



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Rol del diseño de producción en la construcción de la
fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

Autora:

Camila Desiree Crespo Sala

Asesor:

Mg. Cesar Smith Corrales

Línea de Investigación:

Procesos comunicacionales de la sociedad contemporánea

LIMA – PERÚ

2018

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (ña)
CRESPO SALA, CAMILA DESIREE

cuyo título es: "ROL DEL DUEÑO DE PRODUCCIÓN EN LA
CONSTRUCCIÓN DE LA FANTASÍA OCENTERA EN LA
SERIE STRANGER THINGS, LIMA, 2018

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas
por el estudiante, otorgándole el calificativo de: ...13..... (número)
TRECE..... (letras).

Lima, ...04.....de diciembre de 2018.



[Signature]
PRESIDENTE

[Signature]
SECRETARIO

[Signature]
VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Dedicatoria.

A mi abuela, por hacer mis estudios posibles, a mi madre por su apoyo, a Daniela y Fernanda por darme ganas de seguir viviendo.

Agradecimientos

A mis asesores por su fundamental guía en la elaboración de esta investigación, en especial a Javier Argote, quien me explicó todo de manera sencilla desde el principio. A Matt y Ross Duffer, y a cada persona involucrada en la realización de Stranger Things, una serie que inspira a muchas personas.

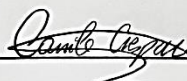
DECLARACION DE AUTENTICIDAD

Yo Camila Desiree Crespo Sala, con DNI N°70497588, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Asímismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión, tanto de los documentos, como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, viernes 04 de diciembre del 2018



Nombres y apellidos

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie ‘Stranger Things’, Lima, 2018.” la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación.

Camila Desiree Crespo Sala

INDICE

CARÁTULA.....	i
PÁGINAS PRELIMINARES.....	ii
Página del Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	11
1.1.-APROXIMACIÓN TEMÁTICA.....	11
1.2.-MARCO TEÓRICO.....	17
1.3.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	25
1.4.- JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	26
1.5- SUPUESTOS U OBJETIVOS DE TRABAJO.....	27
II. METODO.....	28
2.1.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	28
2.2.-MÉTODOS DE MUESTREO.....	29
2.3.- RIGOR CIENTÍFICO.....	31
2.4.- ANÁLISIS CUALITATIVO DE LOS DATOS.....	31
2.5.- ASPECTOS ETICOS.....	31

III.- DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.....	32
IV.DISCUSIÓN.....	93
V.-CONCLUSIONES.....	94
VI.- RECOMENDACIONES.....	95
REFERENCIAS.....	96
ANEXOS.....	99

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018. La investigación realizada fue de enfoque cualitativo, de tipo aplicada, de nivel hermenéutico y tuvo como diseño al estudio de caso. Para la recolección de datos se usó como instrumento una ficha de observación, la cual fue aplicada en 11 escenas de la segunda temporada de la serie. Se llegó a la conclusión de que el diseño de producción en la serie Stranger Things ha permitido que se logre una propuesta audiovisual con aspecto real, creíble y acorde a la época mediante la minuciosa selección de cada uno de sus elementos en utilería, escenarios y caracterización del personaje.

Palabras clave: Diseño de producción, Stranger Things.

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the role of production design in the construction of the eighties fantasy in the series "Stranger Things", Lima, 2018. The research carried out was based on a qualitative approach, "applied" type, hermeneutical level and a "case study" design. For the collection of data the observation technique was used, using also an observation sheet that was applied in 11 scenes of the second season of Stranger Things. It was concluded that the production design in Stranger Things has allowed to achieve an audiovisual proposal with real appearance, credible and according to the era through the meticulous selection of each of its elements in props, scenarios and characterization of characters.

Keywords: Production Design, Stranger Things.

I. INTRODUCCIÓN

1.1.- APROXIMACIÓN TEMÁTICA

Realidad Problemática

La influencia del departamento de dirección artística ha ido evolucionando y aumentando a la par que la misma televisión. El público exige, exigía antes y ahora lo hace aún más, es por esto que las productoras son cada vez más empeñosas y minuciosas en la realización de sus audiovisuales.

Se cuenta con muchos roles en la realización de un audiovisual. Cuando una persona común piensa en ellos puede hablar de los actores, del guionista, o del director. Pero es casi imposible que se mencione al diseñador de producción, a pesar de su crucial importancia en la realización y calidad de un producto final. Esto incluso por personas que trabajan en el medio.

Siempre existió una necesidad de construir mundos para la ficción de producto audiovisual, especialmente en géneros como la ciencia ficción. Gracias al diseño de producción es posible darle vida al pasado, y un vistazo al futuro. A pesar de esto, el diseño de producción es infravalorado, y hasta invisible para el público, algo que es irónico siendo parte de una rama que se basa en lo visual y estético. Aunque no es el centro de atención, el diseño de producción hace que las cosas sean interesantes de observar.

El diseño de producción es una de esas disciplinas que se ubican en el medio de los títulos de apertura, después de las estrellas, pero antes de la media docena de productores. Es un trabajo que los espectadores ven listado en la pantalla sin necesariamente captar la realidad cotidiana de lo que entra en juego, y es un trabajo que se ha vuelto cada vez más importante en los últimos años, ya que la industria ha seguido avanzando hacia producciones más grandes y lujosas que apuntan a apariencias realistas que causen sensaciones y satisfagan esa necesidad de contenido de calidad.

En la actualidad se puede hablar de un diseño de producción cada vez más moderno y más minucioso, se puede hablar de esta como una labor que se reinventa a sí misma, y que reinventa el audiovisual. A través de su realización, se conciben aspectos increíbles en las producciones

cinematográficas y televisivas.

Una película o serie pide a los espectadores que ingresen a un mundo que no les pertenece y se dejen llevar por un viaje que generalmente toma la forma de una historia narrativa. Ese “mundo” en el caso de la serie “Stranger Things” sería la ciudad ficticia de Hawkins, Indiana; en el espacio temporal de 1980. En este estudio se determinará qué rol tuvo el diseño de producción en la construcción de esa fantasía.

Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Se recurrió a la tesis de Bassi de Moura (2015), de la universidad de Sao Paulo (Brasil), titulada “A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagen em Luis Fernando Carvalho” (La dirección en la dirección de arte: construcciones poéticas de imagen en Luis Fernando Carvalho) que analiza la dirección de arte de seis obras del director Luis Fernando Carvalho: *Lavoura Arcaica* (2001), *Os Maias* (2001), *Hoje é dia de Maria* (2005), *Capitu* (2008), *Afinal, o que querem as mulheres?* (2010) y *Meu pedacinho de chão* (2014). Después de aplicar una metodología cualitativa, la autora concluye que en todos los análisis de obras de Luis Fernando Carvalho, se destacaron las construcciones visuales como vectores de significación, aportando a la construcción del carácter icónico y significativo de sus personajes, reafirmando definitivamente su importancia en la composición de una historia a ser contada por un medio audiovisual. Y reafirma, por consiguiente, la importancia de los profesionales involucrados en esta tarea.

Bassi de Moura desarrolló con precisión y procuró presentar como se dio la colaboración de cada uno de los profesionales involucrados en el proceso de desarrollo del diseño de producción, el trabajo del director de arte con el director/con el productor y otros roles. Esta será de importancia para explicar que hace un director de arte con cada pieza del equipo, en la base teórica de la presente investigación.

Además, se revisó el trabajo de la autora Leite de Paiva (2015) realizado

en la universidad de Sao Paulo, titulado “A direção de arte no audiovisual brasileiro : uma abordagem sobre Subúrbia” (La dirección de arte en el audiovisual brasileño: un enfoque sobre Subúrbia), donde se presenta una sistematización de los conceptos y de las prácticas de la dirección de arte en la producción audiovisual brasileña, con especificidad en la teledramaturgia, teniendo como caso de estudio la miniserie Subúrbia (2012), dirigida por Luiz Fernando Carvalho para la Rede Globo. El objetivo fue analizar la visualidad de esta serie, para demostrar la relevancia creativa de la dirección de arte en la construcción de narrativas audiovisuales. El enfoque fue cualitativo.

El estudio concluye considerando especialmente como elementos estructurantes del proyecto a la escenografía, el vestuario y el maquillaje. Además, señalando las relaciones conceptuales entre narrativa, escenificación y dirección de arte, y sus proyecciones visuales en las imágenes de la miniserie.

La investigación de Leite de Paiva aportó a la comprensión de la dirección de arte como un campo de investigación, por tratarse de una de las principales instancias estéticas de la imagen audiovisual. Se explicará gracias a ella la concepción material de los espacios.

También se revisó como antecedente la investigación titulada “Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme amarelo manga” (Dirección de arte: un estudio sobre su contribución en la construcción de los personajes Lígia, Kika y Wellington de la película Amarelo Manga), realizada por Padilha de Vargas (2014) en la Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Esta tuvo como objetivo abordar el trabajo de la dirección de arte enfocando su contribución en la construcción de los personajes Lígia, Kika y Wellington, además de examinar más profundamente la importancia, elección y articulación de los elementos que constituyen la concepción del visual de la película. Esta investigación fue de enfoque cualitativo.

Padilha concluyó en que la dirección de arte tiene la responsabilidad de contextualizar el personaje en la historia y darle vida. Se ejecuta eligiendo, relacionando y articulando sus elementos, a fin de revelar al personaje en sus diversos aspectos, descortinando su vida interior, sus conflictos, su personalidad y su historia. Materializa los espacios y las características creadas por el guionista. En cuanto al análisis fílmico sobre la construcción de personajes, se concluyó que la dirección de arte contribuyó al personaje de Ligía principalmente de manera arquitectónica, mostrando lo restringido de su vida dándole un pequeño espacio físico que mantiene alejado del mundo externo. En el personaje de Kika, la dirección de arte transpone a la pantalla la imagen estereotipada de una creyente por medio de su figurino conservador y recatado, y en los colores utilizados. Sobre Wellington, creado por el guionista como un carnicero, un hombre de porte atlético y rudo, que habla sobre las virtudes de la esposa, tiene su fuerza y rudeza transpuestas a la pantalla por medio de los objetos, de la textura, del color y de la caracterización visual.

La investigación de Padilha de Vargas cita a Aida Marques (2007) que habla del gran vacío teórico en relación a la dirección de arte en nuestro país (que por supuesto es evidente hasta la fecha de realización de la investigación), este "vacío" también es mencionado en el antecedente anterior (investigación de Bassi de Moura), esto sustenta el vacío teórico mencionado en la justificación de esta investigación.

Además, esta tesis, si bien habla del diseño de producción, tiene como una de sus dimensiones a la caracterización del personaje, lo cual ayudará a complementar la información sobre la variable relativa a este punto.

Antecedentes Nacionales

En cuanto a antecedentes nacionales, se revisó la tesis de López Lavado (2015), titulada "La dirección de arte en el cine contemporáneo: la evolución de la dirección de arte en el desarrollo de la acción dramática: el caso de Edward manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy", investigación realizada en la Pontificia Universidad

Católica del Perú.

Este estudio tuvo como objetivo encontrar la relación de la dirección de arte con el desarrollo de la acción dramática en tres películas que siguen tres tradiciones estéticas y cinematográficas diferentes: “Edward manos de tijera” de Tim Burton, “Mujeres al borde de un ataque de nervios” de Pedro Almodóvar y “Oldboy” de Park Chan Wook. Se utilizó una metodología de corte cualitativo.

Finalmente se concluye en que la propuesta estética de la dirección de arte en la película Edward manos de tijera puede definirse como una estética de contraste en la que conviven lo oscuro con lo colorido, una estética expresionista-gótica y popular estadounidense de la década del 60. Sobre la película “Mujeres al borde de un ataque de nervios” se concluye en que es una estética muy popular de la década de los 80’s. Y sobre la película “Oldboy” se concluye en que la estética que propone es popular oriental, que juega con el contraste entre lo desfasado, marginal, moderno, minimalista y tecnológico.

Esta tesis, al analizar filmes con estéticas de los años 80’s y similares (En Mujeres al borde de un ataque de nervios y Edward Scissorhands), aportó al mostrar aspectos importantes de estos que deben ser analizados, tanto con información en la base teórica como con el instrumento.

Además, la autora Caldas Gayoso (2017) en su investigación “Winter is coming: complejidad y relevancia narrativa del diseño de producción. El caso de la serie Juego de tronos” realizada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, con una metodología mixta analiza esta labor dentro de la producción audiovisual, tomando como caso de estudio la serie “Juego de Tronos”, para entender cómo el diseño de producción se desarrolla y ayuda a conformar la apariencia visual.

Las conclusiones principales fueron que el diseño de producción en la serie Juego de Tronos aporta principalmente en los espacios, ayudando a reforzar todas las características socioculturales de los diversos reinos.

Los cuadros utilizados por Caldas como instrumento fueron utilizados como guía para la realización de los mismos en la presente investigación.

Finalmente, se consultó la investigación de Díaz (2015), titulada “A veces para crear, uno debe primero destruir. La estética de lo orgánico en el cine: Cambios y continuidades del universo que comparten ‘Alien’ y ‘Prometheus’ de Ridley Scott”. Este trabajo tuvo como objetivo establecer las características de la estética en términos de estilo visual en las películas ‘Alien’ (1979) y ‘Prometheus’ (2012), a través del análisis de la dirección de arte y la dirección de fotografía de ambos films, para así identificar cambios y continuidades en la forma en que es presentada al espectador. Se utilizó el método cualitativo.

Las conclusiones fueron, sobre las características de la estética, que estas se basan en aspectos como formas, texturas y colores, los cuales remiten a organismos vivos, con excepción del aspecto de color, el cual varía y se convierte en una característica propia. Sobre los cambios y continuidades, se descubrió una evolución en la propuesta de la dirección de arte de "Prometheus" basada en la presentación de un universo más ligado a una organicidad controlada. La propuesta visual ligada a la dirección de fotografía se mantiene. Sobre los discursos generados a partir de la estética, reflexiones sobre temas vinculados a la reproducción humana (natural y asistida), a la sexualidad, al medioambiente y su deterioro, a la aparición de enfermedades y epidemias, al avance tecnológico, a la práctica poco ética de la ciencia, a la condición mortal del hombre, a los aspectos religiosos y a la prevalencia de lo corporativo por sobre lo humano salieron a la luz. Lo que demuestra el gran potencial de esta estética en la expresión de puntos de vista y maneras de ver el mundo.

Este trabajo ayudó en esta investigación a comprender el aspecto que señala que el diseño de producción “construye mundos”, al construir un mundo ficticio que es compartido por varias películas, y cómo el diseño de producción permite demostrar diferentes aspectos culturales pertenecientes a este planeta. Esto será de mucha utilidad debido a que Stranger Things está construida en torno a un mundo ficticio también.

1.2.- MARCO TEÓRICO

Sobre el diseño de producción

El diseño de producción es la especialidad encargada de construir el aspecto visual de una película basándose en el guion y en suposiciones propias, a través de la materialización de elementos que ayudarán a representar la época en la que se ubica la historia o características importantes de los personajes.

LoBrutto (2002, p.20) menciona:

El diseño de producción es el arte visual de la narrativa cinematográfica [...] el diseñador de producción es responsable de interpretar el guion y la visión del director para la película y traducirla en entornos físicos en los que los actores puedan desarrollar sus personajes y presentar la historia.

Tamayo y Hendrickx dicen sobre esto:

Es una actividad creativa que diseña o produce los elementos materiales (no humanos) que construyen los acontecimientos de cada plano de la cinta [...] es la labor de decidir las características de todos los elementos que componen el espacio encuadrado por la cámara en cada plano específico (p.11, 2016).

Esta cita de Jeannine Oppewall (2014) ayudará a consolidar el entendimiento sobre el diseño de producción “Las personas pagan dinero para ver ambientes, puede no ser tomado en cuenta, pero si pones un grandioso diálogo y a grandiosos actores en una caja negra, ¿cuántas personas pagarían para ver eso?”.

En el diseño de producción se incluye la toma de decisiones sobre formas, texturas, colores y tamaños de todos los elementos que integran cada plano de cada escena de una producción audiovisual, pero por supuesto, estas decisiones se realizan tomando en cuenta opiniones de otras piezas importantes de la producción audiovisual: los guionistas, directores de fotografía, jefes de las áreas de realización, directores de sonido, y de la mano de los directores: “requiere de muchas horas de trabajo duro, investigación y

excelente comunicación entre todos los relacionados a varios aspectos del film”. (Murcia, 2002).

Si se habla de tareas detalladas, todo empieza con una cuidadosa lectura de guion, en base a la cual se realiza una lista de todos los elementos que serán utilizados, “la lectura del guion debe hacerse de tal manera que pueda extraerse de él una lista detallada y completa de todos los escenarios, objetos y vestuario que allí sean mencionados” (p. 73, 2015). Luego se realiza una carpeta de arte, que es un documento más grande con todos los elementos propuestos (que incluyen utilería, locaciones, etc.) y que es discutida con el equipo mencionado anteriormente, para luego pasar a manos de la producción. Cuando ya se está filmando, se ejecutan y preparan las escenografías, que incluye el manejo y solución de los imprevistos. Más tarde, en posproducción, se hacen pagos, se devuelve lo arrendado; también se puede requerir al diseñador de producción para trabajos en la composición virtual. (p. 75).

Distinciones terminológicas e históricas

La labor de encargarse de la parte estética de una producción audiovisual, genera confusiones sobre cómo llamarla, debido a la multiplicidad de términos referentes. Lucy Fischer menciona:

Una de las razones de que esta labor reciba una mínima atención es que la definición es compleja y confusa. De la lista de labores relacionadas a ‘diseño de producción’ tenemos: dirección de arte, diseño de set, pintura, decoración, storyboarding, realización de presupuesto y efectos visuales. (p.2).

De por sí esta práctica ha estado en debate a lo largo de la historia del cine. En un inicio, se atribuía este trabajo a los carpinteros. Fue después que aparecieron términos como “director técnico” o “decorador de interiores”, para luego ser suplantados por “director de arte” en 1930. No fue hasta 1939, durante la realización de “Lo que el viento se llevó” que el productor David Selznick llamó a William Cameron Menzies como

“diseñador de producción”, título que sigue en uso. En otros lugares como Europa los términos fueron distintos: en Alemania “arquitecto”, en Francia “arquitecto-decorador”, en la Unión Soviética “artista- pintor” (p.2).

Lo cierto aquí es que “director de arte” y “diseñador de producción” son los términos que se utilizan en la actualidad. Si hablamos de una realidad inmediata, en nuestro país el más utilizado es “director de arte” y este es el encargado y subordinante de los encargados de vestuario, utilería, maquillaje, entre otros. Mientras tanto, en América, y en producciones más grandes que implican más cargos y más tareas, el utilizado es “diseñador de producción”, siendo muchas veces “director de arte” un subordinado.

Así sucede con nuestra unidad de análisis, en los cargos de la serie “Stranger Things” se habla del “diseño de producción” como el encargado de esta labor, siendo esta la máxima razón del uso de ese término.

El director de arte colabora con el diseñador de producción. Existen ocasiones en que el Diseñador de Producción se ocupa de reunirse con directores de otros departamentos para tareas de gestión y coordinación, así que el director de arte gestiona a personal en el set.

Actualmente, se prefiere utilizar el término “diseño de producción”, esto permite que se reconozca su contribución a la narrativa.

En conclusión, si bien a veces se habla de ambos términos como iguales, en producciones como las de nuestra unidad de análisis:

- Diseño de producción: Gestiona, coordina, crea, tomar decisiones.

- Dirección de arte: coopera y supervisa labores de vestuario, maquillaje, utilería y afines, manera de asesor, pero no toma decisiones conceptuales.

Elementos del diseño de producción

Utilería

La utilería, conocida también como *atrezzo*, es un elemento del diseño de producción que abarca "los elementos y enseres que se emplean en un escenario teatral o cinematográfico" según la RAE (Real Academia Española). Entonces, se considera que es un accesorio, movable o portátil en un escenario, distinto de los actores, el vestuario y el equipo eléctrico. Usualmente el encargado de esta labor es llamado jefe de utilería.

La utilería cumple roles, tanto como objeto que puede ser muy utilizado, o como objeto que es parte de la decoración. Gómez García (1998) detalla los tipos de utilería, siendo estas: utilería enfática (es imprescindible para la puesta en escena; por ejemplo, una taza de café envenenado que ha de provocar la muerte de determinado personaje, también es la que aporta a la comprensión del personaje o historia), utilería de escena o fija (objetos que son parte del decorado, objetos "fijos" como su nombre lo señala), y la utilería de mano o de personaje (la que es manejada por el actor en la escena).

Tamayo y Hendrickx citan una anécdota de Ken Adam, director de arte, para resaltar la importancia de la utilería:

"Tuve la suerte de trabajar en dos ocasiones con Laurence Olivier, un actor que prestaba muchísima atención al atrezzo y a la manera en que interactuaba con el entorno. En el decorado de *Sleuth*, recuerdo como decidió interpretar una escena junto a la chimenea que yo había diseñado. Mientras le veía ensayarme distraje con tres objetos que había sobre la repisa de la chimenea. Me acerqué y los retiré. Después de rodar la secuencia, el propio Laurence Olivier me comentó: 'me alegró que hicieras eso, no sé por qué, pero sabía que esos objetos no encajaban bien con el resto'" (Ettedgui a través de Tamayo y Hendrickx, 2001, p.37).

La utilería complementa, aporta al realismo y naturalidad de la escena.

Escenarios: sets y locaciones

Son espacios físicos en los que desarrollan las escenas. Tamayo y Hendrickx dicen al respecto: “es uno de los elementos fundamentales de la puesta en escena, entendiendo este término literal de ‘poner en escena’, es decir colocar la acción dramática en un lugar” (p.21).

Usualmente el encargado de coordinar labores respecto a los escenarios es el escenógrafo, y bajo su cargo trabajan el jefe de construcción, el equipo de carpinteros, pintores, jardineros, location scouts, arquitectos, etc. (todos enfocados en construir el espacio).

Los escenarios pueden ser naturales (locaciones) o contruidos por el hombre (sets). El diseñador de producción debe estar muy consciente del contexto de la historia y de sus personajes, para que esto se tome en cuenta en el *location scouting* o búsqueda de locaciones y en las tareas afines: “un escenario está íntimamente ligado a la condición del personaje o contexto en el que se realiza la acción”. (p.21).

Algunos films tienen asistentes (que por supuesto están bajo mando del diseñador de producción) que se encargan de la búsqueda de locaciones bajo propio criterio, en otros, como las producciones de Scorsese, el guion ya viene anotado con lápiz sobre qué tipo de locaciones necesitan ser encontradas.

Muchas veces las grabaciones en locaciones son combinadas con efectos especiales. Para escenas en *Diamonds are forever* (1971) que se ambienta en Las Vegas, Ken Adams cuenta: “No estaba impresionado con la arquitectura en Vegas. Así que escogí el edificio más moderno, luego lo hice crecer dos veces en tamaño con *matte painting* (técnica que crea la ilusión de un ambiente que no está presente en la locación donde se filma) de la mano del legendario artista de *matte* Albert Whitlock”. (Adams a través de Fischer, p.13). Otro gran ejemplo de locaciones combinadas con efectos especiales está en nuestra unidad de análisis *Stranger Things*. En la temporada 2, capítulo 1 cuando el personaje Eleven regresa del Upside Down, aparece en la escuela secundaria Hawkins de este mundo, y se aprecia claramente los efectos visuales que fueron utilizados en este escenario

para darle el aspecto más oscuro, más frío, y desprovisto de vida humana característicos, además de las raíces y las membranas biológicas que cubren prácticamente cada superficie, sin contar las esporas esparcidas en el aire.

Caracterización del personaje

Un personaje es una persona o ser parte de la narrativa. Si se habla de la caracterización, se habla de la representación de las características del personaje a través de aspectos visuales como el vestuario, el peinado y el maquillaje (Cortés, 2015, p.51). Estas características representadas son de suma importancia para la construcción y comprensión de la historia.

Según LoBrutto (2002) el diseñador de producción debe crear un desglose de los personajes, y centrarse en que los siguientes aspectos sean traducidos visualmente:

- ¿Qué edad tienen?
- ¿Cuál es su origen étnico?
- ¿A qué clase social pertenecen?
- ¿Cuál es su papel en la historia?
- ¿Cuál es su estilo personal?

Vestuario

El vestuario se basa en ropa y accesorios que los intérpretes utilizan para dar vida a un personaje del universo ficcional, además de razones de clima, cobertura, lucimiento o pudor (Tamayo y Hendrickx, 2016, p.35). El vestuario da señales sobre aspectos como la cultura, condición socioeconómica, estado físico y emocional del personaje.

El equipo de vestuario es responsable del diseño, montaje, alquiler, compra, fabricación, y cuidado de todos los artículos de vestuario en las producciones. Los trajes utilizados en una

producción difieren enormemente de producción a producción, van desde la moda urbana contemporánea a vestidos de baile de época, e incluso trajes de neopreno. "El equipo de vestuario debe tener los trajes preparados en el momento justo para cada actor, teniendo en cuenta aspectos como la continuidad, retoques o sustitución de prendas en cada toma" (Ministerio de educación de España, 2011).

El equipo de vestuario también es responsable de joyería, calzado, corsetería, calcetería, sombrerería y, en ocasiones, trabajo de pelucas.

El vestuario es integral para definir el 'aspecto' general de la película. Brinda al público información sobre el período, y la sociedad en que se desarrolla la historia y, en un nivel más sutil, los temas subyacentes de la película en sí.

Maquillaje

El maquillaje son sustancias o productos que se aplican en la piel o partes del cuerpo con el fin de alterar o realzar las facciones físicas o apariencia.

Los artistas del maquillaje buscan transmitir la psicología de un personaje a través de este. Para ello, se han adaptado a los avances cosméticos y tecnológicos, además de haber contribuido con nuevas técnicas. Estos artistas también han lidiado con problemas de color, han sido expertos en anatomía humana y los efectos potenciales de todas las variedades de cara, piel y cabello artificiales. Aunque el maquillaje cubre todo tipo de aspecto, desde el bueno hasta el malo, viejo a joven, de sano a demente, de hermoso a horrible, son los contrastes, el hermoso y el espantoso, los que se han enfatizado más a lo largo de la historia del cine.

Según Place (1989) existen tres tipos de maquillaje en el cine: el maquillaje directo, que mejora las características de un actor usando cosméticos y maquillaje correctivo; maquillaje de

personajes, que transforma a un actor a través de prótesis faciales y otros dispositivos y maquillaje de efectos especiales (FX), que emplea dispositivos mecánicos como inserciones robóticas.

Peinado

Un peinado es la manera en que se arregla el cabello, sea propio o no, usualmente referido al cuero cabelludo, aunque también puede implicar la edición del vello facial o corporal. El cabello, al igual que el maquillaje, ayuda a establecer periodos en el tiempo y estados de ánimo, y están creados bajo el concepto/diseño de la película. Un peinado adecuado es primordial para la caracterización del personaje y a la percepción que se lleva la audiencia.

Decisiones sobre el peinado son tomadas por el jefe de peluqueros, el director y el diseñador de producción.

Teorías relacionadas

Teoría de la información y percepción estética

En esta teoría de Abraham Moles, se habla de la estética en un trabajo conjunto con el mensaje que desea ser transmitido para poder llegar al receptor.

Esta teoría, llamada originalmente “Theorie de L’ information et perception esthetique”, desde su publicación en 1958, ha sido una de las más difundidas, especialmente en Europa.

La propuesta de Abraham Moles proponía un marco teórico a un problema fundamental, el de los mecanismos de la percepción por parte del cerebro, considerado como un sistema de manipulación de datos. Representa de hecho lo que se ya actualmente conoce como una "teoría estructuralista de la percepción".

En este trabajo, se resaltó entre otras cosas la explicación de que una forma es aquello que aparece al observador como nunca siendo resultado del azar. Esta es el resultado de una redundancia en la recepción de mensaje. Las formas emergen a diferentes niveles en la jerarquía dentro de un mensaje, independientes una de la otra, y estos pueden clasificarse en diferentes "estructuras de orden"

La percepción estética reposa sobre la aprehensión de un mensaje superpuesto al mensaje semántico que le sirve de base, haciendo uso del margen de libertad que existe siempre al rededor del código que sirve para construir el mensaje semántico.

Piñuel, J. (1999) en "Abraham Moles (1990- 1992) y la teoría de la información" señala:

El mensaje y mensaje estético combinan sus acciones en proporciones diferentes a los diferentes niveles de la jerarquía de signos y supersignos, hasta ser integrados por el cerebro del receptor según reglas determinadas de acuerdo a su capacidad máxima de aprehender la información. Todo mensaje representa un cierto tipo de juego dialéctico entre la banalidad máxima de un sistema totalmente inteligible y la originalidad máxima que estaría próxima al máximo de información.

Entonces, el concepto que desea ser transmitido en *Stranger Things*, combinado con la estética, que en esta investigación se relaciona al diseño de producción, se unifican para causar un impacto en el receptor.

1.3.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Problema general.

¿Cuál es el rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie "Stranger Things", Lima, 2018?

Problemas específicos

-¿Cuál es el rol de los escenarios en la construcción de la

fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018?

-¿Cuál es el rol de la utilería en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018?

-¿Cuál es el rol que cumple la caracterización del personaje en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018?

1.4.- JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Justificación

Es importante conocer los roles que hay en la realización de producciones audiovisuales actuales, sobre todo de los que no se habla demasiado, o que no cuentan con información suficiente en nuestro idioma. La investigación realizada se justifica en la importancia del diseño de producción en los trabajos audiovisuales, en este caso de la serie "Stranger Things", ambientada en los años 80's, y como se ilustra el entorno y estilo visual de la historia en esa época.

-Teórica:

La presente investigación es importante porque aportará información sobre el diseño de producción. Además, sirve como una recopilación de información resultado de una indagación bibliográfica y búsqueda de antecedentes relacionados a este tema.

-Metodológica:

Este trabajo contribuirá como un antecedente a próximas investigaciones gracias al instrumento validado para la recolección de datos, y la próxima presentación de los resultados y las conclusiones.

-Práctica:

El desarrollo de esta investigación ayudará a conocer el rol del diseño de producción en la serie Stranger Things.

Relevancia

Es importante estudiar el diseño de producción debido a su enorme contribución a la estética de un producto audiovisual, el hecho de que tanto profesionales como lectores ocasionales entiendan el rol que cumple.

Contribución

La presente investigación contribuirá como recurso a estudios posteriores que se realicen en cuanto al diseño de producción, debido a que es un tema poco abordado en nuestro idioma. Además de que permitirá que se vea desde otra perspectiva un producto audiovisual, prestando más atención a los elementos visuales que muchas veces son pasados por alto, pero que en realidad hablan mucho tanto de la historia, como de los personajes.

1.5.- SUPUESTOS U OBJETIVOS DE TRABAJO

Supuesto general

El diseño de producción de la serie “Stranger Things” ha permitido que se logre un aspecto real acorde a la época que se quiso representar, mediante la minuciosa selección y uso de sus elementos.

Objetivos

Objetivo general

-Analizar el rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.

Objetivos específicos

-Analizar el rol de los escenarios en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.

-Analizar el rol de la utilería en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.

-Analizar el rol que cumple caracterización del personaje en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.

II. MÉTODO

2.1.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Enfoque

Cualitativo, ya que “la investigación cualitativa no mide variables, sino que las entiende, no tiene principio ni fin, son momentos de toma de datos para observar” (Albert, 2006, p.69)

Tipo de estudio

Aplicada, debido a que se aplicará un instrumento. Lozada menciona: “busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo” (2014, p.34)

Nivel de investigación

Es de nivel sociocrítico o hermenéutico ya que identificará e interpretará elementos del diseño de producción en la serie “Stranger Things”.

Diseño

Estudio de caso, ya que analiza temas actuales y fenómenos contemporáneos que evidencian una problemática de interés, como lo afirma Barrio et al. : “la finalidad del estudio de casos es conocer cómo funcionan todas las partes del caso para crear supuestos, atreviéndose a alcanzar niveles explicativos de supuestas relaciones encontradas entre

ellas, en un contexto natural concreto y dentro de un proceso dado” (2015, p.1).

Se seleccionó la serie “Stranger Things” como caso de estudio, debido a que se desea saber si los elementos del diseño de producción se trabajaron de manera adecuada resumiendo las referencias culturales e históricas de la narrativa de la serie.

2.2.- MÉTODOS DE MUESTREO

Escenario de estudio

La página web de Netflix que almacena la serie "Stranger Things", y que se puede ver desde numerosos países, incluida la ciudad de Lima.

Caracterización del sujeto

Stranger Things es una serie de televisión estadounidense de ciencia ficción - terror creada, escrita y dirigida por los hermanos Duffer. La primera temporada, lanzada en julio de 2016, está protagonizada por Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, entre otros.

La historia de la serie se desarrolla en la ciudad ficticia de Hawkins, Indiana, en el espacio temporal de 1980, y trata sobre la desaparición de un niño y la puesta en marcha de investigaciones, mientras suceden eventos misteriosos en el pueblo, incluyendo la aparición de una niña con poderes de telekinesis, que será partícipe de la búsqueda.

La segunda temporada, de la cual se tomaron las escenas de estudio para esta investigación, se establece un año después (1984), y trata sobre los intentos de los personajes de volver a la normalidad y las consecuencias que persisten desde los eventos de la primera temporada. (Stranger Things Wiki, s.f.)

Según Nielsen, plataforma de rating estadounidense, la primera temporada fue vista por 8,216 millones de espectadores, convirtiéndose apenas se lanzó en la tercera más vista de Netflix. La temporada 2 fue vista por 15,8 millones, además de que 361.000 suscriptores vieron la segunda temporada completa el mismo día de lanzamiento.

Stranger Things ha sido nominado y ganado muchos premios en categorías

relativas a la variable de esta investigación, cómo al diseño de producción excepcional en un programa de período narrativo (una hora o más) para Chris Trujillo (diseñador de producción), William G. Davis (director de arte) y Jess Royal (decoradora de set) en los EMMYS y el premio a la excelencia en el diseño de producción en los Art Directors Guild Awards.

Plan de análisis o trayectoria metodológica

Esta investigación inició debido a que la serie llamó la atención de la investigadora al ser una de las pocas series contemporáneas que desarrolla una historia en el espacio temporal de 1980. Después de una lectura profunda se decidió escoger como variable al diseño de producción para analizar que tan bien había sido trabajado estos elementos visuales. Cuando se escogió la variable, se procedió a la investigación de esta para obtener dimensiones.

Esta tesis recolectó información en libros, tesis, conferencias, material tanto en español como en inglés y portugués.

El análisis se realizó con datos obtenidos en la ficha de observación, aplicada a 11 escenas de los capítulos 1, 2, 5, 6 y 9 de la segunda temporada de la serie, que luego fueron interpretados para generar conclusiones.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para poder analizar e interpretar el rol del diseño de producción se utilizó una ficha de observación de elaboración propia, en la que se tomó en cuenta subtemas relevantes en el diseño de producción, que permitieron estudiar adecuadamente cada elemento en las distintas escenas. (VER ANEXO 3).

Los datos obtenidos de la ficha de observación fueron descritos, para luego ser interpretados en la ficha de análisis. Se revisaron libros, tanto físicos como e-books, vídeos en internet sobre el tema y conferencias para verificar que la información sea verídica.

2.3.- RIGOR CIENTÍFICO

Esta tesis se realizó con los pasos científicos y la metodología correspondiente, por lo que es confiable y válida.

Tres expertos evaluaron la ficha de observación para dar su aprobación al instrumento, y que este sea posteriormente aplicado.

Luego se aplicó el procedimiento del coeficiente de V de Aiken que arrojó un 91% lo cual indica que el instrumento es confiable.

Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	1	1	1	3	100%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%
ITEM 9	0	0	0	0	0%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					91%

2.4.- ANÁLISIS CUALITATIVO DE LOS DATOS

En la presente investigación se utilizó una ficha de observación con las variables, dimensiones e indicadores que permitieron identificar los elementos del diseño de producción en la serie Stranger Things.

2.5.- ASPECTOS ÉTICOS

La presente tesis cumple con los requisitos pedidos para su elaboración y toda información ha sido verificada y contrastada.

III. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presenta el análisis de la serie Stranger Things, para lo cual se identificaron y analizaron los elementos del diseño de producción (escenarios, utilería y caracterización del personaje) en once escenas de la segunda temporada de la serie. Las escenas fueron escogidas mediante un muestreo aleatorio por conveniencia alcanzando un número de 11 fichas analizadas en octubre del 2018.

El resultado de la investigación revela que los elementos del diseño de contribuye a crear una apariencia realista, tanto por temas estéticos de la época en la que está desarrollada como por actuar como complemento de las narrativa.

A continuación se verán las fichas de observación divididas por escenas y completadas de acuerdo a lo presentado en la escena, además de las fichas de análisis que están acompañadas de unas imágenes a manera de apoyo a la interpretación.

FICHA DE OBSERVACIÓN 01

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: Mad Max NÚMERO DE CAPÍTULO: 1 ESCENA:1
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 1

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		x	
		Utilería fija/mobiliario	x		Máquinas de videojuego Arcade: Dragon's Lair, Pacman, DigDug.
		Utilería de mano	x		La bolsa de Cheetos en las manos de Keith.

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		La tienda de videojuegos Arcade "The Palace"
		Locaciones		x	

Dimensión 3: Caracterización del personaje

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Construcción visual del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	X		El gorro de Dustin.
			Naturaleza/ Piezas	X		Vestuario casual de 3 piezas.
			Texturas/Colores			Colores fríos / tonalidades azules. Colores cálidos/ tonalidades naranjas.
		Maquillaje	Maquillaje directo	X		Maquillaje directo nude/ tonos morados y rojizos en Will Byers.
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales		X	
		Peinado	Cabello Natural	X		En todos los personajes.
			Pelucas/Extensiones		x	

FICHA DE ANÁLISIS 01

La primera escena estudiada se desarrolla en “The Palace”, local de videojuegos. Este set es muy amplio, profundo y de forma rectangular. Acerca de la estructura, el set carece de luz natural (con mayor presencia de luces led en la parte superior de las paredes), hileras de máquinas, y un mostrador en la parte izquierda, donde se cambian las monedas o billetes que serán utilizados por los jugadores. “The Palace” como set fue un elemento que no se podía dejar pasar, tomando en cuenta que el objetivo principal del diseño de producción es representar una época y, justamente, este tipo de locales fue una de las tendencias más representativas de los años 80’s. El hecho de colocar personajes y desarrollar la escena ahí representa como estos eran la primera opción de ocio de los niños y adolescentes estadounidenses, y el porqué de que esta década haya sido nombrada “era dorada de los videojuegos” (ver imagen 1).

Las máquinas de arcade se consideraron como principal mobiliario/ utilería fija, estas están hechas de madera fina y metal en su mayoría. Los personajes interactúan en la mayoría de la escena con estas máquinas para reforzar la idea del arcade (ver imagen 2).

También se cuenta con utilería de mano, una bolsa de Cheetos con empaque de los años 80 en las manos de Keith, trabajador del arcade, que interactúa con los niños en la escena. Se puede apreciar también que en el empaque no aparece la reconocida mascota de esta marca, Chester la pantera. Esto se debe a que se introdujo a mediados de esa década, respondiendo así al cuidado con los elementos que se debe tener en el diseño de producción, para que sea concordante a la época representada.

La bolsa de Cheetos también puede ser considerada utilería enfática debido a que es indispensable para la construcción del personaje al presentarnos algo que hace este habitualmente y es su sello. Esta idea es apoyada por los hermanos Duffer, creadores de la serie, quienes señalaron del personaje “lo único que él ama más que los Cheetos es a Nancy”.

En cuanto a la caracterización del personaje, Dustin utiliza un jersey amarillo, con un estampado de la tabla periódica de los elementos. Esta fue descubierta en 1869, y mediante el su uso en el vestuario se confirma su perfil de personaje como el más inclinado a lo científico del grupo. El amarillo utilizado en su vestuario denota el buen ánimo del personaje. (ver imagen 4).

También se aprecia a Will con un leve maquillaje directo nude/tonos morados y rojizos alrededor de los ojos, muestra y representación del cansancio posterior a la experiencia que tuvo en el mundo al revés, y de las pruebas médicas de las que está siendo participe, demostrando cómo a través del maquillaje se transmite la psicología del personaje y su estado actual dentro de la narrativa.

Los cuatro niños visten prendas de manga larga y abrigo, acorde a la estación en la que esta temporada se desarrolla: otoño de 1984.



Set de grabación

Imagen 1: Set “The Palace”, local de videojuegos en el que se desarrolla la escena.



Máquinas de Arcade
Utilería

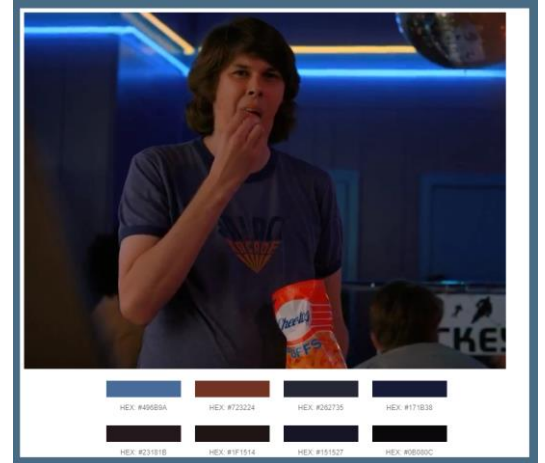
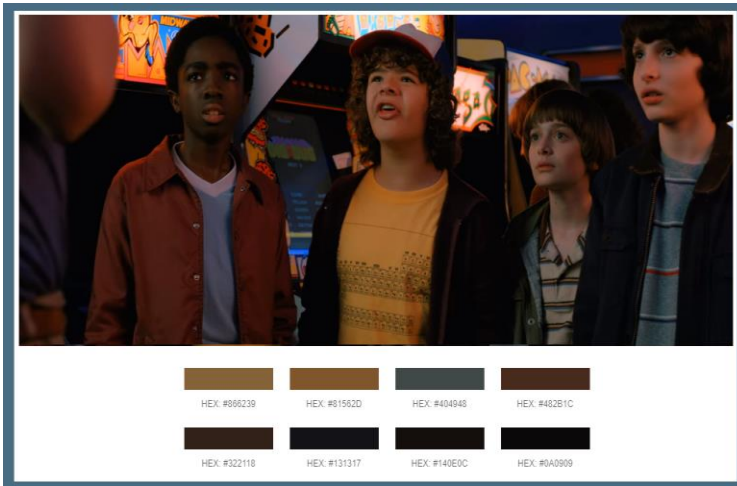
Imagen 2: Utilería principal, máquinas de Arcade, juegos “Dig Dug”, “Centípede” y “Dragon’s Lair” (de Izquierda a Derecha)



Capturas de pantalla de la escena estudiada.



Tienda de videojuegos Arcade real (1980).



Paletas de color de la escena.



Imagen 3: Empaque de Cheetos de Keith, empaque 1980 versus el actual.



Imagen 4: Jersey amarillo con estampado de la tabla periódica de los elementos (descubierta en 1869), que muestra el gusto por lo científico del personaje

FICHA DE OBSERVACIÓN 02

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: Mad Max NÚMERO DE CAPÍTULO: 1 ESCENA:2
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 2

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática	x		Auto Chevrolet Camaro. Patineta de Max.
		Utilería fija/ mobiliario		x	
		Utilería de mano	x		Libretas de mano de las admiradoras. Cigarro Marlboro Red de Billy.

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets		x	
		Locaciones	X		Afuera de la escuela de Hawkins.

Dimensión 3: Caracterización del personaje						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	X		Argollas doradas de las admiradoras Correa de Billy Mochila de Max
			Naturaleza/Piezas	X		Prendas casuales de 3 piezas.
			Texturas/Colores	x		Colores fríos. Colores cálidos.
		Maquillaje	Maquillaje directo	X		Labial tono melón en las admiradoras.
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales		X	
		Peinado	Cabello Natural	X		Cabello natural rojizo de Max.
			Pelucas/Extensiones	x		Pelucas con peinados de la época en Billy y las admiradoras.

FICHA DE ANÁLISIS 02

Esta escena tuvo como locación las afueras del local de secundaria de la escuela de Hawkins, que originalmente está ubicada en Atlanta. Esta es una amplia locación, tomando en cuenta que contiene las escuelas de primaria y secundaria de Hawkins (cuyos exteriores forman parte de la locación), en la parte trasera se puede apreciar una gran cantidad de árboles, cómo es típico en Stockbridge. Al ubicarse en el exterior, en el suelo se aprecian rayas pintadas a manera de señalización y pistas agrietadas. Esta escena se da a la hora de entrada escolar y actúa como introducción a los personajes Billy y Max, hermanos recién llegados a la ciudad de Hawkins, siendo este el principal motivo del su uso. (ver imagen 1).

En cuanto a utilería, presenta la de tipo enfática: el auto Chevrolet Camaro Z28 azul (1979) de Billy Hargrove. En la escena este elemento es el primero en aparecer. Este es el típico automóvil de “macho” de fines de los 70’s, excelente en lograr su fin de “intimidar” a primera vista, además de ser un modelo llamativo por su velocidad y tipo de motor que van en perfecta armonía con la personalidad violenta e impredecible de Billy, respondiendo así a la premisa que señala que el diseño de producción da pistas sobre temas subyacentes de la historia (ver imagen 2).

También se considera a la patineta de Max como utilería enfática. Max utiliza un skateboard de la marca Madrid, de la línea “Explosion” creada al sur de California (de donde es Max originalmente) correspondiente a los 60’s, este objeto va acorde a su personalidad “Tomboy”, mostrando intereses que no se considerarían comunes en una niña de la época. Esto nos permite apreciar como a través de la utilería se representan características individuales y colectivas del personaje que son de suma importancia para la construcción y comprensión de la historia. En este caso, nos da un primer vistazo de la personalidad de Max, que más adelante va creciendo e incluso es considerada por muchos como representación del feminismo (ver imagen 3).

En cuanto a vestuario, Billy utiliza un conjunto Jean. El color azul denota autoridad y confianza. En la vestimenta de Max resalta el color rojo, símbolo de su personalidad fuerte y fortaleza.

En la escena también hay presencia de actores secundarios, como es el caso de las tres adolescentes admiradoras a primera vista de Billy. Ellas son el típico grupo de chicas populares y arrogantes. Las tres comparten aspectos de la caracterización del personaje, como indicativo de que son del mismo grupo en la escuela: labial tono melón y argollas doradas; además portan cuadernos y fólderes en las manos, utilería que actúa recordando de manera inconsciente que también son estudiantes.

En cuanto a peinado, se aprecia el “Mullet” o “greñas playeras” en español, estilo característico de 1980, corto en la parte superior y largo en la parte trasera del cuello. (Ver imagen 4). Este es utilizado por Billy y la líder del grupo de chicas en esta escena. Las dos adolescentes restantes utilizan rulos voluminosos al estilo Farrah Fawcett.



Locación: Afueras de la escuela secundaria de Hawkins

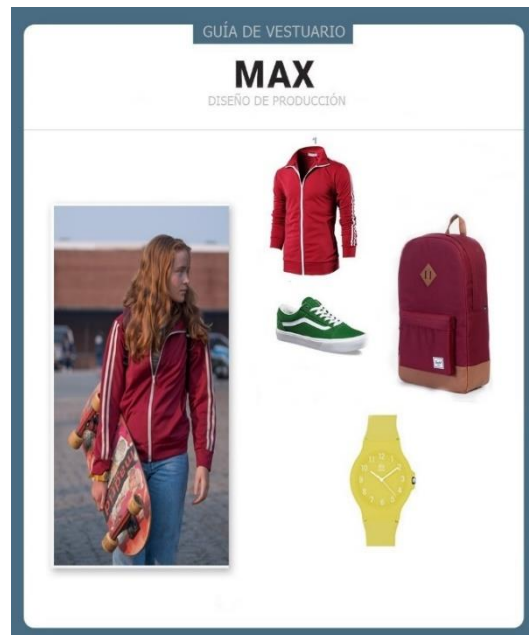
Imagen 1: Locación, escuela secundaria Hawkins.



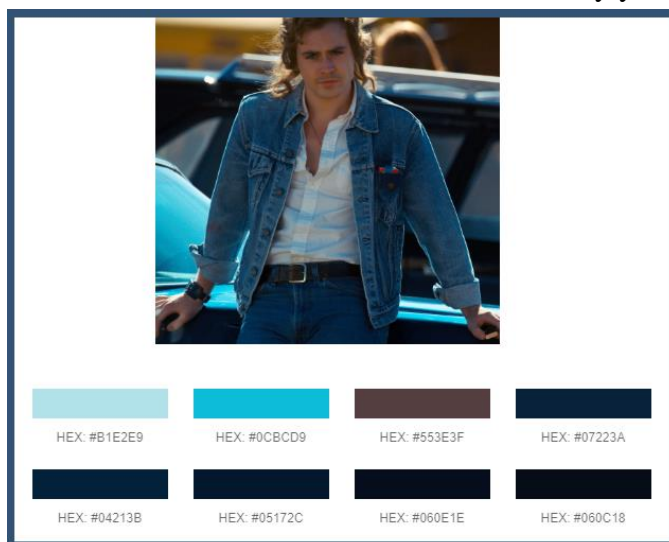
Imagen 2: Auto Chevrolet Camaro Z28 (1979) de Billy.



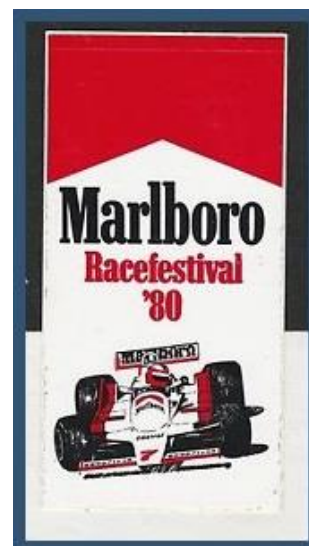
Imagen 3: Skateboard de la marca Madrid, de la línea "Explosion", correspondiente a la utilería de personaje.



Guía de vestuario de los personajes presentados en esta escena: Billy y Max.



Paleta de colores fríos correspondientes a Billy.



Cajetilla de cigarras Marlboro Red que porta Billy en la escena



Imagen 4: “Mullet” o “greñas playeras” en español, estilo característico de 1980.

FICHA DE OBSERVACIÓN 03

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: Mad Max NÚMERO DE CAPÍTULO: 1 ESCENA:3
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 3

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática	x		Bicicleta Schwinn
		Utilería fija/ mobiliario		x	
		Utilería de mano	x		Walkie Talkie TRC.

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	X		Sótano de la casa de los Wheeler.
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADOS	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos		x		
			Naturaleza/Piezas	X		Vestimenta casual/ deportiva	
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos	
		Maquillaje	Maquillaje directo		X		
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales		X		
		Peinado	Cabello Natural	X			Cabello natural, corte hongo de Mike Wheeler.
			Pelucas/Extensiones		X		

FICHA DE ANÁLISIS 03

La tercera escena estudiada se desarrolla en el sótano de la familia Wheeler. Este sótano es un espacio mediano, con paredes de madera y poca iluminación. Contiene cosas viejas de la casa, juguetes viejos de Mike (como Dungeons and Dragons) y el fuerte de almohadas que construyó para ocultar a Once en la temporada pasada. Este set representa un lugar de descanso y relajación para Mike, donde aprovecha sus momentos de ocio y pasa el rato con sus amigos. Con este significado revelado, se entiende que fue el principal motivo de elección para esta escena donde Mike se encuentra contemplando sus juguetes, y luego tiene recuerdos de su amada Eleven (ver imagen 1).

En esta escena Mike entra al fuerte de almohadas. Como utilería de mano/ enfática principal tenemos a los Supercoms o Walkie-Talkies Realistic TRC 214. Si bien estos dispositivos transmisores nacieron aproximadamente en 1940, fueron de uso muy cotidiano en los 80's y 90's, y se vio su relevancia como utilería representando a la principal fuente de comunicación entre los niños protagonistas. (ver imagen 2).

Como utilería enfática tenemos a las bicicletas marca Schwinn, modelo Sting-Ray (1980) utilizadas por los niños. Este tipo de bicicletas creadas por Al Fritz representaron una tendencia desde su creación en los 60's y fue uno de los modelos mejor vendidos en la historia de los Estados Unidos (ver imagen 4). En estos dos ejemplos de utilería podemos ver cómo actúa como un complemento fundamental para la ambientación y ubicación en la época en la que se desarrolla la historia.

Mike utiliza vestimenta casual, resaltando la camiseta a rayas típica del personaje. (ver imagen 3).

Dustin utiliza una sudadera con la imagen de un Brontosaurio, que otra vez resalta el gusto del personaje por la ciencia y el estudio. En esta escena, a través del vestuario se muestran los gustos y preferencias de los personajes, resaltando así su importancia en la caracterización (ver imagen 5).

Además, Lucas utiliza una chaqueta sheepskin (piel de borrego) popular en la cultura hip hop de los 80's, se consideraba "bronceado y fresco" al que la portaba. Esto es un recordatorio de que el vestuario no solo tiene una función estética, sino que también representa la cultura del personaje y su papel en la narrativa (ver imagen 6).



Imagen 1: “Sótano de la casa Wheeler, set donde se desarrolla la escena.



Imagen 2: Supercoms o Walkie-Talkies Realistic TRC 214, dispositivos transmisores utilizados por los personajes en la escena.



Imagen 3: Camisas a rayas, del tipo utilizado por Mike.

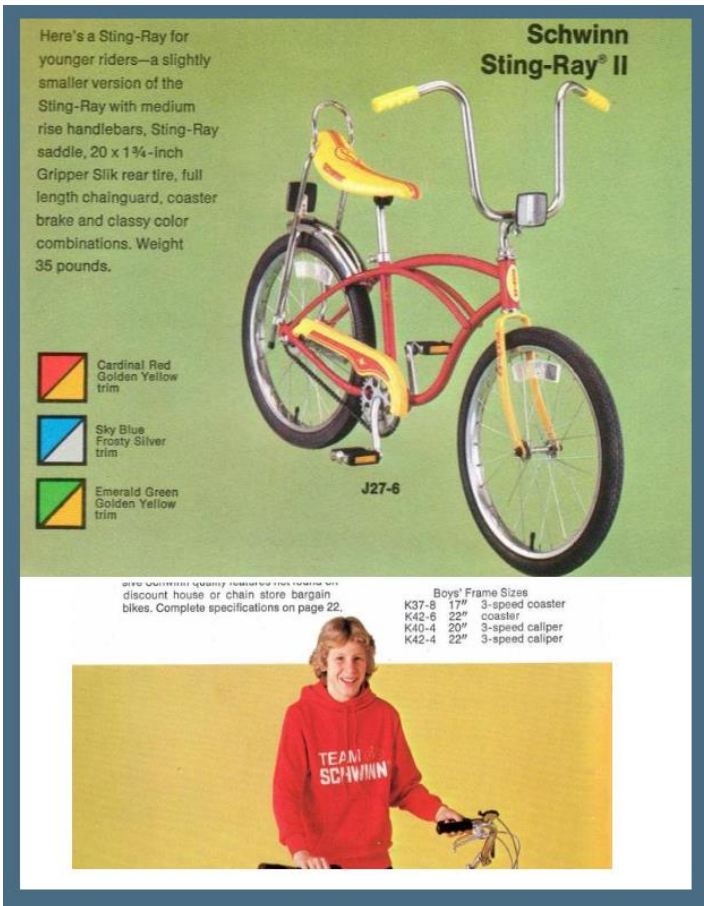


Imagen 6: Chaqueta sheepskin (piel de borrego) popular en la cultura hip hop de los 80's. Lucas la utiliza en la escena.

Imagen 4: Poster real (1980) de las bicicletas Schwinn Sting-Ray utilizada por los niños en la escena.



Imagen 5: Captura de pantalla de la escena estudiada, se muestra la sudadera de Brontosaurio de Dustin, y las bibicetas Schwinn.

FICHA DE OBSERVACIÓN 04

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "Dulce o truco, bicho raro" NÚMERO DE CAPÍTULO: 2 ESCENA:4
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 4

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		Calabazas de decoración en las calles.
		Utilería de mano	x		-Calabaza de Max. -Cuchillo de Michael Myers utilizado por Max. -Chocolates Three Musketeers (1980). -Cámara de vídeo JVC que utiliza Will.

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets		X	Calles de Hawkins.
		Locaciones	x		

Dimensión 3: Caracterización del personaje						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	x		-Mochila de protones, parte del disfraz de Cazafantasmas utilizado por los niños. -Máscara de Michael Myers utilizada por Max.
			Naturaleza/Piezas	X		Los 4 niños utilizan disfraces en esta escena. Max utiliza ropa casual de 2 piezas.
			Texturas/Colores	X		
		Maquillaje	Maquillaje		X	

			directo			
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales		X	
		Peinado	Cabello Natural	X		Los personajes muestran cabello natural.
			Pelucas/Extensiones		X	

FICHA DE ANÁLISIS 04

La cuarta escena analizada se desarrolla en las calles de Hawkins, en la celebración de Halloween de 1984. Es una locación amplia y profunda, al ser exterior y de noche, está poco iluminada a excepción de las puertas de las casas y hay presencia de muchos árboles. El suelo está lleno de hojas, en representación a la temporada en la que se desarrolla la escena, otoño (ver imagen 1).

En cuanto a utilería, la de mano es la que más se muestra en la escena. En el caso de Max, ella se muestra con la típica calabaza portable de Halloween y el cuchillo de Michael Myers. También se aprecian las barras de caramelo Three Musketeers que son entregados a los niños por una señora. Estos dulces fueron comercializados como una de las barras de chocolate más grandes disponibles, una que podría ser compartida por amigos, por lo que responde al ambiente de “amigos inseparables” que siempre se quiere crear al juntar a estos 4 personajes principales. Otra utilería de mano resaltante fue la cámara de video JVC GR C1 que utiliza Will (ver imagen 2). Esta fue una videocámara lanzada en marzo de 1984 por JVC y fue notable como la primera videocámara VHS “todo en uno”, a diferencia de los sistemas portátiles anteriores donde la cámara y la grabadora eran unidades separadas conectadas por cable. Esta cámara también fue utilizada como utilería en la icónica película ochentera “Volver al futuro”. La utilería de esta escena es un claro ejemplo de cómo esta actúa como complemento de la ambientación, en este caso como un fundamental complemento de la celebración de Halloween.

En cuanto a vestuario, los 4 personajes principales Mike, Dustin, Lucas y Will utilizan disfraces de los Cazafantasmas, trajes enterizos color beige de numerosos bolsillos, y un parche negro con sus nombres en el pecho. La elección de estos disfraces representó la tendencia de esta película de comedia/ciencia ficción que fue estrenada ese año con gran éxito. Específicamente, Mike utiliza el

disfraz de Peter Benkman, al igual que Lucas, Will el de Egon Spengler y Dustin el de Ray Stantz. Max se disfrazó de Michael Myers, asesino de la película Halloween, estrenada en 1978. También se destacan otros disfraces de la ambientación como de Risky Bussines (1983) y Cobra Kai Dojo de Karate Kid (1984).



Imagen 1: Locación, calles de Hawkins.



Comparación entre los trajes originales de la película Cazafantasmas de 1984 y Stranger Things.



Vista detallada a los trajes de Cazafantasmas utilizados en la escena.

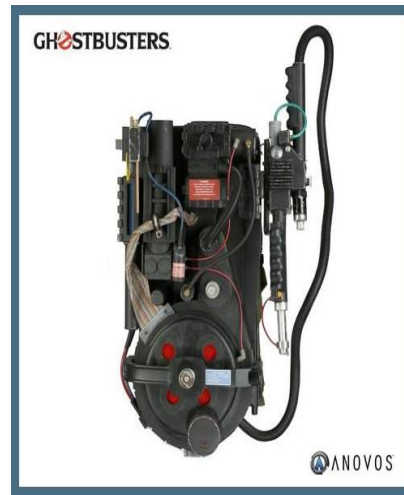


Imagen 2: Cámara JVC utilizada por Will como
utilería de mano.



Cámara JVC siendo utilizada en la película
Back to the Future (1985).

Mochila de protones, accesorio parte del disfraz de Cazafantasmas.



Barras de chocolate 3 Musketeers (1980) se presenta como utilería de mano, además del bowl.



HEX: #5B3625	HEX: #2D2722	HEX: #2D2520	HEX: #1F1C19
HEX: #1E1B1A	HEX: #101410	HEX: #000A13	HEX: #000013

Max vestida como el asesino Michael Myers de la película Halloween, estrenada en 1978.

FICHA DE OBSERVACIÓN 05

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "El portal" NÚMERO DE CAPÍTULO: 9 ESCENA:05-
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 10

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		Comida para gatos.
		Utilería de mano	x		Bolsa de papel Spray Farrah Faucett.

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		Casa de los Henderson
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	x		Corbata de lazo.	
			Naturaleza/Piezas	x		Vestuario formal y casual.	
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos y fríos.	
		Maquillaje	Maquillaje directo		X		
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales			X	
		Peinado	Cabello Natural	X			Peinado Mullet.
			Pelucas/Extensiones			X	

FICHA DE ANÁLISIS 05

La quinta escena estudiada se desarrolla en casa de los Henderson (ver imagen 1). Este set es un espacio mediano, poco profundo, rectangular y de varios ambientes. El lugar está poco iluminado a pesar de la presencia de algunas lámparas. La casa de los Henderson es residencia de Dustin y Laura.

Frente a este set se encuentra un letrero alusivo a las elecciones presidenciales de 1984. A través de este elemento se indica que los Henderson apoyaron al Walter Mondale, un demócrata; y cómo la utilería presenta un significado importante dentro de la historia revelando información sobre posiciones políticas de los personajes.

En la escena, además, se presenta como utilería fija resaltante la caja de comida para gatos “MeowMix”, lanzada en 1974. Esta se hizo reconocida por su jingle publicitario. (ver imagen 2).

La utilería de mano más resaltante es el spray de Farrah Faucett, este era muy popular debido al nombre de la actriz a finales de los años 70's e inicios de los 80's (ver imagen 3). Farrah Faucett representó un ícono de la época, sus productos eran los más populares, y todas las señoritas imitaban sus peinados, y por lo visto también los jóvenes utilizaban sus productos, recordando que el spray que usa Dustin en esta escena fue recomendación de Steve.

Dustin se prepara para asistir al snowball, por lo que utiliza un vestuario formal, acompañado de una corbata de lazo.

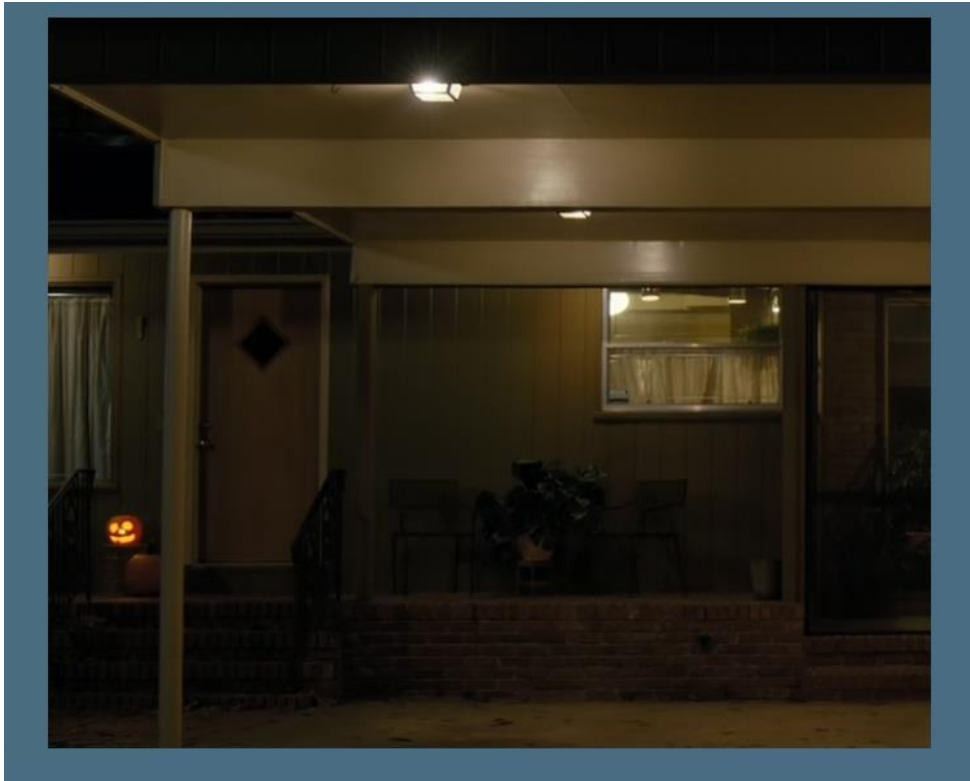


Imagen 1: Casa de los Henderson.



Imagen 2: Caja de comida para gatos “MeowMix”, lanzada en 1974.



Imagen 3: utilería utilizada en la escena, una bolsa de papel y el spray de cabello de Farrah Faucett.



Frasco real del spray de la modelo Farrah Faucett.

FICHA DE OBSERVACIÓN 06

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "Dulce o truco, bicho raro" NÚMERO DE CAPÍTULO: 2 ESCENA:6
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 5

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		Televisor MGA Mitsubishi Electric 1980
		Utilería de mano	x		-Manta amarilla

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		Interior de la cabaña secreta de Hopper.
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	X		-Mochila de protones, parte del disfraz de Cazafantasmas utilizado por los niños. -Máscara de Michael Myers utilizada por Max.
			Naturaleza/Piezas	x		Ropa casual de 2 piezas.
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos.
	Maquillaje	Maquillaje directo		X		
		Maquillaje de personaje/ para efectos especiales			X	
	Peinado	Cabello Natural	X			Rulos abultados.
		Pelucas/Extensiones			X	

FICHA DE ANÁLISIS 06

La sexta escena analizada se desarrolla en los interiores de la cabaña secreta de Hopper (ver imagen 1). En cuanto a estructura este set es un espacio medio, profundo y rectangular. La cabaña está construida de madera y es un espacio poco iluminado. A fines del invierno de 1983, Hopper llevó a Once ahí. Juntos la limpiaron y comenzaron a residirla. Para proteger a Once de ser tomada por el gobierno, Hopper la mantuvo allí durante casi un año. Él no le permitió salir de la cabaña solo y aseguró el lugar amontonando los árboles cercanos con alambres. La elección de este set y su lejanía con la civilización fueron perfectas para representar los días de cautiverio que Once pasó ahí.

Acerca de la utilería, la más resaltante de esta escena es del tipo fija/mobiliario. Se aprecia un televisor modelo MGA, de la marca Mitsubishi Electric (correspondiente al año 1980) (ver imagen 2). En este elemento se dieron referencias importantes de la época, como la aparición de un comercial/tráiler de “Terminator” (1984), donde se aprecia al protagonista, Arnold Schwarzenegger, siendo este un fenómeno de la época con reconocimiento no sólo a nivel de público, sino también con gran relevancia dentro de la industria del cine por la calidad de su posproducción. Aquí se ve como el diseño de producción establece un sentido de autenticidad.

En el televisor también se muestra parte de la telenovela americana “All my Children”, una de las series más populares y largas de la historia, correspondiente a enero 1970. La aparición de esta novela en ese televisor es clave, debido a que representa uno de los primeros modelos de palabra para Eleven: al verla aprende sus primeras frases sobre romance (ver imagen 3).

Sobre la caracterización del personaje, en esta escena Eleven viste una camisa a cuadros y un overall de Jean. Los overall eran iconos de la moda casual de los años 80. Además utiliza rulos abultados largo, representación de los meses que ha estado en cautiverio a diferencia de la pelada que lucía en la primera temporada. A través de esto, podemos apreciar la importancia del cuidado de la continuidad dentro de la ejecución del vestuario y del diseño de producción en general.

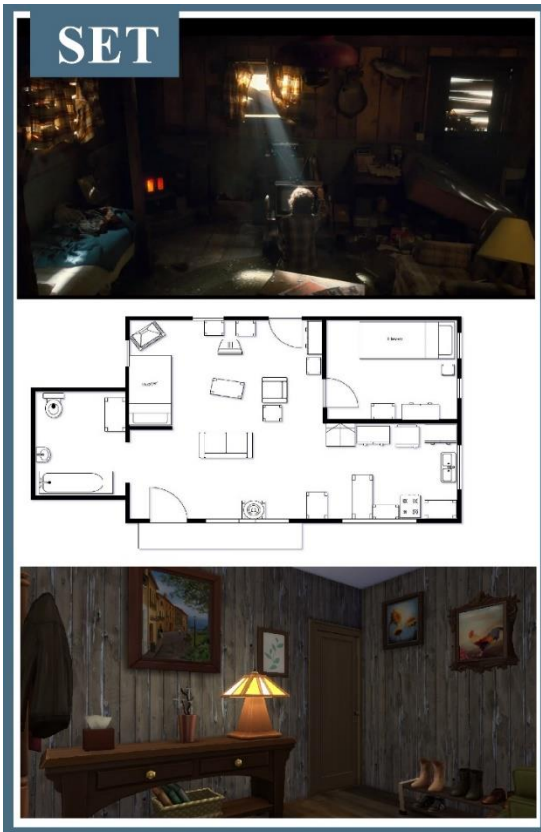
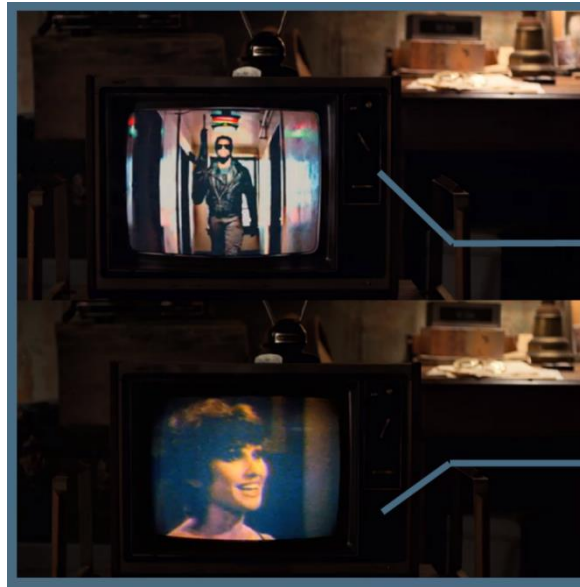


Imagen 1: Set, interior de la cabaña secreta de Hopper.

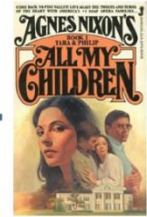
Imagen 2: Utilería fija, televisor Mitsubishi Electric (1980)



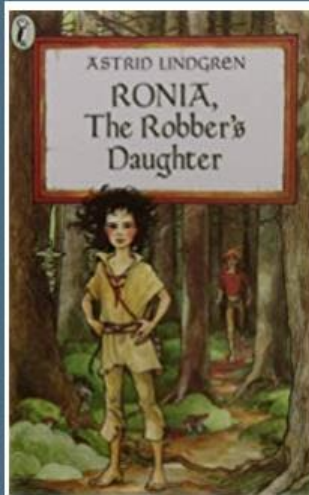
Imagen 3: en el televisor aparece un comercial/tráiler de Terminator (1984) y parte de la telenovela americana All my Children (1970),



(1980)



(1970)



El peinado de Eleven está inspirado en la niña de la portada de la novela "The Robber's Daughter" escrita en 1981 por Astrid Lindgren.

Vestuario de Eleven, que comprende una camisa a cuadros y un overall.



Polaroid de niña real de 1983 utilizando overalls.

FICHA DE OBSERVACIÓN 07

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "Dig Dug" NÚMERO DE CAPÍTULO: 5 ESCENA:7
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 6

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		Decorado de Hogar.
		Utilería de mano	x		Tenedor Periódico Botella de Mrs. Butterworths

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		Interior casa de la familia Sinclair.
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	X		Anillos de casado
			Naturaleza/Piezas	x		Ropa casual de 2 piezas.
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos.
		Maquillaje	Maquillaje directo		X	Sombras azules.
			Maquillaje de personaje/para efectos especiales		X	
		Peinado	Cabello Natural	X		Cabello corto. Coletas.
Pelucas/Extensiones			X			

FICHA DE ANÁLISIS 07

La sexta escena estudiada se desarrolla en la cocina de la casa de la familia Sinclair, ubicada en Maple Street. Esta escena se desarrolla en un set interior. Es un espacio pequeño, rectangular y de poca profundidad. Aparenta ser un espacio con buena iluminación. El color amarillo es el predominante en este set, y apoya a la idea de hogar, de un lugar acogedor y brillante. (ver imagen 1). En esta escena se aprecia cómo el set revela información sobre aspectos económicos, sociales, morales, posturas y puntos de vista del personaje, la elección de desarrollar la escena en este espacio apoya la idea de una conversación casual mientras la familia almuerza. Al ser una de las primeras escenas de la familia Sinclair completa en toda la serie, nos revela los aspectos antes mencionados a través del diseño de producción.

En cuanto a utilería, en esta escena se aprecia la del tipo fija en gran número, esto a través de objetos parte del decorado del hogar y utensilios que permanecen durante toda la escena como el reloj, la canasta de frutas, la tetera, los cubiertos. (ver imagen 2).

En la escena también se encuentra utilería de mano (objetos portados por los personajes) siendo la más resaltante el periódico que lleva Mr. Sinclair, en el que aparece el titular “Baby Fae’s baboon heart” en referencia a un caso médico real sucedido en octubre de 1984, donde se trasplantó el corazón de un mandril a una niña (ver imagen 3).

Otra utilería de mano resaltante es el envase que posee Erica, la presentación de 1979 del jarabe para panqueques Mrs. Butterworth’s (ver imagen 4). En ambos casos, la utilería actúa como una clara conexión con la época que busca ser representada.

En la escena se aprecian muchas texturas, tanto en la utilería como en el vestuario. Rayas en Mr. y Mrs. Sinclair, cuadros en la camisa de Lucas y flores en la hija menor, Erica. Esto representa un recordatorio a la época llena de exageración y en busca de llamar la atención, y las texturas eran una clara muestra de ello. Otro elemento llamativo del vestuario son los típicos jeans a la cintura de la época en Mrs. Sinclair.



Imagen 1: El set de la escena es la casa de la familia Sinclair, ubicada en Maple Street.

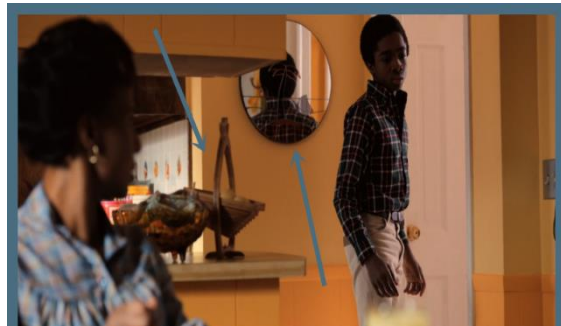


Imagen 2: Utilería fija de la escena presente en objetos parte del decorado del hogar y utensilios.



1984

Imagen 3: El periódico que lleva Mr. Sinclair, muestra un titular real “Baby Fae’s baboon heart” en referencia a un caso médico sucedido en octubre de 1984 donde se trasplantó el corazón de un mandril a una niña.



Textura floreada de las cortinas.



Maquillaje

Maquillaje directo, sombras azules utilizadas por Mrs. Sinclair.



Imagen 4: utilería de mano, el envase que posee Erica corresponde a la presentación de 1979 del jarabe para panqueques Mrs. Butterworth's.



Publicidad real del jarabe para panqueques Mrs. Butterworth's (1980).

FICHA DE OBSERVACIÓN 08

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "El portal" NÚMERO DE CAPÍTULO: 9 ESCENA:8
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 8

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		Velas, candelabros, copa de vino.
		Utilería de mano	x		Libro.

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		Casa Wheeler.
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos		x		
			Naturaleza/Piezas	x		Ropa de baño.	
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos.	
		Maquillaje	Maquillaje directo			X	Sombras marrones.
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales			X	
		Peinado	Cabello Natural	X			Cabello natural cortado en capas, amarrado en la parte superior.
			Pelucas/Extensiones			X	

FICHA DE ANÁLISIS 08

La novena escena estudiada se desarrolla en la casa de los Wheeler (en la calle Maple), específicamente en el baño. El set es un espacio mediano, poco profundo y rectangular. El lugar está poco iluminado a excepción de las velas que dan el ambiente romántico buscado. El personaje principal de esta escena es Karen Wheeler, quien está disfrutando de la lectura de una novela en su bañera.

En cuanto a utilería, la más resaltante es la de mano, una novela romántica que Karen Wheeler lee titulada “Heart of Thunder” o “Corazón de trueno”. Esta obra fue escrita por Johanna Lindsay y fue un libro perteneciente a la época, parte de su colección sureña lanzada en 1983 (ver imagen 1).

También se aprecia utilería fija, destacándose velas de varios tamaños y candelabros encendidos alrededor de la bañera. Además, se aprecia una copa de vino al lado derecho de Karen, la copa está a medio tomar, lo que señala que ha estado bebiéndola y refuerza lo romántico de la escena respecto al libro (ver imagen 2).

En cuanto a la caracterización del personaje, Karen utiliza una bata de baño, y cabello amarrado, demostrando el gusto del personaje por los momentos personales y de despreocupación, y muestra el estado actual de ignorancia respecto al peligro que sus hijos enfrentan en esa parte de la historia. El diseño de producción en esta escena revela información sobre el estado actual del personaje, respecto a su psicología y emociones, cómo esta mujer trata de vivir el romance a través de la lectura debido al descuido de su esposo.



Imagen 1: novela romántica titulada “Heart of Thunder” o “Corazón de trueno” de Johanna Lindsay, libro lanzado en 1983.

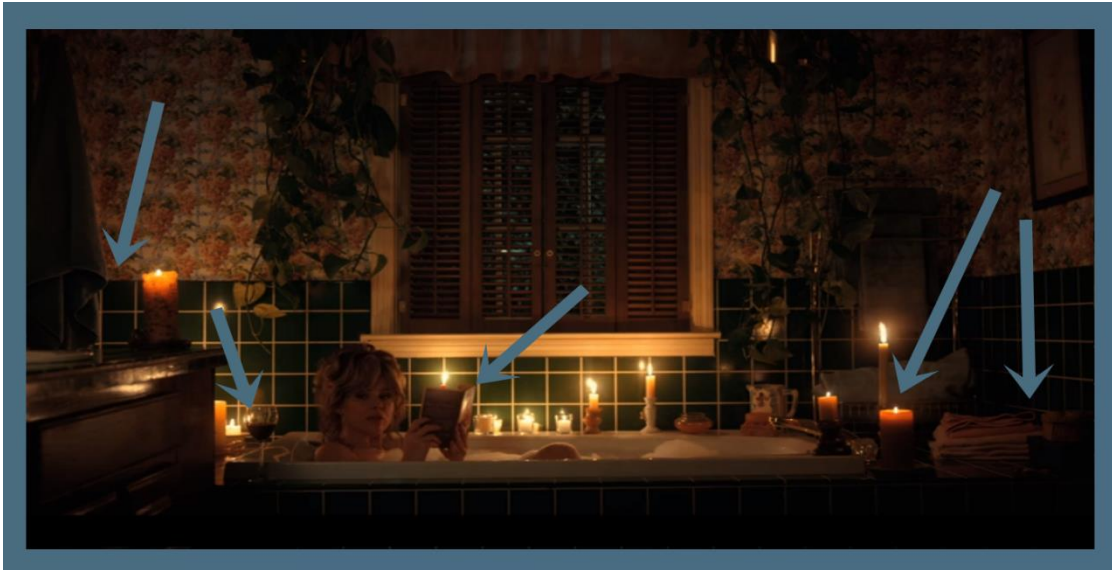
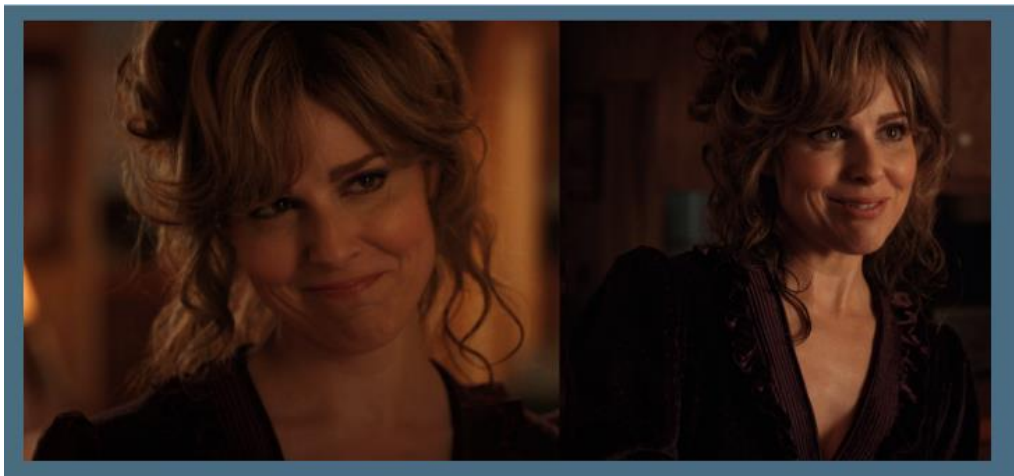


Imagen: Utilería fija de la escena



Peinado de Mrs. Wheeler, cabello recogido con varias capas y rulos abultados.

FICHA DE OBSERVACIÓN 09

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "Dig Dug" NÚMERO DE CAPÍTULO: 5 ESCENA:9
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 9

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		Fotografías, cuadros, recortes de periódico, mapas.
		Utilería de mano		x	

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		Casa- almacén de Murray.
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	X		Gafas	
			Naturaleza/Piezas	x		Ropa casual de 3 piezas.	
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos.	
		Maquillaje	Maquillaje directo		X		Delineado ligero y labial.
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales			X	
		Peinado	Cabello Natural	X			Cabello natural Barba crecida.
			Pelucas/Extensiones			X	

FICHA DE ANÁLISIS 09

Lo más resaltante de esta escena es la caracterización del personaje a través del diseño de producción.

La sexta escena estudiada se desarrolla en la casa- almacén de Murray Bauman, ubicada en Sesser, Illinois. Debido que es un escenario construido y adaptado se considera como set.

Este set es un espacio amplio, profundo y de varios ambientes, rectangular en su mayoría. Es un ambiente poco iluminado, por el mismo hecho de que es un lugar totalmente cerrado, sin ventanas ni tragaluces, y solo obtiene luz a través de lámparas.

Murray es un periodista de investigación independiente, de comportamientos excéntrico y extraño, obsesionado con el caso de desaparición de Barbara Holland, Will Byers, y otros misterios desarrollados en la serie. Se puede notar parte de su personalidad en cada espacio del set: cámaras de seguridad y una doble puerta de metal que refuerza la idea de escondite (ver imagen 1). En esta escena se puede apreciar como el diseño de producción da pistas sobre temas subyacentes de la historia.

En cuanto a utilería, casi la totalidad de las paredes está cubierta por fotografías de la desaparecida, fotos de posibles familiares que la vieron por última vez y una pieza de madera con chinchas clavados y lana roja por encima, que muestra más de 200 pistas del posible orden de los hechos. También se pueden observar recortes de periódico de los casos. (ver imágenes 2,3, 4 y 5). En la escena, este tipo de utilería revela al espectador aspectos de su psicología y “traduce visualmente” datos sobre el estilo de

También se aprecia como parte de la utilería un poster con el texto “It’s Miller time” en referencia a la cerveza americana que en los años 80’s hizo tendencia con su frase “Do you know what time it is? It’s Miller time! (¿sabes qué hora es? ¡Es hora de Miller!) (ver imagen 5).

La vestimenta de Murray está sucia y demuestra descuido, además de tener la barba y el cabello crecido, todo esto en señal de su encierro por la investigación (ver imagen 6).

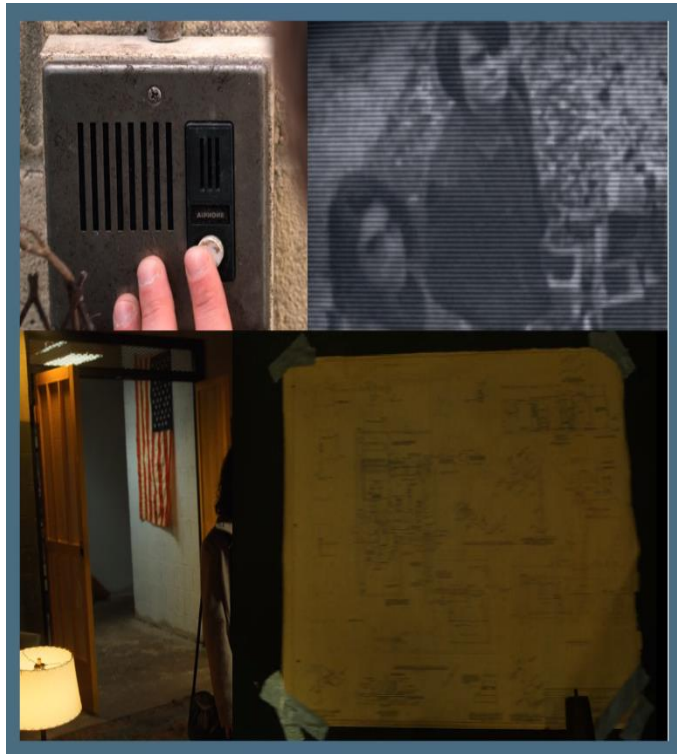


Imagen 1: cámaras de seguridad y una doble puerta de metal que refuerza la idea de escondite

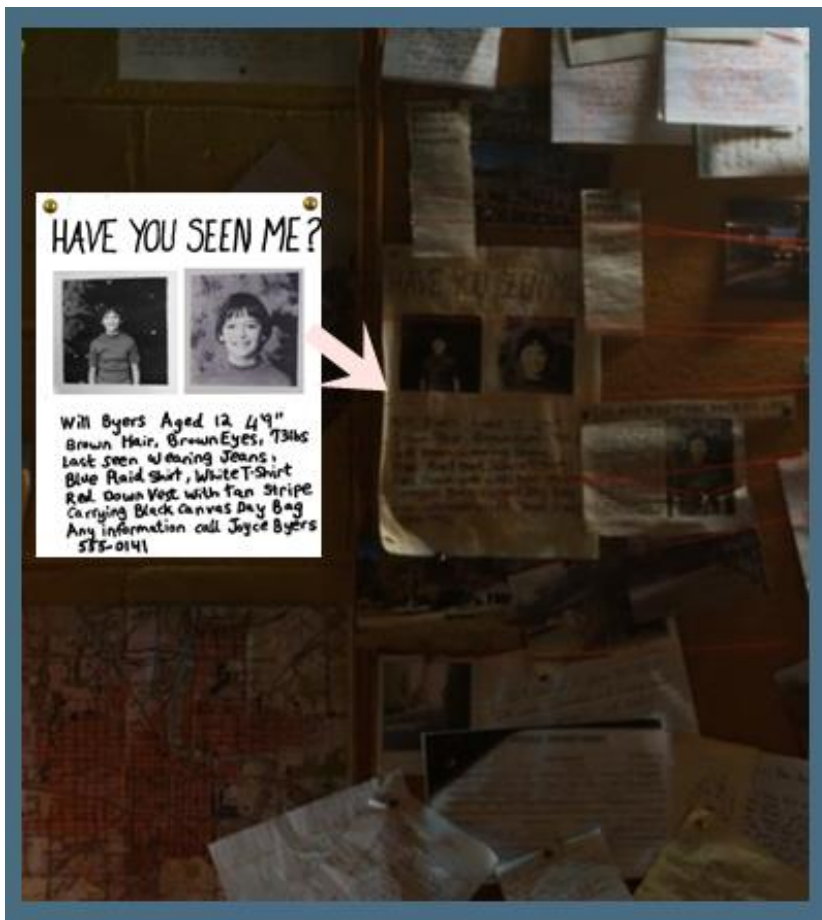


Imagen 2: Recortes y posters sobre la desaparición de Will Byers en 1983.

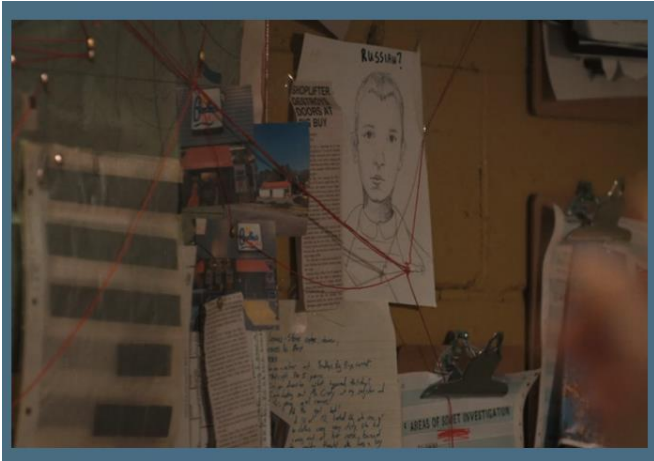


Imagen 3: Dibujos teóricos de Murray que ligarían a Eleven con la Unión Soviética.



Imagen 4: Recortes sobre la desaparición de Babara Holland en 1983, etiquetas sostenidas con chinchas que pretendían hallar el orden de los hechos.



Imagen 5: Lana roja unida por encima de los recortes, que representan las más de 200 pistas posibles.

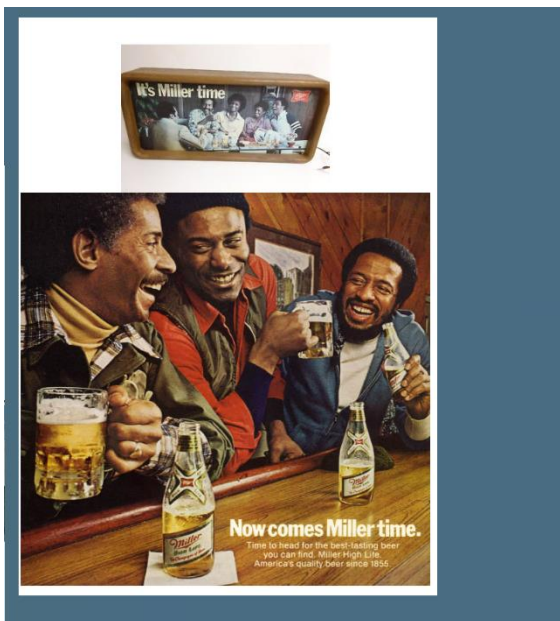


Imagen 6: Poster ochentero con el texto “It’s Miller time” en referencia a la cerveza americana.

UTILERÍA



Imagen 7: La vestimenta de Murray está sucia y demuestra descuido, además de tener la barba y el cabello crecido.

FICHA DE OBSERVACIÓN 10

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "The spy" NÚMERO DE CAPÍTULO: 6 ESCENA:8
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 8

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		Televisor Pesas de Billy.
		Utilería de mano	x		Cerveza en lata

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		Casa de los Hargrove
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	X		Aretes de Billy.	
			Naturaleza/Piezas	x		Ropa de deportes de 3 piezas. Ropa casual de 3 piezas.	
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos y fríos.	
		Maquillaje	Maquillaje directo		X		
			Maquillaje de personaje/para efectos especiales			X	
		Peinado	Cabello Natural	X			Cabello natural de Max y Billy.
			Pelucas/Extensiones			X	

FICHA DE ANÁLISIS 10

La octava escena se desarrolla en la casa de los Hargrove, ubicada en Hawkins (ver imagen 1). El set es un espacio amplio y profundo, cuenta con varios ambientes y es rectangular. Siguiendo la historia, la familia Hargrove acaba de llegar al pueblo, por lo que se aprecian utilería fija que apoya esta idea: cajas y mobiliario desordenado. Además, se puede observar las pesas de Billy, esto en muestra de la naturaleza deportiva del personaje.

En cuanto a utilería, también se considera al televisor (utilería fija/ mobiliario) en el que Billy observa el video musical “Round and Round” de Ratt, banda de la época. (ver imagen 2). La utilería actúa como demostrativo cultural y traduce visualmente aspectos como el estilo personal de personaje.

Otra utilería fija importante mostrada es el cartel de “The endless summer”, producción sobre surfistas de 1966, en la habitación de Max. Esto también aporta a la construcción del personaje, tomando en cuenta que en la temporada estudiada Max se muda desde California a Hawkins (ver imagen 3). El personaje claramente tiene una afición por el surf, la playa y el ambiente de su lugar de origen, y esto lo apreciamos a través de otros elementos de la utilería fija: una lámpara decorada completamente de conchas de mar y un pote de vidrio lleno de estas. También tiene posters donde se muestra a personas practicando este deporte y stickers de la marca de skate “Madrid”.

Como utilería de mano se aprecia al cigarro que Billy está fumando, este elemento también puede ser considerado utilería de personaje, debido a que demuestra sus costumbres.

En cuanto a vestuario, Billy utiliza ropa deportiva de 2 piezas y un arete en la oreja izquierda, clara demostración de su actitud de macho. Max viste ropa casual de 3 piezas: una chaqueta verde, jeans y zapatillas azules.



Imagen 1: Casa de los Hargrove, donde se desarrolla la escena.

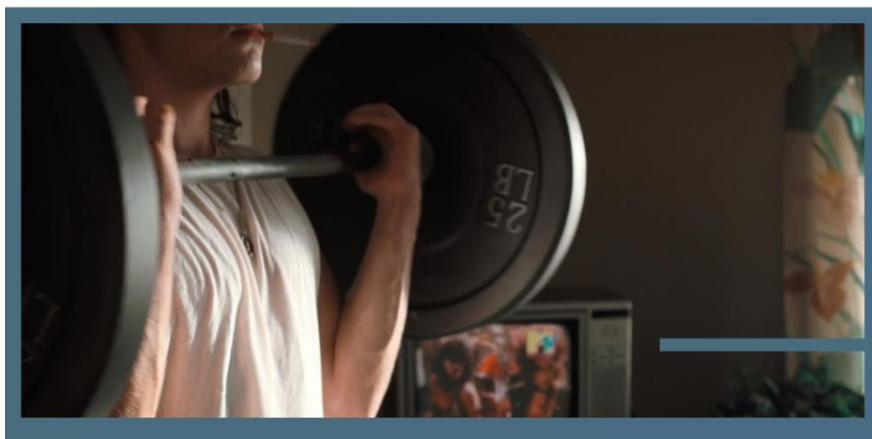


Imagen 2: Billy observa el video musical “Round and Round” de Ratt, banda de la época.



Imagen 3: el cartel de “The endless summer”, producción sobre surfistas de 1966, en la habitación de Max.

FICHA DE ANÁLISIS 11

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things NOMBRE DEL CAPÍTULO: "El portal" NÚMERO DE CAPÍTULO: 9 ESCENA:11
	Sobre la observación	FECHA: 30/07/2018 NÚMERO: 11

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	
		Utilería fija/mobiliario	x		
		Utilería de mano	x		Vasos de Ponche.

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	x		Gimnasio de la escuela.
		Locaciones		X	

Dimensión 3: Caracterización del personaje						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	x		Lazos de cabello. Pulseras, aretes, collares.
			Naturaleza/Piezas	x		Vestuario formal.
			Texturas/Colores	X		Colores cálidos y fríos.
		Maquillaje	Maquillaje directo	x		Sobras Lilas en Eleven.
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales		X	
		Peinado	Cabello Natural	X		Cabello corto, Rulos abultados, Cortes hongo, Mullet.
			Pelucas/Extensiones		X	

FICHA DE ANÁLISIS 11

La undécima escena estudiada es donde el diseño de producción se aprecia más claramente. En esta se desarrolla el Snowball (baile de invierno), baile formal de fin de curso.

Los hechos tienen lugar en el gimnasio de la escuela secundaria de Hawkins. El set es un espacio muy amplio, de gran profundidad y rectangular. El espacio está bien iluminado, como corresponde a una fiesta o celebración.

Los bailes de fin de curso corresponden a una tradición muy establecida en los Estados Unidos, suelen llenarse a cabo en el último curso de la escuela media o del bachillerato. Usualmente los chicos visten de gala, y las chicas suelen gastar mucho tiempo en prepararse para la ocasión. Este evento es de suma importancia para la vida de los adolescentes, y lo es también dentro de la narrativa de la historia. Conocer este contexto será de ayuda para comprender las decisiones tomadas en el diseño de producción.

Los actos de la escena se desarrollan a vísperas de Navidad, por lo que la utilería fija está basada en su mayoría en árboles, decoración de copos de nieve, cintas en el techo, luces y globos (ver imágenes 1 y 2).

En cuanto a utilería de mano, se aprecia en muchos de los extras vasos de plástico que contienen el ponche de frutas, muy popular en este tipo de fiestas a finales de los 80's. En esta escena la utilería se encarga de complementar, aportar realismo y naturalidad.

En cuanto a la caracterización del personaje, las texturas de los son bastante llamativas, ya que se usa en su mayoría las rayas y lo floreado. En los hombres, se observan ternos, chaquetas de cuero, tirantes y chompas de colores relativos al beige, marrón, azul y colores pasteles.

En cuanto a peinado, los mullets o "greñas playeras" tanto en hombres, como en mujeres fueron los más utilizados. También se aprecian los populares "cardados".

Sobre el maquillaje, Eleven utiliza maquillaje directo color lila (sombras y brillo labial). Este tipo de maquillaje busca realzar facciones o mejorar las características del personaje.



Imagen 1: Snowball (baile de invierno), baile formal de fin de curso, que se lleva a cabo en el gimnasio.

Imagen 2: La utilería fija se resume en árboles, decoración de copos de nieve, cintas en el techo, luces y globos.

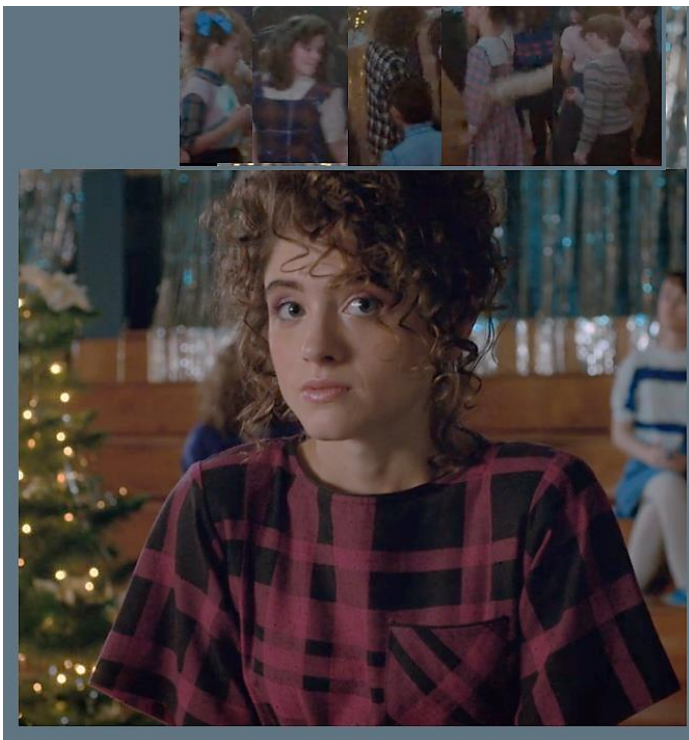


Imagen 3: Texturas observadas en la escena.

FICHA DE OBSERVACIÓN GENERAL

DATOS	Sobre la serie	SERIE: Stranger Things TEMPORADA: 2 NÚMEROS DE CAPÍTULO: 1, 2, 5, 6 y 9.
	Sobre la observación	FECHA: 30/08/2018

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática		X	-Walkie- Talkies -Patineta de Max -Auto Camaro
		Utilería fija/ mobiliario		X	-Máquinas Arcade -TV Mitsubishi
		Utilería de mano		X	-Cheetos -Cámara JVC -Spray Farrah Faucett -Periódico

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets		X	-Cabaña de Hopper -Sótano de Mike -Casa- almacén de Murray
		Locaciones		X	-Maple Street

Dimensión 3: Caracterización del personaje							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES		SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Caracterización del personaje	Vestuario	-Traje de Cazafantasmas -Chaqueta Sheepskin	Accesorios / Adornos	x		Gorro de Dustin
				Naturaleza/Piezas	x		Vestuarios casuales de 2 o 3 piezas.
				Texturas/Colores	X		-Texturas llamativas, como las rallas, puntos o floreados. Colores cálidos
		Maquillaje			Maquillaje directo	X	

							tonalidades moradas. -Sombras y Labial tonalidades melón.
				Maquillaje de personaje/ para efectos especiales		X	
		Peinado		Cabello Natural	X		Peinado Mullet.
				Pelucas/Extensiones	X		

FICHA DE ANÁLISIS

En esta sección se analizaron los capítulos 1, 2, 5, 6 y 9 de la segunda temporada de la serie Stranger Things.

En cuanto a escenarios, se tuvo como indicadores a 2 tipos: sets (construidos y/o modificados) y locaciones (escenarios naturales). Los sets más representativos fueron la cabaña de Hopper, el Sótano de Mike y la casa-almacén de Murray.

Sobre la cabaña de Hopper, en cuanto a estructura, este set es un espacio medio, profundo y rectangular. La cabaña está construida de madera y es un espacio poco iluminado. A finales del invierno de 1983, Hopper llevó ahí a Once. Juntos, la limpiaron y comenzaron a residirla. Para proteger a Once de ser tomada por el gobierno, Hopper la mantuvo ahí durante casi un año. Él no le permitió salir de la cabaña solo y aseguró el lugar amontonando los árboles cercanos con alambres. La elección de este set y su lejanía con la civilización fueron perfectas para representar los días de cautiverio que Once pasó ahí. (ver imagen 1)

Acerca del sótano de Mike, este es un espacio mediano, con paredes de madera y poca iluminación. Contiene cosas viejas de la casa, juguetes viejos de Mike (como Dungeons and Dragons) y el fuerte de almohadas que construyó para ocultar a Once en la temporada pasada. Este set representa un lugar de descanso y relajación para Mike, donde aprovecha sus momentos de ocio y pasa el rato con sus amigos. Con este significado revelado, se entiende que fue el principal motivo de elección para esta escena donde Mike se encuentra contemplando sus juguetes, y luego tiene recuerdos de su amada Eleven. (ver imagen 2)

La locación más representativa de la temporada fue Maple Street. Esta calle contiene las casas de las familias Wheeler y Sinclair, y muchas escenas de la temporada se desarrollan ahí. (ver imagen 2).

Sobre la casa-almacén de Murray, este set es un espacio amplio, profundo y de varios ambientes, rectangular en su mayoría. Es un ambiente poco iluminado, por el mismo hecho de que es un lugar totalmente cerrado, sin ventanas ni tragaluces, y solo obtiene luz a través de lámparas. Murray es un periodista de investigación independiente, de comportamientos excéntrico y extraño, obsesionado con el caso de desaparición de Barbara Holland, Will Byers, y otros misterios desarrollados en la serie. Se puede notar

parte de su personalidad en cada espacio del set: cámaras de seguridad y una doble puerta de metal que refuerza la idea de escondite. Casi la totalidad de las paredes está cubierta por fotografías de la desaparecida, fotos de posibles familiares que la vieron por última vez y una pieza de madera con chinches clavados y lana roja por encima, que muestra más de 200 pistas del posible orden de los hechos. También se pueden observar recortes de periódico de los casos. Este set revela al espectador aspectos de su psicología y “traduce visualmente” datos sobre el estilo de vida del periodista. (ver imágenes 4, 5 y 6).

Si se habla de utilería se tuvo como indicadores a 3 tipos: enfática (imprescindible para el desarrollo de la escena o para la comprensión de un personaje), fija o mobiliario (parte del decorado, objetos “fijos”, de fondo) y la de mano (manejada por el personaje).

En cuanto a la utilería enfática, los objetos más resaltantes fueron los walkie-talkies, la patineta de Max y el auto Camaro de Billy. Sobre los walkie-talkies o supercoms, si bien estos dispositivos transmisores nacieron aproximadamente en 1940, fueron de uso muy cotidiano en los 80's y 90's, y se vio su relevancia como utilería representando a la principal fuente de comunicación entre los niños protagonistas. (ver imagen 7).

Acerca de la patineta de Max, ella utiliza un skateboard de la marca Madrid, de la línea “Explosion” creada al sur de California (de donde es Max originalmente) correspondiente a los 60's, este objeto va acorde a su personalidad “Tomboy”, mostrando intereses que no se considerarían comunes en una niña de la época. Esto nos permite apreciar como a través de la utilería se representan características individuales y colectivas del personaje que son de suma importancia para la construcción y comprensión de la historia. En este caso, nos da un primer vistazo de la personalidad de Max, que más adelante va creciendo e incluso es considerada por muchos como representación del feminismo. (ver imagen 8).

Sobre el auto Camaro de Billy, este es el típico automóvil de “macho” de fines de los 70's, excelente en lograr su fin de “intimidar” a primera vista, además de ser un modelo llamativo por su velocidad y tipo de motor que van en perfecta armonía con la personalidad violenta e impredecible de Billy, respondiendo así a la premisa que señala que el diseño de producción da pistas sobre temas subyacentes de la historia. (ver imagen 9).

En cuanto a la utilería fija o mobiliario, los objetos más resaltantes fueron las máquinas de arcade y el televisor Mitsubishi Electric. Sobre las máquinas de arcade, estas están hechas de madera fina y metal. Los personajes interactúan en la mayoría de la escena con estas máquinas para reforzar la idea de que estos eran la primera opción de ocio de los niños y adolescentes estadounidenses de la época, y el porqué de que esta década haya sido nombrada “era dorada de los videojuegos. (ver imagen 10).

Acerca del televisor, es de marca Mitsubishi Electric, modelo MGA, correspondiente al año 1980. En este objeto se dieron referencias importantes de la época, como la aparición de un comercial/tráiler de “Terminator” (1984), donde se aprecia al protagonista, Arnold Schwarzenegger, siendo este un fenómeno de la época con reconocimiento no sólo a nivel de público, sino también con gran relevancia dentro de la industria del cine por la calidad de su posproducción. Aquí se ve como el diseño de producción establece un sentido de autenticidad. (ver imagen 11).

En cuanto a utilería de mano, los objetos más resaltantes fueron: el empaque de Cheetos, la cámara JVC, el spray de Farrah Faucett y el periódico de Mr. Sinclair.

Sobre el empaque de Cheetos, este era portado por Keith, trabajador del arcade, que interactúa con los niños en el primer capítulo. Se puede apreciar también que en el empaque no aparece la reconocida mascota de esta marca, Chester la pantera. Esto se debe a que se introdujo a mediados de esa década, respondiendo así al cuidado con los elementos que se debe tener en el diseño de producción, para que sea concordante a la época representada. La bolsa de Cheetos también puede ser considerada utilería enfática debido a que es indispensable para la construcción del personaje al presentarnos algo que hace este habitualmente y es su sello. Esta idea es apoyada por los hermanos Duffer, creadores de la serie, quienes señalaron del personaje “lo único que él ama más que los Cheetos es a Nancy”. (ver imágenes 11 y 12).

Acerca de la cámara, esta es modelo JVC GR C1 y es utilizada por Will. Esta fue una videocámara lanzada en marzo de 1984 por JVC y fue notable como la primera videocámara VHS “todo en uno”, a diferencia de los sistemas portátiles anteriores donde la cámara y la grabadora eran unidades separadas conectadas por cable. Esta cámara también fue utilizada como utilería en la icónica película ochentera “Volver al futuro”. (ver imagen 13).

Sobre el spray de Farrah Faucett, este era muy popular debido al nombre de la actriz a

finales de los años 70's e inicios de los 80's. Farrah Faucett representó un ícono de la época, sus productos eran los más populares, y todas las señoritas imitaban sus peinados, y por lo visto también los jóvenes utilizaban sus productos, recordando que el spray que usa Dustin en la serie fue recomendación de Steve. (ver imagen 14).

Acerca del periódico de Mr. Sinclair, lo que lo hace resaltante por su significado es el titular que aparece en el: "Baby Fae's baboon heart", haciendo referencia a un caso médico real sucedido en octubre de 1984, donde se trasplantó el corazón de un mandrill a una niña. (ver imagen 15).

Finalmente, en cuanto a caracterización de personaje, se identificaron como vestuarios más resaltantes el traje de Cazafantasmas utilizado por los niños protagonistas y la chaqueta sheepskin usada por Lucas.

Sobre los trajes de Cazafantasmas, estos son trajes enterizos color beige de numerosos bolsillos, y un parche negro con sus nombres en el pecho. La elección de estos disfraces representó la tendencia de esta película de comedia/ciencia ficción que fue estrenada ese año con gran éxito. Específicamente, Mike utiliza el disfraz de Peter Benkman, al igual que Lucas, Will el de Egon Spengler y Dustin el de Ray Stantz. (ver imágenes 16 y 17)

Acerca de la chaqueta sheepskin (piel de borrego), esta era muy popular en la cultura hip hop de los 80's, se consideraba "bronceado y fresco" al que la portaba. Esto es un recordatorio de que el vestuario no solo tiene una función estética, sino que también representa la cultura del personaje y su papel en la narrativa. (ver imagen 18).

El accesorio más resaltante fue el gorro azul, blanco y rojo de Dustin Henderson, debido a ser una de las piezas más reconocibles y representativa del personaje. (ver imagen 19).

Los tipos de vestuario más utilizados fueron los casuales de 2 o 3 piezas, como los utilizados para actividades diarias por Mike o Will. (ver imagen 20).

Las texturas más utilizadas en la temporada fueron llamativas y exageradas, correspondientes a los 80's, siendo las más frecuentes las rallas, puntos/bolas y floreados. Los colores más observados fueron los cálidos. (ver imagen 21).

Acerca del maquillaje, en esta temporada solo se observó del tipo directo, siendo los ejemplos más resaltantes el aplicado en Will Byers, un leve maquillaje directo nude/tonos morados y rojizos alrededor de los ojos, muestra y representación del cansancio posterior a la experiencia que tuvo en el mundo al revés, y de las pruebas médicas de las que está

siendo participe, demostrando cómo a través del maquillaje se transmite la psicología del personaje y su estado actual dentro de la narrativa. Además, se observaron sombras y labial de diversas tonalidades utilizadas por las mujeres en la serie. (ver imagen 22).

Por último, sobre el peinado, hubo presencia de arreglos tanto en cabello natural, como en pelucas, siendo el más observado los “Mullet” o “greñas playeras” en español, estilo característico de 1980, corto en la parte superior y largo en la parte trasera del cuello. (ver imagen 23).

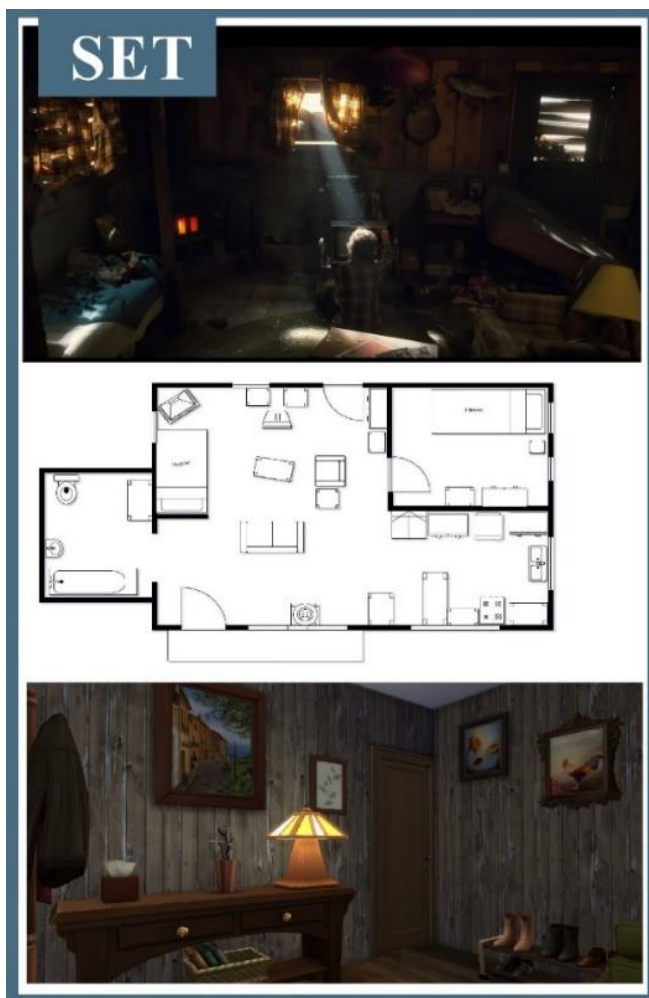


Imagen 1: Set, interior de la cabaña secreta de Hopper.



Imagen 2: Set, sótano de la casa Wheeler.



Imagen 3: Maple Street, una de las principales locaciones de la serie, ubicada en Atlanta.



Imágenes 4, 5 y 6: Casa-almacén de Murray Bauman, periodista de la serie.



Imagen 7: Walkie-Talkies, principal manera de comunicación de los personajes principales.



Imagen 8: skateboard de la marca Madrid, de la línea "Explosion" utilizado por Max.



Imagen 9: Auto Chevrolet Camaro Z28 (1979) de Billy.



Imagen 10: Máquinas de Arcade, juegos “Dig Dug”, “Centípede” y “Dragon’s Lair” (de Izquierda a Derecha)



Imagen 11: Televisor Mitsubishi Electric (1980)



Imágenes 11 y 12: Empaque de Cheetos de Keith, empaque 1980 versus el actual.

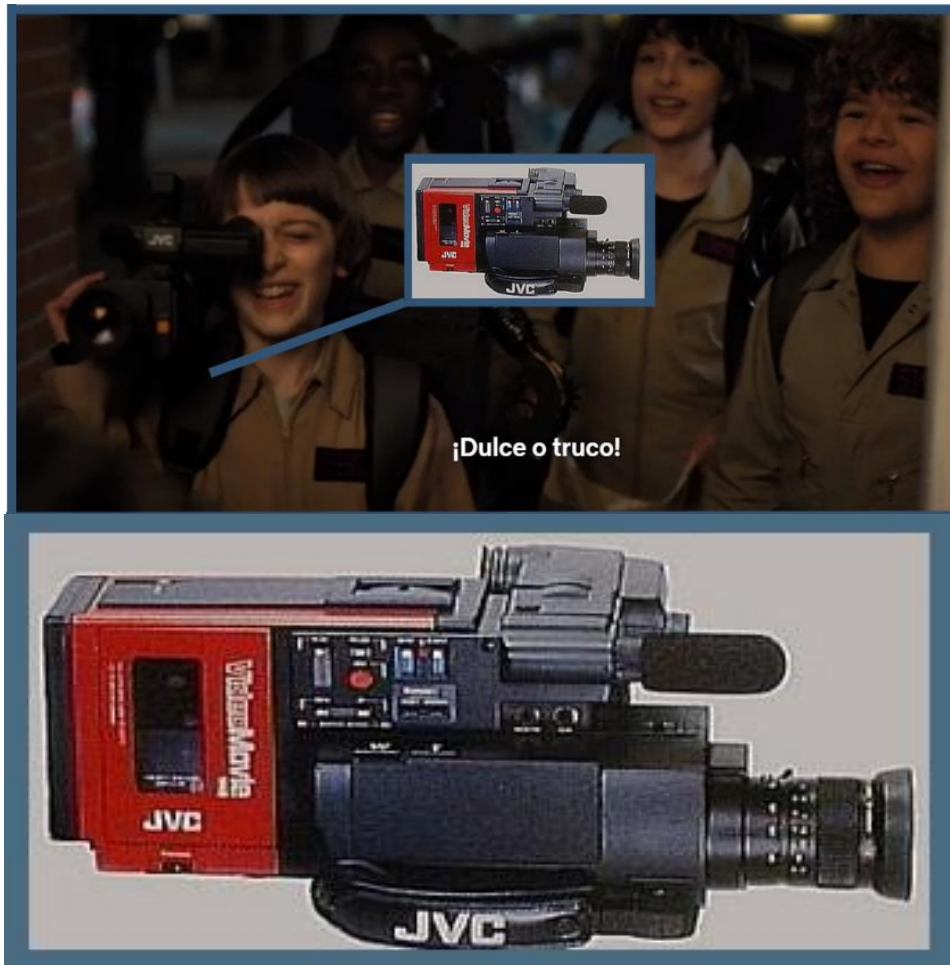
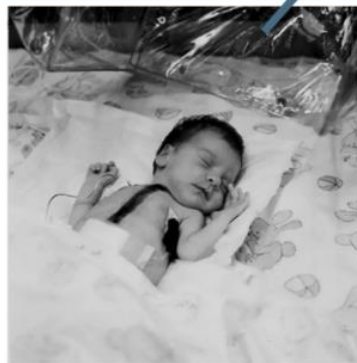


Imagen 13: Cámara JVC utilizada por Will como
utilería de mano.



Imagen 14: Spray de Farrah Faucett utilizado por Dustin a recomendación de
Steve.



1984

Imagen 15: El periódico que lleva Mr. Sinclair, muestra un titular real “Baby Fae’s baboon heart” en referencia a un caso médico sucedido en octubre de 1984 donde se trasplantó el corazón de un mandril a una niña.



Imágenes 16 y 17: Disfraces de Cazafantasmas, uno de los vestuarios más resaltantes de la segunda temporada.



Imagen 18: Chaqueta sheepskin (piel de borrego) utilizada por Lucas, popular en la cultura hip hop de los 80's.



Imagen 19: Gorro azul, blanco y rojo de Dustin Henderson, una de las piezas más reconocibles y representativa del personaje.



Imagen 20: Vestuarios de uso diario en Mike y Will.

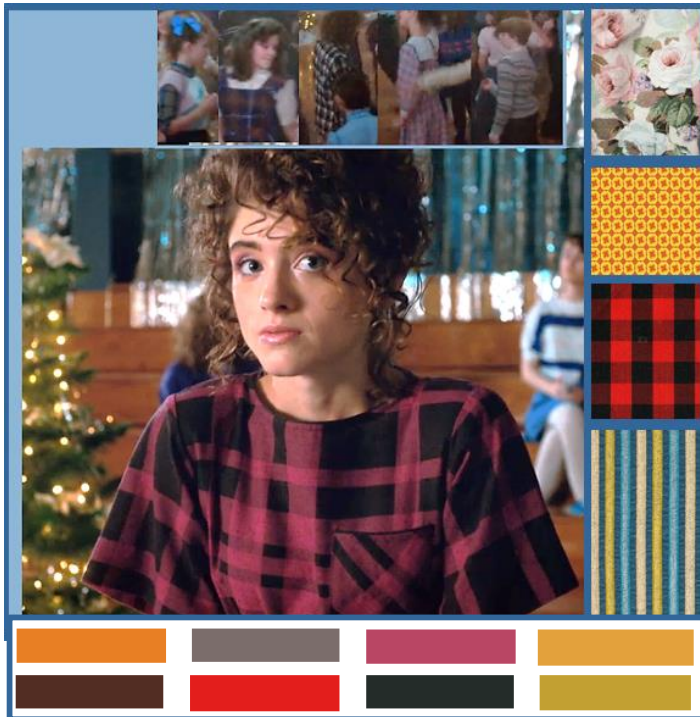


Imagen 21: Texturas correspondientes a vestuarios de la segunda temporada.



Imagen 22: Maquillaje directo en Will resaltando las ojeras, muestra y representación del cansancio posterior a la experiencia que tuvo en el mundo al revés, y de las pruebas médicas de las que está siendo participe



Imagen 23: "Mullet" o "greñas playeras" en español, estilo característico de 1980.

IV.DISCUSIÓN

4.1 Aproximación al objeto de estudio.

Esta discusión de resultados se da tras la aplicación de la ficha de observación en once escenas de la segunda temporada de la serie *Stranger Things*. A continuación se redactará la discusión de resultados de esta investigación siguiendo el orden de los objetivos específicos planteados anteriormente.

La presente investigación titulada “Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera de la serie *Stranger Things*, Lima, 2018”, tuvo como objetivo primordial el analizar el rol del diseño de producción en la serie antes mencionada.

Luego del procesamiento de datos respectivos, se obtuvo como resultado que el diseño de producción en la serie *Stranger Things* permitió que se logre una propuesta audiovisual con aspecto real, creíble y acorde a la época, la década de 1980, mediante la minuciosa selección de cada uno de sus elementos en utilería, escenarios y caracterización del personaje.

Estos resultados se enlazan con la teoría propuesta por Moles (1999), interpretando que el concepto que desea ser transmitido en *Stranger Things*, combinado con la estética, que en esta investigación se relaciona al diseño de producción, se unifican para causar un impacto en el receptor. El diseño de producción trabajó elementos sociales y culturales reconocibles para la audiencia; por lo cual, la investigación muestra que; efectivamente, es importante trabajar los elementos del diseño de producción de manera minuciosa, siguiendo una investigación que permita materializar cada aspecto de la historia base de manera adecuada.

Acerca de los escenarios utilizados en la serie, se obtuvo como resultado que estos concretan atmósferas idóneas que llevan al realismo de la historia. Determinar el espacio físico en el que llevará a cabo la escena aportó a factores determinantes como la construcción del ambiente de cada escena y el ánimo general de la historia.

Otro de los resultados fue que la utilería utilizada en la serie no actúa sólo como objetos

colocados, sino que son complementos a la narrativa en aspectos detallados de la historia y como ubicación en la época, tal y como se dedujo de la premisa de Tamayo y Hendrickx, la utilería trabaja elementos que aportan realismo y naturalidad a la escena.

Además las escenas estudiadas nos muestran la importancia de la caracterización de los personajes, tal y como LoBrutto menciona, el diseñador de producción debe centrarse en que aspectos como la edad, clase social, origen y papel sean traducidos visualmente a través del vestuario, maquillaje y peinado.

Para el término de esta investigación se presentaron diversas dificultades y limitaciones, una de ellas fue que la información sobre la variable en español es casi nula, además de que tampoco habían demasiados antecedentes en nuestro idioma con la variable exacta, sino con otros términos. Otra de las limitaciones fue contactar a expertos de otras universidades para las validaciones, pero que finalmente se realizaron y permitieron la aplicación del instrumento.

V. CONCLUSIONES

En esta investigación se concluye que el diseño de producción en la serie *Stranger Things* ha permitido que se logre una propuesta audiovisual con aspecto real, creíble y acorde a la época mediante la minuciosa selección de cada uno de sus elementos en utilería, escenarios y caracterización del personaje.

En conclusión, los escenarios utilizados en la serie “*Stranger Things*” concretan atmósferas idóneas que llevan al realismo de la historia. Tanto si hablamos de sets, espacios construidos y adaptados; como de locaciones, espacios naturales que se escogieron por sus significados sociales, culturales, y por aportar a la narrativa. Los escenarios utilizados en la serie, ubicados en Georgia, crearon una perfecta ilusión y conexión con los estilos arquitectónicos y geografía de los años 80’s, espacios de vibra familiar instantánea y un gran espectro del arquetipo americano de la época.

Además, se concluye en que la utilería utilizada en la serie no actúa sólo como objetos colocados, sino que son complementos a la narrativa en aspectos detallados de la historia y como ubicación en la época. Los tipos de utilería con más presencia en las escenas

estudiadas de la segunda temporada fueron la de mano y la de personaje. La utilidad en esta serie ayudó a construir una percepción en el espectador sobre la construcción del universo ficticio de Stranger Things.

Sobre la caracterización, se concluye en que esta permitió una correcta construcción visual del personaje, representando sus características individuales y sociales a través del vestuario, maquillaje y peinado. La caracterización actuó como indicativo de costumbres, preferencias e ideologías, además de adaptarse al desarrollo de la historia.

VI. Recomendaciones

1. Se deben impulsar más cursos o talleres respecto al diseño de producción, debido a que es una rama sumamente importante en la realización de un audiovisual, pero su inclusión en instructivos y mallas es infravalorada y no tomada en cuenta.
2. Se recomienda continuar con investigaciones relativas al diseño de producción, sobre todo en producciones audiovisuales que se desarrollan en mundos ficticios.
3. Es recomendable observar la serie de Netflix "Stranger Things", para entender con más claridad la presente investigación y el porqué de su uso como unidad de análisis.

REFERENCIAS

- Albert, M. (2006). La investigación educativa. 8(1). 265.
- Barrio et al.(s.f). *Estudio de casos*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Caldas, N.(2017). Winter is coming: complejidad y relevancia narrativa del diseño de producción. El caso de la serie televisiva "juego de tronos". Lima: PUCP.
- Capítulo uno: MADMAX. (Sin fecha). En Stranger Things Wiki. Recuperado el 2 de marzo del 2018 de http://es.strangerthings.wikia.com/wiki/Cap%C3%ADtulo_uno:_MADMAX
- Cortés, M. (2015). *¡Luces, cámara, acción! Textos de cine y televisión*. San José: Universidad de Costa Rica.
- Díaz, P. (2015). "A veces para crear, uno debe primero destruir": la estética de lo orgánico en el cine : cambios y continuidades del universo que comparten Alien y Prometheus de Ridley Scott. Lima: PUCP.
- Fischer, L. (2015). *Behind the Silver Screen: A modern history of filmmaking. Art direction and production design*. [Detrás de la pantalla plateada: Una historia moderna de la cinematografía. Dirección de arte y Diseño de producción]. New York: I.B Tauris.
- Gómez, M. (1998). Diccionario técnico Akal de Cine. Madrid: Ediciones Akal.
- Kant, I. (2014). Crítica del juicio(trad.).(obra original publicada en 1790).
- Leite, M. (2015). A direção de arte no audiovisual brasileiro: uma abordagem sobre Suburbia. Unicamp: Sao Paulo.

- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production design*. New York: Allworth Press.
- López, A. (2015). *La dirección de arte en el cine contemporáneo: la evolución de la dirección de arte en el desarrollo de la acción dramática: el caso de Edward manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy*. Lima: PUCP.
- Lozada, J. (2014). *Investigación Aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria*. CIENCIAMÉRICA, N° 3, diciembre 2014, Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Ministerio de Educación (2011). *Cortometraje en las tutorías de la 2° de la ESO. Guía didáctica*. Secretaría general técnica.
- Mitry, J. (1986) *Estética y psicología del cine* (3rd edición). Madrid, España: Siglo Veintiuno Editores.
- Moura, C. B. (2015). *A direção e a direção de arte*. Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
doi:10.11606/T.27.2015.tde-14072015-121751. Recuperado em 2018-05-23, de www.teses.usp.br
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. Madrid: Iberautor.
- Oscars [Oscars]. (2014, March 21st). *Production Design in the 20th Century: Jeannine Oppewall* [Archivo de Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ddIyQ8N1utQ>
- Padilha de Vargas, G. (2014). *Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme amarelo manga*.

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul: Porto Alegre.

Piñuel, M. (1999). *Abraham A. Moles (1920-1 992) y la Teoría de la Información*. Servicio de publicaciones UCM, 157-185.

Place,S. (1989). *The Art and Science of Professional Makeup [El arte y la ciencia del del maquillaje profesional]*. New York: Thomson Learning.

Real Academia Española [RAE].(año). Definición. Edición Tricentenario. Rae.es.
Recuperado de:
<http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=VbpPEgVNFD6zwoComU>

Tamayo y Hendrickx. (2016). *La dirección de arte en el cine peruano*. Lima: Universidad de Lima.

The Duffer Brothers (executive producers). (2016). *Stranger Things [Series]*. Los Angeles: Netflix.

ANEXOS

ANEXO 1: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
DISEÑO DE PRODUCCIÓN	El diseño de producción es el arte visual de la narrativa cinematográfica [...] responsable de interpretar el guion y la visión del director para una película y traducirla en entornos y objetos físicos con los que los actores pueden desarrollar sus personajes y presenta la historia. (LoBrutto, 2002, p.20)	ESCENARIOS Espacios físicos en los que desarrollan las escenas, lugar donde se coloca la acción. (Tamayo y Hendrickx, p.21).	Locaciones (Escenarios Naturales)
		Sets (Escenarios construidos por el hombre)	
		UTILERÍA Elementos y enseres que se emplean en un escenario cinematográfico. (RAE, s.f.)	Utilería Enfática (Objetos clave para la escena o el personaje)
		Utilería Fija (Objetos “fijos”, parte del decorado)	
		Utilería de mano (Objetos utilizados por el personaje)	
		CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE Representación de las características individuales y colectivas del personaje a través de aspectos visuales como el vestuario, el peinado y el maquillaje. (Cortés, 2015, p.51).	Vestuario (Ropa y accesorios que los actores usan para dar vida a un personaje del universo ficcional).
		Maquillaje (Sustancias o productos que se aplican en la piel o partes del cuerpo para realzar facciones o alterar la apariencia)	
Peinado (Manera en que se arregla el cabello, usualmente referido al cuerpo cabelludo o pelucas).			

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	SUPUESTO	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es el rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>-¿Cuál es el rol de los escenarios en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018?</p> <p>-¿Cuál es el rol de la utilería en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018?</p> <p>-¿Cuál es el rol que cumple la caracterización del personaje en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>-Analizar el rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>-Analizar el rol de los escenarios en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.</p> <p>-Analizar el rol de la utilería en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.</p> <p>-Analizar el rol que cumple la caracterización del personaje en la construcción de la fantasía ochentera en la serie “Stranger Things”, Lima, 2018.</p>	<p>Supuesto general</p> <p>El diseño de producción de la serie “Stranger Things” ha permitido que se logre un aspecto real acorde a la época que se quiso representar, mediante la minuciosa selección y uso de sus elementos.</p>	<p>Enfoque Cualitativo.</p> <p>Tipo de estudio Aplicada.</p> <p>Nivel de investigación Es de nivel sociocrítico o hermenéutico.</p> <p>Diseño Estudio de caso.</p>

ANEXO 3: FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

DATOS	Sobre la serie	SERIE: NOMBRE DEL CAPÍTULO: NÚMERO DE CAPÍTULO: ESCENA:
	Sobre la observación	FECHA: NÚMERO:

Dimensión 1: Utilería					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Utilería	Utilería Enfática	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Utilería fija/ mobiliario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Utilería de mano	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Dimensión 2: Escenarios					
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Escenarios	Sets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Locaciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Dimensión 3: Construcción Visual del Personaje						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
Diseño de producción	Construcción visual del personaje	Vestuario	Accesorios / Adornos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Naturaleza/Piezas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Texturas/Colores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Maquillaje	Maquillaje directo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Maquillaje de personaje/ para efectos especiales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Peinado	Cabello Natural	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Pelucas/Extensiones	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			

ANEXO 4: EVALUACIÓN DE EXPERTOS

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: ORTIZ MONY RAÚL

Título y/o Grado: _____

Ph-D. () Doctor () Magister (X) Licenciado () Otros, Especifique _____

Universidad que labora: UPN - USMP - UCAL

Fecha: 24-09-2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera de la serie "Stranger Things" Lima, 2018

Medante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la libertad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le solicitamos en la columna de los ítems marcando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el tema investigado.

SUGERENCIAS: _____

ÍTEM	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilita el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con verbos coherentes?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilita el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los ítems serán relevantes?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadió alguna pregunta?			
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X	X	
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo para que contaste y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<u>RAÚL ORTIZ MONY</u>		TOTAL		

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

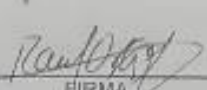

 FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: ALCEDO SANZ DESSIRE ALLINSON

Título y/o Grado: DOCENCIA UNIVERSITARIA E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....(X) Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora: UCV LIMA NORTE

Fecha: 20-06-2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera de la serie "Stranger Things", Lima, 2018.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: DESSIRE ALLINSON ALCEDO SANZ



 FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Seminario Prado Aldo

Título y/o Grado: _____

Ph. D.....() Doctor.....() Magister... Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora: UCV Píedraza

Fecha: 20/6/18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera de la serie "Stranger Things", Lima, 2018.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	<input checked="" type="checkbox"/>		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	<input checked="" type="checkbox"/>		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		<input checked="" type="checkbox"/>	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
TOTAL				

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: Aldo Seminario Prado



 FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Tomangulla Reyna Homero

Título y/o Grado: Magister en Gestión Pública

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....(x) Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 19/06/19

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera de la serie "Stranger Things", Lima, 2018.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

NOMBRE Y APELLIDOS:



 FIRMA

ANEXO 5: ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06 PP PR 02 02 Versión : 09 Fecha : 23 03 2018 Página : 1 de 1
---	--	---

Yo, CÉSAR AUGUSTO SMITH CORRALES, docente de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Comunicación de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor(a) de la tesis titulada

“ROL DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA FANTASÍA OCHENTERA EN LA SERIE STRANGER THINGS, LIMA, 2018”, del (de la) estudiante CAMILA DESIREE CRESPO SALA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 14 de Octubre del 2019



Firma

Mg. César Augusto Smith Corrales

DNI: 40090002

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

ANEXO 6: SOFTWARE TURNITIN

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. The main document area shows the title page of a thesis from Universidad César Vallejo. The document text includes:

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie "Stranger Things", Lima, 2018.
TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN,
Autora:
Camila Desiree Crespo Salú
Asesor:
Mg. César Smith Corrales
Línea de Investigación:
Procesos comunicacionales de la sociedad contemporánea
LIMA - PERU
2018

The right sidebar shows a "Resumen de coincidencias" (Similarity Summary) with a total of 16% similarity. The sources are listed as follows:

Rank	Source	Percentage
1	tesis.pucp.edu.pe	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe	3%
3	www.scribd.com	2%
4	Entregado a Universida...	2%
5	docplayer.es	1%
6	ri.ues.edu.uy	1%
7	seriesdehorror.blogspo...	1%
8	materiadearte.blogspo...	1%
9	Entregado a Colegio Ba...	1%

At the bottom of the interface, it shows "Página: 1 de 87" and "Número de palabras: 7569". The status bar at the bottom right indicates "Text-only Report" and "High Resolution" is active.

ANEXO 7: FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE TESIS (VERSIÓN FIRMADA)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres : Crespo Sala Camila Desiree
D.N.I. : 70497588
Domicilio : Av. Antúnez de Mayolo 829
Teléfono : Fijo : 521 0364 Móvil : 999 61 80 82
E-mail : camila17abril@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación
Escuela : Ciencias de la Comunicación
Carrera : Ciencias de la Comunicación
Título : Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :
Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Crespo Sala Camila Desiree

Título de la tesis:

Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía ochentera en la serie "Stranger Things", Lima, 2018.

Año de publicación :

2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha : 28/11/2018

ANEXO 8: AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
LA ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

CRESPO SALA, CAMILA DESIREE

INFORME TÍTULADO:

**ROL DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN
DE LA FANTASÍA OCHENTERA EN LA SERIE STRANGER THINGS,
LIMA, 2018.**

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 04 de diciembre de 2018.

NOTA O MENCIÓN: 13



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN