de decorados.

La gestión del tiempo en la construcción de decorados es crucial para el cumplimiento del cronograma general de una producción audiovisual. Esta tarea requiere una planificación detallada desde la fase de preproducción, considerando factores como diseño, materiales, mano de obra, logística y montaje.

Una estimación realista del tiempo necesario para construir, instalar y desmontar decorados permite evitar retrasos en el rodaje y sobre costos (Millerson & Owens, 2012). Además, es importante coordinar con otros departamentos como arte, dirección y producción para sincronizar tiempos y necesidades técnicas.

El diseñador de producción debe anticipar posibles contratiempos, como demoras en la entrega de materiales o cambios de guion, e incorporar márgenes de tiempo flexibles. Según Rabiger y Hurbis-Cherrier (2020), una buena gestión del tiempo no solo asegura eficiencia, sino que también permite mantener la calidad visual de los escenarios sin comprometer la narrativa.

4.6.4 Organización de pruebas de vestuario y maquillaje.

La organización de pruebas de vestuario y maquillaje es una etapa clave dentro de la preproducción audiovisual, ya que asegura la coherencia estética, narrativa y técnica del proyecto.

Estas pruebas permiten validar el diseño de personajes, probar materiales, evaluar la relación con la iluminación y corregir posibles errores antes del rodaje.

El diseñador de producción, junto al equipo de arte, vestuario y maquillaje, coordina fechas, locaciones y tiempos para estas pruebas, teniendo en cuenta la disponibilidad del talento y el cronograma general (Zettl, 2017). Estas sesiones también deben documentarse visualmente para mantener continuidad en el rodaje y servir como referencia para todos los departamentos.

Rabiger y Hurbis-Cherrier (2020) destacan que una coordinación eficaz en estas pruebas mejora el flujo de trabajo en producción y reduce el riesgo de contratiempos en set, ya que permite anticipar reacciones del maquillaje ante luces o problemas de movilidad con el vestuario.

4.6.5 Planificación de la devolución y almacenamiento de elementos de arte.

La planificación de la devolución y almacenamiento de elementos de arte es una tarea fundamental tras el rodaje, ya que permite preservar recursos, evitar pérdidas y cumplir con compromisos contractuales, especialmente cuando se han alquilado objetos, mobiliario o vestuario. Este proceso debe organizarse desde la preproducción con inventarios detallados, etiquetas, responsables asignados y fechas límite para devoluciones. Además, es importante contar con un espacio adecuado y seguro para almacenar temporalmente los elementos utilizados en escena (Millerson & Owens, 2012).

La logística también incluye la revisión del estado de los objetos, la limpieza o reparación si fuera necesaria, y la coordinación con proveedores o bodegas. Según Rabiger y Hurbis-Cherrier (2020), una buena gestión de estos elementos refleja el profesionalismo del equipo y optimiza el presupuesto, al facilitar su reutilización en futuras producciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adams, R. (2015). *The Visual Language of Film: Understanding the Craft of Cinematic Storytelling*. Focal Press.
- Arijón, D. (1991). *Gramática del lenguaje audiovisual*. Gedisa.
- Bacher, H. (2007). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Focal Press.
- Baines, P., & Dixon, C. (2019). *Type & Image: The Language of Graphic Design*. Thames & Hudson.
- Baker, C. (2013). *Production Design: Architects of the Screen*. Thames & Hudson.
- Barnwell, J. (2017). *The fundamentals of costume design*. Bloomsbury Publishing.
- Barnwell, R. (2017). *The Art of Cinematic Lighting*. Routledge.
- Barnwell, J. (2017). *The fundamentals of costume design*. Bloomsbury Publishing.
- Barnwell, J. (2017). *Production Design: Architects of the screen*. Columbia University Press.
- Béthune, M. (2016). *The Sound Design Manual*. Routledge.
- Bender, A. (2019). *Visual Storytelling: A Practical Guide to the Art of Production Design*. Focal Press.
- Blasco Soplon, Laia. (2011). *Dirección de arte de productos multimedia*. Eureka Media.
- Block, B. (2007). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media*. Focal Press.
- Block, B. (2008). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2nd ed.). Focal Press.
- Bishop, C. (2020). *Lighting for Film and Digital Cinematography*. Focal Press.
- Blain, A. (2015). *Natural Light for Film and Digital Media*. Hachette.
- Bradley, J. (2005). *Sound and Vision: The Basics of Sound Design*. Fairchild Books.
- Booth, A. (2014). *The Art of Costume Design: The Essentials**. Focal Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Film art: An introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

- Brill, J. (2021). *The Art of Cinematic Composition: Visual Storytelling in Film and Television*. Routledge.
- Brinkmann, R. (2008). *The art and science of digital compositing* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Brown, B. (2020). *Cinematography: Theory and Practice* (3rd ed.). Routledge.
- Carlson, S. (2020). *Costume Design: A Handbook for Filmmakers and Theatre Practitioners*. Routledge.
- Ching, F. D. K. (2019). *A Global History of Architecture* (3rd ed.). Wiley.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.
- Chion, M. (2013). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.
- Davis, A. (2017). *Color and Emotion in Film: The Influence of Color on Audience Perception*. Routledge.
- Dixon, W. (2016). *Film Analysis: A Norton Reader**. W. W. Norton & Company.
- Eiseman, L. (2006). *Color: Messages and Meanings*. Hand Books Press.
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). "Color and Psychological Functioning: A Review of Theoretical and Empirical Work." *Frontiers in Psychology*, 5, 127. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00127>
- Elkins, J. (2013). *Visual Studies: A Skeptical Introduction*. Routledge.
- Field, S. (2008). *El libro del guion*. Barcelona: Gedisa.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2013). *Graphic Design Sourcebook*. Taschen.
- Fisher, A. (2019). *Dressing the Character: Costume Design for Film and Television*. Fairchild Books.
- Gade, J. (2016). *Sound Design for Film and Television*. Focal Press.
- Gibbs, K. (2018). *The Color of Light: A Guide for Filmmakers and Cinematographers*. Michael Wiese Productions.
- Gordon, M. (2015). *Fashion and Film: The Role of Costume Design in Film Narrative*. Bloomsbury Academic.
- González, A. (2019). *Dirección de arte y ambientación para cine y televisión*. Editorial UOC.
- Gulley, K. (2018). *Character Costume Figure Drawing: How to Design and Illustrate Fun and Original Characters*. Bloomsbury Publishing.

- Harrison, P. (2013). *The Art of Costume Design: A Practical Guide**. Michael Wiese Productions.
- Harris, S. (2018). *The Art of Sound Design in Film and Television*. Routledge.
- Hayward, S. (2013). *Cinema Studies: The Key Concepts* (4th ed.). Routledge.
- Haller, A. (2016). *Costume, makeup, and hair*. Routledge.
- Henshaw, A. (2019). *Designing for the Screen: A Practical Guide for Filmmakers*. Routledge.
- Hernando, R. (2006). *Escenografía audiovisual: Espacios y formas en el cine y la televisión*. Ediciones Cátedra.
- Heller, S. (2008). *Designing with Color: Concepts and Techniques for the Visual Artist*. Wiley.
- Higson, A. (2002). *Film and Television in the UK: A History*. Continuum.
- Honthaner, E. L. (2010). *The complete film production handbook* (4th ed.). Focal Press.
- Holman, T. (2010). *Sound for film and television* (3rd ed.). Focal Press.
- Hughes, P. (2015). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Routledge.
- Itten, J. (1973). *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*. Wiley.
- Katz, S. D. (1991). *Film directing shot by shot: Visualizing from concept to screen*. Michael Wiese Productions.
- Kress, G. (2015). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Routledge.
- Kleon, A. (2012). *Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative*. Workman Publishing.
- Lacey, N (2016). *Film and Television Production Design: From Concept to Completion*. Routledge
- Landis, D. N. (2012). *Filmcraft: Costume design*. Focal Press.
- Leppert, R. (2017). *The Language of Fashion: A Guide for Costume Designers*. Routledge.
- Levine, R. (2021). *Cinematic Lighting Techniques: A Comprehensive Guide*. Fairchild Books.
- LoBrutto, V. (2012). *The filmmaker's guide to production design*. Allworth Press.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press.

- LoBrutto, V. (2002). *The art of production design: Interpreting scripts for film and television*. Allworth Press.
- LoBrutto, V. (2012). *The art of motion picture set design: From Pioneers to Professionals*. Allworth Press.
- LoBrutto, V. (2012). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth Press.
- Malkiewicz, K., & Mullen, M. D. (2005). *Cinematography* (3rd ed.). Simon & Schuster.
- McKinney, J., & Butterworth, P. (2009). *The Cambridge Introduction to Scenography*. Cambridge University Press.
- McDowell, J. (2011). Science Fiction and Production Design. In J. Telotte (Ed.), *Science Fiction Film, Television, and Adaptation: Across the Screens* (pp. 153–168). Routledge.
- MacDonald, C. (2019). *Lighting for Film and Video*. Routledge.
- MacDonald, C. (2018). *Film Production Design: How to Design and Decorate Film Sets*. Focal Press.
- McGowan, R. (2018). *Production Design: The Art of Visual Storytelling*. Routledge.
- Meyer, H. (2016). *Mastering Light for Digital Film and Television*. Wiley.
- Millerson, G., & Owens, J. (2012). *Video production handbook* (5th ed.). Focal Press.
- Moller, P. (2019). *Composing Pictures: A Visual Guide to Design and Composition in Photography*. Bloomsbury.
- Morris, S. (2017). *The Art of Game of Thrones*. Insight Editions.
- Monks, A. (2010). *The actor in costume*. Palgrave Macmillan.
- Murch, W. (2018). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (2nd ed.). Silman-James Press.
- Murray, T. (2019). *Soundscapes: Exploring Music in a Multimedia Environment*. Oxford University Press.
- Parker, P. (2004). *Set design for film and television*. Focal Press.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *The Experience Economy: Competing for Customer Time, Attention, and Money*. Harvard Business
- Prince, S. (2012). *Digital visual effects in cinema: The seduction of reality*. Rutgers University Press.
- Pullen, D. (2016). *The Art of Production Design*. Focal Press.

- Purves, B. (2016). *Stop-motion: Passion, Process and Performance*. Focal Press.
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). *Directing: Film techniques and aesthetics* (5th ed.). Focal Press.
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). *Directing: Film techniques and aesthetics* (5th ed.). Focal Press.
- Review Press. Black, A. (2020). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Focal Press.
- Rickitt, R. (2006). *Special effects: The history and technique*. Billboard Books.
- Rohn, E. (2021). *Production Design for Film and Television: A Practical Guide*. Routledge.
- Rogers, J. (2018). *Artificial Light and the Moving Image*. Springer.
- Schneider, J. (2020). *Collaborative Design in Film and Television Production*. Palgrave Macmillan.
- Smith, T. (2021). *Designing for the Screen: Principles and Practice*. Routledge.
- Smith, T. (2017). *The Cinematographer's Guide to Lighting*. Focal Press.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions.
- Tashiro, C. S. (1998). *Pretty Pictures: Production Design and the History Film*. University of Texas Press.
- Vassallo, A. (2018). *The Sound Design of Film: A Handbook for Filmmakers*. Focal Press.
- Wiese, M. (2017). *The independent filmmaker's guide to writing a business plan for investors* (2nd ed.). Michael Wiese Productions.
- Zettl, H. (2017). *Sight, sound, motion: Applied media aesthetics* (8th ed.). Cengage Learning.
- OpenAI. (2025). ChatGPT (versión GPT-4o) [Modelo de lenguaje]. <https://chat.openai.com/chat>



ISBN: 978-9942-686-96-1



9 789942 686961



SUCREInstitutooficial



@SUCREInstituto



@SUCREInstituto