

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

**“La dirección artística en la ficción:  
Diseño de interiores en *El  
Embarcadero*”**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Laura Amorós Ferriz**

Tutor/a:

**Nadia Alonso López**

**GANDIA, 2020**

## **AGRADECIMIENTOS**

Me gustaría agradecer a Abdón Alcañiz por compartir conmigo su trabajo y experiencia como director artístico. Me ha inspirado, guiado y aconsejado como un amigo. Sin su colaboración no habría sido posible conocer el trabajo de la dirección artística en la serie “El Embarcadero” y a cerca de la disciplina en sí misma.

También he de agradecer a mi tutora, Nadia Alonso, por acompañarme en este último proyecto de mi carrera y guiarme desde su perspectiva profesional.

## **RESUMEN**

“La dirección artística trata siempre de la obtención y/o creación artística y técnica de todos los espacios concretos, que son necesarios para desarrollar una determinada acción dramática, de modo que esta pueda ser filmada adecuadamente y desde la particular visión de un director de cine.” (Murcia, 2002, p.63).

En la fase de preproducción, la dirección artística abarca toda la experiencia visual donde se estudian las localizaciones para decidir si transformar el espacio o construirlo desde cero teniendo en cuenta tanto la identidad de los personajes como el espacio donde se desenvuelven.

En primer lugar, estudiaremos la naturaleza del concepto de dirección artística y su evolución, y conoceremos el proceso de creación de un producto de ficción.

Por último, como caso de estudio, analizaremos la dirección artística de la serie “El Embarcadero” (Movistar+, 2019), centrando el objeto de estudio en el diseño de interiores, ya que revela la identidad de los personajes a través de los escenarios. Además, conoceremos la visión del director de arte de la serie, Abdón Alcañiz, en una entrevista realizada para este trabajo final de grado.

### **Palabras clave**

Dirección artística, serie, interiores, diseño, decorado

## **ABSTRACT**

“The art direction is about obtaining and/or creating artistic and technical creation of each and every one of the specific spaces which are necessary to develop a certain dramatic action, so that it can be filmed properly and from the particular view of a film director.” (Murcia, 2002, p.63).

In the pre-production phase of a fiction product, the art direction has the entire visual experience where locations are studied to decide whether to transform the space or build it from scratch, considering both the identity of the characters and the space where they unfold.

First, we will study the nature of the concept of art direction and its evolution, and we will know the process of creating a fiction product.

Lastly, as a case study we will analyze the art direction of the TV series “El Embarcadero” (Movistar+, 2019), focusing the object of study on the interior design, since it reveals the identity of the characters through these sets. In addition, we will learn about the vision of the art director of the series, Abdón Alcañiz, in an interview for this final degree work.

### **Key words**

Art direction, TV series, interior, design, set

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
1.1 Justificación de la investigación.....	7
1.2 Objetivos.....	8
1.3 Metodología.....	8
1.4 Estructura del trabajo.....	9
<b>2. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA.....</b>	<b>10</b>
2.1 ¿Qué es la dirección artística?.....	10
2.2 Historia de la dirección artística.....	12
2.3 La figura del director de arte.....	15
2.4 El proceso de creación.....	18
<b>3. CASO DE ESTUDIO: “EL EMBARCADERO”.....</b>	<b>25</b>
3.1 Introducción a la serie.....	26
3.3 La propuesta artística.....	27
3.3 Análisis del diseño de interiores.....	32
3.3.1 Alejandra.....	32
3.3.2 Verónica.....	38
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>45</b>
<b>5. BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>48</b>
5.1 Filmografía.....	50
<b>6. ANEXOS.....</b>	<b>50</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

En los orígenes del cine, la dirección artística estaba ligada a una concepción teatral mediante fondos pintados con el objetivo de representar las historias. Con la llegada de Georges Méliès<sup>1</sup> se descubre una intención en sus decorados con el despliegue de una multitud de escenografías y elementos decorativos con el objetivo de transportarnos a su mundo imaginario.

A lo largo de la evolución de esta disciplina y con la llegada de la época dorada de Hollywood, entre 1927 y finales de los años 50, fue surgiendo la necesidad de tener un responsable que diseñara la parte visual de un proyecto y ejecutara los decorados; un responsable encargado de integrar distintas disciplinas artísticas como la arquitectura, la pintura, el interiorismo y la escultura. Además de tener un alto nivel de gestión en la toma de decisiones, delegando responsabilidades y adoptando las exigencias del guion a los límites de un presupuesto establecido.

La dirección artística como concepto y disciplina ha evolucionado hasta la actualidad para devenir en un proceso de diseño que defina el concepto visual de una obra audiovisual. Así lo explica Michael Rizzo (2007, p. 3-4).

“El diseñador de producción o director artístico es el responsable del concepto visual de la película a través del diseño y de la construcción física de los decorados. El diseñador es la esencia, la fuerza creativa del departamento de arte [...] El director artístico hace posible que este mismo proceso de diseño pase de los esbozos realizados a la realización física de los decorados”.

Actualmente, las series son el contenido más relevante de la televisión y con más demanda<sup>2</sup>. De esta manera, y teniendo en cuenta lo anterior, se va a llevar a cabo un proceso de investigación acerca de la dirección artística, descubriendo cómo repercute el trabajo del director artístico como fuente narrativa en la historia y el desarrollo de su actividad dentro de una producción audiovisual.

Esta investigación se centra en el estudio del proceso creativo de los interiores de la serie española original de Movistar + “El Embarcadero”, creada por Álex Pina y Esther Martínez, y cuyo director artístico es Abdón Alcañiz. Este proceso creativo lo abordaremos desde cada uno de los elementos que lo compone, como son: el espacio, la ambientación, el color, el estilo y el tratamiento, que dotan a la ficción de una estética determinada y de una coherencia visual que respete las pautas del guion.

---

<sup>1</sup> George Méliès (París, 1861 – id., 1938) Director y productor de cine francés. Fue el primero que utilizó la cámara para narrar historias ficticias, es decir, el inventor o al menos el pionero de lo que hoy llamamos el cine. < <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/melies.htm> > [Consulta: 12 de abril de 2020]

<sup>2</sup> Art.: GARCIA, I. (2019) Cine y Tele. < <https://www.cineytele.com/2019/10/28/ignacio-garcia-legaz-las-series-son-el-contenido-mas-relevante-de-la-television/> > [Consulta: 14 de abril de 2020]

## 1.1 Justificación de la investigación

El proyecto surge a partir de la aspiración a dedicarme a la dirección artística como profesión. Tras mi paso por la Escuela Politécnica Superior de Gandía, una de mis asignaturas favoritas fue Dirección Artística impartida por la profesora Marina Segarra. Con este trabajo busco consolidar mi formación investigando y aprendiendo sobre esta disciplina artística.

Personalmente, tras el visionado de la serie “El Embarcadero”, objeto de estudio del presente trabajo, quedé asombrada por la labor de dirección artística. Uno de los motivos por los que me decanté por esta serie fue por mi admiración a Abdón Alcañiz, el director artístico de la serie. Otro motivo fue el visual en su totalidad, principalmente por su imagen muy cuidada. Me llamó mucho la atención el espacio, el color, el estilo, decoración y todos los elementos de atrezzo<sup>3</sup> que intervienen. Además, la serie está rodada en varios escenarios de Valencia y casi en su totalidad en La Albufera, uno de mis lugares favoritos de la Comunidad Valenciana.

Con mi afán de buscar más allá, considero que la dirección artística no está tan valorada como se merece y queda absorbida por otros departamentos dentro del audiovisual. En palabras del productor de cine Peter Ettedghi (2001): “Se trata de uno de los departamentos más importantes y también, a veces, más olvidado a la hora de valorar una película.”

Por este motivo, quiero mostrar el trabajo que lleva a su cargo el director de arte junto a su equipo y llevarlo a cabo en el análisis de serie “El Embarcadero”, como caso práctico, transmitiendo su trabajo de la manera más fiel posible.

---

<sup>3</sup> Véase: Anexo 1: Glosario, p. 1.

## 1.2 Objetivos

Teniendo en cuenta lo anterior, se plantean los siguientes objetivos en el presente trabajo:

- El objetivo principal es analizar el diseño de interiores de la serie “El Embarcadero” (2019). Para ello, vamos a examinar el proceso creativo a través de su espacio, color, estilo, ambientación y atrezzo. Posteriormente, realizaremos una conclusión donde podremos descubrir si posee coherencia artística entre los personajes y el espacio que se ha diseñado.

De igual modo, se plantean como objetivos secundarios:

- Indagar sobre la dirección artística como disciplina y el proceso creativo que lleva a cabo el director de arte.
- Reconocer la labor del director de arte y sacar conclusiones acerca de su trabajo.
- Dar respuesta a si la dirección artística funciona como elemento constructor de la historia y aporta valor al personaje a través del caso práctico de la serie “El Embarcadero”.

## 1.3 Metodología

Para la realización del presente Trabajo Final de Grado, se ha realizado una revisión exhaustiva de referencias bibliográficas tanto escritas como audiovisuales relacionadas con la dirección artística y se ha llevado a cabo una investigación teórica sobre el tema. El material bibliográfico consultado consta de entrevistas, documentales, vídeos, fotografía, cursos y publicaciones, tanto libros como artículos de revistas.

Cobra una gran relevancia en el trabajo la asistencia al curso intensivo de Dirección de Arte para Cine y TV que realicé en la Escuela Mastermedia de Valencia. Con esta docencia he ampliado mis conocimientos sobre la disciplina y he puesto en práctica la labor de un director artístico a través de ejercicios como la creación de paletas cromáticas o la interpretación visual de un guion.

Como he mencionado anteriormente, la elección en particular de esta serie se debe a mi gusto personal en la imagen y a los escenarios donde ha sido grabada como La Albufera. Y no menos importante, a uno de mis grandes referentes del sector el director artístico de la serie, Abdón Alcañiz, a quien he entrevistado específicamente para el presente trabajo sobre su labor como director de arte en “El Embarcadero”. Cuando lo conocí, descubrí la pasión que dedica a todos sus trabajos y el esfuerzo que realiza en cada uno de ellos. Considero importante conocer brevemente la trayectoria de Abdón ya que es uno de los protagonistas de este proyecto.

Abdón Alcañiz comenzó a interesarse por el sector audiovisual en el instituto Joan Fuster de Sueca. Tras cursar el ciclo superior de imagen en el Instituto Veles i Vents de Gandia, se sumerge en aspectos como la fotografía o la estética.

“Allí descubrí que me gustaba más preparar los espacios que el resultado final. Una vez en la universidad aparece la asignatura Dirección Artística y le pongo nombre a esa preparación previa”<sup>4</sup>.

Tras licenciarse en Comunicación Audiovisual por la Escuela Politècnica Superior de Gandia y realizar el máster de Dirección de Arte en la ESCAC<sup>5</sup>, nos confiesa en la entrevista que entre sus referentes se encuentra Pilar Revuelta, Elisabeth Williams, Eurgenio Caballero y Wes Anderson.

En la revista Estil<sup>6</sup> lo definen como una de esas personas que suma a su talento innato las ganas y la pasión en aquello que hace. Abdón ya cuenta con un Premio Emmy por la serie “La casa de papel” (Pina, 2017). Pero esta no es la única producción relevante en la que ha participado ya que, junto con “El Embarcadero”, también ha diseñado el escenario de películas como “El desentierro” (Ruipérez, 2018), “Paella Today” (Sabater, 2017) o, “Mil cosas que faria per tu” (Cervera, 2017), entre otras.<sup>7</sup>

“Mi principal motor es participar en todo proyecto que se pone por delante. Gracias al cortometraje ‘Un millón’ (2014) de Álex Rodrigo se me abre la ventana de ‘La Novia’ (2015), una película de Paola Ortiz. Y gracias a ellos, se me abre otra que se llamaría ‘La casa de papel’.”, nos confiesa en la entrevista. Actualmente, trabaja en otra superproducción para Netflix, llamada “Sky Rojo”. “El ritmo en las series es frenético, hay veces que empezamos a hacer decorados antes de tener incluso el guion”.<sup>8</sup> Como hemos anotado anteriormente, la demanda de las series es elevada y por este motivo nos tenemos que adaptar a los cambios en la industria cinematográfica.

Junto con la información aportada por Abdón Alcañiz, también estudiaremos la visión de otros directores artísticos como Michael Rizzo, Félix Murcia o Pilar Revuelta, además de productores de cine como Peter Ettedghi o el arquitecto e investigador cinematográfico Jorge Gorostiza. También descubriremos las pinturas del artista Pollock o del pintor valenciano Joaquín Sorolla como algunos de los referentes del proyecto.

Por último, me gustaría añadir que se va a hacer uso de manera general el masculino genérico pero la intención es referirse tanto a hombres como mujeres de la industria cuando nos referimos al director artístico como profesión.

---

<sup>4</sup> Véase: Anexo 2. Entrevista a Abdón Alcañiz, p.1.

<sup>5</sup> Escuela Superior de Cine y Audiovisual de Cataluña. <<https://escac.com/>>

<sup>6</sup> Revista Estil (2020) p.20-23.

<sup>7</sup> Para ver su trabajo completo dentro de la industria cinematográfica, véase: < <https://xn--abdonalcaiz-9db.com/>>

<sup>8</sup> Charla de Abdón Alcañiz en Diálogos en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia el 3 de febrero de 2020.

## 1.4 Estructura del trabajo

El presente trabajo se divide en dos bloques principales, el primero se centra en abordar desde una perspectiva teórica la dirección artística mientras que el otro bloque muestra y analiza el caso práctico de la serie “El Embarcadero”.

De este modo, en el primer bloque desarrollaremos el concepto, su historia, el director de arte como figura dentro de la industria cinematográfica y el proceso creativo en la ficción desgranado por sub-apartados que he dividido por secciones: guion, investigación, propuesta, diseño, aplicación y producción. Estos se pueden alterar debido a las preferencias del director y su modo de trabajar, pero siempre están presente dentro de la preproducción<sup>9</sup> de un producto de ficción.

En cuanto al análisis de la serie, el bloque se divide en los siguientes sub-apartados: información de la serie, la propuesta artística con la elaboración de un *moodboard*<sup>10</sup> de los dos escenarios que he escogido por ser los más relevantes en la trama: el piso de Alejandra y la casa de Verónica y, como espacio protagonista La Albufera, donde principalmente se desarrolla la historia.

He seleccionado estos interiores ya que considero que tienen gran relevancia en la trama dado que corresponden a dos de las protagonistas principales, Alejandra y Verónica. Además con el análisis de los interiores de la serie podremos responder a uno de los objetivos planteados: si tiene coherencia estética el interior diseñado con respecto al personaje y si el decorado aporta valor e información a la historia.

En este análisis pondremos en práctica lo aprendido en el primer bloque puesto que tendremos que seguir los pasos de un director artístico en cuanto a la localización, la creación de la paleta de color, el estilo, la ambientación y el atrezzo, de modo que todo mantenga la coherencia visual.

Además, en el apartado de conclusión desarrollaremos los objetivos planteados que hemos ido estudiando a lo largo del proyecto y profundizaremos sobre el reconocimiento de este departamento artístico.

Finalmente, encontraremos el apartado de Bibliografía donde se recogen las fuentes de información de este trabajo; y por último, el apartado de Anexos donde podremos encontrar documentos extra que complementen información al proyecto como: la entrevista completa a Abdón Alcañiz, el glosario donde podemos encontrar definiciones más extensas sobre algunos términos que pueden causar confusión y un anexo de fotografías acerca del diseño de interiores de las protagonistas: Alejandra y Verónica.

---

<sup>9</sup> Se denomina preproducción a la parte del trabajo que corresponde al tiempo anterior al rodaje, al momento del rodaje se llama producción y aquel tiempo posterior será la postproducción.

<sup>10</sup> Véase: Anexo 1. Glosario, p.4.

“Aprende las reglas como un profesional,  
para poder romperlas como un artista.”

Pablo Picasso

## 2. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Este apartado se divide en cuatro sub-apartados: el concepto de la dirección artística apoyado por referentes del sector; la historia de esta disciplina artística y su evolución dentro del sector audiovisual; la figura del director de arte y el proceso creativo detallado para entender mejor dicha labor dentro de la ficción.

### 2.1 ¿Qué es la dirección artística?

Para entender a qué nos referimos cuando hablamos de dirección artística, acudimos a la definición académica que propone la asignatura de Dirección Artística de la EPSG<sup>11</sup>.

“La dirección artística debe recoger los conceptos narrativos y saber trasladarlos a su visualización, para así comunicar o desarrollar los diferentes temas que propone la historia. Así, si algo define la esencia del trabajo, es el hecho de saber buscar y encontrar un concepto visual y una poética que establezca una conexión entre el estilo visual y el contenido de la historia contada en el guion”<sup>12</sup>.

Según se explica, en los primeros pasos de un proyecto artístico se encuentra la fase de documentación. El objetivo de esta es seleccionar la información necesaria y adecuada para crear una coherencia entre el guion y lo que queremos transmitir a través de la imagen.

Para profundizar más, una vez obtenido el concepto o la idea que se quiere realizar, se tiene que establecer una conexión entre la historia y la imagen que le queremos otorgar junto con los componentes artísticos para potenciar la estética visual. Abdón Alcañiz define así esta labor en la entrevista realizada para este trabajo:

“El departamento de arte es el encargado de crear el universo visual de un proyecto audiovisual. Soy la persona que supervisa y gestiona toda esa estética del proyecto, dirigiendo la escenografía, la ambientación, el atrezzo, teniendo en cuenta los colores, etc. Es decir, toda esa estética visual y ese aporte que haces para enriquecer y crear esa historia que le acompaña.”

Como vemos, el director de arte tiene la labor de crear un concepto visual a partir de aspectos temáticos, emocionales, psicológicos, sociológicos e históricos que surjan del guion.

---

<sup>11</sup> Escuela Politècnica Superior de Gandia. < <http://www.upv.es/contenidos/CGANDIA/>>

<sup>12</sup> Recurso de la asignatura “Dirección Artística” extraído de Poliformat. Unidad 5: El concepto visual.

Para enriquecer la historia, debemos de diseñar un mundo ficticio adecuado a ella. Diseñar esta atmósfera es uno de los pasos más complicados de todo proyecto, ya que todo elemento aporta información y no debe causar confusión al espectador. Félix Murcia, uno de los máximos referentes de la disciplina en el cine español contemporáneo, lo explica:

“La dirección de arte trata de diseñar el 50% del lenguaje cinematográfico que es lo que se ve. La mitad de la comunicación con el espectador es visual (...) La base de la dirección artística son los decorados, pero también es elegir los paisajes, diseñar la caligrafía de un personaje, decidir qué marca de tabaco tiene que fumar, vestir su casa, saber qué muebles tiene, cómo viste. Dar personalidad a un personaje de ficción, crear todo un mundo, una atmósfera, un clima que ayuda a contar dramáticamente una acción.” (Murcia, 2009, p.31).

Lo que Murcia nos quiere decir es que hay que meterse en la piel del personaje, entenderlo y darle un espacio acorde a su personalidad. Un componente también muy importante dentro del diseño son los escenarios donde ocurrirá la acción. Esta es una decisión que influye tanto en la planificación como en el presupuesto debido a si los decorados van a ser creados desde cero o transformados en un espacio ya existente.

El objetivo es crear una nueva y paralela realidad verosímil, es decir, un mundo imaginario con una coherencia visual adecuada que hace que la historia se enriquezca y que transmita al espectador unas emociones determinadas. Un ejemplo podría ser la labor de Antxón Gómez en “Che, el argentino” (Soderberg, 2008) donde resultó ganador del Goya a la Mejor Dirección Artística en 2009.

“Tengo la teoría de que el oficio de la dirección artística en una película, aparte de situar los escenarios y ponerlo todo en su sitio para que funcione la historia, es ayudar a que esa historia parezca más grande o interesante de lo que en realidad es. [...] la gente se imagina el Che y Cuba, y piensa que hemos ido allí a rodar. Pues no fuimos y tuvimos que construirlo absolutamente todo. Pero la percepción es que eso estaba así, que has ido a Cuba.” (Gómez, 2014, p.64).

Ante tales definiciones podemos comprender que se trata de un papel muy importante dentro del mundo audiovisual, ya que su intención o finalidad es ubicar y dotar de una época o atmósfera concreta al guion sobre el que se trabaja.

Por lo tanto, podemos considerar a la dirección artística como el proceso que crea el universo estético de la película. Busca reforzar el concepto estético que define la época, el lugar, el género, el estilo y los elementos que subrayan los rasgos físicos y psicológicos del personaje junto a las características socioculturales e identificativas de la ficción.

Dicho de otro modo, es el proceso de traducción de la historia en imagen y la forma de producir la coherencia estética, siempre siguiendo las directrices del director en base a las pautas establecidas en el guion.

## 2.2 Historia de la dirección artística

Las primeras escenografías tienen su origen en el teatro griego a partir de que Sófocles inventara el concepto del decorado para representar el lugar de la acción en el siglo VI a.C. En la escenografía clásica se usaba el periacto o periactes, un artificio que se colocaba en los laterales de la escena en el teatro griego para cambiar decorados. Se trataba de un prisma triangular que giraba sobre sí mismo por medio de unos espigones y en cada una de sus caras se representaba parte de un paisaje diferente, de manera que conforme giraba simulaba otro escenario<sup>13</sup>.

Con el paso del tiempo, la función de la dirección artística ha evolucionado desde ser la responsable de la función estilística de una obra teatral sin interferir en la función narrativa a ser el diseñador quien dota de estructura y coherencia visual. De manera que, simultáneamente, busca crear la atmósfera y contribuir a la construcción del personaje.

Si bien el origen del cine se basa en la escenografía teatral, el gran pionero del nacimiento de la puesta en escena fue el director de teatro, ilusionista y cineasta Georges Méliès, con su propuesta llena de fantasía donde su imaginación estaba ligada con la reconstrucción artificial de decorados. Con sus diseños extravagantes ejerció influencia no sólo sobre sus contemporáneos, sino décadas más tarde.

Los primeros diseños eran estáticos, debido a la naturaleza del teatro y la inmovilidad de la cámara. Y los decorados, con escaso mobiliario, estaban pintados en el telón como fondo protagonista.

Sin embargo, el cine inicia su evolución con la pretensión de alcanzar la naturalidad mediante nuevas técnicas, que se distancian poco a poco de la teatralidad de la escenografía<sup>14</sup>.

El historiador del diseño cinematográfico León Barsacq identifica el año 1908 como clave en la evolución del diseño cinematográfico. De esta manera, define:

“Hasta entonces, la cámara había sido un espectador inmóvil de la acción de la ficción, la cual transcurría en un escenario fijo como si se tratase de una obra de teatro, empleando en estos casos las mismas técnicas que se utilizaban en la escenografía teatral [...] como podría ser el uso de fondos o decorados pintados. Es en 1908 cuando la cámara se desvincula del trípode, introduciéndose así en la acción y desplazándose por su interior. Este hecho marca el fin del teatro filmado para dar lugar al cine propiamente dicho”<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Souriau, E. (2010). *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Ediciones Akal S.L. p, 417.

<sup>14</sup> Actualmente el término escenografía se ha ido extendiendo para aplicarlo al diseño de interiores en general.

<sup>15</sup> SOLAZ, L. “La dirección artística”

<[https://www.encadenados.org/n48/048stone/eb\\_direccionartistica.htm](https://www.encadenados.org/n48/048stone/eb_direccionartistica.htm)> [Consultado: 10 de abril de 2020]

La labor de la dirección artística consigue gran relevancia en su evolución de la mano del cine, otorgando la responsabilidad de todos los elementos visuales que surgían del guion. Durante las primeras décadas del siglo XX, la figura del director incrementó su importancia a medida que el cine se convertía en algo cada vez más grandilocuente.

La primera película conocida por su importante diseño de decorados es “Cabiria” (Pastrone, 1913), en ella Camilo Innocentti, Luigi Borgnono y Segundo de Chomón fueron los responsables de la dirección artística. Cabe destacar la figura de Chomón por sus maquetas y trucajes cinematográficos.

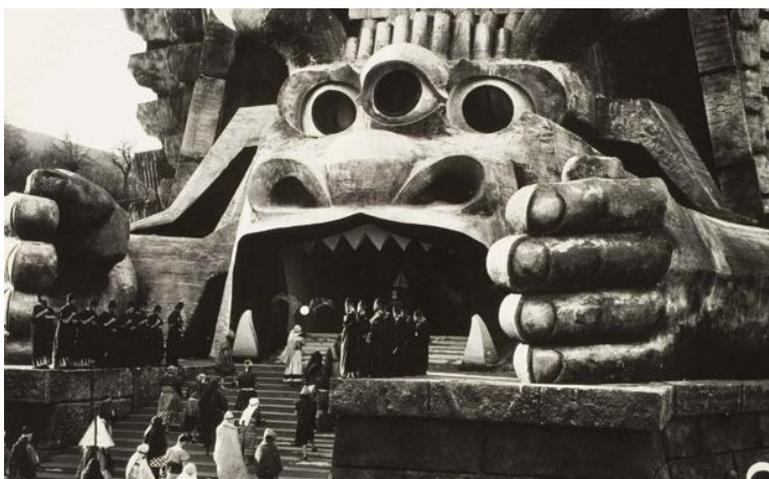


Figura 1. Decorados de la película “Cabiria” (Pastrone, 1913). Fuente: Google

“Fue surgiendo la necesidad de tener un responsable que no solo resolviera los decorados, sino que fuera capaz de diseñar el concepto visual de toda la obra, que aportase una propuesta estética vinculada a los aspectos tanto narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos de la historia contada en un guion. Una figura encargada expresamente de plantear una identidad visual global y un aspecto estético integral en cada una de las producciones. Gracias a la dirección artística se consiguió por primera vez dar vida al pasado y mostrar al gran público maravillosas y sorprendentes visiones del futuro”<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Murcia F. citado por PEIRO, A. (2018). *El proceso de concepción, diseño y resolución de decorados: la interacción entre el director de arte y el supervisor de efectos visuales en el cine contemporáneo español*. Segarra. M. dir. Trabajo Final de Grado. Gandia: Escuela Politècnica Superior de Gandia. <<https://cutt.ly/foPKDuY>> [Consulta: 20 de abril de 2020]

Los decorados fueron cada vez más complejos con la llegada de la época dorada de Hollywood. Muestra de ello hacen los grandes clásicos como “El mago de Oz” (Fleming, 1939) o, “Lo que el viento se llevó” (Fleming, 1939). En esta última, el productor David O. Selznick acuñaría el nombre de diseñador de producción<sup>17</sup> para definir el minucioso trabajo de *storyboard*<sup>18</sup> llevado a cabo por William Cameron Menzies. El diseñador dotó de estructura visual y estética a la película y se convirtió en el pionero del uso del color para conseguir efectos dramáticos.



Figura 2. *Storyboard* de la película “Lo que el viento se llevó” (Fleming, 1939). Fuente: Cbs News

“Antes de Menzies, el aspecto de una película era una combinación bastante aleatoria de los decorados creados y de cómo el camarógrafo decidía filmarlos. El trabajo de Menzies dio a las películas una unidad visual, del mismo modo que el guionista da a la película una unidad temporal” (Stempel, 2016).

Durante esta época, los decorados llegaron a tener tal importancia que influyó en el consumismo. La sociedad pedía a las tiendas los muebles, lámparas o cualquier objeto que había visto en las películas.

La figura del diseñador de producción creció y sus ayudantes recibieron el nombre de directores de arte, de este modo, los primeros se encargaban de la estética visual y del diseño de los decorados, mientras que los directores de arte se basaban en los detalles de los espacios arquitectónicos<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> Véase: Anexo 1. Glosario, p.2.

<sup>18</sup> Véase: Anexo 1. Glosario, p.4.

<sup>19</sup> Hernández, G. (2016). *Dirección de arte para las producciones audiovisuales*. p. 20.

## 2.3 La figura del director de arte

Como hemos observado anteriormente, la definición del director de arte varía según la época a la que nos referimos. De ser un estilista, realizador de ideas e imaginario, ha pasado a ser el responsable de crear el concepto de la idea y la propuesta estética.

Actualmente, el concepto de director de arte es más extendido y que pone nombre a la profesión. Sin embargo, todavía sigue vigente el perfil de diseñador de producción como si fueran dos términos iguales. A pesar de que son muy similares y en ocasiones se fusiona en una misma persona, el diseñador de producción tiene una función más amplia relacionada con diseñar el visual de la ficción y gestionar los recursos con el fin de que la historia sea consistente. Y el director de arte actuaría como el motor que engrana a todo el equipo de arte y que ejecuta todo lo diseñado.

El director de arte de las series “La casa de papel” (Pina, 2017) y “El Embarcadero” (Pina, 2019), Abdón Alcañiz, define de la siguiente manera la labor que realiza en la entrevista realizada para este trabajo:

“Creamos el universo visual. Es importante saber que la arquitectura, las formas, el espacio, el color y las texturas es todo lo que aporta información al espectador. Son signos que expresan la intención de un proyecto y apoyan a los personajes, ayudando a contar la historia. Empiezo a trabajar conceptos visuales hasta realizar una propuesta conceptual que, una vez se aprueba, se ejecuta y se convierte en tu herramienta para velar por ello”.

Alcañiz nos habla de la creación del universo imaginario antes de su ejecución, prestando atención a diferentes elementos que se entrelazan entre sí como el color, el espacio y las formas. Por otra parte, Michael Rizzo añade:

“Por lo tanto, las responsabilidades de un director de arte son: preservar al máximo el concepto visual sin pasarse del presupuesto ni renunciar a las ideas originales del director a lo largo del proceso [...] Tendrá que estar preparado e informado de todo lo referente a la película como el guion, los decorados, los gastos... Ejercerá como cabeza de equipo entre los miembros del departamento de arte para que todos rindan con fluidez. Escuchará y unirá las diferentes visiones del *look* de la película. Y supervisará la correcta consecución y optimización de tareas del departamento de arte y los gastos” (Rizzo, 2005).

Una vez diseñado el concepto visual, el director de arte tiene constantemente que seguir supervisando los decorados, controlar el presupuesto y delegando responsabilidades a su equipo para que cada uno realice su labor.

A continuación, tomaré la definición del presidente del Sindicato de Directores Artísticos de la Industria Cinematográfica Británica, Michael Stringer:

“El director artístico se encarga de aportar el entorno visual que requiere cada película, valorando la atmósfera que necesita según su función dramática. La capacidad del Diseñador de Producción o Director de Arte es versátil en extremo, los registros entre los que se debe mover no conocen límites, y su arte consiste en desplegar unas enormes dotes imaginativas, ateniéndose a unas precisas limitaciones técnicas, prácticas, y económicas” (Stringer, 1974, p. 9).

Ante estas aportaciones de directores artísticos de la industria, podemos considerar esta figura como la persona encargada de crear el concepto visual, diseñar la imagen y ejecutarla en una obra de ficción. Cabe destacar, como explica Stringer, la gran capacidad de interpretación del contenido dramático para poder hacerlo realidad en la ficción.

De este modo, el director de arte estudia los escenarios y localizaciones desde cada uno de los aspectos básicos que los definen (espacio, forma, color, estilo, ambientación y atrezzo) para decidir si transforma los decorados o si los crea construyéndolos desde cero. Además, debe comprender a los personajes y su entorno brindando información al espectador sobre la situación económica, social, política, emocional y psicológica de los personajes.

Por último, en cuanto al aspecto económico, el director de arte realiza un presupuesto para cada decorado y dirige a un equipo humano, organizando y delegando responsabilidades. Además, colabora constantemente con el productor y el director para encontrar el modo de ejecutar la obra audiovisual, conciliando las exigencias y necesidades del guion con las limitaciones presupuestarias y el plan de rodaje.

La complicidad entre el director, director de fotografía y director de arte es indispensable. En las conversaciones constantes, el cabeza de arte aporta ideas y recursos para ayudar a contar la historia, pero no las ejecuta si no está aprobado. “Cuesta encajar cuando el director de fotografía o el director te mueven algo. Tienes que estar adaptándote a esos cambios y propuestas. Porque trabajamos para la cámara, sino seríamos interioristas y decoraríamos algo bonito” explica Alcañiz en la entrevista.

Podríamos afirmar que el diseño de los espacios está al servicio del arte dramático pautado por el guion literario.

En la figura 3, podemos observar el organigrama del equipo que acompaña al director de arte en un proyecto audiovisual.

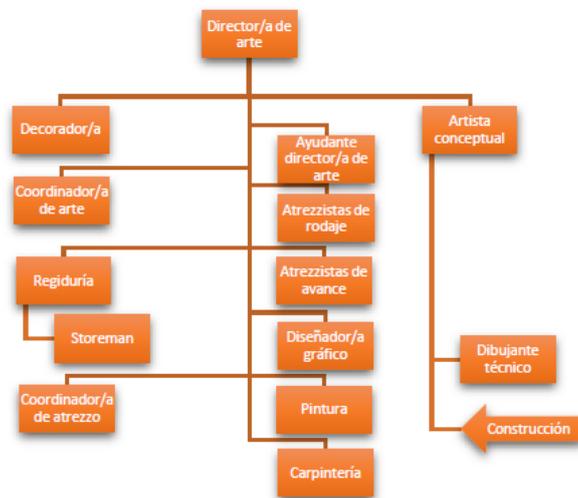


Figura 3. Organigrama del departamento de arte. Fuente: Abdón Alcañiz

Abdón Alcañiz nos lo explica en la entrevista realizada para este trabajo:

“En este proceso es súper importante trabajar con un equipo de arte bien arropado, desde ayudantes de decoración, ayudantes para ejecutar el proyecto, coordinación, regiduría (quienes te ayudan a mover el dinero y a encontrar las cosas), atrezistas de rodaje (quienes velan por el decorado en rodaje), atrezistas de avance (quienes preparan las cosas), diseñador gráfico, dibujantes, pintores, carpinteros, artistas conceptuales para dibujar técnicamente y para la construcción de ese espacio, etc. El equipo de arte está relacionado con muchos departamentos como el director, director de fotografía, vestuario, peluquería, maquillaje, efectos visuales. Hay que tener una mente psicológicamente positiva para poder crecer, para poder saber acompañar a tu equipo y también que te acompañen. Es algo de todos y todas.”

## 2.4 El proceso de creación

En primer lugar, debemos entender que el objetivo central del departamento artístico es diseñar y posteriormente construir los espacios necesarios para crear la atmósfera adecuada a las acciones que presenta el guion. Con esta labor se proporciona información al espectador con una ubicación espacio-temporal referente al desarrollo de la acción dramática.

Antes de adentrarnos a examinar el proceso artístico debemos tener en cuenta dos aspectos: la estética y la técnica. Las responsabilidades del director de arte están ligadas a estos dos aspectos, ya que se establece una simbiosis entre ambos para lograr su objetivo.

- Estética

Cuando hablamos de criterio estético se hace referencia a la documentación principal como encontramos en el proceso de investigación y las referencias audiovisuales. Se presenta la idea con elementos que faciliten su comprensión como el *moodboard* y se establece qué tipo de atmósfera estética y dramática tendrá el proyecto. Esta herramienta nos permite trasladar visualmente la imagen cero creada desde nuestra imaginación y así poder empezar a hacer nuestra propuesta artística.

Según los datos que presenta el guion, se diseña el aspecto plástico (forma y color) que tendrá la ficción, preconciendo la obra en términos visuales. Este tratamiento debe de estar vinculado con el tema, las emociones y las connotaciones psicológicas de los personajes con el objetivo de dotar de coherencia estética al universo ficticio.

- Técnica

El director de arte y su equipo trabajan en la ejecución de la obra audiovisual una vez diseñada la estética. Con el objetivo de hacerlo realidad se realizan dibujos de planos técnicos (plantas, alzadas o maquetas), además del diseño de elementos decorativos que formarán parte de los decorados (muebles, utensilios u objetos). Se debe conocer los materiales y las técnicas de construcción para “levantar” los decorados y los elementos que los componen. En este aspecto del proceso creativo intervienen carpinteros, pintores, electricistas, entre otros perfiles.

- **El proceso creativo**

Previamente al desarrollo de este proceso artístico se debe recordar que la imagen se debe pensar como un lenguaje. Esta acción conlleva una espacialidad implícita, es decir, tener la conciencia de que el texto se representa por lo que el espacio-tiempo tiene que ser verosímil. El objetivo es crear el clima y el contexto adecuado donde los personajes vivirán.

“Hay que hacerse unas preguntas: dónde estás, qué tienes que hacer, a dónde tienes que llegar... Comienzas ordenando cosas. Lo tienes en la cabeza y lo pasas a notas, pero no lo pasas a limpio. Porque entonces, ya estás estancado. Si acotas una idea, después es difícilísimo salirte de ella” (Gómez, 2014, p. 65).

En la fase de preproducción, el departamento de arte contiene la mayor fuente de información del proceso creativo que continúa hasta la ejecución total de la obra audiovisual. En este transcurso se deben tomar numerosas decisiones optando por la propuesta más equilibrada, la cual supone decidir qué colores emplear, qué materiales son los más adecuados, supervisar los detalles, diseñar los espacios, todo ello dentro de un presupuesto y siempre bajo las necesidades específicas del guion controladas por el director.

Cabe añadir que no todas las producciones siguen este proceso y pueden ocurrir alteraciones en algún paso. “Aunque por lógica los pasos son los mismos para todos, cada director de arte se puede plantear resolver su trabajo según la experiencia adquirida en el desarrollo de estos procesos y sus propios conocimientos” (Murcia, 2002).

A raíz de unas premisas y la investigación realizada, hemos desgranado y dividido en bloques el proceso creativo que se llevaría a cabo en un producto de ficción: guion, investigación, propuesta, diseño, aplicación y producción.

## ❖ Guion

Ante la primera lectura de guion, el primer paso clave en el proceso creativo es la imagen cero. Es decir, la materialización de la primera reacción global de nuestras emociones ante una primera lectura. Una primera expresión espontánea, rápida, libre e independiente.

En este proceso nacen las primeras conversaciones con el productor y el director de la obra audiovisual. Es importante buscar referencias audiovisuales, literarias o pictóricas con el objetivo de realizar el *moodboard*. Esta herramienta nos permite representar la imagen cero creada en nuestra imaginación con el fin de dotar al proyecto de un concepto visual.

## ❖ Investigación

Se realiza una segunda lectura más detenida buscando la interpretación del guion. Esta segunda lectura nos ofrece una idea sobre la época, clase social y ambientación, motivo por el cual se llevan a cabo labores de investigación y documentación sobre la época tanto en sus aspectos iconográficos como en el conocimiento de la historia social, usos y costumbres.

Con esta premisa, se realiza el primer desglose de guion, con el que se busca delimitar cuáles son los escenarios reales y cuáles serán los contruídos. En el documento se realizan anotaciones sobre los personajes principales y secundarios, localizaciones, vehículos, escenografía, vestuario... Además de marcar un primer nivel de recursos de los decorados. Preferiblemente anotado con un código de colores que permita identificar con rapidez cada apartado en las hojas de desglose. Este documento permitirá organizar un plan de trabajo que complementa al resto de equipo, pero principalmente al equipo de arte para conseguir el material.

Una vez conseguimos consolidar la idea, se comienza a buscar las localizaciones acordes con las necesidades del guion. El equipo debe terminar de decidir qué se construye y qué se transforma. Esta primera decisión es un factor importante que afecta al aspecto económico; se ha de tener en cuenta el alquiler, la ubicación geográfica y el espacio, contemplando su valor expresivo como prioridad.

### ❖ **Propuesta artística o *concept art***

La primera herramienta para expresar la intención que queremos transmitir es el dibujo. En este punto del proceso, se comienzan a dibujar los primeros bocetos de los escenarios más importantes para reflejar la idea y que el resto del equipo puede entenderla. Estos bocetos realizados por un artista conceptual o por el mismo director de arte, construyen una base sólida con la que empezar a trabajar en el diseño de los escenarios, permitiendo visualizar el espacio y su distribución, además de reflejar con minucioso detalle los elementos necesarios que intervendrían.

Se plantea una línea de color y una serie de bocetos de cómo se pretende que quede finalmente. Sirve como orientación para que el equipo se entienda en un mismo lenguaje. Como explica Mónica Gentile (2007, p.209): “Diseñar hace referencia al dibujo o a los bocetos previos a la realización de una cosa, para tener una idea aproximada de cómo será en la realidad. Constituye un código de comunicación”.

Se realiza el desglose final transformado en presupuesto. En base al primer desglose, este nuevo comienza a extraer toda la información posible en relación a la ambientación, decorado, atrezzo y a los personajes. Este paso precisa de un trabajo minucioso para marcar tanto el plan de trabajo como la búsqueda e investigación de los elementos del set ayudando a planificar todo lo que podemos llegar a necesitar, tanto para la historia, como para elaborar el presupuesto. Se concibe como la guía que todo el equipo de arte debe conocer. El desglose puede ser por secuencias o por decorados según la problemática que presenten. Sin embargo, todos tienen el mismo objetivo: verse reflejadas las necesidades de arte.

La información se recoge en un estudio técnico y económico de lo que puede suponer plasmar lo escrito en imagen. Si este es aceptado por la producción, se pone en marcha el proyecto.

## ❖ Diseño

Podemos entender que diseñar el aspecto plástico que tendrá una película consiste para el director de arte en preconcebir la obra en términos visuales en función de los datos que le brinda el guion. El director de arte debe imaginar sus decorados como si existieran, imaginar los detalles que los componen y las particularidades de cada uno.

Como explica Félix Murcia (2002): “no sólo es concebir decorados, sino que hay un proceso de diseño y resolución que va desde la elección de los paisajes que rodean al personaje hasta cómo está dispuesta su casa en sus más pequeños detalles”.

Anton Grot fue uno de los primeros diseñadores artísticos del cine norteamericano que produjo miles de dibujos en los que se detallaban no sólo todas las vistas posibles de un decorado arquitectónico sino, los planos que compondrían la película<sup>20</sup>. En la figura 4 vemos uno de sus bocetos para la película “Captain Blodd” (1935) y como el director Michael Curtiz plasmó fielmente el boceto de Grot en el film (figura 5).

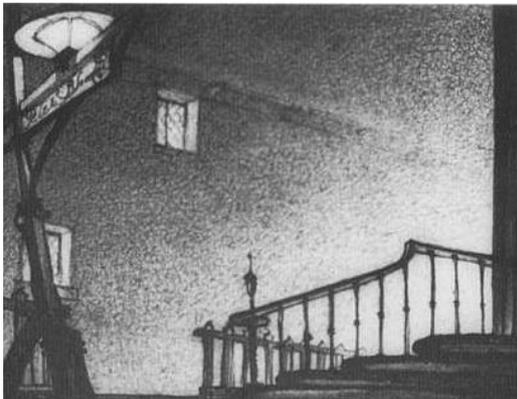


Figura 4. Diseño de Anton Grot (1935). Fuente: Pinterest



Figura 5. Frame de la película “Captain Blodd” (Curtiz, 1935) Fuente: Pinterest

Dentro del diseño, uno de los procesos más importantes para toda obra audiovisual, hay que entender la psicología del color<sup>21</sup> puesto que se trata de uno de los elementos que más influyen inconscientemente en el espectador. Por ello, el color requiere de un estudio previo para poder dotarlo de una intencionalidad narrativa. Mediante el diseño y la paleta de colores, los directores artísticos buscan provocar emociones y sensaciones en el espectador, las cuales dependen directamente del cromatismo de la escena que la compone y sus matices. Sin embargo, la decisión final responde al director del proyecto al ser el máximo responsable y posteriormente, el equipo artístico jugará con la elección para crear el concepto visual final.

<sup>20</sup> RAMÍREZ, J. *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Alianza Editorial, Madrid, 1993, p. 39.

<sup>21</sup> Para ver la psicología de los colores, véase: <<http://etsididesign.com/color-septimo-arte/>>, [Consulta: 15 de abril de 2020]

Es muy importante desarrollar las ideas pensando en el personaje, ya que “no se puede sólo diseñar un decorado, hay que diseñar ese decorado para un personaje y una época determinada” (Olson, 2002, p.35).

En muchas ocasiones, para mostrar los diseños se hace uso del *restyling*<sup>22</sup>, es decir, un dibujo digital de cómo se verá el decorado una vez diseñado e incluso ambientado.

Cuando se diseña todo lo que visualmente va a crear un ambiente, se concibe pensándolo en conjunto con una intención de forma, color y estilo definido. Se crea un concepto visual a partir de los aspectos temáticos, emocionales y psicológicos que contiene el guion. Esta premisa es un factor decisivo en todas las decisiones estéticas tales como el atrezzo, los decorados, las fuentes de luz, los colores y las texturas. Para dotar al proyecto de una estética global, como ya hemos dicho anteriormente, todos estos elementos deben armonizar entre sí y evocar una atmósfera adecuada a la historia y sus personajes.

Siguiendo siempre las indicaciones del guion y marcadas en las hojas de desglose, llega el momento de buscar el material necesario para el set. La función para los encargados de llevar a cabo la tarea consta de buscar con antelación los elementos necesarios que le darán valor al personaje como los muebles, utensilios o cualquier objeto acorde con el estilo que se le quiera otorgar. Entre estos elementos se encuentran las que hay que conseguir con mayor puntualidad porque el personaje los utiliza o se ven más, atrezzo de mano<sup>23</sup>, y los que simplemente actúan de relleno acompañando al decorado.

Uno de los métodos de búsqueda de inspiración suele ser crear un tablero en *Pinterest* o visitar las casas o almacenes de alquiler o compra de atrezzo, llamadas *Rental props*<sup>24</sup>. Las grandes productoras suelen tener su propio almacén de atrezzo, cuyos objetos se pueden ir reciclando para otras producciones.

En esta etapa del proceso, los cabezas de equipo suelen visitar todas las localizaciones y espacios donde se grabará la ficción. Se habla de la puesta en escena o los encuadres, qué se va a ver y qué va a pasar, además de tomar medidas para la construcción y fotografías para una mejor planificación. Este recorrido por las localizaciones se llama *scouting técnico*<sup>25</sup>. El director artístico, Dante Ferretti<sup>26</sup>, nos explica cómo le ayuda este recorrido en su trabajo: “Me gusta visitar las localizaciones elegidas para el rodaje con el fin de hacerme una idea de cómo voy a adaptarlas y decidir qué es lo que hará falta construir en ellas y qué en el estudio” (2009, p.5).

---

<sup>22</sup> Véase: Anexo 1: Glosario, p. 4.

<sup>23</sup> Se denomina atrezzo de mano a los elementos utilizados por los personajes.

<sup>24</sup> Véase < <https://propart.es/> > o < <https://www.antiquesworldspain.com/mobiliario-y-atrezzo/> >  
[Consulta: 18 de abril de 2020]

<sup>25</sup> Véase: Anexo 1. Glosario, p.4.

<sup>26</sup> Dante Ferretti es un director artístico cinematográfico italiano, ganador de tres premios Óscar por “El aviador” (Scorsese, 2004), “Sweeny Todd” (Burton, 2007) y “La invención de Hugo” (Scorsese, 2011).

En esta etapa de preproducción, los escenarios se previsualizan a través del *storyboard*. Con estas ilustraciones, se toman decisiones de composición de la escena según los tipos de plano, el encuadre, la acción o los movimientos de cámara. Todo ello aporta al equipo artístico información sobre el decorado y se detalla qué se va a ver.

Además, el director de fotografía y el de arte hablan sobre la iluminación debido a la justificación de fuentes de luz como lámparas o elementos constructivos que puedan ser necesarios en el set.

Por último, cabe mencionar la construcción de maquetas cuya labor permite al director hacerse una idea muy precisa del aspecto que tendrá el decorado definitivo y pensar sobre la puesta en escena. Esta práctica junto con el director de fotografía se lleva a cabo en grandes proyectos o en diseños complejos de elaborar que precisan de una preparación previa.

## ❖ Aplicación

En el proceso de construcción, aplicamos el diseño y lo transformamos en decorados reales que aportan elementos que acentúan los rasgos físicos y psicológicos de los personajes.

En esta fase de preproducción, se van construyendo los decorados por profesionales del sector con la intervención del director de arte supervisando constantemente el set y estableciendo una comunicación muy fluida con este departamento con el fin de que todo se desarrolle con éxito.

Después de su construcción, entra el equipo de atrezzo para situar todos los elementos que intervienen y velar por el decorado en su totalidad en rodaje. Félix Murcia anota lo siguiente:

“Los atrezistas son expertos profesionales, conocedores tanto de la técnica de instalación y montaje de todos los elementos que se emplean para decorar o crear ambiente en los decorados como de su utilidad, estilo y ubicación. [...] El responsable del equipo recibe las listas puntuales que ha elaborado el director de arte, o el decorador, y selecciona y aparta (en almacenes especializados) todo el material requerido. Responsabilizándose, de su traslado y colocación”. (2002, p. 215).

En cuanto a la ambientación del decorado, esta da valor y acompaña al personaje además de contribuir a crear el ambiente y dar realismo al decorado. Su objetivo es la disponibilidad del mobiliario y objetos que complementen el espacio arquitectónico de la escena confiriéndole personalidad. Cabe destacar a Pilar Revuelta, directora de arte del film “El laberinto del fauno” (Toro, 2006), que explica desde su experiencia personal:

“Soy de la opinión que los decorados y la ambientación tienen que estar siempre al servicio de la historia, ya que están para apoyar lo que se quiere contar, no para ser únicamente elementos estéticos. En esta película, por tanto, se buscó codificar color, forma y textura porque ayudan a contar la historia” (Pilar Revuelta citada por Gorostiza, 2010, p. 56).

## ❖ Producción

En muchas producciones, el equipo de arte se responsabiliza de vestir los decorados con antelación con la intención de montar el set completo y ahorrar tiempo el día de rodaje. Este trabajo para una preparación más eficaz se denomina avanzadas.

Una vez finalizada la fase de preproducción en lo que se refiere al equipo de arte, en el rodaje el departamento de arte vela por el decorado en todo momento cuidando todo el atrezzo de mano y supervisando para que la escena, en lo que al arte se refiere salga perfecta. Al concluir el rodaje, se lleva a cabo el desarme del set y cierre.

Cabe añadir que la dirección artística no trata de reconstruir fielmente una realidad, al fin y al cabo, el cine es un artificio. Ni la óptica se corresponde con la humana ni el color se corresponde con el natural. Su principal objetivo es lograr la expresividad y verosimilitud de todos los escenarios que aparecen, ya sean naturales o artificiales, y dotarlos de funcionalidad.

Para concluir, la imaginación y realidad que nos ofrece la labor del director de arte hace posible el transcurso de la historia. “La escenografía contribuye a esa mentira, a esa fábrica de sueños que hace que te sientas transportado” (Gómez, 2014, p. 67).

### 3. CASO DE ESTUDIO: “EL EMBARCADERO”

En esta segunda parte del proyecto se va a analizar el diseño de interiores de la serie de ficción “El Embarcadero”, cuya primera temporada se estrenó el 18 de enero de 2019.

Es una serie de televisión española original de Movistar+<sup>27</sup> creada por Álex Pina y Esther Martínez Lobato y producida por *Atresmedia Studios* y *Vancouver Media*. Sus personajes principales están interpretados por los actores Álvaro Morte, Irene Arcos y Verónica Sánchez.



Figura 6. Cartel promocional de la serie “El Embarcadero”. Fuente: Movistar+

El objetivo de este análisis es desgranar el proceso artístico en cuanto al diseño de interiores de la serie y descubrir la coherencia estética que cada elemento del proceso artístico la compone a través de su espacio, color, estilo, ambientación y atrezzo. En este trabajo nos centraremos en la fase de preproducción, apoyándola con datos extraídos de la producción.

Como hemos explicado en la metodología, el análisis tratará sobre los escenarios con más relevancia en la trama y ricos en materia artística: el piso de Alejandra y la casa de Verónica. Dado que la serie ya está creada haremos uso de la historia como base para el planteamiento de dudas acerca del personaje y su entorno.

---

<sup>27</sup> Movistar+ es una plataforma de televisión de pago española <<http://ver.movistarplus.es/?nv=2>>

### 3.1 Introducción a la serie

- Sinopsis de la serie

La historia narra las vidas de Alejandra y Verónica, dos mujeres totalmente antagónicas. Tras la muerte de Óscar, el hombre con el que ambas mantenían una relación sentimental, sus caminos se ven obligados a cruzarse.

El género de la serie es un thriller dramático ambientado en la Valencia mediterránea y basado en la época actual. Alejandra, interpretada por Verónica Sánchez, es una exitosa arquitecta muy metódica y perfeccionista, hasta el punto que roza lo obsesivo respecto al orden y la organización. Por el contrario, Verónica, interpretada por Irene Arcos, es un espíritu libre y salvaje que vive en una casa aislada en la zona rural de la Albufera (Valencia)<sup>28</sup>.

La serie se rodó en diferentes localizaciones naturales. Los exteriores de la serie se rodaron en Valencia, donde podemos ver la Ciudad de las Artes y las Ciencias y la Avenida de las Cortes Valencianas; el parque natural de La Albufera, el pequeño pueblo El Palmar, la playa de El Saler y el puerto de Catarroja.

El parque natural de La Albufera debe su importancia a su protagonismo en la trama, ya que podemos considerar que es el escenario principal de la serie. Sin embargo, los interiores son decorados construidos en los estudios de la productora Vancouver Media situada en Colmenar Viejo (Madrid). Diseñar los interiores y construirlos en un plató facilita el rodaje gracias a las paredes móviles, además de la posibilidad de crear el espacio desde cero en favor al concepto y a la esencia del guion. Por estos motivos el proyecto ha supuesto un desplazamiento continuo entre Valencia-Madrid.

---

<sup>28</sup> SensaCine: El Embarcadero < <http://www.sensacine.com/series/serie-23414/>> [Consulta: 2 de mayo de 2020]

## 3.2 La propuesta artística de la serie

Como hemos señalado en el proceso creativo, tras leer el guion y conocer la idea del proyecto, el director artístico crea el *moodboard* de la serie. Con este panel de referencias se busca transmitir la esencia, concepto y estilo del diseño que vamos a proponer al director. La herramienta sirve como un punto de partida que agrupa todas las inspiraciones para poder empezar a crear una propuesta artística.

Como hemos anotado, dado que la imagen ya está creada, resulta algo confuso imaginar desde cero algo ya creado. Sin embargo, vamos a pensar en las referencias basándonos en la información de la serie que ya conocemos y realizando una búsqueda en diversas fuentes: ficción, pintura, arquitectura, fotografía y tendencias.

Por este motivo vamos a elaborar tres *moodboards* que se aproximen al estilo visual de la serie: el mundo de Alejandra, el mundo de Verónica y, como tercer personaje, crearemos un *moodboard* de La Albufera debido a su importancia en la historia.

## ▪ Mundo de Alejandra

En primer lugar, vamos a conocer más a fondo al personaje de Alejandra a quien podríamos definir como una persona cosmopolita que trabaja en un estudio de arquitectura en la ciudad de Valencia. En esta primera visión, buscamos retratar al personaje en un piso moderno, equilibrado, sobrio y de diseño debido a su alto nivel adquisitivo.

En cuanto al clima, buscamos unas tonalidades frías impulsadas por varios motivos de connotación psicológica: la infidelidad de su marido al comienzo de la historia o por su personalidad tan metódica.

En la búsqueda de referencias con respecto al espacio de Alejandra, hemos visualizado diversas películas y series de ficción que, con respecto a su estética artística, pudieran servir de apoyo al concepto visual de la serie en cuestión.

Como podemos observar en el *moodboard*, se encuentran presentes películas como “Lost in translation” (Coppola, 2003) o “Her” (Jonze, 2013). En cambio, los espacios arquitectónicos los hemos obtenido de la red social *Pinterest*.

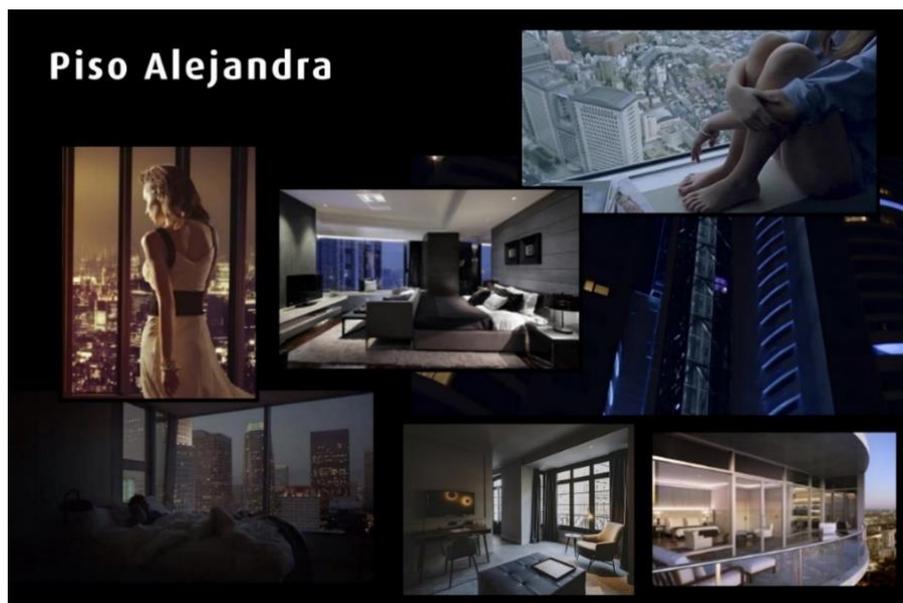


Figura 7. *Moodboard* del piso Alejandra. Fuente: Elaboración propia

Todas las fotografías muestran unos grandes ventanales donde se pueda observar los altos edificios de la ciudad. En el interior del espacio encontramos un diseño con un concepto moderno que acompaña a una gama de tonalidades grises, azules, negros y blancos, acompañado de un mobiliario lujoso. El conjunto de estas referencias transmiten la esencia de Alejandra donde su personalidad y su entorno convergen adecuadamente. También hemos encontrado similitudes de espacios en las series “Big Little Lies” (Kelley, 2017), o “Suits” (Korsh, 2011)<sup>29</sup>.

<sup>29</sup> Para ver más fotografías del piso de Alejandra. Véase Anexo 3: Diseño Alejandra

## ▪ Mundo de Verónica

En cuanto a Verónica y su entorno, podemos entender al personaje como un ser salvaje y natural. Vive en una casa rodeada de vegetación en La Albufera (Valencia). Como punto de partida de la amante de Óscar, se busca retratar al personaje en una casa acompañada con un clima más cálido y pasional en un entorno natural y rural alejado de lo moderno de la ciudad. Tras el visionado de películas y series, hemos obtenido diversas referencias que consideramos que evocan la esencia de Verónica.

Como podemos observar en el *moodboard*, podemos encontrar películas como “Mamma mía: Una y otra vez” (Parker, 2018) o “Un lugar donde quedarse” (Mendes, 2009). También me ha servido de inspiración elementos decorativos y fotografías de *Pinterest*.

El conjunto de referencias muestran a un personaje en un entorno rural con tonalidades tostadas, suaves, y con tonos anaranjados propio de los atardeceres. Conserva un estilo más bohemio donde la madera está presente y los elementos decorativos están más desgastados.



Figura 8. *Moodboard* de la casa de Verónica. Fuente: Elaboración propia

Con la idea principal propuesta por los guionistas en la que el personaje de Verónica vive en una casa alejada de la ciudad con un estilo de vida rural, Abdón Alcañiz fue quien aportó la idea de que fuera grabada en su ciudad natal, Valencia, por su cultura, color y ambiente, creando una simbiosis perfecta en la historia<sup>30</sup>.

<sup>30</sup> Charla Abdón Alcañiz en Diálogos en la EASD de Valencia el 3 de febrero de 2020.

La Albufera acapara gran parte de la historia, por lo que podríamos definirla como un cuarto personaje añadido en la trama y por este motivo, hemos realizado un tercer *moodboard* para transmitir gran parte de la esencia de la serie.

Esta laguna de agua dulce situada al sur de la ciudad de Valencia recoge el estilo de vida de Verónica, rodeada de arrozales y kilómetros de naturaleza.

En la imagen 8 podemos ver un embarcadero con toques anaranjados debido al atardecer y los campos de arroz propios de La Albufera. Considero que la imagen consigue crear gran parte de la esencia del lugar.

Por otro lado, ha servido de inspiración las referencias pictóricas de Joaquín Sorolla “Barca en la Albufera” (1908) o Julio Peris Brell con “La barraca” (1904), ambas inspiradas en La Albufera. Además, están presentes los clásicos de Vicente Blasco Ibáñez con La Albufera como protagonista: “Cañas y barro” (Marchent, 1978) y “La Barraca” (Klimovsky, 1979)<sup>31</sup>.

También ha servido de inspiración la película dirigida por Nacho Ruipérez “El desentierro” (2018) debido a que conserva la esencia de La Albufera.

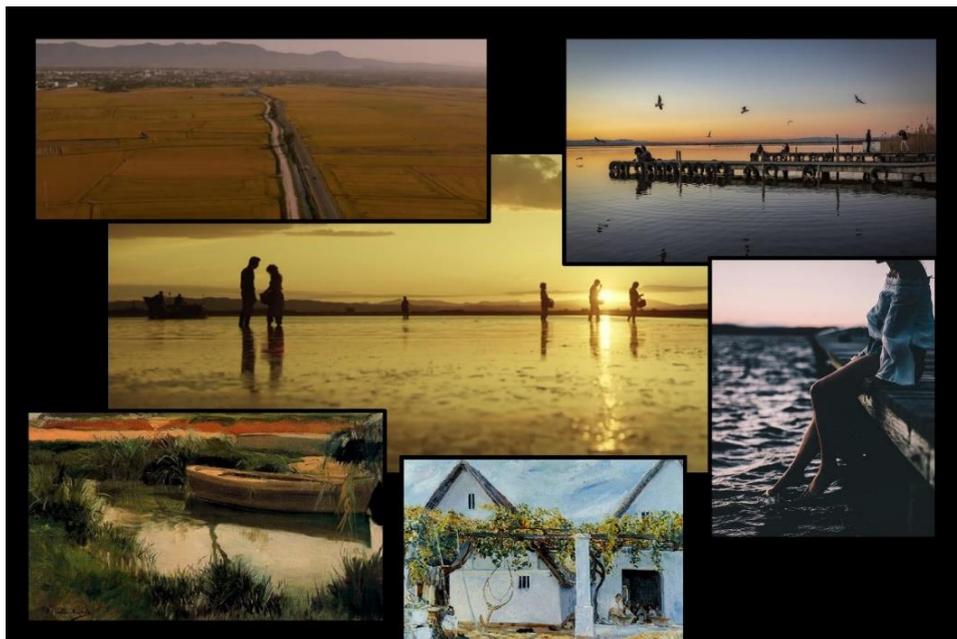


Figura 9. *Moodboard* de La Albufera. Fuente: Elaboración propia

<sup>31</sup> Para ver más fotografías de la casa de Verónica. Véase Anexo 4: Diseño Verónica

Una vez conseguido crear los murales de inspiración, podemos considerar que la propuesta artística de la serie es la construcción de dos mundos visualmente antagónicos y complementarios. Una misma ciudad, dos entornos, dos personajes (Alejandra y Verónica), que contrastan en sí y que son completamente diferentes. La metrópolis moderna y el diseño de la ciudad contra el entorno rural y la luz cálida de La Albufera.

“La propuesta artística era mostrar esos dos mundos y potenciar al máximo la Valencia que tenemos para mostrarla desde un punto realista pero mágico. Son esos dos contrastes de una misma Valencia y eso también iba apoyado por los colores, a cada personaje le he otorgado un color. Un espacio que le envuelve así defines mucho más y lo transmites”.<sup>32</sup>

La dirección artística acompaña el arco dramático del personaje, es decir, a sus emociones. Como nos decía Abdón Alcañiz, si creamos una paleta cromática y conjuntamente una atmósfera adecuada, la coherencia visual alcanza su plenitud.

A continuación, en la figura 10 he realizado capturas de la serie y conseguido fotografías de María Heras<sup>33</sup> para mostrar los contrastes visuales entre los dos personajes. Grosso modo, Alejandra es el orden, la modernidad. Verónica es naturaleza, la libertad.

Consideramos que esta figura logra transmitir la esencia de la serie y reafirma la propuesta artística.

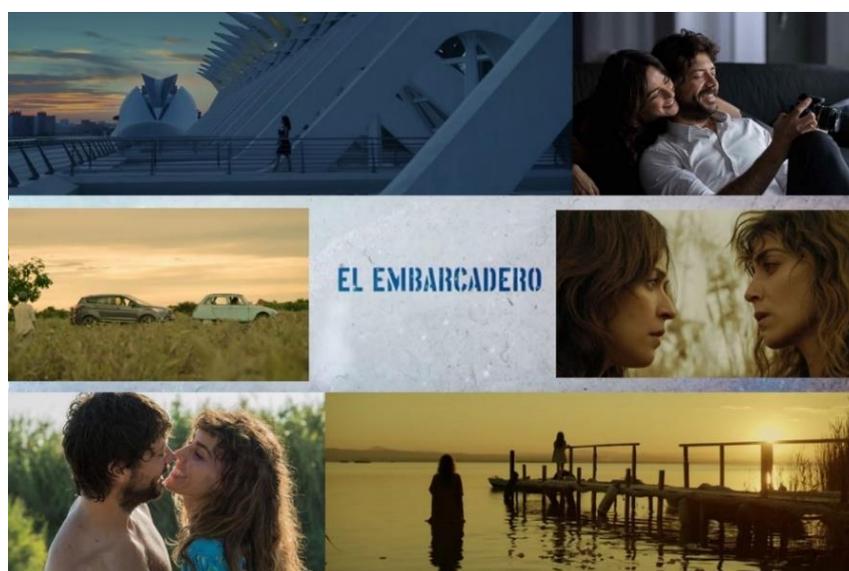


Figura 10. La propuesta artística. Fuente: Elaboración propia

<sup>32</sup> Véase Anexo 2. Entrevista a Abdón Alcañiz, p.4.

<sup>33</sup> Para ver más imágenes de María Heras, véase: <<https://mariaheras.com/>> [Consulta: 10 de mayo de 2020]

### 3.3 Análisis del diseño de interiores

En este apartado vamos a analizar el diseño de interiores del piso de Alejandra y la casa de Verónica, con el fin de observar si existe coherencia estética entre el espacio y el personaje. Para ello, vamos a dividir el análisis comenzando por conocer el perfil del personaje; la localización y su espacio; la paleta cromática junto a la armonía que le acompaña; y el estilo decorativo, la ambientación y atrezzo, es decir, su tratamiento artístico para entender dicho diseño.

El director de arte utilizaría estas categorías para poder construir una línea con una identidad visual sólida. Su tarea es la de establecer un equilibrio entre los distintos componentes de un todo, que es la imagen. La función es ajustar el argumento a la arquitectura y a los elementos artísticos como los colores, texturas, localizaciones, objetos o cualquier elemento físico que contribuya a describir una escena, lugar o personaje.

A continuación, en este análisis veremos de forma más clara si la serie “El Embarcadero” posee esta coherencia entre el personaje y el diseño del interior de su espacio correspondiente.

#### 3.3.1 Alejandra

La protagonista es una mujer culta, metódica, cuadriculada y perfeccionista. Alejandra, apasionada por la arquitectura, está en un momento álgido de su carrera tras vender un proyecto millonario. Vive en la Valencia más contemporánea y urbana.

Con una posición social alta, la arquitecta de éxito tiene un estilo sobrio, sencillo pero elegante. Su vida aparentemente perfecta y acomodada se desmorona cuando su marido aparece muerto en La Albufera, por lo que se produce un paralelismo en su vida.



Figura 11. Perfil de Alejandra. Fuente: María Heras

## Localización y espacio

Reflejar la atmósfera que envuelve a una arquitecta como Alejandra sirve como punto de partida para comenzar a diseñar el espacio. Como hemos comentado, uno de los principales interiores de la serie es el piso de Alejandra. Este espacio se diseña en un plató situado en los estudios de Vancouver Media en Colmenar Viejo (Madrid). Sin embargo, en la ficción finge estar en un edificio a gran altura en la ciudad de Valencia.

Este espacio se diseñó comprendiendo al personaje y su historia en la serie. Tras conocer las características de Alejandra, podemos observar en la figura 12 que el diseño de este interior es austero, sencillo, pero con un concepto muy moderno y lujoso. El espacio es diáfano y abierto por lo que las estancias están en un mismo espacio, excepto la habitación principal separada por grandes puertas correderas.<sup>34</sup>

La iluminación artificial es muy tenue justificada por lámparas de diseño. En cambio, por el día, a través de los grandes ventanales simula una luz fría. Como explica, Alcañiz (2019)<sup>35</sup>:

“Con Alejandra hemos querido mostrar un sabor más actual, contemporáneo, un poco ecléctico, pero llevándolo todo a materiales vivos, un hierro sin pulir, basto, pizarra, pero mezclado con la elegancia de un mueble más actualizado; y con madera, para darle un toque más orgánico”.

Por tanto, podemos afirmar que es un espacio de diseño con una elegancia absoluta que corresponde al estatus del personaje.



**Figura 12. Piso de Alejandra. Fuente: Abdón Alcañiz**

<sup>34</sup> Para ver más fotografías del piso de Alejandra. Véase Anexo 3: Diseño Alejandra

<sup>35</sup> Entrevista realizada a Abdón Alcañiz por Irene Crespo en la revista Architectural Digest.

<<https://www.revistaad.es/decoracion/articulos/valencia-rural-valencia-moderna-estilo-serie-embarcadero/22016>> [Consulta: 20 de mayo de 2020]

El dormitorio<sup>36</sup> es una de las habitaciones principales de la casa de Alejandra. “Queríamos una pieza muy fuerte, que nos llevara a entrar en su mente”, dice Abdón Alcañiz (2019). Por lo que crearon un cabecero de escultura en espiral, inspirándose en la obra del escultor valenciano Amadeo Gabino.<sup>37</sup>



Figura 13. Interior/Dormitorio del piso de Alejandra. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero”

En este espacio, que finge estar en las alturas de Valencia, encontramos a una Alejandra que provoca una sensación de soledad, sintiéndose pequeña ante el mundo que la rodea. Como observamos en la figura 14, el decorado y la iluminación acompañan al personaje y su emotividad.

Cabe destacar el uso del forrillo, una tela impresa o pintada con un fondo que se sitúa en los ventanales del piso de Alejandra con el fin de darle profundidad al espacio y simular que el decorado se ubica en otro lugar.

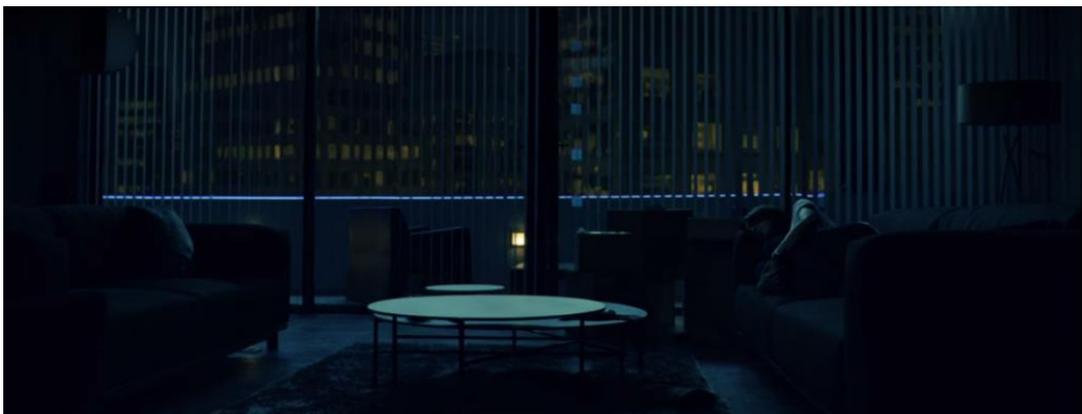


Figura 14. Interior/Salón del piso de Alejandra. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero”

<sup>36</sup> Para ver más fotografías del piso de Alejandra véase Anexo 3: Diseño Alejandra

<sup>37</sup> Entrevista realizada a Abdón Alcañiz por Irene Crespo en la revista *Architectural Digest*.

## Color y armonía

El color es uno de los elementos que más influyen inconscientemente en el espectador. Si hablamos de la paleta cromática que rodea al personaje y a su entorno, el equipo de arte ha establecido una escala neutra grisácea, desde claros a grises y negros oscuros, como se puede apreciar en la figura 15.



**Figura 15. Paleta cromática de Alejandra. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero” y elaboración propia de la paleta**

En esta composición tenemos una armonía monocromática donde se combinan matices (desde claros a oscuros) de un solo color que domina en toda la composición.

Es un diseño minimalista muy sencillo de armonizar al ser tan uniforme. En la psicología del color, el gris en cualidades positivas denota lujo y elegancia, y en cualidades negativas transmite soledad, frialdad o melancolía.<sup>38</sup>

La armonía de este diseño se basa en un mismo color pero con variaciones en cuanto a saturación y brillo. La escala de grises como protagonista denota un clima frío. Y, en cambio, los blancos son escogidos para darle toques de luminosidad y espacio a la habitación. Los colores grises priman en todos los elementos del mobiliario.

---

<sup>38</sup> Psicología del color según el blog <[www.decofilia.com](http://www.decofilia.com)> [Consulta: 22 de mayo de 2020]

Según nos explica Alcañiz: “En Alejandra me inspiré en Pollock, un artista tan contrastado de blanco y negro donde no cabe mucho más, todo son manchas e incluso parece que exista caos dentro de ese orden pensado”<sup>39</sup>.

Pollock es uno de los pioneros del arte moderno y uno de los artistas más importantes del siglo XX. Su carrera profesional está ligada al movimiento del expresionismo abstracto. En la figura 16 podemos ver un ejemplo de su trabajo.

Esta obra podría encajar en el espacio de Alejandra si estuviera situada en la pared del salón debido a la concordancia con su estilo.



Figura 16. Obra de Jackson Pollock. Fuente: Google

---

<sup>39</sup> Véase Anexo 2. Entrevista a Abdón Alcañiz, p.4.

## Estilo, ambientación y atrezzo

El estilo decorativo que pertenece al espacio de Alejandra es un estilo minimalista. Este estilo se caracteriza por ser sobrio e ideal para los amantes del orden y el equilibrio.

Podemos observar que es un espacio abierto nada recargado ya que la mayoría de las paredes están vacías. Sin embargo, sí alberga algunas obras de arte como las del artista valenciano Horacio Silva<sup>40</sup>, nos confesaba Abdón. El mobiliario es simétrico de líneas rectas, sencillas y puras con acabados lujosos y pulidos.



Figura 17. Estilo decorativo del piso de Alejandra. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero”

Los textiles son lisos, sobrios y sin estampados, simplemente neutros. Como podemos ver en la figura 18, el atrezzo ya sea la cartera, la taza, las sábanas o una prenda de ropa, conserva el mismo estilo con la misma gama de color. Todos los elementos de atrezzo juegan un papel importante en remarcar la identidad del personaje a través del color y su diseño.



Figura 18. Montaje de atrezzo del piso de Alejandra. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero”

---

<sup>40</sup> Horacio Silva es un pintor y profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Para conocer más trabajo, véase: < <http://horaciosilva.com/> > [Consulta: 1 de junio de 2020]

### 3.3.2 Verónica

El personaje de Verónica se caracteriza por ser una mujer libre, autosuficiente, impulsiva y salvaje. Esta mujer fuera de lo convencional, nos transmite frescura y autenticidad, tanto por su personalidad como por el entorno natural en el que vive. Vive “al aire libre” en un mundo más sencillo que Alejandra, pero es feliz en una casa sin lujos y con su viejo coche azul celeste<sup>41</sup>. También se muestra un paralelismo en su vida.

Verónica vive sola en una casa aislada en La Albufera y trabaja en los cultivos de arroz, donde conoce bien la naturaleza y sabe defenderse de cualquier peligro. Camina descalza y viste desenfadada. Verónica es salvaje como la naturaleza en la que habita.



Figura 19. Perfil de Verónica. Fuente: María Heras

---

<sup>41</sup> Para ver más fotografías de la casa de Verónica. Véase Anexo 4: Diseño Verónica

## Localización y espacio

El diseño del interior de Verónica se divide en dos espacios debido a que su casa continúa en el exterior. La casa de Verónica se caracteriza por ser un espacio rural, cubierto por los campos de arroz, y su luz cálida propia de los atardeceres de La Albufera, factor que la convierte en un lugar mágico.

Abdón nos cuenta su inspiración con este espacio: “con Verónica, te podrías ir a un Sorolla donde color, frescura, naturaleza y agua están presentes.”<sup>42</sup>

- **Exterior**

El exterior de este espacio está rodado en La Albufera valenciana. Como podemos observar en la figura 18, es el boceto del concepto visual del exterior de la casa de Verónica, diseñado por Abdón Alcañiz. Esta casa tiene coherencia con el entorno que queremos transmitir, el estilo de una barraca valenciana.<sup>43</sup> Abdón y su equipo cuidaron minuciosamente todos los detalles<sup>44</sup> basándose en las características del personaje. Una vez aceptado por el director, se comienza a construir el decorado.



**Figura 20. Boceto del concepto visual. Fuente: Abdón Alcañiz**

Con las características que hemos señalado de Verónica podríamos afirmar que el espacio tiene conexión con el concepto visual diseñado: la vegetación, el huerto, el pozo de agua, el techo de madera al aire libre, bancos empotrados y hasta un frigorífico, todo ello revela datos del personaje.

---

<sup>42</sup> Véase Anexo 2. Entrevista a Abdón Alcañiz, p.4.

<sup>43</sup> La barraca es un edificio típico de la huerta valenciana. Servía de vivienda a los agricultores, por lo que se sitúa en las zonas de huertas de regadío.

<sup>44</sup> Para ver más fotografías de la casa de Verónica véase Anexo 4: Diseño Verónica

En las figuras 21 y 22 podemos ver el resultado final<sup>45</sup>.



Figura 21. Previo y resultado final de la casa de Verónica.  
Fuente: Abdón Alcañiz



Figura 22. Detalle del porche de Verónica. Fuente: María Heras

Abdón Alcañiz nos explica en la entrevista el proceso creativo que se llevó a cabo en la casa de Verónica:

“Cuando hay un proceso de que arte íbamos a empezar a trabajar y a preparar la casa [...] parece mentira porque no estaban ni siquiera los bancos empotrados de arquitectura mediterránea, ni tanta vegetación, ni el bidón, ni el huerto ecológico, ni el otro porche grande, ni la puerta es la misma, y donde hay una ventana está la puerta, está todo diferente porque trabajamos para ficción, nos lo montamos bajo nuestro criterio y esta casa vivió un incendio, entonces sí que hubo que hacer por dentro una limpieza, un saneamiento para que nadie peligrara. La sensación de entrar por la puerta y haya un corte, y de repente estás en Madrid.”

<sup>45</sup> Para ver más fotografías de la casa de Verónica véase Anexo 4: Diseño Verónica

- **Interior**

Como bien nos revela Abdón Alcañiz, el interior de esta casa estaba quemado por lo que el equipo de arte construyó en su totalidad este espacio en un decorado en el plató de la productora situado en Madrid. Podemos apreciar en la figura 23 un sinfín de elementos que construyen el interior de la casa de Verónica. Sin embargo, todos los elementos están puesto a conciencia por un motivo.

El diseño de este interior también tiene un concepto abierto donde cocina, salón y dormitorio forman parte de un todo. En la casa existe un segundo piso con una habitación, pero la parte de abajo es donde ocurra la acción con más relevancia en la trama. La cama se sitúa en el centro de la estancia lo que denota a una persona sin complicaciones y podríamos definirla con un estilo *hippie*<sup>46</sup>. Los techos formados por vigas son característicos de una barraca valenciana. Hablaremos del estilo decorativo de este espacio más adelante.

Las paredes recargadas tienen hornacinas utilizadas como estanterías donde los elementos de atrezzo cumplen su rol: cuadros, libros, velas, utensilios de cocina, entre muchos otros utensilios. Como observamos en la figura 23, la vegetación se extiende en el interior de la casa consiguiendo esa coherencia con el exterior y hace verosímil creer que no son dos lugares diferentes.

En este diseño hay un trabajo del departamento de efectos especiales debido a que el espectador tiene que creer que se trata del mismo lugar falseando la entrada de la casa, situada en Madrid, con su interior, situado en La Albufera de Valencia.



Figura 23. Interior casa Verónica. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero”

---

<sup>46</sup> El concepto *hippie* es entendido como una persona libre que defendía la libertad sexual y cree en el amor libre. Esta apariencia bohemia y desenfadada encaja con el carácter y la personalidad de Verónica.

## Color y armonía

La paleta cromática que envuelve al personaje de Verónica y a su espacio es el azul turquesa, como base, acompañado por tonos tostados, arenas y un verde propio de la vegetación del lugar.

Los colores tierra se utilizan para que primen los elementos del mobiliario, contrastando con el azul turquesa que la envuelve y que hace referencia al agua de La Albufera. Dicho de otro modo, contiene una base neutra y sobre esta una explosión de color, en su gran mayoría verde y azul.

He elaborado la siguiente paleta cromática pensando en el personaje y su espacio, consiguiendo una armonía análoga. Esta busca crear un equilibrio de colores consecutivos dentro del círculo cromático. Con la combinación de tonalidades cercanas dentro de la rueda de color se consigue equilibrio y armonía visual. Se trata de una gama entonada en tonos vivos creando un espacio vivo, propio del lugar, que caracterizan a la perfección al personaje.



**Figura 24. Paleta cromática de Verónica. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero” y elaboración propia de la paleta cromática.**

## Estilo, ambientación y atrezzo

El estilo decorativo del personaje se considera bohemio donde los protagonistas son los elementos naturales que combinan con detalles étnicos y acentos bohemios. En los interiores, se utilizan elementos naturales como la madera y el mimbre que se funden con los tonos tierras del interior.

En el tratamiento de la pared, observamos cómo estas están texturizadas. En este proceso de ambientación, el equipo de arte trata la pared creando texturas para envejecerla, añadiendo grietas, manchas y líneas. Este tratamiento nos ayuda a enfatizar la idea que queremos transmitir. En el caso de Verónica, mostrar una casa antigua con estilo bohemio.

Las características propias de este estilo son: los elementos naturales; los detalles étnicos; el equilibrio entre la naturaleza, el exterior y la arquitectura; los muebles de ratán, mimbre o forja en cualquier tipo de objetos; la decoración con troncos, maderas, plantas...

Se puede decir que el estilo es *handmade*<sup>47</sup>, en el cual el personaje da vida a muebles antiguos pintándolos de un color intenso o con toques personales. Además, en este interior no pueden faltar las plantas en todas sus variedades.



**Figura 25. Estilo decorativo de Verónica. Fuente: María Heras**

Como observamos en la figura 25, las paredes están recargadas de espejos con marcos de diferentes estilos como el macramé y mimbre. Además de albergar una gran variedad de marcos de fotos, lámparas y hasta un sillón colgante en medio de la estancia.

---

<sup>47</sup> El término anglosajón *Handmade* se utiliza para referirse al resultado que obtienes de lo artesanal o ecológico.

En los textiles naturales podemos encontrar todo tipo de tapizados, estampados y motivos étnicos. También hay alfombras y cojines caracterizados por ser tejidos muy vaporosos. “Hemos trabajado con el esparto, con los kilims turcos dentro y fuera de la casa”, añade Abdón Alcañiz en la entrevista.

En la figura 26 vemos una cocina tradicional con las hornacinas llenas de utensilios de cocina, cestos de mimbre, plantas y hornillos tradicionales.

En resumen, todo el interior y exterior que envuelve al personaje de Verónica tiene coherencia debido a que todo se encuentra lleno de detalles, resulta acogedor, pero también puede resultar algo intenso y caótico como el personaje.



**Figura 26. Estilo decorativo de Verónica. Fuente: Captura de la serie “El Embarcadero”**

## 4. CONCLUSIONES

Una vez trabajado el análisis del caso de estudio hemos encontrado algunos puntos que nos gustaría remarcar.

Podríamos afirmar que el diseño de un decorado da valor y acompaña al personaje haciendo que sea verosímil, como hemos visto en este análisis. Además, el visual de “El Embarcadero” denota delicadez en su tratamiento y podemos notar la atmósfera que se crea con ese juego de colores, el clima cálido frente al frío y esos espacios que definen muy bien los dos mundos opuestos, pero, asimismo, muy cercanos.

Cabe destacar a La Albufera como la cuna de la historia donde vemos la calidez en sus puestas de sol y los espejos formados por agua en el suelo, es la gran protagonista. En su totalidad, “El Embarcadero” es un conjunto equilibrado donde se consigue plasmar en una misma ciudad dos personajes con un contraste completamente diferente. Tanto en el piso de Alejandra como en la casa de Verónica, nada está puesto por casualidad, se diseñó pensando en el personaje.

Por un lado, encontramos a Alejandra que lo compra todo de diseño y cuyos objetos siempre se visten con tonalidades oscuras y claras con una gama grisácea que denotan elegancia. El diseño de su piso es una copia de su mundo interior. Un concepto moderno y abierto con estilo minimalista que acompaña a Alejandra y su historia en la trama.

Por otro lado, Verónica es un ser con espíritu libre y desenfrenado. Caótica y natural, tanto en el interior como en el exterior de su casa. Una casa donde la vegetación y los elementos naturales se hacen con todo el espacio. Un concepto muy colorido, recargado, lleno de texturas, donde todo está hecho a mano o restaurado, es lo que define el trabajo de este diseño. Un espacio salvaje y natural como ella.

El espacio no debe destacar, pero también es cierto que ese espacio no debe pasar totalmente desapercibido y es fundamental que dote de profundidad a los personajes sirviendo de apoyo a sus características y al mismo tiempo otorgándoles otras nuevas y complementarias.

De este modo, si respondemos a nuestro objetivo principal, podríamos concluir que los personajes y su entorno sí poseen coherencia estética, ya que la dirección artística actúa como un elemento constructor de la historia aportando valor a los personajes y reforzando sus personalidades. Elementos como el espacio, color, texturas, el mobiliario, objetos decorativos funcionan como un todo unitario al que se suma el vestuario, componiendo un todo decorativo que funciona al servicio de la ficción.

La dirección artística es un tema muy amplio con diversos puntos de pista, pero podemos considerar que en el presente trabajo se ha conseguido entender la esencia de la dirección artística. A lo largo de todo el proyecto hemos querido remitir aquellas obras relacionadas con la materia a tratar, las cuales son fuentes de información donde se podrá hallar un conocimiento más detallado y que se pueden encontrar en el apartado de bibliografía.

En el cuerpo del trabajo queda expuesto el proceso creativo dividido por etapas, así como la presentación del tema, su historia y la figura del director artístico.

Una vez presentado el caso de estudio, podemos decir que se consigue el objetivo principal de este proyecto, que es conocer el diseño de interiores de la serie y descubrir que sí posee coherencia estética entre los personajes y el espacio.

Abdón Alcañiz nos confesaba en la entrevista el mayor reto a la hora de enfrentarte a un proyecto:

“Siempre hay un miedo a si serás capaz a enfrentarte a un proyecto donde se genera una atmosfera que no existe, como soy capaz de ejecutar esto, y como aportas algo nuevo [...] Es el primer paso de complejidad en la profesión, y el ser fiel en aquello que has pensado, que se respete y que crezca. Plasmar ese concepto, y sobretodo velar porque eso sea así.”

El objeto de estudio ha servido de ejemplo para poder entender el proceso de trabajo. En el caso de “El Embarcadero” se aprovecha el contraste entre los personajes para crear dos mundos, por lo que el diseño de su espacio tenía que reforzar esa idea y aportar valor a los personajes.

Por otro lado, me gustaría mencionar el reconocimiento del papel del director artístico. Un proyecto audiovisual trata de un trabajo en equipo, donde todos los profesionales se unen para sacar adelante el mismo objetivo: la calidad de la pieza audiovisual. Abdón Alcañiz defiende así su postura en la entrevista:

“Mucha gente suele decir que bonita la fotografía, la luz, pero claro qué bonito es el entorno, el espacio, que creíble se ha hecho que los decorados por dentro son decorados y las casas por fuera son reales, readaptadas y cambiadas un poco para esa atmósfera. Pero mucha gente se queda con ese factor, pero porque está bien acompañado y arropado sino, por muy bonita luz que hubiese no habría algo con lo que acompañarlo. Esa es nuestra misión, de terminar con ese criterio de educar al espectador. Hay muchos más elementos que envuelven a esa imagen y nosotros formamos parte de ello.”

Los premios otorgados a esta disciplina artística en España y Francia, desde su primera edición en 1927, se concedieron los primeros galardones a la dirección artística. Sin embargo, en los BAFTA<sup>48</sup> comenzaron a otorgarse en 1948, y quince años después, en 1963 se otorgaron por primera vez a la dirección artística. En Italia, los David di Donatello se empezaron a conceder en 1956 y, no fue hasta 1981 cuando se reconoció a los técnicos de fotografías, vestuario y dirección artística. Estos datos nos revelan el papel secundario que ha tenido la dirección artística en la consideración de algunas academias cinematográficas.

---

<sup>48</sup> Las siglas BAFTA hacen referencia a British Academy of Film and Television Arts Awards. Los Premios de Cine de la Academia Británica son unos galardones otorgados por la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión.

El trabajo ha sido de gran utilidad para conocer la dirección artística como disciplina, la labor del director artístico con mayor detalle y nos ha servido para adentrarnos en el proceso creativo y conocer que la dirección artística sí funciona como un elemento constructor ya que aporta valor a la historia y al personaje.

En concreto, en el trabajo de Abdón Alcañiz se aprecia una profesionalidad que fusiona tanto la técnica, la estética y la innovación. Su creatividad la podemos distinguir en sus numerosas películas y series dado su conocimiento de las artes donde revoluciona sus propuestas de diseño caracterizadas por una gran minuciosidad y sensibilidad. En definitiva, creemos que los objetivos planteados se han cumplido y que el trabajo en su totalidad ha sido gratificante en cuanto al aprendizaje de nuevos conocimientos.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- BARSACQ, L. (1976) *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*. Boston: Little, Brown and Company.
- ETTEDEGUI, P. (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano grupo editorial, S.A.
- GENTILE, M., DÍAZ, R., FERRARI, P. (2007). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.
- GOROSTIZA, J. (2001). *La arquitectura de los sueños. Entrevistas con directores artísticos del cine español*. Madrid: Festival de cine de Alcalá de Henares, D. L.
- GOROSTIZA, J. (1997) *Directores artísticos del cine español*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- HELLER, E. (2008). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- HERNÁNDEZ, G. (2016). *Dirección de arte para las producciones audiovisuales*. Colección Aula Mentor.
- OLSON, R. (2002) *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión, RTVE.
- MARNER, T., STRINGER, M., (1974). *Film Design*. London: Barnes and Co.
- MURCIA, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Sociedad general de autores y editores.
- PELÁEZ, R. (2005). *Dirección Artística*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- RIZZO, M. (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Omega S.A.
- SANDERSON J., Gorostiza, J. (2010). *Constructores de ilusiones: La dirección artística cinematográfica en España*. Valencia: Ediciones de la filmoteca.

## Artículo

- GOROSTIZA, J. (2014). “El cine es el arte más mentiroso” en *L’Atalante*. 17, p.63.

## Revista

- *Estil* (2020). Núm. 31. Valencia. p.21-23.
- *Enfoco* (2009). Núm. 17. Escuela Internacional de Cine y TV Cuba.

## Webgrafía

- CRESPO, I. *El estilo de la serie “El Embarcadero”*  
<<https://www.revistaad.es/decoracion/articulos/valencia-rural-valencia-moderna-estilo-serie-embarcadero/22016>> [Consulta: 20 de marzo de 2020]
- ETSIDIDESIGN. *El color en el séptimo arte: Una de las herramientas más potentes para contar una historia*. <<http://etsididesign.com/color-septimo-arte/>>, [Consulta: 15 de abril de 2020]
- FUSTER, C. *Entrevista Abdón Alcañiz, director de arte de “El Embarcadero” y “La casa de papel”*. <http://elscriptcuenta.blogspot.com/2020/01/entrevista-abdon-alcaniz-director-de.html> [Consulta: 1 de mayo de 2020]
- SOLAZ, L. *La dirección artística*. <[http://www.encadenados.org/n48/048stone/eb\\_direccionartistica.html](http://www.encadenados.org/n48/048stone/eb_direccionartistica.html)> [Consulta: 10 de abril de 2020]
- STEMPEL, T. (2016) *The Visual Unity of Menzies*. <<https://creativescreenwriting.com/the-visual-unity-of-menzies/>> [Consulta: 25 de abril de 2020]
- VIÑAS, E. *Abdón Alcañiz, el valenciano tras la dirección de arte de algunas de las grandes series españolas*. <<https://valenciaplaza.com/abdon-alcaniz-el-valenciano-tras-la-direccion-de-arte-de-algunas-de-las-grandes-series-espanolas>>, [Consulta: 10 de marzo de 2020]

## 5.1 Filmografía

- Series

“El Embarcadero” (Dir. Álex Pina y Esther Martínez Lobato). Movistar+, Atresmedia Television, Vancouver Media. 2019.

“Big Little lies” (Dir. David E. Kelley). HBO. 2017.

“Suits” (*La clave del éxito*. Dir. Aaron Korsh). USA Network. 2011.

- Películas

“Away we go” (*Un lugar donde quedarse*. Dir. Sam Mendes) Coproducción Estados Unidos-Reino Unido. 2009.

“Cañas y barro” (Dir. Rafael Romero Marchent) Televisión Española. 1978.

“El desentierro” (Dir. Nacho Rupérez). Coproducción España-Argentina. 2018.

“Her” (Dir. Spike Jonze). Warner Bros. 2013.

“La Barraca” (Dir. León Klimovsky). Aldebarán Films S.A, Televisión Española (TVE). 1979.

“La isla mínima” (Dir. Alberto Rodríguez). Atresmedia Cine. 2014.

“Lost in translation” (*Perdidos en Tokio*. Dir. Sofía Coppola). Focus Features. 2003.

“Mamma Mia! Here We Go Again” (*Mama mía: Una y otra vez*. Dir. Ol Parker). Universal Pictures. 2018.

## 6. ANEXOS

Anexo 1. Glosario

Anexo 2. Entrevista a Abdón Alcañiz

Anexo 3. Diseño de interiores: Alejandra

Anexo 4. Diseño de interiores: Verónica