



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial
- El sueño.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

AUTOR:

Galarza Rufasto, Yonathan Jhordan (orcid.org/0000-0001-7341-531X)

ASESOR:

Mgr. Argote Moreu, Javier Ernesto (orcid.org/0000-0002-5950-7848)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo Económico, Empleo y Emprendimiento

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres y hermanos, quienes fueron los que me apoyaron durante estos años de estudio. Esto lo logramos todos, en familia. Los amo.

Agradecimiento

Quiero agradecer a Dios por permitirme llegar hasta este momento, a mis padres y hermanos por brindarme su apoyo incondicional y a todas las personas que de una u otra forma aportaron en mi crecimiento personal y profesional. Gracias a todos.

Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	20
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	20
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	20
3.3. Escenario de estudio.....	21
3.4. Participantes.....	21
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.6. Procedimiento.....	22
3.7. Rigor científico.....	22
3.8. Método de análisis de datos.....	23
3.9. Aspectos éticos.....	24
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	25
V. CONCLUSIONES.....	45
VI. RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS.....	49
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 01: Datos de los validadores	23
Tabla 02: Historia	25
Tabla 03: Personajes	27
Tabla 04: Escenario	30
Tabla 05: Mensaje	33
Tabla 06: Género	35
Tabla 07: Tiempo	37
Tabla 08: Contexto	39

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar las cualidades que presentó el storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño. La metodología empleada fue el enfoque cualitativo, de nivel hermenéutico, tipo básica y como diseño se trabajó el estudio de caso. La técnica de recolección de datos fue la observación y como instrumento se empleó una guía de observación. Los participantes fueron 64 clips que conformaron dicha producción audiovisual. Como método de análisis se realizó un análisis ideográfico, empleando el método cualitativo de los esquemas semánticos. Este estudio concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades de su storytelling al entusiasmo, rapidez, euforia, fe, dilación, expectación, presión, desconcierto, firmeza, identidad, intensidad, confianza, extrañeza, energía, paz, emoción, vigor, concentración, escepticismo, vacío, esfuerzo, lucha, picardía, impaciencia, alegría, relevancia, soledad, anhelo, duda, resistencia, fortaleza y novedad, los cuales destacaron en las categorías historia, personajes, escenario, mensaje, género, tiempo y contexto, cualidades que estuvieron presentes en ciertos códigos, los cuales fueron la clave para captar la atención del público, quien pudo reconocer sin problema cada elemento presentado en dicha producción audiovisual.

Palabras clave: Storytelling, nudo, secundario, emocional.

Abstract

The present investigation had as a general objective to analyze the qualities presented by the storytelling of the video clip Peru to the World Cup - El sueño. The methodology used was the qualitative approach, hermeneutic level, basic type and as a design the case study was worked. The data collection technique was observation and an observation guide was used as an instrument. The participants were 64 clips that made up said audiovisual production. As a method of analysis, an ideographic analysis was carried out, using the qualitative method of semantic schemes. This study concluded that the video clip Peru al mundial - El sueño presented enthusiasm, speed, euphoria, faith, procrastination, expectation, pressure, confusion, firmness, identity, intensity, confidence, strangeness, energy, peace, as the main qualities of its storytelling. emotion, vigor, concentration, skepticism, emptiness, effort, struggle, mischief, impatience, joy, relevance, loneliness, longing, doubt, resistance, strength and novelty, which stood out in the categories history, characters, setting, message, genre, time and context, qualities that were present in certain codes, which were the key to capture the attention of the public, who could easily recognize each element presented in said audiovisual production.

Keywords: Storytelling, knot, secondary, emotional.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, a nivel internacional las empresas han sido esquivas al beneficio que el storytelling tiene al momento de contar una buena historia, un relato, una experiencia compartida casualmente (conocida como el “boca a boca”), etc., guiándose solamente por los elementos cuantitativos: números, datos y/o información estadística. De esta forma, se deja de lado el hecho de que la constante evolución, los cambios sociales y el avance tecnológico exigen el poder narrar una historia con un objetivo claro, una historia trascendente, que se pueda comentar, escuchar o contar, una historia que sea famosa y a su vez que esté en “boca de todos”. Por ello, la viralización no es un fenómeno, sino un objetivo constante para los medios, marcas y usuarios. Una vez más, una historia bien contada tiene una mayor posibilidad de lograr la anhelada viralización.

En las sociedades modernas, debido a la llegada del storytelling de marca, por parte de los creativos existe un vacío de desconocimiento acerca del proceso de realización. Asimismo, se puede evidenciar la confusión acerca de las características y condiciones que se deben de dar para que sean relatos creíbles, eficaces y con la capacidad de generar lazos de relación y emoción para con las personas. Para Freire (2017) uno de los desafíos actuales que tiene el storytelling de marca, es reconocer las necesidades y emociones del consumidor para así emitir mediante sus categorías una serie de mensajes emocionales.

Actualmente, si se desea captar la atención del público mediante un producto audiovisual, se requiere realizar una ardua labor, ya que muchos de ellos se pierden debido a la saturación de productos audiovisuales. Por ello, existe una variedad de estrategias que elaboran mensajes narrativos con la finalidad de conectar con el público y así sobresalir entre la multitud de producciones audiovisuales, siendo una de ellas las cualidades del storytelling.

Sin embargo, como se menciona en párrafos anteriores, aún existe un desconocimiento acerca de la importancia que el storytelling tiene a través de sus cualidades en el proceso creativo de alguna producción audiovisual. Asimismo, cabe hacer hincapié en que se puede tener en mente un grupo de mensajes e ideas brillantes para transmitir, pero si no se considera el papel fundamental que las

cualidades del storytelling tienen en dicho grupo, de nada valdrá. Según Freire (2017) solo las buenas historias son capaces de sorprender y sobresalir del inmenso ruido, así como de emocionar, entretener y aportar valor a los usuarios.

En junio de 2022, el canal de YouTube “Poloverde Art” emitió un videoclip titulado Perú al mundial - El sueño, el cual presentó un storytelling que ilustró el deseo de muchos peruanos de querer ver a la Selección Nacional de Fútbol clasificar al mundial Qatar 2022. Esto se reflejó en la forma de presentación de la historia. En esta se apreciaron personajes y escenarios propios de nuestro contexto, sin dejar de lado el mensaje, género, tiempo y contexto que presentó, el cual transmitió un mensaje lleno de emociones para muchos peruanos, porque ilustró un deseo colectivo de interés social a través de las cualidades del storytelling que se trabajaron en dicha producción audiovisual.

Ante lo mencionado en la realidad problemática, se presentó el siguiente problema general de investigación: ¿Qué cualidades presentó el storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño?

A partir de la formulación realizada, se plantearon los siguientes problemas específicos: ¿Qué cualidades presentó la historia del videoclip Perú al mundial - El sueño?, ¿Qué cualidades presentaron los personajes del videoclip Perú al mundial - El sueño?, ¿Qué cualidades presentó el escenario del videoclip Perú al mundial - El sueño?, ¿Qué cualidades presentó el mensaje del videoclip Perú al mundial - El sueño?, ¿Qué cualidades presentó el género del videoclip Perú al mundial - El sueño?, ¿Qué cualidades presentó el tiempo del videoclip Perú al mundial - El sueño? y ¿Qué cualidades presentó el contexto del videoclip Perú al mundial - El sueño?

A nivel teórico, este estudio se justificó, porque el análisis de las cualidades del storytelling, se basó en la teoría de los cinco sentidos, que para Alvarez (2005) el ser humano por medio del gusto, olfato, tacto, vista y oído tiene la capacidad de percibir e identificar las características de otros seres vivos y objetos, los cuales le permiten al ser humano emitir sus sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos como respuesta. Bajo dicha base, se pudo justificar las cualidades presentadas en el caso del videoclip estudiado, además de los conceptos del

ámbito temático, categorías y códigos que la conformaron, con el fin de que este informe de investigación sirva de referente para futuras bases teóricas y se pueda aumentar más el conocimiento sobre otras posibles cualidades que puedan estar presentes en el storytelling.

A nivel metodológico, este estudio se justificó porque empleó el enfoque cualitativo, en la cual, el investigador trabajó el nivel hermenéutico, puesto que se hizo un análisis desde su propia observación, empleando como instrumento una guía de observación, en la cual se registraron los datos por cada participante implicado en el estudio de caso, para luego registrarse los datos más relevantes y así graficarlos mediante un análisis ideográfico, conocido como mapeo de datos, además de aplicar la triangulación de datos en la cual se interpretó a cada categoría de estudio, según los enfoques conceptuales de la investigación.

A nivel práctico, este estudio se justificó porque mediante el análisis realizado por el investigador, describió las cualidades que el storytelling empleó en el videoclip Perú al mundial - El sueño del canal de YouTube "Poloverde Art", el cual se escogió porque dicha producción audiovisual publicada el mes de junio, abordó como temática social, la clasificatoria de la selección peruana al mundial de Qatar y en donde se abordó el deseo colectivo por ver a Perú participando en un evento de talla internacional, y que este informe de investigación sirva de conocimiento para futuras investigaciones en el campo audiovisual en donde se presente las cualidades del storytelling en creaciones similares a la analizada en el presente estudio y conocer, qué otras cualidades pueden hacer que dicho storytelling tenga éxito a la hora transmitir un mensaje hacia un público determinado.

Habiendo sido realizada la justificación de la investigación, se presentó el objetivo general: Analizar las cualidades que presentó el storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.

A partir de la formulación realizada, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Analizar las cualidades que presentó la historia del videoclip Perú al mundial - El sueño; analizar las cualidades que presentaron los personajes del videoclip Perú al mundial - El sueño; analizar las cualidades que presentó el

escenario del videoclip Perú al mundial - El sueño; analizar las cualidades que presentó el mensaje del videoclip Perú al mundial - El sueño; analizar las cualidades que presentó el género del videoclip Perú al mundial - El sueño; analizar las cualidades que presentó el tiempo del videoclip Perú al mundial - El sueño y analizar las cualidades que presentó el contexto del videoclip Perú al mundial - El sueño.

A partir de la formulación presentada, se planteó el siguiente supuesto general: El storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño destacó porque hubo más cualidades en sus personajes, tiempo, contexto, escenario y género a comparación de las cualidades presentadas en su historia y mensaje, en las cuales hubo una menor presencia de cualidades en cada escena.

Finalmente, se presentaron los siguientes supuestos específicos respecto al videoclip Perú al mundial - El sueño. En primer lugar, en la categoría historia, el código nudo destacó por presentar más cualidades por escena en comparación con los códigos inicio y desenlace. En segundo lugar, en la categoría personajes, en el código secundario se remarcó más cualidades por escena, a diferencia de los códigos protagonista y antagonista. En tercer lugar, en la categoría escenario, el código real tuvo mayor presencia de cualidades por escena que el código artificial. En cuarto lugar, en la categoría mensaje, el código emocional sobresalió respecto del código artificial por una mayor presencia de cualidades. En quinto lugar, en la categoría género, en los códigos drama y terror no hubo presencia de cualidades; y, en cambio, el código ficción resaltó sobre los códigos comedia y suspenso por presentar una mayor presencia de estas. En sexto lugar, en la categoría tiempo, de los tres códigos (pasado, presente y futuro), solo hubo cualidades en el primero. Y, por último, en la categoría contexto, de los cuatro códigos (social, político, económico y cultural), solo se presentaron cualidades en el primero de ellos.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se presentan los estudios previos de carácter nacional que sirvieron de bases teóricas para el presente estudio:

Cornejo (2020) en su estudio tuvo como finalidad examinar el diseño de los mensajes basados en el storytelling desde la construcción de los videos “Save the Children” y “Lotería Nacional de España”. Este estudio desarrolló el enfoque cualitativo, de tipo básica y cuyo diseño fue el estudio de caso. Asimismo, el autor concluyó mediante la técnica de la entrevista a un grupo de entendidos en la rama, que la idea de presentar a las cualidades del storytelling en los videos de las organizaciones “Save the Children” y “Lotería de España” destacaron por presentar como cualidad a la identidad, dinamismo y empatía en ciertos personajes; así como también por transmitir conmoción, reconocimiento, reputación, notoriedad y fidelización en el mensaje; y por presentar orden y claridad en su historia, porque en dicho estudio esas cualidades del storytelling reflejaron los valores que se pretendían transmitir por ambas ONG’s, cuya idea era promover dichas cualidades en sus producciones audiovisuales.

Argomedo y Medina (2021) en su estudio tuvieron como finalidad examinar la eficacia del storytelling en la campaña publicitaria “Hoy estamos conectados, mañana estaremos juntos” de Entel Perú, durante la pandemia - 2020. La metodología que los investigadores usaron fue el enfoque cualitativo de nivel hermenéutico descriptivo y como diseño se trabajó un estudio de caso. Las investigadoras concluyeron mediante la técnica de la entrevista, que el storytelling es una herramienta de éxito, que ayuda a que la historia pueda construirse mediante la participación de los personajes, los cuales actúan de la manera más creíble, de tal manera que los espectadores puedan identificarse con los mismos. Asimismo, los videos de la campaña “Hoy estamos conectados, mañana estaremos juntos” y “Atenuski y Pacho se reencuentran”; reflejaban inocencia en el inicio, dramatismo en el nudo y esperanza y motivación en el desenlace de la historia; así como también por los mensajes presentados por los personajes, los cuales mostraban deseos de generar esperanza. Esto también se vio reflejado en el

tiempo; el cual era la pandemia producto de la COVID-19 y por el contexto que presentaba como cualidad el aislamiento social.

Gutiérrez (2021) en su investigación tuvo como propósito analizar el uso del storytelling de la propuesta audiovisual “El Dimitree Show” en la construcción de fidelización de Entel con sus clientes limeños en el año 2017. El autor utilizó el enfoque cualitativo de nivel hermenéutico y como diseño al estudio de caso. Mediante una entrevista realizada a una jefa de Marketing, concluyó que las cualidades del storytelling en dicho caso se caracterizaron por transmitir cercanía, carisma y alegría en los personajes de Susy Díaz, Franda, Anahí de Cárdenas, Armando Machuca, Mox y el árbol de navidad llamado Dimitri. Este último destacó por ser puntual, simple y emotivo al transmitir su mensaje. Asimismo, en su escenario resaltó por presentar como cualidad a la estabilidad, la firmeza, lo irreflexivo y el orden. Dicho escenario era un estudio de televisión, porque la idea era poner en contexto a los usuarios y de esta manera Entel llegaba a su público.

A nivel internacional, se tuvieron los siguientes antecedentes:

Ben, *et al.* (2019) en su artículo tuvieron como finalidad analizar los elementos del storytelling en una empresa que produce contenido audiovisual para marcas virtuales. La metodología empleada fue de carácter cualitativo y nivel fenomenológico. Para ello se realizaron un total de veinticinco entrevistas a un grupo de practicantes de storytelling. La conclusión a la que llegaron los investigadores es que las cualidades que el storytelling resaltó en el mundo del marketing son la conciencia, el recuerdo, la curiosidad, la motivación, la intriga, la emoción, la participación, la acción, la identidad, la creatividad y la meticulosidad. Si bien es cierto, todas estas características impactan a través de las marcas, los investigadores se centran en la cualidad de la identidad, la cual responde a la pregunta “¿quiénes somos?” en la historia que presentan. Ellos consideraron que esta debe estar presente en la construcción de todo storytelling.

Carbache, *et al.* (2019) en su artículo tuvieron como finalidad analizar el aporte del storytelling para generar estrategias de marketing emocional en empresas de agua purificada de la ciudad de Bahía de Caráquez. Los autores emplearon la entrevista, como técnica de recolección de datos. En ella se realizaron

preguntas predefinidas a determinados clientes de las empresas seleccionadas como muestra. Estas preguntas arrojaron información interesante en las cuales se pudo identificar las cualidades presentadas en el storytelling y el éxito que este tuvo dentro de una estrategia de Marketing Emocional. La conclusión a que se llegó que el storytelling tuvo éxito gracias a la estructuración y transmisión de sentimientos positivos hacia los receptores. Esto se vio reflejado en los personajes, los cuales generaron cierta identidad hacia el público. Asimismo, por caracterizarse por la identidad y claridad, como cualidades en la presentación de mensajes.

Chautard y Collin (2019) en su artículo tuvieron como propósito examinar el storytelling desde la perspectiva de un grupo de expertos en la investigación de mercado. La metodología que los autores usaron fue el enfoque cualitativo de nivel fenomenológico. Se empleó como instrumento una guía de entrevista, la cual se aplicó a un total de diez expertos. Luego de la triangulación de datos, concluyeron que el storytelling debe caracterizarse principalmente por una buena estructuración y claridad en la transmisión de mensajes en el campo del marketing, de manera que los receptores puedan comprender sin problemas los códigos que se transmiten a través de los personajes e historia.

Asimismo, esta investigación se fundamentó en la Teoría de los cinco sentidos, que para Alvarez (2000) en su libro *Impacto en los Cinco Sentidos*, una publicidad tiene éxito si se eligen los canales de comunicación más precisos para transmitir la idea principal hacia todos los sentidos del ser humano receptor. Siguiendo esa misma línea, Alvarez (2005) sostiene que el ser humano por medio del gusto, olfato, tacto, vista y oídos tienen la capacidad de percibir e identificar elementos como características de otros seres vivos, objetos, entre otros más, que ayudan a la persona a poder emitir sus sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos a modo de respuesta.

Se entiende que para que una producción audiovisual, tenga éxito en el público al cual va dirigido, se debe hacer un buen trabajo de las categorías de una producción audiovisual como lo es en la historia, personajes, escenario, mensaje, género, tiempo y contexto; y además es importante que estos tengan la capacidad de

generar en los sentidos emociones y sentimientos que puedan causar todo tipo de sensaciones desde el interés hasta la indiferencia.

A continuación, se presentaron los conceptos que fundamentaron al ámbito temático y a las categorías del presente estudio:

Anderson (2010) afirma que el storytelling consiste en comunicar a una audiencia un evento o secuencia de eventos mediante las palabras y/o movimientos. Sin embargo, aclara también que esta explicación sencilla no capta toda la riqueza del término porque el storytelling encierra también interacción y cultura. Es más, aquellos avocados en la investigación de la definición de este concepto tienen en cuenta lo siguiente: el quién, el qué, el cuándo, el dónde y el porqué del desarrollo, el origen de la historia y las consecuencias culturales y emocionales de este acto narrativo.

Por otra parte, Carbache (2019) afirma que el storytelling permite a los creadores de contenido tener un enlace emocional con los clientes a través de la narración de historias. Al respecto, Heck & Tsai (2022) sostienen que, este recurso es usado desde tiempos inmemoriales en las civilizaciones, en las cuales los hablantes transmitían tradiciones a través de medios visuales a los oyentes. Asimismo, Samuel & Ortiz (2021) sostienen que, el contar historias es una forma cultural de compartir conocimiento en la comunidad, llevada a cabo generacionalmente. Por otra parte, Silliman, *et al.* (2022) afirman que la temática de estas historias era variada, desde hazañas militares hasta creencias religiosas, que además podían tener un carácter personal y, por tanto, conectaban con su audiencia específica. A todo esto, cabe señalar que el contenido de estas historias versaba también sobre hechos cotidianos de la vida.

Efectivamente, el contar historias forma parte del ADN del ser humano dado su carácter social. Según Peng, *et al.* (2021) es una actividad omnipresente en la interacción humana. Asimismo, cabe afirmar también que son una herramienta de creación que pertenece solo a las personas (Vasalou, *et al.*, 2020). De acuerdo con Loizate (como se citó en Carbache, 2019) expone que en la actualidad este recurso se ha tecnificado y además de ser usado en las relaciones particulares, se ha

extendido a un público más amplio. De esta forma, se puede encontrar que el storytelling es usado en las redes sociales, la televisión y hasta en la radio.

Asimismo, según Anderson (2010) el storytelling consiste en comunicar a una audiencia un evento o secuencia de eventos mediante las palabras y/o movimientos. Sin embargo, aclara también que esta explicación sencilla no capta toda la riqueza del término porque el storytelling encierra también interacción y cultura. Además, aquellos avocados en la investigación de la definición de este concepto tienen en cuenta lo siguiente: el quién, el qué, el cuándo, el dónde y el porqué del desarrollo, el origen de la historia y las consecuencias culturales y emocionales de este acto narrativo.

Por otra parte, Serrat (2010) sostiene que el storytelling es una forma de comunicación definida como el arte de contar historias y que además es un método en el que se explica una serie de hechos ficticios o reales a través de una narración de forma escrita, audiovisual o de cualquier forma de expresión; el storytelling se puede utilizar como una herramienta para ilustrar un concepto que de otro modo sería difícil de explicar, impulsando un punto o fomentando la lealtad del cliente a través de la hospitalidad o el apego emocional.

Añadiendo a la idea anterior, Hannis (2021) comenta que, en el storytelling está presente una característica emocional que le permite al público objetivo empatizar con la historia. Además, el uso adecuado del storytelling genera posicionamiento y lealtad.

Asimismo, Galar (2018) define al storytelling como un medio que combina la técnica y el arte, y sirve para estructurar y contar una historia que capture las emociones de la audiencia, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC); puesto que esto le permite hacerse cargo de la historia y por consecuencia, hacer lo que se sugiere.

Siguiendo en la misma línea, Arriola (2019) menciona que en ciertos medios de comunicación lo podemos explicar como un método en que las marcas pueden comunicarse de manera efectiva con las personas a través de diferentes historias, personajes y escenarios narrativos.

Por otra parte, de acuerdo con Fabella (como se citó en Cornejo, 2020), en el storytelling el lenguaje sensorial debe presentarse de una manera que imparta a los oyentes la capacidad de internalizar, comprender y crear un significado personal a partir de él.

A modo de reforzar lo mencionado líneas anteriores; Nuñez (como se citó en Cornejo, 2020) señala que es una herramienta de comunicación estructurada, en una secuencia de eventos, apelando a los sentidos y emociones, favoreciendo la participación e interactividad de sus destinatarios. Además, está formado por el emisor, que crea la historia, el mensaje, que es la historia en sí, y el receptor, que es el usuario de esa historia.

Por otra parte, según Salom (como se citó en Cornejo, 2020) el storytelling, es una herramienta de persuasión, utilizada como medio para construir una narrativa y presentarla a una audiencia que la toma como suya, es capaz de persuadir y producir opiniones.

Siguiendo a Davis (2022), de antemano los oyentes tienen una “resistencia cognitiva”; sin embargo, como sostiene Lober & Komnenich (2020) a través de la narración de una historia transformadora y esclarecedora esta barrera se rompe y los oyentes logran cambiar su actitud ante el mensaje escuchado. Es decir, esto se produce porque se los “involucra emocional y cognitivamente”, logrando que la audiencia esté más abierta a la información presentada. Asimismo, cabe señalar que estas historias deben ser “creativas, cargadas de valor y significativas”.

Además, Vizcaíno (como se citó en Argomedo y Medina, 2021) indica que un storytelling publicitario es la narración de la historia como una herramienta de discurso que combina múltiples significados en el género de las historias, así como el mito central y la carga sociocultural utilizada para establecer cercanía con el público objetivo.

Por otra parte, la categoría historia se define como el grupo de hechos contados de forma cronológica. Para Paima (2022), en la historia están presentes emociones y sensaciones. Dicho lo anterior, según Seguel (como se citó en Ojeda, 2016), se puede afirmar que una historia correctamente creada es más poderosa y

persuasiva que muchos argumentos y datos presentados, porque llevan al autor a usar su imaginación y al hacer ello se generan diferentes reacciones químicas en el cerebro. Además, según Simmons (como se citó en Çetin, 2021), es una serie de hechos narrados presentados en orden cronológico.

De manera que en sí misma, la historia no es un objeto sino un concepto que sería el sentido o contenido narrativo.

Por otro lado, según Chatman (como se citó en Zunico, 2020), la historia sigue una estructura lógica y cronológica, es decir, la historia es el contenido de la expresión narrativa, aquello que se pretende narrar. Es más, Simmons (2008) afirma que la historia es una narración que se fundamenta en experiencias humanas, obras literarias o tradiciones.

Además, Seguel (como se citó en Ojeda, 2016) sostiene que el poder que tiene una historia radica en su fundamento neuroquímico, debido a que cuando se cuenta una historia correctamente, las partes responsables del cerebro se activan para que las personas puedan estar atentas, unan hechos y empaticen con los personajes de esa historia.

Por otra parte, el código inicio marca el comienzo de la historia. De acuerdo con Paima (2022) en ella se presenta al protagonista y su propósito, el lugar de los hechos, el contexto de lo que está sucediendo, las motivaciones de los personajes, entre otros hechos preliminares. Por otro lado, Fernández (2021) explica que el inicio es la base para entender lo que está pasando en el desarrollo y el conflicto. Además, según Vivanco (como se citó en Cornejo, 2020) es la primera parte, para contextualizar, cómo se desarrolla la historia, explicando dónde y cuándo se desarrolla la acción y quién la protagoniza bajo qué circunstancia. Es decir, narra los hechos de antes de que ocurra el problema que moviliza la historia.

Por otra parte, el código nudo según Fog, *et al.* (como se citó en Huertas, 2017) es el motor de toda buena historia. Asimismo, de acuerdo con Augello (2022) este representa una situación de alerta. Por otro lado, Paima (2022) sostiene que en ella se quiebra la armonía presentada inicialmente y surge el conflicto que terminará

por cambiar el orden de la trama. Es decir, sin un nudo la historia se torna lineal y pierde el interés para el lector.

Del mismo modo, Ojeda (2016) sustenta que, en cambio, con la presencia de este punto inflexión, el conflicto le otorgará mayor riqueza a la historia, esta tendrá más fuerza, empuje y movimiento.

Agregando a lo anterior, Imbert (como se citó en Fernández, 2021) sostiene que el nudo tiene que presentar hechos y acontecimientos puntuales del personaje. Es decir, lo importante son los problemas a los que tiene que enfrentarse y cómo los resuelve. Además, este pasaje se puede decir que es la cresta de la historia porque hay controversias y eventos especiales que podrían despertar el interés y emoción del lector o del público en general.

Por otra parte, según Fog, *et al.* (como se citó en Cornejo, 2020) es lo que impulsa a una buena historia. Es decir, no existiría historia sin conflicto. Además, el cambio producido por la lucha por dar la vuelta a la historia y cambiar la vida humana, haciéndole recordar su naturaleza en la búsqueda del equilibrio y la unidad, construye la historia y evita ser aburrida y predecible.

Siguiendo en la misma línea, según Vivanco (como se citó en Cornejo, 2020), en el nudo se describe desde cómo el protagonista vive la normalidad de la historia hasta el punto de inflexión, aquel donde está “paz” se rompe y motiva al personaje principal a buscar una solución al conflicto generado. Por otra parte, según Núñez (como se citó en Cornejo, 2020) esta subcategoría es el acontecimiento que da inicio a la acción. Además, cuanto más complejo y accesible es para la audiencia, más interés se genera en él.

Ahora bien, según Hare (como se citó en Paima, 2022), en esta sección de la historia se presenta el problema y así se logra cambiar el orden de la trama. Por otro lado, Fog, *et al.* (2010) comentan que mientras más grande sea el conflicto, la historia adquirirá un tono más dramático; pero advierten también que el problema no debe exagerarse al punto que genere confusión.

Por otra parte, el código desenlace es la parte final de la historia. Mientras que en el nudo se presenta el conflicto, según Vivanco (como se citó en Cornejo, 2020) en el desenlace se muestran qué acciones han tomado los personajes para enfrentarse al problema y cuál es cambio que se evidencia al resolverlo.

Asimismo, Propp (como se citó en Fernández, 2021) añade que esta sección resuelve conflictos que van surgiendo a medida que se desarrolla la historia. Con respecto a ello hay dos tipos de finales en la historia: un final cerrado, en el que el autor sugiere el desenlace de la historia y no una continuación; y un final abierto, en el que el autor sugiere que el espectador o el propio autor continúen la historia.

Asimismo, según Hare (como se citó en Paima, 2022) en esta subcategoría se enmarca la conclusión de la historia, en la cual el conflicto presentado anteriormente es resuelto.

Por otra parte, la categoría personajes según Paima (2022), se refiere a las personas que intervienen en la historia, los cuales pueden ser reales o ficticios. Asimismo, Ojeda (2016) menciona que el autor establece desde el inicio una personalidad única para cada uno de ellos y según Cornejo (2020), mediante su existencia la audiencia se identificará y empatizará con ellos. En ese sentido, se entiende entonces que los lectores verán en los personajes sus propios dramas, lo cual los llevará a reflexionar sobre la complejidad de la vida.

Por otro lado, Burgos (2017) afirma que los personajes son personas cuya imagen reflejan a la sociedad en la cual la historia se ambienta. Además, son los elementos más importantes en la narración, porque ellos son los que interactúan tanto internamente (con los hechos de la historia) como externamente (con el público), pudiendo generar rechazo o aceptación. Asimismo, Ojeda (2016) menciona que los personajes son clave para cimentar cualquier historia y hacerla más realista, aprovechando cualquier realidad que apunte al drama humano y teniendo cuidado con lo que puede mostrar.

Siguiendo en la misma línea, según Carbache, *et al.* (2019) los personajes imprimen emotividad a la historia, lo cual permite atrapar a la audiencia. Además, cuando la historia es llevada al teatro o al cine, los personajes adquieren incluso

mayor expresividad porque el público ahora no solo se limitará a imaginarlos a ellos y la historia, sino que los verá desempeñar su papel. Es más, según Mills y Unsworth (como se citó en Shinas y Wen, 2022), la postura, los gestos, las expresiones faciales y el movimiento, en suma, el lenguaje corporal, son los que brindan esta expresividad.

Por otra parte, Ojeda (2016) manifiesta que los personajes son necesarios para transmitir el valor o el significado de una historia. Además, según Seger (como se citó en Ojeda, 2016) el personaje es quien mueve la historia a través de su personalidad, sus motivaciones y sus acciones. Por ello, los personajes son necesarios para transmitir el valor o el significado de una historia.

Siguiendo en esa misma línea, Tobias (como se citó en Ojeda, 2016) menciona que la importancia de los personajes es una de las principales motivaciones de la historia, ya que esta condiciona toda la acción junto con la trama. En otras palabras, los personajes juegan un papel central en el desarrollo de la historia, ya que pueden equilibrar el enfoque de la misma según el tipo de personaje o rol. Por cierto, aquí es importante recalcar que se debe equilibrar la presencia de personajes con roles negativos y positivos para que no haya desequilibrio en la historia.

Por otra parte, el código protagonista es el personaje fundamental de la narración, es el que participa de manera permanente en el desarrollo de la trama. Normalmente, esta subcategoría se asocia con un ser humano; sin embargo, según Ramón (2018) el protagonista también se puede extender a los objetos o marcas, las cuales adquieren características humanas. Asimismo, Porteous, *et al.* (2019) sostienen que estos personajes tienen presencia en toda la historia, desde el comienzo hasta el desenlace, los cuales tienen un objetivo a perseguir y el cual se resuelve al finalizar la narración.

Por otro lado, el código antagonista según Tomas (2020), es el personaje que se opone a los ideales del protagonista. Además, su existencia equilibra la historia porque la nutre con “la otra cara de la moneda”, presentando ideas contrarias a las que propugna el protagonista.

Dicho lo anterior, Ramón (2018) sostiene que el antagonista se presentará como un obstáculo en el camino del protagonista; pues este será quien deba batir para lograr su cometido. Ahora bien, no necesariamente es una persona, también puede ser un objeto, una necesidad o una situación. Asimismo, este autor añade que el antagonista es importante en el storytelling porque permite que la historia se torne más interesante.

Por otra parte, el código secundario se refiere a todos aquellos personajes diferentes al protagonista que participan en la historia. Además, se caracterizan por no tener el mismo grado de importancia que el personaje principal, pero que igualmente desempeñan un rol clave en determinado momento del desarrollo de la historia.

Dicho lo anterior, Hannis (2021) afirma que el personaje secundario ayuda al protagonista a alcanzar sus objetivos. Aunque su participación no es constante en toda la historia, el tiempo que interactúa en esta es crucial para que el relato se desarrolle y avance. En general, los amigos, el interés romántico, la familia o el villano son los personajes secundarios.

Por otro lado, la categoría escenario es el lugar o espacio donde se lleva a cabo la historia, el cual puede ser real o artificial. Al respecto, Zunico (2020) menciona que los escenarios son importantes porque permiten al lector ubicar de manera referencial y simbólica a los personajes. Por otra parte, Chatman (como se citó en Paima, 2022) lo define como el espacio donde se desarrollan los sucesos y se ubican los personajes. Además, este lugar puede ser un simple escenario o también un espacio imaginario que permite el desarrollo de la acción.

Del mismo modo, Quispe (2017) comenta que el escenario es el grupo de elementos, ya sean artificiales o en locaciones exteriores, donde se filmará. En esa misma línea, Moreno (como se citó en Zunico, 2020) hace hincapié en que el espacio debe entenderse más allá de un simple “contenedor”, porque el escenario es denotativo y connotativo, es decir, es tanto objetivo como subjetivo. Además, Infante y Gómez (como se citó en Gutiérrez, 2021) indican que esta categoría sería también el orden y la duración de cada suceso, así como también el lugar donde se lleva a cabo la acción.

Por otra parte, el código real se caracteriza por tener elementos que pertenecen a la realidad y son objetivos. Asimismo, de acuerdo con Saganogo (2007) la palabra “realidad” tiene diferentes acepciones: aquello que existe, lo real, el hecho de existir, el mundo real, lo efectivo y práctico. De este modo, ejemplos de escenarios reales serían una playa paradisíaca, el salón de clases de un colegio o un vecindario.

Por otro lado, el código artificial o ficticio se diferencia de la anterior por poseer elementos imaginarios en su constitución. Asimismo, la palabra “ficción” según Saganogo (2007) incluye dos términos opuestos: por un lado, imaginación, y, por el otro, verosimilitud. Considerando lo anterior, el autor tiene total libertad para crear lugares fantásticos donde se desarrollará la historia. Por ejemplo, un hábitat de sirenas, un mundo como el de “Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas” o una ciudad con autos voladores sería escenarios imaginarios.

Por otra parte, la categoría mensaje de acuerdo con Tabassum, *et al.* (como se citó en Tapahuasco y Tarazona, 2022), el mensaje en un producto audiovisual discrepa del concepto que se tiene en publicidad, porque esta tiene la función de transmitir emociones y en otros casos insertar al espectador mediante el aspecto racional que está cargado de elementos que son propios de una realidad en particular.

Por otro lado, el código emocional es una forma de discurso en la cual se apela principalmente a la sensibilidad de la audiencia y se destaca por la carga emocional presente en ella. Asimismo, investigando sobre la publicidad racional y emocional, Farrán y López (2010) comentan que en la segunda el lector, consumidor, oyente o espectador tienen un papel más activo porque este debe buscar “entresacar” o interpretar personalmente el mensaje de venta recibido. En ese sentido, esta definición se puede trasladar perfectamente a la subcategoría de mensaje emocional, el cual involucra esencialmente los sentimientos e instinto del público receptor y lo lleva a buscar un sentido personal al mensaje transmitido, buscando “traer a la mesa” sus experiencias sensoriales previas.

Dicho lo anterior, Edwards (como se citó en Bedoya y Molina, 2021) sostienen que en todas las interacciones humanas está presente este tipo de mensaje: desde las opiniones vertidas hasta los estados mentales, en todas ellas las personas se valen

del elemento emocional para construir los pensamientos y las acciones. Asimismo, las emociones son justificantes o causas detrás de las acciones, la culpa, los relatos y las excusas.

Por otra parte, el código racional de acuerdo con Daló (1996) es aquella en la cual está presente la lógica y cuyo desarrollo argumentativo llevará necesariamente a deducir verdades y no falsedades. Asimismo, Farrán y López (2010) comentan que en los mensajes racionales no hay espacio para la imaginación del lector porque en ellos el texto es llano, sencillo y cierto. Siguiendo la analogía de la subcategoría anterior, se puede afirmar que un mensaje racional además de apelar a la lógica, es también directo y objetivo. Además, según Ferrán y López (2010) en la racionalidad destacan cinco tipos de expresiones semánticas: aditivas, adversativas, condicionales, causales y propositivas. Por ello, un mensaje con la presencia de estas características se catalogará como racional.

Por otro lado, la categoría género de acuerdo con Baranowski, *et al.* (2008) ordena los textos siguiendo un criterio de rasgos comunes de forma y contenido de las obras. Al respecto, Montes (como se citó en Aldas, 2016) comenta que el género narrativo toma elementos del mundo real para crear historias ficticias, ya sean sucesos o acontecimientos, y que esta narración es ajena a los sentimientos del autor. Asimismo, narra los acontecimientos según el orden en que se desarrolla el relato, en la cual están inmersos los lugares, las circunstancias y los personajes.

Por otra parte, el código comedia utiliza el humor en su narración, por lo cual busca entretener a la audiencia. Además, tiene por lo general desenlaces felices. Al respecto, Quispe (2017) define a esta subcategoría como una obra que en gran medida está compuesta por situaciones humorísticas.

Asimismo, Muñoz (2018) señala que la comedia se inspira tanto en las vivencias cotidianas o triviales de las personas como en sus acciones censurables. De igual manera, los personajes pueden venir de los más variados estratos sociales y el lenguaje que se usa es espontáneo. Por último, el autor añade que el objetivo del género era educar, a través de caricaturizar las acciones vituperables de las personas.

Por otro lado, el código dramático combina elementos tanto de la comedia como de la tragedia. Es más, según Muñoz (2018) el drama es un pedazo de vida llevado al teatro. Efectivamente, este género condensa las experiencias opuestas de la vida humana: la alegría y las penas. Por tanto, el verdadero drama será aquel que mejor represente el vivir de las personas.

Al respecto, Quispe (2017) sostiene que el drama es una historia en la cual se recogen las experiencias vitales de los diversos personajes que la componen. Básicamente, se escriben para ser actuados ante un público, por lo cual el hilo que entrelaza a los distintos personajes es el diálogo.

Asimismo, Ojeda (2016) señala que es necesario el drama para captar la atención de la audiencia, porque en este los lectores u oyentes se identifican con la temática humana presente, con el cual pueden empatizar, ya que son realidades, problemas y conflictos que el mismo público enfrenta.

Por otra parte, el código ficción está relacionado en general al mundo del cine y es básicamente una historia imaginaria. Al respecto, Baranowski, *et al.* (2008), sostienen que es la representación de una historia imaginaria, pero cuyos autores tratan de otorgar cierto grado de realismo. Sin embargo, cabe señalar que el término “ciencia ficción” también es perfectamente aplicable en la literatura, ya que las obras que produjo antecedieron a los filmes de la pantalla grande.

En cuanto al código suspenso; de acuerdo con Gordillo (2022), se basa en causar tensiones y miedo al personaje principal de la historia por parte de otro personaje que es parte de dicha historia, de tal manera que el espectador tenga esas mismas emociones provocadas por ese otro personaje misterioso.

Por otro lado, según Forno (2021) el código terror se presenta cuando un personaje, sea principal o secundario, siente miedo, porque se encuentra en un contexto en donde ocurren sucesos sobrenaturales en donde no interviene la mano del hombre.

Por otra parte, de acuerdo con Blanco (2021) la categoría tiempo en las producciones audiovisuales es aquella duración en donde se cuenta una porción de una historia.

En cuanto al código pasado; según Villasana, *et al.* (2021), son aquellos sucesos narrados y ocurridos antes de la llegada del presente.

Por otro lado, de acuerdo con Villasana, *et al.* (2021) el código presente son aquellos hechos narrados y ocurridos en el momento en que se cuenta la historia.

En cuanto al código futuro; según Villasana, *et al.* (2021) el son aquellos hechos que se narran y que ocurrirán en algún momento de la historia.

Por otra parte, para Jofre (2022) la categoría contexto es aquel espacio que se comprende de acuerdo al tiempo que una sociedad vive en un momento de la historia.

En cuanto al código político; de acuerdo con Jofre (2022), es aquel espacio en el cual, los personajes deben obrar de acuerdo a las leyes impuestas por un gobierno que administra su sociedad.

Por otro lado, según Jofre (2022) el código económico son aquellas actividades y condiciones en la que los personajes operan con el fin de satisfacer sus necesidades para mantenerse.

Por otra parte, de acuerdo con Jofre (2022) el código social se caracteriza porque los personajes actúan y piensan de acuerdo a ciertas ideologías impuestas por la sociedad en la que viven.

En cuanto al código cultural; según Jofre (2022), se caracteriza porque los personajes piensan y actúan de acuerdo a ciertas creencias, valores, principios y en otros casos bajo ciertas supersticiones que son propias del lugar en donde viven.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

Este estudio empleó el tipo de investigación básica. Para Vara (2012) este tipo de investigación se caracteriza por hacer que el tesista fundamente sus resultados en base al marco teórico en el cual está cimentado. En este estudio se interpretaron las cualidades que el ámbito temático y sus categorías presentaron, de acuerdo a los conceptos definidos por un grupo de autores, los cuales se fundamentaron en la teoría en la que se basa esta investigación.

3.1.2 Diseño de investigación:

Como diseño de investigación se trabajó el estudio de caso. De acuerdo con Vara (2012) este diseño tiene la particularidad de hacer que el investigador pueda hacer un análisis de ciertos factores que están presentes en el contexto en el que se desempeña y están relacionados con la rama de estudio que investiga. Esta investigación tuvo como caso al videoclip Perú al mundial - El sueño presentado en el mes de junio del presente año por el canal de YouTube "Poloverde Art".

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

El presente estudio tuvo como ámbito temático a las cualidades del storytelling, el cual fue interpretado a las siete categorías propuestas en la matriz de categorización apriorística del presente estudio (ver anexo 1).

Como primera categoría de estudio se tuvo a la historia, la cual tuvo tres códigos: Inicio, nudo y desenlace.

Como segunda categoría de estudio se tuvo a los personajes, el cual tuvo tres códigos: Protagonista, antagonista y secundario.

Como tercera categoría de estudio se tuvo al escenario, lo cual tuvo dos códigos: Real y artificial.

Como cuarta categoría de estudio se tuvo al mensaje, lo cual tuvo dos códigos: Emocional y racional.

Como quinta categoría de estudio se tuvo al género, lo cual tuvo cinco códigos: Comedia, drama, ficción, suspenso y terror.

Como sexta categoría de estudio se tuvo al tiempo, lo cual tuvo tres códigos: Pasado, presente y futuro.

Como séptima categoría de estudio se tuvo al contexto, el cual tuvo cuatro códigos: Político, económico, social y cultural.

3.3. Escenario de estudio

La presente investigación tuvo como escenario de estudio al mes de junio del presente año, en el cual se desarrolló el contexto de la clasificación al mundial Qatar 2022. En el videoclip, se pudo apreciar figuras reconocidas en nuestra política, de la sociedad y del deporte de los cuales algunos aparecen con una aureola, dando a entender que están muertos, pero sus almas siguen con nosotros para alentar a la selección nacional para la clasificación al mundial.

3.4. Participantes

Los participantes del presente estudio están compuestos por 23 escenas, que totalizan en conjunto 64 clips. Estos clips están presentados en la narrativa transmedia del videoclip Perú al mundial - El sueño. Al respecto, Fuster (2021) explica que un videoclip es una creación que presenta características visuales como auditivos, que van acompañados por una canción. Dicho videoclip estuvo acompañado de ciertas características que estructuraron su historia, personajes, escenario, mensaje, género, tiempo y contexto.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para Hernández, *et al.* (2014) la investigación cualitativa requiere de hacer un análisis desde la perspectiva del investigador o desde la perspectiva de un grupo de expertos, de acuerdo a un caso en particular que está presente en un espacio y

tiempo determinado. En el presente estudio se hizo un análisis desde la interpretación propia del investigador y por tal razón se empleó la técnica de la observación. Según Hernández, *et al.* (2014) entienden que esta técnica es la más apropiada para que el investigador pueda identificar mediante sus sentidos las características que un caso presenta en base al ámbito temático y categorías que estudia desde la rama profesional en la que se especializa.

Como instrumento de recolección de datos se empleó una guía de observación. De acuerdo con Campus y Lule (2012) esta herramienta le brinda al investigador la facilidad de registrar datos por cada código que sus sentidos perciben que se encuentra presente en el caso que estudia, para luego interpretar dichas características y destacar las cualidades que más considera destacables en el presente contexto.

3.6. Procedimiento

Para la realización del presente estudio, se recurrió a la búsqueda de antecedentes nacionales y extranjeros, los cuales sustentaron la existencia del ámbito temático “Cualidades del storytelling”, así como de las categorías que la conforman. Se acudió a la plataforma MyLOFT y a fuentes indexadas como Google Académico, Scielo, Ebsco, ProQuest, entre otros, de los cuales se obtuvo la teoría y los conceptos del marco conceptual del presente estudio. Asimismo, se procedió a la búsqueda de fuentes, mediante las cuales se pudo definir el método con el cual se alcanzaron los objetivos trazados en la investigación. Con respecto al caso, el videoclip Perú al mundial – El sueño publicado en junio del presente año, se extrajo del canal de YouTube

3.7. Rigor científico

El presente estudio fue desarrollado bajo los principios de transferibilidad y confiabilidad, parámetros que demanda el enfoque cualitativo. Para Schloemer (2018) el principio de transferibilidad consiste en que el investigador pueda demostrar bajo el criterio de un grupo de expertos, la validez que su instrumento de recolección de datos puede presentar en algún determinado campo de estudio. El instrumento empleado en esta investigación, fue aprobado por un total de tres

maestros en la rama audiovisual. A continuación, se presenta los datos de dichos expertos.

Tabla 1

Datos de los validadores

Apellidos y nombres del experto	Grado académico	Experiencia profesional
Vargas Arias, Mariano Octavio	Magíster en docencia universitaria	Universidad César Vallejo, especialista en producción audiovisual
Javier Napa, Anthony Johnson	Magíster en docencia universitaria	Universidad César Vallejo, especialista en producción audiovisual
Oliveros Margall, Enrique Antonio	Magíster en docencia y gestión universitaria	Universidad César Vallejo, especialista en producción audiovisual

Fuente: SUNEDU.

Para Schloemer (2018) la confiabilidad consiste en la aplicación de una fórmula que ayude a identificar el grado de validez que un grupo de expertos brindan a un instrumento, según su criterio. El instrumento, fue validado por los expertos mencionados en la tabla, los cuales mediante el criterio de validez V de Aiken, se alcanzó un porcentaje de 91% (Ver anexo 5), lo cual significa que la valoración del instrumento es muy buena, según el juicio de dichos maestros y por tal razón, se pudo aplicar en esta investigación.

3.8. Método de análisis de datos

Una vez registrados los datos necesarios de los 64 clips presentes en las 23 escenas del videoclip Perú al mundial – El sueño, y destacando las cualidades más relevantes del caso, se procederá a realizar un análisis ideográfico, empleando el método cualitativo de los esquemas semánticos, el cual se puede apreciar en el capítulo IV del presente estudio. Para Vargas (2011) este método de análisis de datos, consiste en ilustrar las ideas que el investigador interpreta como cualidades que ve presentes en el estudio de caso que analiza. De acuerdo con el autor, el

esquema semántico permite graficar las cualidades que el investigador ha detectado en base al ámbito temático de su estudio y de las categorías que la conforman.

3.9. Aspectos éticos

La presente investigación, fue trabajada en base a los principios éticos presentados a continuación: La autonomía según Pellicer & Hernández (2022) es la naturaleza funcional y práctica de las habilidades y competencias para la toma de decisiones de las personas. Este estudio se diferencia de otros, puesto que, a comparación de otros contextos, no se había trabajado las cualidades del storytelling con respecto a un videoclip del canal de donde procede.

Por otra parte, la vulnerabilidad según Pellicer & Hernández (2022) es una condición característica de todos los seres humanos como seres necesitados de atención. Este caso fue relevante, porque en él se abordó la temática del mundial, en la cual para nuestro contexto quedó como un sueño.

Asimismo, la justicia e igualdad según Pellicer & Hernández (2022) es la promoción de la buena voluntad gracias a la igualdad de oportunidades, trato y derechos. En ella está incluida la equidad en la partición de los bienes. En esta investigación se citaron autores que respaldaron los conceptos de cada elemento analizado en razón del caso presentado en el estudio: el videoclip Perú al mundial - El sueño.

Del mismo modo, la beneficencia según Pellicer & Hernández (2022) se trata de obrar de manera correcta independientemente de las circunstancias. Esta investigación, servirá como referente en el campo audiovisual, con el propósito de que se comprenda cómo se presenta el storytelling en un videoclip.

Finalmente, esta investigación respeta el estilo de redacción APA 7ma versión, el cual el formato actual que demanda nuestra escuela de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como problema general: ¿Qué cualidades presentó el storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada (ver anexo 08). Asimismo, inferimos que las cualidades que más destacaron, según las siete categorías de los 64 clips fueron: Entusiasmo, rapidez, euforia, fe, expectación y dilación (ver anexo 09).

Por otra parte, con respecto al primer problema específico, se planteó lo siguiente: ¿Qué cualidades presentó la historia del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada:

CATEG.	CÓD.	DESCRIPCIÓN
Historia	Inicio	En un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe (escena: 02 / duración: 00:00:07:05 a 00:00:08:23). INTERPRETACIÓN: euforia
	Nudo	En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapadula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: emoción
	Desenlace	En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...” (escena: 21 / duración: 00:01:45:05 a 00:01:47:02). INTERPRETACIÓN: extrañeza

CUALIDADES ENCONTRADAS

Categoría: Historia	Código: Inicio	<p>Expectación. Televisor, mano, Toledo, Alan García, Fujimori e imagen con barras / Euforia. Cóndor andino, gallito de las rocas, cuy, vicuña</p>
	Código: Nudo	<p>Entusiasmo. Collage, Edison Flores, Christian Cueva, Gareca, Gallese, Trauco, Carrillo, Carvallo, Lapadula, cuy, vicuña, gallito de las rocas, Ormeño, Christofer Gonzáles, Advíncula, Ruidíaz, Valera, Oslimg Mora, imagotipo de Polo Verde Art y estadio, Arturo Cavero, Óscar Avilés, Kaio-Sama del Norte / Fe. Farfán, Christian Cueva, Edison Flores, Tapia, Lapadula, Carrillo, Advíncula, Christofer González, Christian Ramos, Peña, Gareca, Markarián, Oblitas, dos siluestras, Elba de Pádua Lima, Julio Uribe, Marcos Calderón, Alberto Toto, Julio Meléndez, Chorri Palacios, Héctor Chumpitaz, César Cueto, Cholo Sotil, Gallese, vicuña, gallito de las rocas, cuy, cóndor andino, Teófilo Cubillas, cielo, nubes, campo de pasto, estadio, Luis Guadalupe Rivadeneyra “Cuto” / Euforia. Isologo de “PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO”, cielo, Daniel Peredo, televisor, Arturo Cavero, Óscar Avilés / Presión. Gallese, imagotipo de “Polo Verde Art”, clima lluvioso, Advíncula, Andrew Redmayne, estadio, cancha de futbol / Identidad. David Chauca “Hincha Israelita”, cerro San Cristóbal / Intensidad. Gallese, clima lluvioso, iluminación intensa / Confianza. Farfán, Edison Flores, Christian Cueva, Lapadula, Miguel Araujo, Peña, Christian Ramos, Tapia, Carrillo, Advíncula, Christofer Gonzáles, Gallese / Desconcierto. Edison Flores, Christian Cueva, Gareca, Gallese, imagotipo de Polo Verde Art / Emoción. Lapadula, Christian Cueva, silueta de arquero, silueta de atacante, estadio, cancha de futbol, música de fondo, balón de futbol, lluvia</p>
	Código: Desenlace	<p>Desconcierto. Lapadula, habitación, David Chauca “Hincha Israelita” / Extrañeza. Lapadula, habitación,</p>

Fuente: Esquema realizado bajo la propuesta dada por Vargas, X. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? México: Etxeta.

De acuerdo con el segundo problema específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: ¿Qué cualidades presentaron los personajes del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada:

CATEG.	CÓD.	DESCRIPCIÓN
Personajes	Protagonista	Lapadula está corriendo velozmente hacia la portería contraria. Este tiene el cabello de color negro y viste con una camiseta blanca manga corta, que tiene una franja diagonal roja, y en la que también está escrito el número catorce en negro. Asimismo, tiene puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro y plomo (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: vigor
		Lapadula está de pie, descalzo, de espaldas, con ambos brazos extendidos hacia abajo, con la cabeza en dirección hacia la ventana e inmóvil por unos segundos. Además, su cabello, ceja y bigote son de color negro. Por último, viste con short plomo y un polo rojo (escena: 21 / duración: 00:01:45:05 a 00:01:47:02). INTERPRETACIÓN: duda
	Antagonista	La silueta negra que representa al arquero se ubica en el centro y está en posición de espera. Asimismo, el atacante está en el margen izquierdo y en posición de carrera (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: resistencia

Secundario	<p>El gallito de las rocas tiene postura de ataque, está alegre y sus ojos miran hacia el frente de él. Sus alas son de color plomo y están extendidas. Su pecho y cabeza son rojos, su pico y patas son naranjas y sus garras son blancas., en su cabeza lleva envuelto un lazo blanco. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera, sonríe, sus ojos miran hacia el frente de él, tiene el pelo de color blanco, mostaza y plomo. Sus cejas son de color plomo; sus bigotes; negro; y su nariz, lengua y dedos de sus patas, rosado. Además, lleva envuelto en su cuello un lazo rojo y con sus dedos sostiene un palo marrón (escena: 02 / duración: 00:00:07:05 a 00:00:08:23). INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	<p>Cueva está de espaldas y corre velozmente hacia la portería contraria. Este tiene el cabello negro y en forma de púas. Además, viste con una camiseta blanca manga corta que tiene una franja roja en diagonal y en la que hay escrito el número diez en negro. Asimismo, tiene puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro y plomo (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: vigor</p>

CUALIDADES ENCONTRADAS

Categoría: Personajes	Código: Protagonista	<p>Firmeza. Gallese y Lapadula / Entusiasmo. Lapadula y Gallese / Concentración. Gallese / Desconcierto. Gallese y Lapadula / Duda. Lapadula / Vigor. Gallese y Lapadula</p>
	Código: Antagonista	<p>Picardía. Andrew Redmayne / Resistencia. Silueta de arquero y atacante</p>
	Código: Secundario	<p>Entusiasmo. Vicuña, Edison Flores, Christian Cueva, Gareca, Trauco, Carrillo, Carvallo, cuy, vicuña, gallito de las rocas, Ormeño, Christofer Gonzáles, Advíncula, Ruidíaz, Alex Valera, Christian Ramos, Yoshimar Yotún, Oslimg Mora, Arturo "Zambo" Cavero, Óscar Avilés, Kaio-Sama del Norte y David Chauca "hincha israelita" / Firmeza. Condor andino, Farfán, Cueva, Edision Flores, Tapia, Advíncula, Carrillo, Christofer González, Christian Ramos, Sergio Peña, Gareca, siluetas, Markarián, Juan Carlos Oblitas, Elba de Pádua Lima, Julio César Uribe y Marcos Calderón / Escepticismo. Imagotipo de Polo Verde Art / Euforia. Daniel Peredo, Arturo "Zambo" Cavero y Óscar Avilés / Impaciencia. mano, Toledo, Alan García y Alberto Fujimori / Alegría. Cueva, Edison flores, Vicuña, gallito de las rocas, cuy y cóndor andino / Confianza. Farfán, Edison Flores, Christian Cueva, Araujo, Sergio Peña, Christian Ramos, Tapia, Carrillo, Advíncula y Christofer Gonzáles / Concentración. Advíncula / Desconcierto. Edison Flores, Cueva y Gareca / Identidad. Isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" / Vigor. Cueva</p>

Fuente: Esquema realizado bajo la propuesta dada por Vargas, X. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? México: Etxeta.

De acuerdo con el tercer problema específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: ¿Qué cualidades presentó el escenario del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada:

CATEG.	CÓD.	DESCRIPCIÓN
Escenario	Real	<p>El interior del estadio tiene reflectores, tribunas y una cancha de fútbol inmensa. Los reflectores ubicados al borde del estadio y tribunas emiten una luz blanca azulada intensa sobre los aficionados, la cancha y jugadores. Las tribunas tienen cinco pisos y son de colores celeste, morado y azul. La cancha tiene césped verde y en este hay líneas blancas. Tiene también un arco de fútbol de color blanco con mallas del mismo color que lo cubren. Asimismo, del cielo celeste oscuro caen gotas de lluvia (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: presión</p>
		<p>La habitación está iluminada, tiene una ventana ubicada en el margen izquierdo. Esta tiene una cortina de color amarillo, sostenida por una baranda marrón. La cortina está abierta hasta la mitad, lo cual permite la entrada de luz al ambiente. Al lado derecho de la ventana está un televisor negro, el cual se apoya sobre un mueble anaranjado. El mueble tiene una manija blanca y dos patas. También se aprecia en el piso una alfombra ovalada de color naranja, amarillo, rosado y verde. Se observan además dos cuadros rectangulares en la pared de distinto tamaño. El cuadro pequeño tiene un marco de color naranja y su interior es rosado. A la derecha, el cuadro de mayor tamaño tiene el marco de color verde y su interior es rosado. Al lado del cuadro más grande está parada una lámpara. Esta se encuentra compuesta por una vara marrón y una cabeza que tiene rayas blancas, marrones, moradas, rosadas y verdes. La lámpara proyecta su sombra sobre la pared. Al lado derecho de esta se encuentra un sofá amarillo con patas son marrones. Sobre el sofá hay una banderola azul que tiene la forma</p>

	<p>de un trapecio rectangular. En ella está escrito el texto "ITALIA" en mayúscula y hay tres franjas verticales: en el extremo hay una franja de color verde con una estrella encima, la del medio es blanca y tiene dos estrellas y la del extremo derecho es roja, en la que hay una estrella. Todas estas estrellas son amarillas. En el centro de la banderola y sobre las tres franjas horizontales hay otras tres franjas de los mismos colores que forman un círculo, cuyos bordes son blancos. Las paredes de la habitación son de color rosado y en ella se observan franjas oscuras que tienen formas de zigzag. El piso de la habitación es de color marrón claro y tienen líneas marrones diagonales (escena: 21 / duración: 00:01:45:05 a 00:01:47:02). INTERPRETACIÓN: identidad</p>
Artificial	<p>Hay un rayo amarillo que cruza velozmente en diagonal por delante de la franja de color negro y que divide al escenario. Asimismo, el ambiente está iluminado por unas barras de color azul y blanco que se deslizan rápido de derecha a izquierda y están ubicadas detrás de los personajes (escena: 02 / duración: 00:00:07:05 a 00:00:08:23). INTERPRETACIÓN: intensidad</p>

CUALIDADES ENCONTRADAS

Categoría: Escenario	Código: Real	<p>Presión. 00:01:03:11 - 00:01:06:14, 00:01:08:11 - 00:01:10:14, 00:01:17:24 - 00:01:24:04, 00:01:31:03 - 00:01:32:12 y 00:01:32:12 - 00:01:34:05 / Identidad. 00:01:14:04 - 00:01:16:03, 00:01:38:21 - 00:01:49:21 y 00:01:51:00 - 00:02:00:00 / Fe. 00:00:48:18 - 00:00:54:17 y 00:00:56:00 - 00:01:02:15 / Paz. 00:00:34:13 - 00:00:43:10 y 00:01:36:01 - 00:01:38:21 / Relevancia. 00:00:41:13 - 00:00:48:18 y 00:01:06:14 - 00:01: 08:11 / Soledad. 00:00:00:00 - 00:00:02:00 / Anhelo. 00:00:29:04 - 00:00:33:10</p>
	Código: Artificial	<p>Energía. 00:00:12:20 - 00:00:27:12 / Intensidad. 00:00:05:05 - 00:00:10:24, 00:01:28:13 - 00:01:31:03 / Paz. 00:01:11:18 - 00:01:14:04 y 00:01:25:20 - 00:01:28:13 / Expectación. 00:00:03:22 - 00:00:05:05 y 00:02:00:00 - 00:02:01:12 / Fortaleza. 00:01:02:15 - 00:01:03:11 y 00:01:10:14 - 00:01:11:18 / Novedad. 00:01:24:04 - 00:01:25:20 / Vacío. 00:01:34:05 - 00:01:36:01</p>

Fuente: Esquema realizado bajo la propuesta dada por Vargas, X. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? México: Etxeta.

De acuerdo con el cuarto problema específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: ¿qué cualidades presentó el mensaje del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada:

CATEG.	CÓD.	DESCRIPCIÓN
Mensaje	Emocional	Se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “ATIPASPA ÑAWPAQMAN PAWAY”, cuya traducción significa: “venciendo vuela hacia adelante”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda que retumban (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: lucha
	Racional	Se aprecia el texto de la siguiente frase: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...”, acompañado de una musicalización compuesta por un instrumento de cuerda que retumban (escena: 21 / duración: 00:01:45:05 a 00:01:47:02). INTERPRETACIÓN: extrañeza

CUALIDADES ENCONTRADAS

Categoría: Mensaje	Código: Emocional	<p>Euforia. 00:00:13:05 - 00:00:14:19, 00:00:16:19 - 00:00:18:07, 00:00:19:14 - 00:00:21:18, 00:00:27:12 - 00:00:33:10, 00:00:54:17 - 00:00:56:00, 00:01:02:15 - 00:01:03:11, 00:01:10:14 - 00:01:11:18, 00:01:17:24 - 00:01:19:23, 00:01:20:23 - 00:01:22:07 y 00:01:24:04 - 00:01:32:12 / Entusiasmo. 00:00:14:19 - 00:00:16:19, 00:00:18:07 - 00:00:19:14, 00:00:21:18 - 00:00:27:12, 00:00:34:13 - 00:00:54:17, 00:00:56:00 - 00:01:02:15 / Esfuerzo. 00:01:11:18 - 00:01:17:24 / Confianza. 00:01:06:14 - 00:01:10:14 / Lucha. 00:01:03:11 - 00:01:06:14 y 00:01:19:23 - 00:01:20:23, 00:01:22:07 - 00:01:24:04</p>
	Código: Racional	<p>Extrañeza. 00:01:44:02 - 00:01:49:21</p>

Fuente: Esquema realizado bajo la propuesta dada por Vargas, X. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? México: Etxeta.

De acuerdo con el quinto problema específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: ¿qué cualidades presentó el género del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada:

CATEG.	CÓD.	DESCRIPCIÓN
Género	Ficción	En un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe (escena: 02 / duración: 00:00:07:05 a 00:00:08:23). INTERPRETACIÓN: euforia
		En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapadula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: emoción
		En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...” (escena: 21 / duración: 00:01:45:05 a 00:01:47:02). INTERPRETACIÓN: extrañeza

CUALIDADES ENCONTRADAS

Categoría: Género	Código: Comedia	Desconcierto. 00:01:51:00 - 00:02:00:00 / Fe. 00:01:16:03 - 00:01:17:24
	Código: Drama	NO HAY
	Código: Ficción	Entusiasmo. 00:00:08:23 - 00:00:10:18, 00:00:12:20 - 00:00:29:04 y 00:01:11:18 - 00:01:14:04 / Fe. 00:00:34:13 - 00:00:54:17 y 00:00:56:00 - 00:01:02:15 / Euforia. 00:00:05:05 - 00:00:08:23, 00:00:10:24 - 00:00:12:20, 00:00:29:04 - 00:00:33:10 y 00:01:25:02 - 00:01:28:13 / Extrañeza. 00:01:44:02 - 00:01:45:05 y 00:01:47:02 - 00:01:49:21 / Identidad. 00:00:54:17 - 00:00:56:00 y 00:01:14:04 - 00:01:16:03 / Intensidad. 00:00:10:18 - 00:00:10:24, 00:01:20:23 - 00:01:22:07 / 00:01:02:15 - 00:01:03:11 y 00:01:10:14 - 00:01:11:18 = confianza / 00:01:41:18 - 00:01:44:02, 00:01:47:02 - 00:01:49:21 = desconcierto / 00:01:03:11 - 00:01:08:11 = emoción
	Código: Suspenso	00:00:00:00 - 00:00:05:05, 00:01:32:12 - 00:01:34:05 y 00:02:00:00 - 00:02:01:12 = expectación / 00:01:17:24 - 00:01:20:23, 00:01:22:07 - 00:01:24:04 y 00:01:29:19 - 00:01:32:12 = presión / 00:01:28:13 - 00:01:29:19 y 00:01:34:05 - 00:01:35:06 = desconcierto
	Código: Terror	NO HAY

Fuente: Esquema realizado bajo la propuesta dada por Vargas, X. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? México: Etxeta.

De acuerdo con el sexto problema específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: ¿qué cualidades presentó el tiempo del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada:

CATEG.	CÓD.	DESCRIPCIÓN
Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, en un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022 (escena: 02 / duración: 00:00:07:05 a 00:00:08:23). INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
		<p>En el mes de junio, en un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapadula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022 (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
		<p>En el mes de junio, en el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...”. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022 (escena: 21 / duración: 00:01:45:05 a 00:01:47:02). INTERPRETACIÓN: dilación</p>

CUALIDADES ENCONTRADAS

Categoría: Tiempo	Código: Pasado	Rapidez. 00:00:05:05 - 00:00:10:24, 00:00:12:20 - 00:00:56:00, 00:01:02:15 - 00:01:28:13 y 00:02:00:00 - 00:02:01:12 / Dilación. 00:00:00:00 - 00:00:05:05, 00:00:10:24 - 00:00:12:20, 00:00:56:00 - 00:01:02:15 y 00:01:28:13 - 00:02:00:00
	Código: Presente	NO HAY
	Código: Futuro	NO HAY

Fuente: Esquema realizado bajo la propuesta dada por Vargas, X. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? México: Etxeta.

Con respecto al séptimo problema específico, se planteó lo siguiente: ¿qué cualidades presentó el contexto del videoclip Perú al mundial - El sueño?. Con respecto a este problema, mediante la siguiente tabla se llegó a los siguientes resultados de acuerdo a la información recolectada:

CATEG.	CÓD.	DESCRIPCIÓN
Contexto	Social	En un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe (escena: 02 / duración: 00:00:07:05 a 00:00:08:23). INTERPRETACIÓN: euforia
		En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapadula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo (escena: 10 / duración: 00:01:03:11 a 00:01:06:14). INTERPRETACIÓN: emoción
		En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...” (escena: 21 / duración: 00:01:45:05 a 00:01:47:02). INTERPRETACIÓN: extrañeza

CUALIDADES ENCONTRADAS

Categoría: Contexto	Código: Político	NO HAY
	Código: Económico	NO HAY
	Código: Social	<p>Entusiasmo. 00:00:08:23 - 00:00:10:18, 00:00:12:20 y 00:00:29:04, 00:01:11:18 - 00:01:14:04 / Fe. 00:00:34:13 - 00:00:54:17, 00:00:56:00 - 00:01:02:15 y 00:01:16:03 - 00:01:17:24 / Expectación. 00:00:00:00 - 00:00:05:05, 00:01:32:12 - 00:01:34:05 y 00:02:00:00 - 00:02:01:12 / Euforia. 00:00:05:05 - 00:00:08:23, 00:00:10:24 - 00:00:12:20, 00:00:29:04 - 00:00:33:10 y 00:01:25:20 - 00:01:28:13 / Desconcierto. 00:01:28:13 - 00:01:29:19, 00:01:34:05 - 00:01:35:06, 00:01:41:18 - 00:01:44:02, 00:01:47:02 - 00:01:49:21 y 00:01:51:00 - 00:02:00:00 / Intensidad. 00:00:10:18 - 00:00:10:24 y 00:01:20:23 - 00:01:24:04 / Presión. 00:01:19:23 - 00:01:20:23 y 00:01:29:19 - 00:01:32:12 / Rapidez. 00:01:17:24 - 00:01:19:23 y 00:01:25:02 - 00:01:25:20 / Identidad. 00:00:54:17 - 00:00:56:00, 00:01:14:04 - 00:01:16:03 / Extrañeza. 00:01:44:02 - 00:01:47:02 / Emoción. 00:01:03:11 - 00:01:06:14 y 00:01:08:11 - 00:01:10:14 / Confianza. 00:01:02:15 - 00:01:03:11 y 00:01:10:14 - 00:01:11:18 / Vacío. 00:01:35:06 - 00:01:36:01 y 00:01:49:21 - 00:01:51:00</p>
Código: Cultural	NO HAY	

Fuente: Esquema realizado bajo la propuesta dada por Vargas, X. (2011). ¿Cómo hacer investigación cualitativa? México: Etxeta.

Luego de que se alcanzaron en base al videoclip analizado, los resultados que se identificaron, de acuerdo a los objetivos planteados en esta investigación fueron los siguientes:

Con respecto al objetivo general, mediante la tabla de frecuencias se llegó, a las siguientes cualidades de acuerdo a la información recolectada (ver anexo 08):

Con respecto a la tabla de frecuencias presentada en esta investigación, se pudo inferir que las cualidades del storytelling analizados en el videoclip Perú al mundial - El sueño, destacó porque existió mayor presencia del código "nudo" en la categoría "historia", más que los códigos "inicio" y "desenlace" respectivamente. Por otro lado, la categoría "personaje" destacó porque hubo mayor presencia del código "secundario", más que los códigos "protagonista" y "antagonista". Asimismo, la categoría "escenario" destacó por presentar mayor presencia de código "real" que "artificial". La categoría "mensaje" destacó porque hubo mayor presencia de código "emocional" que racional. En la categoría "género" destacó más en el videoclip por el código "ficción", a diferencia de los códigos "comedia", "suspenso" y la ausencia de "drama" y "terror". La categoría "tiempo" destacó porque solo hubo presencia del código "pasado" y ausencia del código "presente" y "futuro". Finalmente, la categoría "contexto" destacó porque solo hubo presencia del código "social" y ausencia de los códigos "político", "económico" y "cultural".

Asimismo, se procedió a compararlos con los estudios nacionales e internacionales, en los cuales hubo presencia de ciertas cualidades del storytelling, los cuales sirvieron de sustento teórico para la realización de esta investigación:

El caso presentado en este estudio se fundamentó en la teoría de los cinco sentidos, en la cual Alvarez (2005) explicaba la manera en que el ser humano puede percibir a través de cada sentido, las características que pueden presentar cualidades que están presentes en un objeto. En el caso del videoclip Perú al Mundial - El sueño, al tratarse de un producto audiovisual, mediante la vista y los oídos, fue posible identificar cada elemento que conformó al storytelling en dicha producción audiovisual, en la cual, el investigador observó y escuchó las características de dicho ámbito temático, el cual se fundamentó en Serrat (2010) quien explica que el storytelling es una forma de comunicación definida como el

arte de contar historias. Es un método en el que se explica una serie de hechos ficticios o reales a través de una narración de forma escrita, audiovisual o de cualquier forma de expresión; el storytelling se puede utilizar como una herramienta para ilustrar un concepto que de otro modo sería difícil de explicar, impulsando un punto o fomentando la lealtad del cliente a través de la hospitalidad o el apego emocional. Esto se reafirma con Cornejo (2020) se fundamentó en por Fog, *et al.* (2005) quien define que el storytelling es el arte de contar una historia, puesto que hay en ella los relatos se pueden ubicar en un contexto y tiempo, donde los personajes presentan características acordes a la sociedad en la cual se viven una serie de acontecimientos que son parte de la vida y que pueden hacer que el espectador se sienta identificado con dicha producción.

Los resultados que presentaron las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño discreparon con Cornejo (2020), quien en las producciones “Save the Children” y “Lotería Nacional de España” empleando la técnica de la entrevista a un grupo de entendidos en la rama, se destacó como cualidades a la reputación, notoriedad, identidad, dinamismo, empatía, conmoción, reconocimiento, fidelización, orden y claridad en sus creaciones audiovisuales. Por otro lado, la investigación realizada en este estudio discrepó con Argomedo y Medina (2021), quien, mediante una guía de observación, infirió que las cualidades que más destacó en el storytelling fueron la inocencia, el dramatismo, la esperanza y la motivación, con respecto a la campaña publicitaria “Hoy estamos conectados, mañana estaremos juntos” de la marca Entel, emitida durante el 2020.

Por otro lado, la investigación discrepó con Gutiérrez (2021), quien en su estudio tuvo como objetivo general analizar el uso del storytelling de la propuesta audiovisual El Dimitree Show en la construcción de fidelización de la compañía Entel en el año 2017; y mediante una entrevista realizada a una jefa de Marketing, explicó que las cualidades del storytelling en dicho caso se caracterizó por transmitir cercanía, carisma, alegría por parte de los personajes que participaron en la historia, principalmente en Dimitree, además de que este se caracterizó por ser puntual, simple y emotivo al transmitir su mensaje. Asimismo, en su escenario resaltó por presentar como cualidad a la estabilidad, la firmeza, lo irreflexivo y el orden. Por otro lado, el estudio realizado discrepó con Ben, *et al.* (2019), quienes

en su storytelling obtuvo que las cualidades que se resaltan en el mundo del marketing son la conciencia, la recordación, la curiosidad, la motivación, la intriga, la emoción, la participación, la acción, la identidad, la creatividad y los detalles, cuyas características impactan a través de las marcas. Asimismo, se discrepó con Carbache, *et al.* (2019), quien en su estudio obtuvo que el storytelling se caracterizó por su estructuración y sentimientos positivos que logren persuadir al receptor y realizar un buen manejo de dichas cualidades en la narración y tiempos en una campaña publicitaria. Finalmente, Chautard y Collin (2019) discreparon con el estudio realizado porque, estos plantean que el storytelling debe caracterizarse por una buena estructuración y claridad en la transmisión de mensajes en el campo del marketing, para que los receptores puedan comprender sin problema los códigos que se transmiten a través de los mensajes e historia.

Con respecto a la historia, se pudo inferir que las cualidades que más destacaron en dicho producto audiovisual fueron: Expectación y euforia en el código inicio; entusiasmo, fe, euforia, presión, identidad, intensidad, confianza, desconcierto y emoción en el código nudo; desconcierto y en extrañeza en el código desenlace. Dicho resultado discrepó con Cornejo (2020), quien en su estudio destacó como cualidades al orden y la claridad en la estructuración de su historia presentada en sus producciones audiovisuales “Save the Children” y “Lotería de España”. Por otro lado, esto coincidió con Ben, *et al.* (2019), porque consideran que la identidad es una cualidad que debe estar presente en la presentación de la historia, ya que en ella se responde a la pregunta “¿quiénes somos?” en la construcción de todo storytelling.

En cuanto a los personajes, se pudo inferir que las cualidades que más destacaron en dicho producto audiovisual fueron: Firmeza, entusiasmo, concentración, desconcierto, duda y vigor en el código protagonista; picardía y resistencia en el código antagonista; entusiasmo, firmeza, escepticismo, euforia, impaciencia, alegría, concentración, desconcierto, identidad y vigor en el código secundario. Dicho resultado coincidió con Cornejo (2020), quien en su estudio presentó como cualidad a la identidad en ciertos personajes; sin embargo, discrepó en otra cualidad presentada, la cual fue la empatía, porque en dicho estudio el storytelling fue trabajado en el campo corporativo, cuya idea era promover el emprendimiento

social. Por otra parte, este estudio coincidió con Argomedo y Medina (2021), quienes en sus personajes destacaron como cualidad a la identidad, lo cual fue clave en el éxito en la campaña publicitaria “Hoy estamos conectados, mañana estaremos juntos” de Entel Perú, sin embargo, discreparon en otras cualidades, porque los tales transmitieron empatía, aceptación y veracidad a los receptores de dicha campaña. Asimismo, esto discrepó con Carbache, *et al.* (2019) quienes en su artículo destacaron que los personajes presentan como cualidad a la atracción, que a su vez es el elemento que genera emociones en los receptores. Esto coincidió con Gutiérrez (2021) en la cualidad de la alegría, cuya característica se vio reflejada en el personaje de Dimitri, sin embargo, discrepó en la cercanía y carisma, las cuales fueron otros atributos que presentó el personaje mencionado.

Sobre el escenario, se pudo inferir que las cualidades que más destacaron en dicho producto audiovisual fueron: Presión, identidad, fe, paz, relevancia, soledad y anhelo en el código real; energía, intensidad, paz, expectación, fortaleza, novedad y vacío en el código artificial. Dicho resultado discrepó con Gutiérrez (2021), quienes en sus escenarios destacaron como cualidad a la estabilidad, la firmeza, lo irreflexivo y el orden.

En el mensaje, se pudo inferir que las cualidades que más destacaron en el videoclip analizado fueron: Euforia, entusiasmo, esfuerzo, confianza y lucha en el código emocional; extrañeza en el código racional. Dicho resultado discrepó con Argomedo y Medina (2021), quienes en el mensaje destacaron como cualidad la esperanza y paciencia, lo cual fue clave en el éxito de la campaña “Hoy estamos conectados, mañana estaremos juntos” de Entel Perú. Asimismo, esto discrepó con Carbache, *et al.* (2019) quienes en su artículo destacaron que los mensajes presentan como cualidad la identificación. Además, dicho resultado discrepó con Chautard y Collin (2019) quienes en su estudio resaltaron como cualidad la claridad en los mensajes. Por último, Gutiérrez (2021) discrepó con el estudio, porque en el mensaje transmitido en la propuesta audiovisual El Dimitree Show, el cual analizó, se presentó la importancia de la puntualidad, la sencillez y la emotividad, las cuales se reflejaron en los diálogos que se presentaron en cada momento de dicha producción audiovisual.

V. CONCLUSIONES

1. En base al supuesto general, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades de su storytelling al entusiasmo, rapidez, euforia, fe, dilación, expectación, presión, desconcierto, firmeza, identidad, intensidad, confianza, extrañeza, energía, paz, emoción, vigor, concentración, escepticismo, vacío, esfuerzo, lucha, picardía, impaciencia, alegría, relevancia, soledad, anhelo, duda, resistencia, fortaleza y novedad, los cuales destacaron en las categorías historia, personajes, escenario, mensaje, género, tiempo y contexto, cualidades que estuvieron presentes en ciertos códigos, los cuales fueron la clave para captar la atención del público, quien pudo reconocer sin problema cada elemento presentado en dicha producción audiovisual.
2. En base al primer supuesto específico, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño se identificó por presentar en su historia lo siguiente: expectación y euforia en el código inicio; entusiasmo, fe, euforia, presión, identidad, intensidad, confianza, desconcierto y emoción en el código nudo; desconcierto y extrañeza en el código desenlace; características que ayudaron a reconocer cada código perteneciente al elemento historia presentado en la producción audiovisual Perú al mundial - El sueño.
3. En base al segundo supuesto específico, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades en sus personajes lo siguiente: firmeza, entusiasmo, concentración, desconcierto, duda y vigor en el código protagonista; picardía y resistencia en el código antagonista; entusiasmo, firmeza, escepticismo, euforia, impaciencia, alegría, confianza, concentración, desconcierto, identidad y vigor en el código secundario; características que ayudaron a identificar cada código que formó parte de los personajes presentados en el videoclip Perú al mundial - El sueño.
4. En base al tercer supuesto específico, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades en sus escenarios lo siguiente: presión, identidad, fe, paz, relevancia, soledad y anhelo en el código real; energía, intensidad, paz, expectación, fortaleza, novedad y vacío en el código artificial; características que ayudaron a identificar cada código que

formó parte de los escenarios presentados en la producción audiovisual Perú al mundial - El sueño.

5. En base al cuarto supuesto específico, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades en su mensaje lo siguiente: euforia, entusiasmo, esfuerzo, confianza y lucha en el código emocional y extrañeza en el código racional; características que ayudaron a comprender cada código que formó parte del mensaje presentado en el videoclip Perú al mundial - El sueño.
6. En base al quinto supuesto específico, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades en su género lo siguiente: desconcierto y fe en el género comedia; ninguno en el género drama; entusiasmo, fe, euforia, extrañeza, identidad, intensidad, confianza, desconcierto y emoción en el código ficción; expectación, presión y desconcierto en el código suspenso y ninguno en el código terror; características que ayudaron a reconocer cada código perteneciente al elemento género presentado en la producción audiovisual Perú al mundial - El sueño.
7. En base al sexto supuesto específico, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades en el tiempo lo siguiente: rapidez y dilación en el código pasado; ninguno en el código presente y ninguno en el código futuro; características que ayudaron a identificar cada código que formó parte del tiempo presentado en el videoclip Perú al mundial - El sueño.
8. En base al séptimo supuesto específico, se concluyó que el videoclip Perú al mundial - El sueño presentó como principales cualidades en su contexto lo siguiente: ninguno en el código político, ninguno en el código económico, entusiasmo, fe, expectación, euforia, desconcierto, intensidad, presión, rapidez, identidad, extrañeza, emoción, confianza y vacío en el código social y ninguno en el código cultural; características que ayudaron a identificar cada código que formó parte del contexto presentado en dicha producción audiovisual.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los futuros especialistas en el rubro audiovisual a realizar estudio a nivel fenomenológico, con el propósito de realizar triangulaciones en las cuales se pueda apreciar la postura de expertos en el campo, acerca de la trascendencia que tiene el storytelling en producciones en donde se realicen figuras que representen a objetos como a personas que existen en el mundo real.
2. Se recomienda a los futuros especialistas en el rubro audiovisual a realizar estudios de enfoque cuantitativo de nivel explicativo y/o causal, con el propósito de medir la eficacia de las sensaciones y emociones que el storytelling puede presentar ante un público determinado, a través de una producción en donde se utilice imágenes en movimiento que representen a objetos como a personas que existen en la realidad.
3. Se recomienda a los maestros en la rama audiovisual a seguir realizando estudios de tipo básico, con el fin de reforzar los conceptos del storytelling desde la perspectiva de ciertos autores, a los cuales no se les ha tomado en cuenta en estudios pasados y que presentan ciertas categorías que están presentes en producciones actuales como la que se observó en estudio.
4. Se recomienda analizar los videoclips desde otro tipo de categorías que pueda presentar el storytelling, de tal manera que se pueda identificar otras cualidades en una producción de este género y recolectar los datos mediante listas de cotejo, un grupo focal y realizando entrevistas a los creativos de dicha producción.
5. Se recomienda encontrar casos en el cual la teoría de los cinco sentidos pueda justificar su presencia en un contexto y espacio determinado y cómo es qué, mediante cada sentido, el ser humano puede percibir, para luego identificar las características que ciertos objetos y personas poseen, principalmente en cuanto sonido e imagen.
6. Se recomienda a los antecedentes nacionales ser más específicos a la hora de presentar sus resultados y en base a qué técnica recolectan los datos, porque en muchos casos, los resultados que se presentan son demasiado simples y

es menester revisar otros apartados de dichas investigaciones con el fin de inferir el método utilizado y las conclusiones a la que llegaron.

7. Se recomienda a los antecedentes internacionales a realizar interpretaciones acerca del storytelling en la cual se pueda identificar en videoclips u otro tipo de producción audiovisual fuera del país, con el objeto de identificar otras cualidades que hacen que este ámbito temático tenga eficacia ante la vista de cualquier receptor.
8. Se recomienda plantear estudios en donde se analice la presencia del storytelling en dos casos e identificar en qué cualidades coinciden y qué se diferencian para precisar el éxito de dicho ámbito temático en la comprensión de la misma en los públicos.

REFERENCIAS

- Aldas, D. (2016). *La narración de cuentos de hadas en el desarrollo de habilidades de lenguaje de los niños y niñas del primer año de educación general básica a y b de la escuela básica la granja Ceblag de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23519/1/Tesis%20Diana%20Aldas%20Final.pdf>
- Alvarez Debans, N. (2000). *Impacto en los cinco sentidos*.
https://books.google.com.pe/books/about/Impacto_en_los_Cinco_Sentidos_Publicidad.html?id=PcW2tAEACAAJ&redir_esc=y
- Alvarez, N. (2005). *El valor de la publicidad sensorial*. *Razón y palabra*, (46).
<https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520647016.pdf>
- Anderson, K. (2010). *Storytelling*. In H. J. Birx *21st century anthropology: A reference handbook* (pp. 277-286). SAGE Publications, Inc.,
<https://dx.doi.org/10.4135/9781412979283.n28>
- Argomedo Acevedo, R. M., & Medina Leon, L. M. (2021). *Análisis de la eficacia del storytelling en la campaña publicitaria “Hoy estamos conectados, mañana estaremos juntos” de Entel Perú, durante la pandemia 2020*.
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/27653/Argomedo%20Acevedo%2c%20Rosa%20Mercedes-Medina%20Leon%2c%20Lizet%20Maricarmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arriola Rojas, J. (2019). *Del storytelling al storydoing: Cómo generar valor de marca en los prosumidores*.
http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/293/Arriola%20Rojas_CIC_nov2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Augello, A. (2022). *Unveiling the reasoning processes of robots through introspective dialogues in a storytelling system: A study on the elicited*

empathy. *Cognitive Systems Research*, 73, 12–20.
<https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2021.11.006>

Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. I., & Baranowski, J. (2008). *Playing for real: video games and stories for health-related behavior change*. *American journal of preventive medicine*, 34(1), 74-82.
<https://doi.org/10.1016/j.amepre.2007.09.027>

Bedoya, C., & Molina, N. (2021). *El estudio de las emociones desde el giro afectivo a las prácticas y atmósferas afectivas*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8190503>

Ben Youssef, K., Leicht, T., & Marongiu, L. (2019). *Storytelling in the context of destination marketing: An analysis of conceptualisations and impact measurement*. *Journal of Strategic Marketing*, 27(8), 696-713.
<https://doi.org/10.1080/0965254X.2018.1464498>

Blanco Pérez, M. (2021). *Cine y semiótica transdiscursiva. El cine digital en la era de las multipantallas: un nuevo entorno, un nuevo espectador*. *Comunicación y sociedad*, 18.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2021000100205

Burgos Marcos, Y. A. (2017). *El storytelling publicitario y el posicionamiento de San Fernando en el spot jueves de pavita los estradas en las madres de 35 a 40 años de la unidad vecinal de Matute - La Victoria 2017*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15474/Burgos_MYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carbache Mora, C. A., Ureta Ureta, S. M., & Nevarez Vera, J. A. (2019). *Contribution of storytelling for the creation of emotional marketing in a company of purified water of bahía de Caráquez, Ecuador 2019*. *Comuni@cción: Journal of Research in Communication and Development*, 10(2), 140-150.
http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v10n2/en_a05v10n2.pdf

- Çetin, E. (2021). *Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers*. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100760. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760>
- Chautard, T., & Collin-Lachaud, I. (2019). *Introducing the storytelling analysis methodology in marketing: Principles, contributions and implementation*. *Recherche et Applications En Marketing (English Edition)*, 34(3), 27–46. <https://doi.org/10.1177/2051570719841225>
- Cornejo Bazán, V. E. (2020). *El storytelling en el diseño de mensajes y la construcción de imagen corporativa en emprendimientos sociales*. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/25973/Cornejo%20Baz%20Victoria%20Emilia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Daló, R. (1996). *Acción Racional, Conflicto y Seguridad Colectiva en la Postguerra Fría*. Relaciones Internacionales. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/1796/Documento_completo_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Davis, L., Iraheta, Y. A., Ho, E. W., Murillo, A. L., Feinsinger, A., & Waterman, A. D. (2022). *Living Kidney Donation Stories and Advice Shared Through a Digital Storytelling Library: A Qualitative Thematic Analysis*. *Kidney Medicine*, 4(7), 100486. <https://doi.org/10.1016/j.xkme.2022.100486>
- Farrán Teixidó, Eduard, & López Lita, Rafael (2010). *La evolución del discurso racional al discurso emocional en El Sol*. *El Festival Iberoamericano de la Comunicación Publicitaria (1988-1998-2008)*. <https://www.redalyc.org/pdf/1294/129418690003.pdf>
- Fernández Benites, H. K. (2021). *El storytelling en la estrategia publicitaria: Caso Coopac*. NSR. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/28048/Fernandez%20Benites%20Heyler%20Klynton.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Fog, K., Budtz, C., Munch, P., & Blanchette, S. (2010). *The four elements of storytelling*. In *Storytelling* (pp. 31-46). Springer, Berlin, Heidelberg.
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-88349-4_2
- Forno, R. B. (2021). *Cinco entradas al terror norteamericano contemporáneo*. *Ventana Indiscreta*, (026), 62-69.
<https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2021.n026.5682>
- Freire Sánchez, A. (2017). *¿Cómo crear un storytelling de marca: De la teoría a la práctica profesional*. Universitat Oberta de Catalunya.
<https://www.digitaliapublishing.com/a/79254>
- Fuster Mancheño, A. (2021). *El videoclip como producto cultural y su papel en la reproducción de estereotipos y roles de género*.
https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2021/249217/TFG_Fuster_Mancheno_Aurora.pdf
- Galar, J.(2018). *Storytelling: una herramienta capaz de aumentar las competencias comunicativas*. <https://zaquan.unizar.es/record/77500/files/TAZ-TFM-2018-139.pdf>
- Gordillo Guerrero, K. L. (2022). *Cortometraje experimental drama-suspense sobre un caso de esquizofrenia “¿ Por qué lo hiciste?”*.
<http://201.159.223.180/handle/3317/18483>
- Gutiérrez Vargas, C. (2021). *El storytelling como estrategia de construcción de fidelización de la compañía Entel con su propuesta audiovisual “El Dimitree Show” en el año 2017*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e9c9d899-624d-43df-8371-9dbca6e1e2d7/content>
- Hannis, J. D. (2021). *La humanización de marca y el mensaje publicitario a través de la campaña "En el BCP decidimos cambiarnos de nombre", año 2019*.
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9376/HANNIS_J.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Heck, E., & Tsai, M. (2022). *Sharing therapeutic experiences of place: Co-creative digital storytelling as a way to explore connection to place*. *Emotion, Space and Society*, 43, 100879. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2022.100879>
- Huertas Castillo, L. L. (2017). *Análisis del uso del storytelling como herramienta publicitaria en la campaña “Vamos por más” de la marca Inca kola, 2017*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15523/Huertas_CLL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jofre, J. (2022). *El cine argentino en un contexto sociocultural desarrollista. Un breve estudio de nuevas formas narrativas*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8509295>
- Lober, A., & Komnenich, P. (2020). *Storytelling as a Teaching Approach for Breastfeeding Education. Nursing for Women’s Health*. <https://doi.org/10.1016/j.nwh.2020.09.008>
- Muñoz Ramírez, P. (2018). *¿Es el género cinematográfico una categoría útil para la política de fomento al cine?* Estudio de caracterización del género cinematográfico como espacio de enunciación en la política de fomento nacional. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/187683/Tesis%20-%20es-el-g%c3%a9nero-cinematogr%c3%a1fico-una-categor%c3%ada-%c3%batil-para-la-pol%c3%adtica-de-fomento-al-cine.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ojeda Benites, M. A. (2016). *La condensación de historias en el storytelling publicitario: Análisis de la campaña Cholo Soy de Mibanco*. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2648/INF_204.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paima Alayo, G. E. (2022). *El storytelling en la narrativa audiovisual del programa concurso Yo Soy - temporada 21*. https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/8516/1/REP_GLORI_A.PAIMA_EL.STORYTELLING.pdf

- Pellicer, E., & Hernández Moscoso, B. S. (2022). *De la beneficencia a la ciencia, de la moral a la ética: Conflictos en la intervención social en atención paliativa pediátrica hoy*. *Revista Iberoamericana De Bioética*, (18), 01-12. <https://doi.org/10.14422/rib.i18.y2022.003>
- Peng, X., Zhang, W., & Drew, P. (2021). 'Sharing the experience' in enactments in storytelling. *Journal of Pragmatics*, 183, 32–52. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.06.020>
- Porteous, J., & Lindsay, A. (2019, May). *Protagonist vs antagonist provant: Narrative generation as counter planning*. In Proceedings of the 18th International Conference on Autonomous Agents and MultiAgent Systems (pp. 1069-1077). <https://www.ifaamas.org/Proceedings/aamas2019/pdfs/p1069.pdf>
- Quispe, F. (2017) *Factores que influyen en la preferencia del público juvenil de 18 a 30 años por las películas nacionales y las películas norteamericanas en la ciudad de Puno, 2017*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3218524>
- Ramón Cruz, D., (2018). *El storytelling como herramienta para la promoción turística de la provincia de Cotopaxi*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27265/1/Ram%c3%b3n%20Darwin.pdf>
- Saganogo, B. (2007). *Realidad y ficción: literatura y sociedad*. *Estudios sociales*, 1, 53-70. http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/estsoc/pdf/estsoc_07/estsoc_07_53-70.pdf
- Samuel, C. A., & Ortiz, D. L. (2021). "Method and meaning": Storytelling as decolonial praxis in the psychology of racialized peoples. *New Ideas in Psychology*, 62, 100868. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2021.100868>
- Serrat, O., 2010. *Storytelling*. Washington, DC: Asian Development Bank. <https://www.adb.org/sites/default/files/publication/27637/storytelling.pdf>

- Shinas, V. H., & Wen, H. (2022). *Preparing teacher candidates to implement digital storytelling*. *Computers and Education Open*, 3, 100079. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100079>
- Silliman, M., Alber, J. M., Gib, S., Gee, M., Conover, S., Chan, C., Cohen, C., Freeland, C., & Racho, R. (2022). *Comparing lengths and inclusion of information in storytelling videos: Implications for Hepatitis B education*. *PEC Innovation*, 1, 100049. <https://doi.org/10.1016/j.pecinn.2022.100049>
- Schloemer, T., & Schröder-Bäck, P. (2018). *Criteria for evaluating transferability of health interventions: a systematic review and thematic synthesis*. *Implementation Science*, 13(1), 1-17. <https://link.springer.com/article/10.1186/s13012-018-0751-8>
- Tapahuasco Huallanca, L. L., & Tarazona Rodriguez, C. Y. (2022). *Storytelling como efecto persuasivo en la imagen de marca. Revisión sistemática*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96219/Tapahuasco_HLL-Tarazona_RCY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tomas Huacachi, E. A. (2020). *El uso de storytelling en el spot “#YoMeQuedoEnCasa” del Ministerio de Salud del 2020*. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8369/TOMAS_HE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vara-Horna, A. (2012). *Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad de San Martín de Porres. Lima. <https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-PASOS-PARA-UNA-TESIS-EXITOSA-Desde-la-idea-inicial-hasta-la-sustentaci%C3%B3n.pdf>
- Vargas, X. (2011). *¿Cómo hacer investigación cualitativa?* México: Etxeta. <http://www.paginaspersonales.unam.mx/files/981/94805617-Xavier-Vargas-B-COMO-HACER-INVESTIGA.pdf>

- Vasalou, A., Kalantari, S., Kucirkova, N., & Vezzoli, Y. (2020). *Designing for oral storytelling practices at home: A parental perspective*. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 26, 100214.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2020.100214>
- Villasana Arreguín, L. M., Hernández García, P., & Ramírez Flores, É. (2021). *La gestión del conocimiento, pasado, presente y futuro. Una revisión de la literatura*. *Trascender, contabilidad y gestión*, 6(18), 53-78.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-63882021000300053
- Zunico Paredes, S. A. (2020). *Análisis de los elementos narrativos del storytelling utilizados en los spots de la marca Johnnie Walker*.
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24939/Zunico%20Paredes%2c%20Sergio%20Alberto.pdf?sequence=1&isAllowe>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización apriorística del ámbito temático

Ámbito temático	Definición conceptual	Definición operacional	Categorías	Códigos
Cualidades del Storytelling	Según Serrat (2010) es una forma de comunicación definida como el arte de contar historias. Es un método en el que se explica una serie de hechos ficticios o reales a través de una narración de forma escrita, audiovisual o de cualquier forma de expresión; el storytelling se puede utilizar como una herramienta para ilustrar un concepto que de otro modo sería difícil de explicar, impulsando un punto o fomentando la lealtad del cliente a través de la hospitalidad o el apego emocional.	El presente ámbito temático será analizado en razón de las cinco categorías y subcategorías que están presentes en el storytelling Perú al mundial - El sueño. Dicho análisis será desde la perspectiva del investigador, empleando la técnica de la observación y como instrumento se empleará una guía de observación.	Historia	Inicio
				Nudo
				Desenlace
			Personajes	Protagonista
				Antagonista
				Secundario
			Escenario	Real
				Artificial

			Mensaje	Emocional
				Racional
			Género	Comedia
				Drama
				Ficción
				Suspense
				Terror
			Tiempo	Pasado
				Presente
				Futuro
			Contexto	Político
				Económico
				Social
				Cultural

Anexo 2: Matriz de consistencia teórica

Matriz de consistencia teórica							
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.						
Autor	Galarza Rufasto, Yonathan Jhordan						
Planteamiento del problema de investigación	Objetivos de la investigación	Supuestos de la investigación	Ámbito temático	Categorías	Subcategorías	Metodología	Instrumento
Problema general	Objetivo general	Supuesto general				Enfoque de investigación	
¿Qué cualidades presentó el storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño?	Analizar las cualidades que presentó el storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.	El storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño destacó porque hubo más cualidades en sus personajes, tiempo, contexto,	Cualidades del Storytelling			Cualitativo	Guía de observación

		escenario y género a comparación de las cualidades presentadas en su historia y mensaje, en las cuales hubo una menor presencia de cualidades en cada escena.					
Problemas específicos	Objetivos específicos	Supuestos específicos				Nivel de investigación	
¿Qué cualidades presentó la historia del videoclip Perú al mundial - El sueño?	Analizar las cualidades que presentó la historia del videoclip Perú al mundial - El sueño.	El videoclip Perú al mundial - El sueño en la categoría historia, el código nudo destacó por presentar más cualidades por escena en		Historia	Inicio Nudo Desenlace	Hermenéutico	

		comparación con los códigos inicio y desenlace.					
							Tipo de investigación
¿Qué cualidades presentaron los personajes del videoclip Perú al mundial - El sueño?	Analizar las cualidades que presentaron los personajes del videoclip Perú al mundial - El sueño.	El videoclip Perú al mundial - El sueño en la categoría personajes, en el código secundario se remarcó más cualidades por escena, a diferencia de los códigos protagonista y antagonista.	Personajes	Protagonista	Básica		
				Antagonista			
				Secundario			
							Diseño de investigación

<p>¿Qué cualidades presentó el escenario del videoclip Perú al mundial - El sueño?</p>	<p>Analizar las cualidades que presentó el escenario del videoclip Perú al mundial - El sueño.</p>	<p>El videoclip Perú al mundial - El sueño en la categoría escenario, el código real tuvo mayor presencia de cualidades por escena que el código artificial.</p>		<p>Escenario</p>	<p>Real</p> <p>Artificial</p>	<p>Estudio de caso</p>	
<p>¿Qué cualidades presentó el mensaje del videoclip Perú al mundial - El sueño?</p>	<p>Analizar las cualidades que presentó el mensaje del videoclip Perú al mundial - El sueño.</p>	<p>El videoclip Perú al mundial - El sueño en la categoría mensaje, el código emocional sobresalió respecto del código artificial por una mayor presencia de cualidades.</p>		<p>Mensaje</p>	<p>Emocional</p> <p>Racional</p>		

¿Qué cualidades presentó el género del videoclip Perú al mundial - El sueño?	Analizar las cualidades que presentó el género del videoclip Perú al mundial - El sueño.	El videoclip Perú al mundial - El sueño en la categoría género, en los códigos drama y terror no hubo presencia de cualidades; y, en cambio, el código ficción resaltó sobre los códigos comedia y suspenso por presentar una mayor presencia de estas.		Género	Comedia Drama Ficción Suspenso Terror	
¿Qué cualidades	Analizar las cualidades	El videoclip Perú al mundial - El sueño		Tiempo	Pasado Presente	

presentó el tiempo del videoclip Perú al mundial - El sueño?	que presentó el tiempo del videoclip Perú al mundial - El sueño.	en la categoría tiempo, de los tres códigos (pasado, presente y futuro), solo hubo cualidades en el primero.			Futuro		
¿Qué cualidades presentó el contexto del videoclip Perú al mundial - El sueño?	Analizar las cualidades que presentó el contexto del videoclip Perú al mundial - El sueño.	El videoclip Perú al mundial - El sueño en la categoría contexto, de los cuatro códigos (social, político, económico y cultural), solo se presentaron cualidades en el primero de ellos.		Contexto	Político Económico Social Cultural		

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

Guía de observación							
Título de la investigación							
Duración de clip							
Nº de escena							
Link del videoclip							
Ámbito temático	Categorías	Códigos	Ítems	Se observa	No se observa	Descripción	Interpretación
<p>Cualidades del storytelling</p> <p>Según Serrat (2010) es una forma de comunicación definida como el arte de contar historias. Es un método en el que se explica una serie de hechos ficticios o reales a través de una</p>	<p>Historia</p> <p>Según Simmons (como se citó en Cetin, 2021) es una serie de hechos narrados presentados en orden cronológico. En sí misma, la historia no es un objeto sino un concepto que sería el</p>	<p>Inicio</p> <p>Según Vivanco (como se citó en Cornejo, 2020) es la primera parte, para contextualizar, cómo se desarrolla la historia, explicando dónde y cuándo se desarrolla la acción y</p>	<p>Parte de un relato o historia en donde un narrador describe el contexto, personajes que empezarán a mostrar de qué se trata la historia: pueden ser personajes principales, antagonistas o personajes</p>				

<p>narración de forma escrita, audiovisual o de cualquier forma de expresión; el storytelling se puede utilizar como una herramienta para ilustrar un concepto que de otro modo sería difícil de explicar, impulsando un punto o fomentando la lealtad del cliente a través de la hospitalidad o el apego emocional.</p>	<p>sentido o contenido narrativo.</p>	<p>quién la protagoniza bajo qué circunstancia. Narra los hechos de antes de que ocurra el problema que moviliza la historia.</p>	<p>secundarios y los contextos pueden ser espacios naturales o artificiales.</p>				
		<p>Nudo Según Imbert (como se citó en Fernández, 2021) el nudo es aquella etapa en donde se presentan los hechos y acontecimientos puntuales del personaje. Lo importante son las situaciones a las que se enfrenta y</p>	<p>Parte de un relato o historia que describe el hecho no permitiendo identificar cómo termina la misma: puede el protagonista ser descubierto o asesinado, puede presentarse las características del antagonista y sus actitudes hacia el protagonista o hacia un</p>				

		<p>cómo los resuelve. Este pasaje se puede decir que es la cresta de la historia porque hay controversias y eventos especiales que podrían despertar el interés y emoción del lector o del público en general.</p>	<p>personaje secundario, puede el personaje secundario presentar hechos que ayuden a resaltar las hazañas del personaje principal o del antagonista, etc.</p>				
		<p>Desenlace Propp (como se citó en Fernández, 2021); se puede decir que esta sección resuelve conflictos que van surgiendo a medida que se desarrolla la historia. Hay dos tipos de finales en la</p>	<p>Parte de un relato o historia en el que se muestra la conclusión o conclusiones de la misma: puede ser una conclusión en donde se deje en claro el mensaje central de toda la historia, ya que puede partir en un</p>				

		<p>historia. Un final cerrado, en el que el autor sugiere el final de la historia y no una continuación, y un final abierto, en el que el autor sugiere que el espectador o el propio autor continúen la historia.</p>	<p>hecho político, social, entre otros o puede ser un final en donde se deje volar la imaginación del espectador y dar la posibilidad de que la historia pueda continuar en el futuro.</p>				
	<p>Personaje Burgos (2017) sostiene lo siguiente que son personas cuya imagen refleja la sociedad en la cual la historia se ambienta. Son el elemento más importante en la narración porque ellos son los que</p>	<p>Protagonista Porteous, J., & Lindsay, A. (2019) sostienen que estos personajes tienen presencia en toda la historia, desde el comienzo hasta el desenlace, los cuales tienen un objetivo a</p>	<p>Elemento que forma parte de la historia o relato y que permanece presente desde el comienzo y hasta el final de cada acontecimiento en la historia: el protagonista puede comenzar como un elemento</p>				

	<p>interactúan tanto internamente (con los hechos de la historia) como externamente (con el público), pudiendo generar rechazo o aceptación.</p>	<p>perseguir y el cual se resuelve al finalizar la narración.</p>	<p>cualquiera, pero que después toma importancia por ciertas acciones que realiza a comparación de los otros personajes en toda la historia.</p>				
		<p>Antagonista Ramón (2018) sostiene que este elemento se presentará como un obstáculo en el camino del protagonista; será quien deba batir para lograr su cometido. No necesariamente es una persona, también puede ser un</p>	<p>Elemento que forma parte de la historia o relato y que es un obstáculo en las hazañas que el protagonista realiza para alcanzar sus objetivos. Puede ser un villano, un asesino, uno de los personajes principales que al inicio era bueno y que luego se vuelve malo, etc.</p>				

		<p>objeto, una necesidad o una situación. Este autor añade que el antagonista es importante en el storytelling porque permite que la historia se torne más interesante.</p>					
		<p>Secundario Hannis (2021) expone que este elemento es aquel que apoya al protagonista a alcanzar sus objetivos. Aunque su participación no es constante en toda la historia y el tiempo que interactúa en esta</p>	<p>Elemento que forma parte de la historia o relato y que aparece en las primeras escenas de los acontecimientos, con el propósito de acompañar y reforzar el rol del personaje principal, como del antagonista. Este puede ser un amigo, un</p>				

		es crucial para que el relato se desarrolle y avance. En general, los amigos, el interés romántico, la familia o el villano son los personajes secundarios.	familiar o alguien ajeno al protagonista como del antagonista.				
	<p>Escenario</p> <p>Paima (2022) lo define como el espacio donde se desarrollan los sucesos y se ubican los personajes. Este lugar puede ser un simple escenario o también un espacio imaginario que permite el desarrollo de la acción.</p>	<p>Real</p> <p>Es aquel espacio o mundo real, que podemos presenciar tanto en la historia como en la vida misma (Saganogo, 2007).</p>	<p>Lugar que es parte del relato o historia que describe un espacio ajeno a la ficción. Puede ser un parque, un vecindario, etc.</p>				
		<p>Artificial</p> <p>Es aquel escenario que está creado en base a un espacio</p>	<p>Lugar que es parte del relato o historia que describe un espacio inanimado o ajeno al</p>				

		que puede existir en otros contextos o que pueden estar basados en la ficción (Saganogo, 2007).	mundo como lo conocemos y que está inspirado en la imaginación del que cuenta la historia. Puede ser un lugar que existe solo en una caricatura, en un manga, anime, etc.				
	<p>Mensaje</p> <p>Tabassum, <i>et al</i> (como se citó en Tapahuasco, L & Tarazona, C, 2022) menciona que el mensaje en un producto audiovisual discrepa del concepto que se tiene en publicidad, porque esta tiene la función de transmitir emociones y en</p>	<p>Emocional</p> <p>Edwards (como se citó en Bedoya y Molina, 2021) sostienen que en todas las interacciones humanas está presente este tipo de discurso: desde las opiniones verdaderas</p>	<p>Conjunto de palabras emitidas por un narrador que acompaña al relato o historia y que puede tener un ritmo que logre conmover al espectador. Puede ser mediante una canción, palabras conmovedoras</p>				

	<p>otros casos insertar al espectador mediante el aspecto racional que está cargado de elementos que son propios de una realidad en particular.</p>	<p>hasta los estados mentales, en todas ellas las personas se valen del elemento emocional para construir los pensamientos y las acciones. Asimismo, las emociones son justificantes o causas detrás de las acciones, la culpa, los relatos y las excusas.</p>	<p>acompañadas por una melodía emotiva, etc.</p>				
		<p>Racional Daló (1996) sostiene que es aquella en la cual está presente la lógica y cuyo desarrollo argumentativo llevará</p>	<p>Conjunto de palabras emitidas por un narrador que acompaña al relato o historia y que se caracteriza por ser directo, objetivo y</p>				

		necesariamente a deducir verdades y no falsedades.	lógico. Pueden ser datos científicos, estadísticos, de la realidad, históricos, etc.				
	<p>Género</p> <p>Ordena los textos siguiendo un criterio de rasgos comunes de forma y contenido de las obras (Baranowski, <i>et al</i>, 2008).</p>	<p>Comedia</p> <p>Obra que en gran medida está compuesta por situaciones humorísticas (Quispe, 2017).</p>	<p>Parte de un relato o historia que lleva a recordar circunstancias risibles, como hechos y declaraciones divertidas, que pueden ser tanto situaciones reales como ficticias. Los personajes de este género pueden ser muy variados: políticos, personalidades populares, ciudadanos comunes, personajes ficticios, etc., los cuales</p>				

			hacen gestos graciosos o interpretan diálogos que provocan burla.				
		Drama Quispe (2017) sostiene que el drama es una historia en la cual se recogen las experiencias vitales de los diversos personajes que la componen. Básicamente, se escriben para ser actuados ante un público, por lo cual el hilo que entrelaza a los distintos personajes es el	Parte de un relato o historia en donde se resaltan de manera exagerada los hechos que un personaje vive durante la narración de la historia. Puede ser que un personaje haya sufrido un accidente o una pérdida, de tal manera que los otros elementos se sienten afectados por lo que le ocurrió.				

		diálogo.				
		<p>Ficción</p> <p>Baranowski, <i>et al</i> (2008) sostienen que es la representación de una historia imaginaria, pero cuyos autores tratan de otorgar cierto grado de realismo. Sin embargo, cabe señalar que el término ciencia ficción también es perfectamente aplicable en la literatura, ya que las obras que produjo antecedieron a los filmes de la pantalla</p>	<p>Parte de un relato o historia en donde se traslada a los personajes a un mundo ajeno a la realidad y en donde a cada elemento se le puede brindar ciertos poderes que otros no tienen. Puede ser que un personaje tenga poderes para controlar elementos naturales, poder para leer la mente, el poder de volar, etc.</p>			

		grande.				
		<p>Suspense Gordillo (2022)</p> <p>sostiene que este género se basa en causar tensiones y miedo al personaje principal de la historia por parte de otro personaje que es parte de dicha historia, de tal manera que el espectador tenga esas mismas emociones provocadas por ese otro personaje misterioso.</p>	<p>Parte de un relato o historia en donde se traslada a cierto personaje a una situación de riesgo, provocado por otro personaje que desea transmitirle miedo y ansiedad. Puede tratarse de un asesino en serie, que busca vengarse de cierto personaje por algún hecho que este le pudo haber causado en algún tiempo pasado, etc.</p>			
		Terror	<p>Parte de un relato o historia en donde se</p>			

		Forno (2021) manifiesta que este género se presenta cuando un personaje sea principal o secundario, siente miedo, porque se encuentra en un contexto en donde ocurren sucesos sobrenaturales en donde no interviene la mano del hombre.	traslada a cierto personaje a una situación de pánico, porque se encuentra en un lugar con poca luz, demasiado silencio, y en donde se escuchan y se sienten presencias no humanas. Puede tratarse de un demonio, un fantasma, un ser extraterrestre o cualquier otro tipo de criatura o suceso sobrenatural.				
	Tiempo Blanco (2021) explica que el tiempo en las	Pasado Villasana, <i>et al</i> (2021) define que el tiempo pasado son aquellos	Porción de la historia en donde se traslada a los personajes a un contexto totalmente				

	<p>producciones audiovisuales es aquella duración en donde se cuenta una porción de una historia.</p>	<p>sucesos narrados y ocurridos antes de la llegada del presente.</p>	<p>diferente del actual y que ya no existe. Generalmente se caracteriza porque sus escenas en blanco y negro, los personajes visten diferente, la manera de hablar y de actuar es diferente al tiempo actual.</p>				
		<p>Presente Villasana, <i>et al</i> (2021) menciona que el tiempo presente son aquellos hechos narrados y ocurridos en el momento en que se cuenta la historia.</p>	<p>Porción de la historia en donde los personajes hablan, visten y se encuentran en un espacio con las mismas características del espectador. Puede ser que los personajes sean inspirados o logren que el</p>				

			espectador se sienta identificado con los mismos.				
		<p>Futuro</p> <p>Villasana, <i>et al</i> (2021) sostiene que el tiempo futuro son aquellos hechos que se narran y que ocurrirán en algún momento de la historia.</p>	<p>Porción de la historia en donde se trasladan a los personajes a un espacio que aún no existe, pero que se podrá apreciar en días, meses, años, etc. Puede ser que el personaje vista, hable o tenga cosas más sofisticadas a las que tiene en la actualidad o su propio comportamiento cambie e inclusive que las leyes cambien.</p>				

	<p style="text-align: center;">Contexto</p> <p>Jofre (2022) explica que el contexto es aquel espacio que se comprende de acuerdo al tiempo que una sociedad vive en un momento de la historia.</p>	<p style="text-align: center;">Político</p> <p>Jofre (2022) sostiene que el contexto político es aquel espacio en el cual, los personajes deben obrar de acuerdo a las leyes impuestas por un gobierno que administra su sociedad.</p>	<p>Parte del espacio en donde se ubican los personajes, los cuales deben actuar de acuerdo con las normas que las autoridades tienen en ese momento. Puede ser que el personaje viva bajo un sistema capitalista, comunista, monarquista, centrista, etc.</p>				
		<p style="text-align: center;">Económico</p> <p>Jofre (2022) sostiene que el contexto económico son aquellas actividades y condiciones en la que los personajes operan</p>	<p>Parte del espacio en donde se ubican a los personajes, los cuales tienen un oficio o una profesión con la cual se ganan la vida. Puede ser que el personaje</p>				

		con el fin de satisfacer sus necesidades para mantenerse.	sea un profesional universitario, un profesional técnico, un obrero, etc.				
		<p style="text-align: center;">Social</p> <p>Jofre (2022) sostiene que el contexto social se caracteriza porque los personajes actúan y piensan de acuerdo a ciertas ideologías impuestas por la sociedad en la que viven.</p>	Parte del espacio en donde se ubican a los personajes, los cuales interactúan entre sí, de acuerdo a las ideas que son propias de la sociedad en donde se encuentran. Puede ser que los personajes vivan en una sociedad machista, feminista, conservadora, liberal, etc.				

		<p>Cultural</p> <p>Jofre (2022) sostiene que el contexto cultural se caracteriza porque los personajes piensan y actúan de acuerdo a ciertas creencias, valores, principios y en otros casos bajo ciertas supersticiones que son propias del lugar en donde viven.</p>	<p>Parte del espacio en donde se ubican a los personajes, los cuales realizan acciones y evitan hacer otras por cierto respeto generado por creencias, valores y principios populares de la sociedad en la que viven. Puede ser que el personaje sea creyente en Dios, un ateo, un nacionalista, etc.</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

Anexo 4: Tabla de evaluación de expertos (1)



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Vargas Arias Mariano Octavio

Título y/o Grado:

Ph. D	()	Doctor	()	Magíster	(x)	Licenciado	()	Otros. Especifique
-------	-----	--------	-----	----------	-----	------------	-----	--------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 16/10/22

Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.

Mediante la tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SÍ 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 los ítems sobre los elementos del storytelling.

ÍTEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SÍ	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 menciona al ámbito temático?	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 categorías del estudio?	X		
5	¿La redacción de los ítems tiene sentido coherente?	X		
6	¿Cada ítem del instrumento, se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de recolección de datos facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de recolección de datos, los datos son objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de recolección de datos, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de recolección de datos es accesible para el sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento es claro, preciso, y sencillo para que de esta manera se obtengan los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Mariano Octavio Vargas Arias

Anexo 4: Tabla de evaluación de expertos (2)



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Javier Napa Anthony Johnson

Título y/o Grado:

Ph. D ()	Doctor ()	Magíster (x)	Licenciado ()	Otros. Especifique
-----------	------------	--------------	----------------	--------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 17/10/22

Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.

Mediante la tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SÍ 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 los ítems sobre los elementos del storytelling.

ÍTEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SÍ	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 menciona al ámbito temático?	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 categorías del estudio?	X		
5	¿La redacción de los ítems tiene sentido coherente?	X		
6	¿Cada ítem del instrumento, se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de recolección de datos facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de recolección de datos, los datos son objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de recolección de datos, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de recolección de datos es accesible para el sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento es claro, preciso, y sencillo para que de esta manera se obtengan los datos requeridos?	X		
	TOTAL	10	1	

SUGERENCIAS: Te recomiendo que en el instrumento no coloques todo el concepto de cada ítem.

Firma del experto:

Anthony Johnson Javier Napa

Anexo 4: Tabla de evaluación de expertos (3)



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Oliveros Margall Enrique Antonio

Título y/o Grado:

Ph. D ()	Doctor ()	Magíster (X)	Licenciado ()	Otros. Especifique
-----------	------------	--------------	----------------	--------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 04/11/22

Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.

Mediante la tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SÍ 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 los ítems sobre los elementos del storytelling.

ÍTEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SÍ	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 menciona al ámbito temático?	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 categorías del estudio?	X		
5	¿La redacción de los ítems tiene sentido coherente?	X		
6	¿Cada ítem del instrumento, se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de recolección de datos facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de recolección de datos, los datos son objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de recolección de datos, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de recolección de datos es accesible para el sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento es claro, preciso, y sencillo para que de esta manera se obtengan los datos requeridos?	X		
	TOTAL	10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Enrique Antonio Oliveros Margall

Anexo 5: Coeficiente de validación (V de Aiken)

COEFICIENTE DE VALIDACIÓN					
Enfoque cualitativo					
Preguntas	Javier Napa, Anthony Johnson	Vargas Arias, Mariano Octavio	Oliveros Margall, Enrique Antonio	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%
Validación a nivel de expertos					91%

- COEFICIENTE DE V DE AIKEN

$$V = \frac{s}{(n(c-1))}$$

Siendo:

S= la suma de si

SI= valor asignado por el juez i

n= número de jueces

c = número de valores de la escala de valoración (2 en este caso)

Valores	Escala
0 de 20%	Muy baja
21% a 40%	Baja
41% a 60%	Medianamente buena
61% a 80%	Buena
81% a 100%	Muy buena

Anexo 6: Guías de recolección de datos

Guía 01:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:00:00 - 00:00:01:21		
Nº de escena	01		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5l		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Un televisor apagado está ubicado en el interior de una habitación. INTERPRETACIÓN: expectación
	Escenario	Real	Hay un ambiente con poca iluminación. En medio de él hay un televisor apagado de color marrón con bordes plomos ubicado en la parte posterior de una pared. El mueble que lo sostiene es de color celeste. Asimismo, se observa que detrás del televisor hay una mesa a la mano derecha, de esta se logra visualizar sus dos patas. Por último, la pared ubicada detrás de la mesa, tiene protuberancias, está decolorada y rajada. INTERPRETACIÓN: soledad
	Género	Suspense	Un televisor apagado está ubicado en el interior de una habitación. INTERPRETACIÓN: expectación

	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, un televisor apagado está ubicado en el interior de una habitación. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Un televisor apagado está ubicado en el interior de una habitación. INTERPRETACIÓN: expectación

Guía 02:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:01:21 - 00:00:02:00		
Nº de escena	01		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Se observa a un televisor ubicado en el interior de un ambiente oscuro y la mano de un personaje encendiéndolo. INTERPRETACIÓN: expectación
	Personaje	Secundario	Se observa la mano y parte del antebrazo de un personaje. De este se aprecia que lleva puesta una camisa de color blanco y un saco negro. El personaje está sujetando con su mano el botón de encendido del televisor. INTERPRETACIÓN: impaciencia
	Escenario	Real	Se aprecia un televisor de color marrón y bordes plomos ubicado en la parte posterior de una pared, el cual tiene una franja de color blanco en medio de su pantalla. También se observa que hay un mueble de color celeste sosteniéndolo. Asimismo, se puede notar que detrás del televisor, a la mano derecha, hay una mesa, de la cual se logra ver sus dos patas. Por último, la pared ubicada detrás de la mesa, tiene protuberancias, está decolorada y rajada. Todos estos elementos están ubicados en un ambiente con poca iluminación. INTERPRETACIÓN: soledad

	Género	Suspense	Se observa a un televisor ubicado en el interior de un ambiente oscuro y la mano de un personaje encendiéndolo. INTERPRETACIÓN: expectación
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a un televisor ubicado en el interior de un ambiente oscuro y la mano de un personaje encendiéndolo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa a un televisor ubicado en el interior de un ambiente oscuro y la mano de un personaje encendiéndolo. INTERPRETACIÓN: expectación

Guía 03:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:02:00 - 00:00:02:24		
Nº de escena	01		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Hay tres personajes ubicados en una misma habitación. Se trata de quienes representan a los expresidentes del Perú: a la izquierda está Alejandro Toledo; en medio, Alberto Fujimori; y a la derecha, Alan García. Los tres están mirando una televisión que está enfrente de ellos y que se está encendiendo. INTERPRETACIÓN: expectación
	Personaje	Secundario	Hay tres personajes ubicados en una misma habitación. Se trata de quienes representan a los expresidentes del Perú. A la izquierda se encuentra quien representa a Alejandro Toledo. Este tiene la cabeza girada hacia la derecha; tiene una cabellera negra y se observan arrugas en su frente y cachetes. A la izquierda está quien representa a Alan García. Este tiene canas en la parte baja de su cabello y su rostro es alargado. Encima de su cabeza hay una aureola flotando. En medio de ambos se ubica quien representa a Alberto Fujimori. Este tiene la cabeza en dirección del televisor. INTERPRETACIÓN: impaciencia

	Escenario	Real	Hay una habitación con poca iluminación, la cual tiene una ventana abierta ubicada al margen izquierdo. Se aprecia un televisor ubicado en la parte posterior de los personajes, de color marrón y bordes plomos. En su pantalla aparecen varias barras de colores y el brillo que emite contrasta con la luz tenue del cuarto. También se observa que hay una banqueta de color celeste sosteniendo el televisor. Asimismo, las paredes de la habitación tienen protuberancias, están decoloradas y rajadas. Por último, el piso tiene grietas y sobre este están tiradas hojas de plantas de color oscuro. INTERPRETACIÓN: reclusión
	Género	Suspense	Hay tres personajes ubicados en una misma habitación. Se trata de quienes representan a los expresidentes del Perú: a la izquierda está Alejandro Toledo; en medio, Alberto Fujimori; y a la derecha, Alan García. Los tres están mirando una televisión que está enfrente de ellos y que se está encendiendo. INTERPRETACIÓN: expectación
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a tres personajes ubicados en una misma habitación. Se trata de quienes representan a los expresidentes del Perú: a la izquierda está Alejandro Toledo; en medio, Alberto Fujimori; y a la derecha, Alan García. Los tres están mirando una televisión que está enfrente de ellos y que se está encendiendo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Hay tres personajes ubicados en una misma habitación. Se trata de quienes representan a los expresidentes del Perú: a la izquierda está Alejandro Toledo; en medio, Alberto Fujimori; y a la derecha, Alan García. Los tres están mirando una

			televisión que está enfrente de ellos y que se está encendiendo. INTERPRETACIÓN: expectación
--	--	--	---

Guía 04:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:02:24 - 00:00:03:22		
Nº de escena	01		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Se observa a tres personajes ubicados en una misma habitación. El que está a la izquierda representa al expresidente Alan García; el de en medio, al expresidente Alberto Fujimori; y el de la derecha, al expresidente Alejandro Toledo. Los tres personajes están sentados en un sillón marrón. INTERPRETACIÓN: expectación
	Personaje	Secundario	Hay tres personajes ubicados en una misma habitación y se encuentran sentados en un sillón. El que representa al expresidente Alejandro Toledo, a la derecha, tiene el rostro pintado con dos franjas verticales rojas y tiene fruncido el ceño. Tiene la cabeza y la mirada apuntando hacia el frente. Destaca su prominente nariz de color rosado. Está vestido con un suéter de color azul marino y una camisa verde fosforescente. Por otro lado, el personaje que representa al expresidente Alberto Fujimori lleva puestos unos anteojos cuyos marcos son muy delgados. Su cabeza está envuelta con una cinta de color blanco, que en medio lleva escrito un texto de color rojo que dice "♥Perú♥". Se aprecian sus arrugas y cachetes caídos. Su cabellera es totalmente blanca. Asimismo, se observa que su cabeza y mirada

			están apuntando hacia delante. Este lleva una bata celeste para pacientes, la cual tiene pequeñas cruces rojas impresas. Finalmente, el personaje que representa al expresidente Alan García tiene fruncido el ceño y la mirada apuntando hacia delante de él. Destacan su papada voluminosa y orejas largas. Sobre su cabeza hay una aureola. Sus dos pómulos están pintados con franjas de color rojo y blanco. Asimismo, está vestido con un saco de color azul marino y una camisa celeste, la cual está desabrochada en el primer botón. Los tres personajes tienen el rostro bastante iluminado. INTERPRETACIÓN: impaciencia
	Escenario	Real	En la habitación se aprecia que hay una diferencia de iluminación entre el fondo y los personajes. Estos proyectan sombras en la pared que está detrás del sillón marrón en donde están sentados. La pared presenta protuberancias, decoloración, rajaduras y manchas marrones. INTERPRETACIÓN: expectación
	Género	Suspense	Se observa a tres personajes ubicados en una misma habitación. El que está a la izquierda representa al expresidente Alan García; el de en medio, al expresidente Alberto Fujimori; y el de la derecha, al expresidente Alejandro Toledo. Los tres personajes están sentados en un sillón marrón. INTERPRETACIÓN: expectación
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a tres personajes ubicados en una misma habitación. El que está a la izquierda representa al expresidente Alan García; el de en medio, al expresidente Alberto Fujimori; y el de la derecha, al expresidente Alejandro Toledo. Los tres personajes están sentados en un sillón marrón. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación

	Contexto	Social	Se observa a tres personajes ubicados en una misma habitación. El que está a la izquierda representa al expresidente Alan García; el de en medio, al expresidente Alberto Fujimori; y el de la derecha, al expresidente Alejandro Toledo. Los tres personajes están sentados en un sillón marrón. INTERPRETACIÓN: expectación
--	-----------------	---------------	---

Guía 05:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:03:22 - 00:00:05:05		
Nº de escena	01		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. INTERPRETACIÓN: expectación
	Personaje	Secundario	Se aprecia varias barras, algunas tienen forma de zigzag y otras de diagonal. Estas son de colores variados: azul, blanco, amarillo, turquesa, verde fosforescente, morado y negro. Asimismo, hay rayas horizontales de color plomo. INTERPRETACIÓN: expectación
	Escenario	Artificial	Se aprecia varias barras, algunas tienen forma de zigzag y otras de diagonal. Estas son de colores variados: azul, blanco, amarillo, turquesa, verde fosforescente, morado y negro. Asimismo, hay rayas horizontales de color plomo. INTERPRETACIÓN: expectación
	Género	Suspense	Se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. INTERPRETACIÓN: expectación
	Tiempo	Pasado	Se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. INTERPRETACIÓN: dilación

	Contexto	Social	Se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. INTERPRETACIÓN: expectación
--	-----------------	---------------	--

Guía 06:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:05:05 - 00:00:07:05		
Nº de escena	02		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Se observa a un personaje que representa al cóndor andino en un espacio artificial. Este tiene una postura erguida y dirige su mirada al frente mientras sonríe. En medio aparece también un rayo. INTERPRETACIÓN: euforia
	Personaje	Secundario	Se observa a un personaje que representa al cóndor andino en un ambiente artificial. Su plumaje combina los colores negro y plomo. Su collar de plumón es rosado, su cresta, roja, y su pico, naranja. Asimismo, lleva puesto una banda presidencial de color rojo y blanco. El ojo que deja ver resalta en su cabeza. Se observa que su mirada la dirige al frente de él y a su vez sonríe. Mantiene una posición erguida y atlética. INTERPRETACIÓN: firmeza
	Escenario	Artificial	Se aprecia un ambiente cuya mitad izquierda está bastante iluminada. Hay un rayo de color amarillo que cruza en diagonal por delante de la franja de color negro. Se distinguen también unas barras horizontales de color azul y blanco, ubicadas detrás del personaje que representa al cóndor andino y que se deslizan de

			izquierda a derecha. La otra mitad se encuentra negra. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Género	Ficción	Se observa a un personaje que representa al cóndor andino en un espacio artificial. Este tiene una postura erguida y dirige su mirada al frente mientras sonríe. En medio aparece también un rayo. INTERPRETACIÓN: euforia
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a un personaje que representa al cóndor andino en un espacio artificial. Este tiene una postura erguida y dirige su mirada al frente mientras sonríe. En medio aparece también un rayo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a un personaje que representa al cóndor andino en un espacio artificial. Este tiene una postura erguida y dirige su mirada al frente mientras sonríe. En medio aparece también un rayo. INTERPRETACIÓN: euforia

Guía 07:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:07:05 - 00:00:08:23		
Nº de escena	02		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	En un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe. INTERPRETACIÓN: euforia
	Personaje	Secundario	El gallito de las rocas tiene postura de ataque, está alegre y sus ojos miran hacia el frente de él. Sus alas son de color plomo y están extendidas. Su pecho y cabeza son rojos, su pico y patas son naranjas y sus garras son blancas., en su cabeza lleva envuelto un lazo blanco. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera, sonríe, sus ojos miran hacia el frente de él, tiene el pelo de color blanco, mostaza y plomo. Sus cejas son de color plomo; sus bigotes; negro; y su nariz, lengua y dedos de sus patas, rosado. Además, lleva envuelto en su cuello un lazo rojo y con sus dedos sostiene un palo marrón. INTERPRETACIÓN: euforia
	Escenario	Artificial	Hay un rayo amarillo que cruza velozmente en diagonal por delante de la franja de color negro y que divide al escenario. Asimismo, el ambiente está iluminado por

			unas barras de color azul y blanco que se deslizan rápido de derecha a izquierda y están ubicadas detrás de los personajes. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Género	Ficción	En un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe. INTERPRETACIÓN: euforia
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, en un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	En un ambiente colorido e iluminado el gallito de las rocas tiene una postura de ataque y una expresión de alegría. Por otro lado, el cuy está en posición de carrera y sonríe. INTERPRETACIÓN: euforia

Guía 08:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:08:23 - 00:00:10:18		
Nº de escena	02		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Se observa a un personaje que representa a una vicuña, el cual está ubicado en un espacio colorido e iluminado. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Secundario	Se observa a un personaje que representa a una vicuña. Este se encuentra ubicado en un ambiente colorido e iluminado. El personaje tiene el pelo de color marrón, dientes blancos y saca su lengua rosada. Los cascos de su pesuña son de color negro. Lleva puesto en su rostro un antifaz negro. En ambas orejas lleva puesta un pompón de color naranja. También se observa que el personaje sonrío y hace el gesto de sacar la lengua. Su mirada está direccionada al frente de él. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Escenario	Artificial	Se aprecia un ambiente que está iluminado por unas barras de color azul y blanco que se deslizan de derecha a izquierda y que están ubicadas detrás del personaje que representa a la vicuña. Asimismo, se observa que hay dos barras negras. Una se encuentra al lado izquierdo de este y el otro al lado derecho de dicho personaje.

			Por último, se observa a una pelota de futbol de color negro y blanco que está ubicado delante de la pata delantera del personaje. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Género	Ficción	Se observa a un personaje que representa a una vicuña, el cual está ubicado en un espacio colorido e iluminado. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a un personaje que representa a una vicuña, el cual está ubicado en un espacio colorido e iluminado. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a un personaje que representa a una vicuña, el cual está ubicado en un espacio colorido e iluminado. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

Guía 09:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:10:18 - 00:00:10:24		
Nº de escena	02		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Se presenta un ambiente bastante iluminado. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Escenario	Artificial	Se aprecia un ambiente que está iluminado con conjunto de trazos de color amarillo y rojo. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Género	Ficción	Se presenta un ambiente bastante iluminado. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se presenta un ambiente bastante iluminado. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se presenta un ambiente bastante iluminado. INTERPRETACIÓN: intensidad

Guía 10:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:10:24 - 00:00:12:20		
Nº de escena	03		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	Se presenta a cuatro personajes. El primero representa al cóndor andino, el segundo, al gallito de las rocas, el tercero, al cuy, y, el cuarto, a la vicuña. Estos se encuentran ubicados en un estadio de fútbol. INTERPRETACIÓN: euforia
	Personaje	Secundario	Se presenta a cuatro personajes. El primero representa al cóndor andino, el segundo, al gallito de las rocas, el tercero, al cuy, y, el cuarto, a la vicuña. Estos se encuentran ubicados en un estadio de fútbol. El personaje que representa al cóndor andino tiene un plumaje que combina los colores negro y plomo. Su collar de plumón es rosado, su cresta, roja, y su pico, naranja. Asimismo, lleva puesto una banda presidencial de color rojo y blanco. El ojo que deja ver resalta en su cabeza. Se observa que su mirada la dirige al frente de él y a su vez sonríe. Mantiene una posición erguida y atlética. Por otra parte, se observa al gallito de las rocas. Este tiene las alas de color plomo y estas se encuentran extendidas, su pecho y la cabeza son de color rojo, su pico es de color naranja, sus patas son de color naranja y sus garras son de color blanco. Por otra parte, en su cabeza lleva

			<p>envuelto un lazo de color blanco. Asimismo, este personaje tiene una postura de ataque y sus ojos miran hacia el frente de él. También se observa al personaje que representa al cuy. Este tiene el pelo de color blanco, mostaza y plomo. Sus cejas son de color plomo; sus bigotes; negro; y su nariz, lengua y dedos de sus patas, rosado. Lleva envuelto en su cuello un lazo rojo y con sus dedos sostiene un palo de color marrón. Este personaje tiene una postura de estar corriendo, asimismo, su boca tiene la expresión de sonrisa y sus ojos miran en dirección del frente de él. Finalmente, se observa a un personaje que representa a una vicuña. El personaje tiene el pelo de color marrón, dientes blancos y saca su lengua rosada. Los cascos de su pesuña son de color negro. Lleva puesto en su rostro un antifaz negro. En ambas orejas lleva puesta un pompón de color naranja. También se observa que el personaje sonríe y hace el gesto de sacar la lengua. Su mirada está direccionada al frente de él. INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	Escenario	Real	<p>Hay un estadio de fútbol que se encuentra iluminado por reflectores que emiten una luz blanca. Dentro de este se observa un césped que sobresale, el cual está compuesto por barras verticales de color verde oscuro y claro. Se observa también una tribuna curvada de color azul y que bordea la cancha. El cielo ubicado sobre el estadio es azul, el cual tiene nubes de color azul oscuro. Por último, hay una pelota de fútbol delante del personaje que representa a la vicuña. La pelota está formada por hexágonos blancos y pentágonos negros. INTERPRETACIÓN: intensidad</p>

	Género	Ficción	Se presenta a cuatro personajes. El primero representa al cóndor andino, el segundo, al gallito de las rocas, el tercero, al cuy, y, el cuarto, a la vicuña. Estos se encuentran ubicados en un estadio de fútbol. INTERPRETACIÓN: euforia
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se presenta a cuatro personajes. El primero representa al cóndor andino, el segundo, al gallito de las rocas, el tercero, al cuy, y, el cuarto, a la vicuña. Estos se encuentran ubicados en un estadio de fútbol. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se presenta a cuatro personajes. El primero representa al cóndor andino, el segundo, al gallito de las rocas, el tercero, al cuy, y, el cuarto, a la vicuña. Estos se encuentran ubicados en un estadio de fútbol. INTERPRETACIÓN: euforia

Guía 11:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:12:20 - 00:00:13:05		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a cuatro jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; quien le sigue, al delantero Christian Cueva; el que está a su derecha, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay un personaje que representa al arquero Pedro Gallese. Este tiene los brazos cruzados. Lleva puesto un guante de color blanco. Tiene un polo blanco debajo del polo manga larga amarillo. Su buzo es plomo con una raya en vertical de color amarillo. Su cabello, cejas y barba son de color negro. Su cabello tiene

			<p>trenzas. Tiene el ceño fruncido y tiene la mirada en dirección al frente de él. Tiene la nariz respingada y su boca está cerrada. Por último, todo su cuerpo está de perfil. INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
		Secundario	<p>Hay seis personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa al centrocampista Edison Flores, tiene las orejas más grandes a diferencia de los demás personajes, tiene el cabello de color plomo y el ceño fruncido, tiene la nariz respingada y también se ve que sonríe. Además, se aprecia que lleva puesto un polo manga corta de color blanco con una franja roja en diagonal. Asimismo, todo su cuerpo está en posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, al lado derecho de este se encuentra el personaje que representa al delantero Christian Cueva. Este tiene el cabello largo y en forma de púas en la parte superior, el cual es de color plomo. También, se observa que tiene el ceño fruncido, la nariz respingada y se ve que sonríe. Además, el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja diagonal de color rojo. Asimismo, todo su cuerpo está en posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Detrás de él se encuentra ubicado el personaje que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca. Este tiene el cabello rubio largo en los laterales y en la parte de arriba de su cabeza. Además, se aprecia que tiene el ceño fruncido, una nariz aguileña y sonríe. Asimismo, lleva puesto un buzo de color rojo y un polo blanco debajo de su casaca, que es de color rojo y blanco. La casaca tiene capucha y un logo que es de color blanco y rojo y que tiene como texto "FPF". Su mano izquierda se encuentra metida en el bolsillo de su buzo. Asimismo, todo su cuerpo está en</p>

		<p>posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, en el margen superior derecho se ubica el personaje que representa al defensa Miguel Trauco. Este tiene el cabello largo en la parte superior de la cabeza, el cual es de color rubio. Se observa que tiene el ceño fruncido, una nariz respingada y se ve que sonríe. Además, viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo y un short de color blanco. Se aprecia que su mano izquierda está apoyada en su cintura. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia el lado izquierdo de él. A su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo Este tiene el cabello largo en los laterales y en la parte superior, el cual es de color negro y las puntas de este son amarillas. Lleva una barba que destaca en la parte del mentón. Asimismo, se observa que tiene el ceño fruncido y se ve que sonríe. Además, el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo y un short de color blanco. Adicionalmente, tiene los brazos cruzados y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por último, el personaje que representa a José Carvallo; tiene el cabello corto y una barba de color negro. Se observa que tiene el ceño fruncido, una nariz respingada, los dientes de color blanco y con sus labios sonríe. Además, tiene la mirada en dirección hacia delante de él, lleva puesto un buzo negro, un polo blanco debajo de una camiseta manga larga roja y unos guantes blancos. Por último, sus brazos están extendidos hacia delante.</p> <p>INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
--	--	--

	Escenario	Artificial	En el margen izquierdo se observa un fondo de color verde; en el centro uno que combina los colores rosado, naranja y amarillo; en el margen derecho superior, uno verde y morado; y en la parte inferior izquierda uno de color morado. Asimismo, se aprecia que dichos fondos tienen un borde de color negro. Todos estos en conjunto forman un collage. INTERPRETACIÓN: energía
	Género	Ficción	Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a cuatro jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; quien le sigue, al delantero Christian Cueva; el que está a su derecha, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a cuatro jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; quien le sigue, al delantero Christian Cueva; el que está a su derecha, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la

			derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a cuatro jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; quien le sigue, al delantero Christian Cueva; el que está a su derecha, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

Guía 12:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:13:05 - 00:00:14:19		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, al arquero José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay dos personajes ubicados en un ambiente colorido. El primero representa al arquero Pedro Gallese. Este tiene los brazos cruzados. Lleva puesto un guante de color blanco. Tiene un polo blanco debajo del polo manga larga amarillo. Su buzo es plomo con una raya en vertical de color amarillo. Su cabello, cejas y

			<p>barba son de color negro. Su cabello tiene trenzas. Tiene el ceño fruncido y tiene la mirada en dirección al frente de él. Tiene la nariz respingada y su boca está cerrada. Por último, todo su cuerpo está de perfil. Por otra parte, el personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula tiene el cabello y bigote de color negro y el ceño fruncido. Asimismo, tiene la nariz y la frente cubierta por una máscara negra. Esta máscara tiene una bandera en la parte superior, de color rojo y blanco. Además, se observa que el personaje sonríe y viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo, un short y medias de color blanco y zapatillas de color negro y blanco. Por último, sus brazos y piernas indican que está corriendo. Por último, tiene la mirada en dirección hacia delante de él. INTERPRETACIÓN: Gallese = firmeza / Lapadula: entusiasmo</p>
		<p>Secundario</p>	<p>Hay cinco personajes ubicados en un mismo espacio. Al lado izquierdo se encuentra el personaje que representa al delantero Christian Cueva. Este tiene el cabello largo y en forma de púas en la parte superior, el cual es de color plomo. También, se observa que tiene el ceño fruncido, la nariz respingada y se ve que sonríe. Además, el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja diagonal de color rojo. Asimismo, todo su cuerpo está en posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, detrás de él se encuentra ubicado el personaje que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca. Este tiene el cabello largo de color rubio en los laterales y en la parte de arriba de su cabeza. Asimismo, se aprecia que tiene el ceño fruncido, una nariz aguileña y se ve que sonríe. Además, este personaje viste</p>

		<p>con un buzo de color rojo y un polo blanco debajo de su casaca, la cual tiene una capucha de color rojo y blanco y que tiene un logo de los mismos colores que lleva escritas las palabras "FPF". También, se observa que su mano izquierda se encuentra metida en el bolsillo de su buzo. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, en el margen superior derecho se ubica el personaje que representa al defensa Miguel Trauco. Este tiene el cabello largo y teñida de color rubio la parte superior de su cabeza. Además, se observa que tiene una nariz respingada y que sonríe. También, se aprecia que viste con una camiseta manga corta de color blanco y se tiene su brazo semi extendido hacia abajo. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil. A su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo. Este tiene el cabello largo en los laterales y parte superior y tiene unas puntas de color amarillo. Se observa que sonríe y que tiene el ceño fruncido. Además, se aprecia que el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo y un short blanco. Asimismo, se observa que tiene los brazos cruzados y la mirada en dirección hacia delante de él. Por último, el personaje que representa al arquero José Carvallo se encuentra ubicado debajo del personaje del defensa Miguel Trauco y al centrocampista André Carrillo. Este tiene el cabello corto y una barba de color negro. Se aprecia que este tiene los brazos extendidos hacia adelante, el ceño fruncido, una nariz respingada, los dientes de color blanco y se puede ver que con sus labios forma una sonrisa. Este personaje tiene la mirada en dirección hacia delante de él, lleva puesto un buzo de color</p>
--	--	---

			negro, un polo blanco debajo de una camiseta manga larga roja y unos guantes blancos. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Escenario	Artificial	En el margen izquierdo se observa un fondo de color verde; en el centro uno que combina los colores rosado, naranja y amarillo; en el margen derecho superior, uno verde y morado; y en la parte inferior izquierda uno de color morado. Asimismo, se aprecia que dichos fondos tienen un borde de color negro. Todos estos en conjunto forman un <i>collage</i> . INTERPRETACIÓN: energía
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “WE ARE FIGHTING DREAMERS”, cuya traducción significa: “somos soñadores peleando”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Ficción	Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, al arquero José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, al arquero José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, al arquero José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

Guía 13:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:14:19 - 00:00:16:19		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay dos personajes ubicados en un ambiente colorido. El primero representa al arquero Pedro Gallese. Este tiene los brazos cruzados. Lleva puesto un guante de color blanco. Tiene un polo blanco debajo del polo manga larga amarillo. Su buzo es plomo con una raya en vertical de color amarillo. Su cabello, cejas y

			<p>barba son de color negro. Su cabello tiene trenzas. Tiene el ceño fruncido y tiene la mirada en dirección al frente de él. Tiene la nariz respingada y su boca está cerrada. Por último, todo su cuerpo está de perfil. Por otra parte, el personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula tiene el cabello y bigote de color negro y el ceño fruncido. Asimismo, tiene la nariz y la frente cubierta por una máscara negra. Esta máscara tiene una bandera en la parte superior, de color rojo y blanco. Además, se observa que el personaje sonríe y viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo, un short y medias de color blanco y zapatillas de color negro y blanco. Por último, sus brazos y piernas indican que está corriendo. Por último, tiene la mirada en dirección hacia delante de él. INTERPRETACIÓN: Gallese = firmeza / Lapadula: entusiasmo</p>
		<p>Secundario</p>	<p>Hay cinco personajes ubicados en un mismo espacio. Al lado izquierdo se encuentra el personaje que representa al delantero Christian Cueva. Este tiene el cabello largo y en forma de púas en la parte superior, el cual es de color plomo. También, se observa que tiene el ceño fruncido, la nariz respingada y se ve que sonríe. Además, el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja diagonal de color rojo. Asimismo, todo su cuerpo está en posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, detrás de él se encuentra ubicado el personaje que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca. Este tiene el cabello largo de color rubio en los laterales y en la parte de arriba de su cabeza. Asimismo, se aprecia que tiene el ceño fruncido, una nariz aguileña y se ve que sonríe. Además, este personaje viste</p>

		<p>con un buzo de color rojo y un polo blanco debajo de su casaca, la cual tiene una capucha de color rojo y blanco y que tiene un logo de los mismos colores que lleva escritas las palabras "FPF". También, se observa que su mano izquierda se encuentra metida en el bolsillo de su buzo. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, en el margen superior derecho se ubica el personaje que representa al defensa Miguel Trauco. Este tiene el cabello largo y teñida de color rubio la parte superior de su cabeza. Además, se observa que tiene una nariz respingada y que sonríe. También, se aprecia que viste con una camiseta manga corta de color blanco y se tiene su brazo semi extendido hacia abajo. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil. A su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo. Este tiene el cabello largo en los laterales y parte superior y tiene unas puntas de color amarillo. Se observa que sonríe y que tiene el ceño fruncido. Además, se aprecia que el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo y un short blanco. Asimismo, se observa que tiene los brazos cruzados y la mirada en dirección hacia delante de él. Por último, el personaje que representa a José Carvallo se encuentra ubicado debajo del personaje de Miguel Trauco y André Carrillo. Este tiene el cabello corto y una barba de color negro. Se aprecia que este tiene los brazos extendidos hacia adelante, el ceño fruncido, una nariz respingada, los dientes de color blanco y se puede ver que con sus labios forma una sonrisa. Este personaje tiene la mirada en dirección hacia delante de él, lleva puesto un buzo de color negro, un polo blanco debajo de una</p>
--	--	---

			camiseta manga larga roja y unos guantes blancos. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Escenario	Artificial	En el lado izquierdo se observa una franja de color verde; en el centro una naranja y amarilla; en el derecho superior, una de color verde con morado; y en la parte inferior izquierda una de color morado. Asimismo, se observa que dichas franjas tienen un borde de color negro. Todos estos en conjunto forman un <i>collage</i> . INTERPRETACIÓN: energía
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “ATIPASPA ÑAWPAQMAN PAWAY”, cuya traducción significa: “venciendo vuela hacia adelante”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a siete personajes que representan a jugadores de la selección peruana de fútbol ubicados en un mismo espacio. El espacio artificial se divide en dos secciones. La primera de ellas, a la izquierda, abarca a tres jugadores. El que está al extremo izquierdo representa al delantero Christian Cueva; el que está en medio, al exdirector técnico Ricardo Gareca; y el del extremo derecho, al arquero Pedro Gallese. En la segunda sección, en la parte superior, se observa a la izquierda al personaje que representa al defensa Miguel Trauco; a la derecha, al centrocampista André Carrillo; y debajo de ambos, a José Carvallo. Entre ambas secciones se ubica quien representa al delantero Gianluca Lapadula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

Guía 14:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:16:19 - 00:00:18:07		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José Carvallo. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan al delantero Santiago Ormeño y al delantero Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay un personaje ubicado en un ambiente colorido. Este personaje representa al delantero Gianluca Lapadula. Tiene el cabello y bigote de color negro y el ceño fruncido. Asimismo, tiene la nariz y la frente cubierta por una máscara de color

			<p>negro. Esta máscara tiene una bandera de color rojo y blanco. Además, se observa que el personaje sonríe y viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de roja, un short y medias de color blanco y zapatillas de color negro y blanco. Por último, se aprecia que sus brazos y piernas indican que está corriendo. Por último, tiene la mirada en dirección hacia delante de él. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
		Secundario	<p>Hay cinco personajes ubicados en un mismo espacio. Al lado izquierdo se encuentra el personaje que representa al delantero Christian Cueva. Este tiene el cabello largo y en forma de púas en la parte superior, el cual es de color plomo. También, se observa que tiene el ceño fruncido, la nariz respingada y se ve que sonríe. Además, el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja diagonal de color rojo. Asimismo, todo su cuerpo está en posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, detrás de él se encuentra ubicado el personaje que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca. Este tiene el cabello largo de color rubio en los laterales y en la parte de arriba de su cabeza. Asimismo, se aprecia que tiene el ceño fruncido, una nariz aguileña y se ve que sonríe. Además, este personaje viste con un buzo de color rojo y un polo blanco debajo de su casaca, la cual tiene una capucha de color rojo y blanco y que tiene un logo de los mismos colores que lleva escritas las palabras "FPF". También, se observa que su mano izquierda se encuentra metida en el bolsillo de su buzo. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Por otra parte, en el margen superior derecho se ubica el personaje que representa al</p>

			<p>defensa Miguel Trauco. Este tiene el cabello largo y teñida de color rubio la parte superior de su cabeza. Además, se observa que tiene una nariz respingada y que sonríe. También, se aprecia que viste con una camiseta manga corta de color blanco y se tiene su brazo semi extendido hacia abajo. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil. A su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo. Este tiene el cabello largo en los laterales y parte superior y tiene unas puntas de color amarillo. Se observa que sonríe y que tiene el ceño fruncido. Además, se aprecia que el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo y un short blanco. Asimismo, se observa que tiene los brazos cruzados y la mirada en dirección hacia delante de él. Por último, el personaje que representa a José Carvallo se encuentra ubicado debajo del personaje de Miguel Trauco y André Carrillo. Este tiene el cabello corto y una barba de color negro. Se aprecia que este tiene los brazos extendidos hacia adelante, el ceño fruncido, una nariz respingada, los dientes de color blanco y se puede ver que con sus labios forma una sonrisa. Este personaje tiene la mirada en dirección hacia delante de él, lleva puesto un buzo de color negro, un polo blanco debajo de una camiseta manga larga roja y unos guantes blancos. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Escenario	Artificial	<p>En el lado izquierdo se observa una franja de color verde; en el centro una naranja y amarilla; en el derecho superior, una de color verde con morado; y en la parte inferior izquierda una de color morado. Asimismo, se observa que dichas</p>

			frangas tienen un borde de color negro. Todos estos en conjunto forman un <i>collage</i> . INTERPRETACIÓN: energía
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “WE ARE FIGHTING DREAMERS”, cuya traducción significa: “somos soñadores peleando”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Ficción	Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José Carvallo. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan al delantero Santiago Ormeño y al delantero Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José

			<p>Carvalho. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan al delantero Santiago Ormeño y al delantero Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José Carvalho. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan al delantero Santiago Ormeño y al delantero Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

Guía 15:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:18:07 - 00:00:19:14		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José Carvallo. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay un personaje ubicado en un ambiente colorido. Este personaje representa al delantero Gianluca Lapadula. Tiene el cabello y bigote de color negro y el ceño fruncido. Asimismo, tiene la nariz y la frente cubierta por una máscara de color

			<p>negro. Esta máscara tiene una bandera de color rojo y blanco. Además, se observa que el personaje sonríe y viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de roja, un short y medias de color blanco y zapatillas de color negro y blanco. Por último, se aprecia que sus brazos y piernas indican que está corriendo. Por último, tiene la mirada en dirección hacia delante de él. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
		<p>Secundario</p>	<p>Hay diez personajes ubicados en un mismo espacio. Al lado del personaje que representa a Gianluca Lapudula, en el margen superior derecho se ubica el personaje que representa al defensa Miguel Trauco. Este tiene el cabello largo, teñido de color rubio la parte superior de su cabeza. Además, se observa que tiene una nariz respingada y se ve que sonríe. Viste con una camiseta manga corta de color blanco y tiene su brazo semi extendido hacia abajo. Asimismo, todo su cuerpo está en una posición de perfil. A su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo. Este tiene el cabello largo en los laterales y parte superior y las puntas las tiene teñidas de amarillo. Se observa que sonríe y que tiene el ceño fruncido. Además, se aprecia que el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo y un short de color blanco. Asimismo, tiene los brazos cruzados y la mirada en dirección hacia delante de él. El personaje que representa al arquero José Carvallo se encuentra ubicado debajo del personaje del defensa Miguel Trauco y al centrocampista André Carrillo. Este tiene el cabello corto y una barba de color negro. Asimismo, se aprecia que este tiene los brazos extendidos hacia adelante, el ceño fruncido, una nariz respingada, los</p>

		<p>dientes de color blanco y se observa que con sus labios forma una sonrisa. Tiene la mirada en dirección hacia delante de él, lleva puesto un buzo de color negro, un polo blanco debajo de una camiseta manga larga de color rojo y unos guantes blancos. Por otra parte, el personaje que representa al delantero Christian Cueva y se encuentra en la sección central, tiene una camiseta de color blanco y una franja en diagonal de color rojo, un short y medias de color blanco. Sus zapatillas son de color negro con plomo. Su cabello tiene forma de púas y es de color plomo. Tiene el ceño fruncido, su mirada está hacia delante y muestra sus dientes de color blanco, esbozando una sonrisa. Tiene las piernas y brazos extendidos. Por otra parte, el personaje que representa al cuy es de color blanco, mostaza y plomo. También, se observa que sus cejas son de color plomo, sus bigotes son de color negro, su nariz, lengua y dedos de sus patas son de color rosado. Asimismo, se aprecia que lleva envuelto en su cuello un lazo de color rojo. Tiene su pata izquierda levantada y con sus dedos hace el gesto de saludo. Su boca tiene la expresión de una sonrisa y sus ojos miran hacia el frente. Por otro lado, el personaje que representa a la vicuña tiene el pelo de color marrón, sus dientes de color blanco y su lengua de color rosado. Asimismo, se aprecia que el casco de su pezuña izquierda es de color plomo y con ella hace el gesto de saludo. También lleva puesto en su rostro un antifaz de color negro y en ambas orejas lleva puesta un pompón de color naranja. Se observa que el personaje sonríe y hace el gesto de sacar la lengua. Se aprecia que su mirada está direccionada al frente de él. Por otra parte, al lado de este se encuentra ubicado el personaje que representa al gallito de las rocas. De este se aprecia</p>
--	--	---

		<p>que su pecho y cabeza son de color rojo, su pico es de color naranja y sus ojos miran hacia el frente de él. Esboza una sonrisa leve. Debajo de estos últimos tres personajes se ubica el delantero Santiago Ormeño. Este tiene una camiseta manga corta de color blanco, en donde atraviesa una franja de color rojo en diagonal, y en ella hay escrito el número veinte. Forma una “V” con los dedos de su mano derecha y con su mano izquierda sostiene su cintura. Su cabello es de color marrón y sus cejas son de color negro. Tiene puntos de color negro en el mentón. Su nariz es respingada y se ve que sonríe. Por otra parte, a su lado se observa al personaje que representa al delantero Christofer Gonzáles. Este lleva puesto una camiseta manga corta de color blanco y una franja de color rojo en diagonal y en ella tiene escrito el número dieciséis. Su cabello es de color plomo y su barba es de color negro. Sus orejas son prominentes. Debajo se observa al personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Su piel es de color marrón. Sus dientes son de color blanco y su lengua de color rojo. Tiene el ceño fruncido y la boca abierta. En su nariz tiene un parche de color blanco. Tiene la mirada en dirección hacia el frente de él. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>	
	Escenario	Artificial	<p>Se observan varias figuras de distintos colores con un borde de color negro. Entre ellas, está el color azul, verde, morado, naranja y rosado. Todas ellas tienen un borde de color negro. Estas figuras en conjunto forman un <i>collage</i>. INTERPRETACIÓN: energía</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “KUNANQA MANA MANCHAKUSPA”, cuya traducción significa: “hoy sin tener miedo”, acompañado</p>

			de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José Carvallo. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José Carvallo. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis

			Advíncula. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. Este se divide en cuatro secciones. En la primera, que está al extremo izquierdo, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. En la segunda, se encuentran los personajes que representan al defensa Miguel Trauco, al centrocampista André Carrillo y al arquero José Carvallo. En la tercera, se observa al delantero Christian Cueva. Finalmente, en la cuarta, en el extremo derecho, se aprecia en la parte superior a los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas; debajo de estos a quienes representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles; y debajo de ellos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

Guía 16:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:19:14 - 00:00:21:18		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al centrocampista André Carrillo. Debajo de este se ubica el arquero José Carvallo. Al lado de ambos se encuentra el delantero Christian Cueva. En la parte central superior están los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo de estos, se hallan los personajes que representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles. En la parte central inferior se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese. Finalmente, en el extremo inferior derecho se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay un personaje ubicado en un ambiente colorido. Este representa al arquero Pedro Gallese. Con su mano izquierda coge la manga derecha de su camiseta. Tiene un guante de color blanco con base ploma en la mano derecha y el otro lo

			<p>sostiene con los dientes. Asimismo, viste con una camiseta manga larga de color amarillo y un buzo plomo con una raya en vertical de color blanco. También se observa que sus medias son de color blanco y sus zapatillas de color plomo y blanco. Además, su cabello, cejas y barba son oscuras. Cabe resaltar que su cabello tiene trenzas. Asimismo, se aprecia que tiene el ceño fruncido y la mirada en dirección de su lado izquierdo. Por último, se puede notar que se encuentra de pie. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
		Secundario	<p>Hay diez personajes ubicados en un mismo espacio. Quien representa al centrocampista André Carrillo tiene el cabello de color negro y amarillo en las puntas y una barba negra. Se observa que sonríe y que tiene el ceño fruncido. Además, se aprecia que el personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo y un short blanco. Asimismo, tiene los brazos cruzados y la mirada en dirección hacia delante de él. Debajo de este se observa la mano del personaje que representa al arquero José Carvallo. Este tiene una camiseta manga larga de color rojo y un guante de color blanco. Al lado de él se ubica el personaje que representa al delantero Christian Cueva. Lleva puesto una camiseta de color blanco y una franja en diagonal de color rojo. Tiene un short y medias de color blanco. Sus zapatillas son de color negro con plomo. Su cabello tiene forma de púas y es de color plomo. Tiene el ceño fruncido, su mirada está en dirección del frente de él y muestra sus dientes de color blanco sonriendo. Tiene las piernas y brazos extendidos. Por otro lado, en la parte superior se encuentra el personaje que representa al cuy. Este es de color blanco, mostaza y plomo. También, se observa que sus cejas son de color</p>

		<p>plomo, sus bigotes negros y su nariz, lengua y dedos de sus patas rosados. Asimismo, se aprecia que lleva envuelto en su cuello un lazo de color rojo. Tiene su pata izquierda levantada y con sus dedos hace un gesto de saludo. Su boca tiene la expresión de una sonrisa y sus ojos miran hacia el frente. El personaje que representa a la vicuña tiene el pelo de color marrón, sus dientes son de color blanco y su lengua es de color rosada. Asimismo, se aprecia que el casco de su pezuña izquierda es de color plomo y con ella hace el gesto de saludo. También lleva puesto en su rostro un antifaz de color negro y en ambas orejas un pompón de color naranja. Además, este personaje sonríe y saca la lengua. También se aprecia que tiene la mirada hacia el frente de él. Por otra parte, al lado de este se encuentra ubicado el personaje que representa al gallito de las rocas. Su ala izquierda es de color plomo y esta se encuentra extendida y hace el gesto de saludo. Su pecho y cabeza son de color rojo, su pico naranja y sonríe. En su cabeza lleva envuelto un lazo de color blanco y sus ojos miran hacia el frente de él. Debajo de estos últimos tres personajes se ubica el delantero Santiago Ormeño. Él viste una camiseta manga corta de color blanco y este tiene una franja de color rojo en diagonal y en ella hay escrito el número 20. Forma una “V” con los dedos de su mano derecha y con su mano izquierda sostiene su cintura. Su cabello es de color marrón y sus cejas son negras. Tiene puntos de color negro en el mentón. Su nariz es respingada y se ve que sonríe. Por otra parte, a su lado se observa al personaje que representa al delantero Christofer Gonzáles. Este lleva puesto una camiseta manga corta de color blanco y una franja de color rojo en diagonal y en ella tiene escrito el número 16. Su cabello es plomo y su</p>
--	--	---

			<p>barba negra. Sus orejas son prominentes. Debajo se observa al personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Su piel es de color marrón, sus dientes blancos y su lengua roja. Tiene el ceño fruncido y la boca abierta. En su nariz tiene un parche blanco. Tiene la mirada en dirección hacia el frente de él. Al lado del personaje que representa al arquero Pedro Gallese se observa al personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. Este lleva puesto una camiseta de color blanco que tiene una franja de color rojo en diagonal. Su cabello es de color plomo y sus cejas negras. Su ceja derecha está dividida en dos. Sus dientes son blancos y con ellos esboza una amplia sonrisa. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Escenario	Artificial	<p>Se observan varias figuras de distintos colores que están encerrados con bordes negros. Entre ellas, están los colores azul, celeste, verde, morado y naranja. Estas figuras en conjunto forman un collage. INTERPRETACIÓN: energía</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “WE ARE FIGHTING DREAMERS”, cuya traducción significa: “somos soñadores peleando”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al centrocampista André Carrillo. Debajo de este se ubica el arquero José Carvallo. Al lado de ambos se encuentra el delantero Christian Cueva. En la parte central superior están los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo de estos, se hallan los personajes que representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer</p>

			<p>Gonzáles. En la parte central inferior se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese. Finalmente, en el extremo inferior derecho se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz.</p> <p>INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al centrocampista André Carrillo. Debajo de este se ubica el arquero José Carvallo. Al lado de ambos se encuentra el delantero Christian Cueva. En la parte central superior están los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo de estos, se hallan los personajes que representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles. En la parte central inferior se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese. Finalmente, en el extremo inferior derecho se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022.</p> <p>INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al centrocampista André Carrillo. Debajo de este se ubica el arquero José Carvallo. Al lado de ambos se encuentra el delantero Christian Cueva. En la parte central superior están los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo de estos, se hallan los personajes que representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer</p>

			<p>Gonzáles. En la parte central inferior se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese. Finalmente, en el extremo inferior derecho se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz.</p> <p>INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
--	--	--	--

Guía 17:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:21:18 - 00:00:23:16		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a diez personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al delantero Christian Cueva. En la sección central están los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo de ellos están los personajes que representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles. Debajo de estos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese y debajo se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. Por último, encima de este se aprecia parte del cuerpo del personaje que representa al delantero Alex Valera. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay un personaje ubicado en un ambiente colorido. Este representa al arquero Pedro Gallese. Con su mano izquierda coge la manga derecha de su camiseta. Tiene un guante de color blanco con base ploma en la mano derecha y el otro lo sostiene con los dientes. Asimismo, viste con una camiseta manga larga de color

			<p>amarillo y un buzo plomo con una raya en vertical de color blanco. También se observa que sus medias son de color blanco y sus zapatillas de color plomo y blanco. Además, su cabello, cejas y barba son oscuras. Cabe resaltar que su cabello tiene trenzas. Asimismo, se aprecia que tiene el ceño fruncido y la mirada en dirección de su lado izquierdo. Por último, se puede notar que se encuentra de pie. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
		<p>Secundario</p>	<p>Hay nueve personajes ubicados en el mismo ambiente. Al lado izquierdo se ubica el personaje que representa al delantero Christian Cueva. Lleva puesto una camiseta de color blanco y una franja en diagonal de color rojo. Tiene un short y medias de color blanco. Sus zapatillas son de color negro con plomo. Su cabello tiene forma de púas y es de color plomo. Tiene el ceño fruncido, su mirada está en dirección del frente de él y muestra sus dientes de color blanco sonriendo. Tiene las piernas y brazos extendidos. Por otro lado, en la parte superior se encuentra el personaje que representa al cuy. Este es de color blanco, mostaza y plomo. También, se observa que sus cejas son de color plomo, sus bigotes negros y su nariz, lengua y dedos de sus patas rosados. Asimismo, se aprecia que lleva envuelto en su cuello un lazo de color rojo. Tiene su pata izquierda levantada y con sus dedos hace un gesto de saludo. Su boca tiene la expresión de una sonrisa y sus ojos miran hacia el frente. El personaje que representa a la vicuña tiene el pelo de color marrón, sus dientes son de color blanco y su lengua es de color rosada. Asimismo, se aprecia que el casco de su pezuña izquierda es de color plomo y con ella hace el gesto de saludo. También lleva puesto en su rostro un antifaz de color negro y en ambas orejas un pompón de color</p>

		<p>naranja. Además, este personaje sonríe y saca la lengua. También se aprecia que tiene la mirada hacia el frente de él. Por otra parte, al lado de este se encuentra ubicado el personaje que representa al gallito de las rocas. Su ala izquierda es de color plomo y esta se encuentra extendida y hace el gesto de saludo. Su pecho y cabeza son de color rojo, su pico naranja y sonríe. En su cabeza lleva envuelto un lazo de color blanco y sus ojos miran hacia el frente de él. Debajo de estos últimos tres personajes se ubica el delantero Santiago Ormeño. Él viste una camiseta manga corta de color blanco y este tiene una franja de color rojo en diagonal y en ella hay escrito el número 20. Forma una “V” con los dedos de su mano derecha y con su mano izquierda sostiene su cintura. Su cabello es de color marrón y sus cejas son negras. Tiene puntos de color negro en el mentón. Su nariz es respingada y se ve que sonríe. Por otra parte, a su lado se observa al personaje que representa al delantero Christofer Gonzáles. Este lleva puesto una camiseta manga corta de color blanco y una franja de color rojo en diagonal y en ella tiene escrito el número 16. Su cabello es plomo y su barba negra. Sus orejas son prominentes. Debajo se observa al personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Su piel es de color marrón, sus dientes blancos y su lengua roja. Tiene el ceño fruncido y la boca abierta. En su nariz tiene un parche blanco. Tiene la mirada en dirección hacia el frente de él. Al lado del personaje que representa al arquero Pedro Gallese se observa al personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. Este lleva puesto una camiseta de color blanco que tiene una franja de color rojo en diagonal. Su cabello es de color plomo y sus cejas negras. Su ceja derecha está dividida en dos. Sus dientes son</p>
--	--	--

			blancos y con ellos esboza una amplia sonrisa. A su lado se observa una camiseta blanca con una franja roja que pertenece al personaje que representa al delantero Alex Valera. Se puede apreciar también los dedos de su mano derecha y su oreja derecha. Sus zapatillas son de color plomo y su cabello es oscuro. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Escenario	Artificial	Se observan varias figuras de distintos colores que están encerrados con bordes negros. Entre ellas, están los colores azul, celeste, verde, morado y naranja. Estas figuras en conjunto forman un <i>collage</i> . INTERPRETACIÓN: energía
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “AKLLASQAY ÑANNINTA RISAQMI”, cuya traducción significa: “iré por el camino que escogí”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observa a diez personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al delantero Christian Cueva. En la sección central están los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo de ellos están los personajes que representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles. Debajo de estos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese y debajo se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. Por último, encima de este se aprecia parte del cuerpo del personaje que representa al delantero Alex Valera. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa a diez personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al delantero Christian Cueva. En la sección central están los personajes que representan al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo de ellos están los personajes que representan a los delanteros Santiago Ormeño y Christofer Gonzáles. Debajo de estos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese y debajo se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. Por último, encima de este se aprecia parte del cuerpo del personaje que representa al delantero Alex Valera. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a once personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al delantero Christian Cueva, otro personaje representa al cuy, la vicuña andina y el gallito de las rocas. Debajo está el personaje que representa al delantero Santiago Ormeño y el que está a su lado es el delantero Christofer Gonzáles. Debajo de estos se encuentra el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Al lado de estos se encuentra el personaje que representa al arquero Pedro Gallese y debajo se encuentra el personaje que representa al delantero Raúl Ruidíaz. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

Guía 18:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:23:16 - 00:00:27:12		
Nº de escena	04		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al arquero Pedro Gallese. Al lado de este, en la parte inferior, se encuentran los personajes que representan al delantero Raúl Ruidíaz, al defensa Christian Ramos y al centrocampista Yoshimar Yotún. Encima de ellos se ubican los personajes que representan al delantero Alex Valera y al centrocampista Oslim Mora. Al lado de ellos se encuentra el ex director técnico Ricardo Gareca. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Protagonista	Hay un personaje ubicado en un ambiente colorido. Este representa al arquero Pedro Gallese. Con su mano izquierda coge la manga derecha de su camiseta. Tiene un guante de color blanco con base ploma en la mano derecha y el otro lo sostiene con los dientes. Asimismo, viste con una camiseta manga larga de color amarillo y un buzo plomo con una raya en vertical de color blanco. También se observa que sus medias son de color blanco y sus zapatillas de color plomo y blanco. Además, su cabello, cejas y barba son oscuras. Cabe resaltar que su

			<p>cabello tiene trenzas. Asimismo, se aprecia que tiene el ceño fruncido y la mirada en dirección de su lado izquierdo. Por último, se puede notar que se encuentra de pie. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
		Secundario	<p>Hay seis personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa a Raúl Ruidíaz lleva puesto una camiseta de color blanco que tiene una franja diagonal roja. Su cabello es de color plomo y sus cejas negras. Su ceja derecha está dividida en dos partes. Sus dientes son blancos y con ellos esboza una amplia sonrisa. A su lado se observa al personaje que representa al defensa Christian Ramos. Este tiene una camiseta de color blanco con una franja diagonal roja. Se encuentra en una postura de perfil, mirando de costado hacia la derecha y sonriendo. Su cabello es oscuro y tiene forma de púas. Su nariz es respingada. A su lado se observa al personaje que representa al centrocampista Yoshimar Yotún. Este tiene una camiseta manga corta de color blanco con una franja diagonal roja. En ella está escrito el número diecinueve. Tiene el cabello de color negro, la nariz respingada, sus dientes de color blanco y se ve que está sonriendo. Está mirando hacia el frente. Encima de estos tres, se encuentra el personaje que representa al delantero Alex Valera. Este tiene una camiseta manga corta blanca con una franja diagonal roja y una zapatilla de color negro. Su cabello es de color negro. Tiene el ceño fruncido y los dientes blancos, mostrando una sonrisa. Su cabeza y mirada están dirigidas hacia arriba. Con los dedos de su mano derecha forma una "V" y con su mano izquierda se apoya en su cintura. A su lado está el personaje que representa al centrocampista Oslimg Mora. Este lleva puesto una camiseta manga corta blanca con una franja</p>

			<p>diagonal roja. Tiene el brazo derecho alzado, con el pulgar levantado, y su brazo izquierdo está dirigido hacia abajo. Tiene el cabello y las cejas de color negro, sus dientes son de color blanco y está sonriendo. A su lado derecho se encuentra el ex director técnico Ricardo Gareca. Este viste con un polo blanco y encima una casaca con capucha de color rojo. Tiene el cabello largo y rubio. Su ceño está fruncido y está sonriendo. Su mirada apunta hacia el frente de él. Este personaje se encuentra de perfil. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Escenario	Artificial	<p>Se observan varias figuras de distintos colores que están encerrados con bordes negros. Entre ellas, están los colores azul, celeste, verde, morado y naranja. Estas figuras en conjunto forman un <i>collage</i>. INTERPRETACIÓN: energía</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “OLI OLI OLI OH QATISAQMI”, cuya traducción significa: “oli oli oli oh! seguiré”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al arquero Pedro Gallese. Al lado de este, en la parte inferior, se encuentran los personajes que representan al delantero Raúl Ruidíaz, al defensa Christian Ramos y al centrocampista Yoshimar Yotún. Encima de ellos se ubican los personajes que representan al delantero Alex Valera y al centrocampista Oslimg Mora. Al lado de ellos se encuentra el ex director técnico Ricardo Gareca. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al arquero Pedro Gallese. Al lado de este, en la parte inferior, se encuentran los personajes que representan al delantero Raúl Ruidíaz, al defensa Christian Ramos y al centrocampista Yoshimar Yotún. Encima de ellos se ubican los personajes que representan al delantero Alex Valera y al centrocampista Oslimg Mora. Al lado de ellos se encuentra el ex director técnico Ricardo Gareca. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. El que está a la izquierda representa al arquero Pedro Gallese. Al lado de este se encuentra el personaje que representa a Raúl Ruidíaz. A su lado está el defensa Christian Ramos y al lado de este se encuentra el centrocampista Yoshimar Yotún. Encima se ubica el personaje que representa al delantero Alex Valera y al centrocampista Oslimg Mora. Al lado de estos se encuentra el ex director técnico Ricardo Gareca. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

Guía 19:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:27:12 - 00:00:29:04		
Nº de escena	05		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a un personaje que representa al imagotipo de “Polo Verde Art”, ubicado en los exteriores de un estadio. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Secundario	Se observa a un personaje que representa al imagotipo de “Polo verde art” ubicado en los exteriores de un estadio. Este personaje está compuesto por una cabeza, a la izquierda, y una figura cuadrada, a la derecha, en dónde está escrito de color negro y en mayúsculas el texto "Polo verde". Esta figura cuadrada está encerrada por líneas negras. Por otra parte, la cabeza del personaje tiene el cabello de color negro y en ella resaltan dos cabellos en forma de púas. El rostro de la cabeza tiene el ceño fruncido, la ceja derecha levantada y los labios caídos. Por último, se aprecia que la cabeza está inclinada hacia la derecha. INTERPRETACIÓN: escepticismo
	Escenario	Real	Hay un ambiente bastante iluminado. Se observa un estadio que tiene forma ovalada, las líneas que lo encierran son rombos de color plomo y franjas marrones y plomas. El estadio está ubicado sobre una superficie ovalada de color plomo.

			<p>Sobre esta superficie hay también tres postes de color morado. Cada uno de estos tienen una bandera de color rojo y blanco. Por otra parte, alrededor de la superficie ovalada hay siluetas con formas de personas y son de color negro. Estas están ubicadas encima de un piso plomo que tiene líneas del mismo color. Detrás del estadio hay edificios de color morado. Sobre todos los elementos mencionados, se divisa un cielo de color turquesa, el cual tiene nubes blancas y moradas. INTERPRETACIÓN: festejo</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: "RIGHT HERE RIGHT NOW GO!", cuya traducción significa: "justo aquí, justo ahora (vamos)", acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa a un personaje que representa al imagotipo de "Polo Verde Art", ubicado en los exteriores de un estadio. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa a un personaje que representa al imagotipo de "Polo Verde Art", ubicado en los exteriores de un estadio. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a un personaje que representa al imagotipo de "Polo Verde Art", ubicado en los exteriores de un estadio. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

Guía 20:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:29:04 - 00:00:31:02		
Nº de escena	05		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a un personaje que representa al isologo de “PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO” ubicado en el centro inferior del cielo. INTERPRETACIÓN: euforia
	Personaje	Secundario	Se observa a un personaje que representa al Isologo de “PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO” ubicado en el centro inferior del cielo. Este personaje está compuesto por un escudo, un balón de fútbol y un texto que dice: “PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO”. El escudo tiene bordes de color dorado y su interior es de color rojo y tiene una franja en diagonal de color blanco. La pelota de futbol es de color blanco y negro. Esta pelota tiene figuras geométricas hexagonales de color blanco y pentágonos de color negro. Por otro lado, el texto que dice: “PERÚ AL MUNDIAL”, es de color rojo y tiene bordes de color blanco y amarillo. Debajo, tenemos el texto que dice: "EL SUEÑO", este es de color blanco y tiene bordes de color negro. Ambos textos están en mayúsculas y separadas por la diferencia de color. El escudo se encuentra detrás de la pelota de fútbol, el texto: "PERÚ AL MUNDIAL",

			está ubicado delante del balón y, por último, el texto: "EL SUEÑO", está sobre el texto "PERÚ AL MUNDIAL". INTERPRETACIÓN: identidad
	Escenario	Real	Se observa un ambiente iluminado, este contempla un cielo de color turquesa, donde se encuentran dos nubes de color blanco, con bordes inferiores morados. Asimismo, se notan líneas en forma de púas de color blanco ubicadas alrededor del personaje. Todos estos elementos se encuentran iluminados. INTERPRETACIÓN: anhelo
	Mensaje	Emocional	Dentro de esta escena, la cual forma parte del nudo de la historia, se escucha un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "TUQYACHIMUY BALATA NIRAQ", cuya traducción significa: "denota como una bala", acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Ficción	Se observa a un personaje que representa al isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. INTERPRETACIÓN: euforia
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a un personaje que representa al isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a un personaje que representa al isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. INTERPRETACIÓN: euforia

Guía 21:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:31:02 - 00:00:33:10		
Nº de escena	05		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a un personaje que representa al isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. INTERPRETACIÓN: euforia
	Personaje	Secundario	Se observa a un personaje que representa al Isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. Este personaje está compuesto por un escudo, un balón de fútbol y un texto que dice: "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO". El escudo tiene bordes de color dorado y su interior es de color rojo y tiene una franja en diagonal de color blanco. La pelota de futbol es de color blanco y negro. Esta pelota tiene figuras geométricas hexagonales de color blanco y pentágonos de color negro. Por otro lado, el texto que dice: "PERÚ AL MUNDIAL", es de color rojo y tiene bordes de color blanco y amarillo. Debajo, tenemos el texto que dice: "EL SUEÑO", es de color blanco y tiene bordes de color negro. Ambos textos están en mayúsculas y separadas por la diferencia de color. El escudo se encuentra detrás de la pelota de fútbol, el texto: "PERÚ AL MUNDIAL", está

			ubicado delante del balón y, por último, el texto: "EL SUEÑO", está sobre el texto: "PERÚ AL MUNDIAL". INTERPRETACIÓN: identidad
	Escenario	Real	Se observa un ambiente iluminado, este contempla un cielo de color turquesa, donde se encuentran dos nubes de color blanco, con bordes inferiores morados. Asimismo, se notan líneas en forma de púas de color blanco ubicadas alrededor del personaje. Todos estos elementos se encuentran iluminados. INTERPRETACIÓN: anhelo
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: "RIGHT HERE RIGHT NOW GO!", cuya traducción significa: "justo aquí, justo ahora (vamos)", acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Ficción	Se observa a un personaje que representa al isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. INTERPRETACIÓN: euforia
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a un personaje que representa al isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a un personaje que representa al isologo de "PERÚ AL MUNDIAL EL SUEÑO" ubicado en el centro inferior del cielo. INTERPRETACIÓN: euforia

Guía 22:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:33:10 - 00:00:34:13		
Nº de escena	05		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observan nubes que cubren todo el espacio. INTERPRETACIÓN: transición
	Escenario	Real	Se observa un conjunto de nubes de color blanco que cubren todo el espacio, cuyos bordes son de color plomo y en formas curvadas. El ambiente se encuentra iluminado. INTERPRETACIÓN: intriga
	Género	Ficción	Se observan nubes que cubren todo el espacio. INTERPRETACIÓN: transición
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observan nubes que cubren todo el espacio. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observan nubes que cubren todo el espacio. INTERPRETACIÓN: transición

Guía 23:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:34:13 - 00:00:38:04		
Nº de escena	06		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observan ocho personajes ubicados en un mismo espacio, el personaje que representa al delantero Jefferson Farfán se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el personaje que representa al delantero Christian Cueva se encuentra al lado del personaje que representa al delantero Jefferson Farfán, junto a él se encuentra el centrocampista Edison Flores, a su izquierda se ubica el centrocampista Renato Tapia, adyacente a este personaje se sitúa el delantero Gianluca Lapadula, a la izquierda de Gianluca Lapadula está el centrocampista André Carrillo, a su lado izquierdo se encuentra el defensa Luis Advíncula y por último, a la mano izquierda de este se aprecia parte del cuerpo del personaje que representa a Christofer González, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped. INTERPRETACIÓN: fe
	Personaje	Protagonista	El personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula tiene el cabello y bigote de color negro, el ceño fruncido, tiene la nariz y la frente cubierta por una máscara de color negro. Lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco

			<p>con una franja roja en diagonal. En ella lleva escrito el número nueve. Asimismo, lleva puesto un short y medias de color blanco. Se observa que sus manos están agarrando su cintura. Por último, tiene la mirada en dirección hacia al frente.</p> <p>INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
		Secundario	<p>Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa al delantero Jefferson Farfán muestra sus dientes de color blanco, su cabello, cejas y barba son de color negro, quien tiene el ceño fruncido y lleva su mirada con dirección hacia el frente, tiene puesta una camiseta manga corta de color blanca y en ella está escrito el número 10, se ve también que esta camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. Por otra parte, lleva puesto un short y medias de color blanco. Este personaje se encuentra de pie y con sus manos agarra su cintura. Al lado de este se encuentra el personaje que representa al delantero Christian Cueva este tiene el cabello largo, tirado hacia arriba y con forma de púas de color negro. Tiene el ceño fruncido, la nariz respingada y con sus labios dibuja una sonrisa. Este personaje lleva puesta una camiseta de color blanco y en ella está escrito el número 10 así mismo. Esta camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. También lleva puesto un short y medias de color blanco. Sus muñecas las tiene apoyadas en su cintura. El personaje se encuentra de pie y su mirada está en dirección hacia el frente de él. A su lado izquierdo, se encuentra el personaje que representa al centrocampista Edison Fores este personaje tiene el cabello corto y de color negro sus orejas son más pronunciadas a diferencia de los demás personajes, tiene la nariz respingada y con sus labios dibuja una sonrisa. El personaje lleva puesta una camiseta de</p>

		<p>color blanco y en ella está escrito el número 20. También, se observa que la camiseta que lleva puesta, tiene una franja en diagonal de color rojo. También lleva puesto un short y medias de color blanco en ambas piernas. El personaje tiene la muñeca derecha recostada sobre su cintura y el brazo izquierdo extendido hacia abajo. Su mirada la tiene en dirección hacia el frente y se encuentra de pie. Al lado de este personaje se encuentra el centrocampista Renato Tapia, este personaje tiene el cabello ondeado y de color negro. Este muestra sus dientes de color blanco y con sus labios forma una sonrisa, también lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco y en ella está escrito el número 13. Esta camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. También lleva puesto un short de color blanco y tiene colocado medias de color blanco en ambas piernas. Su brazo izquierdo lo tiene ubicado sobre su pecho en diagonal y su brazo derecho lo tiene ubicado detrás de su cintura. El personaje se encuentra de pie y su mirada se encuentra en dirección hacia el frente de él. En el margen derecho se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo, este tiene el cabello largo en forma de trenzas de color negro y de puntas amarillas, sus cejas y barba son de color negro. Tiene el ceño fruncido, la mirada hacia el frente de él y con sus labios dibuja una sonrisa. Este lleva puesto una camiseta manga corta de color blanco y en ella está escrito el número 18. También se observa que esta camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. Este personaje lleva puesto un short de color blanco y un par de medias en sus piernas. Sus dos brazos los tiene ubicados detrás de su cintura. A su lado, se encuentra ubicado el personaje que representa al defensa Luis Advíncula,</p>
--	--	---

			este tiene el cabello de color amarillo y negro, tiene el ceño fruncido, en su nariz lleva puesto un parche de color blanco, con sus labios dibuja una sonrisa, su mirada está en dirección hacia el frente, tiene ambos brazos cruzados y recostados sobre su pecho. Lleva puesta una camiseta manga corta, esta tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, se observa que este personaje lleva puesto un short de color blanco y medias en ambas piernas. El personaje se encuentra de pie. Al lado de este se observa un brazo y una manga de camiseta de color blanco del personaje que representa al delantero Christofer Gonzáles. Todos estos personajes se encuentran parados sobre un césped de color verde. INTERPRETACIÓN: firmeza
	Escenario	Real	Se observa un césped de color verde en dónde se sitúan los personajes. Asimismo, hay un cielo de color celeste y en él se observan nubes de color blanco con bordes plomos. Este ambiente se encuentra iluminado. INTERPRETACIÓN: paz
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “KUNANPUNCHAW PURISPA PATAMAN RIPUSAQ”, cuya traducción significa: “Hoy día caminaré e iré hacia arriba”, acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observan ocho personajes ubicados en un mismo espacio, el personaje que representa al delantero Jefferson Farfán se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el personaje que representa al delantero Christian Cueva se encuentra al lado del personaje que representa al delantero Jefferson Farfán, junto a él se

			<p>encuentra el centrocampista Edison Flores, a su izquierda se ubica el centrocampista Renato Tapia, adyacente a este personaje se sitúa el delantero Gianluca Lapadula, a la izquierda de Gianluca Lapadula está el centrocampista André Carrillo, a su lado izquierdo se encuentra el defensa Luis Advíncula y por último, a la mano izquierda de este se aprecia parte del cuerpo del personaje que representa a Christofer González, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped. INTERPRETACIÓN: fe</p>
	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observan ocho personajes ubicados en un mismo espacio, el personaje que representa al delantero Jefferson Farfán se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el personaje que representa al delantero Christian Cueva se encuentra al lado del personaje que representa al delantero Jefferson Farfán, junto a él se encuentra el centrocampista Edison Flores, a su izquierda se ubica el centrocampista Renato Tapia, adyacente a este personaje se sitúa el delantero Gianluca Lapadula, a la izquierda de Gianluca Lapadula está el centrocampista André Carrillo, a su lado izquierdo se encuentra el defensa Luis Advíncula y por último, a la mano izquierda de este se aprecia parte del cuerpo del personaje que representa a Christofer González, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observan ocho personajes ubicados en un mismo espacio, el personaje que representa al delantero Jefferson Farfán se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el personaje que representa al delantero Christian Cueva se encuentra</p>

			<p>al lado del personaje que representa al delantero Jefferson Farfán, junto a él se encuentra el centrocampista Edison Flores, a su izquierda se ubica el centrocampista Renato Tapia, adyacente a este personaje se sitúa el delantero Gianluca Lapadula, a la izquierda de Gianluca Lapadula está el centrocampista André Carrillo, a su lado izquierdo se encuentra el defensa Luis Advíncula y por último, a la mano izquierda de este se aprecia parte del cuerpo del personaje que representa a Christofer González, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped. INTERPRETACIÓN: fe</p>
--	--	--	--

Guía 24:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:38:04 - 00:00:41:13		
Nº de escena	06		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a ocho personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa a Edison Flores se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el personaje que representa a Renato Tapia se encuentra al lado del personaje que representa Edison Flores, junto a Renato Tapia se encuentra Gianluca Lapadula y a su izquierda está André Carrillo, próximo a esta figura se encuentra Luis Advíncula, a su mano izquierda se ubica Christofer Gonzáles, y a la de él se ve a Christian Ramos y por último, al margen derecho inferior se tiene a Sergio Peña, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped. INTERPRETACIÓN: fe
	Personaje	Protagonista	El personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula tiene el cabello y bigote de color negro, el ceño fruncido, la nariz y la frente cubierta por una máscara de color negro. Lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco con una franja roja en diagonal. En ella está escrito el número nueve. Asimismo, lleva puesto un short y medias de color blanco, también se observa que sus

			<p>brazos están agarrando su cintura. Por último, tiene la mirada en dirección hacia delante. INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
		<p>Secundario</p>	<p>Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa al centrocampista Edison Flores tiene el cabello corto y de color negro, sus orejas son más pronunciadas a diferencia de los demás personajes, tiene la nariz respingada y con sus labios dibuja una sonrisa. El personaje lleva puesta una camiseta de color blanco y en ella está escrito el número veinte. También se ve que la camiseta que lleva puesta, tiene una franja en diagonal de color rojo. Además, lleva puesto un short y medias de color blanco en ambas piernas. El personaje tiene la muñeca derecha recostada sobre su cintura y el brazo izquierdo extendido hacia abajo. Su mirada la tiene en dirección hacia el frente y se encuentra de pie. Al lado de este personaje se encuentra el centrocampista Renato Tapia, él tiene el cabello ondeado y de color negro. Este muestra sus dientes de color blanco y con sus labios forma una sonrisa, también lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco y en ella está escrito el número trece. Está camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. También lleva puesto un short de color blanco y tiene colocado medias de color blanco en ambas piernas. Su brazo derecho lo tiene ubicado sobre su pecho en diagonal y su brazo izquierdo detrás de su cintura. El personaje se encuentra de pie y su mirada se encuentra en dirección hacia el frente. En el margen derecho se encuentra al personaje que representa al centrocampista André Carrillo este tiene en cabello largo en forma de trenzas de color negro y puntas amarillas, sus cejas y barba son de color negro, tiene el ceño fruncido, la mirada hacia el frente</p>

		<p>y con sus labios dibuja una sonrisa. Este lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco y en ella está escrito el número dieciocho. También se observa que esta camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. Este personaje lleva puesto un short de color blanco y un par de medias en sus piernas. Sus dos brazos los tiene ubicados detrás de su cintura. A su lado izquierdo se encuentra ubicado el personaje que representa a Luis Advíncula, este tiene el cabello de color amarillo y negro, tiene el ceño fruncido, en su nariz lleva puesto un parche de color blanco, con sus labios dibuja una sonrisa, su mirada está en dirección hacia el frente, tiene ambos brazos cruzados y recostados sobre su pecho. Lleva puesta una camiseta manga corta, esta tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, se observa que este personaje lleva puesto un short y medias de color blanco en ambas piernas. El personaje se encuentra de pie. Al lado de este se observa al personaje que representa al delantero Christofer Gonzáles, este tiene el cabello de color negro, sus cejas y barba son de color negro, su mirada está en dirección hacia el frente y con sus labios dibuja una sonrisa en su rostro. Asimismo, lleva puesta una camiseta manga corta en la que está escrito el número veintitrés. Su camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo, también lleva puesto un short y un par de medias de color blanco. Ambas manos del personaje están recortadas alrededor de su cintura. Por último, este personaje se encuentra de pie. A su lado está ubicado el personaje que representa a Christian Ramos. Este personaje tiene el cabello de color negro y plomo, tiene el ceño fruncido, su mirada está en dirección hacia el frente de él, con sus labios dibuja una sonrisa en su rostro. El personaje viste con una camiseta manga corta</p>
--	--	--

			<p>de color blanco y en ella está escrito el número quince. Está camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. También el personaje lleva puesto un short blanco. Sus brazos se encuentran extendidos hacia abajo, el personaje tiene los puños cerrados, se encuentra de pie. Por último, a su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista Sergio Peña, este tiene el cabello y barba de color negro, su nariz respingada, tiene la boca cerrada, su mirada está en dirección hacia el frente. Viste con una camiseta manga corta de color blanco y en ella está escrito el número ocho. Asimismo, la camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. También lleva puesto un short de color blanco. El personaje tiene la muñeca de la mano derecha al lado de su cintura. El personaje se encuentra en una posición vertical. Todos los personajes mencionados están ubicados sobre un césped de color verde. INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
	Escenario	Real	<p>Se observa un césped de color verde en dónde se sitúan los personajes. Asimismo, hay un cielo de color celeste y en él se observan nubes de color blanco con bordes plomos. En el margen derecho, al lado del personaje que representa a Sergio Peña, se observa una franja con barras de color verde en diagonal. Por último, todo el ambiente se encuentra iluminado. INTERPRETACIÓN: paz</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “HUKPA LLANTUYNINTACHU QATIMUCHKANKI”, cuya traducción significa: “¿Acaso estás siguiendo la sombra de alguien?”, acompañado de una musicalización</p>

			compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observa a ocho personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa a Edison Flores se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el personaje que representa a Renato Tapia se encuentra al lado del personaje que representa Edison Flores, junto a Renato Tapia se encuentra Gianluca Lapadula y a su izquierda está André Carrillo, próximo a esta figura se encuentra Luis Advíncula, a su mano izquierda se ubica Christofer Gonzáles, y a la de él se ve a Christian Ramos y por último, al margen derecho inferior se tiene a Sergio Peña, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a ocho personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa a Edison Flores se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el personaje que representa a Renato Tapia se encuentra al lado del personaje que representa Edison Flores, junto a Renato Tapia se encuentra Gianluca Lapadula y a su izquierda está André Carrillo, próximo a esta figura se encuentra Luis Advíncula, a su mano izquierda se ubica Christofer Gonzáles, y a la de él se ve a Christian Ramos y por último, al margen derecho inferior se tiene a Sergio Peña, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a ocho personajes ubicados en un mismo espacio. El personaje que representa a Edison Flores se encuentra ubicado en el margen izquierdo, el

			<p>personaje que representa a Renato Tapia se encuentra al lado del personaje que representa Edison Flores, junto a Renato Tapia se encuentra Gianluca Lapadula y a su izquierda está André Carrillo, próximo a esta figura se encuentra Luis Advíncula, a su mano izquierda se ubica Christofer Gonzáles, y a la de él se ve a Christian Ramos y por último, al margen derecho inferior se tiene a Sergio Peña, todos estos personajes se encuentran parados encima de un césped.</p> <p>INTERPRETACIÓN: fe</p>
--	--	--	--

Guía 25:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:41:13 - 00:00:43:10		
Nº de escena	07		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a ocho personajes que están ubicados en distintos escenarios. Cinco personajes están ubicados en el césped de un estadio y tres en un campo de pasto. De las figuras que están ubicadas en un estadio, dos son personajes representados en forma de siluetas y tres representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje de su izquierda representa a Juan Carlos Oblitas. Por otra parte, en el otro escenario, los personajes que están ubicados en el campo de pastos son Gianluca Lapadula, André Carrillo y Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: fe
	Personaje	Protagonista	El personaje que representa al jugador de fútbol Gianluca Lapadula tiene el cabello y bigote de color negro, el ceño fruncido y la nariz y frente cubierta por una máscara de color negro. Lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco con una franja roja en diagonal, en ella lleva escrito el número nueve. Asimismo, lleva puesto un short y medias de color blanco. Se observa que sus

			<p>brazos están agarrando su cintura. Por último, tiene la mirada en dirección hacia el frente. INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
		<p>Secundario</p>	<p>En el margen derecho de Gianluca Lapadula se encuentra el personaje que representa al futbolista André Carrillo, el cual tiene el cabello largo en forma de trenzas de color negro y puntas amarillas. Sus cejas y barba son de color negro, tiene el ceño fruncido, la mirada hacia el frente y con sus labios dibuja una sonrisa. Este lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco y en ella está escrito el número dieciocho. También se observa que esta camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. Este personaje lleva puesto un short y un par de medias de color blanco en sus piernas. Sus dos brazos los tienen ubicados detrás de su cintura. A su lado se encuentra el personaje que representa a Luis Advíncula, este tiene el cabello de color amarillo y negro, tiene el ceño fruncido, en su nariz lleva puesto un parche de color blanco, con sus labios dibuja una sonrisa, su mirada está en dirección hacia el frente, tiene ambos brazos cruzados y recostados sobre su pecho. Lleva puesta una camiseta manga corta, esta tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, se observa que este personaje lleva puesto un short de color blanco. Todos estos personajes se encuentran parados sobre un césped de color verde. Por otra parte, se observa otro escenario en donde están ubicados los personajes que representan a exdirectores técnicos de la selección peruana. El personaje que representa al director técnico Ricardo Gareca tiene el cabello y las cejas de color rubio. Su cabello es largo a diferencia de los demás personajes. Tiene el ceño fruncido y su mirada con dirección hacia su lado izquierdo. Viste con una</p>

		<p>camiseta de color blanco y en este hay una franja en diagonal de color rojo. Encima de la camiseta lleva puesta una casaca de color rojo. El personaje está en posición vertical y tiene los brazos cruzados. Por otro lado, se observa una silueta de color negro detrás de Sergio Markarián, se observa que sus manos se apoyan en su cintura y el personaje se encuentra de pie sobre la cancha de fútbol. Asimismo, el personaje que representa a Sergio Markarián tiene el cabello en el lateral derecho de su cabeza, este es de color plomo. En la parte superior de su cabeza no tiene cabello. El personaje tiene la ceja izquierda levantada, sobre su nariz lleva puesto un antejo y con sus labios dibuja una sonrisa. Alrededor de su cuello lleva puesta una bufanda de color rojo. El personaje viste con un saco, pantalón y zapatos de color verde y una camisa manga larga de color celeste. El personaje tiene la mano derecha dentro del bolsillo de su pantalón y se observa que tiene una barriga pronunciada a diferencia de los demás personajes. Además, este personaje se encuentra parado sobre la cancha. Por otra parte, detrás y a la derecha se observa una silueta erguida sobre la cancha del estadio y en una postura de perfil. Delante de esta silueta se observa al personaje que representa a Juan Carlos Oblitas. Este personaje tiene el cabello de color plomo, con sus labios dibuja una sonrisa y mantiene la mirada en dirección hacia el frente. Además, viste con una camisa de color plomo, una correa de color negro con celeste, un saco, pantalón y zapatos de color celeste. El personaje se encuentra parado sobre la cancha que se ubica en el estadio y tiene los brazos detrás de su cintura. INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
--	--	---

	Escenario	Real	<p>Se observa un césped de color verde en donde se sitúan los personajes. Asimismo, hay un cielo de color celeste y en él se observan nubes de color blanco y bordes plomos. Este ambiente se encuentra iluminado. Por otra parte, se observa el interior de un estadio, este contempla reflectores, tribunas y una cancha en donde se ubican los espectadores. Los reflectores están ubicados al borde de una franja de color celeste, los cuales emiten una luz de color blanco sobre el campo y los personajes. Las tribunas tienen forma de trapecios, se encuentran divididas por líneas y tienen círculos. Estos son de color celeste. Por último, se observa un cielo que está ubicado sobre el estadio y este tiene nubes. El cielo y las nubes son de color celeste. INTERPRETACIÓN: margen izquierdo = paz / margen derecho = relevancia</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “MANA SUWACHIKUY CHAY SUMAQ MUSQUYKITA”, cuya traducción significa: “no dejes que roben tu hermoso sueño”, acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa a ocho personajes que están ubicados en distintos escenarios. Cinco personajes están ubicados en el césped de un estadio y tres en un campo de pasto. De las figuras que están ubicadas en un estadio, dos son personajes representados en forma de siluetas y tres representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje de su izquierda representa a Juan Carlos Oblitas. Por otra parte, en el otro escenario,</p>

			los personajes que están ubicados en el campo de pastos son Gianluca Lapadula, André Carrillo y Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a ocho personajes que están ubicados en distintos escenarios. Cinco personajes están ubicados en la cancha de un estadio y tres en un campo. De los que están ubicados en un estadio, dos son personajes representados en forma de siluetas y tres representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está ubicado detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje a su lado representa a Juan Carlos Oblitas. Los personajes que están ubicados en el campo son Gianluca Lapadula, André Carrillo y Luis Advíncula. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a ocho personajes que están ubicados en distintos escenarios. Cinco personajes están ubicados en el césped de un estadio y tres en un campo de pasto. De las figuras que están ubicadas en un estadio, dos son personajes representados en forma de siluetas y tres representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje de su izquierda representa a Juan Carlos Oblitas. Por otra parte, en el otro escenario, los personajes que están ubicados en el campo de pastos son Gianluca Lapadula, André Carrillo y Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: fe

Guía 26:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:43:10 - 00:00:48:18		
Nº de escena	07		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a ocho personajes ubicados en un mismo escenario. Cinco de ellos representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está ubicado detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje a su lado representa a Juan Carlos Oblitas, el que está detrás de este representa a Elba de Pádua Lima. El personaje que se encuentra delante de este último, representa a Julio César Uribe y el que está a su lado representa a Marcos Calderón. Los ocho personajes están sobre el campo deportivo de un estadio. INTERPRETACIÓN: fe
	Personajes	Secundario	Se observa a ocho personajes ubicados en un mismo escenario. Cinco de ellos representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está ubicado detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje a su lado representa a Juan Carlos Oblitas, el que está detrás de este representa a Elba de Pádua Lima. El personaje que se encuentra delante de este último, representa a Julio César Uribe y el que

		<p>está a su lado representa a Marcos Calderón. Los ocho personajes están sobre el campo deportivo de un estadio, el personaje que representa a Ricardo Gareca tiene el cabello y las cejas de color rubio. Su cabello es largo a diferencia de los demás. Tiene el ceño fruncido y su mirada está hacia su lado izquierdo. Viste con una camiseta de color blanco y en este hay una franja en diagonal de color rojo. Encima de la camiseta lleva puesta una casaca de color rojo. El personaje está en posición vertical y tiene los brazos cruzados. Por otro lado, se observa una silueta de color negro detrás de Sergio Markarián. De esta se ve que sus manos se apoyan en su cintura y el personaje se encuentra de pie sobre el campo de fútbol. Asimismo, el personaje que representa a Sergio Markarián tiene cabello en el lateral derecho de su cabeza, este es de color plomo. En la parte superior de su cabeza no tiene cabello. El personaje tiene la ceja izquierda levantada, sobre su nariz lleva puesto un anteojito y con sus labios dibuja una sonrisa. Alrededor de su cuello lleva puesta una bufanda de color rojo. El personaje viste con un saco, pantalón y zapatos de color verde y una camisa manga larga de color celeste. El personaje tiene la mano derecha dentro del bolsillo de su pantalón y se observa que tiene una barriga pronunciada a diferencia de los demás. Este personaje se encuentra sobre el campo deportivo. Por otra parte, detrás y a la derecha se observa a una silueta sobre el campo del estadio y en una postura de perfil. Delante de esta silueta se observa al personaje que representa a Juan Carlos Oblitas, este personaje tiene el cabello de color plomo, con sus labios dibuja una sonrisa, mantiene la mirada en dirección hacia el frente. Viste con una camisa de color plomo, una correa de color negro con celeste, un</p>
--	--	---

		<p>saco, un pantalón y zapatos de color celeste. El personaje se encuentra erguido sobre el césped del estadio y tiene los brazos detrás de su cintura. A su lado derecho se ubica el personaje que representa a Elba de Pádua Lima. Este personaje tiene un gorro tipo bucket. Este es de color marrón y tiene una franja de color verde. En su rostro se observa que con sus labios sonrío. Viste con una camiseta manga corta y un short, ambos son de color amarillo y verde. También tiene un par de zapatillas de color negro con rayas celestes. También lleva puesto un par de medias de color blanco en sus piernas. Debajo de su cuello se observa una figura cuadrada de color negro con dos pitas de color verde y negro. El personaje tiene su muñeca derecha junto a su cintura, su brazo izquierdo alzado, cuatro dedos de la mano cerrados y el dedo pulgar levantado. El personaje se encuentra de pie. En frente de este personaje se ubica el personaje que representa a Julio César Uribe. Este personaje tiene el cabello negro, se observan unas cejas anchas, con sus labios sonrío tenuemente. Viste con una camisa manga larga de color plomo, un saco, un pantalón, una corbata de color turquesa. La corbata tiene rayas en diagonal de color negro. El saco tiene dos bolsillos. El personaje sostiene con sus dos manos el cuello de su saco. En su mano derecha se observan dos anillos de color turquesa y en su mano izquierda un anillo de color turquesa. El personaje se encuentra en posición vertical. Al lado de Uribe se ubica el personaje que representa Marcos Calderón. Este tiene las cejas y el bigote de color negro. Con su boca forma una sonrisa, tiene el ceño fruncido y su mirada está en dirección hacia su izquierda. Este viste con una camiseta manga corta de color rojo y blanco. Dicha camiseta tiene en la parte delantera una figura</p>
--	--	---

			en forma de insignia de color rojo y blanco. En la insignia está escrito de color negro el texto "FPF". Sobre la cabeza del personaje hay una aureola de color amarillo, se encuentra en posición vertical. Por último, los personajes proyectan sombras sobre el césped del estadio. INTERPRETACIÓN: firmeza
	Escenario	Real	Se observa el interior de un estadio, hay reflectores, tribunas y un campo en donde se ubican los personajes. Los reflectores están ubicados al borde de una franja de color celeste, los cuales emiten una luz de color blanco sobre el campo y los personajes. Las tribunas tienen forma de trapecios, se encuentran divididas por líneas y tienen círculos, estos son de color celeste. Por último, se observa un cielo que está ubicado sobre el estadio y este tiene nubes. El cielo y las nubes son de color celeste. INTERPRETACIÓN: relevancia
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "TUKUY PUNCHAW QAWKAYAYTA CHINKACHISPA", cuya traducción significa: "todo el día tratando de borrar tu tranquilidad", acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observa a ocho personajes ubicados en un mismo escenario. Cinco de ellos representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está ubicado detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje a su lado representa a Juan Carlos Oblitas, el que está detrás de este representa a Elba de Pádua Lima. El personaje que se encuentra delante de este último, representa a Julio César Uribe y el que

			está a su lado representa a Marcos Calderón. Los ocho personajes están sobre el campo deportivo de un estadio. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a ocho personajes que están ubicados en un mismo escenario. Cinco de ellos representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está ubicado detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje a su lado representa a Juan Carlos Oblitas, el que está detrás de este representa a Elba de Pádua Lima. El personaje que se encuentra delante de este último, representa a Julio César Uribe y el que está a su lado representa a Marcos Calderón. Los ocho personajes se encuentran sobre el campo de un estadio. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a ocho personajes ubicados en un mismo escenario. Cinco de ellos representan a los exdirectores técnicos de la selección peruana. El que está a la izquierda representa a Ricardo Gareca, el que está ubicado detrás de él representa a Sergio Markarián, el personaje a su lado representa a Juan Carlos Oblitas, el que está detrás de este representa a Elba de Pádua Lima. El personaje que se encuentra delante de este último, representa a Julio César Uribe y el que está a su lado representa a Marcos Calderón. Los ocho personajes están sobre el campo deportivo de un estadio. INTERPRETACIÓN: fe

Guía 27:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:48:18 - 00:00:49:05		
Nº de escena	08		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. De los cuales, cuatro se aprecian en su totalidad. El que está ubicado en el margen izquierdo es Alberto Toto, el que está ubicado detrás de él es Julio Meléndez, el que está a su izquierda es César Uribe y el que está detrás de él es Chorri Palacios. INTERPRETACIÓN: fe
	Escenario	Real	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana. De los cuales, cuatro se aprecian en su totalidad y en ella hay cuatro textos que dicen “Alberto Toto”, “Julio Meléndez”, “César Uribe” y “Chorri Palacios”. El que está ubicado al margen izquierdo es Alberto Toto, el que está ubicado detrás de él es Julio Meléndez, el que está a la izquierda de este es César Uribe y el que está detrás de él es Chorri Palacios. La pintura de Alberto Toto tiene el cabello de color marrón, las cejas y el bigote de color negro, los ojos de color marrón, con sus labios sonríe, en su cuello lleva un collar de color amarillo. Este viste con una camiseta manga corta de color blanco

		<p>y esta tiene una franja en diagonal de color rojo. Tiene los brazos cruzados y apoyados sobre su pecho. Su cuerpo está en diagonal y su mirada está en dirección hacia el lado derecho de él. Por otra parte, la pintura que representa a Julio Meléndez tiene el cabello, las cejas y los ojos de color negro y con sus labios sonríe. Este tiene el ceño fruncido, su mirada está en dirección hacia el frente de él, viste con una camiseta de color blanco la cual tiene una franja en diagonal de color rojo, esta camiseta a su vez tiene una insignia de color rojo y blanco, la cual tiene bordes de color negro y en la que está escrito: "FPF", tiene una posición vertical. A su lado se encuentra ubicada la pintura de César Uribe, este tiene el cabello y cejas de color negro. Se observa que con sus labios sonríe. Además, viste con una camiseta manga corta de color blanco que tiene una franja en diagonal de color rojo. En esta camiseta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes de color negro y en la que hay un texto que dice: "FPF". Su brazo derecho está extendido hacia abajo y su brazo izquierdo hacia arriba. También se observa que tiene cerrado el puño. Este se encuentra en una posición vertical. Detrás de este se observa la pintura que representa a el Chorri Palacios, el cual tiene un cabello y una barba de color negro, se ve sonriendo, se aprecian sus dientes de color blanco. Asimismo, tiene sus brazos ubicados detrás de su cintura. Además, viste con una camiseta manga corta de color rojo y blanco y en la que hay una franja en diagonal de color rojo. En esta franja de color rojo hay una insignia de color rojo y blanco, con bordes de color negro y en la que está escrito "FPF" de color negro. Este tiene el cuerpo en vertical. Al lado se observa la pintura que representa el brazo de un exfutbolista. La pintura de estos</p>
--	--	---

		exfutbolistas está hecha sobre una pared de ladrillo de color naranja, el cual tiene un tarrajeo que cubre la pared en casi su totalidad. Esta tiene rajaduras, manchas oscuras y protuberancias. INTERPRETACIÓN: fe	
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “SICHUS KICHAWAQ ÑAWIYKI SUNQUYKIPI”, cuya traducción significa: “si abrirías los ojos de tu corazón”, acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. De los cuales, cuatro se aprecian en su totalidad. El que está ubicado en el margen izquierdo es Alberto Toto, el que está ubicado detrás de él es Julio Meléndez, el que está a su izquierda es César Uribe y el que está detrás de él es Chorri Palacios. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. De los cuales, cuatro se aprecian en su totalidad. El que está ubicado en el margen izquierdo es Alberto Toto, el que está ubicado detrás de él es Julio Meléndez, el que está ubicado a su izquierda es César Uribe y el que está detrás de él es Chorri Palacios. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. De los cuales, cuatro se aprecian en su totalidad. El que está ubicado en el margen izquierdo es Alberto Toto, el que está ubicado detrás

			de él es Julio Meléndez, el que está a su izquierda es César Uribe y el que está detrás de él es Chorri Palacios. INTERPRETACIÓN: fe
--	--	--	--

Guía 28:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:49:05 - 00:00:53:12		
Nº de escena	08		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es Julio Meléndez, el que está al lado de este es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto. Asimismo, delante de esta pintura se ubica el personaje que representa a Christian Cueva. INTERPRETACIÓN: fe
	Personaje	Secundario	Se observa al personaje que representa a Christian Cueva en una postura de perfil tiene el brazo izquierdo extendido hacia adelante y el brazo derecho hacia atrás, su pierna derecha hacia adelante y la pierna izquierda hacia atrás, su cabello es puntiagudo en la parte superior y es de color plomo. Tiene su ceja derecha de color negra, la nariz respingada, tiene la mirada en dirección hacia el frente, con sus labios sonríe. Asimismo, este personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo. Se observa que viste con un short y medias de color blanco. También lleva puesto dos

			<p>zapatillas de color plomo. Por último, este personaje se ubica delante de la pared en donde están pintados los cuerpos de cinco exfutbolistas de la selección peruana. INTERPRETACIÓN: alegría</p>
	Escenario	Real	<p>Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared y en ella hay cuatro textos que dicen "César Uribe", "Chorri Palacios", "Héctor Chumpitaz" y "César Cueto". El que está ubicado en el margen izquierdo es Julio Meléndez, el que está al lado de este es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto.</p> <p>La pintura que representa a Julio Meléndez tiene el cabello, la ceja izquierda y ojo izquierdo de color negro y con sus labios sonríe. Este tiene el ceño fruncido, su mirada está en dirección hacia el frente, viste con una camiseta de color blanco la cual tiene una franja en diagonal de color rojo, esta camiseta a su vez tiene una insignia de color rojo y blanco, la cual tiene bordes de color negro y en la que está escrito "PERU", tiene una posición vertical. A su lado se encuentra ubicada la pintura de César Uribe. Este tiene el cabello y cejas de color negro. Se observa que con sus labios sonríe. Además, viste con una camiseta manga corta de color blanco y que tiene una franja en diagonal de color rojo. En esta camiseta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes de color negro y en la que hay un texto que dice: "FP". Su brazo derecho está extendido hacia abajo y su brazo izquierdo hacia arriba. También se observa que tiene cerrado el puño. Este se encuentra en una posición vertical. Detrás de este se observa la pintura que representa al Chorri Palacios, este tiene un cabello y una barba de color</p>

		<p>negro, se le ve sonriendo en esta sonrisa se aprecian sus dientes de color blanco. Asimismo, tiene sus brazos ubicados detrás de su cintura. Este viste con una camiseta manga corta de color rojo y blanco y en la que hay una franja en diagonal de color rojo. En esta franja de color rojo hay una insignia de color rojo y blanco, con bordes de color negro y en la que está escrito "FPF" de color negro. Este tiene el cuerpo en vertical. A su lado se ubica la pintura de Héctor Chumpitaz. Este tiene el cabello y las cejas de color negro tiene el ceño fruncido su mirada está con dirección al frente, con sus labios sonríe, tiene las manos recostadas en su cintura y tiene una postura erguida. Viste con una camiseta manga larga de color blanco y con una franja en diagonal de color rojo. En esta franja se observa la figura de una insignia de color rojo y blanco, que tiene bordes de color negro y un texto escrito que dice "FP". Al lado de este se encuentra la pintura que representa a César Cueto. Este tiene el cabello ondeado y de color plomo, sus cejas son de color negro, tiene el ceño fruncido, muestra los dientes, se ve que está sonriendo, tiene la mirada en dirección hacia el frente, tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho. Tiene una postura erguida. Este viste con una camiseta manga corta de color blanco y con una franja en diagonal de color rojo. Sobre esta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes de color negro. La pintura de estos exfutbolistas está hecha sobre una pared de ladrillo de color naranja, el cual tiene un tarrajeo encima que cubre la pared en casi su totalidad. Esta tiene rajaduras, manchas oscuras y protuberancias.</p> <p>INTERPRETACIÓN: fe</p>
--	--	---

	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “QAWAMUNKI HUK MUSUQ SUMAQ ACHKI YEAH”, cuya traducción significa: “verías una hermosa y nueva luz (si)”, acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Género	Ficción	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es Julio Meléndez, el que está al lado de este es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto. Asimismo, delante de esta pintura se ubica el personaje que representa a Christian Cueva. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es Julio Meléndez, el que está al lado de este es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto. Asimismo, delante de esta pintura se ubica el personaje que representa a Christian Cueva. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es Julio Meléndez, el que está al lado de este es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al

			lado de este está César Cueto. Asimismo, delante de esta pintura se ubica el personaje que representa a Christian Cueva. INTERPRETACIÓN: fe
--	--	--	---

Guía 29:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:53:12 - 00:00:54:17		
Nº de escena	08		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto y al lado de este, está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubica el personaje que representa a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. INTERPRETACIÓN: fe
		Protagonista	Se observa el personaje que representa al portero Pedro Gallese. Este se encuentra en una postura de perfil, tiene el cabello, ceja derecha y barba de color negro. Su mirada está en dirección hacia el frente, su boca está cerrada, su brazo derecho está extendido hacia adelante y tiene cerrado el puño. El personaje viste con una camiseta manga larga de color amarillo y negro, tiene puesto un guante de color blanco en su mano derecha, tiene un pantalón de color negro y con una raya blanca, una media de color blanco y una zapatilla de

			color negro. Este personaje está ubicado al frente de la pared en dónde está pintado el cuerpo de cinco exfutbolistas de la selección peruana. INTERPRETACIÓN: firmeza
	Personaje	Secundario	Se observa al personaje que representa a Christian Cueva en una postura de perfil tiene el brazo izquierdo extendido hacia adelante y el brazo derecho hacia atrás, pierna derecha hacia adelante y la pierna izquierda hacia atrás. Su cabello es puntiagudo en la parte superior y es de color plomo. Tiene su ceja derecha de color negro, la nariz respingada, tiene la mirada en dirección hacia el frente, con sus labios sonrío. Asimismo, este personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco con una franja en diagonal de color rojo. Este viste con un short y medias de color blanco. También lleva puesto dos zapatillas de color plomo. Detrás de este se observa al personaje que representa a Edison Flores. Este se encuentra en una postura de perfil, tiene el cabello de color plomo, la ceja derecha de color negro, se ve que sonrío, su brazo derecho se encuentra extendido hacia adelante, su brazo izquierdo está extendido hacia atrás, su pierna izquierda está extendida hacia adelante y su pierna derecha está en diagonal. El personaje mira hacia delante y viste con una camiseta manga corta de color blanco, short y un par de medias del mismo color del polo y una zapatilla de color negro. Estos dos personajes se ubican delante de la pared en dónde están pintados los cuerpos de cinco exfutbolistas de la selección peruana. INTERPRETACIÓN: alegría
	Escenario	Real	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared y en ella hay cuatro textos que dicen “César Uribe”,

		<p>“Chorri Palacios”, “Héctor Chumpitaz”, “César Cueto” y “Chol”. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz, al lado de este está César Cueto y a costado de este está pintada la mitad del cuerpo de Cholo Sotil.</p> <p>La pintura que representa a César Uribe tiene el cabello y cejas de color negro. Se observa que con sus labios sonrío. Además, viste con una camiseta manga corta de color blanco y que tiene una franja en diagonal de color rojo. En esta camiseta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes de color negro y en la que hay un texto que dice "FP". Su brazo derecho está extendido hacia abajo y su brazo izquierdo hacia arriba. También se observa que tiene cerrado el puño. Este se encuentra en una posición vertical. Detrás de este se observa la pintura que representa a el Chorri Palacios, este tiene un cabello y una barba de color negro, se le ve sonriendo, en esta sonrisa se aprecian sus dientes de color blanco. Asimismo, tiene sus brazos ubicados detrás de su cintura. Este viste con una camiseta manga corta de color rojo y blanco y en la que hay una franja en diagonal de color rojo. En esta franja de color rojo hay una insignia de color rojo y blanco, con bordes de color negro y en la que está escrito "FPF" de color negro. Este tiene el cuerpo en vertical. A su lado se ubica la pintura de Héctor Chumpitaz. Este tiene el cabello y las cejas de color negro tiene el ceño fruncido, mira con dirección al frente de él, con sus labios sonrío, tiene las manos recostadas en su cintura y tiene una postura erguida. Viste con una camiseta manga larga de color blanco y con una franja</p>
--	--	---

		<p>en diagonal de color rojo. En esta franja se observa la figura de una insignia de color rojo y blanco, que tiene bordes de color negro y un texto escrito que dice: "FP". Al lado de este se encuentra la pintura que representa a César Cueto. Este tiene el cabello ondeado y de color plomo, sus cejas son de color negro, tiene el ceño fruncido, muestra los dientes, se ve que está sonriendo, tiene la mirada en dirección hacia el frente, tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho. Tiene una postura erguida. Este viste con una camiseta manga corta de color blanco y con una franja en diagonal de color rojo. Sobre esta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes de color negro. Al lado de este se encuentra la pintura del Cholo Sotil, este tiene un cabello de color plomo con rayas blancas en zigzag, viste con una camiseta de color blanco y esta tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, la pintura de estos exfutbolistas está hecha sobre en una pared de ladrillo de color naranja, el cual tiene un tarrajeo encima que cubre la pared en casi su totalidad. Esta tiene rajaduras, manchas oscuras y protuberancias. INTERPRETACIÓN: fe</p>	
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "QAWAMUNKI HUK MUSUQ SUMAQ ACHKI YEAH", cuya traducción significa: "verías una hermosa y nueva luz (si)", acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa la pintura del cuerpo de cinco jugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado</p>

			de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto y al lado de este, está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubica el personaje que representa a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto y al lado de este está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubican los personajes que representan a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. En este mes, se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, el que está ubicado detrás de él es Chorri Palacios, el que está al costado de este es Héctor Chumpitaz y al lado de este está César Cueto y al lado de este, está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubica el personaje que representa a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. INTERPRETACIÓN: fe

Guía 30:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:54:17 - 00:00:56:00		
Nº de escena	08		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. Uno representa al portero Pedro Gallese, otro al futbolista Edison Flores, otro a Christian Cueva, otro a la vicuña, otro al gallito de las rocas, al cuy y al cóndor andino. También, se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, detrás de él aparece "Chorri" Palacios, a su costado Héctor Chumpitaz, a su derecha César Cueto y al lado de él está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubican los personajes que representan a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. INTERPRETACIÓN: identidad
		Protagonista	Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese, quien se encuentra de perfil. Tiene el cabello y barba de color negro. Está corriendo: su brazo izquierdo está extendido hacia adelante con el puño abierto; y su brazo derecho está extendido hacia atrás con el puño cerrado. El personaje viste con

			<p>una camiseta manga larga de color amarillo y negro, tiene puestos guantes blancos en ambas manos, un pantalón de color negro con una raya blanca en medio, una media blanca y una zapatilla negra. Está ubicado al frente de la pared en dónde está pintado el cuerpo de cinco ex futbolistas de la selección peruana. INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
	Personaje	Secundario	<p>Se observa al personaje que representa a Christian Cueva en una postura de perfil, tiene el brazo izquierdo extendido hacia atrás y el derecho hacia adelante, su pierna izquierda está dirigida hacia adelante. La parte superior de su cabello es puntiaguda y de color plomo. Tiene su ceja derecha de color negro y la nariz respingada. Su mirada está enfocada hacia el frente de él y está sonriendo sin mostrar los dientes. Asimismo, este personaje viste con una camiseta manga corta, short y medias blancos. También lleva puesto una zapatilla de color plomo. Detrás de este se encuentra el personaje que representa a Edison Flores. Tiene el cabello de color plomo, la ceja derecha negra y está sonriendo. Su pierna izquierda está extendida hacia adelante. Su mirada está dirigida hacia el frente y viste con un short y un par de medias del mismo color del polo y una zapatilla negra. Estos dos personajes se ubican delante de la pared en dónde están pintados los cuerpos de cinco ex futbolistas de la selección peruana. En la parte superior, delante del personaje que representa a Pedro Gallese, se ubica el personaje que representa a la vicuña. Este se encuentra de cabeza e inclinado hacia la derecha. Tiene el pelo de color marrón, dientes de blancos y una lengua rosada. El casco de su pezuña es de color negro y con ella hace el gesto de saludo. Lleva puesto en su rostro un antifaz de color negro y en ambas</p>

			<p>orejas un pompón naranja. También se observa que el personaje sonrío y saca la lengua. Su mirada está direccionada al frente de él. El personaje que representa al cuy es de color de color blanco, mostaza y plomo. Sus cejas son de color plomo, sus bigotes negros y su nariz, lengua y dedos de sus patas son rosados. Lleva envuelto en el cuello un lazo de color rojo. Tiene su pata izquierda levantada y con sus dedos hace el gesto de saludo. Su boca tiene la expresión de una sonrisa y sus ojos miran hacia el frente. Por otra parte, el personaje que representa al gallito de las rocas se encuentra de cabeza, al costado derecho del que representa a la vicuña y encima del que representa al cuy. Su ala izquierda es de color plomo y esta se encuentra extendida con el gesto de saludo. Su pecho y la cabeza son rojos y su pico naranja. Se encuentra sonriendo. En su cabeza lleva envuelto un lazo de color blanco y sus ojos miran hacia el frente de él. Por último, el personaje que representa al cóndor andino, a la izquierda, tiene el plumaje de color negro y plomo, su collar de plumón es rosado, su cresta roja y su pico amarillo. Asimismo, lleva puesto una banda presidencial de color rojo y blanco. También, se observa que su mirada la dirige hacia el frente y sonrío. Tiene el ala izquierda extendida hacia arriba y el ala derecha extendida hacia abajo. INTERPRETACIÓN: alegría</p>
	<p>Escenario</p>	<p>Real</p>	<p>Se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de futbol de la selección peruana en una pared y en ella hay cuatro textos que dicen “César Uribe”, “Héctor Chumpitaz”, “César Cueto” y “Cholo Sotil”. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, a su costado se encuentra “Chorri” Palacios, a la derecha de este se ubica Héctor Chumpitaz, a su costado, César Cueto y</p>

		<p>al extremo izquierdo está pintado el cuerpo del Cholo Sotil. La pintura que representa a César Uribe lo muestra con el cabello y la ceja izquierda de color negro. Además, viste con una camiseta manga corta blanca, que tiene una franja diagonal roja. Su brazo izquierdo tiene cerrado el puño. Este se encuentra en una posición vertical. Detrás de él se observa la pintura que representa al "Chorri" Palacios. Este tiene el cabello y barba de color negro. Muestra sus dientes en la sonrisa que esboza. Asimismo, viste con una camiseta de color blanco. Su cuerpo se encuentra en posición vertical. A su lado se ubica la pintura de Héctor Chumpitaz. Tiene el cabello y las cejas de color negro. Su ceño está fruncido y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Está sonriendo sin mostrar los dientes. Sus manos están recostadas en su cintura y tiene una postura erguida. Viste una camiseta manga larga de color blanco con una franja diagonal roja. En esta franja se observa la figura de una insignia de color rojo y blanco, que tiene bordes de color negro y un texto escrito que dice "FP". Al lado de este se encuentra la pintura que representa a César Cueto. Su cabello es de color negro y al sonreír muestra sus dientes blancos. Tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho y mantiene una postura erguida. Viste una camiseta manga corta blanca con una franja diagonal roja. Sobre esta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes negros. Al lado de este se encuentra la pintura del Cholo Sotil. Su cabello es de color plomo con rayas blancas en forma de zigzag, sus cejas son negras y viste con una camiseta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Asimismo, la pintura de estos exfutbolistas está hecha sobre una pared de ladrillo de color naranja, la</p>
--	--	---

		<p>cual tiene un tarrajeo encima que la cubre casi su totalidad. Se puede apreciar que la pared tiene también rajaduras, manchas oscuras y protuberancias. INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	<p>Mensaje</p>	<p>Emocional</p> <p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “QAWAMUNKI HUK MUSUQ SUMAQ ACHKI YEAH”, cuya traducción significa: “verías una hermosa y nueva luz (si)”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	<p>Género</p>	<p>Ficción</p> <p>Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. Uno representa al portero Pedro Gallese, otro al futbolista Edison Flores, otro a Christian Cueva, otro a la vicuña, otro al gallito de las rocas, al cuy y al cóndor andino. También, se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, detrás de él aparece “Chorri” Palacios, a su costado Héctor Chumpitaz, a su derecha César Cueto y al lado de él está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubican los personajes que representan a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. INTERPRETACIÓN: identidad</p>
	<p>Tiempo</p>	<p>Pasado</p> <p>En el mes de junio, se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. Uno representa al portero Pedro Gallese, otro al futbolista Edison Flores, otro a Christian Cueva, otro a la vicuña, otro al gallito de las rocas, al cuy y al cóndor andino. También, se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado</p>

			<p>en el margen izquierdo es César Uribe, detrás de él aparece “Chorri” Palacios, a su costado Héctor Chumpitaz, a su derecha César Cueto y al lado de él está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubican los personajes que representan a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a siete personajes ubicados en un mismo espacio. Uno representa al portero Pedro Gallese, otro al futbolista Edison Flores, otro a Christian Cueva, otro a la vicuña, otro al gallito de las rocas, al cuy y al cóndor andino. También, se observa la pintura del cuerpo de cinco exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared. El que está ubicado en el margen izquierdo es César Uribe, detrás de él aparece “Chorri” Palacios, a su costado Héctor Chumpitaz, a su derecha César Cueto y al lado de él está pintada la mitad del cuerpo del Cholo Sotil. Asimismo, delante de esta pintura se ubican los personajes que representan a Christian Cueva, Pedro Gallese y Edison Flores. INTERPRETACIÓN: identidad</p>

Guía 31:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:56:00 - 00:00:59:09		
Nº de escena	08		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. Este personaje tiene el cabello en forma de trenzas. Su barba y ceja son de color negro, tiene la boca cerrada y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Su brazo derecho está estirado hacia abajo. Este viste con una camiseta amarilla y en la que está escrito el número 1 en color negro. Lleva puesto también un guante de color blanco en su mano derecha. Tiene un pantalón plomo con una raya de color blanco en medio. Asimismo, tiene un par de medias blancas puestas en su pierna y lleva puesto un par de

			zapatillas de color plomo. El personaje se encuentra de perfil. INTERPRETACIÓN: firmeza
	Escenario	Real	Se observa la pintura del cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared y en ella hay cuatro textos que dicen "Héctor Chumpitaz", "César Cueto", "Cholo Sotil" y "Teófilo Cubillas". El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado se encuentra César Cueto, al lado de este está pintado el Cholo Sotil y a su lado está Teófilo Cubillas. La pintura de Héctor Chumpitaz tiene el cabello y las cejas de color negro. Su ceño está fruncido y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Está sonriendo sin mostrar los dientes. Sus manos están recostadas en su cintura y tiene una postura erguida. Viste una camiseta manga larga de color blanco con una franja diagonal roja. En esta franja se observa la figura de una insignia de color rojo y blanco, que tiene bordes de color negro y un texto escrito que dice "FP". Al lado de este se encuentra la pintura que representa a César Cueto. Su cabello es de color negro y al sonreír muestra sus dientes blancos. Tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho y mantiene una postura erguida. Viste una camiseta manga corta blanca con una franja diagonal roja. Sobre esta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes negros. Al lado de este se encuentra la pintura del Cholo Sotil. Su cabello es de color plomo con rayas blancas en forma de zigzag, sus cejas son negras y viste con una camiseta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Al extremo derecho se encuentra la pintura de Teófilo Cubillas, quien tiene una posición erguida. Su cabello y cejas son de color negro, tiene el ceño fruncido y al sonreír muestra

			<p>sus dientes blancos. Viste con una camiseta manga corta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Sobre esta franja se observa una insignia de color rojo y blanco con bordes negros, en la cual está escrita el texto "FPF". Asimismo, la pintura de estos exfutbolistas está hecha sobre una pared de ladrillo de color naranja, la cual tiene un tarrajeo encima que la cubre casi su totalidad. Se puede apreciar que la pared tiene también rajaduras, manchas oscuras y protuberancias. INTERPRETACIÓN: fe</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "ATIPAMUSUN KUNANQA PAWAMUSUNCHIK", cuya traducción significa: "hoy venceremos y volaremos", acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe</p>
	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. En este mes</p>

			se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe

Guía 32:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:00:59:09 - 00:01:02:04		
Nº de escena	08		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. Este personaje tiene el cabello en forma de trenzas. Su barba y ceja son de color negro, tiene la boca cerrada y su rostro está en dirección hacia la pintura. Su brazo izquierdo está estirado hacia abajo y su brazo derecho está estirado hacia arriba y con su mano hace el gesto de saludo. Este personaje viste con una camiseta de color amarillo, en la que está escrito el número uno en color negro. Lleva puesto un guante de color blanco en su mano izquierda. Asimismo, tiene un pantalón plomo con una raya de color

			<p>blanco en medio, un par de medias blancas puestas en su pierna de color blanco y un par de zapatillas de color plomo. El personaje se encuentra de espaldas.</p> <p>INTERPRETACIÓN: reverencia</p>
	Escenario	Real	<p>Se observa la pintura del cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared y en ella hay cuatro textos que dicen “Héctor Chumpitaz”, “César Cueto”, “Cholo Sotil” y “Teófilo Cubillas”. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado se encuentra César Cueto, al lado de este está pintado el Cholo Sotil y a su lado está Teófilo Cubillas. La pintura de Héctor Chumpitaz tiene el cabello y las cejas de color negro. Su ceño está fruncido y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Está sonriendo sin mostrar los dientes. Sus manos están recostadas en su cintura y tiene una postura erguida. Viste una camiseta manga larga de color blanco con una franja diagonal roja. En esta franja se observa la figura de una insignia de color rojo y blanco, que tiene bordes de color negro y un texto escrito que dice "FP". Al lado de este se encuentra la pintura que representa a César Cueto. Su cabello es de color negro y al sonreír muestra sus dientes blancos. Tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho y mantiene una postura erguida. Viste una camiseta manga corta blanca con una franja diagonal roja. Sobre esta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes negros. Al lado de este se encuentra la pintura del Cholo Sotil. Su cabello es de color plomo con rayas blancas en forma de zigzag, sus cejas son negras y viste con una camiseta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Al extremo derecho se encuentra la pintura de Teófilo Cubillas, quien tiene una posición erguida. Su</p>

			<p>cabello y cejas son de color negro, tiene el ceño fruncido y al sonreír muestra sus dientes blancos. Viste con una camiseta manga corta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Sobre esta franja se observa una insignia de color rojo y blanco con bordes negros, en la cual está escrita el texto "FPF". Asimismo, la pintura de estos exfutbolistas está hecha sobre una pared de ladrillo de color naranja, la cual tiene un tarrajeo encima que la cubre casi su totalidad. Se puede apreciar que la pared tiene también rajaduras, manchas oscuras y protuberancias. INTERPRETACIÓN: fe</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "QAMUY RUWASAQKU", cuya traducción significa: "vamos hagámoslo", acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe</p>
	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. En este mes</p>

			se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al portero Pedro Gallese parado delante de una pared. En ella está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe

Guía 33:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:02:04 - 00:01:02:15		
Nº de escena	08		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa una pared, en la cual está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe
	Escenario	Real	Se observa la pintura del cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana en una pared y en ella hay cuatro textos que dicen “Héctor Chumpitaz”, “César Cueto”, “Cholo Sotil” y “Teófilo Cubillas”. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado se encuentra César Cueto, al lado de este está pintado el Cholo Sotil y a su lado está Teófilo Cubillas. La pintura de Héctor Chumpitaz tiene el cabello y las cejas de color negro. Su ceño está fruncido y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Está sonriendo sin mostrar los dientes. Sus manos están recostadas en su cintura y tiene una postura erguida. Viste una camiseta manga larga de color blanco con una franja diagonal roja. En esta franja se observa la figura de una insignia de color rojo y blanco, qué tiene

			<p>bordes de color negro y un texto escrito que dice "FP". Al lado de este se encuentra la pintura que representa a César Cueto. Su cabello es de color negro y al sonreír muestra sus dientes blancos. Tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho y mantiene una postura erguida. Viste una camiseta manga corta blanca con una franja diagonal roja. Sobre esta se observa una insignia de color rojo y blanco que tiene bordes negros. Al lado de este se encuentra la pintura del Cholo Sotil. Su cabello es de color plomo con rayas blancas en forma de zigzag, sus cejas son negras y viste con una camiseta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Al extremo derecho se encuentra la pintura de Teófilo Cubillas, quien tiene una posición erguida. Su cabello y cejas son de color negro, tiene el ceño fruncido y al sonreír muestra sus dientes blancos. Viste con una camiseta manga corta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Sobre esta franja se observa una insignia de color rojo y blanco con bordes negros, en la cual está escrita el texto "FPF". Asimismo, la pintura de estos exfutbolistas está hecha sobre una pared de ladrillo de color naranja, la cual tiene un tarrajeo encima que la cubre casi su totalidad. Se puede apreciar que la pared tiene también rajaduras, manchas oscuras y protuberancias. INTERPRETACIÓN: fe</p>
	<p>Mensaje</p>	<p>Emocional</p>	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "QAMUY RUWASAQKU", cuya traducción significa: "vamos hagámoslo", acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>

	Género	Ficción	Se observa una pared, en la cual está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa una pared, en la cual está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa una pared, en la cual está pintado el cuerpo de cuatro exjugadores de fútbol de la selección peruana. El que está ubicado en el margen izquierdo es Héctor Chumpitaz, a su costado está César Cueto, al lado de él se encuentra el Cholo Sotil y al extremo derecho está Teófilo Cubillas. INTERPRETACIÓN: fe

Guía 34:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:02:15 - 00:01:03:11		
Nº de escena	09		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: confianza
	Personaje	Protagonista	Hay dos personajes ubicados en un mismo ambiente. Uno representa al arquero Pedro Gallese y el otro al delantero Gianluca Lapadula. El que representa al arquero Pedro Gallese coge con su mano izquierda la manga de su camiseta y se encuentra de pie. Lleva puesto en la mano derecha un guante blanco con la base ploma y el otro guante lo sostiene con los dientes. Viste también un polo

			<p>manga larga de color amarillo. Su cabello, cejas y barba son de color negro. Su cabello tiene trenzas. Tiene el ceño fruncido y su mirada está orientada hacia su lado izquierdo. Por otra parte, el personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula tiene el cabello y bigote negros y el ceño fruncido. Asimismo, su nariz y frente están cubiertas por una máscara de color negro. En ella se aprecia dibujada una bandera de color rojo y blanco. También se observa que su boca está cerrada. Lleva puesto una camiseta manga corta de color blanco con una franja diagonal roja. Se aprecia que sus brazos están extendidos hacia abajo. Por último, tiene la mirada en dirección hacia delante de él.</p> <p>INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
		<p>Secundario</p>	<p>En la primera fila, al extremo izquierdo se ubica el personaje que representa al delantero Jefferson Farfán, quien esboza una sonrisa y muestra sus dientes blancos. Su cabello, cejas y barba son de color negro. Tiene el ceño fruncido y su mirada está dirigida hacia el frente de él. Lleva puesta una camiseta manga corta blanca, en la cual está escrito el número 10. Esta camiseta tiene también una franja diagonal roja. También lleva puesto un short blanco. Este personaje tiene una postura erguida y con sus manos sostiene su cintura. El personaje que representa al centrocampista Edison Flores tiene el cabello corto y de color negro. Sus orejas resaltan en su cabeza, diferenciándose de los demás personajes. Tiene la nariz respingada y con sus labios dibuja una sonrisa sin mostrar los dientes. Este viste una camiseta blanca y en ella está escrito el número veinte. También se observa que la camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, lleva puesto un short de color blanco. El personaje tiene</p>

		<p>la muñeca derecha recostada sobre su cintura y el brazo izquierdo extendido hacia abajo. Su mirada se encuentra en dirección hacia el frente de él y tiene una postura erguida. El personaje que representa al delantero Christian Cueva tiene el cabello de color negro en forma de púas, el ceño fruncido y las muñecas de sus manos están recostadas sobre su cintura. Este personaje viste con una camiseta manga corta blanca en la que está escrito el número diez en negro y en la que también se distingue una franja diagonal roja. Asimismo, se observa que tiene puesto un short de color blanco. Tiene la mirada en dirección hacia el frente de él. El personaje que representa al defensa Miguel Trauco tiene el cabello y las cejas de color negro. Su boca se encuentra cerrada y tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho. Viste con una camiseta manga corta blanca, en la cual está escrito el número cinco, y que también tiene una franja diagonal roja. Su short es de color blanco. Este personaje se encuentra en posición erguida y su mirada está en dirección hacia el frente de él. A su lado, se encuentra el personaje que representa al centrocampista Sergio Peña. Su cabello y barba son de color negro, su nariz respingada y tiene la boca cerrada. Su mirada está en dirección hacia el frente de él. Viste con una camiseta manga corta blanca y en ella está escrito el número ocho. Esta camiseta tiene una franja diagonal roja. También lleva puesto un short de color blanco. El personaje tiene la muñeca de la mano izquierda al lado de su cintura y mantiene una postura recta. A su lado se ubica el personaje que representa al defensa Christian Ramos. Este tiene el cabello de color negro y plomo y sus cejas son negras. Su mirada está en dirección hacia el frente de él y tiene ambos brazos extendidos</p>
--	--	---

		<p>hacia abajo. Viste con una camiseta manga corta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Sobre esta camiseta está escrito el número quince. Lleva puesto un short de color blanco y se encuentra en una posición erguida. En la segunda fila, a la mano izquierda está ubicado el centrocampista Renato Tapia. Este personaje tiene el cabello ondeado y de color negro. Al sonreír muestra sus dientes blancos. Lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco, la cual tiene una franja en diagonal roja. Su brazo derecho lo tiene recostado e inclinado sobre su pecho. Mantiene una postura rígida y su mirada se encuentra en dirección hacia el frente de él. A su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo. Tiene en cabello color negro y amarillo, el cual es largo en forma de trenzas. Sus cejas y barba son negras. Tiene el ceño fruncido, la mirada hacia el frente de él y con sus labios dibuja una sonrisa. Este lleva puesto una camiseta blanca con una franja en diagonal de color rojo. Al lado de este se ubica el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Este tiene el cabello de color amarillo y negro y su ceño está fruncido. En su nariz lleva puesto un parche de color blanco. Con sus labios dibuja una sonrisa y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Viste una camiseta manga corta, que tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, se observa que este personaje tiene una postura erguida. En el extremo izquierdo se encuentra el personaje que representa al delantero Christofer Gonzáles. Este tiene el cabello de color negro y plomo y sus cejas y barba son negras. Su mirada está en dirección hacia el frente de él y con sus labios dibuja una sonrisa en su rostro. Lleva puesta una camiseta manga corta en la que está escrito el</p>
--	--	---

			número veintitrés. Su camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. INTERPRETACIÓN: confianza
	Escenario	Artificial	Se observa un ambiente iluminado en dónde están ubicados los doce personajes. Este ambiente tiene una pared guinda ubicada detrás de ellos. INTERPRETACIÓN: fortaleza
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “WE ARE FIGHTING DREAMERS”, cuya traducción significa: “somos soñadores peleando”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Ficción	Se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: confianza
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al

			<p>defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: confianza</p>

Guía 35:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:03:11 - 00:01:06:14		
Nº de escena	10		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapadula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. INTERPRETACIÓN: emoción
	Personaje	Protagonista	Lapadula está corriendo velozmente hacia la portería contraria. Este tiene el cabello de color negro y viste con una camiseta blanca manga corta, que tiene una franja diagonal roja, y en la que también está escrito el número catorce en negro. Asimismo, tiene puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro y plomo. INTERPRETACIÓN: vigor
		Antagonista	La silueta negra que representa al arquero se ubica en el centro y está en posición de espera. Asimismo, el atacante está en el margen izquierdo y en posición de carrera. INTERPRETACIÓN: resistencia

		Secundario	Cueva está de espaldas y corre velozmente hacia la portería contraria. Este tiene el cabello negro y en forma de púas. Además, viste con una camiseta blanca manga corta que tiene una franja roja en diagonal y en la que hay escrito el número diez en negro. Asimismo, tiene puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro y plomo. INTERPRETACIÓN: vigor
	Escenario	Real	El interior del estadio tiene reflectores, tribunas y una cancha de fútbol inmensa. Los reflectores ubicados al borde del estadio y tribunas emiten una luz blanca azulada intensa sobre los aficionados, la cancha y jugadores. Las tribunas tienen cinco pisos y son de colores celeste, morado y azul. La cancha tiene césped verde y en este hay líneas blancas. Tiene también un arco de fútbol de color blanco con mallas del mismo color que lo cubren. Asimismo, del cielo celeste oscuro caen gotas de lluvia. INTERPRETACIÓN: presión
	Mensaje	Emocional	Se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “ATIPASPA ÑAWPAQMAN PAWAY”, cuya traducción significa: “venciendo vuela hacia adelante”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda que retumban. INTERPRETACIÓN: lucha
	Género	Ficción	En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapidula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. INTERPRETACIÓN: emoción
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, en un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapidula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su

			atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Lapadula y Cueva van hacia la portería contraria en donde aguarda el arquero y su atacante, quien se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. INTERPRETACIÓN: emoción

Guía 36:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:06:14 - 00:01:08:11		
Nº de escena	10		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a un balón de fútbol ubicado en la cancha de un estadio en un día lluvioso. INTERPRETACIÓN: relevancia
	Escenario	Real	Se observa el interior de un estadio. Hay reflectores, tribunas y una cancha. Los reflectores están ubicados al borde de una franja de color celeste, los cuales emiten una luz blanca azulada sobre la cancha. Las tribunas son de colores celeste, morado y azul y se encuentran divididas por líneas horizontales y tienen círculos brillantes de color celeste. La cancha del estadio es verde y en este hay líneas dibujadas blancas. Sobre este se ubica una pelota de fútbol, la cual tiene forma esférica. Este balón está compuesto por hexágonos de color blanco y azul, encerrados por líneas de color negro. Por último, se observa un cielo que está ubicado sobre el estadio. Este es de color celeste oscuro. También se observa que hay gotas de agua que caen sobre la pelota y sus alrededores. INTERPRETACIÓN: relevancia

	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: "WE ARE FIGHTING DREAMERS", cuya traducción significa: "somos soñadores peleando", acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: confianza
	Género	Ficción	Se observa a un balón de fútbol ubicado en la cancha de un estadio en un día lluvioso. INTERPRETACIÓN: emoción
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a un balón de fútbol ubicado en la cancha de un estadio en un día lluvioso. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa a un balón de fútbol ubicado en la cancha de un estadio en un día lluvioso. INTERPRETACIÓN: relevancia

Guía 37:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:08:11 - 00:01:10:14		
Nº de escena	10		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Dos Lapadula y un Cueva van hacia la portería contraria en donde un atacante se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. INTERPRETACIÓN: emoción
	Personaje	Protagonista	Se observa a dos personajes que representan al delantero Gianluca Lapadula. Tienen el cabello de color negro y ambos brazos extendidos hacia adelante. El que está ubicado al lado derecho del que representa al delantero Christian Cueva tiene la pierna izquierda extendida hacia adelante y la derecha hacia atrás. Este personaje viste con una camiseta manga corta de color blanco, la cual tiene una franja diagonal roja. Esta camiseta tiene también escrito el número catorce en negro. Asimismo, se observa que lleva puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro y plomo. El que está ubicado detrás del que representa al delantero Christian Cueva tiene la pierna izquierda levantada hacia atrás y la derecha extendida hacia adelante.

			Este personaje viste con una camiseta manga corta blanca, que tiene una franja diagonal roja, y en la que hay escrito el número catorce en negro. Asimismo, se observa que lleva puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro y plomo. Este personaje lleva adelante una pelota de fútbol. Todos ellos se ubican en la cancha de un estadio. INTERPRETACIÓN: vigor
		Antagonista	Se observa al personaje que representa a un atacante. Este tiene el brazo izquierdo extendido hacia atrás, la pierna izquierda hacia adelante y la pierna derecha hacia atrás. Su silueta es de color negro y se ubica en el margen izquierdo y delante de la portería. INTERPRETACIÓN: resistencia
		Secundario	El personaje que representa al delantero Christian Cueva tiene el cabello de color negro en forma de púas. Su brazo izquierdo está extendido hacia adelante, el derecho hacia atrás, la pierna izquierda se encuentra extendida hacia atrás y la derecha hacia adelante. Este personaje viste con una camiseta manga corta blanca que tiene una franja en diagonal de color rojo y en la que hay escrito el número diez en negro. Asimismo, se observa que tiene puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro y plomo. Este personaje se ubica en la cancha de un estadio. INTERPRETACIÓN: vigor
	Escenario	Real	Se observa el interior de un estadio. Hay reflectores, tribunas y una cancha en donde se ubican los personajes. Los reflectores están ubicados al borde de una franja de color celeste, los cuales emiten una luz blanca azulada sobre la cancha y los personajes. Las tribunas son de colores celeste, morado y azul y se encuentran divididas por líneas en horizontal, y tienen círculos brillantes

			celestes. La cancha del estadio es color verde y en este hay líneas dibujadas de color blanco. Tiene también un arco de fútbol ubicado detrás del personaje que representa a un arquero. Este es de color blanco y tiene mallas del mismo color que lo cubren. Por último, se observa un cielo que está ubicado sobre el estadio. Este es de color celeste oscuro. Asimismo, hay gotas de agua que caen sobre los jugadores y sus alrededores. INTERPRETACIÓN: presión
	Mensaje	Emocional	Se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "KUNANQA MANA MANCHAKUSPA", cuya traducción significa: "hoy sin tener miedo", acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda que retumban. INTERPRETACIÓN: confianza
	Género	Ficción	En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Dos Lapadula y un Cueva van hacia la portería contraria en donde un atacante se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. INTERPRETACIÓN: emoción
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a cuatro personajes. En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Dos Lapadula y un Cueva van hacia la portería contraria en donde un atacante se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	En un día lluvioso se disputa un partido de fútbol. Dos Lapadula y un Cueva van hacia la portería contraria en donde un atacante se dirige hacia ellos. Esto sucede mientras se escucha música intensa de fondo. INTERPRETACIÓN: emoción

Guía 38:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:10:14 - 00:01:11:18		
Nº de escena	11		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: confianza
	Personaje	Protagonista	Hay dos personajes ubicados en un mismo ambiente. Uno representa al arquero Pedro Gallese y el otro al delantero Gianluca Lapadula. El que representa al arquero Pedro Gallese coge con su mano izquierda la manga de su camiseta y se encuentra de pie. Lleva puesto en la mano derecha un guante blanco con la base ploma y el otro guante lo sostiene con los dientes. Viste también un polo

		<p>manga larga de color amarillo. Su cabello, cejas y barba son de color negro. Su cabello tiene trenzas. Tiene el ceño fruncido y su mirada está orientada hacia su lado izquierdo. Por otra parte, el personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula tiene el cabello y bigote negros y el ceño fruncido. Asimismo, su nariz y frente están cubiertas por una máscara de color negro. En ella se aprecia dibujada una bandera de color rojo y blanco. También se observa que su boca está cerrada. Lleva puesto una camiseta manga corta de color blanco con una franja diagonal roja. Se aprecia que sus brazos están extendidos hacia abajo. Por último, tiene la mirada en dirección hacia delante de él.</p> <p>INTERPRETACIÓN: firmeza</p>
	<p>Secundario</p>	<p>En la primera fila, al extremo izquierdo se ubica el personaje que representa al delantero Jefferson Farfán, quien esboza una sonrisa y muestra sus dientes blancos. Su cabello, cejas y barba son de color negro. Tiene el ceño fruncido y su mirada está dirigida hacia el frente de él. Lleva puesta una camiseta manga corta blanca, en la cual está escrito el número 10. Esta camiseta tiene también una franja diagonal roja. También lleva puesto un short blanco. Este personaje tiene una postura erguida y con sus manos sostiene su cintura. El personaje que representa al centrocampista Edison Flores tiene el cabello corto y de color negro. Sus orejas resaltan en su cabeza, diferenciándose de los demás personajes. Tiene la nariz respingada y con sus labios dibuja una sonrisa sin mostrar los dientes. Este viste una camiseta blanca y en ella está escrito el número veinte. También se observa que la camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, lleva puesto un short de color blanco. El personaje tiene</p>

		<p>la muñeca derecha recostada sobre su cintura y el brazo izquierdo extendido hacia abajo. Su mirada se encuentra en dirección hacia el frente de él y tiene una postura erguida. El personaje que representa al delantero Christian Cueva tiene el cabello de color negro en forma de púas, el ceño fruncido y las muñecas de sus manos están recostadas sobre su cintura. Este personaje viste con una camiseta manga corta blanca en la que está escrito el número diez en negro y en la que también se distingue una franja diagonal roja. Asimismo, se observa que tiene puesto un short de color blanco. Tiene la mirada en dirección hacia el frente de él. El personaje que representa al defensa Miguel Trauco tiene el cabello y las cejas de color negro. Su boca se encuentra cerrada y tiene los brazos cruzados y recostados sobre su pecho. Viste con una camiseta manga corta blanca, en la cual está escrito el número cinco, y que también tiene una franja diagonal roja. Su short es de color blanco. Este personaje se encuentra en posición erguida y su mirada está en dirección hacia el frente de él. A su lado, se encuentra el personaje que representa al centrocampista Sergio Peña. Su cabello y barba son de color negro, su nariz respingada y tiene la boca cerrada. Su mirada está en dirección hacia el frente de él. Viste con una camiseta manga corta blanca y en ella está escrito el número ocho. Esta camiseta tiene una franja diagonal roja. También lleva puesto un short de color blanco. El personaje tiene la muñeca de la mano izquierda al lado de su cintura y mantiene una postura recta. A su lado se ubica el personaje que representa al defensa Christian Ramos. Este tiene el cabello de color negro y plomo y sus cejas son negras. Su mirada está en dirección hacia el frente de él y tiene ambos brazos extendidos</p>
--	--	---

		<p>hacia abajo. Viste con una camiseta manga corta blanca, la cual tiene una franja diagonal roja. Sobre esta camiseta está escrito el número quince. Lleva puesto un short de color blanco y se encuentra en una posición erguida. En la segunda fila, a la mano izquierda está ubicado el centrocampista Renato Tapia. Este personaje tiene el cabello ondeado y de color negro. Al sonreír muestra sus dientes blancos. Lleva puesta una camiseta manga corta de color blanco, la cual tiene una franja en diagonal roja. Su brazo derecho lo tiene recostado e inclinado sobre su pecho. Mantiene una postura rígida y su mirada se encuentra en dirección hacia el frente de él. A su lado se encuentra el personaje que representa al centrocampista André Carrillo. Tiene en cabello color negro y amarillo, el cual es largo en forma de trenzas. Sus cejas y barba son negras. Tiene el ceño fruncido, la mirada hacia el frente de él y con sus labios dibuja una sonrisa. Este lleva puesto una camiseta blanca con una franja en diagonal de color rojo. Al lado de este se ubica el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Este tiene el cabello de color amarillo y negro y su ceño está fruncido. En su nariz lleva puesto un parche de color blanco. Con sus labios dibuja una sonrisa y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Viste una camiseta manga corta, que tiene una franja en diagonal de color rojo. Asimismo, se observa que este personaje tiene una postura erguida. En el extremo izquierdo se encuentra el personaje que representa al delantero Christofer Gonzáles. Este tiene el cabello de color negro y plomo y sus cejas y barba son negras. Su mirada está en dirección hacia el frente de él y con sus labios dibuja una sonrisa en su rostro. Lleva puesta una camiseta manga corta en la que está escrito el</p>
--	--	---

		número veintitrés. Su camiseta tiene una franja en diagonal de color rojo. INTERPRETACIÓN: confianza
Escenario	Artificial	Se observa un ambiente iluminado en dónde están ubicados los doce personajes. Este ambiente tiene una pared guinda ubicada detrás de ellos. INTERPRETACIÓN: fortaleza
Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “WE ARE FIGHTING DREAMERS”, cuya traducción significa: “somos soñadores peleando” pero que colaron “somos soñadores pelando”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
Género	Ficción	Se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: confianza
Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al

			<p>defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez</p>
	Contexto	Social	<p>Se observa a doce personajes ubicados en una misma habitación. En la primera fila, empezando de izquierda a derecha se encuentran los personajes que representan al delantero Jefferson Farfán, al centrocampista Edison Flores, al delantero Christian Cueva, al delantero Gianluca Lapadula, al defensa Miguel Araujo, al centrocampista Sergio Peña y al defensa Christian Ramos. Luego, en la segunda fila se ubican de izquierda a derecha los centrocampistas Renato Tapia y André Carrillo, el defensa Luis Advíncula y el delantero Christofer Gonzáles. Por último, en la fila superior se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: confianza</p>

Guía 39:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:11:18 - 00:01:12:20		
Nº de escena	12		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se distinguen dos personajes ubicados al frente de un ambiente de naturaleza. El primero de ellos, el que está a la izquierda, representa a Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero. A su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Secundario	Hay dos personajes que representan a Arturo Cavero Velásquez, a la izquierda, y Óscar Avilés, a la derecha. El primero lleva un saco negro puesto encima de una camisa roja. Se trata de alguien corpulento, a quien se le notan la papada y arrugas en el cuello y el rostro. Su cabello es blanco y sus cachetes son prominentes. Tiene la frente arrugada, las cejas levantadas, los ojos entrecerrados, la boca abierta, el antebrazo levantado y los dos puños cerrados. Sobre su cabeza reposa una aureola amarilla. Por otro lado, a la mano derecha se encuentra el personaje que representa a Óscar Avilés. Este posee una contextura delgada y es más bajo que el que representa a "Zambo" Cavero. Tiene poco cabello a los costados de la frente, así como tres pliegues de arrugas. Sus

		orejas destacan en su cabeza, tienen forma acampanada. Tiene un bigote largo y delgado. Lleva puesta una camisa manga larga gris con flores rosadas y encima de ella un saco rosado claro. Sobre su cabeza se encuentra una aureola. Tiene el antebrazo izquierdo levantado con el puño cerrado, la boca abierta y los ojos y cejas levantados. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
Escenario	Artificial	Se pueden apreciar dos casas de color naranja claro detrás de los personajes. Estas se encuentran ubicadas en un lugar que se asemeja al campo: hay dos árboles en cada extremo. En medio se extiende un campo verde con pasto. El cielo es rosado y tiene nubes blancas. Delante de estos elementos se encuentran los dos personajes que representan a Óscar Avilés y Arturo Cavero Velásquez. INTERPRETACIÓN: paz
Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “AKLLASQAY ÑANNINTA RISAQMI”, cuya traducción significa: “iré por el camino que escogí”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: esfuerzo
Género	Ficción	En esta escena que es parte del nudo, se observa al fallecido Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero y a su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. Estos aparecen en un escenario ficticio, inspirado en el planeta de Kaiosama del animé japonés “Dragon Ball Z”. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se distinguen dos personajes ubicados al frente de un ambiente de naturaleza. El primero de ellos, el que está a la izquierda, representa

			a Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero. A su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se distinguen dos personajes ubicados al frente de un ambiente de naturaleza. El primero de ellos, el que está a la izquierda, representa a Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero. A su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

Guía 40:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:12:20 - 00:01:14:04		
Nº de escena	12		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se aprecian tres personajes ubicados al frente de un ambiente de naturaleza. El primero es Kaio-Sama del Norte, que está ubicado en la parte central; a la izquierda se encuentra el que representa a Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero; y a la mano derecha está quien representa a Óscar Avilés. INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Personaje	Secundario	Se muestran tres personajes. Kaio-Sama del Norte es quien destaca entre los tres. Este se superpone a quienes representan a Arturo Cavero Velásquez y Óscar Avilés. Su figura no se corresponde con la de un ser humano, es más bien un alienígena que tiene dos antenas largas que salen de su cabeza, así como dos bigotes que cuelgan uno de cada cachete. Estos bigotes se asemejan a los de un pez bagre. El color de su rostro es verde aguamarina. Su cabeza es ancha y achatada, sus orejas son largas y tienen forma puntiaguda. Tiene cuatro cejas y no tiene nariz. Lleva puestos unos lentes pequeños de lunas redondas. Está vestido con un traje negro de samurái, cuyos bordes del cuello y brazos son

		<p>amarillos. En medio del traje hay unos caracteres japoneses llamados kanji, que están encerrados con dos círculos concéntricos amarillos. Debajo del traje lleva otro rojo, el cual le cubre desde el cuello hasta los brazos. Detrás de Kaio-Sama del Norte se pueden distinguir a los personajes que representan a Arturo Cavero Velásquez y Óscar Avilés. Encima de la cabeza del que representa a Arturo Cavero hay una aureola. Tiene su cabello color blanco y viste un saco negro. A la izquierda de Kaio-Sama del Norte se encuentra el personaje que representa a Óscar Avilés. Este tiene el antebrazo levantado y el puño cerrado. Se notan tres pliegues de arrugas en su frente y una aureola que se suspende encima de su cabeza. Lleva un saco rosado. INTERPRETACIÓN: entusiasmo</p>
	<p>Escenario</p>	<p>Artificial</p> <p>Se pueden apreciar dos casas de color naranja claro detrás de los personajes. Estas se encuentran ubicadas en un lugar que se asemeja al campo: hay dos árboles en cada extremo. En medio se extiende un campo verde con pasto. El cielo es rosado y tiene nubes blancas. Delante de estos elementos se encuentran tres personajes: Kaio-Sama del Norte en el centro, detrás y a la izquierda el que representa a Arturo Cavero Velásquez y detrás y a la derecha el que representa a Óscar Avilés. INTERPRETACIÓN: paz</p>
	<p>Mensaje</p>	<p>Emocional</p> <p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “AKLLASQAY ÑANNINTA RISAQMI”, cuya traducción significa: “iré por el camino que escogí”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: esfuerzo</p>

	Género	Ficción	En esta escena que es parte del nudo, se observa al personaje que representa a Kaio-Sama del Norte, a Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero y a su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. Estos aparecen en un escenario ficticio, inspirado en el planeta de Kaiosama del animé japonés "Dragon Ball Z". INTERPRETACIÓN: entusiasmo
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se aprecian tres personajes ubicados al frente de un ambiente de naturaleza. El primero es Kaio-Sama del Norte, que está ubicado en la parte central; a la izquierda se encuentra el que representa a Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero; y a la mano derecha está quien representa a Óscar Avilés. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se aprecian tres personajes ubicados al frente de un ambiente de naturaleza. El primero es Kaio-Sama del Norte, que está ubicado en la parte central; a la izquierda se encuentra el que representa a Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero; y a la mano derecha está quien representa a Óscar Avilés. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

Guía 41:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:14:04 - 00:01:16:03		
Nº de escena	13		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	El personaje que representa a David Chauca, conocido también como “el hincha israelita” aparece en la parte central. Detrás de él se pueden ver dos cerros, uno de los cuales es el cerro “San Cristóbal”, así como edificios rosados y casas de distintos colores. INTERPRETACIÓN: identidad
	Personaje	Secundario	El personaje que representa a David Chauca, conocido también como “el hincha israelita” está vestido con una túnica roja, la cual tiene al final de las mangas unos bordados amarillos en forma de dientes. Está sosteniendo con sus dedos índice y pulgar una placa de carro que tiene escrito “Vuelo-Pasaje QATAR”. Tiene una cabellera negra larga que deja ver toda su frente. Su bigote y barba forman un candado en su rostro. Su sonrisa hace que muestre su dentadura, arrugue la frente, levanta las cejas y cierre los ojos. Su rostro es alargado y destaca su nariz grande. Tiene una contextura delgada y hombros caídos. INTERPRETACIÓN: entusiasmo

	Escenario	Real	El personaje que representa a David Chauca, conocido también como “el hincha israelita” está ubicado en un ambiente urbano – marginal. Hay dos cerros, uno de los cuales es el cerro “San Cristóbal”. Se encuentra ubicado a la izquierda. Este tiene una cruz negra en la cima y en su falda hay ubicadas casas de distintos colores: rosado, verde aguamarina, celeste y morado. A la derecha hay un cerro más pequeño que se encuentre inhabitado. Ambos son de color marrón. Los edificios que están delante de ambos cerros son de color rosado predominantemente. Hay dos postes de luz ubicados uno en cada extremo. El cielo es celeste y las nubes blancas. INTERPRETACIÓN: identidad
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “OLI OLI OLI OH QATISAQMI”, cuya traducción significa: “oli oli oli oh! seguiré”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: esfuerzo
	Género	Ficción	El personaje que representa a David Chauca, conocido también como “el hincha israelita” aparece en la parte central. Detrás de él se pueden ver dos cerros, uno de los cuales es el cerro “San Cristóbal”, así como edificios rosados y casas de distintos colores. INTERPRETACIÓN: identidad
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, el personaje que representa a David Chauca, conocido también como “el hincha israelita” aparece en la parte central. Detrás de él se pueden ver dos cerros, uno de los cuales es el cerro “San Cristóbal”, así como edificios rosados y casas de distintos colores. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez

	Contexto	Social	El personaje que representa a David Chauca, conocido también como “el hincha israelita” aparece en la parte central. Detrás de él se pueden ver dos cerros, uno de los cuales es el cerro “San Cristóbal”, así como edificios rosados y casas de distintos colores. INTERPRETACIÓN: identidad
--	-----------------	---------------	---

Guía 42:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:16:03 - 00:01:17:24		
Nº de escena	14		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se aprecia que el personaje que representa a Luis Alberto Guadalupe Rivadeneyra, conocido también por el sobrenombre “Cuto”, se encuentra en un estadio de fútbol. Este personaje aparece en la parte central y detrás de él hay muchos reflectores que iluminan el campo de fútbol y una iluminación que proviene de su parte superior ilumina su cuerpo. INTERPRETACIÓN: fe
	Personaje	Secundario	El personaje que representa a Luis Alberto Guadalupe Rivadeneyra, conocido también por el sobrenombre “Cuto”, tiene las manos juntas en símbolo de oración. Se aprecia que está totalmente calvo. La forma de su cabeza es alargada y destacan sus orejas, boca y nariz. Su frente tiene cuatro pliegues de arrugas y sus cejas están levantadas. Se observa también que al costado de sus ojos se forman arrugas. Su contextura es delgada y atlética, posee un cuello largo. Lleva puesto un bividí gris que en medio tiene una imagen amarilla. Tiene también un collar cuya cadena es amarilla. INTERPRETACIÓN: fe

	Escenario	Real	El personaje que representa al “Cuto” se encuentra en un estadio de fútbol. Se pueden contar once reflectores ubicados en la parte superior de las tribunas. La luz que emiten está orientada verticalmente hacia el campo de fútbol. Este campo tiene franjas verticales de dos tonos de verde distintos, los cuales se alternan a lo largo de su extensión. El cielo tiene un color celeste oscuro. La tribuna tiene tres pisos. INTERPRETACIÓN: divinidad
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “OLI OLI OLI OH QATISAQMI”, cuya traducción significa: “oli oli oli oh! seguiré”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: esfuerzo
	Género	Comedia	Se aprecia que el personaje que representa a Luis Alberto Guadalupe Rivadeneyra, conocido también por el sobrenombre “Cuto”, se encuentra en un estadio de fútbol. Este personaje aparece en la parte central y detrás de él hay muchos reflectores que iluminan el campo de fútbol y una iluminación que proviene de su parte superior ilumina su cuerpo. INTERPRETACIÓN: fe
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se aprecia que el personaje que representa a Luis Alberto Guadalupe Rivadeneyra, conocido también por el sobrenombre “Cuto”, se encuentra en un estadio de fútbol. Este personaje aparece en la parte central y detrás de él hay muchos reflectores que iluminan el campo de fútbol y una iluminación que proviene de su parte superior ilumina su cuerpo. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez

	Contexto	Social	Se aprecia que el personaje que representa a Luis Alberto Guadalupe Rivadeneyra, conocido también por el sobrenombre "Cuto", se encuentra en un estadio de fútbol. Este personaje aparece en la parte central y detrás de él hay muchos reflectores que iluminan el campo de fútbol y una iluminación que proviene de su parte superior ilumina su cuerpo. INTERPRETACIÓN: fe
--	-----------------	---------------	---

Guía 43:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:17:24 - 00:01:19:23		
Nº de escena	15		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. Enfrente de él se ubica el personaje que representa al imagotipo de “Polo Verde Art”. INTERPRETACIÓN: presión
	Personaje	Protagonista	Se aprecia al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de la portería con los brazos extendidos hacia adelante. Este personaje tiene el cabello y las cejas de color negro. Se observa también que tiene el ceño fruncido, viste con una camiseta manga larga amarilla y negra, en la que está escrito el número uno. Asimismo, lleva puesto un par de guantes de color blanco en sus manos. INTERPRETACIÓN: concentración
		Secundario	Se observa a un personaje que representa al imagotipo de “Polo verde art” ubicado delante del personaje que representa al arquero Pedro Gallese. El imagotipo está compuesto por una cabeza, a la izquierda, y una figura cuadrada, a la derecha, en dónde está escrito de color negro y en mayúsculas el texto

			"Polo verde". Esta figura cuadrada está encerrada por líneas negras. Por otra parte, la cabeza del personaje tiene el cabello de color negro y en ella resaltan dos cabellos en forma de púas. El rostro de la cabeza tiene el ceño fruncido, la ceja derecha levantada y los labios caídos. Por último, se aprecia que la cabeza está inclinada hacia la derecha. INTERPRETACIÓN: escepticismo
	Escenario	Real	Se observa una portería la cual está compuesta por mallas de color blanco. También hay gotas blancas que cubren al personaje que representa al portero Pedro Gallese. Se aprecia un cielo de color azul y plomo, que tiene nubes moradas. INTERPRETACIÓN: presión
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: "RIGHT HERE RIGHT NOW GO!", cuya traducción significa: "justo aquí, justo ahora (Vamos)", acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Suspense	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. Enfrente de él se ubica el personaje que representa al imago tipo de "Polo Verde Art". INTERPRETACIÓN: presión
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. Enfrente de él se ubica el personaje que representa al imago tipo de "Polo Verde Art". En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez

	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. Enfrente de él se ubica el personaje que representa al imagotipo de "Polo Verde Art". INTERPRETACIÓN: presión
--	-----------------	---------------	--

Guía 44:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:19:23 - 00:01:20:23		
Nº de escena	15		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. INTERPRETACIÓN: presión
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de la portería con los brazos extendidos hacia adelante. Este tiene el cabello, la barba y las cejas de color negro. Se observa que tiene el ceño fruncido y la mirada hacia el frente. Viste con una camiseta manga larga amarillo y negro, en la que está escrito el número uno en negro. Asimismo, lleva puesto un par de guantes de color blanco en sus manos. INTERPRETACIÓN: concentración
	Escenario	Real	Se observa una portería la cual está compuesta por mallas de color blanco. También hay gotas blancas que cubren al personaje que representa al portero Pedro Gallese. Se aprecia un cielo de color azul y plomo, que tiene nubes moradas. INTERPRETACIÓN: presión

	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en lengua quechua la siguiente frase: “TUQYACHIMUY BALATA NIRAQ”, cuya traducción significa: “detona como una bala”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: lucha
	Género	Suspense	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. INTERPRETACIÓN: presión
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado delante de una portería con los brazos extendidos hacia adelante. INTERPRETACIÓN: presión

Guía 45:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:20:23 - 00:01:22:07		
Nº de escena	15		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa la mano del personaje que representa al arquero Pedro Gallese atajando una pelota en un día lluvioso. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Personaje	Protagonista	Se observa la mano del personaje que representa al arquero Pedro Gallese atajando una pelota en un día lluvioso. De este se aprecia el brazo extendido. Viste con una camiseta manga larga de color amarillo y negro, y lleva puesto un guante blanco, el cual choca con el balón de fútbol. INTERPRETACIÓN: lucha
	Escenario	Real	Se observa el travesaño y poste vertical de un arco de fútbol, así como las mallas blancas que lo cubren. Hay un balón de fútbol, el cual está formado por hexágonos blancos y azules, encerrados por líneas negras, al lado de la mano del personaje que representa al portero Pedro Gallese. Asimismo, se observan gotas de agua de color blanco que cubren al personaje, al arco, a la pelota de fútbol y al cielo. Este último es de color celeste y tiene nubes plomas. INTERPRETACIÓN: presión

	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “RIGHT HERE RIGHT NOW BURN”, cuya traducción significa: “justo aquí, justo ahora (prende la llama)”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Ficción	Se observa la mano del personaje que representa al arquero Pedro Gallese atajando una pelota en un día lluvioso. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa la mano del personaje que representa al arquero Pedro Gallese atajando una pelota en un día lluvioso. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa la mano del personaje que representa al arquero Pedro Gallese atajando una pelota en un día lluvioso. INTERPRETACIÓN: intensidad

Guía 46:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:22:07 - 00:01:24:04		
Nº de escena	15		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado en un ambiente bastante iluminado. INTERPRETACIÓN: intensidad
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado en un ambiente bastante iluminado. Su barba, ceja derecha y cabello con trenzas son de color negro. Viste una camiseta amarilla, unos guantes blancos y plomo y un buzo del mismo color. Tiene ambos brazos extendidos hacia adelante. INTERPRETACIÓN: ímpetu
	Escenario	Real	Se observa un ambiente iluminado por cuatro reflectores que apuntan hacia el personaje que representa al portero Pedro Gallese. Estos están ubicados en el borde de una franja de color azul. Asimismo, debajo los reflectores se observa tres franjas de color azul que tienen círculos celestes. En el margen izquierdo y derecho de las franjas hay una línea diagonal de color plomo. Se aprecia también gotas de color blanco que cubren al personaje y al ambiente. Por último,

			se observa un cielo de color azul con nubes celestes. INTERPRETACIÓN: presión
	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “TUQYACHIMUY LLIMPITA QINA”, cuya traducción significa: “detona como un rayo”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: lucha
	Género	Suspense	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado en un ambiente bastante iluminado. INTERPRETACIÓN: presión
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado en un ambiente bastante iluminado. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al arquero Pedro Gallese ubicado en un ambiente bastante iluminado. INTERPRETACIÓN: intensidad

Guía 47:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:24:04 - 00:01:25:02		
Nº de escena	16		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: expectativa
	Personaje	Secundario	Se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. Este se encuentra ubicado dentro de un televisor. Tiene el cabello y cejas de color negro; lleva puestos unos anteojos, los cuales descansan sobre su nariz; su mirada está dirigida hacia el frente; y al estar hablando, tiene la boca abierta, mostrando sus dientes blancos. Se observa también que tiene las dos manos juntas y entrelazadas con sus dedos. Lleva unos audífonos de color plomo, que están apoyados en ambas orejas y un cable en forma espiral que se sujeta de este. El personaje viste con una camisa blanca manga larga, una corbata roja y un saco de color plomo. Sobre su cabeza flota una aureola de color amarillo. INTERPRETACIÓN: moderación

	Escenario	Artificial	<p>Se observa un televisor de color marrón, plomo y negro. Tiene manijas circulares, de colores negro y plomo. En la pantalla de este se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo y un texto que dice “FIFA World Cup Qatar 2022”. Hay también una imagen de una cancha de fútbol de color verde, con bordes blancos, con dos rectángulos y un círculo y una línea blanca. Sobre esta cancha se encuentra la imagen que representa la bandera de Canadá y a su lado, la que representa a la de Perú. La bandera que representa a Canadá tiene un fondo entero blanco con estrellas blancas encima. La otra tiene dos franjas verticales rojas en los extremos y una blanca en medio, en la cual está dibujado un escudo. El escudo es de color verde, rojo y amarillo. Detrás de estos elementos se encuentra un fondo morado. Alrededor del televisor se observa un cielo de color morado y al lado derecho de este hay una franja de color marrón y verde. INTERPRETACIÓN: novedad</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “RIGHT HERE RIGHT NOW BANG”, cuya traducción significa: “justo aquí, justo ahora (Vamos)”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	Género	Ficción	<p>En esta escena que es parte del nudo, se observa la imagen del fallecido narrador de futbol Daniel Peredo, acompañado de una aureola sobre su cabeza, haciendo alusión a que ya no pertenece a este mundo, pues aparece en un escenario ficticio, inspirado en el planeta de Kaiosama del animé japonés “Dragon Ball Z”. INTERPRETACIÓN: expectativa</p>

	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: expectativa

Guía 48:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:25:02 - 00:01:25:20		
Nº de escena	16		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: euforia
	Personaje	Secundario	Se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. Este se encuentra ubicado dentro de un televisor. Tiene el cabello y cejas de color negro y lleva puestos unos anteojos, los cuales descansan sobre su nariz. Tiene el ceño fruncido y la boca abierta. Su mirada está fija hacia adelante, sus dientes son blancos y su lengua roja. Se observa también que tiene los dos brazos alzados con los puños cerrados. Lleva unos audífonos de color plomo, que están apoyados en ambas orejas y un cable en forma espiral que se sujeta de este. El personaje viste con una camisa blanca manga larga, una corbata roja y un saco de color plomo. Sobre su cabeza flota una aureola de color amarillo. INTERPRETACIÓN: euforia

	<p>Escenario</p>	<p>Artificial</p>	<p>Se observa un televisor de color marrón, plomo y negro. Tiene manijas de forma circular, de color negro y plomo. En la pantalla de este se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo y un texto que dice “FIFA World Cup Qatar 2022”. Hay también una imagen de una cancha de fútbol de color verde, con bordes blancos, con dos rectángulos y un círculo y una línea blanca. Sobre esta cancha se encuentra la imagen que representa la bandera de Canadá y a su lado, la que representa a la de Perú. La bandera que representa a Canadá tiene un fondo entero blanco con estrellas blancas encima. La otra tiene dos franjas verticales rojas en los extremos y una blanca en medio, en la cual está dibujado un escudo. El escudo es de color verde, rojo y amarillo. Delante del personaje que representa al ex narrador Daniel Peredo hay un texto que dice “LA TAPÓ!”. Este es de color celeste y blanco, cuyos bordes son de color azul oscuro. Detrás de estos elementos se encuentra un fondo morado. Alrededor del televisor se observa un cielo de color morado y al lado derecho de este hay una franja de color marrón y verde. INTERPRETACIÓN: novedad</p>
	<p>Mensaje</p>	<p>Emocional</p>	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “RIGHT HERE RIGHT NOW BANG”, cuya traducción significa: “justo aquí, justo ahora (Vamos)”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia</p>
	<p>Género</p>	<p>Ficción</p>	<p>En esta escena que es parte del nudo, se observa la imagen del fallecido narrador de futbol Daniel Peredo, acompañado de una aureola sobre su cabeza, haciendo alusión a que ya no pertenece a este mundo, pues aparece en un escenario</p>

			ficticio, inspirado en el planeta de Kaiosama del animé japonés "Dragon Ball Z". INTERPRETACIÓN: euforia
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: euforia

Guía 49:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:25:20 - 00:01:28:13		
Nº de escena	16		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Hay dos personajes ubicados en un mismo ambiente de naturaleza. Uno de ellos es quien representa a Arturo "Zambo" Cavero y a su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. Ambos están parados frente a un televisor en donde está el personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo. Este último se encuentra en un ambiente distinto. INTERPRETACIÓN: euforia
	Personaje	Secundario	Se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo en una transmisión de televisión sobre la FIFA World Cup Qatar 2022. Este se encuentra ubicado dentro de un televisor. Tiene el cabello y cejas de color negro y lleva puestos unos anteojos, los cuales descansan sobre su nariz. Tiene el ceño fruncido y la boca abierta. Su mirada está fija hacia adelante, sus dientes son blancos y su lengua roja. Se observa también que tiene los dos brazos alzados con los puños cerrados. Lleva unos audífonos de color plomo, que están apoyados en ambas orejas y un cable en forma espiral que se sujeta de este. El personaje viste con una camisa blanca manga larga, una corbata roja y un saco

		de color plomo. Sobre su cabeza flota una aureola de color amarillo. Al frente de este se ubican los personajes que representan a Arturo "Zambo" Cavero y a Óscar Avilés, los cuales se encuentran de espaldas. El que representa a Óscar Avilés tiene el cabello de color negro. Sus dos brazos están estirados hacia arriba y se puede observar que tiene el puño de su mano izquierda cerrado. Viste con un saco rosado que tiene parches marrones en los codos. A su lado derecho y detrás de él se ubica el personaje que representa Arturo "Zambo" Cavero. Ese tiene el cabello de color blanco y ambos brazos estirados hacia arriba, con la mano derecha cerrada, formando un puño. Viste con un saco de color negro y una camisa roja. INTERPRETACIÓN: euforia
Escenario	Artificial	Se observa un televisor de color marrón, plomo y negro. Tiene manijas circulares de color negro y plomo. En la pantalla de este se observa al personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo y un texto que dice "FIF. Detrás del personaje hay una imagen de color morado y delante de este hay un texto que dice "LA TA". El texto tiene color celeste y blanco, con bordes de color azul oscuro. Por otra parte, debajo del televisor se encuentra una mesa de color plomo. El ambiente que rodea estos elementos es un cielo morado, hojas verdes de los árboles, troncos marrones y plantas verdes. Se aprecia también un camino cuarteado. Detrás del televisor y a su lado derecho se divisa parte de la carcasa de un auto, el cual es de color rojo y blanco. Su llanta es de color plomo y blanco. INTERPRETACIÓN: paz
Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: "TUQYACHIMUY BALATA NIRAQ",

			cuya traducción significa: “detona como una bala”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Ficción	En esta escena que es parte del nudo, se observa la imagen del fallecido narrador de futbol Daniel Peredo, acompañado de una aureola sobre su cabeza, haciendo alusión a que ya no pertenece a este mundo. Asimismo, se aprecia al personaje que represente al fallecido Arturo Cavero Velásquez, conocido también como Arturo "Zambo" Cavero y a su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. Estos aparecen en un escenario ficticio, inspirado en el planeta de Kaiosama del animé japonés “Dragon Ball Z”. INTERPRETACIÓN: euforia
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, hay dos personajes ubicados en un mismo ambiente de naturaleza. Uno de ellos es quien representa a Arturo "Zambo" Cavero y a su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. Ambos están parados frente a un televisor en donde está el personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo. Este último se encuentra en un ambiente distinto. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Hay dos personajes ubicados en un mismo ambiente de naturaleza. Uno de ellos es quien representa a Arturo "Zambo" Cavero y a su costado se encuentra quien representa a Óscar Avilés. Ambos están parados frente a un televisor en donde está el personaje que representa al ex narrador de fútbol Daniel Peredo. Este último se encuentra en un ambiente distinto. INTERPRETACIÓN: euforia

Guía 50:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:28:13 - 00:01:29:19		
Nº de escena	17		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a cuatro personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está en el extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; a su costado está quien representa al delantero Christian Cueva; a la derecha de él se ubica el que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca; y en el extremo derecho se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Personaje	Protagonista	El personaje que se encuentra en el extremo derecho es quien representa al portero Pedro Gallese. Este tiene los brazos cruzados. Lleva puesto un guante de color blanco, un polo blanco debajo del polo manga larga amarillo y un buzo plomo con una raya vertical delgada de color amarillo. Su cabello, cejas y barba son de color negro. Su cabello es trenzado. Tiene el ceño fruncido y la mirada en dirección al frente de él. Su nariz es respingada y su boca está abierta. Por último, todo su cuerpo está de perfil. INTERPRETACIÓN: desconcierto

		Secundario	<p>Hay tres personajes ubicados en un mismo espacio. El que representa al centrocampista Edison Flores tiene orejas grandes, que destacan de los demás personajes. Su cabello es plomo y su ceja izquierda negra. Tiene la nariz respingada y también se ve que su boca está abierta. Lleva puesto un polo manga corto de color blanco con una franja roja en diagonal. Asimismo, todo su cuerpo está de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Al lado izquierdo de este se encuentra el personaje que representa al delantero Christian Cueva. Este tiene el cabello largo en la parte superior en forma de púas y es de color plomo. Su ceja izquierda es negra, su nariz, respingada; tiene la boca abierta y se ve que rechinan sus dientes. Lleva puesto un polo manga corto de color blanco con una franja roja en diagonal. Asimismo, todo su cuerpo está de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. Detrás de él se encuentra ubicado el personaje que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca. Su cabello es rubio, el cual es largo tanto en los laterales como en la parte superior de su cabeza. Tiene el ceño fruncido, una nariz aguileña y se ve que sonríe. Lleva puesto un buzo de color rojo y un polo blanco debajo de su casaca rojiblanca. La casaca tiene capucha y un logo que combina los colores blanco y rojo y el texto "FPF". Su mano izquierda se encuentra metida en el bolsillo de su buzo. Asimismo, todo su cuerpo está de perfil y tiene la mirada en dirección hacia delante de él. INTERPRETACIÓN: desconcierto</p>
	Escenario	Artificial	<p>Se aprecia un ambiente que está iluminado por unas barras de colores azul y blanco, que se deslizan de izquierda hacia derecha. Están ubicadas detrás de los cuatro personajes. INTERPRETACIÓN: intensidad</p>

	Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “RIGHT HERE RIGHT NOW BURN”, cuya traducción significa: “justo aquí, justo ahora (prende la llama)”, acompañado de una musicalización compuesta por Instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
	Género	Suspense	Se observa a cuatro personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está en el extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; a su costado está quien representa al delantero Christian Cueva; a la derecha de él se ubica el que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca; y en el extremo derecho se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Tiempo	Pasado	En el mes de julio, observa a cuatro personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está en el extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; a su costado está quien representa al delantero Christian Cueva; a la derecha de él se ubica el que representa al exdirector técnico Ricardo Gareca; y en el extremo derecho se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa a cuatro personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está en el extremo izquierdo representa al centrocampista Edison Flores; a su costado está quien representa al delantero Christian Cueva; a la derecha de él se ubica el que representa al

			exdirector técnico Ricardo Gareca; y en el extremo derecho se encuentra el personaje que representa al portero Pedro Gallese. INTERPRETACIÓN: desconcierto
--	--	--	--

Guía 51:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:29:19 - 00:01:31:03		
Nº de escena	17		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a dos personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. INTERPRETACIÓN: presión
	Personaje	Antagonista	El personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne tiene puesta sobre su rostro una máscara que representa al pokémon Mr. Mime. La máscara tiene dos cuernos de color azul sobre su cabeza, unos ojos grandes, dos círculos rosados en ambos pómulos, una lengua rosada y la boca abierta. Se observa también que el personaje tiene una barba de color marrón Sus piernas están abiertas, el brazo izquierdo extendido hacia arriba y, el derecho, hacia abajo. El personaje viste con una camiseta manga larga de color plomo y negro, en dónde está escrito el número doce. Tiene un short del mismo color que su camiseta, zapatillas de color negro y plomo y un par de guantes plomos en

			<p>sus manos. Este personaje tiene la mirada en dirección hacia el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: picardía</p>
		Secundario	<p>Se observa a dos personajes ubicados en un mismo espacio, el cual está bastante iluminado. El personaje que representa al defensa Luis Advíncula, a la izquierda, tiene el cabello de color plomo y blanco. Viste con una camiseta blanca manga corta, que tiene una franja diagonal roja y lleva escrito el número diecisiete en negro. Lleva puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro. El personaje se encuentra en una posición erguida y de espaldas, con ambos brazos extendidos hacia abajo. Su rostro está en dirección hacia el personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne, a la derecha. INTERPRETACIÓN: concentración</p>
	Escenario	Artificial	<p>Se aprecia un ambiente que está iluminado por unas barras de color azul y blanco, que se deslizan de izquierda a derecha y que están ubicadas detrás de los dos personajes. También se observa una pelota de fútbol ubicada delante de la pierna derecha del personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Esta pelota de fútbol tiene forma esférica y está compuesta por hexágonos color azul y blanco, los cuales están encerrados por rayas negras. INTERPRETACIÓN: intensidad</p>
	Mensaje	Emocional	<p>En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “TUQYACHIMUY LLIMPITA QINA YAW”, cuya traducción significa: “detona como un rayo hey”, acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia</p>

	Género	Suspense	Se observa a dos personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. INTERPRETACIÓN: presión
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a dos personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa a dos personajes ubicados en un mismo espacio, el cual es colorido e iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. INTERPRETACIÓN: presión

Guía 52:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:31:03 - 00:01:32:12		
Nº de escena	18		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a dos personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. INTERPRETACIÓN: presión
	Personaje	Antagonista	El personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne tiene puesta sobre su rostro una máscara que representa al pokémon Mr. Mime. La máscara tiene dos cuernos de color azul sobre su cabeza, unos ojos grandes, dos círculos rosados en ambos pómulos, una lengua rosada y la boca abierta. Se observa también que el personaje tiene una barba de color marrón Sus piernas están abiertas, el brazo izquierdo extendido hacia arriba y, el derecho, hacia abajo. El personaje viste con una camiseta manga larga de color plomo y negro, en dónde está escrito el número doce. Tiene un short del mismo color que su camiseta, zapatillas de color negro y plomo y un par de guantes plomos en

			<p>sus manos. Este personaje tiene la mirada en dirección hacia el personaje que representa al defensa Luis Advíncula. INTERPRETACIÓN: picardía</p>
		Secundario	<p>El personaje que representa al defensa Luis Advíncula, a la izquierda, tiene el cabello de color plomo y blanco. Viste con una camiseta blanca manga corta, que tiene una franja diagonal roja y lleva escrito el número diecisiete en negro. Lleva puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas de color negro. El personaje se encuentra en una posición erguida y de espaldas, con ambos brazos extendidos hacia abajo. Su rostro está en dirección hacia el personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne, a la derecha. INTERPRETACIÓN: concentración</p>
	Escenario	Real	<p>Se observa el interior de un estadio. Hay doce reflectores, tribunas y una cancha en dónde se ubican los personajes. Los reflectores están ubicados al borde de una franja de color azul, los cuales emiten una luz de color blanco azulado sobre la cancha de fútbol. Las tribunas son de color celeste y azul, se encuentran divididas por líneas horizontales y tienen círculos brillantes celestes. La cancha del estadio es color verde y en este hay líneas blancas dibujadas. Hay un arco de fútbol, ubicado detrás del personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne. Este arco es de color blanco y tiene mallas del mismo color que lo cubre. También se observa una pelota de fútbol ubicada delante de la pierna derecha del personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Esta pelota de fútbol tiene forma esférica y está compuesta por hexágonos color azul y blanco, los cuales están encerrados por rayas negras. Por último, se observa un cielo que está ubicado sobre el estadio, que tiene colores celestes y azul</p>

		oscuro. Las nubes que hay en él son de color azul oscuro. INTERPRETACIÓN: presión
Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del nudo de la historia, se escucha a un grupo de voces cantando en inglés la siguiente frase: “TUQYACHIMUY LLIMPITA QINA YAW”, cuya traducción significa: “detona como un rayo hey”, acompañado de una musicalización compuesta por instrumentos de percusión y cuerda. INTERPRETACIÓN: euforia
Género	Suspense	Se observa a dos personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. INTERPRETACIÓN: presión
Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a dos personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
Contexto	Social	Se observa a dos personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje que está a la izquierda representa al defensa Luis Advíncula; quien está enfrente de él representa al arquero australiano Andrew Redmayne. INTERPRETACIÓN: presión

Guía 53:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:32:12 - 00:01:34:05		
Nº de escena	18		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a tres personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje del centro representa al exdirector técnico Ricardo Gareca y detrás de él se encuentra quien representa al defensa Luis Advíncula. También se observa parte del cuerpo del personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne quien está delante de la portería. INTERPRETACIÓN: expectación
	Personaje	Antagonista	El personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne se encuentra ubicado delante de un arco de fútbol y al frente del personaje que representa al defensa Luis Advíncula. De este se observa un cuerno de color turquesa y el brazo izquierdo extendido hacia arriba. El personaje viste con una camiseta manga larga de color plomo. INTERPRETACIÓN: picardía
		Secundario	Se observa al personaje que representa al ex director técnico Ricardo Gareca ubicado en la parte central. Tiene el cabello largo y las cejas de color rubio. Sus cejas están alzadas y forman líneas de expresión en su frente; el iris de sus ojos

			<p>es pequeño; tiene la boca abierta y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Viste con una casaca de color rojo. Detrás de este personaje, a la izquierda, se encuentra quien representa al defensa Luis Advíncula. Este tiene el cabello de color plomo y blanco. Lleva una camiseta manga corta blanca con una franja diagonal roja y encima tiene escrito el número diecisiete. El personaje también tiene puesto un short y un par de medias blancas, así como un par de zapatillas negras. El personaje se encuentra en una posición erguida y de espaldas; ambos brazos extendidos hacia abajo y su rostro está en dirección hacia el personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne.</p> <p>INTERPRETACIÓN: expectación</p>
	Escenario	Real	<p>Se observa el interior de un estadio. Hay nueve reflectores, tribunas y una cancha en dónde se ubican los personajes. Los reflectores están ubicados al borde de una franja de color azul, los cuales emiten una luz blanca azulada sobre la cancha de fútbol. Las tribunas son de color celeste y azul; se encuentran divididas por líneas horizontales y tienen círculos brillantes celestes. La cancha del estadio es color verde y en este hay líneas blancas dibujadas. También se puede apreciar un arco de fútbol ubicado detrás del personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne. Este es de color blanco y tiene mallas del mismo color que lo cubren. También se observa una pelota de fútbol ubicada delante de la pierna derecha del personaje que representa al defensa Luis Advíncula. Esta pelota de fútbol tiene forma esférica y está compuesta por hexágonos color azul y blanco, los cuales están encerrados por rayas negras. Por último, se observa un cielo que está ubicado sobre el estadio, que tiene</p>

			colores celestes y azul oscuro. Las nubes que hay en él son de color azul oscuro. INTERPRETACIÓN: presión
	Género	Suspenso	Se observa a tres personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje del centro representa al exdirector técnico Ricardo Gareca y detrás de él se encuentra quien representa al defensa Luis Advíncula. También se observa parte del cuerpo del personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne quien está delante de la portería. INTERPRETACIÓN: expectación
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a tres personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje del centro representa al exdirector técnico Ricardo Gareca y detrás de él se encuentra quien representa al defensa Luis Advíncula. También se observa parte del cuerpo del personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne quien está delante de la portería. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa a tres personajes ubicados en la cancha de un estadio, el cual está iluminado. El personaje del centro representa al exdirector técnico Ricardo Gareca y detrás de él se encuentra quien representa al defensa Luis Advíncula. También se observa parte del cuerpo del personaje que representa al arquero australiano Andrew Redmayne quien está delante de la portería. INTERPRETACIÓN: expectación

Guía 54:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:34:05 - 00:01:35:06		
Nº de escena	19		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa a los personajes que representan al exdirector técnico Ricardo Gareca y al imago tipo de Polo Verde Art ubicados en un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Personaje	Secundario	Se observa a los personajes que representan al exdirector técnico Ricardo Gareca y al imago tipo de Polo Verde Art ubicados en un ambiente iluminado. El primero de ellos tiene el cabello largo y cejas rubias. Sus cejas están alzadas y se forman líneas de expresión en su frente; el iris de sus ojos es pequeño y su mirada está en dirección hacia el frente de él. Viste con un polo de color rosado y encima de él tiene puesta una casaca roja. Delante del primer personaje se ubica el que representa al imago tipo de Polo Verde Art. Este personaje está compuesto por dos elementos: a la derecha, una cabeza y, a la izquierda, una figura cuadrada. En este segundo elemento está escrito en negro y en mayúsculas el texto "POLO VERDE", y los bordes son líneas de color negro. Por otra parte, en el rostro de la cabeza del personaje el cabello es negro y de él

			sobresalen dos cabellos en forma de púas. Este personaje tiene el ceño fruncido, la ceja derecha levantada y los labios caídos. Su cabeza está inclinada hacia la derecha. INTERPRETACIÓN: Gareca = desconcierto / Imagotipo de Polo Verde Art = escepticismo
	Escenario	Artificial	Se observa un ambiente iluminado por una imagen de fondo blanco, la cual está ubicada detrás de los personajes. INTERPRETACIÓN: vacío
	Género	Suspense	Se observa a los personajes que representan al exdirector técnico Ricardo Gareca y al imagotipo de Polo Verde Art ubicados en un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa a los personajes que representan al exdirector técnico Ricardo Gareca y al imagotipo de Polo Verde Art ubicados en un ambiente iluminado. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa a los personajes que representan al exdirector técnico Ricardo Gareca y al imagotipo de Polo Verde Art ubicados en un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: desconcierto

Guía 55:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:35:06 - 00:01:36:01		
Nº de escena	19		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Nudo	Se observa al personaje que representa al imagotipo de Polo Verde Art ubicado en un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: vacío
	Personaje	Secundario	Se observa al personaje que representa al Imagotipo de Polo Verde Art, ubicado en un ambiente iluminado. Este personaje está compuesto por dos elementos: a la derecha, una cabeza y, a la izquierda, una figura cuadrada. En este segundo elemento está escrito en negro y en mayúsculas el texto "POLO VERDE", y los bordes son líneas de color negro. Por otra parte, en el rostro de la cabeza del personaje el cabello es negro y de él sobresalen dos cabellos en forma de púas. Este personaje tiene el ceño fruncido, la ceja derecha levantada y los labios caídos. Su cabeza está inclinada hacia la derecha. INTERPRETACIÓN: escepticismo
	Escenario	Artificial	Se observa un ambiente iluminado por una imagen de fondo blanco, la cual está ubicada detrás de los personajes. INTERPRETACIÓN: vacío

	Género	Suspense	Se observa al personaje que representa al imago tipo de Polo Verde Art ubicado en un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: vacío
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa al imago tipo de Polo Verde Art ubicado en un ambiente iluminado. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al imago tipo de Polo Verde Art ubicado en un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: vacío

Guía 56:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:36:01 - 00:01:38:21		
Nº de escena	20		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	Se observa el exterior de una zona urbana iluminada en la que es de día. En ella resalta un edificio representativo conocido como la Torre de Pisa. INTERPRETACIÓN: paz
	Escenario	Real	Las casas tienen tejados de color naranja, puertas y ventanas marrones, balcones con maceteros con plantas verdes y cortinas turquesas y celestes instaladas en las ventanas. Las fachadas tienen colores variados: crema, naranja y rojo. Se observa que delante de estas casas hay una baranda con rejas de color plomo. Un edificio resalta entre todas las edificaciones: aquel que representa la Torre de Pisa. Este edificio está inclinado. Combina en su superficie lateral los colores rojo y rosado. En la cima hay una bandera roja protegida por una baranda circular marrón. Asimismo, se puede ver un sol prominente amarillo y redondo en la sección superior derecha. Detrás de este se observa un cielo y nubes en forma de franjas de color amarillo. INTERPRETACIÓN: paz

	Género	Ficción	Se observa el exterior de una zona urbana iluminada en la que es de día. En ella resalta un edificio representativo conocido como la Torre de Pisa. INTERPRETACIÓN: paz
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa el exterior de una zona urbana iluminada en la que es de día. En ella resalta un edificio representativo conocido como la Torre de Pisa. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa el exterior de una zona urbana iluminada en la que es de día. En ella resalta un edificio representativo conocido como la Torre de Pisa. INTERPRETACIÓN: paz

Guía 57:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:38:21 - 00:01:41:18		
Nº de escena	21		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula echado sobre de un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. INTERPRETACIÓN: confort
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula echado sobre de un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. Este tiene el cabello, cejas y bigote de color negro. Sus ojos están cerrados, tiene la boca abierta y se ve su lengua roja. Viste con un polo de color blanco y una camisa roja. Su mano derecha sostiene una almohada y la izquierda una sábana. Su cabeza está apoyada sobre una almohada. INTERPRETACIÓN: cansancio
	Escenario	Real	Se observa un ambiente iluminado, que tiene una ventana ubicada en el margen izquierdo. Está ventana tiene una cortina de color amarillo, sostenida por una baranda marrón. Esta cortina está abierta hasta la mitad, lo cual permite la entrada de luz al ambiente. Al lado derecho de la ventana está un televisor negro, el cual se apoya sobre un mueble anaranjado. Este mueble tiene una

		<p>manija blanca y dos patas. También se aprecia en el piso una alfombra ovalada de color naranja, amarillo, rosado y verde. Se observan además dos cuadros rectangulares en la pared de distinto tamaño. El cuadro pequeño tiene un marco de color naranja y su interior es rosado. A la derecha, el cuadro de mayor tamaño tiene el marco de color verde y su interior es rosado. Al lado del cuadro más grande está parada una lámpara. Esta se encuentra compuesta por una vara marrón y una cabeza que tiene rayas blancas, marrones, moradas, rosadas y verdes. La lámpara proyecta su sombra sobre la pared. Al lado derecho de la lámpara está ubicado el sofá en donde está recostado el personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. Este sofá es amarillo y sus patas son marrones. Sobre el sofá hay una banderola azul que tiene la forma de un trapecio rectangular. En ella está escrito el texto "ITALIA" en mayúscula y hay tres franjas verticales: en el extremo hay una franja de color verde con una estrella encima, la del medio es blanca y tiene dos estrellas y la del extremo derecho es roja, en la que hay una estrella. Todas estas estrellas son amarillas. En el centro de la banderola y sobre las tres franjas horizontales hay otras tres franjas de los mismos colores que forman un círculo, cuyos bordes son blancos. Las paredes de la habitación son de color rosado y en ella se observan franjas oscuras que tienen formas de zigzag. También, se observa el texto "Zz" en color blanco sobre la cabeza del personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. Hay además una sábana de color mostaza que lo cubre y una almohada verde donde recuesta su cabeza y mano derecha. El piso de la</p>
--	--	--

			habitación es de color marrón claro y tienen líneas marrones diagonales. INTERPRETACIÓN: identidad
	Género	Ficción	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula echado sobre de un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. INTERPRETACIÓN: confort
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula echado sobre de un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula echado sobre de un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. INTERPRETACIÓN: confort

Guía 58:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:41:18 - 00:01:44:02		
Nº de escena	21		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula sentado sobre un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula sentado sobre un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. Este tiene el cabello, cejas y bigote de color negro. Sus ojos y boca están abiertos y se ven sus dientes de color blanco. Viste con un polo blanco y una camisa roja. Su mano derecha está extendida hacia delante de él y sostiene la sábana. Su cabeza está girada hacia su derecha y su mirada fija hacia el frente. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Escenario	Real	Se observa un ambiente iluminado. Se distingue ligeramente un cuadro que tiene el marco de color verde y cuyo interior es rosado. Al lado del cuadro más grande está parada una lámpara. Esta se encuentra compuesta por una vara marrón y una cabeza que tiene rayas blancas, marrones, moradas, rosadas y verdes. La

		<p>lámpara proyecta su sombra sobre la pared. Al lado derecho de la lámpara está ubicado el sofá en dónde está sentado el personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. Este sofá es amarillo y sus patas son marrones. Sobre el sofá hay una banderola azul que tiene la forma de un trapecio rectangular. En ella está escrito el texto "ITALIA" en mayúscula y hay tres franjas verticales: en el extremo hay una franja de color verde con una estrella encima, la del medio es blanca y tiene dos estrellas y la del extremo derecho es roja, en la que hay una estrella. Todas estas estrellas son amarillas. En el centro de la banderola y sobre las tres franjas horizontales hay otras tres franjas de los mismos colores que forman un círculo, cuyos bordes son blancos. Las paredes de la habitación son de color rosado y en ella se observan franjas oscuras que tienen formas de zigzag. Hay además una sábana de color mostaza que cubre al personaje y una almohada verde que está detrás de este. El piso de la habitación es de color marrón claro y tienen líneas marrones diagonales. Al lado derecho del sofá se observan el tallo marrón y hojas verdes de una planta. INTERPRETACIÓN: identidad</p>	
	Género	Ficción	<p>Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula sentado sobre un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. INTERPRETACIÓN: desconcierto</p>
	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula sentado sobre un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación</p>

	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula sentado sobre un sillón, el cual está ubicado en una habitación iluminada. INTERPRETACIÓN: desconcierto
--	-----------------	---------------	--

Guía 59:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:44:02 - 00:01:45:05		
Nº de escena	21		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: "Que extraño...". INTERPRETACIÓN: extrañeza
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula de pie sobre una alfombra en el interior de una habitación iluminada. Este tiene el cabello, ceja y bigote de color negro. Viste con un polo rojo y tiene ambos brazos extendidos hacia abajo. Viste un short plomo y se encuentra descalzo. Está de espaldas y su cabeza girada en dirección hacia la ventana. INTERPRETACIÓN: duda
	Escenario	Real	Se observa un ambiente iluminado, que tiene una ventana ubicada en el margen izquierdo. Está ventana tiene una cortina de color amarillo, sostenida por una baranda marrón. Esta cortina está abierta hasta la mitad, lo cual permite la entrada de luz al ambiente. Al lado derecho de la ventana está un televisor negro,

			<p>el cual se apoya sobre un mueble anaranjado. Este mueble tiene una manija blanca y dos patas. También se aprecia en el piso una alfombra ovalada de color naranja, amarillo, rosado y verde. Se observan además dos cuadros rectangulares en la pared de distinto tamaño. El cuadro pequeño tiene un marco de color naranja y su interior es rosado. A la derecha, el cuadro de mayor tamaño tiene el marco de color verde y su interior es rosado. Al lado del cuadro más grande está parada una lámpara. Esta se encuentra compuesta por una vara marrón y una cabeza que tiene rayas blancas, marrones, moradas, rosadas y verdes. La lámpara proyecta su sombra sobre la pared. Al lado derecho de esta se encuentra un sofá amarillo con patas son marrones. Sobre el sofá hay una banderola azul que tiene la forma de un trapecio rectangular. En ella está escrito el texto "ITALIA" en mayúscula y hay tres franjas verticales: en el extremo hay una franja de color verde con una estrella encima, la del medio es blanca y tiene dos estrellas y la del extremo derecho es roja, en la que hay una estrella. Todas estas estrellas son amarillas. En el centro de la banderola y sobre las tres franjas horizontales hay otras tres franjas de los mismos colores que forman un círculo, cuyos bordes son blancos. Las paredes de la habitación son de color rosado y en ella se observan franjas oscuras que tienen formas de zigzag. El piso de la habitación es de color marrón claro y tienen líneas marrones diagonales.</p> <p>INTERPRETACIÓN: identidad</p>
	Mensaje	Racional	<p>Se aprecia el texto de la siguiente frase: "Que extraño...", acompañado de una musicalización compuesta por un instrumento de cuerda que retumban.</p> <p>INTERPRETACIÓN: extrañeza</p>

	Género	Ficción	En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Que extraño...”. INTERPRETACIÓN: extrañeza
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio. En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Que extraño...”. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Que extraño...”. INTERPRETACIÓN: extrañeza

Guía 60:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:45:05 - 00:01:47:02		
Nº de escena	21		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...”. INTERPRETACIÓN: extrañeza
	Personaje	Protagonista	Lapadula está de pie, descalzo, de espaldas, con ambos brazos extendidos hacia abajo, con la cabeza en dirección hacia la ventana e inmóvil por unos segundos. Además, su cabello, ceja y bigote son de color negro. Por último, viste con short plomo y un polo rojo. INTERPRETACIÓN: duda
	Escenario	Real	La habitación está iluminada, tiene una ventana ubicada en el margen izquierdo. Esta tiene una cortina de color amarillo, sostenida por una baranda marrón. La cortina está abierta hasta la mitad, lo cual permite la entrada de luz al ambiente. Al lado derecho de la ventana está un televisor negro, el cual se apoya sobre un mueble anaranjado. El mueble tiene una manija blanca y dos patas. También se aprecia en el piso una alfombra ovalada de color naranja, amarillo, rosado y

		<p>verde. Se observan además dos cuadros rectangulares en la pared de distinto tamaño. El cuadro pequeño tiene un marco de color naranja y su interior es rosado. A la derecha, el cuadro de mayor tamaño tiene el marco de color verde y su interior es rosado. Al lado del cuadro más grande está parada una lámpara. Esta se encuentra compuesta por una vara marrón y una cabeza que tiene rayas blancas, marrones, moradas, rosadas y verdes. La lámpara proyecta su sombra sobre la pared. Al lado derecho de esta se encuentra un sofá amarillo con patas son marrones. Sobre el sofá hay una banderola azul que tiene la forma de un trapecio rectangular. En ella está escrito el texto "ITALIA" en mayúscula y hay tres franjas verticales: en el extremo hay una franja de color verde con una estrella encima, la del medio es blanca y tiene dos estrellas y la del extremo derecho es roja, en la que hay una estrella. Todas estas estrellas son amarillas. En el centro de la banderola y sobre las tres franjas horizontales hay otras tres franjas de los mismos colores que forman un círculo, cuyos bordes son blancos. Las paredes de la habitación son de color rosado y en ella se observan franjas oscuras que tienen formas de zigzag. El piso de la habitación es de color marrón claro y tienen líneas marrones diagonales. INTERPRETACIÓN: identidad</p>	
	Mensaje	Racional	<p>Se aprecia el texto de la siguiente frase: "Soñé que jugaba un mundial para Perú...", acompañado de una musicalización compuesta por un instrumento de cuerda que retumban. INTERPRETACIÓN: extrañeza</p>
	Género	Ficción	<p>En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se</p>

			escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...”. INTERPRETACIÓN: extrañeza
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, en el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...”. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	En el interior de una habitación Lapadula está de pie, de espaldas e inmóvil por unos segundos y con la cabeza en dirección hacia la ventana. También, se escucha música de fondo y se ve el texto: “Soñé que jugaba un mundial para Perú...”. INTERPRETACIÓN: extrañeza

Guía 61:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:47:02 - 00:01:49:21		
Nº de escena	21		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula en el interior de un ambiente iluminado. En el exterior hay una zona urbana también iluminada, en la que es de día. Entre todos los edificios resalta uno: el que representa a la Torre de Pisa. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Personaje	Protagonista	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula en el interior de un ambiente iluminado. Este tiene el cabello, cejas y bigote negros. Su brazo derecho está extendido hacia arriba junto a su cabeza. Tiene la mirada en dirección hacia el frente de él y su cabeza se encuentra inclinada hacia adelante. El personaje viste con un polo de color blanco y una camisa roja, la cual tiene botones plomos. El personaje se ubica delante de la ventana de la habitación. INTERPRETACIÓN: extrañeza
	Escenario	Real	Se observa una habitación iluminada en la que se ubica el personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula. Esta tiene una ventana en la parte central, la cual está abierta hasta la mitad. Tiene un vidrio transparente con un

		<p>marco rosado y una cortina amarillo. La habitación tiene paredes rosadas y se pueden ver franjas oscuras en forma de zigzag. En el exterior de la habitación se observan casas que tienen tejados de color naranja, puertas y ventanas marrones, balcones con maceteros con plantas verdes y cortinas turquesas y celestes instaladas en las ventanas. Las fachadas tienen colores variados: crema, naranja y rojo. Se observa que delante de estas casas hay una baranda con rejas de color plomo. Un edificio resalta entre todas las edificaciones: aquel que representa la Torre de Pisa. Este edificio está inclinado. Combina en su superficie lateral los colores rojo y rosado. Asimismo, se puede ver un sol prominente amarillo y redondo en la sección superior derecha. Detrás de este se observa un cielo y nubes en forma de franjas de color amarillo.</p> <p>INTERPRETACIÓN: identidad</p>	
	Mensaje	Racional	<p>En esta escena que es parte del desenlace de la historia, se observa el texto de la siguiente frase: “Quizás en otro universo...”, acompañado de una musicalización compuesta por un instrumento de cuerda. INTERPRETACIÓN: extrañeza</p>
	Género	Ficción	<p>Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula en el interior de un ambiente iluminado. En el exterior hay una zona urbana también iluminada, en la que es de día. Entre todos los edificios resalta uno: el que representa a la Torre de Pisa. INTERPRETACIÓN: desconcierto</p>
	Tiempo	Pasado	<p>En el mes de junio, se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula en el interior de un ambiente iluminado. En el exterior hay una zona urbana también iluminada, en la que es de día. Entre todos los edificios</p>

			resalta uno: el que representa a la Torre de Pisa. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa al personaje que representa al delantero Gianluca Lapadula en el interior de un ambiente iluminado. En el exterior hay una zona urbana también iluminada, en la que es de día. Entre todos los edificios resalta uno: el que representa a la Torre de Pisa. INTERPRETACIÓN: desconcierto

Guía 62:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:49:21 - 00:01:51:00		
Nº de escena	22		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	Se observa un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: vacío
	Escenario	Real	Se observa un cielo celeste en el que hay nubes que tienen forma de franjas blancas. Este ambiente se encuentra iluminado. INTERPRETACIÓN: vacío
	Género	Ficción	Se observa un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: vacío
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa un ambiente iluminado. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
	Contexto	Social	Se observa un ambiente iluminado. INTERPRETACIÓN: vacío

Guía 63:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:01:51:00 - 00:02:00:00		
Nº de escena	22		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	Se observa al personaje que representa a David Chauca mejor conocido como “Hincha Israelita”, ubicado en frente de un ambiente urbanizado y moderno. INTERPRETACIÓN: desconcierto
	Personaje	Secundario	Se observa al personaje que representa a David Chauca, mejor conocido como “Hincha Israelita”, ubicado en un ambiente urbanizado y moderno. De este se observa la parte trasera de su cuerpo. Se aprecia que tiene el cabello largo y de color negro con rayas de color plomo. Viste con una túnica de color rojo y amarillo. Con su mano derecha sostiene la asta de una bandera. INTERPRETACIÓN: extrañeza
	Escenario	Real	Se observa un ambiente urbanizado y moderno en el que se ubica el personaje que representa a David Chauca, mejor conocido como “Hincha Israelita”. En este se observa rascacielos de color turquesa, blanco, naranja y rosado. Hay un cielo despejado. Se aprecia también una baranda ubicada delante del personaje, la cual es de color naranja y rosado. Por último, se observa una bandera de color rojo y

		blanco y cuya asta es de color plomo y amarillo. Esta bandera es sostenida por el personaje que representa al “Hincha Israelita”. INTERPRETACIÓN: identidad
Mensaje	Emocional	En esta escena que es parte del desenlace de la historia, se observa el texto de la siguiente frase: “Y ahora como chucha me voy...”, acompañado de una musicalización compuesta por un instrumento de percusión, de cuerda y por un grupo de voces cantando. INTERPRETACIÓN: desconcierto
Género	Comedia	Se observa al personaje que representa a David Chauca mejor conocido como “Hincha Israelita”, ubicado en frente de un ambiente urbanizado y moderno. INTERPRETACIÓN: desconcierto
Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa al personaje que representa a David Chauca mejor conocido como “Hincha Israelita”, ubicado en frente de un ambiente urbanizado y moderno. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: dilación
Contexto	Social	Se observa al personaje que representa a David Chauca mejor conocido como “Hincha Israelita”, ubicado en frente de un ambiente urbanizado y moderno. INTERPRETACIÓN: desconcierto

Guía 64:

Guía de observación			
Título de la investigación	Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.		
Duración de clip	00:02:00:00 - 00:02:01:12		
Nº de escena	23		
Link del videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I		
Ámbito temático	Categ.	Cód.	Descripción
Cualidades del storytelling	Historia	Desenlace	Se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. INTERPRETACIÓN: expectación
	Escenario	Artificial	Se aprecia varias barras, algunas tienen forma de zigzag y otras de diagonal. Estas son de colores variados: azul, blanco, amarillo, turquesa, verde fosforescente, morado y negro. Asimismo, hay rayas horizontales de color plomo. INTERPRETACIÓN: expectación
	Género	Suspense	Se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. INTERPRETACIÓN: expectación
	Tiempo	Pasado	En el mes de junio, se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. En este mes se desarrolló la clasificatoria de Perú al Mundial de Qatar 2022. INTERPRETACIÓN: rapidez
	Contexto	Social	Se observa una imagen compuesta por varias barras de colores. INTERPRETACIÓN: expectación

Anexo 7: Guía de resumen

Guía de resumen						
Título de la investigación		Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.				
Total de clips		64 clips				
Total de escenas		23 escenas				
Link del videoclip		https://www.youtube.com/watch?v=8-3TMgt_c5I				
Ámbito temático	Interpretación	Categorías	Interpretación	Códigos	Ítems	Descripción
Cualidades del storytelling	El presente estudio, tuvo como objetivo general: Analizar las cualidades que presentó el storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño. Con respecto a este objetivo,	Historia Según Simmons (como se citó en Cetin, 2021) es una serie de hechos narrados presentados en orden cronológico. En sí misma, la historia no es	Con respecto al primer objetivo específico, se planteó lo siguiente: Analizar las cualidades que presentó la historia del videoclip Perú al mundial - El sueño. Con	Inicio Según Vivanco (como se citó en Cornejo, 2020) es la primera parte, para contextualizar, cómo se desarrolla la historia, explicando dónde y cuándo se desarrolla la	Parte de un relato o historia en donde un narrador describe el contexto, personajes que empezarán a mostrar de qué se trata la historia: pueden ser personajes principales,	De los 64 clips de 23 escenas, en 10 hubo presencia de inicio y en 54 no hubo presencia de dicho código. De los 10 clips del inicio, en 1 hubo entusiasmo; en 3, euforia; en 5; expectación; y en 1, intensidad.

	<p>inferimos que las cualidades que más destacaron, según las siete categorías que la conformaron fueron:</p> <p>Entusiasmo (68), euforia (42), rapidez (41), fe (39), dilación (23), expectación (21), presión (21), desconcierto (19), firmeza (16), identidad (15), intensidad (13),</p>	<p>un objeto sino un concepto que sería el sentido o contenido narrativo.</p>	<p>respecto a este objetivo, inferimos que las cualidades que más destacaron en base a dicha categoría fueron:</p> <p>Expectación (5) y euforia (3) en el código inicio; entusiasmo (11), fe (11), euforia (4), presión (4), identidad (2), intensidad (2), confianza (2), desconcierto (2) y emoción</p>	<p>acción y quién la protagoniza bajo qué circunstancia. Narra los hechos de antes de que ocurra el problema que moviliza la historia.</p>	<p>antagonistas o personajes secundarios y los contextos pueden ser espacios naturales o artificiales.</p>	
				<p>Nudo Según Imbert (como se citó en Fernández, 2021) el nudo es aquella etapa en donde se presentan los hechos y acontecimientos puntuales del personaje. Lo importante son</p>	<p>Parte de un relato o historia que describe el hecho no permitiendo identificar cómo termina la misma: puede el protagonista ser descubierto o asesinado, puede presentarse las</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 45 hubo presencia de nudo y en 19 no hubo presencia de dicho código. De los 45 clips del nudo, en 2 hubo confianza; en 2, desconcierto; en 2, emoción; en 11, entusiasmo; en 4, euforia; en 1, expectación; en 1, expectativa; en 11, fe;</p>

	<p>confianza (10), extrañeza (9), energía (8), paz (7), emoción (7), vigor (4), concentración (4), escepticismo (4), vacío (4), esfuerzo (4), lucha (3), picardía (3), impaciencia (3), alegría (3), relevancia (3), soledad (2), anhelo (2), duda (2), resistencia (2), fortaleza</p>		<p>(2) en el código nudo; desconcierto (3) y en extrañeza (2) en el código desenlace.</p>	<p>las situaciones a los tiene que enfrentarse y cómo los resuelve. Este pasaje se puede decir que es la cresta de la historia porque hay controversias y eventos especiales que podrían despertar el interés y emoción del lector o del público en general.</p>	<p>características del antagonista y sus actitudes hacia el protagonista o hacia un personaje secundario, puede el personaje secundario presentar hechos que ayuden a resaltar las hazañas del personaje principal o del antagonista, etc.</p>	<p>en 2, identidad; en 2, intensidad; en 4 presión; en 1, relevancia; en 1, transición; y en 1, vacío.</p>
				<p>Desenlace Propp (como se citó en</p>	<p>Parte de un relato o historia en el que se</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 9 hubo presencia de</p>

	(2) y novedad (2).			Fernández, (2021); se puede decir que esta sección resuelve conflictos que van surgiendo a medida que se desarrolla la historia. Hay dos tipos de finales en la historia. Un final cerrado, en el que el autor sugiere el final de la historia y no una continuación, y un final abierto, en el que el autor sugiere que el espectador o el propio autor	muestra la conclusión o conclusiones de la misma: puede ser una conclusión en donde se deje en claro el mensaje central de toda la historia, ya que puede partir en un hecho político, social, entre otros o puede ser un final en donde se deje volar la imaginación del espectador y dar la posibilidad de que la historia pueda continuar en el futuro.	desenlace y en 55 no hubo presencia de dicho código. De los 9 clips de desenlace, en 1 hubo confort; en 3, desconcierto; en 1, expectación; en 2, extrañeza; en 1, paz; y en 1, vacío.
--	------------------------------	--	--	--	--	--

				continúen la historia.		
		<p>Personaje</p> <p>Burgos (2017) sostiene lo siguiente que son personas cuya imagen refleja la sociedad en la cual la historia se ambienta. Son el elemento más importante en la narración porque ellos son los que interactúan tanto internamente (con los hechos de la historia)</p>	<p>De acuerdo con el segundo objetivo específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: Analizar las cualidades que presentaron los personajes del videoclip Perú al mundial - El sueño. Con respecto a</p>	<p>Protagonista</p> <p>Porteous, J., & Lindsay, A. (2019) sostienen que estos personajes tienen presencia en toda la historia, desde el comienzo hasta el desenlace, los cuales tienen un objetivo a perseguir y el cual se resuelve al finalizar la narración.</p>	<p>Elemento que forma parte de la historia o relato y que permanece presente desde el comienzo y hasta el final de cada acontecimiento en la historia: el protagonista puede comenzar como un elemento cualquiera, pero que después toma importancia por ciertas acciones que realiza a comparación de</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 29 hubo presencia de personaje protagonista y en 35 no hubo presencia de dicho código. De los 29 clips de personaje protagonista, en 1 hubo cansancio; en 2, concentración; en 2, desconcierto; en 2, duda; en 7, entusiasmo; en 1, extrañeza; en 11, firmeza; en 1, ímpetu; en 1, lucha; en 1, reverencia; y en 2, vigor. Asimismo, en 2 clips se presentaron dos emociones en</p>

		como externamente (con el público), pudiendo generar rechazo o aceptación.	este objetivo, inferimos que las cualidades que más destacaron en base a dicha categoría fueron: Firmeza (11), entusiasmo (7), concentración (2), desconcierto (2), duda (2) y vigor (2) en el código protagonista; picardía (3) y resistencia (2) en el código antagonista;		los otros personajes en toda la historia.	simultáneo: firmeza y entusiasmo.
				Antagonista Ramón (2018) sostiene que este elemento se presentará como un obstáculo en el camino del protagonista; será quien deba batir para lograr su cometido. No necesariamente es una persona, también puede ser un objeto, una necesidad o una situación. Este autor añade que el	Elemento que forma parte de la historia o relato y que es un obstáculo en las hazañas que el protagonista realiza para alcanzar sus objetivos. Puede ser un villano, un asesino, uno de los personajes principales que al inicio era bueno y que luego se vuelve malo, etc.	De los 64 clips de 23 escenas, en 5 hubo presencia de personaje antagonista y en 59 no hubo presencia de dicho código. De los 5 clips de personaje antagonista, en 3 hubo picardía; y en 2, resistencia.

			<p>entusiasmo (12), firmeza (5), escepticismo (4), euforia (4), impaciencia (3), alegría (3), concentración (2), confianza (2), desconcierto (2), identidad (2) y vigor (2) en el código secundario.</p>	<p>antagonista es importante en el storytelling porque permite que la historia se torne más interesante.</p>		
			<p>Secundario Hannis (2021) expone que este elemento es aquel que apoya al protagonista a alcanzar sus objetivos. Aunque su participación no es constante en toda la historia y el tiempo que interactúa en esta es crucial para que el</p>	<p>Elemento que forma parte de la historia o relato y que aparece en las primeras escenas de los acontecimientos, con el propósito de acompañar y reforzar el rol del personaje principal, como del antagonista. Este puede ser un amigo, un familiar o alguien</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 44 hubo presencia de personaje secundario y en 20 no hubo presencia de dicho código. De los 44 clips de personaje secundario, en 3 hubo alegría; en 2 concentración; en 2, confianza; en 2, desconcierto; en 12, entusiasmo; en 4, escepticismo; en 4, euforia; en 1, expectación; en 1,</p>	

				<p>relato se ajeno al desarrollo y protagonista 5, firmeza; en 2, avance. En como del identidad; en 3, general, los antagonista. impaciencia; en 1, amigos, el moderación; y en 2, interés vigor. Asimismo, en 1 romántico, la clip se presentaron dos familia o el emociones en villano son los simultáneo: personajes desconcierto y secundarios. escepticismo.</p>	
		<p>Escenario Paima (2022) lo define como el espacio donde se desarrollan los sucesos y se ubican los personajes. Este lugar puede ser un simple</p>	<p>De acuerdo con el tercer objetivo específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: Analizar las cualidades que presentó</p>	<p>Real Es aquel espacio o mundo real, que podemos presenciar tanto en la historia como en la vida misma (Saganogo, 2007). Lugar que es parte del relato o historia que describe un espacio ajeno a la ficción. Puede ser un parque, un vecindario, etc.</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 39 hubo presencia de escenario real y en 25 no hubo presencia de dicho código. De los 39 clips de escenario real, en 2 hubo anhelo; en 1, divinidad; en 1, euforia; en 1, expectación; en 6, fe; en 1, festejo; en 7, identidad; en 1,</p>

		<p>escenario o también un espacio imaginario que permite el desarrollo de la acción.</p>	<p>el escenario del videoclip Perú al mundial - El sueño. Con respecto a este objetivo, inferimos que las cualidades que más destacaron en base a dicha categoría fueron:</p> <p>Presión (8), identidad (7), fe (6), paz (4), relevancia (3), soledad (2) y anhelo (2) en el código real; energía (8),</p>	<p>Artificial Es aquel escenario que está creado en base a un espacio que puede existir en otros contextos o que pueden estar basados en la ficción</p>	<p>Lugar que es parte del relato o historia que describe un espacio inanimado o ajeno al mundo como lo conocemos y que está inspirado en la imaginación del que cuenta la</p>	<p>intensidad; en 1, intriga; en 4, paz; en 8, presión; en 1, reclusión; en 3, relevancia; en 2, soledad; y en 1, vacío. Asimismo, en 1 clip se presentaron dos emociones en simultáneo: paz y relevancia.</p> <p>De los 64 clips de 23 escenas, en 25 hubo presencia de escenario artificial y en 39 no hubo presencia de dicho código. De los 25 clips de escenario artificial, en 8 hubo energía, en 2, expectación; en 2, fortaleza; en 6, intensidad; en 2,</p>
--	--	--	--	--	---	--

			intensidad (6), paz (3), expectación (2), fortaleza (2), novedad (2) y vacío (2) en el código artificial.	(Saganogo, 2007).	historia. Puede ser un lugar que existe solo en una caricatura, en un manga, anime, etc.	novedad; en 3, paz; y en 2, vacío.
		Mensaje Tabassum, <i>et al</i> (como se citó en Tapahuasco, L & Tarazona, C, 2022) menciona que el mensaje en un producto audiovisual discrepa del concepto que se tiene en publicidad,	De acuerdo con el cuarto objetivo específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente: Analizar las cualidades que presentó el mensaje del videoclip Perú al mundial - El	Emocional Edwards (como se citó en Bedoya y Molina, 2021) sostienen que en todas las interacciones humanas está presente este tipo de discurso: desde las opiniones vertidas hasta los estados	Conjunto de palabras emitidas por un narrador que acompaña al relato o historia y que puede tener un ritmo que logre conmover al espectador. Puede ser mediante una canción, palabras conmovedoras	De los 64 clips de 23 escenas, en 41 hubo presencia de mensaje emocional y en 23 no hubo presencia de dicho código. De los 41 clips de mensaje emocional, en 2 hubo confianza; en 1, desconcierto; en 14, entusiasmo; en 4, esfuerzo; en 17, euforia; y en 3, lucha.

		<p>porque esta tiene la función de transmitir emociones y en otros casos insertar al espectador mediante el aspecto racional que está cargado de elementos que son propios de una realidad en particular.</p>	<p>sueño. Con respecto a este objetivo, inferimos que las cualidades que más destacaron en base a dicha categoría fueron:</p> <p>Euforia (17), entusiasmo (14), esfuerzo (4), lucha (3) y confianza (2) en el código emocional;</p> <p>extrañeza (3) en el código racional.</p>	<p>mentales, en todas ellas las personas se valen del elemento emocional para construir los pensamientos y las acciones. Asimismo, las emociones son justificantes o causas detrás de las acciones, la culpa, los relatos y las excusas.</p>	<p>acompañadas por una melodía emotiva, etc.</p>	
				<p>Racional</p> <p>Daló (1996) sostiene que es aquella en la cual está presente la</p>	<p>Conjunto de palabras emitidas por un narrador que acompaña al relato o historia y</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 3 hubo presencia de mensaje racional y en 61 no hubo presencia de dicho código. De los 3</p>

				lógica y cuyo desarrollo argumentativo llevará necesariamente a deducir verdades y no falsedades.	que se caracteriza por ser directo, objetivo y lógico. Pueden ser datos científicos, estadísticos, de la realidad, históricos, etc.	clips de mensaje racional, en todos hubo extrañeza.
		<p>Género</p> <p>Ordena los textos siguiendo un criterio de rasgos comunes de forma y contenido de las obras (Baranowski, et al, 2008).</p>	<p>De acuerdo con el quinto objetivo específico planteado en el presente estudio se propuso lo siguiente:</p> <p>Analizar las cualidades que presentó el género del videoclip Perú</p>	<p>Comedia</p> <p>Obra que en gran medida está compuesta por situaciones humorísticas (Quispe, 2017).</p>	<p>Parte de un relato o historia que lleva a recordar circunstancias risibles, como hechos y declaraciones divertidas, que pueden ser tanto situaciones reales como ficticias. Los personajes de</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 2 hubo presencia de género comedia y en 62 no hubo presencia de dicho código. De los 2 clips de género comedia, en 1 hubo desconcierto; y, en otro, fe.</p>

			<p>al mundial - El sueño. Con respecto a este objetivo, inferimos que las cualidades que más destacaron en base a dicha categoría fueron:</p> <p>Desconcierto y fe en el género comedia;</p> <p>ninguno en el género drama;</p> <p>entusiasmo (12), fe (10), euforia (7), emoción (3), extrañeza (2),</p>		<p>este género pueden ser muy variados:</p> <p>políticos, personalidades populares, ciudadanos comunes, personajes ficticios, etc., los cuales hacen gestos graciosos o interpretan diálogos que provocan burla.</p>	
			<p>Drama</p> <p>Quispe (2017) sostiene que el drama es una historia en la cual se recogen las experiencias vitales de los</p>	<p>Parte de un relato o historia en donde se resaltan de manera exagerada los hechos que un personaje vive</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en ninguno hubo presencia de género drama.</p>	

			<p>identidad (2), intensidad (2), confianza (2), y desconcierto (2) en el código ficción; expectación (7), presión (5) y desconcierto (2) en el código suspenso; ninguno en el código terror.</p>	<p>diversos personajes que la componen. Básicamente, se escriben para ser actuados ante un público, por lo cual el hilo que entrelaza a los distintos personajes es el diálogo.</p>	<p>durante la narración de la historia. Puede ser que un personaje haya sufrido un accidente o una pérdida, de tal manera que los otros elementos se sienten afectados por lo que le ocurrió.</p>	
				<p>Ficción Baranowski, <i>et al</i> (2008) sostienen que es la representación de una historia imaginaria, pero cuyos autores</p>	<p>Parte de un relato o historia en donde se traslada a los personajes a un mundo ajeno a la realidad y en donde a cada elemento se le</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 46 hubo presencia de género ficción y en 18 no hubo presencia de dicho código. De los 46 clips de género ficción, en 2 hubo confianza; en 1, confort; en 2,</p>

				<p>tratan de otorgar cierto grado de realismo. Sin embargo, cabe señalar que el término “ciencia ficción” también es perfectamente aplicable en la literatura, ya que las obras que produjo antecedieron a los filmes de la pantalla grande.</p>	<p>puede brindar ciertos poderes que otros no tienen. Puede ser que un personaje tenga poderes para controlar elementos naturales, poder para leer la mente, el poder de volar, etc.</p>	<p>desconcierto; en 3, emoción; en 12, entusiasmo; en 7, euforia; en 1, expectativa; en 2, extrañeza; en 10, fe; en 2, identidad; en 2, intensidad; en 1, paz; en 1, transición; y en 1, vacío.</p>
				<p>Suspense Gordillo (2022) sostiene que este género se basa en causar tensiones y miedo al</p>	<p>Parte de un relato o historia en donde se traslada a cierto personaje a una situación de riesgo,</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en 15 hubo presencia de género suspense y en 49 no hubo presencia de dicho código. De los 15 clips de género</p>

				<p>personaje principal de la historia por parte de otro personaje que es parte de dicha historia, de tal manera que el espectador tenga esas mismas emociones provocadas por ese otro personaje misterioso.</p>	<p>provocado por otro personaje que desea transmitirle miedo y ansiedad. Puede tratarse de un asesino en serie, que busca vengarse de cierto personaje por algún hecho que este le pudo haber causado en algún tiempo pasado, etc.</p>	<p>suspense, en 2 hubo desconcierto; en 7, expectación; en 5, presión; y en 1, vacío.</p>
				<p>Terror Forno (2021) manifiesta que este género se presenta cuando un personaje sea principal o</p>	<p>Parte de un relato o historia en donde se traslada a cierto personaje a una situación de pánico, porque</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en ninguno hubo presencia de género terror.</p>

				secundario, siente miedo, porque se encuentra en un contexto en donde ocurren sucesos sobrenaturales en donde no interviene la mano del hombre.	se encuentra en un lugar con poca luz, demasiado silencio, y en donde se escuchan y se sienten presencias no humanas. Puede tratarse de un demonio, un fantasma, un ser extraterrestre o cualquier otro tipo de criatura o suceso sobrenatural.	
		Tiempo Blanco (2021) explica que el tiempo en las	De acuerdo con el sexto objetivo específico planteado en	Pasado Villasana, <i>et al</i> (2021) define que el tiempo pasado son	Porción de la historia en donde se traslada a los personajes a un contexto	De los 64 clips de 23 escenas, en todos hubo presencia de tiempo pasado. De los 64 clips de tiempo

		producciones audiovisuales es aquella duración en donde se cuenta una porción de una historia.	el presente estudio se propuso lo siguiente: Analizar las cualidades que presentó el tiempo del videoclip Perú al mundial - El sueño. Con respecto a este objetivo, inferimos que las cualidades que más destacaron en base a dicha categoría fueron:	aquellos sucesos narrados y ocurridos antes de la llegada del presente.	totalmente diferente del actual y que ya no existe. Generalmente se caracteriza porque sus escenas en blanco y negro, los personajes visten diferente, la manera de hablar y de actuar es diferente al tiempo actual.	pasado, en 23 hubo dilación; y en 41, rapidez.
			Rapidez (41) y dilación (23) en el	Presente Villasana, <i>et al</i> (2021) menciona que el tiempo presente son aquellos hechos narrados	Porción de la historia en donde los personajes hablan, visten y se encuentran en un espacio con las mismas	De los 64 clips de 23 escenas, en ninguno hubo presencia de tiempo presente.

			<p>código pasado; ninguno en el código presente y ninguno en el código futuro.</p>	<p>y ocurridos en el momento en que se cuenta la historia.</p>	<p>características del espectador. Puede ser que los personajes sean inspirados o logren que el espectador se sienta identificado con los mismos.</p>	
				<p>Futuro Villasana, <i>et al</i> (2021) sostiene que el tiempo futuro son aquellos hechos que se narran y que ocurrirán en algún momento de la historia.</p>	<p>Porción de la historia en donde se trasladan a los personajes a un espacio que aún no existe, pero que se podrá apreciar en días, meses, años, etc. Puede ser que el personaje visto, hable o tenga cosas más</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en ninguno hubo presencia de tiempo futuro.</p>

					<p>sofisticadas a las que tiene en la actualidad o su propio comportamiento cambie e inclusive que las leyes cambien.</p>	
		<p>Contexto</p> <p>Jofre (2022) explica que el contexto es aquel espacio que se comprende de acuerdo al tiempo que una sociedad vive en un momento de la historia.</p>	<p>Con respecto al séptimo objetivo específico, se planteó lo siguiente: Analizar las cualidades que presentó el contexto del videoclip Perú al mundial - El sueño. Con respecto a este objetivo,</p>	<p>Político</p> <p>Jofre (2022) sostiene que el contexto político es aquel espacio en el cual, los personajes deben obrar de acuerdo a las leyes impuestas por un gobierno que administra su sociedad.</p>	<p>Parte del espacio en donde se ubican los personajes, los cuales deben actuar de acuerdo con las normas que las autoridades tienen en ese momento. Puede ser que el personaje viva bajo un sistema capitalista,</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en ninguno hubo presencia de contexto político.</p>

			inferimos que las cualidades que más destacaron en base a dicha categoría fueron:		comunista, monarquista, centrista, etc.	
			Ninguno en el código político, ninguno en el código económico, entusiasmo (12), fe (11), expectación (7), euforia (7), desconcierto (5), presión (4), intensidad (3), identidad	Económico Jofre (2022) sostiene que el contexto económico son aquellas actividades y condiciones en la que los personajes operan con el fin de satisfacer sus necesidades para mantenerse.	Parte del espacio en donde se ubican a los personajes, los cuales tienen un oficio o una profesión con la cual se ganan la vida. Puede ser que el personaje sea un profesional universitario, un profesional técnico, un obrero, etc.	De los 64 clips de 23 escenas, en ninguno hubo presencia de contexto económico.
				Social Jofre (2022) sostiene que el contexto social	Parte del espacio en donde se ubican a los personajes, los	De los 64 clips de 23 escenas, en todos hubo presencia de contexto social. De los

			<p>(2), extrañeza (2), emoción (2), confianza (2) y vacío (2) en el código social y en ninguno en el código cultural.</p>	<p>se caracteriza porque los personajes actúan y piensan de acuerdo a ciertas ideologías impuestas por la sociedad en la que viven.</p>	<p>cuales interactúan entre sí, de acuerdo a las ideas que son propias de la sociedad en donde se encuentran. Puede ser que los personajes vivan en una sociedad machista, feminista, conservadora, liberal, etc.</p>	<p>64 clips de contexto social, en 2 hubo confianza; en 1, confort; en 5, desconcierto; en 2, emoción; en 12, entusiasmo; en 7, euforia; en 7, expectación; en 1, expectativa; en 2, extrañeza; en 11, fe; en 2, identidad; en 3, intensidad; en 1, paz; en 4, presión; en 1, relevancia; en 1, transición; y en 2, vacío.</p>
				<p>Cultural Jofre (2022) sostiene que el contexto cultural se caracteriza porque los</p>	<p>Parte del espacio en donde se ubican a los personajes, los cuales realizan acciones y evitan</p>	<p>De los 64 clips de 23 escenas, en ninguno hubo presencia de contexto cultural.</p>

				personajes piensan y actúan de acuerdo a ciertas creencias, valores, principios y en otros casos bajo ciertas supersticiones que son propias del lugar en donde viven.	hacer otras por cierto respeto generado por creencias, valores y principios populares de la sociedad en la que viven. Puede ser que el personaje sea creyente en Dios, un ateo, un nacionalista, etc.	
--	--	--	--	--	---	--

Anexo 8: Tabla de frecuencias

Tabla de frecuencias			
Ámbito temático	Categorías	Códigos	Cantidad de clips
Cualidades del storytelling	Historia	Inicio	10
		Nudo	45
		Desenlace	9
	Personaje	Protagonista	31
		Antagonista	5
		Secundario	45
	Escenario	Real	40
		Artificial	25
	Mensaje	Emocional	41
		Racional	3
	Género	Comedia	2
		Drama	0
		Ficción	47
		Suspense	15
		Terror	0
Tiempo	Pasado	64	
	Presente	0	

		Futuro	0
	Contexto	Político	0
		Económico	0
		Social	64
		Cultural	0

Anexo 9: Tabla de frecuencias

Tabla de frecuencias	
Emoción	Frecuencia
Entusiasmo	69
Euforia	43
Rapidez	41
Fe	40
Expectación	25
Dilación	23
Presión	21
Desconcierto	20
Firmeza	16
Identidad	15
Intensidad	15
Extrañeza	11
Confianza	10
Paz	10
Vacío	9
Energía	8
Emoción	7
Relevancia	5
Concentración	4
Escepticismo	4
Esfuerzo	4
Lucha	4
Vigor	4
Alegría	3
Confort	3
Expectativa	3
Impaciencia	3

Picardía	3
Transición	3
Anhelo	2
Duda	2
Fortaleza	2
Novedad	2
Resistencia	2
Soledad	2
Cansancio	1
Divinidad	1
Festejo	1
Ímpetu	1
Intriga	1
Moderación	1
Reclusión	1
Reverencia	1



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ARGOTE MOREAU JAVIER ERNESTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Análisis de las cualidades del storytelling del videoclip Perú al mundial - El sueño.", cuyo autor es GALARZA RUFASO YONATHAN JHORDAN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 7.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo 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.

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 vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 03 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ARGOTE MOREAU JAVIER ERNESTO DNI: 08018500 ORCID: 0000-0002-5950-7848	Firmado electrónicamente por: JARGOTE el 04-12- 2022 10:36:29

Código documento Trilce: TRI - 0470478