

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE ESTUDIO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Valoración de la dirección de arte de la serie *Élite* por estudiantes de comunicación de
una universidad privada, Trujillo 2024**

Área de investigación:

Comunicación, Tecnologías de la Información e Innovación

Autor(es):

Cerna Novoa, Valeria Alessandra
Villena Riojas, Delver Stanly

Jurado Evaluador:

Presidente: Orrillo Puga, Jose Carlos
Secretario: Sabana Vega, Federico Enrique
Vocal: Campaña Boyer, Mirko Vladimir

Asesor:

Vasquez Acosta, Edgar Leonardo
Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5864-1052>

Trujillo, Perú 2024

Fecha de Sustentación: 2024/12/10

Informe de Tesis VF

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.upn.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorioacademico.upc.edu.pe

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo



Declaración de originalidad

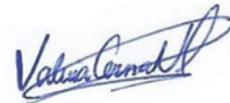
Yo, *Edgar Leonardo Vásquez Acosta*, docente del Programa de Estudio de Ciencias de la Comunicación, de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada “*Valoración de la dirección de arte de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.*”, autores *Valeria Alessandra Cerna Novoa* y *Delver Stanly Villena Riojas*, dejo constancia de lo siguiente:

- *El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 6%.*
- *Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el (25/11/2024).*
- *He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.*
- *Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.*

Trujillo, 6 de diciembre de 2024



Asesor: *Vásquez Acosta, Edgar Leonardo*
DNI: 42126513
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5864-1052>



Cerna Novoa, Valeria Alessandra
Autora
DNI: 74301723



Villena Riojas, Delver Stanly
Autor
DNI: 45964416

Dedicatoria

A mi mamá Mercedes Novoa y
a mi abuela Yolanda
Castañeda, mi hermano Piero y
mi tía Rojana, gracias a ellos
estoy aquí.

A Luna quien me acompañó a
lo largo de la carrera y hoy me
cuida desde el cielo.

Valeria Cerna.

A la vida por enseñarme el
camino correcto en tiempos
difíciles, a los que me apoyaron
y motivaron en este periodo y
sobre todo gracias a mi por no
claudicar.

Stanly Villena.

Agradecimiento

Al asesor Edgar Vasquez, por su apoyo constante. A los docentes, Ricardo Vera, David Casusol y Carlos Quiroz quienes colaboraron en las validaciones de la investigación.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo determinar el nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas de la serie *Élite* por parte de estudiantes del Programa de Ciencias de la Comunicación de una universidad privada en Trujillo, Perú, en el año 2024. A través de un diseño no experimental y transversal de tipo descriptivo, se utilizó una encuesta con escala Likert aplicada a 123 estudiantes que cumplían con criterios específicos. El estudio se centró en tres dimensiones de la dirección de arte: diseño escenográfico, caracterización de personajes e iluminación y color. Los resultados revelaron que la mayoría de los encuestados valoraron positivamente estas dimensiones, destacando un 79,67% que calificó la dirección de arte en un nivel alto. Además, se observó que los subdimensiones del diseño escenográfico (escenario, mobiliario y utilería), la caracterización de personajes (vestuario, maquillaje, y peinado) y los elementos de iluminación y color fueron considerados sobresalientes, lo que resalta la importancia de estos aspectos en la creación de escenas visualmente impactantes y coherentes. Este estudio ofrece una visión detallada sobre cómo los futuros profesionales de la comunicación audiovisual perciben y valoran la dirección de arte en una de las series más populares del momento, *Élite*, mostrando un claro interés en la influencia de estos elementos en la narrativa visual y en la construcción de ambientes auténticos.

Palabras clave: dirección de arte; escenografía; comunicación audiovisual.

Abstract

The present research aims to determine the level of assessment of the art direction of the explicit scenes of the *Elite* series by students of the Communication Sciences Program of a private university in Trujillo, Peru, in the year 2024. Through a non-experimental and cross-sectional descriptive design, a Likert scale survey was applied to 123 students who met specific criteria. The study focused on three dimensions of art direction: set design, characterization, and lighting and color. The results revealed that the majority of respondents positively valued these dimensions, with 79.67% rating art direction at a high level. In addition, it was observed that the subdimensions of set design (set, furniture, and props), characterization (costumes, makeup, and hair), and lighting and color elements were considered outstanding, which highlights the importance of these aspects in the creation of visually striking and coherent scenes. This study offers a detailed view of how future audiovisual communication professionals perceive and value the art direction in one of the most popular series of the moment, *Elite*, showing a clear interest in the influence of these elements in the visual narrative and in the construction of authentic environments.

Keywords: art direction; scenography; audiovisual communication.

Presentación

Señores miembros del jurado:

A fin de cumplir con las disposiciones del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego, someto a vuestra consideración la presente investigación: “Nivel de valoración de la dirección de arte de la serie *Élite* por estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024”, que se realizó con la finalidad de obtener el Título de Licenciados en Ciencias de la Comunicación.

La presente es resultado de una investigación compleja que comprende pasión, voluntad, esfuerzo y dedicación en base a los saberes adquiridos durante nuestra formación universitaria, producto de la predisposición, orientación y apoyo por parte de los docentes.

Por lo expuesto, estimados miembros del jurado, pongo a su disposición la presente investigación para su respectiva evaluación, agradeciendo de antemano su gentil atención.

Atentamente,

Br. Valeria Alessandra Cerna Novoa.

Br. Delver Stanly Villena Riojas.

Tabla de contenido

Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Presentación.....	ix
Tabla de contenido	x
Índice de tablas	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1. Problema de investigación	14
1.2. Objetivos	17
1.3. Justificación.....	18
II. MARCO DE REFERENCIA	19
2.1. Antecedentes	19
2.2. Marco teórico.....	21
2.3. Marco conceptual	26
2.4. Hipótesis.....	33
III. METODOLOGÍA EMPLEADA	37
3.1. Tipo y nivel de investigación.....	37
3.2. Población y muestra de estudio	37
3.3. Diseño de investigación	38
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación	45
3.5. Procesamiento y análisis de datos	46
IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	47
4.1. Análisis e interpretación de resultados	47

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	54
VI. CONCLUSIONES.....	60
VII. RECOMENDACIONES	62
7.1. Recomendaciones para la academia y formadores en comunicación audiovisual	62
7.2. Recomendaciones para departamentos de dirección de arte	63
7.3. Recomendaciones para productores y creadores de contenido audiovisual	64
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS.....	71

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada	47
Tabla 2 Nivel de valoración de la dirección de arte y las subdimensiones de las 11 escenas explícitas de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada.	48
Tabla 3 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en su dimensión diseño escenográfico de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.	50
Tabla 4 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en las subdimensiones del diseño escenográfico de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.	50
Tabla 5 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, de acuerdo a cada enunciado establecido en las subdimensiones en el diseño escenográfico de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.	51
Tabla 6 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en su dimensión caracterización de personajes de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.	51
Tabla 7 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en las subdimensiones de la caracterización de personajes de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.....	52
Tabla 8 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, de acuerdo a cada enunciado en las subdimensiones en la caracterización de personajes de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.	52

Tabla 9 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en su dimensión iluminación y color de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.53

Tabla 10 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas en las subdimensiones de iluminación y color de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.53

Tabla 11 Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, de acuerdo a cada enunciado en las subdimensiones de la iluminación y color de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.....54

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Problema de investigación

Tras la crisis sanitaria a nivel mundial, se originó un cambio considerable en los contenidos producidos para la televisión frente a las producciones en las nuevas plataformas de *streaming*, así lo indica el Observatorio Europeo Audiovisual (EAO, 2022). Sin embargo, han pasado muchos años para que las series ganen una posición considerable, a pesar de lo volátil, aún no han desplazado del todo al cine y la televisión (Agence France-Presse, 2022). Según Orús (2023), la plataforma Statista revela que las principales plataformas que compiten con la televisión son *Netflix*, *Max*, *Amazon Prime* y *Disney+*, debido a sus propuestas de contenidos originales. En 2019, *Netflix* reveló que produjo 157 series originales, liderando con el 35,5% por sobre las demás.

Por su parte, Bernate (2021) indica que hoy en día existe una tendencia a representar problemas de la realidad contemporánea en la industria del entretenimiento, es por ello por lo que diversas producciones de las plataformas antes mencionadas reciben críticas muy positivas por la construcción de escenas que abordan contenido feminista, inmigración, orientación y diversidad sexual, violencia, racismo, muertes, cada una con un propósito narrativo distinto y acompañado de lo explícito. Considerando la definición propuesta por la Real Academia Española – RAE (2024) en el Diccionario de la lengua española (DLE), se entiende por “explícito” a algo que expresa y/o manifiesta determinantemente una cosa.

El perfil de los usuarios consumidores de series ha evolucionado en la última década, destacando que el 70% de los jóvenes de entre 18 y 25 años consumen contenido vía *streaming* en comparación con sólo el 25% que consume contenido a través de la televisión por cable. Esta nueva tendencia se replica a través del fenómeno llamado *binge-watching* que consiste en ver varios capítulos de una serie de forma continua para evitar *spoilers* en las redes sociales. Se trata de una nueva forma de disfrutar la programación respecto a la práctica tradicional de sintonización por televisión, que solía requerir esperar al estreno individual de cada capítulo (Castellano y Meimaridis, 2019; Sabarís, 2019; *Statista*, 2021).

La diferencia entre la televisión, sujeta a directrices de clasificación por edades y un riguroso control del contenido durante los horarios considerados familiares, y el *streaming*, mucho menos restrictivo en cuanto a las limitaciones, plantea una cuestión evidente: el público joven no está acostumbrado a la censura. En la televisión, la censura de contenido controversial ha sido una actividad común desde sus inicios, con ejemplos como *Los expedientes secretos X*, *South Park* o *Hannibal*, series conocidas por abordar temas como la violencia, incesto, muerte, amenazas y demás. Por otro lado, series de *streaming* como *365 DNI*, *Dahmer*, *13 Reasons Why*, causaron furor absoluto durante su estreno por representar de forma explícita temas como sexo, violencia, asesinatos, drogadicción, entre otros. Asimismo, *Euphoria*, serie emitida desde 2019 por la cadena *HBO* que goza de un índice de aprobación de 81% en *Rotten Tomatoes* y destacada por su fotografía y maquillaje, fue blanco de ciertas críticas por atreverse a mostrar varias tomas *full-frontal* y en promedio 30 miembros viriles en el tercer episodio. Las escenas explícitas son vistas como un medio para representar colapsos de un grupo de jóvenes en constante crisis (Albertini, 2019), por lo que la propuesta visual también resulta determinante en los criterios de aceptación de dichas ficciones.

Zurro (2015), tras una búsqueda y comparación de términos, menciona que la definición de dirección de arte se trata del concepto de realización de ideas y según Salvador (2017), la dirección de arte es el acto de creación de algo nuevo, diferente, autóctono e independiente de cada escena en conjunto de varios elementos, color, vestuario, maquillaje, espacio y demás. Es común y válido que la dirección artística se adapte a las tendencias circunstanciales, sujetas a modas pasajeras o casos influyentes, otras veces perdurables en el tiempo.

En consecuencia, la dirección de arte abre la oportunidad para un tratamiento disruptivo y específico en escenas de contenido explícito, término que complementa representaciones de violencia gráfica, desnudez o lenguaje ofensivo y otros. Este material suele estar clasificado y especificado en las plataformas de *streaming*, pero tiende a ser el más consumido por los nuevos perfiles.

En paralelo, las producciones audiovisuales a nivel nacional han experimentado cierto crecimiento. Tal desarrollo en el ámbito cómico y musical llevó a que algunas producciones sean posicionadas en la plataforma Netflix debido a su

enfoque comercial. Por otro lado, el Festival de Cine de Lima sirve como plataforma para exponer las mejores narrativas audiovisuales peruanas, que abordan temas sociales de las provincias del país (PuntoEdu, 2024).

Para focalizar la investigación se tomará como elemento de análisis la primera temporada de la serie *Élite*, considerada una de las series juveniles más importantes en su género por el impacto que causó su contenido, además de la trama que evidencia un contexto cultural y plurisocial. Es propicio resaltar que fue destacada por la crítica cinéfila como la mejor serie de 2018, año de su lanzamiento, galardonada y nominada a más de cinco premios de cine en España (*Rotten Tomatoes, TV Time Binge Report*). Sus escenas destacan por su crudeza al mostrar diversos conflictos en la sociedad y sobresale el frenetismo adolescente que acostumbraba a estar censurado en series predecesoras, mostrando una composición estética muy equilibrada en cada escena construida.

Según Díaz (2023), en la actualidad, los jóvenes presentan interés tanto en la producción audiovisual innovadora como en proyectos universitarios o independientes, como las webseries, videoclips, entre otros. En el Perú, cada año egresan 200 estudiantes de carreras universitarias de comunicación o audiovisuales, entre los cuales se encuentran quienes asumirán la dirección de las nuevas propuestas audiovisuales en un futuro cercano. Por tanto, se realizó un sondeo exploratorio preliminar a 18 estudiantes de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Privada Antenor Orrego, quienes llevan cursos vinculados a la realización audiovisual, para conocer su interés sobre la trascendencia de la dirección de arte según la temática que desarrolle la ficción.

El breve cuestionario contempló preguntas para conocer si la población había visualizado la serie en cuestión, si consideran que el contenido que se muestra es de carácter explícito y, finalmente, si a grandes rasgos, consideran determinante el aporte del vestuario, maquillaje, iluminación, locación y otros. Los resultados iniciales indican que identifican efectivamente la presencia de contenido explícito y reconocen la importancia del uso de ciertos elementos específicos como el espacio donde se desarrolla y la utilería que se maneja para caracterizar a un personaje, elementos que permiten construir la escena. Este sondeo dejó abierta la posibilidad de una investigación que permita comprender la valoración de los jóvenes

realizadores sobre dichos aspectos de la narrativa, al demostrar que existe un interés sobre las formas de representación de diversas realidades sociales y como la propuesta visual, traducida en la dirección de arte, puede repercutir en las audiencias.

En esta línea de ideas, resulta necesario involucrar a la comunidad de estudiantes de comunicación audiovisual, futuros comunicadores quienes se perfilan como protagonistas de la escena creativa cinematográfica. De esta forma, se busca conocer sus criterios valorativos con respecto a la propuesta de la serie *Élite* (Temporada 1), los cuales permitirán corroborar el interés de un público joven involucrado en la creación audiovisual, sobre aspectos de la construcción artística de la imagen dentro de un discurso de ficción.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar el nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas de la serie *Élite* por estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024

1.2.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión diseño escenográfico de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Indicar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión de caracterización de personajes de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Identificar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión iluminación y color de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

1.3. Justificación

El campo de la comunicación audiovisual requiere un análisis crítico que permita a los futuros profesionales comprender la influencia del diseño visual en la narrativa y en la experiencia del espectador, (Castelli, 2021). La presente investigación responde a la creciente importancia que la estética visual ha adquirido en las producciones audiovisuales contemporáneas, según Parán (2018), contexto que se ve reflejado en *Élite*, una serie con alto impacto mediático y reconocida por su cuidado en la dirección de arte, cuya elección es pertinente por tratarse de una producción que combina elementos estéticos, narrativos y comerciales que han sido clave en su popularidad entre audiencias jóvenes, afirma Marcos (2024). A través de un enfoque cuantitativo, esta investigación busca proporcionar datos sólidos sobre las percepciones de los estudiantes de comunicación audiovisual, quienes representan a los futuros profesionales del campo y a una audiencia con criterio técnico.

Desde una perspectiva práctica, esta investigación permitirá identificar las particularidades de la dirección de arte que los estudiantes valoran, ayudando a mejorar los procesos educativos en las carreras de comunicación, además de adaptar los contenidos formativos a las expectativas y tendencias estéticas actuales. De esta manera, los resultados permitirán orientar tanto a instituciones superiores como a sus profesionales del área, sobre los aspectos que deben enfatizar en sus currículos y prácticas para formar realizadores competentes y creativos, Espino et al., (2023).

Jiménez (2021) sostiene que una escena con características explícitas contribuye a la construcción de audiencias específicas por su impacto y crudeza, pero también puede representar una forma para vincular a diversos públicos con la realidad y ampliar los criterios de realización o construcción narrativa a través de la imagen; en otras palabras, no dejar que el morbo predomine sobre el discurso, sino permitir que exista una crítica y reflexión. Por ello, es esencial lograr conectar con las próximas generaciones que se preparan para la producción audiovisual y que llevarán a cabo esta labor.

En el plano social, la investigación se justifica en cómo las ficciones seriadas, en particular aquellas orientadas a públicos juveniles, se han convertido en un vehículo cultural de gran influencia. Según Chicharro, (2017) esto permite comprender cómo los futuros profesionales valoran estos productos culturales permitirá observar tendencias de consumo, satisfacción, *target* y criterios estéticos en la sociedad contemporánea.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes

En el ámbito internacional, se encontraron las siguientes investigaciones:

Machin (2023) afirma en su tesis *Cine Criminal Coreano Contemporáneo, Características temáticas, narrativas, visuales y culturales*, realizada en la Universidad de La Laguna, que el género criminal en Corea ha tenido un crecimiento considerable gracias a la producción de filmes que han creado tendencia a nivel nacional e internacional. Su investigación utilizó una metodología mixta combinando técnicas metodológicas cualitativas y cuantitativas para el análisis de un conjunto de películas de crimen coreanas. Los resultados muestran la existencia de toda una serie de características temáticas, culturales, narrativas y estéticas que están presentes de forma regular y permanente, marcando un estilo en las escenas en cuanto a personajes, escenografía y trama.

Ferrera (2020), de la Universidad de Salamanca, en su artículo *Construcción del personaje adolescente en la ficción seriada europea. Las series originales de Netflix como caso de estudio*, utiliza una metodología mixta para analizar la construcción de la identidad adolescente en la ficción seriada europea a través del análisis de personajes en 23 series originales de Netflix para determinar las diferencias y similitudes entre los personajes adolescentes de las diferentes series europeas. Dentro de sus conclusiones más relevantes, se puede observar que en la ficción seriada europea predominan personajes entre 13 y 19 años en el elenco regular y está liderada por España gracias a la serie *Élite*. Por otro lado, existe un

predominio de personajes heterosexuales y la utilización de la homosexualidad como elemento fundamental en el desarrollo de las tramas, así como conflictos derivados de la diversidad racial y otras problemáticas sociales.

Las investigaciones previamente mencionadas coinciden en cómo existe una representación de las problemáticas sociales en Europa a través de series mayormente protagonizadas por jóvenes. Es correcto asumir que distintas sociedades buscan representar la realidad tal y como se vive en el rincón del mundo al que pertenecen, pues esta forma parte de su identidad. Por otro lado, las características que marcan un estilo en el cine coreano y contextualizan las escenas sirven como referencia para evaluar ciertos aspectos de la dirección artística.

En el ámbito nacional se encontraron las siguientes investigaciones:

Vásquez (2022), en su tesis titulada *Análisis de la dirección de arte en la película 'La Pasión de Javier' dirigida por Eduardo Guillot Meave, Lima 2020*, desarrolla como punto importante analizar la dirección de arte de dicha película. Esta investigación es de carácter cualitativo, bajo la observación de escenas seleccionadas. En cuanto a dirección de arte, los aspectos más relevantes del análisis son los personajes, la escenografía y la narrativa. Vásquez concluye que la dirección artística cumple con la función de contextualizar a la época representada a través de sus herramientas, destacando la labor de construcción de escenarios y la caracterización de personajes a través del maquillaje y el peinado para definir la época referida.

Saucedo (2022), en su tesis titulada *Análisis de la dirección de arte en el cine peruano en la década de 2010: caso 'La última tarde' y 'La hora final'*, analiza la escenografía, la construcción de los personajes y su relación con la dirección de arte. La metodología es de carácter cualitativo descriptivo. Su conclusión principal es la relación significativa entre la dirección de arte con la trama, complementando la narración y reforzando las distintas características y/o situaciones en las que viven los personajes; en otras palabras, la capacidad que tiene la simbiosis del arte para otorgar relevancia tanto en protagonistas como en objetos.

Pacheco (2021), en su investigación *Dirección de arte y representación de pobreza en el cine peruano*, se planteó analizar mediante un enfoque cualitativo la forma en la que la dirección de arte representa la pobreza en el cine peruano. Para ello, revisó aspectos de 2 películas como el vestuario, maquillaje, peinado y la escenografía empleados para representar a los personajes de bajos recursos. Su principal conclusión es que el uso de vestuario es lo que determina con ímpetu el estereotipo de la pobreza, pues marca el perfil del personaje y complementa la locación (la cual, por lo general, es un escenario real). El aspecto descuidado y desaliñado se completa mediante el maquillaje y peinado.

Cruz (2020), en su investigación titulada *Contribuciones de la dirección de arte a la narrativa fílmica en el cine peruano. El caso de 'Una sombra al frente'*, tiene como objetivo realizar un análisis acerca de la presencia de aportes de la dirección de arte a su narrativa fílmica de la película mencionada. Dentro de sus conclusiones más relevantes, destaca que a través de cinco dimensiones: vestuario, utilería, maquillaje, peinado y locación, en la película referida, se recopilaron datos como el uso específico de utilería para caracterizar una escena y un personaje, además de la construcción del escenario ya sea real o ficticio. Asimismo, afirma que realmente sí son beneficiosos dichos elementos que utiliza la dirección de arte en el cine, películas, series entre otros.

En referencia a las investigaciones mencionadas, se considera aporte a este documento porque se refuerza que la dirección artística permite contextualizar, caracterizar personajes, construir escenarios para representar mejor las escenas y otorgarle relevancia a la trama, por lo tanto, permite a la presente investigación usarla como referente para la valoración de las dimensiones de la dirección de arte.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Formalismo en el cine

Cuando el cine se desarrollaba como un nuevo medio de comunicación y expresión, Bergson propuso la teoría cinematográfica. En sus inicios, esta consistía en el estudio del uso de ciertos elementos para transmitir la idea de proyecto del cineasta. Años después, surgió la teoría formalista de Munsterberg (1916) sostiene

que el lenguaje cinematográfico es una extensión de la realidad y se expresa mediante todo lo que se encuentra dentro del encuadre, lo que en conjunto forma su propia concepción de la realidad desde una perspectiva psicológica. En otras palabras, el cineasta centra sus ideales en crear una realidad mediante su arte, los objetos y elementos de tal forma que, mientras más real es la escena, mayor repercusión tiene en la audiencia (Rafa, 2024).

Arnheim (1979), otro teórico que representó la teoría formalista, contribuyó significativamente a la comprensión del arte visual y otros fenómenos estéticos. Según sus libros sobre la psicología del arte y las percepciones de las imágenes, el cine es un conjunto de elementos que el realizador puede utilizar para moldear su visión de la realidad, y debe estar dispuesto a emplear todos los elementos disponibles como ángulos de cámara, iluminación, escenarios, actores y demás para que cada plano sea coherente con el relato (Academia Lab, 2024).

Para los formalistas, el cómo se comunica es importante; la idea principal consiste en aplicar todos los elementos técnicos del cine en conjunto para captar la mente del espectador y estos puedan formar en sus mentes la realidad de lo que ven.

2.2.2. Realismo en el cine

André Bazin, teórico y crítico cinematográfico francés, creador de la mítica revista *Cahiers du Cinéma*, autor del libro *¿Qué es el cine? (Qu'est-ce que le cinéma?, 1958-1962)*, sostiene que el cine es el arte de lo verosímil, ya que tiene la cualidad de extraer porciones de lo real, no solo para poder plasmarlo, sino para crear un argumento fílmico fiel y sin montajes, (Trujillo, 2018).

Su aporte teórico indica que la realidad y el arte logran su mayor simbiosis en el cine, ya que lo real es representado con fidelidad y sin necesidad de excesiva tergiversación. La cinematografía tiene las bondades innatas para generar un mundo quimérico o sintético, de tal manera que el receptor adopte dicha ilusión como realidad (Esqueda, 2019).

De acuerdo con Esqueda (2018), para Bazin, el realismo en el cine y las películas que mejor lo interpretan son aquellas que reducen al mínimo las

intervenciones manipuladoras y artificiales. Por tal motivo, ampara ese cine que concede tomas largas, de mejoras del encuadre, del empleo profundo del campo de la imagen y del respeto a la acción dentro del espacio y tiempo. De esta forma el espectador tiene el libre albedrío para poder entender e interpretar bajo una perspectiva libre y de esta forma otorgarle valor al arte, así es como se consigue la implicación del público sin forzarla.

Además, Clodoaldo-Lino (2020), referencia que la fotografía para Bazin funge de troquel ya que capta un destello de luz que inmortaliza un momento de arte espacial teniendo como mediador al fotógrafo, quien capta el momento de una expresión que se quiere transmitir al espectador transmutando la misma en realismo cinematográfico. El realismo cinematográfico registra genuinamente la representación del mundo en sí en donde se proyecta las virtudes de lo real y hace partícipe al espectador en los significados de las imágenes, tal cual como suele pasar en la vida real.

Por otro lado, Bazin a través de un análisis fílmico menciona la idea de puesta en escena, valorando sobre todo a algunos elementos como sonido, utilería, fotografía, luces y otros que acentúan la sensación de realidad producida por un filme. Este aspecto se relaciona directamente con el acto de valorar, precisamente la variable de investigación, que parte desde una perspectiva personal, con inicio en las emociones, gustos y aficiones. La valoración puede ser una opinión personal o una crítica profesional, dependiendo del ámbito en el que se requiera (Academia Lab, 2024).

Los realistas consideran que la gran ventaja del cine y su mayor capacidad expresiva respecto a otras artes radica en su capacidad de aproximarse mucho a la realidad. La concepción artística del cine no se niega con esto, todo lo contrario. Se resisten a someter el enfoque fotográfico del cine a cargas estéticas excesivas, ni a relacionarlo con artes como la pintura o la música, ya que consideran que estas disciplinas están demasiado separadas en su esencia.

Es preciso mencionar que el aporte de André Bazin se relaciona con los objetivos de la investigación en la medida que destaca el realismo en el cine con enfoque en las escenas con el mínimo de manipulación, lo cual calza con las

escenas explícitas que buscan representar la realidad de un hecho, acto o situación, por otro lado, menciona ciertos elementos que aportan valor a la puesta en escena, tales como sonido, luces, utilería, que guardan correlación con las dimensiones propuestas en la dirección de arte.

Otro aporte desde esta perspectiva es de Kracauer, crítico de la fotografía, el cine, la literatura y la danza de su tiempo, escribió un ensayo original sobre la vida contemporánea *Der Detektiv-Roman*. Kracauer se interesó en la evolución de la fotografía y el cine en los inicios de los años 20, en medio de la II Guerra Mundial. Predominaban dos tendencias narrativas cinematográficas imponentes: por un lado, la narrativa documental de los hermanos Lumière y por el otro la narrativa de trucos cinematográficos como la ciencia ficción por Georges Méliès, sentando los dos grandes pilares cinematográficos: el “realismo” y la “fantasía” (Academia Lab, 2024).

Según Puerta (2014), desde el inicio de la narrativa audiovisual en el siglo XIX, Kracauer afirma que, desde su perspectiva como productor, fotógrafo, y director de cine, es capaz de vencer simbólicamente a la muerte al capturar, registrar y reproducir el movimiento en sus filmes. Para este autor, el cine es una poderosa herramienta de comunicación con la cual logra capturar y entregar al ciudadano de a pie sus sueños a través de imágenes que representan la realidad con fidelidad.

El cine se apoya de diferentes corrientes artísticas tradicionales como la música, la pintura, la luz, la literatura y el teatro, que entregan realismo y fantasía a la vez, dando un constructo de valor de la mano de la fotografía, que entrega valor no escenificado pero que contribuye enormemente a mostrar espacio y tiempo de realidades físicas, afectivas, naturales y emocionales. El cine, a diferencia de la fotografía, tiene la virtud de describir movimientos en su estructura misma, regalando al receptor imágenes cinemáticas estéticamente válidas. (Oscar Espinoza, 2011)

El aporte de Siegfried Kracauer se relaciona con los objetivos de la investigación ya que destaca el realismo en el cine porque desde su visión este registra la realidad con fidelidad, lo cual encaja con la propuesta de esta

investigación con respecto a las escenas explícitas que buscan representar la realidad de un hecho, acto o situación. (Cárdenas, 2021)

Finalmente, la teoría del cine ha evolucionado hasta llegar a la teoría cinematográfica contemporánea. Mitry, (1965) fue el principal representante, ya que resumió y tomó aportes de ambas premisas y conceptos para su teoría en estudiar la imagen, el montaje, los elementos, las formas, el poder y el propósito del cine. Se puede concluir que las piezas que conforman los elementos de la dirección de arte son esenciales para la construcción de una escena y por ende un mensaje. Por lo expuesto, afirma que el cine es un tipo de estética que utiliza la imagen como medio de expresión y cuya sucesión es un lenguaje (Library, 2024).

2.2.3. Propuestas latinoamericanas

2.2.3.1. El neorrealismo en América Latina: Inspirado en el neorrealismo italiano, el cine latinoamericano de mediados del siglo XX surgió como respuesta a representar una necesidad y realidad social, con la intención de mostrar la cruda vida cotidiana y clase trabajadora. Uno de los exponentes más importantes fue el brasileño Nelson Pereira Dos Santos, cuyo filme “Vidas Secas” (1963) es un claro ejemplo de cómo se trasladan los elementos neorrealistas a la realidad brasileña. Su obra enfatiza el entorno rural, las dificultades sociales manteniendo un estilo visual y narrativo sobrio y fiel a la realidad. Las películas neorrealistas utilizan locaciones reales y cuentan una historia a través de personajes que no buscan dramatizar ni victimizar a la realidad, sino representarla tal cual es (Molina, 2016).

2.2.3.2. El nuevo cine latinoamericano. El objetivo de este movimiento, que surgió en los años 60 y 70, es mostrar de manera concreta las dificultades sociales y políticas que afectan a la zona. Los argentinos Fernando Solanas y Octavio Getino, a través de su manifiesto “Hacia un tercer cine”, proponen un cine político y comprometido que muestre la realidad de los oprimidos de manera crítica y sin filtros. Las películas como “La hora de los hornos” (1968) tienen una estética que se asemeja al documental y tienen una intención evidente de mostrar la realidad (García, 2019).

2.2.3.3. El realismo social contemporáneo. Los directores de cine contemporáneo como Pablo Larraín (Chile) y Lucrecia Martel (Argentina) han

abordado el realismo desde una perspectiva latinoamericana actual. Las películas de Larraín, como “Tony Manero” (2008), se enfocan en la realidad de la dictadura chilena, mientras que el estilo de Martel, especialmente en “La ciénaga” (2001), tiene una fuerte carga realista al centrarse en los conflictos internos de la sociedad argentina, con una gran atención a los detalles de la vida cotidiana y una representación cruda de la realidad (Urrutia, 2019).

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Origen de la dirección de arte

En los inicios del cine se puede observar una tensión dialéctica entre las imágenes documentales de los hermanos Lumière y la fantasía propuesta por George Méliès, director de teatro que lideró la puesta en escena gracias al cinematógrafo, con el que podía contextualizar cualquiera de sus historias a través de la reconstrucción artificial de ambientes, escenografía y la caracterización de sus actores. Después de producir cortometrajes asombrosos, en 1902, creó “El Viaje a la Luna”, que se convirtió en su primer gran evento cinematográfico, la primera producción sobresaliente y el primer ejemplo mundial de dirección artística (Solaz, 2005).

El año 1908 es considerado por Léon Barsacq como un momento importante en la evolución del diseño cinematográfico, ya que en ese momento se finalizó el teatro filmado, lo que se considera el inicio del cine (Carrasco, s.f.). Los cineastas se vieron obligados a crear decorados más realistas debido a esta innovación. El diseñador, cuyo nombre oficial era director artístico, tuvo un papel importante durante las dos primeras décadas del siglo, cuando el cine se volvió cada vez más ambicioso en escala y en espectáculo.

En la década de 1920, los alemanes valoraban la dirección artística y consideraban que el decorado era una arquitectura en el espacio. La llegada de emigrantes rusos, quienes agregaron materiales reales y plantean problemas de encuadre, perspectiva e iluminación, contribuyó al desarrollo del decorado francés. Por otro lado, el polaco Anton Grot y el estadounidense William Cameron Menzies

diseñaron plano a plano la producción de las películas, definiendo el aspecto visual y sugiriendo ambientes; además de encargarse de la colocación de personajes, movimientos y la iluminación (Simón y Simon, 2024).

Esta nueva técnica como se le conoció inicialmente a la dirección de arte, desarrollada por Grot, director artístico supervisor de Warner Bros. desde 1927 hasta 1948, fue formando a Menzies (en ese entonces, su ayudante), a quien finalmente se le terminó atribuyendo la distinción oficial como el primer diseñador de producción en la historia del cine norteamericano.

El marco conceptual sobre el cual se desarrollará la investigación está distribuido de la siguiente manera:

2.3.2. Dirección de arte

La dirección de arte es una actividad creativa que parte desde lo técnico hasta lo artístico y tiene como objetivo diseñar y producir los elementos, espacios y materiales para la realización de un filme (Salvador, 2017). Asimismo, para Avendaño (2010), la dirección de arte se erige en la producción audiovisual, cuando el director transmite su visión del guión al director de arte y fotografía, en conjunto con las demás áreas traducen el material del guión para convertirlo en material audiovisual para el mundo del filme. Asimismo, Tamayo y Hendrickx (2016) conciben que la dirección de arte, como su mismo nombre lo indica, es arte en su máxima expresión y genera una atmósfera narrativa de la historia que es visible dentro del encuadre de la película y mediante las herramientas del diseño cinematográfico, manipula lo visible para construir los espacios y ambientes de la realidad cinematográfica y lograr que el material audiovisual sea verosímil.

Además, Tamayo (2016) refuerza que existen áreas dentro del departamento de arte encargadas de colaborar a la construcción de la película y dirigen los procesos artísticos, dentro de ellas están: diseñador de producción, artistas conceptuales, investigadores expertos, director de arte, decoración de set, artista de *storyboard*, artistas gráficos, delineante y coordinación del departamento.

Bottle (2021) citando a Tamayo y Hendrickx (2016), el encargado de la dirección de arte es el director de arte que siempre trabaja de la mano con otras

áreas a lo largo del proceso con el objetivo de comunicar el concepto narrativo que el filme pretende materializar. Es común confundir diseñador de arte con director de arte ya que la diferencia radica en la magnitud de la empresa cinematográfica, puesto que, en producciones con presupuestos más elevados, existe el rol del diseñador de producción. Finalmente, diseñador de producción es quien crea aspectos conceptuales, diseña y desarrolla un plan, mientras que el director de arte concreta este plan en la realidad, por lo que es un trabajo mucho más relacionado con lo práctico (Rizzo, 2005).

2.3.3. Dimensiones de la dirección de arte:

Se consideran tres dimensiones para esta investigación, las cuales comprenden los elementos de la dirección de arte con los cuales trabaja un director del área.

2.3.3.1. Dimensión Diseño Escenográfico: Es el escenario creado para la contextualización del producto audiovisual y es parte de la dirección de arte porque permite determinar las subdimensiones consideradas: escenario, mobiliario y utilería contribuyen a contextualizar el tiempo y época de la escena, además si los objetos utilizados aportan a la construcción del todo, de esta forma poder facilitar la comprensión del producto audiovisual, (Lozano, 2020).

- a. Escenario:** Puede ser un lugar real o construido para el propósito, que asume la función de representar una realidad ficcional de acuerdo a parámetros como imaginario, fantástico o realista y esto depende del tipo de producto audiovisual y así el director de arte pueda diseñar el escenario donde se desarrollará la escena. Es vital que este elemento se adecue al tiempo representado y aporte verosimilitud a la escena, así (Tamayo, 2016).
- b. Mobiliario:** Es un elemento que permite crear la atmósfera para contextualizar el filme. El mueble, ya sea armario, sofá, sillón, cama u otros, es uno de los objetos que el director de arte debe elegir, diseñar y conseguir para la escenografía. Por lo expuesto, se requiere que el mobiliario se adecue al tiempo representado y aporte a la narración, (Tamayo, 2016).

- c. Utilería:** Según la RAE, se define como el “conjunto de objetos y enseres que se emplean en un escenario teatral o cinematográfico”. Por lo tanto, Lozano, (2020) afirma que la utilería puede cumplir el rol de objeto usado por un personaje o un complemento de la decoración, por ejemplo, unos lentes de una persona invidente, el estetoscopio en el cuello de un doctor, o como un cuadro en la pared, una alfombra, una taza. La utilería es uno de los elementos más relevantes de la dirección de arte ya que su mal uso y tratamiento puede generar el efecto contrario en la trama de una escena.

2.3.3.2. Dimensión Caracterización de personajes: López (2015) afirma que la intervención al intérprete de un personaje, a través de elementos tangibles, adaptados y creados para él, tales como vestuario, peinado y maquillaje, se le conoce como caracterización, la cual determina la apariencia física del personaje, el contexto en el que se encuentra y estatus, lo que le permite alinearse a la trama de la escena y el espacio en el que se desarrolla.

- a. Vestuario:** Según Avendaño & Hernández (2010), es la ropa que utilizan los personajes en el desarrollo de la historia y es importante para representar el tiempo y lugar, pero bajo circunstancias específicas. Tal como sostiene Tamayo (2016), el vestuario además de crear apariencia contribuye a la construcción de su mundo.
- b. Maquillaje:** Es un aspecto importante para definir aspecto físico porque permite establecer edad, rasgos, estilo, gustos y otros. En la realización audiovisual no solo se considera el cosmético sino el de efectos especiales, corrector de defectos, modificación de los rasgos del personaje y fantasía. Es importante en la dirección de arte porque colabora a la construcción del personaje en, por y para la producción audiovisual, (Higueras & Tapia, 2013).
- c. Peinado:** Permite terminar de definir la presencia, *look* y el aspecto de un personaje, dentro de los peinados se consideran los extravagantes, armados para momentos específicos y los aparentemente naturales. Además de ello, terminan de formar la personalidad del personaje, es importante que el peinado se adecue al tiempo y aporte a la narración de la obra (Tamayo, 2016).

2.3.3.3. Dimensión Color e Iluminación: Estos elementos son un componente vital de la dirección de arte los cuales determinan el tono de la escena, destacan objetos específicos y aspectos del personaje si así lo requiere, mejoran y determinan la atmósfera. La disposición de los personajes y objetos en el cuadro, sumados a los aspectos estéticos, complementan la dirección de arte de un filme.

a. Iluminación: Es un producto cinematográfico que tiene como objetivo generar un efecto en el público. Para utilizar un tipo de iluminación se debe evaluar el contexto ya que el uso incorrecto puede restar valor al objeto o personaje, puesto que esta ayuda a resaltar una acción, es por ello que la dirección de arte considera este aspecto dentro de sus dimensiones por la importancia y la relevancia que conlleva su uso, (Alcañíz et.al, 2015).

Para Martínez y Sánchez (s.f.) la luz es elemental, ya que sin ella no hay cine. La iluminación permite crear luces y sombras, resalta y oculta facciones de un personaje y también crea atmósferas que permiten ahondar en aspectos psicológicos de un personaje.

Existen diversas formas de iluminar una escena: en clave alta, baja, frontal, natural, cenital, contraluz, lateral, de relleno, contrapicada. Para esta investigación, se hará enfoque en la iluminación en clave alta y clave baja, que se relacionan mejor con la unidad de estudio.

Iluminación en clave alta: Alcañíz et al., (2015) define a la clave alta como carente de tonos negros, pero sí de blancos y grises suaves, se utiliza más para escenas de día y se asocia a los momentos alegres. Las escenas con iluminación en clave alta son las más llamativas ya que por la naturaleza de esta investigación, las escenas de sexo son las que tienen mayor iluminación de este tipo es por ello que la dirección de arte considera estos parámetros en sus dimensiones.

Iluminación en clave baja: Se utiliza mayormente en escenas dramáticas, de peligro o de suspenso, sirve para generar incertidumbre, misterio hasta miedo. Usa muy poca luz, tonos grises, sombras y oscuridad. Es común utilizar este tipo de iluminación en filmes de terror, drama, etc. (Alcañíz et al., 2015). La iluminación en clave baja tiene relevancia en esta investigación ya

que en la selección de escenas hay presencia de escenas de violencia con este tipo de iluminación.

- b. Color:** En la dirección de arte el uso del color es fundamental para definir la estética de la escena, ya que no solo es un elemento que aporta a la decoración sino el tono y la atmósfera.

Para Heller (2008), el color puede ser simbólico y se centra en los significados de color comprendidos por la sociedad, por ejemplo, rosa es a niña y azul es a niño. Por otro lado, el color también puede ser psicológico es aquel que produce sensaciones y emociones. Al hablar de emociones y sensaciones, se aborda desde la perspectiva de cada persona, aquí es donde el color se divide en cálido y frío, lo cual se toma como aspecto para el documento.

Colores Cálidos: Como indica Miñan (2024), los colores cálidos son aquellos que parte del naranja y rojo tienen una naturaleza alegre, están relacionados con sentimientos de alegría y felicidad y la gama de colores cálidos se relaciona con la dirección de arte porque permite enmarcar un tipo de escenas específicas.

Colores Fríos: Lasso, S. (2016) menciona que los colores fríos usualmente se relacionan con sentimientos de tristeza, soledad, miedo, al ser colores opacos, de igual manera la dirección de arte establece que cuando se trata de colores fríos, el escenario y el personaje vayan acorde a la gama de color y exista coherencia en la escena.

2.3.4. Escenas explícitas

Una escena es una unidad de acción básica del guion, desarrollada en un espacio y/o tiempo. Está conformada por una serie de planos que forman la acción dramática, por lo tanto, una escena es un fragmento de historia que transcurre de forma ininterrumpida dentro del mismo escenario. Esto se considera en cualquier tipo de producción audiovisual, es importante recalcar la diferencia entre escena y secuencia, la secuencia es el conjunto de escenas. (ARS-MEDIA, 2019).

La Real Academia Española – RAE (2024) en el Diccionario de lengua española, determina por explícito a algo que expresa y/o manifiesta determinadamente una cosa.

La cinematografía hoy en día no solo busca el entretenimiento sino explora representar temas sociales, culturales y políticas relevantes entre ellos la violencia, la sexualidad y el homicidio, aquí en donde entra en consideración el término escenas explícitas pues no solo representan problemáticas sociales, sino que van cargadas de una dosis de realismo absoluto. De acuerdo con investigaciones pertinentes se consideran los tres tipos de escenas explícitas con mayor relevancia en el cine.

Escenas de violencia: Son escenas omnipresentes en la cinematografía, que pueden dividirse en física, psicológica y sexual, para abordar temas como violencia de género, persecución, inmigración, racismo, poder y opresión. (Villanueva et al., 2008).

Escenas de homicidio y/o suicidio: Las escenas de homicidio son relacionadas a la muerte provocada por un externo y las de suicidio provocadas por la misma persona. En el cine estas pueden desarrollarse bajo diversas circunstancias o motivos, por ejemplo, en una pelea de pandillas se puede matar o también una persona puede decidir quitarse la vida por ser rechazada, tener alguna condición como depresión, entre otros. (Brescia y Matamala, 2019).

Escenas sexuales: El cine también aborda la sexualidad de manera explícita. Las escenas sexuales no solo son representaciones de deseo, abordan significados más profundos sobre la sexualidad y la identidad, en ocasiones puede ser liberadora hasta problemática, dependiendo de cómo se maneje. Estas pueden ser románticas, sexuales como tal, sugerentes, eróticas y hasta violentas. (Mendibil et al., 2017).

Finalmente, estos tres tipos de escenas explícitas se relacionan entre si, lo cual resalta la importancia del consumo de contenido en el cine que ofrece un medio para explotar, representar y visibilizar contextos donde la violencia, el sexo y la

muerte son temas relevantes ya que abre la puerta a un acercamiento y comprensión de realidades.

2.3.5. Valoración

Para los fines del estudio se considera la definición propuesta por la Real Academia Española – RAE (2021) en el Diccionario de lengua española respecto de los conceptos de “valorar”. En ese sentido, se entiende por “valorar” a la cualidad o elemento de reconocer su importancia y/o méritos o cualidades que sirve para distinguirse de algo, alguien o sus semejantes reconociendo un determinado valor intrínseco o extrínseco de persona cosa u objeto.

Según Pérez, Redondo (2006), valorar una situación, objeto, hecho u otro aspecto parte de una experiencia personal que mayormente se basa en emociones, gustos, intereses, preferencias lo cual está influenciada por la cultura, expectativas, calidad y medios de comunicación.

La valoración es parte de un criterio de evaluación y es parte de un conjunto de estándares o parámetros establecidos, que permiten valorar y evaluar el nivel de realización de los objetivos en una investigación como es el caso. Es importante establecer una escala de medición clara, específica, y relevante, en investigaciones cuantitativas y esto debe encontrarse alineado con el contenido y los objetivos (Admin., 2024).

Por lo expuesto, la valoración se complementa con el cine desde lo más conocido como las posturas de crítica de expertos hacia un filme, hasta el análisis de la dirección de arte, como lo indica Bazin quien habla de valorar los componentes de una puesta en escena.

2.4. Hipótesis

Hernández Sampieri (2010) indica que las hipótesis sirven de guía para los estudios de investigación y entregan aproximaciones de un objeto de estudio, sin embargo, no todas las investigaciones cuantitativas plantean hipótesis, ya que están supeditadas al primer alcance de estudio.

La formulación de las hipótesis es decisión del investigador sin embargo independientemente del tipo de investigación, el uso de hipótesis está determinado por el planteamiento del problema o pregunta de investigación, al marco teórico presentado y al alcance de la investigación, (Marquez et al., 2019).

La presente investigación es de tipo descriptivo y pretende conocer el nivel de valoración de la dirección artística de las escenas explícitas de la serie *Élite* en estudiantes de ciencias de la comunicación de una universidad privada por lo tanto no presenta hipótesis porque se espera determinar la valoración por medio de un público conocedor del tema, es decir no se va a influir en el público, por lo tanto, solo se hará una explicación a través de un proceso cuantitativo.

Variables. Operacionalización de variables

Valoración de la dirección artística de las escenas explícitas:

La valoración se refiere a la cualidad o elemento de reconocer su importancia y/o méritos o cualidades que sirve para distinguirse de algo, alguien o sus semejantes reconociendo un determinado valor intrínseco o extrínseco de persona cosa u objeto.

La dirección de arte se divide en tres dimensiones: diseño escenográfico que será medido a través de las subdimensiones escenario mobiliario y utilería de acuerdo a los autores Tamayo (2016) y Lozano (2020, en la cual se buscará determinar si estos elementos considerados contribuyen a contextualizar el tiempo y época de la escena, además si los objetos utilizados aportan a la construcción del todo, de esta forma poder facilitar la comprensión del producto audiovisual.

Asimismo, la dimensión caracterización de personajes se divide en vestuario, maquillaje y peinado de acuerdo a los autores Higuera & Tapia (2013), Avendaño & Hernández (2010) y Tamayo (2016), estas subdimensiones permiten determinar la apariencia física del personaje, el contexto en el que se encuentra y estatus, lo cual permite al personaje alinearse a la trama de la escena y el espacio en el que se desarrolla.

Finalmente, la iluminación y color como componentes transversales de toda dirección de arte, se divide en dos dimensiones con el mismo nombre

respectivamente, de acuerdo con los autores Heller (2008), Alcañíz (2015), Lasso (2016), Miñan (2024), estos elementos contribuyen a resaltar aspectos específicos ya sea del personaje, escenografía o el conjunto, y permite construir el contexto de acuerdo a las gamas de color y claves de iluminación las cuales están muy relacionadas a los sentidos.

Se eligieron estas tres dimensiones de acuerdo a la estructura de Vásquez (2022), ya que son aspectos visuales que abordan elementos específicos, por ejemplo, el diseño escenográfico aborda el espacio donde se desarrolla la escena ya sea real o ficticia y los muebles u objetos que son parte de esta. La caracterización de personajes con sus tres subdimensiones se inclina a la apariencia física y no en el mundo interno del personaje, por último, la iluminación y color son componentes visuales que permiten unificar las dimensiones ya mencionadas y resaltar aspectos de estas. Es por ello que se acoplan a la presente investigación de carácter cuantitativo, sin desviar el propósito de la investigación que es valorar la dirección de arte en una escala establecida.

Operacionalización de variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Escala	
Valoración de la Dirección de arte	La dirección de arte es la estética que se construye con el propósito de crear un mundo completo y único para cada película, novela, serie y otros. Se enfoca en plantear y determinar el tono del producto audiovisual de acuerdo con la visión del director y del guión como tal (Salvador, 2017). El concepto escenas explícitas quiere decir que la escena representa a la realidad tal cual es, por ejemplo, la representación de la violencia, el sexo o la muerte (ARS-MEDIA, 2019).	La valoración de la dirección artística se determinará a través de una encuesta en escala de Likert aplicada en estudiantes de ciencias de la comunicación que han visto la serie Élite y valorarla en función a las dimensiones establecidas por el equipo investigador tomando como referencia la investigación de Vasquez (2022) para construir la propia.	Diseño Escenográfico	Escenario	Representa el tiempo y época Aporta credibilidad a la escena	Ordinal	
				Mobiliario	Representa el tiempo y época Aporta a la construcción de escena	Ordinal	
				Utilería	Representa el tiempo y época Aporta al diseño escenográfico	Ordinal	
			Caracterización de Personajes	Vestuario	Representa el tiempo y época en el cual se encuentra el personaje El vestuario aporta a la caracterización y presencia	Ordinal	
				Maquillaje	Se adecúa al contexto del personaje Contribuye a la caracterización	Ordinal	
				Peinado	Se adecúa al tiempo y época representado Determina la apariencia del personaje	Ordinal	
			Iluminación y Color	Iluminación	Clave alta	Se acopla al contexto de la escena ya sea en clave alta o baja (blancos y negros) Contribuye a resaltar aspectos específicos de la escena	Ordinal
					Clave baja		Ordinal
				Color	cálido	Construye el contexto de acuerdo a la gama de color Resalta aspectos de los personajes y escenografía	Ordinal
					frío		Ordinal

III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

La presente investigación fue de tipo no experimental y nivel descriptivo porque se realizó a través del conteo de respuestas para determinar el nivel de la valoración, no existió manipulación de la variable.

3.2. Población y muestra de estudio

Población

La población estuvo conformada por estudiantes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Privada Antenor Orrego, matriculados en el semestre académico 2024-20. Según reportó el PE de Ciencias de la Comunicación, están registrados 259 estudiantes entre quinto y décimo ciclo. Se tomó como referencia dicha casa de estudios por su representatividad entre las universidades que desarrollan formación a comunicadores audiovisuales.

Muestreo

Para la presente investigación se aplicará el muestreo no probabilístico, según Manterola y Ozten (2017) indican que se trata de la selección de los sujetos a estudio de acuerdo con características, criterios, etc., que el investigador considere. Puede ser intencional y por conveniencia, es decir de acuerdo con los criterios del investigador y facilidad de acceso. Por lo tanto, se utilizará una muestra no probabilística por conveniencia ya que existen ciertos criterios de inclusión a tomar en cuenta y no es necesario una fórmula estadística.

Muestra de estudio

La muestra de la investigación estuvo conformada por 123 estudiantes del Programa de estudio de Ciencias de la Comunicación quienes cumplieron los siguientes criterios:

- Estudiantes de Ciencias de la Comunicación hombres y mujeres.

- Estudiantes de Ciencias de la Comunicación en el semestre 2024_20 y asistentes al momento del recojo de datos.
- Estudiantes de Ciencias de la Comunicación del Campus Trujillo.
- Estudiantes de Ciencias de la Comunicación de quinto a décimo ciclo que hayan cursado asignaturas de fotografía, realización y producción, por lo tanto, posean conocimientos prácticos sobre la dirección de arte.
- Estudiantes de Ciencias de la Comunicación que hayan visto la primera temporada de *Élite*.

3.3. Diseño de investigación

M → O

M: Estudiantes de quinto a décimo ciclo que lleven cursos del área audiovisual del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Privada Antenor Orrego.

O: Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas de la serie *Élite*.

La investigación que se desarrolló presenta un diseño no experimental-transversal de tipo descriptivo simple, Según Sabino (1992) este tipo de investigación utiliza criterios que permiten describir y estructurar el problema o fenómenos de estudio, de esta forma obtener información sistematizada.

Para medir el nivel de valoración se tomó en cuenta la escala de Likert, la cual sirve para realizar mediciones y conocer sobre el grado de conformidad de una persona o encuestado hacia determinado enunciado (Matas, 2018). Cada persona encuestada respondió las preguntas en base a cinco ítems: totalmente en desacuerdo (1), en desacuerdo (2), indiferente (3), de acuerdo (4) y totalmente de acuerdo (5).

La valoración se realizó respecto a 11 escenas de la temporada 1 de la serie *Élite* que son presentadas de la siguiente manera:

N°	Nombre	Descripción	Capítulo	Duración	Still
1	Lu y Guzmán duchas	Escena de encuentro sexual en las duchas del colegio.	1	20:40 a 21:09	
2	Carla y Cristian	Escena de encuentro sexual observado por un tercero.	1	41:04 a 44:33	

3	Carla y Polo	Escena se encuentro sexual en cama de la pareja.	2	33:39 a 34:37	
4	Marina y Nano	Escena de primer encuentro sexual de los personajes.	3	28:10 a 28:50	

5	Trío Carla, Polo y Cristian	Escena íntima de tres personajes	3	47:35 a 49:14	
6	Atacan a Nano	Escena de violencia, golpean y acuchillan al personaje.	4	40:00 a 41:16	

7	Marina y Samuel	Escena de primer encuentro sexual de los personajes	5	36:37 a 39:16	
8	Polo y Cristian	Escena de intimidad entre los personajes.	6	33:12 a 34:34	

9	Ander y Omar	Escena sexual en cama de la pareja.	7	19:01 a 21:16	
10	Paliza Grupal	Escena de violencia grupal por estudiantes de las Encinas.	7	41 a 44:38	

11	Pelea Marina y Polo	Escena de pelea entre los personajes, lo cual ocasiona la muerte de Marina.	8	24:26 a 26:40	 The image contains three vertically stacked film stills. The top still shows a woman (Marina) in profile on the left and a man (Polo) on the right, both looking at each other in a dimly lit room. The middle still shows Marina on the left holding a white object (possibly a cup or a piece of paper) towards Polo on the right, who has a surprised or concerned expression. The bottom still is a close-up of Marina's face, showing her with a distressed or angry expression.
----	---------------------	---	---	---------------	---

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica

La técnica de investigación utilizada, dado el diseño, fue de enfoque cuantitativo por medio de encuesta a un grupo de estudiantes de Ciencias de la Comunicación.

Para Coronado (2007) la medición consiste en asignar números a sistemas que representan un orden, clasificación o al mismo objeto de medición. La medición ayudará a determinar la valoración de la dirección artística es decir identificar la percepción que tienen los estudiantes sobre este aspecto de la serie.

Instrumento

Se empleó como instrumento una encuesta aplicada a través de Formularios de Google, constituida por enunciados en base a los 8 componentes que conforman las tres dimensiones y dos indicadores a marcar por cada uno, permitiendo de esta forma la recolección detallada de los datos y la estandarización del proceso de recolección de datos.

Validez y confiabilidad

Para disponer la validez se consultó la opinión y el visto bueno de tres expertos en el tema cuyo perfil se relaciona a la docencia, investigación y realización audiovisual y con respecto a la confiabilidad de los instrumentos, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach para comprobar la efectividad del instrumento de investigación.

Recolección de datos

Para la aplicación del cuestionario se solicitó formalmente la autorización al Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, el cual proporcionó los datos de la cantidad de estudiantes inscritos y los horarios de clase de los estudiantes para distribuir las horas y espacios de visita.

3.5. Procesamiento y análisis de datos

El procesamiento de datos se realizó de acuerdo con los objetivos del estudio, mediante la herramienta hojas de cálculo de Google. Los pasos realizados se detallan a continuación:

- Se exportaron los resultados del formulario en una hoja de cálculo titulada "Datos", formando una base de datos compuesta por 123 encuestados y 176 enunciados.
- Las respuestas fueron convertidas a sus equivalentes numéricos en la escala de Likert. Por ejemplo, todas las celdas que contenían la respuesta "totalmente en desacuerdo" pasaron a tener el valor 1, todas las celdas que contenían la respuesta "en desacuerdo" pasaron a tener el valor 2 y así sucesivamente.
- Se crearon distintas hojas para llevar una organización adecuada de los distintos análisis realizados. La hoja "Escenas" contiene los puntajes que los encuestados dieron a cada una de las 11 escenas; la hoja "Subdimensiones" contiene los puntajes que los encuestados dieron a cada una de las ocho subdimensiones consideradas; la hoja "Dimensiones" contiene los puntajes que los encuestados dieron a cada una de las tres dimensiones de la dirección de arte; y la hoja "General" contiene los puntajes que cada encuestado dio a la dirección de arte en total.
- El análisis de los datos en las distintas hojas de cálculo consistió en la elaboración de un baremo para cada conjunto individual de puntajes obtenidos, de modo que se pudiera realizar comparaciones sencillas entre los resultados. Los baremos realizados han considerado tres niveles: el nivel bajo, para los valores que se hallan por debajo del primer tercil del rango de posibles puntajes; el nivel medio, para los valores que se hallan entre el primer y segundo tercil; y el nivel alto, para los valores que se hallan por encima del segundo tercil.
- Por último, se creó una hoja llamada "Alfa" en la que se calcularon las varianzas individuales de cada pregunta y la varianza de los puntajes totales (los datos de la hoja "General"), valores que se usaron para calcular el coeficiente alfa de Cronbach.

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados

4.1.1. Resultados para el objetivo general

Tabla 1

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada

Nivel	Rangos	f	%
Bajo	176 - 410	6	4,88
Medio	411 - 645	19	15,45
Alto	646 - 880	98	79,67
Total	176 - 880	123	100,00

Tabla 2

Nivel de valoración de la dirección de arte y las subdimensiones de las 11 escenas explícitas de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Dimensión	Nivel %	Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	Escena 6	Escena 7	Escena 8	Escena 9	Escena 10	Escena 11
	Bajo	6,50	4,88	4,88	4,88	5,69	4,88	4,88	4,88	4,88	4,88	4,88
Diseño	Medio	40,65	26,83	21,95	11,38	21,95	26,02	18,70	22,76	20,33	25,20	30,08
Escenográfico	Alto	52,85	68,29	73,17	83,74	72,36	69,11	76,42	72,36	74,80	69,92	65,04
	Bajo	5,69	4,88	4,88	4,88	4,88	4,88	9,76	4,88	4,88	5,69	4,88
Caracterización de Personajes	Medio	43,90	22,76	21,95	26,02	22,76	24,39	16,26	21,95	30,08	18,70	22,76
	Alto	50,41	72,36	73,17	69,11	72,36	70,73	73,98	73,17	65,04	75,61	72,36
	Bajo	4,88	4,88	4,88	4,88	4,88	5,69	4,88	4,88	4,88	4,07	9,76
Iluminación y Color	Medio	18,70	8,94	21,14	11,38	22,76	19,51	18,70	22,76	23,58	24,39	17,89
	Alto	76,42	86,18	73,98	83,74	72,36	74,80	76,42	72,36	71,54	71,54	72,36

En la Tabla 1 se puede apreciar el nivel de valoración de la dirección de arte que los estudiantes de comunicación dieron a las escenas explícitas de la serie *Élite*. El 79,67% de encuestados ubica la valoración en un nivel alto, es notorio que el total de las escenas obtuvo puntajes elevados, sin embargo en la Tabla 2, se observa que la escena 2 fue valorada por encima respecto a las demás escenas con 72,36% en la caracterización de personajes y 86,18% en la iluminación y color, dicha escena es de encuentro sexual entre dos personajes quienes son observados por un tercero, con vestuarios simples pero acordes al contexto e iluminación acompañada de sombras y colores cálidos.

Por otro lado, la escena 4 también se puede apreciar como una de las escenas de valor más alto, sin embargo, el diseño escenográfico obtuvo un valor de 83,74% por encima respecto a la escena 2 con 68,29%. La escena 4 también es una escena de encuentro sexual, pero el escenario en el cual se desarrolla fue lo que generó más relevancia en los encuestados, dejando ver que las escenas de encuentro sexual son las más llamativas y su valoración de dimensiones varía de acuerdo con el escenario en el cual se desarrollen.

Asimismo, en la Tabla 2, respecto a la caracterización de personajes la escena 10 obtuvo la valoración más alta con un 75,61%, dicha escena representa uno de los momentos más relevantes de la serie: el desarrollo de una pelea entre dos grupos sociales, jóvenes de clase social alta y baja, quienes utilizan vestuarios, maquillaje y peinado que permite marcar una brecha social bastante notoria.

Revisar Anexo n°6, se ubican los stills de las tres escenas con mayor valoración (2, 4 y 10).

4.1.2. Resultados para el objetivo específico 1

Identificar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión diseño escenográfico de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Tabla 3

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en su dimensión diseño escenográfico de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Nivel	Rangos	f	%
Bajo	66 - 154	6	4,88
Medio	155 - 242	23	18,70
Alto	243 - 330	94	76,42
Total	66 - 330	123	100,00

Tabla 4

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en las subdimensiones del diseño escenográfico de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Nivel	Rangos	Escenario		Mobiliario		Utilería	
		f	%	f	%	f	%
Bajo	22 - 51	6	4,88	6	4,88	6	4,88
Medio	52 - 81	23	18,70	24	19,51	24	19,51
Alto	82 - 110	94	76,42	93	75,61	93	75,61
Total	22 - 110	123	100,00	123	100,00	123	100,00

La Tabla 3 muestra el nivel de valoración de la dimensión de diseño escenográfico que los estudiantes de comunicación dieron a las escenas explícitas de la serie Élite. El 76,42% de los encuestados opina que es bastante fiel a la realidad que pretende representar, dando un nivel alto de calificación. Por otro lado, en la Tabla 4 se puede apreciar que el nivel de valoración del escenario es ligeramente superior respecto al resto mostrando un contundente 76.42%, en esta tabla también se observa que el resto de puntuaciones son semejantes en cuanto a la valoración media y baja de escenario, mobiliario y utilería, destacando ligeramente en los niveles medios mobiliario y utilería respecto a escenario, ya que los encuestados opinan que contribuye positivamente a la construcción del entorno y es apropiada para las escenas, respectivamente.

Tabla 5

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, de acuerdo a cada enunciado establecido en las subdimensiones en el diseño escenográfico de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Nivel	Rangos	Escenario		Mobiliario		Utilería	
		P1 %	P2 %	P3 %	P4 %	P5%	P6 %
Bajo	11 - 25	4,88	4,88	4,88	4,88	4,88	4,88
Medio	26 - 40	13,01	21,95	9,76	18,70	20,33	21,95
Alto	41 - 55	82,11	73,17	85,37	76,42	74,80	73,17
Total	11 - 55	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

De la tabla 5, muestra que la mayor valoración la obtuvieron los enunciados 1, 3 y 5, los cuales se abordan que la contextualización del tiempo y época que representa el diseño escenográfico. Asimismo, aquí el mobiliario acumuló el 85,37% con el enunciado 3 respecto a escenario (82,11%) y utilería (74,8%). El enunciado 4 fue valorado con el 76,42%, ligeramente por encima de los enunciados 2 y 6 (73,17%) de escenario y utilería, respectivamente.

4.1.3. Resultados para el objetivo específico 2

Indicar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión caracterización de personajes de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Tabla 6

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en su dimensión caracterización de personajes de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Nivel	Rangos	f	%
Bajo	66 - 154	6	4,88
Medio	155 - 242	21	17,07
Alto	243 - 330	96	78,05
Total	66 - 330	123	100,00

Tabla 7

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en las subdimensiones de la caracterización de personajes de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Nivel	Rangos	Vestuario		Maquillaje		Peinado	
		f	%	f	%	f	%
Bajo	22 - 51	6	4,88	6	4,88	6	4,88
Medio	52 - 81	22	17,89	23	18,70	26	21,14
Alto	82 - 110	95	77,24	94	76,42	91	73,98
Total	22 - 110	123	100,00	123	100,00	123	100,00

La Tabla 7 muestra el nivel de valoración de la dimensión de caracterización de personajes que los estudiantes de comunicación dieron a las escenas explícitas de la serie Élite. El 78,05% de encuestados ubica a la dimensión en nivel alto. Por otro lado, en la Tabla 6 de subdimensiones el vestuario obtuvo una valoración que alcanzó un 77,24% para nivel alto, es decir que los vestuarios empleados son coherentes respecto al contexto, este valor tuvo una ligera diferencia respecto a maquillaje y peinado, sin embargo, en nivel medio estas dimensiones obtuvieron una puntuación de 18,70% y 21,14% respectivamente sobre el 17,89% del vestuario. Finalmente, estas cifras indican que su uso contribuye en gran medida a la apariencia de los personajes y aporta importante información visual sobre los personajes y su situación.

Tabla 8

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, de acuerdo a cada enunciado en las subdimensiones en la caracterización de personajes de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Nivel	Rangos	Vestuario		Maquillaje		Peinado	
		P7 %	P8 %	P9 %	P10 %	P11 %	P12 %
Bajo	11 - 25	4,88	4,07	4,88	4,88	5,69	4,07
Medio	26 - 40	16,26	21,14	17,07	13,82	21,14	19,51
Alto	41 - 55	78,86	74,80	78,05	81,30	73,17	76,42
Total	11 - 55	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

En la Tabla 8, se observa que la mayor valoración la obtuvo el enunciado 10 con 81,30% de nivel alto, que indica si el maquillaje contribuye a la caracterización

del personaje, así como también el enunciado 7 con 78,86% el cual afirma que el vestuario corresponde al tiempo y época en el cual se encuentra el personaje, por último, el enunciado 12 con 76,42% el cual indica que el peinado permite determinar la apariencia y edad del personaje. Todos con valoraciones similares pero el nivel alto.

4.1.4. Resultados para el objetivo específico 3

Identificar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión iluminación y color de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Tabla 9

*Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, en su dimensión iluminación y color de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada.*

Nivel	Rangos	f	%
Bajo	44 - 103	6	4,88
Medio	104 - 161	19	15,45
Alto	162 - 220	98	79,67
Total	44 - 220	123	100,00

Tabla 10

*Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas en las subdimensiones de iluminación y color de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada.*

Nivel	Rangos	Iluminación		Color	
		f	%	f	%
Bajo	22 - 51	6	4,88	6	4,88
Medio	52 - 81	19	15,45	20	16,26
Alto	82 - 110	98	79,67	97	78,86
Total	22 - 110	123	100,00	123	100,00

La Tabla 10 muestra el nivel de valoración de la dimensión de iluminación y color que los estudiantes de comunicación dieron a las escenas explícitas de la serie *Élite*. El 79,67% de encuestados ubica la dimensión en nivel alto, esto quiere decir que la iluminación se adecúa perfectamente a las escenas y resalta aspectos

específicos de estas. Esta valoración ubica a iluminación y color por encima de las dimensiones diseño escenográfico y caracterización de personajes. Por otro lado, en la Tabla 8 se puede apreciar la ligera diferencia en los niveles medio 15,45% y alto 79.67% de la iluminación respecto al color 16.26 y 78,86%.

Tabla 11

Nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas, de acuerdo a cada enunciado en las subdimensiones de la iluminación y color de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada.

Nivel	Rangos	Iluminación		Color	
		P13 %	P14 %	P15 %	P16 %
Bajo	11 - 25	4,88	4,88	4,88	4,07
Medio	26 - 40	11,38	16,26	10,57	17,07
Alto	41 - 55	83,74	78,86	84,55	78,86
Total	11 - 55	100,00	100,00	100,00	100,00

En la Tabla 11, se observa que el enunciado 15 (84,55%), obtuvo la valoración más alta en el nivel alto, este enunciado indica que el color permite construir el contexto de acuerdo con la gama de color, así como también el enunciado 13 (83,74%) que se enfoca en que el tipo de iluminación debe adecuarse al contexto de la escena y no restarle valor a los elementos o personajes en cuestión como lo indican los enunciados 14 y 16.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación pretende determinar el nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada, para lo cual se plantearon 176 enunciados entre 11 escenas de la serie, los cuales permiten valorar a las dimensiones y subdimensiones de la variable a través una escala de Likert y posteriormente, gracias al procesamiento de datos por medio de un baremo, determinar el nivel.

Para el objetivo específico 1: Identificar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión diseño escenográfico de la serie Élite en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Bazin, en la teoría realista, no solo afirma que la realidad debe mostrarse en el cine sin mayor manipulación, sino que considera sumamente necesario valorar los elementos que hacen parte de la escena. Este hecho se refrenda en los resultados que muestra la Tabla 3, donde el 76,42% —lo que equivale a 94 encuestados— ubica a la valoración del diseño escenográfico en nivel alto, lo que demuestra que la determinación y construcción de los espacios, ya sean reales o ficticios, es la base para una experiencia visual profunda que transmita el sentido de la historia. En esa línea va lo dicho por Vásquez (2022), quien habla de la función de contextualizar a la época representada a través de sus herramientas, destacando sobre todo a la labor de construcción de escenarios.

En la Tabla 4 se aprecia una diferencia en la valoración donde el escenario obtuvo un 76,42% en el nivel alto, ligeramente por encima de mobiliario y utilería (75,61% ambas). Tal hallazgo se apoya en lo expuesto por Tamayo y Hendrick (2016), quienes definen al escenario como un lugar real o construido para el propósito, que asume la función de representar una realidad y esto depende del tipo de producto audiovisual. Por otro lado, este resultado acerca del escenario se sostiene a lo dicho por Machin (2023) quien en su investigación recalca la existencia de características temáticas, culturales, narrativas y estéticas que marcan un estilo en la escenografía ya que tiene relación directa a contextualizar culturas y estética visual, lo que coincide con la propuesta del neorrealismo en América Latina con sus escenarios 100% reales en el cine.

De la tabla 5, se obtuvo como resultado que la mayor valoración la obtuvieron los enunciados 1, 3 y 5, los cuales se enfocan en la contextualización del tiempo y época que representa el diseño escenográfico. A diferencia de las otras tablas, aquí el mobiliario (mueble que permite crear la atmósfera para contextualizar el filme) acumuló el 85,37% con el enunciado 3 respecto a escenario (82,11%) y utilería (74,8%). El enunciado 4 fue valorado con el 76,42%, ligeramente por encima de los enunciados 2 y 6 (73,17%) de escenario y utilería, respectivamente. Dichos enunciados abordan aspectos como verosimilitud, construcción y aporte de cada subdimensión. Estos hallazgos se sustentan en la investigación de Vásquez (2022) quien habla de la función de contextualizar a la época a través del diseño escenográfico haciendo uso de sus elementos o herramientas.

Para el objetivo específico 2: Indicar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión de caracterización de personajes de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Según López (2015), la caracterización de personajes permite revelar parte de su mundo desde su apariencia hasta su personalidad, esto se logra a través de elementos tangibles, adaptados y creados para él, tales como vestuario, peinado y maquillaje. Así se refleja en los resultados de la Tabla 5, donde el 78,05% ubica a la valoración en nivel alto, tal consenso comprende sus tres subdimensiones: el vestuario empleado es coherente respecto al contexto, y tanto el maquillaje como el peinado contribuyen en gran medida a la apariencia de los personajes y proporcionan información visual sobre su situación. Por consiguiente, los hallazgos se relacionan a lo dicho por Ferrera (2020) quien en su investigación concluye que en la ficción seriada europea predominan personajes contruidos para interpretar adolescentes y que existe un predominio de personajes con sexualidad diversa con *looks* que buscan guardar las apariencias o evidenciar sus preferencias, además menciona a *Élite* como reflejo de ello.

En la Tabla 6 se aprecia una diferencia entre la valoración de las subdimensiones, el vestuario con una valoración del 77,24% por encima del maquillaje y peinado, lo que determina que genera mayor impacto visual en los espectadores, además permite contextualizar la época y establecer la apariencia del personaje. Esta cifra se apoya en lo expuesto por Tamayo (2016) quien afirma que el vestuario, además de crear apariencia, contribuye a la construcción de su mundo. Asimismo, este elemento permite identificar las brechas sociales y culturales conflictos derivados de la diversidad racial y otras problemáticas sociales, como lo aborda el realismo social contemporáneo. Por otra parte, los hallazgos se refrendan en las conclusiones de la investigación de Pacheco (2021), quien sostiene que el vestuario es lo que determina con ímpetu el estereotipo de la pobreza, pues marca el perfil del personaje y complementa la locación, el aspecto descuidado y desaliñado se completa mediante el maquillaje y peinado.

De la Tabla 8, se obtuvo como resultado que la mayor valoración la obtuvo el enunciado 10 (81,30%), el cual afirma que el maquillaje contribuye a la caracterización del personaje, así como también el enunciado 7 con 78,86% el cual afirma que el vestuario corresponde al tiempo y época en el cual se encuentra el personaje, por último, el enunciado 12 con 76,42% el cual indica que la subdimensión peinado permite determinar la apariencia y edad del personaje. Dichos hallazgos se relacionan a las conclusiones de Ferrera (2020), quien afirma que, en las series europeas, las cuales son tendencia mundial, existe una inclinación a utilizar personajes contruidos para interpretar adolescentes modernos, así como también representar la diversidad sexual a través de diferentes propuestas de *look* desde lo más extravagante hasta lo sobrio.

Para el objetivo específico 3: Identificar el nivel de valoración de la dirección de arte en la dimensión iluminación y color de la serie *Élite* en estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Alcañíz et al. (2015) afirma que la iluminación y color son un componente vital que determina el tono de la escena, destaca objetos específicos y aspectos del personaje si así lo requiere, mejora y determina la atmósfera. Esto se refleja en los resultados de la Tabla 7, donde el 79.07% ubica a la valoración en nivel alto, consenso que comprende ambas subdimensiones: la iluminación empleada se adecúa perfectamente a las escenas y resalta aspectos específicos de estas, mientras que el color establece un lenguaje visual que comunica diversos aspectos a los espectadores. Esto se relaciona con los resultados de la investigación de Saucedo (2022), quien concluye que la dirección de arte complementa la narración y reforzando las distintas características de los personajes y/o situaciones que estos atraviesan, por lo tanto, se utiliza el trabajo de la iluminación y colorización para resaltar estos aspectos.

En la Tabla 8 se puede observar que la iluminación fue la subdimensión más valorada (79,67%) con un mínimo de diferencia respecto al color (78,86%), este resultado se refuerza en Alcañíz et al. (2015) quien afirma que para utilizar un tipo de iluminación se debe evaluar el contexto ya que el uso incorrecto puede restar valor al objeto o personaje, puesto que esta ayuda a resaltar una acción. La diferencia en los resultados no implica que la iluminación de las escenas sea mejor

que color o incluso que el escenario o los personajes, se trata más del impacto que causó en los espectadores.

De la Tabla 11, se obtuvo como resultado que la mayor valoración fue obtenida por el enunciado 15 (84,55%), el cual afirma el color permite construir el contexto de acuerdo a la gama ya sea cálida o fría, así como también el enunciado 13 (83,74%) que se enfoca en la iluminación ya sea clave alta o baja, debe adecuarse al contexto de la escena y no restarle valor a los elementos o personajes en cuestión como lo indican los enunciados 14 y 16. La mayor cantidad de escenas son de carácter sexual, las cuales exceden el 71% , el uso y manipulación de la luz es crucial para crear un ambiente de intimidad, así como también es vital para las escenas de violencia; como cabría esperar, hay una diferencia notoria en la iluminación y color que presenta una escena de sexo explícito (cálido y alto) y la luz de una escena de violencia (frío y bajo). Estos resultados se apoyan en las conclusiones de Saucedo (2022), quien refuerza la idea de que la iluminación y colorización enmarca el tono de la escena y resalta las características que el director busca resaltar para captar la atención del espectador.

Es necesario considerar que las dimensiones no son independientes una de la otra. La caracterización de personajes depende en gran medida de la escenografía, pues es poco probable que el espectador promedio llegue a pensar que la escenografía esté fuera de lugar para un personaje, lo que se suele pensar es que los personajes están fuera de lugar para la escenografía. Además, tanto la escenografía como los personajes dependen de la iluminación y el color.

Con respecto al objetivo general: Determinar el nivel de valoración de la dirección de arte de las escenas explícitas de la serie *Élite* por estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024.

Para Salvador (2017), la dirección de arte es lo que se construye con el propósito de inventar un mundo completo y único para cada producto audiovisual y es necesario que exista una conexión entre dimensiones ya que dependen una de otra, asimismo la teoría formalista del cine sostiene que el cómo y con qué se comunica es importante; es decir, crear una realidad mediante su arte con los

objetos y elementos de tal forma que, mientras más real es la escena, mayor repercusión tiene en la audiencia. Esto se refleja en los hallazgos de la Tabla 1: el nivel alto con el 79,67% otorgado a la valoración de la dirección de arte por los estudiantes de ciencias de la comunicación, futuros especialistas del área, quienes consideran dichos aspectos de forma relevante y positiva. En esa línea va lo dicho por Cruz (2020), quien en su investigación concluye es necesario el uso específico de utilería para caracterizar una escena y un personaje, además de la construcción del escenario ya sea real o ficticio y sostiene que realmente sí son beneficiosos dichos elementos que utiliza la dirección de arte en el cine, películas, series entre otros.

En la Tabla 2 se observa que escenas 4, 7 y 9 son las mejor valoradas en cuanto al diseño escenográfico, esto determina que los estudiantes de comunicación encuestados enfocaron su atención en esta dimensión pese a tratarse de escenas sexuales, que podrían llevar a pensar que se valoraría con mayor importancia a los personajes. La forma en la que la escenografía aporta a dichas escenas es estableciendo entre la pareja que las protagoniza una atmósfera de intimidad, asimismo, ambas escenas actúan como contraste una de la otra, pues son protagonizadas por la misma mujer pero con diferentes hombres, resultados que se refrendan en Albertini (2019), quien sostiene que las escenas explícitas son una forma de mostrar el mundo interior de los jóvenes, sus deseos, miedos, pasiones, entre otros, y va de la mano con la tendencia a generar expectativa en la trama, ya que estos dos hombres son hermanos en la serie.

La escena 10 es la mejor valorada en cuanto a la caracterización de personajes con más del 75% de nivel alto, seguida de cerca por las escenas 7, 8 y 3. A primera vista esta dimensión no parece ser consistente en las escenas sexuales, habiendo escenas como la 1 y la 9 que fueron valoradas con nivel medio por un 44% y 30%, respectivamente. Esto puede deberse al carácter propio de estas escenas: poco importan aspectos como el vestuario y el peinado si durante la mayor parte de la escena los personajes se encuentran desnudos. Sin embargo, el uso de desnudos no es absoluto en la serie, por lo que hay escenas sexuales en las que los personajes se mantienen parcialmente vestidos y entonces la caracterización es tan importante como las otras dimensiones, lo que queda claro en las escenas 3, 7 y 8. Estos hallazgos obtenidos en la Tabla 2 se refrendan en

Ferrera (2020), quien menciona a *Élite* dentro de su investigación hace hincapié en la apariencia de sus personajes y el mundo sexual de estos.

Por otro lado, la escena 10 es una escena de violencia grupal entre varios estudiantes, durante la cual la caracterización de personajes permite ilustrar la riña entre grupos sociales marcadamente distintos. La caracterización es, pues, la dimensión de arte más importante para las escenas de violencia, en las que los personajes se comunican a través de lenguaje corporal más que de palabras, este hallazgo se relaciona con lo dicho por González (2021) quien indica que hoy en día existe una tendencia a representar contenido feminista, inmigración, orientación y diversidad sexual, violencia, racismo, muertes, cada una con un propósito narrativo distinto y acompañado de lo explícito.

En general, todas las escenas sexuales exceden el 71% de valoración alta en cuanto a la iluminación y color, destacando especialmente la escena 4 con cerca del 84%. El uso y manipulación de la luz es crucial para crear un ambiente de intimidad, transmitir sentimientos de tensión o familiaridad y dar a entender al espectador que está presenciando algo secreto. Durante el transcurso del acto sexual, los protagonistas se sienten de alguna manera aislados del resto del mundo, inmersos en su propia burbuja, hallazgos que se apoyan en Saucedo (2022) quien refuerza la idea de que la iluminación y colorización enmarca el tono de la escena y resalta las características que el director busca resaltar para captar la atención del espectador.

VI. CONCLUSIONES

Las conclusiones de la investigación Valoración de la dirección de arte de la serie *Élite* por estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024, son las siguientes:

Desde una perspectiva general y el consenso de un grupo de estudiantes universitarios familiarizados con los aspectos técnicos de la producción de medios audiovisuales, se concluye que nivel de valoración de la dirección de arte en las escenas de contenido explícito de la primera temporada de la serie *Élite* es

predominantemente alto, tomando en cuenta la valoración de las dimensiones diseño escenográfico, caracterización de personajes e iluminación y color, las cuales también tuvieron como resultado un valor alto.

Se concluye que el nivel de valoración de la dirección de arte en las escenas de contenido explícito de la primera temporada de la serie *Élite* de la dimensión diseño escenográfico es alta, tomando en cuenta la valoración que los estudiantes le otorgaron a las subdimensiones, el escenario muestra un nivel alto lo que confirma que es bastante fiel a la realidad que representa y en líneas generales se ubica por encima del mobiliario y utilería por mínima diferencia; sin embargo, al profundizar el análisis de los resultados se evidencia que existen enunciados con mayor valoración como es el caso del mobiliario que aborda la contextualización del tiempo y época, es decir, que su uso contribuye positivamente a la construcción del entorno.

Se concluye que el nivel de valoración de la dirección de arte en las escenas de contenido explícito de la primera temporada de la serie *Élite* a nivel de la dimensión de caracterización de personajes es alto respecto a la valoración que los estudiantes le otorgaron a las subdimensiones, sin embargo, el vestuario empleado fue considerado ligeramente encima del maquillaje y peinado. La valoración alta sobre el maquillaje se entiende en la manera en que contribuye a la construcción del personaje, mientras que el peinado suma información visual del personaje y su situación. Tomando en cuenta los ítems, esto indica que el vestuario es coherente respecto al contexto, asimismo el enunciado que encierra al maquillaje como elemento que contribuye a la caracterización del personaje fue uno de los más valorados por los estudiantes de ciencias de la comunicación, ya que esta serie presenta actores que representan una sociedad española joven y elitista.

Se concluye que el nivel de valoración de la dirección de arte en las escenas de contenido explícito de la primera temporada de la serie *Élite* de la dimensión de iluminación y color es alto tomando en cuenta la valoración que los estudiantes le otorgaron a las subdimensiones, la iluminación fue valorada por encima del color con un mínimo de diferencia, esto representa que la iluminación se adecúa a las escenas y resalta aspectos de estas. El color obtuvo una valoración alta en cuanto

al enunciado que sostiene el uso de este para construir el contexto ya sea en gama cálida o fría.

La valoración para la dimensión de arte tuvo un resultado positivo para nivel alto con mínimas diferencias entre dimensiones y subdimensiones, esto no quiere decir que una sea mejor que la otra, simplemente hay aspectos visuales que generan mayor impacto en los públicos, en este caso los estudiantes de ciencias de la comunicación consideraron sus respuestas de acuerdo a sus conocimientos y gusto por la serie.

Por último, los resultados obtenidos respecto a la contribución de cada subdimensión de arte al desarrollo de escenas con contenido explícito sirven para verificar e identificar las características necesarias para elaborar correctamente una escena explícita desde la perspectiva audiovisual, sin caer en el morbo ni la censura. Esto permite que las escenas explícitas en los medios sean desprovistas del estigma negativo que se les ha impuesto y se perciban como lo que son: un medio para representar temas maduros vigentes en la sociedad actual.

VII. RECOMENDACIONES

7.1. Recomendaciones para la academia y formadores en comunicación audiovisual

- a. **Incluir módulos específicos sobre dirección de arte en la formación de futuros realizadores audiovisuales:** Dado el alto interés de los estudiantes en los aspectos técnicos de la dirección de arte, es recomendable que las universidades ofrezcan módulos especializados que profundicen en las técnicas de diseño escenográfico, caracterización de personajes, iluminación y color. Esto permitirá que los estudiantes adquieran un conocimiento más profundo y detallado de cómo la dirección de arte contribuye al impacto visual y narrativo de las producciones.
- b. **Fomentar el análisis crítico e investigaciones:** A partir de los resultados obtenidos, se observa que los estudiantes valoraron positivamente la

dirección de arte y sus dimensiones en diferentes aspectos sin embargo una depende de la otra, ya que se complementan, esto permitió que los futuros comunicadores desarrollen una mirada crítica hacia el uso de estos elementos en la representación de temas sensibles. Por lo tanto, esto podría abrir una puerta a investigaciones más amplias sobre contenido explícito, consumo de ficciones seriadas, desarrollo de nuevas propuestas en el cine actual. Se recomienda que los programas académicos de comunicación audiovisual incluyan análisis de contenido de series, películas y otros productos mediáticos, para fomentar una mayor comprensión de cómo las decisiones de dirección de arte pueden influir en la percepción pública de temas complejos.

- c. **Realizar prácticas y ejercicios sobre la creación de escenas explícitas sin morbo ni censura:** La investigación sugiere que, aunque el contenido explícito puede ser percibido negativamente, su representación adecuada puede ser un medio válido para abordar temas sociales. Por lo tanto, se recomienda que los nuevos temas problemas y líneas de investigación se pueden abordar desde esta práctica donde los estudiantes de comunicación audiovisual trabajen ejercicios para la creación de escenas explícitas que respeten el equilibrio entre la estética y la ética, evitando caer en la explotación innecesaria de la sexualidad o la violencia.

7.2. Recomendaciones para departamentos de dirección de arte

- a. **Enfocar el diseño escenográfico en la autenticidad y relevancia contextual:** La investigación subraya que el diseño escenográfico fue altamente valorado en cuanto a su capacidad para reflejar fielmente la realidad representada. Se recomienda que los directores de arte y escenógrafos colaboren estrechamente con los guionistas y productores para asegurar que los escenarios no solo sean visualmente impactantes, sino también contextual y culturalmente apropiados.
- b. **Promover la integración de la dirección de arte con la dirección de fotografía:** Dado que la iluminación fue un factor crucial en la valoración, se recomienda que los equipos de dirección de arte trabajen de manera más

integrada con los directores de fotografía, para crear una estética visual coherente que resalte tanto los elementos escenográficos como las características de los personajes. La coordinación entre ambos equipos puede ayudar a garantizar que los cambios en la iluminación resalta los aspectos más importantes de la escena sin comprometer la autenticidad o el impacto visual.

7.3. Recomendaciones para productores y creadores de contenido audiovisual

- a. **Aumentar la inversión en la dirección de arte en escenas de contenido explícito:** Dado que los estudiantes valoraron de manera predominantemente alta las dimensiones de diseño escenográfico, caracterización de personajes e iluminación y color en las escenas de contenido explícito, se recomienda a los productores y creadores de contenido invertir más recursos en la contratación de expertos en estas áreas para lograr un contenido de mayor calidad aún, así puede potenciar la percepción del público y contribuir al éxito de las series.

- b. **Priorizar la iluminación adecuada en escenas de alta carga dramática o explícita:** La investigación resalta la importancia de la iluminación en las escenas de contenido explícito, dado que fue la subdimensión con la mayor valoración. Se sugiere que los creadores pongan especial atención a cómo la iluminación puede moldear la atmósfera y generar un impacto visual que complemente el contenido dramático sin restarle autenticidad. Esto podría implicar el uso de luces suaves o difusas para generar intimidad o sombras estratégicas para intensificar momentos clave.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Academia Lab. (2024). André Bazin. *Enciclopedia*. <https://academia-lab.com/enciclopedia/andre-bazin/>
- Academia Lab. (2024). Siegfried Kracauer. *Enciclopedia*. <https://academia-lab.com/enciclopedia/siegfried-kracauer/>
- Academia Lab. (2024). Jean-Mitry. *Enciclopedia*. <https://academia-lab.com/enciclopedia/jean-mitry/>
- Admin. (2024, 10 mayo). *Criterio de evaluación, definición, funciones, tipos e importancia*. Escuela de Profesores del Perú
- Agence France-Presse. (2023). *Netflix a gagné près de six millions de nouveaux abonnés en resserrant la vis sur les abonnements*. *Le Monde.fr*. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2023/07/20/netflix-a-gagne-pres-de-6-millions-de-nouveaux-abonnes-en-resserrant-la-vis-sur-les-abonnements_6182673_4408996.html
- Alanís Higuera y Tapia (2013). *Escenarios, decorados, iluminación y maquillaje en el cine*. Tesis de Licenciatura. Repositorio Universidad de la Serena.
- Albertini. (2019, 17 junio). «*Euphoria*»: sexo, drogas y Zendaya en un visceral e incómodo drama adolescente de HBO. Espinof. <https://www.espinof.com/criticas/euphoria-sexo-drogas-zendaya-visceral-e-incomodo-drama-adolescente>
- Alcañiz, I. et.al (2015). *La iluminación en el cine como recurso expresivo*.
- Avendaño R, P. y Hernández E, M. (2010) *La dirección de arte cinematográfica y televisiva un primer campo exploratorio en Colombia*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Bernate, Jayson Andrey. (2021). *Tendencias en los sistemas educativos del siglo XXI*. *Sophia*, 17(1), 58-66. Epub July 28, 2021.
- Binge Report. *Netflix Originals Dominate as "Elite" Debuts at No. 1*. (s. f.). TV Time. <https://www.tvtime.com/article/binge-report-week-of-oct-1-elite-big-mouth>
- Binge Report. *"Elite" is the one to beat*. (s. f.-b). TV Time. <https://webv1.tvtime.com/article/binge-report-week-of-march-9-elite>
- Brescia y Matamala. (2019). *La audiodescripción de la violencia. Estudio descriptivo de tres películas de Quentin Tarantino*. Dipòsit Digital de Documents de la UAB. <https://ddd.uab.cat/record/236619?ln=es>

- Castelli, G. (2021). *Las narrativas audiovisuales, un desafío renovado*. In *Mediaciones De La Comunicación*, 16(1), 17–18.
- Cardenas. R. (2021). *Aportes al campo cinematográfico de Medellín del Programa de cine del Centro Colombo Americano y el Kinetoscopio: 1990-2004*
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/19237/16/CardenasRoxana_2021_AportesCampoCinematografico.pdf
- Carrasco, A. (s. f.). *Guión Cinematográfico: revolución y evolución*. Repositorio Universidad Nacional de la Plata.
- Chicharro Merayo, M. (2017). Ficciones seriadas en televisión: aproximación cuantitativa y cualitativa al consumo de los estudiantes de Comunicación Audiovisual. El caso español. *Palabra Clave*, 20(1).
- Comunidad Zoom. (octubre 2008). *El dialogo*. [Mensaje de un blog]. Recuperado de <http://elguiondecine.blogspot.pe/2008/10/el-dilogo.html>
- Council of Europe. (2024, 10 julio). *Adaptations in European TV/SVOD fiction production: Streamers offer more adaptations than broadcasters*. European Audiovisual Observatory.
- Coronado, J. (2007). *Escalas de medición*. Corporación Universitaria Unitec. Dialnet.
- Cruz, I. (2020). *Contribuciones de la dirección de arte a la narrativa fílmica en el cine peruano. El caso de una sombra al frente*. Repositorio Académico UPC.
- Díaz, L. L. (2023, 5 junio). *En múltiples dispositivos, así ve televisión la generación Z*. *El Tiempo*.
- Elite | Rotten Tomatoes*. (s. f.). Rotten Tomatoes.
<https://www.rottentomatoes.com/tv/elite>
- Espino, et al., (2023). El desarrollo de la calidad educativa en educación superior universitaria: Revisión sistemática 2019-2023.
- Espinoza, O. E., M. (2011). *La infancia del cine, una revisión de la teoría cinematográfica de Siegfried Kracauer*. *SciELO*, 36(1405-0927).
- Esqueda-Verano, L. (2018). *La ontología de la imagen híbrida: actualización de las premisas ontológicas en la teoría de André Bazin*.
- Ferrera, D., 2020. Construcción del personaje adolescente en la ficción seriada europea. las series originales de Netflix como caso de estudio.

- Field, S. (1995): *El libro del guión*. Madrid: Plot.
- García, J. (2019). *Breve historia del Nuevo Cine Latinoamericano**.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color: cómo actúan los colores en los sentimientos y en la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jean Mitry, *Cine y Lenguaje*. (2024). Library.
- Jiménez Draguicevic, P. S.,(2021). Guía didáctica para la construcción de una puesta en escena. *Contribuciones desde Coatepec*, (35), .
- Lasso, S. (23 de abril de 2016). *Colores fríos | Cuáles son, significado y características*. Recuperado de <https://www.aboutespanol.com/colores-frios-cuales-son-significado-y-caracteristicas-180092>.
- Lino, C. (2020, 3 septiembre). *El realismo en el cine: Bazin y el cine moderno. Parte II*. *Pressenza*. <https://www.pressenza.com/es/2020/09/el-realismo-en-el-cine-bazin-y-el-cine-moderno-parte-ii/>
- Lozano, E. (2020). *Diccionario de Directores del Cine Mexicano, A. C. DE LA ESCENOGRAFÍA AL DISEÑO DE PRODUCCIÓN EN EL CINE MEXICANO: UN LARGO y SINUOSO CAMINO - DDCM*. DDCM.
- Machin (2023). *Cine criminal coreano contemporáneo: Características temáticas, narrativas, visuales y culturales*. Documentos - Universidade de Santiago de Compostela.
- Madrid, Y. G. (2023, 22 diciembre). *Televisión vs Streaming: ¿Quién ganará la guerra del futuro?* *LatinAmerican Post*.
- Marcos, N (2024, 26 julio). *Historia de un fenómeno llamado 'Élite': "Aunque la serie es frívola, nosotros no hemos frivolidado con ella"*. *El País*.
- Márquez et. al., (2019). Enfoques para la formulación de la hipótesis en la investigación científica. *Conrado*, 15(70), 354-360.
- Mangas, D. (2019, 28 enero). *ÉLITE (temporada 1) | Crítica de la serie de Netflix. Los Interrogantes*. <https://losinterrogantes.com/cine/criticas/elite-temporada-1-critica-de-la-serie-de-netflix>
- Marcel, M (2002). *Lenguaje de cine*. Barcelona: Gediza editorial.
- Martínez, A. F., De Casas Moreno, P., & Verdú, A. V. (2021). *Consumo televisivo e interacción en redes sociales entre jóvenes seguidores de la serie Élite*. Doxa Comunicación.
- Martínez, E y Sánchez (s.f.). *El color y la luz en el cine*.

- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1), 38-47.
- Meimaridis, M., & Castellano, M. (2019). *“Weaponizing Nostalgia”: Netflix, Revivals and Brazilian Fans of Gilmore Girls*. Uff.
https://www.academia.edu/40329890/_Weaponizing_Nostalgia_Netflix_Revivals_and_Brazilian_Fans_of_Gilmore_Girls
- Mendíbil, A., García, F. G., & Guardia, M. L. G. (2017). *Narratología porno: Una lectura semiótica de Tras la puerta verde*. Dialnet.
- Miñan, M. (2024, 24 mayo). *Concepto de colores cálidos: ejemplos, tipos y significado*.
- Molina, J. (2016). *Del neorrealismo italiano al cine latinoamericano*. LINNE.
<https://linnemagazine.com/2016/03/30/del-neorrealismo-italiano-al-cine-latinoamericano>
- Ortiz, María J. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. RUA Universidad de Alicante.
- Pacheco, G. (2021). *Dirección de arte y representación de pobreza en el cine peruano*. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/658961>
- Parán, E. (2018). ANÁLISIS DE LA ESTÉTICA VISUAL DEL CINE PERUANO EN PELÍCULAS TAQUILLERAS DEL GÉNERO DRAMA ENTRE LOS AÑOS 2010 AL 2014. En *Repositorio Universidad Señor de Sipán*.
- Perez, M. A. P. N., & Redondo, M. M. R. D. (2006). *Procesos De Valoración Y Emoción: Características, Desarrollo, Clasificación Y Estado Actual*. R.E.M.E., IX(22).
<https://reme.uji.es/articulos/numero22/revisio/num22revisio.pdf>
- Pérez, P. (s.f.) *Construcción del personaje*. Recuperado de http://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION_CONSTRUCCION_DEL_PERSONAJE_JPATRICIOPEREZ.pdf
- Puerta, D. S (2014). *Siegfried Kracauer y la emergente cultura de masas*.
<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/2910>
- PuntoEdu, E. (2024, 24 julio). *28 Festival de Cine de Lima PUCP: vive el ritual del cine peruano y latinoamericano*. PuntoEdu PUCP.
- Rafa. (2024, 17 agosto). *La historia del cine: desde sus inicios hasta la era digital*. Geo Evolución.

- Ramírez, M. (2005). *La televisión como escuela paralela a la institución educativa: usos y gratificaciones que los niños en edad escolar, obtienen actualmente de los contenidos de ambas instituciones*. Universidad de las Américas Puebla.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/montesinos_r_m/
- Rizzo, M. (2005). *The Art Direction Handbook for Film*. Estados Unidos: Focal Press.
- Parán, E. (2018). ANÁLISIS DE LA ESTÉTICA VISUAL DEL CINE PERUANO EN PELÍCULAS TAQUILLERAS DEL GÉNERO DRAMA ENTRE LOS AÑOS 2010 AL 2014.
- Sabarís, X. N. (2019). *Relecturas posmodernas del Quijote en Breaking Bad. Cultura de masas y democratización estética en la ficción serial*. Dialnet.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). *Metodología de la investigación*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Salvador, P. (2017). “*La dirección de arte es una lucha constante entre el deseo y la realidad*”. <https://www.bcncatfilmcommission.com/es/noticias/patrick-salvador-%E2%80%99Cla-direcci%C3%B3n-de-arte-es-una-lucha-constante-entre-el-deseo-y-la-realidad%E2%80%9D>
- Saucedo, E. R. (2022). Análisis de la dirección de arte en el cine peruano en la década de 2010: caso La última tarde y La hora final [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/34275>
- Statista. (2024, 23 febrero). *Ranking de los servicios de streaming de vídeo más demandados del mundo en 2023*. <https://es.statista.com/estadisticas/879769/ranking-de-los-servicios-de-video-en-streaming-mas-demandados-del-mundo/>
- Tamayo, A., & Hendrickx, N. (2015). *La Dirección de Arte en el Cine Peruano*. Lima, Perú: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Tompson, R (2003). El lenguaje de Cine. Recuperado de:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/10110_29109.pdf
- Trujillo, C.M. (2018). *El arte de lo innegable. La mirada de André Bazin. – El Espectador Imaginario*. <https://www.elspectadorimaginario.com/el-arte-de-lo-innegable-la-mirada-de-andre-bazin>

- Urrutia, C. A. (2019). Variaciones del realismo en el cine chileno contemporáneo. Las películas de Alejandro Fernández Almendras. *Comunicación y Medios*, 28(39), 98-108. <https://doi.org/10.535>
- Valorar. (2024). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/valorar>
- Vasquez, J. S. (2022). *Análisis de la dirección de arte en la película La pasión de Javier dirigida por Eduardo Guillot Meave, Lima, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/36647>
- Verano, L. E. (s. f.). *El cine como espejo diferido: el concepto de transferencia en André Bazin y Stanley Cavell*. <https://www.redalyc.org/journal/649/64961259004/html/>
- Verano, L. E. (2019). El cine más allá del signo: revisitando el concepto de indexicalidad en la teoría de André Bazin. *Signa Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 28, 599. <https://doi.org/10.5944/signa.vol28.2019.25071>
- Villanueva, C. F. (2008). *Los espectadores ante la violencia televisiva: funciones, efectos e interpretaciones situadas*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2790912>
- Zurro Vigo, B. (2015). Dirección de arte: La creación de identidad visual como elemento comunicativo (Trabajo final de Master). Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/hand>

ANEXOS

Anexo nº1. Cuestionario

CUESTIONARIO – NIVEL DE VALORACIÓN

Instrucciones: A continuación, se ofrece una serie de preguntas con la finalidad de desarrollar una investigación académica en relación con la serie **ÉLITE** de la productora Netflix, Te agradecería responder todas las preguntas con total sinceridad, recuerda que no existen respuestas correctas ni incorrectas, y esta información es totalmente confidencial.

La escala de 5 criterios es la siguiente:

Criterios	Puntaje
Totalmente en desacuerdo	1
En desacuerdo	2
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3
De acuerdo	4
Totalmente de acuerdo	5

Pregunta filtro:	¿Viste la serie ÉLITE?	Si	No
-------------------------	------------------------	----	----

Dirección de arte	D1	Subdimensión	Enunciado	NIVELES				
	DISEÑO ESCENOGRÁFICO	ESCENARIO		El escenario permite representar el tiempo y época de la escena.				
			El escenario establecido ya sea real o ficticio aporta autenticidad a la escena.					
MOBILIARIO			El mobiliario presente contribuye al tiempo representado.					
			El mobiliario ayuda a la construcción de la escenografía.					
UTILERÍA			La utilería contribuye a la construcción del tiempo que se quiere representar.					
			La utilería aporta al diseño de la escenografía.					

Dirección de arte	D1	Subdimensión	Enunciado	NIVELES				
	CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES	VESTUARIO		El vestuario contribuye al tiempo y época en el cual se encuentra el personaje.				
			El vestuario aporta a la caracterización y presencia del personaje.					
MAQUILLAJE			El maquillaje se adecúa al contexto en el que se encuentra el personaje.					
			El maquillaje contribuye a la caracterización del personaje.					
PEINADO			El peinado permite contextualizar al personaje en el tiempo o época representada.					

			El peinado permite determinar la apariencia y edad del personaje.						
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

Dirección de arte	D1	Subdimensión	Enunciado	NIVELES				
	ILUMINACIÓN Y COLOR	ILUMINACIÓN		La iluminación se adecúa al contexto de la escena ya sea, iluminación en clave alta o baja, de acuerdo a la trama.				
			La iluminación contribuye a resaltar aspectos específicos de la escena, ya sea del personaje, escenografía o el conjunto.					
COLOR			El color permite construir el contexto de acuerdo a la gama fría o cálida (azules y naranjas).					
			El color contribuye a la escena ya que permite resaltar aspectos de los personajes y la escenografía.					

Anexo n°2. Solicitud de Población

SOLICITUD DE DATOS POBLACIÓN ESTUDIANTIL

SOLICITO: DATO DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE QUINTO A DÉCIMO CICLO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE CCOM

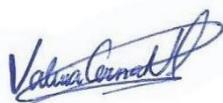
Señora Secretaria del
Programa de Apoyo al Desarrollo de la Tesis (PADT CCOM)
Presente.-

Valeria Cerna Novoa y Stanley Villena Riojas, bachilleres en Ciencias de la Comunicación, estudiantes del PADT CCOM 2024, me presento a usted y expongo:

Que solicito la cantidad de alumnos matriculados semestre 2024_20 de quinto a décimo ciclo del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, la finalidad de solicitar esta información es para obtener la población y muestra exacta, de esta forma aplicar el instrumento de nuestro proyecto de tesis.

Por ser de justicia.

Trujillo, 11 de Octubre del 2024



Nombres y Apellidos: Valeria Alessandra Cerna Novoa
D.N.I.. 74301723



Nombres y Apellidos: Villena Riojas, Delver Stanly
D.N.I..

Trujillo, octubre 01 de 2024

RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 0260-2024-FAC. CC. de la C.-UPAO

VISTO: el informe del jurado evaluador del Proyecto de Tesis, así como el expediente organizado por los bachilleres: VALERIA ALESSANDRA CERNA NOVOA y DELVER STANLEY VILLENA RIOJAS, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación, y;

CONSIDERANDO:

Que, los bachilleres: VALERIA ALESSANDRA CERNA NOVOA y DELVER STANLEY VILLENA RIOJAS presentaron el proyecto de tesis titulado: “**Valoración de la dirección de arte de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024**”, solicitando su inscripción.

Que, el referido Proyecto ha sido objeto de evaluación, la misma que forma parte del expediente.

Que, de la evaluación efectuada se desprende que el referido proyecto reúne las condiciones y características académicas de un proyecto de tesis de la especialidad.

Que, en concordancia con el Artículo 128° del Estatuto Institucional, adecuado a la Nueva Ley Universitaria 30220 y, habiendo cumplido con los procedimientos académicos y administrativos correspondientes, los autores deben ser declarados expeditos para la elaboración de la Tesis, de acuerdo con el Proyecto que amerita su inscripción.

Por las consideraciones expuestas y en uso de las atribuciones concedidas a este Decanato, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad;

SE RESUELVE:

Primero: **DECLARAR** expeditos a los bachilleres: VALERIA ALESSANDRA CERNA NOVOA y DELVER STANLEY VILLENA RIOJAS para el desarrollo de la tesis titulada: “**Valoración de la dirección de arte de la serie Élite por estudiantes de comunicación de una universidad privada, Trujillo 2024**”.

Segundo: **AUTORIZAR** la inscripción del Proyecto en mención, en el Registro de Proyectos de Tesis de la Facultad con el N° **016-2024**, quedando establecido que para su desarrollo dispone de un (01) año, siendo la fecha de vencimiento el **30 de setiembre de 2025**.

Tercero: El Decanato de la Facultad de Ciencias de la Comunicación cuidará que el desarrollo del Proyecto de Tesis se realice de acuerdo con lo estipulado en el Reglamento de Grados y Títulos de nuestra Universidad.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



Dr. Jaime Manuel Alba Vidal
Decano



Dra. Ana Cecilia Loo Jave
Secretaria Académica

C.c. Dirección del Programa de Estudio, asesor, interesados, archivo.



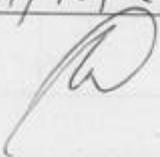
ANALISIS DE CONSISTENCIA INTERNA.

Estadísticas de fiabilidad

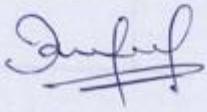
Alfa de Cronbach	N de elementos
,996	176

El análisis de la fiabilidad a través del alfa de Cronbach aplicado a los ítems del instrumento es de 0.996, lo que significa que este índice de consistencia interna es altamente aceptable.

Anexo n° 5. Validación por docentes

Nombre de juez experto:	Marcelo Vera Luján
Profesión	Comunicador Social
Grado académico	Doctor
Institución donde labora	UPA3
Cargo	Docente
Fecha de validación	21/10/2021
Firma	

Nombre de juez experto:	Carlos Roberth Quiroz Castrejón
Profesión	Nombre de juez experto: Carlos Roberth Quiroz Castrejón Profesión Docente universitario pregrado/posgrado y asesor consultor
Grado académico	Magister
Institución donde labora	UPAO
Cargo	Docente/ Asesor
Fecha de validación	7/10/2024
Firma	

Nombre de juez experto:	David Omar Fernando Casosal Morales
Profesión	Comunicador Social
Grado académico	Maestro
Institución donde labora	UPAO
Cargo	Docente responsable comité interno acreditación y calidad
Fecha de validación	21 octubre 2024
Firma	

Anexo nº 6. Stills de escenas con mayor valoración

<p>Escena 2</p> <p>Carla y Cristian: escena de encuentro íntimo observado por un tercero.</p>	<p>Escena 4</p> <p>Marina y Nano: escena de primer encuentro íntimo de los personajes.</p>	<p>Escena 10</p> <p>Paliza Grupal: escena de violencia grupal por estudiantes de las Encinas</p>
		