



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

Análisis de la narrativa audiovisual de tres capítulos de una  
sitcom norteamericana, 2021

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

**AUTORA:**

Oropeza Luza, Jazmin del Pilar ([orcid.org/0000-0002-1831-9066](https://orcid.org/0000-0002-1831-9066))

**ASESOR:**

Dr. Medrano Carbajal, Adolfo Manuel ([orcid.org/0000-0003-3167-967X](https://orcid.org/0000-0003-3167-967X))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicaciones en la Sociedad Contemporánea

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Desarrollo económico empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2022

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios por no permitir que me rinda, por darme fuerzas cuando no las tenía, mi hija Astrid que es mi motivación para dar lo mejor de mi cada día, a mis ángeles Fredy González Aquino, a mis queridos abuelitos Bertha Aquino, Domitila Pérez y David González porque a pesar que no están físicamente conmigo sé que a cada paso que doy siempre me cuidaran desde el cielo.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por permitirme seguir en este mundo y poder culminar mi carrera.

A mi mamá por siempre creer en mí por darme fuerzas y su amor, a mi padre por estar siempre presente cuando te necesito, sobre todo gracias por acompañarme siempre a ver las películas y series que tanto me gustan sobre héroes que ahora son mi objeto de estudio.

A mi asesor, el Dr. Adolfo Medrano gracias por motivarnos siempre a terminar la tesis y ser nuestra guía en todo el proceso, por sus enseñanzas y su paciencia, sin usted no lo hubiera podido lograr.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA .....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT .....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	10
II. MARCO TEÓRICO .....	13
III. METODOLOGÍA .....	28
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	28
3.1.1 Tipo de Investigación .....	28
3.1.2 Diseño de Investigación.....	28
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización .....	29
3.2.1 Categorías y Subcategorías.....	29
3.3 Escenario de estudio .....	31
3.4 Participantes .....	31
3.4.1 Objetos de estudio.....	32
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	32
3.6 Procedimiento .....	32
3.7 Rigor Científico .....	34
3.7.1 Validez de instrumento.....	34
3.7.2 V de Aiken .....	34
3.8 Método de análisis de datos .....	35
3.8.1 Entrevista .....	35
3.9 Aspectos éticos .....	35
VI. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	37
CONCLUSIONES.....	63
REFERENCIAS: .....	65
ANEXOS:.....	71

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general analizar la narrativa audiovisual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021. Este estudio analizó la narrativa audiovisual, sus componentes narrativos, lenguaje visual y lenguaje sonoro de la sitcom, de igual manera fue un estudio cualitativo, el tipo de investigación fue aplicada y su diseño fue fenomenológico. La técnica de recolección de datos fue la ficha de observación y la entrevista a expertos, tuvo como conclusión que esta Sitcom utilizó de manera apropiada y estratégicamente todos los que forman la narrativa audiovisual para su fácil entendimiento y la aceptación en el público.

Palabras clave: Narrativa audiovisual, componentes narrativos, lenguaje visual, lenguaje sonoro, Marvel, sitcom, superhéroes, Wandavision

## **ABSTRACT**

The present research work had the general objective of analyzing the audiovisual narrative of the first three chapters of an American sitcom, 2021. This study analyzed the audiovisual narrative, its narrative components, visual language and sound language of the sitcom, in the same way it was a qualitative study, the type of research was applied and its design was phenomenological. The data collection technique was the observation sheet and the interview with experts, it concluded that this Sitcom used appropriately and strategically all those that make up the audiovisual narrative for its easy understanding and acceptance by the public.

Keywords: Audiovisual narrative, narrative components, visual language, sound language, Marvel, sitcom, superheroes, Wandavision

## I. INTRODUCCIÓN

La narrativa audiovisual describe una historia, relato contexto o fenómeno social, que tiene el poder de hacer sentir al televidente, parte de la trama, mientras suceden las vivencias de los protagonistas. Por otra parte, Ortiz (2018) vincula a la narrativa audiovisual con la narratología y lo describe como una ordenación metódica y sistemática, la cual permitiría poder entender y detallar mejor el desarrollo de la historia mediante la imagen visual y la acústica.

La narrativa audiovisual ha sido de gran valor en el proceso de construcción de nuestra historia, y sobre todo en el mundo cinematográfico, desde los primeros cinematógrafos que nos proyectaron la imagen en forma de secuencia, para luego proyectar imágenes en movimiento, sus inicios con el cine mudo, las cuales se reproducían en blanco y negro, para luego llegar al cine a color hasta llegar a la actualidad con el mundo digital, mediante el avance de la tecnología ahora podemos este material audiovisual vía streaming, las cuales nos permiten ver tanto las series y películas en estreno, como los clásicos del cine y la televisión.

La televisión ha tenido un gran cambio con el paso del tiempo ahora se puede ver series donde podemos apreciar una narrativa audiovisual más arriesgada y audaz sobre todo en las norteamericanas y británicas, tratan de experimentar y romper con los géneros clásicos de las series y programas, lo cual ha sido el reto de los nuevos guionistas tratar de hacer personajes más complejos, pero sin perder la forma de cada género como tal, por ejemplo: la Sitcom.

En la historia de la televisión, la sitcom es uno de los formatos más populares. Esta se caracteriza por dar la impresión de ser grabados con público en vivo. Según la RAE (2019) la sitcom es un acrónimo de Situation Comedy, en inglés, y en español se llamaría Comedia de situación. Este formato empezó a producirse para la emisora radial alrededor de 1926, pero tuvo más acogida a nivel mundial cuando se cambió a formato televisivo.

Tal es el caso de la sitcom *Wandavision*, la cual tuvo su primera transmisión el 15 de enero del 2021, y tuvo un total de 9 episodios. Esta serie estadounidense creada por Jac Schaeffer, trata sobre la salud mental y el proceso del dolor, en un contexto donde el mundo pasaba por la pandemia de la COVID-19, en la que muchos vivieron traumas similares y muchas personas perdieron seres amados, es por ello que Wanda rápidamente se convirtió en uno de los personajes más identificables, ya que el televidente podía ponerse en el lugar de ella, la alegoría de la pérdida y la vida pandémica hizo que esta serie estuviera en los primeros de su plataforma en Disney. En dicho contexto, se pudo identificar ciertas características que hicieron que dicha Sitcom, tuviese éxito y que este se viera reflejado en componentes narrativos, lenguaje visual y lenguaje sonoro.

Es por ello que, el presente estudio formuló el siguiente problema general: ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual de una Sitcom norteamericana, 2021? Además, se formularon los siguientes problemas específicos: ¿Cómo se presentó los componentes narrativos de una Sitcom norteamericana, 2021?, ¿Cómo se presentó el lenguaje visual de una Sitcom norteamericana, 2021?, ¿Cómo se presentó el lenguaje sonoro de una Sitcom norteamericana, 2021?

Asimismo, se justificó de manera teórica, porque se citó a un grupo de autores que justificaron la presencia de la narrativa audiovisual, así como también de las categorías que la conforman y que se vieron presentes en el caso analizado en este estudio, del cual se hizo una recolección de datos en la que se identificó las características que la Sitcom norteamericana presentó en razón de dichos elementos conceptuales.

Asimismo, esta investigación se justifica a nivel metodológico, para recolectar dichos datos se empleó un enfoque cualitativo en el cual se realizó un análisis de la narrativa audiovisual usando como cimiento a un caso en particular y por tal razón se empleó como diseño al estudio de caso.

Este trabajo de investigación se justifica de manera práctica, ya que se analizaron las características que constituyen la narrativa audiovisual de la sitcom



“WandaVision”, lo cual se espera que sirva de base para ampliar el conocimiento de futuros directores, productores, y estudiantes de Ciencias de la Comunicación acerca de la narrativa audiovisual trabajada en Sitcoms norteamericanas.

Teniendo en cuenta, las consideraciones para el desarrollo del proyecto el objetivo general fue: Analizar la narrativa audiovisual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.

De tal manera, los siguientes objetivos específicos fueron: Analizar los componentes narrativos de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021, analizar las características del lenguaje visual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021 y analizar el lenguaje sonoro de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Para sostener las bases teóricas de la presente investigación, se recurren a los siguientes antecedentes nacionales:

Cáceres (2018) en su tesis titulada "Héroes y narrativa audiovisual: la construcción de la figura del héroe postclásico a través de la mirada de CANO-GÓMEZ en la serie de televisión "Spartacus" para obtener el título en licenciado en Comunicación Audiovisual de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

En su trabajo el autor analiza al héroe postclásico, donde estudia los elementos narrativos mediante la teoría de Pablo Cano-Gómez acerca del héroe postclásico, y la construcción del personaje. Este estudio fue cualitativo y se hizo a través de fichas de observación.

En conclusión, el estudio confirma que el héroe de Spartacus cumple con todo lo definido en la teoría de Pablo Cano-Gómez y la teoría del viaje del héroe de Campbell, además de hablar en su tesis sobre la importancia de la figura del "héroe" como objeto de estudio ya que según su narrativa cumple con ciertos parámetros y características según las teorías estudiadas.

Morales (2020) en su tesis titulada "Narrativa Audiovisual en la Película Asu mare 3". Para obtener el título profesional de licenciado en Ciencias de la Comunicación, en la Facultad de Derecho y Humanidades De la Universidad César Vallejo.

Tiene como objetivo general identificar las constantes de la narrativa audiovisual, así como el contexto en la que se desarrollan los personajes mediante sus problemas existenciales y las crisis de su vida cotidiana.

El enfoque de la investigación fue cualitativo, la técnica que se aplicó fue la ficha de observación, como conclusión se dio a conocer que el lenguaje visual, sonoro y textual fue eficaz para la adecuada grabación de las escenas además de la locación de las grabaciones como los elementos de la narrativa audiovisual.

Kcomt (2020) en su tesis titulada "Narrativa audiovisual en la serie original de Netflix "Las chicas del cable". Para obtener el título profesional de licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo.

Su objetivo general fue el analizar la narrativa audiovisual de la serie mediante su primera temporada, su enfoque fue cualitativo, tipo aplicada y de diseño de investigación denominado estudio de caso.

Como conclusión final se llegó al resultado que el sonido (La música, las voces de los personajes) es el elemento más importante en la narrativa audiovisual seguido por los personajes y espacios que en conjunto crearan una correcta producción audiovisual para la construcción de una historia, además que la importancia de que haya un narrador contando la historia hará que haya un menor desarrollo argumental.

Asimismo, Soto (2019), en su tesis titulada "La narrativa audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The last of us" para obtener el título en licenciado en Comunicación Audiovisual de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

En su trabajo, el autor analiza la relación entre el lenguaje audiovisual y el lenguaje del videojuego; además de estudiar los elementos (movimientos de cámara, planos, sonido, ángulos), esta investigación estudia la teoría de Aarseth como la narrativa de la historia del videojuego ayuda con la interacción.

Al finalizar la investigación, se concluyó que tanto el caso estudiado como en otros videojuegos su éxito es por los escenarios que simulan la realidad, y la narrativa de la historia que hacen que el jugador sienta que es parte del juego, se puede ver expresiones faciales fotorrealistas, de este modo la conclusión principal fue que mediante ha pasado el tiempo la calidad y la imagen ha ido evolucionando, haciendo que el usuario se sienta parte del juego y pueda sentir las diferentes emociones de cada personaje.

Por otro lado, Rodríguez (2021), en su tesis titulada “Análisis de la narrativa audiovisual del K-drama: Está bien no estar bien, 2020”. Para obtener el título profesional de licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo.

Su objetivo principal fue analizar la narrativa audiovisual del K-drama: Está bien no estar bien, 2020. Así mismo, el tipo de investigación fue aplicada con enfoque cualitativo y de diseño fenomenológico, en su recolección de datos emplearon la ficha de observación y a su vez las entrevistas a expertos. Su conclusión fue que la serie empleo de manera correctos los elementos de la narrativa audiovisual los cuales ayudaron al buen entendimiento de la trama.

Del mismo modo, se halló cinco antecedentes internacionales para aportar en la realización de esta investigación y fortalecer el marco teórico:

Morillo (2019) en su tesis llamada “Un acercamiento a la Narrativa Transmedia. Caso de estudio: Los Vengadores de Marvel Studio” fin de master en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual de la Universidad de Sevilla, España en la facultad de Ciencias de la Comunicación.

El objetivo de la investigación hacer un estudio de la Narrativa del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) estudiando tanto el proceso de construcción de las películas, como la narrativa audiovisual y la narrativa transmedia de las películas Marvel’s The Avengers, Avengers: Age of Ultron y Avengers: Infinity War.

El estudio fue hecho con metodología cualitativa, utilizando un estudio de los largometrajes seleccionados para estudiar los distintos componentes de la narrativa que lo conforman, sus resultados fueron que el contenido principal de esta historia es la relación de todas sus películas y series la cual hace una macro historia, ya que hay historias que pasan antes, durante y después de que un hecho este pasando, haciendo así tramas secundarias, pero todos tienen una relación con la historia general, se concluyó que los elementos de la narrativa transmedia están todos relacionados y no necesariamente necesitan seguir un patrón ya que pueden ser independiente uno del otro.

Casal (2019) tesis titulada “Espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual.” para obtener el grado de doctor en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas en la Universidad Complutense de Madrid.

El objetivo de este estudio doctoral busco establecer una relación entre el espacio implícito del texto dramático (guiones) como en los textos narrativos ficcionales con el uso del espacio escénico virtual en una era más tecnológica para los avances de la narrativa audiovisual.

Este trabajo fue tuvo un estudio cualitativo, el cual fue hecho a través de fichas de observación, la conclusión del estudio fue el avance de la tecnología ha brindado inmejorables herramientas sobre todo en la parte visual creando espacios profílmicos virtuales, ha hecho que sea más fácil crear obras de arte en el cine y prescindir de lo físico y material, para apostar por lo virtual favoreciendo potencialmente a la industria del cine y a la narrativa de las mismas películas o series.

De igual manera Ruiz (2020) en su tesis denominada “La mujer en el Universo Cinematográfico de Marvel” fin de Grado de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla, España.

Tuvo como objetivo analizar y conocer a los personajes femeninos del Universo Cinematográfico de Marvel viendo que roles cumplen y qué importancia tienen dentro de la narrativa, este estudio tuvo una mitología mixta ya que analizan tanto variables cualitativas como cuantitativas y se realiza un análisis de contenido de las películas del UCM.

La conclusión de este estudio fue la falta de paridad dentro del UCM, la usencia de crear más heroínas para las tramas de las películas las cuales aportan en el desarrollo de la narrativa de la historia.

Por otro lado, González, O. (2018) en su tesis llamada: “Análisis de la narrativa audiovisual de los Youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos” para

obtener el grado doctoral Interuniversitario en Comunicación en la Universidad de Málaga, España.

Tuvo como objetivo el análisis de la narrativa audiovisual de los Youtubers y su impacto en los jóvenes, sobre la metodología, el estudio tiene un enfoque holístico donde se integran lo cualitativo y cuantitativo, centrado en una investigación de tipo descriptivo con la técnica de análisis de contenido.

Como conclusión del estudio se apreció que la narrativa que usan estos personajes es humorística, también suelen usar un lenguaje coloquial para el fácil entendimiento de las personas y que los temas tratados en los canales de los Youtubers son: estudios, amor, familia, relaciones amorosas, sexualidad, cine, viajes, etc., los cuales son temas de interés en los jóvenes así logran tener una amplia su acogida a ese público.

Gallego (2021) en su artículo “Las mujeres ya no son lo que eran. Nuevos modelos femeninos en la narrativa audiovisual” para el departamento de Comunicación Audiovisual en la Universidad Autónoma de Barcelona.

Su objetivo principal fue estudiar los modelos femeninos que se están imponiendo en la nueva narrativa audiovisual. Este estudio da a conocer que antes las mujeres ocupaban casi siempre un lugar secundario en los relatos de ficción, y en algunas historias donde ellas eran el personaje principal se podía ver que siempre anteponían las necesidades de los demás sobre encima de las suyas, ahora en estas nuevas series de ficción se puede apreciar a la mujer como protagonista sin los estereotipos antiguos, ya que ahora actúan y viven para sí, esta nueva imagen de mujer empoderada ha renovado la imagen de los clásicos modelos femeninos dando nuevos referentes a las jóvenes generaciones.

Para plantear un mejor desarrollo al análisis de la narrativa audiovisual la presente investigación se apoya en la siguiente teoría:

La teoría del monomito, denominada también “El viaje del héroe” introducida por Joseph Campbell plantea que en la mayoría de relatos o mitos, el personaje

principal tendrá que pasar por una serie de cambios y desafíos mientras está en el proceso de convertirse en un héroe.

“El héroe es el personaje que suele tener los rasgos más sobresalientes en su cultura, presenta actos heroicos o hazañas, la cual facilita que la gente lo admire y sea reconocido”. (Campbell 1949, como se citó en Ruiz 2019).

Chamorro (2017) indica desde los inicios del género audiovisual el modelo Campbelliano ha sido reproducido en la mayoría de historias de héroes, por su forma sistemática y casi mecánica haciendo que el monomito sea el canon elegido por excelencia.

El viaje del héroe se creó para hacer un estudio estructural del relato mítico, el cual fue por primera vez escrito en su libro “El héroe de las mil caras” donde se estudia la narrativa heroica del personaje mediante sus acciones y cada etapa que él va pasando las cuales pueden ser reconocidas en cualquier relato oral, escrito, juego, novela, mito, serie, videojuego o serie.

Esta teoría se basa en una estructura narrativa la cual está creada para detectar patrones, esto quiere decir que el monomito no es un mito si no fue creado para comprender la coherencia de la narratología de una historia.

Gonzales (2019) Campbell identifica tres fases principales: la Partida o separación, la Iniciación y el retorno, cada una de ellas se divide en 5, 6 y 5 subcategorías.

Delimitó 17 etapas del viaje del héroe:

1. Llamado a la aventura.
2. Rechazo de la llamada.
3. Ayuda sobrenatural.
4. Cruce del umbral.
5. En el estómago de la ballena.
6. El camino de pruebas.
7. Encuentro con la diosa.
8. Mujer como tentación.

9. Expiación con el padre.
10. Apoteosis
11. El máximo botín.
12. Rechazo al regreso.
13. El vuelo mágico.
14. Rescate desde fuera.
15. Cruce del umbral de vuelta.
16. Amo de dos mundos.
17. Libertad de vivir.

A lo largo de los años ha habido cambios en la teoría otros autores han quitado o sumado categorías a esta estructura, para este trabajo se utilizará la versión de Christopher Vogler la ser una versión sintetizada de la original.

- Primer acto: Partida o separación.

- Mundo ordinario: Es el contexto donde vive el protagonista, su zona de confort donde puede desempeñarse sin ningún esfuerzo.
- Llamado a la aventura: Es el hecho que incita a la acción, en esta etapa el protagonista se puede encontrar con un extraño el cual pondrá su mundo en duda puede ser la primera crisis de la historia.
- Rechazo a la llamada: El héroe decide no participar de la acción, con su mundo en una gran crisis el decide alejarse y hacer todo lo posible para seguir en su zona de confort.
- Encuentro con el mentor: El héroe se encontrar con alguna figura de maestro el cual le enseñara el camino correcto y como el debe desempeñarse, casi siempre es un anciano sabio el cual le aconsejara como enfrentar al villano o la situación, sin embargo, no necesariamente debe ser viejo, puede ser un personaje fuera del contexto de la vida del protagonista.



- Cruce del umbral: el héroe entra a combate, cruza a un mundo diferente, toma la decisión de aceptar el reto.

- Segundo Acto: Iniciación o fase de aprendizaje.

- Pruebas, aliados y enemigos: el héroe encontrara aliados y enemigos, cada vez las situaciones serán más extrañas, donde quizá dude hasta de sus habilidades, pero los aliados estarán apoyando de alguna manera, a su vez el superar a los enemigos le ayudara a tener mayor experiencia (casi siempre en esta etapa los enemigos son fáciles de derrotar).

- Acercamiento a la cueva interior: Ante la supuesta llegada de un mal superior, el héroe debe prepararse para la primera gran prueba, por ende, buscará algún tipo de arma o se tratará de apoyar en sus aliados no solo física si no emocionalmente.

- Ordalía: El héroe fracasa a pesar de toda su preparación no puede contra el mal y sale derrotado, esto provocará un impacto psicológico negativo en él, ya que se verá a un personaje entristecido o frustrado.

- Recompensa: la enseñanza de la derrota, hará que el héroe no se dé por vencido y sea resiliente, para ello está decidido volverlo a intentar.

- Tercer Acto: Retorno o fase de resolución.

- El camino de vuelta: El héroe se prepara para su batalla final, su identidad esta más fuerte sabe lo que quiere y como conseguirlo, tiene un plan para su misión

- La resurrección: Conflicto y triunfo, o fracaso, final. Aquí podemos ver el "Clímax" de la historia ya que cuando la tensión este más elevada, el héroe se estará enfrentado a la fuerza opositora, lo cual llevará a un desenlace definitivo.

- Regreso con el elixir: último aprendizaje, regreso a la normalidad. Esta última etapa es importante ya que consiste en si el héroe siga con vida, a su vez el retorno del héroe a su hogar, aquí es donde se enseña la moraleja o resultados, puede verse que la historia continua.

En el estudio de narrativa audiovisual de los tres primeros episodios de la Sitcom WandaVision es importante esta teoría y su estudio ya que de manera clara y concreta divide las secuencias y escenas para comprender la narrativa de la historia.

A continuación, se abordarán las definiciones de las bases teóricas, donde se explicará unidad temática, las categorías, subcategorías y códigos que forman parte del esquema semántico de esta investigación.

Ramírez (2014) indica que la **narrativa audiovisual se** puede entender como la facultad de narrar una historia mediante las imágenes visuales, acústicas y elementos portadores de significación. El autor explica que está dividida por componentes narrativos, lenguaje visual y el lenguaje sonoro.

A su vez Ordoñez (2018) indica que la **narrativa audiovisual** es cualquier producción que siga una secuencia de sonidos e imágenes y que no es posible una narración sin narrativa y, de otra, tampoco puede afirmarse que son idénticas.

Mientras que García (1993) define a la **narrativa audiovisual** como un proceso sistemático de conocimientos ordenados los cuales nos permitirán describir, explicar, ver el proceso de la narratividad tanto de las imágenes visuales como de la acústica.

Gómez (2011) indica que la definición de la palabra “**narrativa**” tiene distintas aceptaciones desde la antigüedad, pero en términos generales es la habilidad de contar una historia, mientras que la Narratología estudia las diferentes formas de la narrativa.

**La narrativa**, es la manera en la que se describe o se cuenta una historia, en la que suceden diferentes acontecimientos. La narrativa, nace como producto de la narración literaria, que no más que, el cuerpo de un texto que contiene un relato. Paré Karbaum (2021) el cine y el lenguaje audiovisual, cambiaron la forma inicial de una narrativa natural, ya que la evolución de la tecnología, ha permitido adoptar nuevas técnicas que cambiaron la forma de contar un relato.

Siendo de ese modo, se desprenden las subcategorías: estructura narrativa y el tema.

La estructura narrativa, según Zadi (2020) “El orden en el que se muestran los elementos narrativos de una historia, se cuidan dos cosas específicas: el diseño narrativo y la forma en la que se cuenta” (p.41). Para abarcar un poco más el tema, se toman los siguientes códigos:

Planteamiento: Es la primera parte, donde se presenta la historia y todo el argumento, aquí aparece el protagonista y los objetivos.

Nudo: En esta parte del relato, está la trama que hace referencia al conflicto, aquí sucede los problemas y obstáculos que abrirá paso a otros sucesos.

Desenlace: Es la parte final, donde se resuelven los conflictos y no quedan cabos sueltos.

Asimismo, hablando del **tema** o argumento según Fernández y Martínez (2011, como se citó en García 2021) “Es la parte fundamental de la historia, pues está presente al principio y al final, en otras palabras, el guion y la realización de una película se encuentran fundamentados por el tema” (p.33).

Según Rueda (2018) refiere que la **trama** “Es el “enredo” de una obra dramática (...) Es el orden en el que se dan los eventos dentro de una cronología”. Dentro de la trama aparece el código conflicto, que, en palabras sencillas, son las implicaciones u obstrucciones que no le permiten al protagonista, cumplir con sus objetivos.

Por otro parte, los **personajes** según Perca (2017) son las personas que ejecutan un papel importante para la realización del contenido, son los seres reales o ficticios que se encuentran dentro de la historia.

Para entender a los personajes, se desglosan los siguientes códigos:

Personajes planos: Son los que están creados en base a una o pocas cualidades, son toscos estáticos y pobres, además tienen comportamientos repetitivos y predecibles, Galán (2005).

Personajes redondos: Tiene muchas variedades de rasgos, que lo caracterizan con una personalidad propia. Es la creación de un carácter verdadero para desempeñar papeles importantes dentro de la historia, Forster (1937, como se citó en Galán 2005).

Protagónico: Es el punto de vista por el cual, el espectador sigue una historia, ya que nos muestra el contexto en base a los sucesos que le pasan, Galán (2005).

Antagonista: Es quien cambia la vida del personaje principal, obligándolo a cambiar o moverse. Sin embargo, sigue el mismo objetivo del protagonista.

Principal: No necesariamente son los protagonistas, sin embargo, son un grupo de dos o más personajes. Es posible que, en algún momento, pueda sustituir al protagónico, Córdova (2022).

Secundario: Son los que acompañan en la búsqueda de los objetivos del protagonista, ellos lo acompañan para que resuelva las cosas más rápido, Córdova (2022).

Extras: Son las figuras o personajes que aparecen al fondo o son parte de la escenificación, su presencia es importante para el ambiente de una escena.

En otro panorama, cuando se habla de tiempo fílmico, según Ramírez (2014, cómo se citó en Rodríguez, 2021) es la adaptación de una historia en el tiempo del relato.

Para seguir con la explicación de Ramírez (2014, en Rodríguez 2021) se consideran los siguientes códigos: tiempo diegético, los cambios en el tiempo: Flashback, Flashforward y la continuidad temporal: Elipsis.

El tiempo diegético: Escenifica la temporalidad de todas las acciones y además los sucesos presentados al espectador, Ramírez (2014, cómo se citó en Rodríguez, 2021).

*Cambios en el tiempo:*

Flashback: Es una técnica que se aplica, para alterar el tiempo cronológico de la historia, y explica acontecimientos de la vida pasada, Condado (2012).

Flash forward: Es un salto al futuro, para que después el orden cronológico retorna al presente de la historia, este actúa como un método de anticipación, Condado (2012).

### *Continuidad Temporal:*

Elipsis temporal mensurable: Se trata de una ruptura en la continuidad del tiempo, entre el plano A y B, se borró una acción que el propio espectador puede terminar de armar en su mente.

Elipsis temporal indefinida: Entre dos escenas se ve que hay un salto de tiempo pero que el espectador no puede terminar de construir en su mente.

En otro sentido, se hace referencia a la subcategoría espacio fílmico es el marco donde las acciones suceden. Desde la perspectiva de Neira (1999), el espacio se construye a través del soporte discursivo y se ofrece bajo la figura de una imagen concreta. Asimismo, la autora menciona al teórico Chatman, quien sostiene que es necesario tener en cuenta la flexibilidad del relato fílmico para organizar y acomodar los espacios, a través de dos procesos a los cuales denomina fragmentación y recomposición impuesta a través del montaje. Por lo tanto, en este proyecto lo determinaremos por localidades (lugar).

Por otro parte, se encuentra el **lenguaje visual**, que ya está relacionado concretamente con la imagen y sus proyecciones dentro del cine. Para Tamayo de Serrano (2002) el lenguaje visual permite una experiencia estética y permite expresar lo que el hombre ha creado en base a su forma de ver e interpretar el mundo, según sus valores, costumbres, religión o creencias, a manera que pueda ser comunicado. En este punto salen las siguientes subcategorías: Imagen, planos, ángulos y movimientos.

**La imagen** es una representación visual; pero también puede ser definida como representación, semejanza o apariencia de algo, como una reproducción de una figura, objeto o una pintura, Delgado (2018). En ese sentido se abordan las siguientes subcategorías: ajustes de la imagen, y análisis de la imagen.

Dentro de los ajustes de la imagen se definirán los siguientes conceptos:

Color: El color se utiliza para resaltar los encuadres y fondos de la imagen, Pimienta y Rodríguez (2021).

Tamaño: Es el aspecto o ratio de la imagen en proporción de su altura y el ancho, se suele expresar mediante dos números separados por dos puntos, Freeman (2021)

Perca (2017) los **planos** hacen referencia a la figura humana y hace indicación a la distancia en que los objetos están presentes dentro del encuadre. Además, los divide en los siguientes códigos:

Gran Plano General o también conocido como vista panorámica, y es el plano que mayor extensión espacial tiene, por lo general estos pueden indicar la extensión de un paisaje.

Plano General: Se encarga de mostrar un amplio escenario donde claramente se puede identificar a las personas situándose en el entorno donde ocurrirán las acciones.

Plano Entero: Este plano muestra la figura humana para ser más exactos desde la cabeza a los pies.

Plano Americano: Estos son indicados de la rodilla de la figura humana hacia arriba.

Plano Medio: Se caracteriza por mostrar el cuerpo de una persona, con el indicativo de la cintura hacia arriba.

Plano Medio Corto o busto: Muestra al personaje desde el pecho hacia la cabeza.

Primer plano: Los límites que marcan van desde las inmediaciones del pecho hasta la cabeza, Perca (2017).

Gran Primer Plano: Encuadra el rostro de una persona, entre los labios y las cejas, Perca (2017).

Plano detalle: Se utiliza para hacer alusión a objetos o quizás algunas señas de los personajes.

A su vez Sospedra (2020) afirma que existen planos los cuales son usados últimamente en el mundo cinematográfico como:

Plano escorzo o contra plano: Es el plano que suele utilizarse cuando se graban conversaciones, la cámara se sitúa detrás del personaje casi a la altura de su hombro, enfocando así a la persona que está en su frente.

Siguiendo el marco teórico del autor, dentro del lenguaje visual están los ángulos que vienen a ser las posiciones que han sido asumidas por la cámara conforme a lo que está registrando, ubicando al espectador según la posición que observa del encuadre.

Para este punto, Perca (2017) menciona los tipos de **ángulos**, a los cuales se consideraron como códigos:

Ángulo Normal: No implica cambios en la angulación de la cámara, es una de las fotografías más típicas que suelen ser tomadas, Colorado (2019).

Ángulo Picado: Indica una angulación inferior de la cámara, es un punto de vista superior de la imagen, tiende a empequeñecer a las personas, Colorado (2019).

Ángulo Contrapicado: Implica una angulación superior de la cámara, se toma la fotografía hacia arriba de la vista, hace a la persona más grande, Colorado (2019).

Ángulo Cenital: Se coloca cámara de forma perpendicular desde arriba hacia abajo del sujeto, Colorado (2019).

Ángulo Nadir: La cámara se coloca desde abajo hacia arriba, de forma que puede perpendicular hacia el cielo, Colorado (2019).

Ángulo aberrante: la cámara se inclina aproximadamente 45 grados sobre su eje, aportando inestabilidad, pero también dinamismo Sospedra (2020)

Para terminar con el lenguaje visual, se define a los movimientos como una herramienta que sirve como su palabra lo indica para “mover” la imagen, este proporciona datos de los espacios al espectador, sigue y capta miradas, introduciéndose en lugares, describe situaciones y acciones, y a veces se pone en vista subjetiva, Perca (2017). Teniendo en cuenta lo anterior, estos son los siguientes códigos:

Panorámico: Es un **movimiento** de cámara hacia la derecha o izquierda o viceversa; no se desplaza, Francisco (2019).

Travelling: A diferencia del panorámico, este tiene movimiento, la cámara se mueve hacia cualquier dirección, Francisco (2019).

Zoom: El zoom es un movimiento óptico, en el que se puede acercar y alejar en un determinado encuadre, Francisco (2019).

Paneo: Se mueve la cámara de forma horizontal sobre su propio eje, usa un trípode fijo, se suele usar en paisajes o seguimientos, Arjona (2019)

Tilt Up: Es un movimiento vertical de la cámara hacia arriba, Arjona (2019).

Tilt Down: Es un movimiento vertical de la cámara hacia abajo, Arjona (2019).

Por último, el **sonido** en el mundo audiovisual se ha vuelto imprescindible, ya que transmite el sentimiento de los personajes, el peligro, la situación que estén viviendo, felicidad, tristeza y amor, de esta manera es parte crucial ya que da soporte a lo que vemos ya que refuerza el mensaje, Filmsymphony (2020)

Pellicer (2019) indica que el sincronizar lo visual y lo sonoro fue una gran innovación en el mundo cinematográfico, el aporte del sonido y el silencio en una película o serie es fundamental para entender la trama, para el autor el sonido de la siguiente manera:

Diegético: todo lo que está suscitando en el espacio de la acción representada en la escena y que los personajes oyen.

Extradiegético: lo que no oyen los personajes (narraciones en off, la música).

Foley: Son sonidos que se hacen en un estudio de grabación para dar efectos de sonido sincrónicos real.

Ruido: Es un sonido molesto, perturbador, que no añade un valor agregado a lo que ocurre, pero sin embargo es usado como lenguaje no verbal.

Silencios: Es el más empleado para aumentar los momentos de drama en la obra audiovisual, como lograr algún tipo de mensaje, crea un sinfín de sensaciones, como tristeza, angustia, tensión, miedo, agonía entre otros.



### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1 Tipo de Investigación**

El tipo de investigación que se empleó en el presente proyecto de investigación es aplicada, y para entender un poco más el concepto, citamos a Ceballos (2017), la investigación aplicada refiere a la solución de incógnitas en un entorno definido, por lo que explora la utilidad del conocimiento, de uno o más campos específicos, la finalidad de complementar de manera práctica, para convencer sus necesidades, para facilitar un arreglo de las inconvenientes en el ámbito social o productivo.

Teniendo en cuenta lo anterior, el enfoque es cualitativo. Según Ballesteros (2014), este enfoque ayuda a la interpretación de los procesos sociales. Lo cual permite comprender la subjetividad entre el investigador y el fenómeno que estudia, generando conocimientos e interpretaciones que permiten crear nuevo conocimiento para ser analizado.

##### **3.1.2 Diseño de Investigación**

La presente investigación se realizó de manera fenomenológico, ya que se recopiló información mediante de los entrevistados y se adjuntó una serie de información que sirvieron para analizar la narrativa audiovisual en los tres primeros capítulos de la serie "WandaVision".

Según Fuster (2019) la investigación fenomenológica se apoya en la descripción e interpretación de las experiencias vividas, reconociendo así su importancia tanto en el aspecto de la pedagogía, psicología y sociología. Este método está constituido por procesos rigurosos y coherentes de las dimensiones en la experiencia cotidiana, los cuales no son tan usuales en otros métodos de investigación.

## **3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

### **3.2.1 Categorías y Subcategorías**

Unidad Temática: Narrativa Audiovisual

#### **Categoría 1: La Narrativa**

Subcategoría 1: Componentes Narrativos

-Código 1: Planteamiento

-Código 2: Nudo

-Código 3: Desenlace

Subcategoría 2: Tema

-Código 1: El argumento

Subcategoría 3: Trama

-Código 1: Conflicto

Subcategoría 4: Personajes.

-Código 1: Planos

-Código 2: Redondos

-Código 3: Protagonicos

-Código 4: Antagónico

-Código 5: Principal

-Código 6: Secundarios

-Código 7: Extras

Subcategoría 3: Tiempo Fílmico.

-Código 1: Flashback

-Código 2: Flashforward

-Código 3: Elipsis

Subcategoría 4: Espacio Fílmico.

Código 1: Localidad

## **Categoría 2: Lenguaje visual**

### Subcategoría 1: Imagen

- Código 1: Color
- Código 2: Tamaño

### *Subcategoría 2: Planos*

- Código 1: Gran Plano
- Código 2: General
- Código 3: Plano General
- Código 4: Plano Entero
- Código 5: Plano Americano
- Código 6: Plano Medio
- Código 7: Plano Medio Corto o busto
- Código 8: Plano de referencia sobre el hombro
- Código 6: Primer plano
- Código 7: Gran Primer Plano
- Código 8: Plano Detalle

### *Subcategoría 3: Ángulos*

- Código 1: Ángulo Normal
- Código 2: Ángulo Picado
- Código 3: Ángulo Contrapicado
- Código 4: Ángulo Nadir
- Código 5: Ángulo Cenital
- Código: Aberrante

### Subcategoría 4: Movimientos

- Código 1: Panorámico
- Código 2: Travelling
- Código 3: Zoom
- Código 4: Paneo
- Código 5: Tilt Up
- Código 6: Tilt Down

## **Categoría 3: Lenguaje sonoro**

### Subcategoría 1: Sonido

- Código 1: Diegético
- Código 2: Extra diegético
- Código 3: Foley
- Código 4: Ruido
- Código 5: Silencio

### 3.3 Escenario de estudio

La presente investigación tuvo como escenario de estudio a los primeros tres capítulos de la sitcom “WandaVision”, el cual se estrenó el 15 de enero del 2021. La mencionada serie se grabó en Estados Unidos y se emitió por el streaming Disney+, fue creada por Jac Schaeffer y producida por Marvel Studios.

Este programa de televisión tuvo 9 capítulos, narra la vida de casados de Wanda y Visión super héroes del Universo cinematográfico de Marvel.

### 3.4 Participantes

Para tener un análisis más exhaustivo de la narrativa audiovisual en la sitcom norteamericana, se contó con tres invitados que se trataban de especialistas en el mundo cinematográfico.

*Tabla 1*

Datos del Participante	Nivel Académico	Especialización
1. Jhony Ismael Valerio Roncagliolo	Magister en Comunicación	Magister en comunicación
2. Carlos Fernández García	Magister en Comunicación	Magister en comunicación
3. Giancarlo Cappello	Magister en Comunicación	Producción audiovisual / dirección de Cine

*Fuente: Elaboración personal.*

### 3.4.1 Objetos de estudio

Tabla 2

SERIE: WANDAVISION					
C	Nombre del capítulo	Duración	Dirigido por	Escrito por	Fecha de lanzamiento original
c 1	Filmado con público en vivo (en inglés: Filmed Before a Live Studio Audience)	31 minutos	Matt Shakman	Jac Schaeffer	15 de enero de 2021
c 2	No cambie de canal (en inglés: Don't Touch That Dial)	39 minutos	Matt Shakman	Gretchen Enders	15 de enero de 2021
c 3	Ahora en colores (en inglés: Now in Color)	35 minutos	Matt Shakman	Megan McDonnell	22 de enero de 2021

Fuente: *Elaboración propia.*

### 3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Este proyecto empleó como técnicas de recolección de datos a la observación y a la entrevista. Hernández (2018), argumenta que la observación es una técnica que permite a los investigadores describir e interpretar los elementos van recopilando, en función de la situación que van a ir analizando, sostiene que la ficha de observación es una herramienta que ayudara a los investigadores a anotar todos los datos interesantes para luego poder interpretarlos y analizarlos.

Por otro lado, Villareal (2022) afirma que la entrevista capta un mundo significativo para el entrevistado y para ello se debe reconocer más allá de las palabras, lo que son sus vivencias, ideas e interpretación para enriquecer el estudio.

### 3.6 Procedimiento

Para la recolección de datos acerca de la narrativa audiovisual de la Sitcom Wanda Visión se recurrió a la investigación de fuentes nacionales y extranjeras, para tratar nuestro ámbito temático, las cuales se vieron en el marco teórico. Como resultado se tuvo tres categorías planteadas, las cuales tienen subcategorías que se

profundizaron en el estudio. La información recopilada tuvo como fuente: Alicia Concytec. Google Académico, RAE, Dialnet, entre otros más.

Por lo tanto, para trabajar la problemática planteada en este análisis, se presentaron antecedentes de investigaciones previas, además de sustentar con una teoría que fundamenta nuestra investigación. Se colocó la metodología usada para alcanzar nuestros objetivos de estudio, así como también las técnicas e instrumentos de recopilación de datos, los cuales estarán validados por tres especialistas audiovisuales apropiados para el estudio.

Luego de ello se procedió con la entrevista de tres expertos en el ámbito cinematográfico tanto nacional como el extranjero, una de ellos siendo directora de cine peruana, donde con su amplia experiencia podrán enriquecer nuestra investigación.

*Tabla 3*

<b>FICHA TÉCNICA N° 1</b>	
Nombre	Guía de entrevista a los especialistas en cinematografía
Autor	Oropeza Luza, Jazmin del Pilar
Manejo	Individual
Duración	45 min como máximo
País	Perú
Año	2022

*Tabla 4*

<b>FICHA TÉCNICA N° 2</b>	
Nombre	Ficha de Observación
Autor	Oropeza Luza, Jazmin del Pilar
Manejo	Individual
Duración	35 min hora por capítulo
País	Perú
Año	2022

### 3.7 Rigor Científico

La presente investigación se desarrollará de acuerdo al rigor y los parámetros de una investigación cualitativa. Para Johnson (2020) el rigor científico es de suma importancia en las investigaciones cualitativas, ya que este puede afectar directamente la credibilidad de la investigación, es por ello que el relato debe ser honesto y transparente de los sesgos de los investigadores y otros posibles factores que puedan afectar la investigación.

#### 3.7.1 Validez de instrumento

López (2019) afirma que la validez de un instrumento es importante por su alcance en el rigor, para que la investigación sea de aporte a la comunidad científica, así como los instrumentos deben ser verificados para ser viables, por expertos seleccionados quienes verán que sean claros, relevantes, precisos exhaustivos y coherentes.

Por lo tanto, los instrumentos de este estudio han sido contrastados y validados por especialistas en: Producción audiovisual y periodismo.

#### 3.7.2 V de Aiken

Caycho (2018) afirma que la V de Aiken permite la cuantificación para poder validar el contenido de análisis, que realiza un determinado grupo de expertos o jueces, se formula con la siguiente fórmula matemática:

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

La puntuación oscila entre 0 y 1, donde los valores indican el grado de acuerdo entre los jueces teniendo en consideración la rigurosidad, dicho instrumento fue validado por tres expertos en la carrera de Ciencias de la Comunicación, el cual obtuvo un promedio de 0.89 de validez. En el presente trabajo cuenta con once preguntas, en las cuales se tuvo en cuenta la relevancia, pertinencia y claridad.

Tabla 5: *Juicio de expertos - Aprobación de los expertos de acuerdo al V de Aiken.*

<b>N°</b>	<b>Especialidad</b>	<b>Nombre y Apellidos</b>	<b>Aplicable</b>	<b>Interpretación</b>
1	Mg.	García Gutierrez, Denis Ruben	1	Valido
2	Mg.	Oliveros Margall, Enrique	1	Valido
3	Mg.	Iturrizaga Urbina Cesar	0.67	Valido

### **3.8 Método de análisis de datos**

De acuerdo a Katayama (2014) en un estudio cualitativo un método de análisis es la triangulación de datos en donde se compara las interpretaciones de un grupo de expertos con el propósito de reforzar la confiabilidad de la observación. Por otro lado, nos explica que el análisis ideográfico nos puede ayudar a describir el caso estudiado mediante una ilustración para su mayor entendimiento.

#### **3.8.1 Entrevista**

Las entrevistas se realizarán de manera virtual, a personas que están dentro del mundo cinematográfico y no cuentan con mucho tiempo, es por ello que se realizará mediante una entrevista de manera personal vía zoom y se podrá tener registro audiovisual de la entrevista. Una vez grabada, se podrá transcribir y seleccionar información que sea de provecho para la investigación, así como también resaltar todos los datos que se vinculen con las categorías y subcategorías.

#### **3.8.2 Ficha de Observación**

Vásquez (2022) es un estudio o investigación de campo, es importante el uso de fichas de observación ya que son instrumentos fundamentales para el registro de todos los datos obtenidos, además de proporcionar fuentes de primera mano, el investigador puede ver la problemática planteada, esta herramienta se puede usar tanto para estudios y registros.

### **3.9 Aspectos éticos**

En el presente trabajo de investigación se trabajó respetando la autoría de los conceptos mediante el apropiado citado de las fuentes referenciales. Además, se recurrió a expertos para la validación del instrumento que se aplicó en la encuesta.



Manjarrés (2013) describe los 4 principios éticos, que prevalecerán a lo largo de esta investigación: Beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia. Es conveniente definir a cada uno en las siguientes líneas.

**Beneficencia:** Se alienta al investigador a ser prudente en la selección del estudio, sus objetivos y el momento de compromiso con él. De igual manera protege a los participantes y su confidencialidad, resultados y análisis.

**No maleficencia:** Hizo hincapié en que, si no era posible hacer el bien en una situación o circunstancias, entonces uno no debería hacer el mal.

**Autonomía:** Se define como la voluntad de decidir por uno mismo en las situaciones que se presentan, de actuar libre y conscientemente, y no condicionado por alguien del exterior.

**Justicia:** La tendencia a actuar y juzgar respetando la verdad y dando a cada uno lo que le conviene, tratando a todos por igual.

## VI. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultados

Para un correcto análisis dentro de la investigación, se abordó el siguiente problema general: ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual de la Sitcom norteamericana, 2021?

Es por ello que se aplicó la “Guía de entrevista” a especialistas en Ciencias de la Comunicación que presenten conocimiento en Narrativa Audiovisual, además de las fichas de observación en las cuales se recolecto información de los tres primeros episodios de la serie WandaVision

A continuación, se muestra un extracto de las entrevistas realizadas a **Jhony Ismael Valerio Roncagliolo** es Licenciado en Ciencias de la Comunicación y con una Maestría en Comunicaciones en la UNMSM, **Carlos Enrique Fernández García** quien es Magíster en Comunicación y educador, experto en realidad aumentada, comunicación audiovisual, y **Giancarlo Cappello** quien es Magister en Comunicaciones e Investigador en el Instituto de Investigación Científica (IDIC) en las áreas de Narrativa Audiovisual y Transmedia, también es guionista y productor de diferentes telenovelas y películas peruanas.

#### 4.1.1. Entrevistas

**Unidad temática: Narrativa Audiovisual**

**Categoría 1:** La Narrativa

**Subcategoría:** Componentes Narrativos

**Pregunta 1:** ¿Considera que la estructura narrativa (planteamiento, nudo y desenlace) permite entender mejor la historia? ¿Sí o no, por qué?

*“Yo creo que sí... es una serie que comienza ambientada en los 50’s un formato 4:3 blanco y negro como esas series de esas épocas ..., si una persona ha visto Advengers ... entiende muchísimo más rápido, pero si se entiende, yo la he visto sin haber visto Advengers, y rápidamente la pude entender”.*

***Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación***

*“...Wanda Visión es una serie que junta precisamente los nombres de los protagonistas, en una narrativa bastante compleja y particular, creo que los tres capítulos que tu haz seleccionado para hacer el análisis de tu historia, porque no toda la serie es igual, son los mejores capítulos... digamos de la serie, y efectivamente tal como tú estás señalándolo hay un planteamiento, nudo y desenlace que nos permite entender la historia, pero con añadido especial que es precisamente esas ambientaciones a las series antiguas...”*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“...Tal y como está contada la historia funciona... es una estructura clásica, una cultura universal sin complicaciones para una decodificación de una narrativa ante el público... si la pregunta es si permite entender la historia sí... la estructura funciona, ya que es la estructura base clásica la cual se basa cualquier otra Sitcom.”*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los tres entrevistados coinciden que la estructura narrativa está correctamente presentada y que planteamiento, nudo y desenlace cumplen su función, a su vez el Magister Jhony Valerio expreso que no fue necesario ver las series anteriores de Marvel para poder claramente entender esta sitcom y el argumento que presentaba en cada episodio, de igual manera el experto Cappello indico que es entendible la estructura al ser clásica.

**Subcategoría: Tema**

**Pregunta 2: ¿Usted puede identificar el tema que aborda la sitcom”?**

*“Si la pude identificar desde un inicio que es una pareja de nuevos superhéroes que deciden llevar una vida común y silvestre, en un barrio, en un suburbio, de los Estados Unidos de los años cincuenta, y llevarlo a una vida común y familiar, como cualquier persona, no.”*

**Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“Si, como bien señalas las historias tienen un inicio, un nudo y un final... hay*

*referencia... entre otras... Sitcoms... pero esa son las referencias visuales con los que se van trabajando estos capítulos, pero si podemos identificar cada una de las historias que se han dado, no es una cuestión que sea difícil no, claro se da en homenaje a esas temáticas, y por décadas también, va marcando las décadas”.*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“De que trata la historia hay dos niveles una los últimos sucesos que pasaron en la película “End Game” solo que eso lo descubres después, mientras tanto estas asiendo a una trama propia de Sitcom, a una comedia de enredo, una comedia familiar, pues luego ya te al final te enteras que es la continuación la siguiente etapa de los acontecimientos post “End Game” ...*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los tres entrevistados coincidieron en que pudieron entender el tema que abordaba la Sitcom, el experto Valerio señalo que el argumento de la pareja de superhéroes recién casados mudándose a los suburbios de Estados Unidos era muy clara sobre todo la década en la que transcurre esta sitcom que son los años cincuenta de igual manera coincide el entrevistado Fernández quien da entender que mediante transcurre cada episodio se podrá identificar con las referencias visuales la época en la que transcurre el episodio, sin embargo, Giancarlo Cappello indica que entiende que esta serie es la secuela de la película End Game de la UCM.

**Subcategoría: Trama**

**Pregunta 3: ¿Considera que la trama de la sitcom da más relevancia a la historia?**

*“Yo creo que si, por que las tramas te hacen pasar de capitulo en capitulo son como homenajes a las series antiguas, son bien cuidados los detalles, tanto la decoración escenografía, vestuario y el desarrollo mismo de la trama, es un trabajo para mi muy bien hecho, para mi es un trabajo A1”.*

**Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“Si, lo que pasa es que es un experimento, lo que pasa es que los experimentos no tienden a gustar a todo el mundo, pero sin embargo si tu revisas estos primeros episodios de la Sitcoms digamos evolucionan con mucha rapidez en cada capítulo van saltando una década, y hay interrupciones con el mundo real, un poco para mantener esa locura militante de la protagonista, porque ya hay un momento en donde no sabes diferenciar que cosa es verdad y que cosa es mentira, ahora siempre con un tono de humor...”*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“Hace a la historia más atractiva... narrando en sitio que es lo que pasa con estos personajes después de “End Game”... te encuentras con que esta historia que pertenece a los Advengers y que normalmente tendría otro tipo de tratamiento, aquí está recibiendo otro tratamiento el de la Sitcom y más en clave de homenaje entonces allí hay un primer punto a favor la publicidad que genera, el misterio por decirlo de alguna manera, por descubrir que pasa, porque es así un tributo, es como un aliciente como un gancho, para que la veas con más interés.”*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los tres entrevistados coinciden que la trama de la Sitcom es muy atractiva al ser una comedia de enredo tipo homenaje evolucionará de manera diferente en cada episodio creando en cada episodio diferentes conflictos que los protagonistas deberán resolver, pero a su vez el entrevistado Giancarlo Cappello menciona que ve toda la trama del homenaje desde un punto más publicitario que la serie lo usa como gancho para generar más interés.

**Subcategoría: Personajes**

**Pregunta 4: ¿Logra usted diferenciar los tipos de personajes de la sitcom?**

*“Si, los llego a diferenciar es Wanda con su esposo que dentro de casa esta con su verdadero rostro, pero saliendo de casa se transforma en el rostro de un humano,*

*común y silvestre y los vecinos... los clásicos vecinos, los chismosos, los vecinos que prácticamente te hacen forma parte del entorno social en donde estas.”.*

***Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación***

*“Los personajes son redondos aparentemente son planos, los podremos diferenciar entre buenos y malos pero conforme van realizando sus acciones se va sintiendo un espesor caracterológico, pero eso no pasa en los primeros capítulos, si vale la pena seguir enseñándolo de manera real, ósea en los tres primeros capítulos tu sientes que los mensajes siguen siendo planos ,pero conforme va avanzando la historia., evidentemente reconoces a los protagonistas por el peso que tienen, los otros simple y llanamente no es que sean de relleno, lo otros si son referidos para el lucimiento de los actores principales.”*

***Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación***

*“Si, es más hasta juegan con los propios arquetipos y estereotipos de la mamá y el papá de familia, ósea están claramente diferenciados los roles en los personajes”.*

***Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación***

**Interpretación:** Los entrevistados concuerdan que esta serie jugara mucho con los personajes ya que mientras va avanzando la serie, como lo indica el Mag. Carlos Fernandez hay personajes que serán planos, pero en el transcurrir de los episodios empezaran a tomar un espesor caracterológico y se vera la verdadera importancia que tienen, de igual manera los otros dos entrevistados concuerdan que identifican claramente a Wanda y Visión como pareja de esposos y que es fácil distinguirlos, como protagonistas entre los otros personajes.

**Subcategoría: Tiempo Fílmico**

**Pregunta 5: ¿Cree que los recursos del tiempo fílmico (como los flashbacks o flash forward y elipsis) ayudan a entender mejor la historia?**

*“Yo creo que si, por ejemplo hay una parte en el tercer capítulo, qué vi cuando esta Wanda y dio a luz que fue bastante rápido en un solo capítulo de no tener barriga,*

*paso a dar a luz a un parejita, y luego vino una vecina que supuestamente tenía malas intenciones y esta vecina a través de un túnel de tiempo paso básicamente a la actualidad al presente, allí me dejo la intriga para ver el siguiente capítulo, saber que paso, allí e das cuenta que básicamente es una realidad paralela ósea es un viaje al pasado con saltos temporales.”*

**Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“...Lo que pasa es que contar una historia lineal no resulta interesante, para un espectador que esta digamos más vinculado a la locura, y hacer cosas más relacionadas a lo que es ese tipo de situación... yo de modo particular siento que contar una historia lineal ya no ofrece lo mismo, y los saltos temporales son una forma de abreviar algunos relatos, porque con dos y tres imágenes haces un excelente flashbacks y no necesitas ningún refrenes, ahora la historia desde el punto de vista del espacio filmico, me parece interesante.... Wandavision es una de las series del UCM desde el Universo Cinematográfico de Marvel muy bien trabajado con un ejercicio de Marketing de nostalgia de las antiguas Sitcoms que verdaderamente llama poderosamente la atención como tal, a mí me parece muy acertado el manejo de los tiempos y el espacio.*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“Que existan estos recursos, estos recursos existe para cumplir distintas funciones, las mudas de tiempo, lo que hacen es poner sal y pimienta a la narración, ya la sacan de línea de flotación normal, ofrecen una experiencia distinta, permite darle sacudones al público, es decir todas las mudas del tiempo, todos los recursos narrativos, lo que afectan no es el entendimiento de la historia si no la experiencia de ver la historia, todos estos flashbacks, flashforward, etc, lo que hacen es hacer que vivas los acontecimientos, de una manera diferente a que vieras los mismos acontecimientos pero sin flashbacks... con más predisposición para la sorpresa, más predisposición para el suspenso..”*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los tres entrevistados coincidieron en el valor agregado del tiempo

fílmico, por su parte Fernandez y Valerio resaltaron la importancia de los saltos temporales en los episodios al dar nos a conocer que Wanda al tener poderes podía manejar el espacio y tiempo, por otro lado Cappello nos indica que si bien la historia se puede entender fácilmente sin el uso de los recursos de tiempo fílmico estos hacen que las personas tendrán más predisposición para el suspenso y para la sorpresa.

### **Subcategoría: Espacio Fílmico**

**Pregunta 6: ¿Considera que el espacio fílmico (locaciones) de la serie concuerdan con la temática de la historia? ¿Sí o no, por qué?**

*“Si, como te decía está ambientado en los cincuenta y sesenta casas de la época, vestimenta de la época, peinado de la época, en los 60’s inclusive la casa cambio, toda la decoración prácticamente todo lo que es 60’s la ropa, peinados, si todo se con lleva tal cual, yo creo que allí, los detalles han sido muy... muy bien logrados.”*

***Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación***

*“...Los espacios físicos van mutando conforme van pasando las décadas, la casa de ellos, por ejemplo, va cambiando si bien la disposición de la casa es la misma, los muebles no lo son, las ropas no lo son, ósea hay un diseño de arte sumamente especial, digámoslo así muy bien desarrollando y que aporta en el desarrollo narrativo en esta Sitcom un especial realismo ya que de verdad es interesante que desde ese punto de vista se va desmarcando con las cosas que hemos visto antes en UCM, particularmente...”*

***Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación***

*“Si, por que todo está empaquetado en la comedia de situación y la comedia de situación todos son interiores, quizá acercándonos más al final hay más exteriores, es un punto la serie la comedia de situación que es el empaque que usa la producción para contarte la historia, la Sitcom es una narrativa de interiores de hecho eso se cumple perfectamente, por lo tanto, si hay concordancia en el tema de tu tesis...”*



## **Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los tres entrevistados coinciden el espacio fílmico se trabaja mucho la concordancia de la época que se está representado como, la vestimenta, locación, peinado, vestuario van cambiando mientras va evolucionando el tiempo en la serie, el entrevistado Valerio comenta que la producción fue muy meticulosa con los detalles ya que se podrá ver que todo en contexto ira de acuerdo a la década homenajeadada, mientras que García da entender que se puede ver la evolución de la casa donde vivían si bien era la misma y el mismo lugar, los objetos cambiaban dando a entender a público que se vivía otra época, por su parte Capello quien es experto de audiovisuales destaco que el buen manejo del espacio fílmico sobre todo los interiores es parte de la comedia de situación.

### **Categoría 2: Lenguaje Visual**

#### **Subcategoría: Imagen**

**Pregunta 7: ¿Considera que la colorización y el tamaño de la imagen son correctas en las escenas de la serie? ¿Por qué?**

*Si, por que en esas épocas la televisión era un formato distinto al actual que es un formato 16:9 en esa época el formato era 4:3 que es un formato más cuadrado, acuérdate que en esa época los televisores eran cuadrados, el primer capítulo que está ambientado en los años cincuenta es blanco y negro, si se con lleva con la época y en los 60's ya entra el color, yo creo que sí, se con lleva sin ningún problema, muy bien.*

#### **Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“Los formatos de los años 50's, 60's, 70's... prevalecía es el 4:3 que ese el formato que te muestra en la serie, en homenaje a la Sitcoms de esas épocas, entonces que es lo que sucede no solamente bastaba con el tamaño del formato que ahora es un 16:9 si no que también era necesario situar al espectador de y una manera, un tanto regresiva porque inclusive el color es parte de la historia, es más las mismas series como hechizada primero la veíamos en blanco y negro y luego a*

*color igual mi bella genio y eso fue ya empezando en la segunda temporada por que vino el cambio*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“No lo veo mal, y aquí es una respuesta muy personal... pienso que es una cosa más de estilo primero es cuadrado luego ya se ensancha, creo que juegan bien cuando hacen el formato tele y cuando haces el formato más apartado como para dejarte claro cuál es la realidad y cuál es el mundo inventado, allí también hay una concordancia...”*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los entrevistados Valerio y Fernandez coinciden en que es importante como la serie juega tanto con el espectro de color como con el tamaño del aspecto de la televisión de esa época que era 4:3, por otro lado, el Magister Cappello no le da mucha importancia al aspecto de la imagen, pero si concuerda que este juego de tamaño de imagen ayudara al televidente a entender mejor la serie y ver la diferencia de la realidad y el mundo inventado de Wanda.

**Subcategoría: Planos**

**Pregunta 8: ¿Logra diferenciar los tipos de planos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

“En la sitcom es de planos lineales”

**Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“Claro que si los planos, por ejemplo, los tres capítulos que tu estas desarrollando que no son el resto de la franquicia ... esta Sitcom de alguna manera experimental, pero sigue desarrollando este universo transmedia, esto de por sí, si funciona ...los planos son los mismo no tienes la rigurosidad de una película de Marvel si no de las Sitcoms, por ejemplo nosotros estábamos más relacionados a esa forma de contar historias en planos más televisivos, pero que si te das cuenta los planos si son más televisivos no son planos generales, no, si no más se trabaja con tomas*

*cerradas como la televisión.*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“Cuando vemos sitcoms sabemos diferenciar plano, medio, plano americano, primer plano, plano detalle.*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Para el Magister Valerio los planos usados son lineales en cambio para Cappello los planos son en su mayoría cerrados son plano medio, primer plano, plano detalle y plano americano, esto se puede apreciar claramente en la serie ya que al ser sitcom los planos será en su mayoría enfocados en los personajes y no en los exteriores, el experto Fernández señalo que la productora Marvel suele usar planos abiertos en sus otras producciones pero en Wandavision sigue los lineamientos de los planos usados en la sitcoms de esas épocas.

**Subcategoría: Ángulos**

**Pregunta 9: ¿Logra diferenciar los tipos de ángulos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

*“Sí, Ángulos picados y contrapicado”.*

**Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“Me parece que hay uno en la que visión se levanta este como se puede decir se levanta por encima del suelo, esa me gusta por ejemplo me parece que el ángulo funciona muy bien, este si me gusta mucho la etapa de blanco y negro de la historia de alguna manera, la fotografía la manera de los planos no vez tomas generales, este son tomas cerradas, y los ángulos de alguna manera casi todos, de repente la memoria me falla, pero todos son a nivel de los ojos de los protagonistas. Lo que pasa es que más que la época era la televisión un Sitcom todos los ángulos eran a la altura de los ojos del personaje, cuando estaban sentado o cuando estaban de pie, no veo algo que verdaderamente se pueda lucir en esa situación.*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“Los ángulos claro que puedo explicarlos, picado contra picado, el ángulo normal...”*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** El magister Valerio indica que destaca el ángulo picado y contrapicado, Cappello agrega que también se usa el ángulo normal, por otro lado, Fernandez coincide que la mayoría de escenas se graban con ángulo normal el cual se reconoce por ser a la altura de los ojos ya que las sitcoms están más enfocados a los personajes, además que esta sitcom cuida mucho la fotografía de la época ya que no habrá ángulos que no eran usados en esa década.

**Subcategoría: Movimientos**

**Pregunta 10: ¿Logra diferenciar los tipos de movimientos de cámara usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca y por qué?**

*“Hay algunos paneos con son normales y la mayoría de tomas son fijas”.*

**Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“Este tiene el mismo rol de los ángulos y planos se va desarrollando... de acuerdo a la serie habido un trabajo de la dirección de arte que para mí me parece fabuloso... los movimientos de cámara no suelen ser bruscos salvo que queramos hacer algo disruptivo...”*

**Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“En los movimientos cámara también hay travelling, hay zoom, pero es básicamente cámara fija, que es lo que se necesita para la cobertura de la Sitcom, cuando te vas a lo exteriores allí si la cámara tiene mayores movimientos, es más libre porque ya no está condicionada por el espacio del set.*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los entrevistados coinciden en que en la mayoría de tiempo la

cámara estuvo fija pero cuando la escena lo requirió se usó el paneo de forma ligera, los travelling y el zoom, El experto Valerio comentó que los movimientos en ningún momento fueron bruscos ya que la dirección de la serie hizo un buen trabajo haciendo que sea fácil ponernos en contexto de la época.

## **Categoría 2: Lenguaje Sonoro**

### **Subcategoría: Sonido**

**Pregunta 11: ¿Logra usted diferenciar los tipos de sonido (Diegética, extradiegético, Foley, ruido y silencio) de la sitcom?**

*“Si, toda la sitcom por ejemplo el sonido como es una serie moderna, son sonidos digitales... solo se graban el sonido de los audios de los diálogos, y muchos de los sonidos se agregan en post producción, pero tiene dentro de los guiones la pausas, hay sonidos ambientales que se agregan también, hay una escena donde hacen un show por la comunidad y aplausos todo se escuchan bien perfectamente, pienso que el audio y el tiempo todo está bien llevado.*

#### **Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

*“Cualquiera reconoce los sonidos que se trabajan los diegéticos los extradiegéticos, por ejemplo cuando tú me dices el Foley suelen ser los sonidos que nosotros vamos trabajando con algunos objetos que nos permitan ir recreando como sería el audio, desde pasos, castra la cocina ardiendo o cosas de esa naturaleza, pero si hay momentos de silencio que le da alguna pincelada, como lo podría decir, este alguna pincelada, con los anuncios y las cuestiones que se van a decir ahora, el silencio es el prelude a algo que se va decir más fuerte”.*

#### **Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

*“Son profesionales... está bien hecho, tienen clarísimo que es un sonido diegético y usan el sonido que se produce dentro de la escena como parte de la acción que desarrollan los personajes, extradiegético hubo poco pero también lo hay cuando sobre todo cuando viene la parte incidental , el Foley vagamente no es que está presente, pero cuando se habla del barrio por allí se escuchan algunas cosas, ruido,*

*silencio, bueno cuando no hablan hay silencios hay algunas veces que el silencio es dramático... saben usar el lenguaje audiovisual mejor que nadie, lo usan clarísimo, son los que perfeccionaron e inventaron todo esto, si tuviera que ponerle nota a lo que hicieron estos señores en Wandavision les pongo 20 entiendes porque toda esta parte técnica no hay quien la haga mejor, lo hacen mejor que nadie”.*

**Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**Interpretación:** Los tres entrevistados afirmaron que el sonido si ayudo a transmitir no solo lo que hacia el personaje en la escena si no que nos transporta a sentir las emociones de cada escena, los tres afirman que creen que esta producción hizo un gran trabajo con el uso del sonido tanto el diegético, el extradiegético, el foley y sobre todo el silencio para usarlos en las escenas de suspenso e intriga.

#### 4.1.2. Fichas de resumen

En este estudio se ha hecho fichas de observación basadas en cada categoría para su estudio en base de la serie estudiada, a continuación, se mostrará un resumen de estas fichas, ya que las fichas de manera más extensa se podrán apreciar en los anexos.

#### Análisis de la categoría 1: Estructura narrativa

FICHA DE RESUMEN				
<b>Serie:</b>	WandaVisión			
<b>Capítulos:</b>	1- "Filmado con público en vivo", 2-" No cambie de canal" y 3- "Ahora en colores"			
<b>Resumen:</b>	En estos tres capítulos, se ve a Wanda como ama de casa al lado de su esposo visión donde pasaran por diversas situaciones cómicas las cuales al final de cada episodio podrán resolver, el embarazo apresurado de Wanda quien tendrá a sus gemelos que harán que por las contracciones pierda el poder de controlar ese mundo que creo.			
CATEGORÍA 1: COMPONENTES NARRATIVOS				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Estructura	Planteamiento	x		La serie al ser formato Sitcom trabajo bien los componentes narrativos en cada episodio, ya que se entenderá el planteamiento del problema, el nudo, y el desenlace en cada capítulo.  Se ve a Wanda y Visión llegando a Westview un pueblo de New Jersey donde ellos recién casados irán a vivir como una típica familia de los suburbios de Estados Unidos, al ser una comedia de situación pasaran siempre problemas situacionales clásico del género, los cuales ellos
	Nudo	x		
	Desenlace	x		

				deben resolver luego de varios enredos y ocurrencias graciosas se logra solucionar el problema.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Tema	Argumento	X		El argumento gira en torno a que Wanda indirectamente esa creando una realidad que no existe donde todo es como si fuera una Sitcom una comedia de los años 50's. 60's y 70's. Al no aceptar el dolor de perder a las personas que ama ella crea un pueblo de fantasía donde figura estar dentro de una comedia de situación, pero poco a poco empieza a perder el control de este.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Personajes	Planos	x		Norm, Herb
	Redondos	x		Dottie Jones
	Protagónicos	x		Visión, Wanda Maximoff
	Antagónicos	x		Geraldine, Agnes, Darcy Lewis
	Principales	x		Tommy Maximoff, Billy Maximoff
	Secundarios	x		Sra. Nielson, Phil Jones, Dr. Stan Nielson
	Extras	x		Pietro Maximoff (Mencionado), Ultron (Mencionado), Ralph (Mencionado), Sr. Hart (Mencionado), Fred (Mencionado), Linda (Mencionado), Señor Scratchy, (Mencionado), Strücker (Mencionado), Ralph (Mencionado)
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	



Tiempo Fílmico	Flashback		x	En estos episodios se presentan el tiempo diegético alterado por ocasiones, en estos tres primeros episodios no podemos ver Flashbacks o Flash Forward, la elipsis se puede cada vez que Wanda use sus poderes para hacer que Visión olvide lo que pasa y rebobina el tiempo, y cuando se avanza de manera rápido el tiempo.
	Flash Forward		x	
	Elipsis	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Espacio Fílmico	Lugar	X		Según la temática de la historia esto pasa en New Jersey en un pueblo llamado Westview, al ser estos capítulos en formato Sitcom no suelen tener variedad de locaciones para lo cual solo veremos, el lugar de trabajo de Visión que es: Computational Services, y la casa donde ambos viven, por momentos también veremos otras locaciones no tan comunes como el parque de la localidad y el centro de reuniones del servicio de vigilancia de vecinos y la casa de Dottie.

**Interpretación:** Desde el primer capítulo podemos ver que cada uno de ellos tiene una buena estructura narrativa ya que contienen: El planteamiento, desarrollo y desenlace las cuales son una características de la Sitcom, por otro lado el argumento de la serie se va aclarando al avanzar los capítulos, la trama a su vez está claro en cada episodio, esto hace que sea fácil reconocer a los personajes y su papel en la serie, por otro lado el espacio fílmico usaron locaciones al ser un formato Sitcoms, cabe destacar que cada locación usada estuvo relacionadas a la década en homenaje y el tiempo fílmico en su mayoría usaron elipsis.

Continuando con análisis estudio se analizó la categoría de Lenguaje Visual de los tres episodios:

Al ser esta serie un homenaje a las sitcoms clásicas con escenas en blanco y negro, pasajes entre las décadas del '50, '60, '70 además de jugar con la idea de los multiversos gracias a la Gema de la Mente usado por Wanda, la serie no solo tomo de referencia las comedias de situación en el guion o vestuario, sino también en los tipos de ángulos, planos, movimientos de cámara, espectro de color, tamaño del aspecto, lo cual ira evolucionando mediante vaya avanzando también la época en la serie.

### Análisis de la categoría 2: Lenguaje Visual

CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		En estos tres episodios se podrá ver cómo se va evolucionando en el color, ya que el capítulo empieza con tonos de Blanco y Negro a llegar a escala de grises, pero luego se volverá a color.
	Tamaño	x		En relación al aspecto se grabó en 4:3 y al finalizar el tercer episodio mientras Geraldine es expulsada se ve como el mundo de Wanda se vuelve a colores y también como va creciendo es aspecto de la pantalla convirtiéndose en un 16:9
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General	X		El Gran plano general se usa a partir del tercer episodio solo una vez.
	Plano General	X		Los planos Generales suelen usarse por tiempos muy breves al iniciar una escena enseñando la escenografía de donde ocurrirá la escena (Exterior de la casa, exteriores del trabajo, toma general del parque)
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio	X		

	Plano Busto o Medio corto	X		<p>Cabe resaltar que ellos dos primeros episodios la mayoría de planos serán plano americano, plano entero y plano escorzo, lo cual es diferente en el episodio tres que el plano mas usado será el plano medio y plano busto en la mayoría de tomas y poco plano escorzo.</p> <p>Solo para momentos muy dramáticos se usará en una mínima cantidad de veces el primer plano, el plano detalle.</p>
	Plano Escorzo o contra plano	X		
	Primer Plano	X		
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle	X		
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Ángulos	Normal	X		<p>En los episodios estudiados se puede ver el uso de todos los ángulos mencionados pero los que destacan en su mayoría son los de ángulo normal, luego picado y contra picado cuando Wanda mira a sus bebés recién nacidos y ellos la miran y los que casi no se usan los del ángulo nadir y cenital.</p>
	Picado	X		
	Contrapicado	X		
	Nadir	X		
	Cenital			
	Aberrante			
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico	X		<p>En los movimientos de cámara se debe resaltar que en las sitcoms siempre que camina un personaje se verá el movimiento de paneo, cuando alguien se para o sienta de algún lugar se usara el Tilt Up y Tilt Dow, sobre el Zoom se puede decir que se puede apreciar en los spots que figuran dentro de la serie, a su vez también los encontraremos cada vez que algo venga a corromper la</p>
	Travelling	X		
	Zoom Óptico	X		
	Paneo	X		
	Tilt Up	X		

	Tilt Down	X		tranquilidad de los personajes, siempre que hay un tema de intriga y suspenso hay un primer plano en la cara del personaje y un ligero zoom para ver las expresiones. A su vez cabe resaltar que el movimiento menos usado será el del panorámico usado escasas veces.
--	-----------	---	--	--

**Interpretación:** En la serie podremos ver el avance del mundo audiovisual ya que empezara este como una sitcoms de los 50's tanto en el color y tamaño usado, avanzando en cada episodio de época de la televisión así como del tamaño del aspecto de pantalla que se usaba, por otro lado en los planos los que más destacan son el plano medio, el plano medio largo, el plano busto, y el plano escorzo cada vez que se entabla una conversación de los personajes, por otro lado en las angulaciones destacará el ángulo normal y en los movimientos se usara el paneo, el tilt up y tilt Down y extraña vez el travelling y panorámico.

#### Análisis de la categoría: Lenguaje Sonoro

CATEGORÍA 3: LENGUAJE SONORO				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Sonido	Diegético	X		Se utilizaron los diferentes sonidos para poder transmitir mejor cada escena de la serie, cada vez que iba pasar algo importante había silencio para luego entrar algún sonido como ruido y sacar al personaje de su zona de confort.
	Extradiegético	X		
	Foley	X		
	Ruido	X		
	Silencio	X		

**Interpretación:**  
Los sonidos estuvieron bien trabajados en la serie ya que con el buen uso de estos elementos se pudo hacer que sea más fácil transmitir las diferentes emociones por las cuales pasaba la protagonista de la serie y su esposo.

## 4.2 Discusión

El trabajo tuvo como objetivo general “Analizar la narrativa audiovisual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021. Se trata de la primera sitcom creada para el Universo Cinematográfico de Marvel”. Para este estudio se contrastó la información recogida mediante la ficha de observación de los tres primeros episodios de la Sitcom, se entrevistó a tres especialistas en audiovisuales, los antecedentes y la teoría.

Ramírez (2014) indica que la **narrativa audiovisual** se puede entender como la facultad de narrar una historia mediante las imágenes visuales, acústicas y elementos portadores de significación. El autor explica que está dividida por componentes narrativos, lenguaje visual y el lenguaje sonoro. Mediante la entrevista y las fichas de observación se analizaron cada una de esas categorías.

De la igual manera Gómez (2011) indica que la definición de la palabra “narrativa” tiene distintas acepciones desde la antigüedad, pero en términos generales es la habilidad de contar una historia, esto se puede ver claramente en cada episodio de la sitcom ya que nos cuentan una historia de forma clara y el formato hace que cada episodio ocurra algo que se pueda resolver en el mismo capítulo.

Este estudio analizo y estudio sus resultandos mediante **la teoría del monomito, denominada también “El viaje del héroe”** introducida por Joseph Campbell en 1949, la cual explica que todo personaje principal tiene que pasar por cambios y desafíos mientras está en el proceso de convertirse en un héroe. Este modelo Campbelliano se acopla perfectamente a la serie estudiada que es WandaVision, ya que mientras los episodios van avanzando se puede ver como el personaje principal va pasando las etapas de esta teoría:

- Primer acto: Partida.
  - Mundo ordinario: Wanda llega a Westview con Visión.
  - Llamado a la aventura: Wanda intenta encajar en la sociedad.

- Rechazo a la llamada: El héroe decide no participar de la acción, con su mundo en una gran crisis él decide alejarse y hacer todo lo posible para seguir en su zona de confort.
  - Encuentro con el mentor: Wanda escucha que alguien quiere ayudarla por la radio.
  - Cruce del umbral: Wanda se presenta con Visión en el show de talentos intenta que no los descubran.
- Segundo Acto: Iniciación o fase de aprendizaje.
    - Pruebas, aliados y enemigos: Al intentar encajar Wanda se topará con una vecina llamada Dottie la cual no hará sentir cómoda a Wanda, después de la llamada por la radio ella se corta la mano, ella verá como una aliada a su vecina Agnes que oportunamente siempre que tiene un problema ella le ofrece su ayuda, en enemigos extraños sucesos como el hombre que aparece en la alcantarilla le hará estar con la guardia alta.
    - Acercamiento a la cueva interior: Wanda al tener miedo intentará apoyarse en su esposo Visión.
    - Ordalía: Wanda se ve frustrada al aparecer objetos de color en su mundo blanco y negro.
    - Recompensa: Después de mucha angustia Wanda consigue lo que deseaba que es estar embarazada y tener la familia que siempre quiso.
- Tercer Acto: Retorno o fase de resolución.
    - El camino de vuelta: Wanda cuando algo no sale como desea altera el tiempo retrocediéndolo, pero se ha dado cuenta que hay cosas que no puede controlar.
    - La resurrección: Conflicto y triunfo, o fracaso, final. Aquí podemos ver el “Clímax” de la historia Geraldine le hace recordar a Wanda sobre su hermano Pietro quien murió a manos de Ultron eso hará que ella cambie totalmente al verse amenazada.
    - Regreso con el elixir: regreso a la normalidad. Esta última etapa es importante podemos ver la verdad detrás del mundo de Wanda, como Geraldine es expulsada del Hex al mundo real.

En el estudio de la teoría nos permite analizar mejor la narrativa para poder comprender cada etapa de la historia, la sitcom cumple con los pasos que indica la teoría de Campbell ya que Wanda pasa por cada fase como héroe.

Esto coincide con Cáceres (2018) que en su tesis indica que la teoría de Campbell ayuda para la construcción y entendimiento de la figura del héroe además que ayuda a dar un mejor entendimiento de la narrativa y sus características, por su parte Ruiz (2020) en su estudio comenta que la teoría Campbelliana ayuda en el proceso de las etapas del crecimiento del héroe, ambos estudios usados como antecedente coinciden en el que la teoría va acorde a la narrativa usada en series y películas de superhéroes.

Por otro lado, sobre la categoría **componentes de la narrativa** los entrevistados Mag. Valerio, Fernández y Cappello afirmaron que los componentes narrativos son claros en la sitcom y ayudan a un mejor entendimiento de la serie, lo cual se relaciona con lo dicho por Zadi (2020) “Los elementos narrativos de una historia, donde se cumplen tres cosas específicas: Planteamiento que es la primera parte, donde se presenta la historia y todo el argumento, nudo donde está la trama que hace referencia al conflicto, aquí sucede los problemas y obstáculos que abrirá paso a otros sucesos y por último el desenlace que es donde se resuelven los conflictos.”

Así mismo esto se pudo evidenciar a través de las fichas de observación hechas a los tres primeros capítulos donde se observa la serie WandaVision cuenta con planteamiento, nudo y desenlace en cada episodio, lo cual es típico del género al que pertenece que es la sitcom y coincide con lo observado en las fichas de estudio.

García (2021) indica que el argumento de la historia es fundamental para la buena realización del producto audiovisual, de igual manera los entrevistados señalaron que el tema fue fácil de identificar en la serie y esto ayudó a la narración de la Sitcom, en la recopilación de datos mediante la ficha de estudio también se observó que el argumento es claro en cada episodio.

Los expertos Valerio y Fernández también afirmaron que consideraron que la trama le daba más relevancia a la historia a su vez ambos consideraron que el homenaje a o referencia a las sitcoms mediante los saltos por década en cada episodio hicieron la serie más atractiva, lo cual discrepa con lo afirmado por Cappello quien indica que el homenaje de la sitcom presente en la serie no le da más relevancia si no que lo usan con un fin más publicitario para generar el interés en el público.

Rueda (2018) refiere que la trama es el enredo de una obra dramática, quiere decir que siempre ocurrirán complicaciones u obstrucciones que no le permiten al protagonista, cumplir con sus objetivos, esto también coincide con la teoría realizada el viaje del héroe, donde vemos que en el proceso de construcción del héroe el tendrá que pasar por etapas relacionadas al fracaso, esto también se observó en los tres episodios analizados a través de la ficha de observación donde se ve que la protagonista principal pasa por diferentes conflictos a lo largo de la sitcom.

En las sitcoms podremos ver los diferentes tipos de personajes el experto Fernández indica que el proceso que avanza la sitcom veremos personajes que son redondos, pero conforme van realizando sus acciones se van cambiando su espesor caracterológico, en cambio Cappello indica que la serie juega con arquetipos y estereotipos de la mamá y el papá de familia, en las fichas de observación se ve que la protagonista Wanda Maximoff crea este mundo dentro y crea estos típicos personajes de una sitcom donde ella misma es la protagonista junto a su esposo. En el estudio de Gallego (2021) estudio y analizo la narrativa audiovisual en el proceso de creación de los nuevos personajes femeninos, empoderándolos a principales y ya no a la mujer con un estereotipo antiguo.

En la serie el tiempo fílmico será muy importante ya que Wanda al ser la Bruja escarlata en los comics de Marvel usará sus poderes para alterar el espacio tiempo, relacionado a esto se puede ver que en las fichas de observación se ve que el recurso muy utilizado en estos saltos de tiempo será la elipsis, a su vez



los expertos entrevistados en el estudio destacaron que los saltos temporales ayudaron a la predisposición del espectador al suspenso y la sorpresa.

En la subcategoría de espacio fílmico al ser una sitcom las locaciones son escasas casi siempre se graba en la casa de los esposos, en el parque y el trabajo de Visión esto se puede ver mediante los resultados de las fichas de observación a su vez los entrevistados Fernández y Valerio destacan que mientras la serie avanza con el tiempo también la locación cambia y va de acuerdo a la década que se este homenajeando en la sitcom, mientras que Cappello lo ve de un punto de vista más técnico al indicar que la Sitcom graba mas en espacios cerrados que en espacios abiertos.

Sobre la categoría **lenguaje visual** se realizó el estudio por entrevista a expertos y con fichas de observación por cada escena de los tres primeros episodios cabe indicar que cada episodio representa una década distinta y va acercándose a la época actual mediante avanzan los capítulos.

En esta Sitcom mediante los resultados de la ficha de observación se resalta el gran manejo del encuadre y aspecto de la imagen como el juego con la colorización dentro la serie, ya que al iniciar como un homenaje a las series de enredo de los años '50 iniciara con un aspecto de 4:3 y con un espectro de color blanco y negro jugando con la apropiada escala de grises utilizados de la misma forma que se grababan en esa época, esto va cambiando mediante el paso de la época en la serie ya que en el tercer episodio analizado basado en la televisión de los años '70 podremos ver ya la escena a color y con un aspecto de pantalla 16:9 el cual es utilizado actualmente en la mayoría de películas y series.

Rodríguez (2021) indica que el color en una serie se utiliza para resaltar encuadres y fondos en la imagen, esto concuerda con lo que indica los Magísteres Valerio y Fernández quienes afirman la serie respeto la década homenajeada tanto en el color y el tamaño la imagen, esto discrepa con lo que indica el Magister Cappello que no ve mucha relevancia al tamaño del aspecto de la serie , pero si cree que se usa mas por un tema de estilo y para que la gente diferencia el universo creado por Wanda y la realidad.

El diferente uso de los planos en la sitcom se pudo mostrar mediante las fichas de observación a la serie Wandavision en los cuales se evidencia su cambio teniendo en cuenta la época que homenajeaba, esto nos indico que el primer y segundo episodio los planos que resaltaron fueron el plano americano, plano entero y plano escorzo, lo cual es diferente en el episodio tres que el plano más usado será el plano medio y plano busto y el plano detalle en momentos de suspenso para enfocar la cara de los actores, los otros planos son muy pocos utilizado sobre todos los planos abiertos, el experto Valerio coincide que los planos mas utilizados en los tres episodios son los cerrados, mientras que los entrevistados Fernández y Cappello reconocieron la importancia del buen uso de los planos ayudará a la buena narrativa en la sitcom.

En relación a los ángulos los expertos, Jhony Valerio, Giancarlo Cappello y Carlos Fernández coincidieron que en este tipo de formato sitcom es un ángulo normal sobre los ojos del personaje y en muy pocas se empleó el picado y contrapicado, esto concuerda con lo que dice Colorado (2019) quien su artículo detalla que el ángulo normal es el mas usado a diferencia de otros ángulos, esto también se ve evidenciado en las fichas de observación que el ángulo a la altura de los ojos es el mas popular para destacar la naturalidad de la escena en contexto.

Acerca de los movimientos de cámara, los tres especialistas Jhony Valerio, Giancarlo Cappello y Carlos Fernández concordaron que la cámara siempre estuvo fija y que cada vez que caminaba un personaje se hacían paneos de su recorrido, a su vez en su estudio Perca (2017) define a los movimientos como una herramienta que sirve como su palabra lo indica para “mover” la imagen, este proporciona datos de los espacios al espectador, sigue y capta miradas, introduciéndose en lugares, describe situaciones y acciones, y a veces se pone en vista subjetiva, esto se ve reflejado en las fichas de observación que concluyeron que si bien el movimiento más usado fue el paneo, cada vez que había un momento de intriga y suspenso se utilizó el zoom, la sitcoms sigue al personaje en su recorrido es por que cada vez que se sentaban o paraban de algún asiento se utilizaba en Tilt Up y Tilt Down.

En relación a la categoría **lenguaje sonoro** los especialistas destacaron que el sonido fue la clave para transmitir las emociones en la sitcom tanto en los primeros episodios donde era más comedia y alegría que en el tercero que se jugo mucho con los silencios para dar intriga y suspenso, Pellicer (2019) destaca en su en su estudio que el sincronizar lo visual y lo sonoro fue una gran innovación en el mundo cinematográfico, el aporte del sonido y el silencio en una película o serie es fundamental para entender la trama.

Esto concuerda con nuestras fichas de estudio ya que dentro de los tres primeros episodios se puedo reconocer la importancia de cada sonido que fue usado perfectamente en la serie para transmitirnos los sentimientos de la protagonista.

## CONCLUSIONES

Con respecto al resultado general, se concluyó que la narrativa audiovisual que se emplea en la sitcom, a comparación de otros formatos audiovisuales, se caracteriza por usar siempre planos cerrados y pocos planos abiertos y en el sonido por hacer bastante uso del sonido extradiegético como el efecto de risas de público presente, carcajadas mientras ocurren los acontecimientos de la comedia de situación.

- Con respecto a los componentes narrativos se concluyó que, la sitcom cumple con toda la estructura narrativa de tener planteamiento, nudo y desenlace en todos sus capítulos, así como también en la trama suelen ocurrir conflictos situacionales a los personajes principales los cuales tienen que resolver en el mismo episodio, el tiempo fílmico adorna a la sitcom para hacerla más atractiva y no lineal como las elipsis usadas en los episodios analizados.

- Con respecto al lenguaje visual, se concluyó que en la sitcom se emplea colores de acuerdo a la época que generalmente es pasada y que solo ocurre en la mente del personaje principal, además que el tamaño de la imagen va acorde a al tiempo en cual se narran el relato; los ángulos empleados suelen ser a nivel de los ojos de todos los personajes, y en raras ocasiones se emplea en ángulo picado y contrapicado, al mismo tiempo se usan los paneos para seguir el movimiento de los personajes, así como el tilt up y tilt down cada vez que un personaje suele pararse o sentarse de un lugar y para dar suspenso en el último episodio analizado se emplea el zoom óptico.

- Con respecto al lenguaje sonoro, se concluyó que en la sitcom es crucial para comprender y que el espectador se ponga en la piel del personaje principal, ya que, es una de las pocas series de superhéroes que toma habla sobre la depresión y las etapas de duelo en una sitcom que al ser una comedia de situación fue un gran trabajo como el buen uso del sonido pudo transmitir sentimientos y emociones en las escenas sobre todo el uso de los silencios para jugar con el suspenso.

## RECOMENDACIONES

- A nivel general se recomienda a los futuros comunicadores en el campo audiovisual, a realizar propuestas en donde se incentive la creación de sitcoms en nuestro contexto nacional, debido a que en la actualidad no existe un producto de este genero que haya tenido éxito como otros productos audiovisuales.

- Se recomienda a los comunicadores audiovisuales interesados en realizar sitcoms a que en el componente narrativo empiecen en la estructuración de cada personaje, porque esto ayudaría a que los espectadores se sientan identificados con alguno de ellos, porque los ubicaría en una situación similar a la que viven en nuestro contexto nacional.

- Se recomienda a los comunicadores audiovisuales interesados en realizar sitcoms a que apuesten a crear estos tipos de formatos ya que en el lenguaje visual solo se necesitaría emplear planos, ángulos y movimientos básicos, los cuales pueden ser realizados con cámaras básicas, con las cuales se puede llegar crear productos atractivos de este género.

- Se recomienda a los comunicadores audiovisuales interesados en realizar sitcoms a que empiecen usar sonidos extradiegéticos, porque estos ayudan a que los espectadores puedan comprender la situación por la cual pueden estar atravesando los personajes y ayudar a ilustrar el escenario en el que se desempeña.

## REFERENCIAS:

Arbaiza, F., Atarama-Rojas, T., & Atarama-Rojas, R. (2021). La actividad del fandom del fenómeno transmedia de Marvel: un análisis comparativo de las comunidades digitales peruanas en tiempos de pandemia. Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/116059>

Arjona, F. (2019). Curso cine: los movimientos de cámara. <https://bit.ly/3bUwjip>

Blanco, Á. G. (1999). La exposición, un medio de comunicación. Akal.

Cáceres Olivos, S. M. (2018). Héroes y narrativa audiovisual: La construcción de la figura del héroe postclásico a través de la mirada de CANO-GÓMEZ en la serie de televisión "SPARTACUS". <http://hdl.handle.net/20.500.12404/12269>

Campbell, J. (2020). The Hero with a Thousand Faces (The Collected Works of Joseph Campbell) (English Edition) (3.a ed.). Joseph Campbell Foundation.

Cantos (2021) Análisis de la narrativa audiovisual del spot publicitario de Guillermo Lasso: caso encontrarnos en la vida [Tesis de pregrado, Universidad Machala, Ecuador]. Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/16781>

Casal Balbuena, M. (2019). Espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/56751/1/T41326.pdf>

Caycho, T. (2018). Aportes a la cuantificación de la validez de contenido de cuestionarios en enfermería. Revista Cubana de Enfermería, 34(2). Recuperado de <http://revenfermeria.sld.cu/index.php/enf/article/view/2779/343>

Colorado. (2019). Lección de fotografía: Altura y ángulos de cámara. Oscar en Fotos. Recuperado a partir de

<https://oscarenfotos.com/2020/03/17/leccion-de-fotografia-altura-y-angulos-de-cámara/>

Condado, C, (2012) Cine el arte del elipsis .  
[https://rea.ceibal.edu.uy/elp/cine\\_el\\_arte\\_de\\_la\\_elipsis/ficha.html](https://rea.ceibal.edu.uy/elp/cine_el_arte_de_la_elipsis/ficha.html)

Córdova (2022, 16 mayo). Personajes principales: definición, características y tipos de personajes protagonistas en textos narrativos. Cinco Noticias  
<https://www.cinconoticias.com/personajes-principales/>

Dalmau, I. G. (2020). Revisitando la crítica de las ciencias humanas elaborada por Michel Foucault en sus cursos sobre biopolítica y gubernamentalidad. Praxis Filosófica, 51, 97–114.  
<https://doi.org/10.25100/pfilosofica.v0i51.9950>

Delgado, P. (2018, 26 febrero). El significado de la imagen a través de su historia. ABC Blogs. <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/fotografia/el-significado-de-la-imagen-a-traves-de-su-historia.html>

Filmsymphony, (2020). Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables. <https://bit.ly/3RiBWr0>

Francisco. (2019). Movimientos de cámara: ejemplos y definición. aprendercine.com. <https://aprendercine.com/movimientos-de-cámara-ejemplos-definicion/>

Freeman, M. (2021). *El ojo del fotógrafo*. Blume.

Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. Propósitos y Representaciones, 7(1), 201.  
<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>

Galán Fajardo, Elena (2005). LA CREACIÓN PSICOLÓGICA DE LOS PERSONAJES PARA CINE Y TELEVISIÓN. International Journal of

Developmental and Educational Psychology, 3(1),263-273.ISSN: 0214-9877. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832310025>

Gallego Ayala, J. (2021). Las mujeres ya no son lo que eran. Nuevos modelos femeninos en la narrativa audiovisual=Women are no longer what they used to be. New feminine models in the audiovisual narrative. Cuestiones De género: De La Igualdad Y La Diferencia, (16), 323–347. <https://doi.org/10.18002/cg.v0i16.6915>

García Jiménez, J. (1993). Narrativa Audiovisual. Madrid: Cátedra. <https://www.studocu.com/es/n/5853306?sid=01666026585>

Gómez Tarín, F. J. (2011). Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y Narración. Santander: Shangrila Ediciones

González, J. (2019). El viaje de Chihiro y el viaje del héroe La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo (tesis de grado). Universidad Pontificia de Comillas, España. <http://hdl.handle.net/11531/31596>

González Gómez, O. (2018). Análisis de la narrativa audiovisual de los youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos. UMA Editoria. Recuperado de <https://riuma.uma.es>

Gutiérrez Manjón, S. (2019). Aplicación de metodologías participativas en la narrativa audiovisual. CUICID 2019: Congreso universitario internacional sobre la comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy IX: Contenidos, investigación, innovación y docencia: 23 y 24 octubre, 326.

Hernández, S. (2018). Metodología de la investigación. (6.a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>  
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/14043>



- Karbaum Padilla, G. (2017). El contenido narrativo como herramienta publicitaria y el lenguaje audiovisual a través de la campaña: El Perú tiene corazón - Honda. Año 2016.
- Karbaum, G. (2021). La evolución de la narrativa audiovisual. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://doi.org/10.19083/978-612-318-345-5>.
- Kcomt Castro, A. V. (2020). Narrativa audiovisual en la serie original de Netflix "Las chicas del cable". Kcomt Castro, Andrea Veronica. Narrativa Audiovisual En La Serie Original De Netflix "Las Chicas Del Cable". 2020.
- López Fernández, R., Avello Martínez, R., Palmero Urquiza, D., Sánchez Gálvez, S., & Quintana Álvarez, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(2(Sup)), 441-450. Recuperado de <http://www.revmedmilitar.sld.cu/index.php/mil/article/view/390/331>
- Morales Gonzales, R. L. (2020). Narrativa audiovisual en la Película Asu Mare 3. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/63381>
- Morillo, M. (2019). Un acercamiento a la narrativa transmedia. Caso de estudio: Los Vengadores de Marvel Studio. Universidad de Sevilla, Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/89312>
- Neira P, M. (1998). El espacio en el relato cinematográfico: Análisis de los espacios en un film. *Archivum: Revista de la Facultad de Filología*, ISSN 0570-7218, Tomo 48-49, 1998-1999, pags. 373-397. . <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2186513>
- Nicanor (2018) "Efectos de la narrativa audiovisual del ciberespacio social en la cognición de los jóvenes del estado de México" [Tesis doctoral, Universidad Autónoma del Estado de México Facultad de Arquitectura y Diseño de

Toluca, México]. Recuperado de  
<https://oai:ri.uaemex.mx:20.500.11799/98770>

Ordóñez, G. J. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual: Apuntes para la distinción de forma y contenido. *Uru: Revista De Comunicación Y Cultura*, (1), 102–121. Recuperado a partir de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/view/26312514.2018.1.6>

Ortiz, M. M. (2018) *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. ISBN 978-84-09-04939-4. Recuperado: <http://hdl.handle.net/10045/79707>

Pellicer Lorenzo, I. (2019). *El silencio como recurso expresivo cinematográfico. Análisis a través de la filmografía de Martin Scorsese*.

Pimienta, C.(2021) *Análisis de la fotografía publicitaria en la red social Instagram, caso de una marca de zapatillas*, Lima, 2021  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/85704>.

Rodríguez Sanchez, J. J. B. (2021). *Análisis de la narrativa audiovisual del K-drama: Está bien no estar bien*, 2020.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/83868>

Rodríguez, F. (2019). El género de los anglicismos. *Panorama y revisión crítica. Boletín de la Real Academia Española*, n. 319, p. 193-257, 2019.  
<http://revistas.rae.es/brae/article/view/297/792>

Ruiz, L. (2020). *La mujer en el Universo Cinematográfico de Marvel*. Universidad de Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/104641>

Sosa, E. (2021). Las artes como narrativa histórica. *Autoctonía Revista de Ciencias Sociales e Historia*, 5(2), 174–190.  
<https://doi.org/10.23854/autoc.v5i2.216>

- Sospedra Pascual, A. (2022). *Guy Ritchie, el rey de la comedia criminal. Análisis de las claves técnicas y narrativas en las obras cumbre del director británico* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
- Soto Chumpitaz, J. A. (2019). El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: El caso de "The last of us".
- Tamayo de Serrano, C. (2009). La estética, el arte y el lenguaje visual. Palabra Clave, 7. Recuperado a partir de <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/404>
- Vazquez, H. M. A. (2022). *Metodos de investigacion 2 un enfoque dinamico y creativo* (2.a ed.). Esfinge, ed.
- Villarreal-Puga, J., & Cid García, M. (2022). La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia. *Revista Científica Hallazgos21*, 7(1), 52- 60. <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor: El cine, el guión y las estructuras míticas para escritores (Ma Non Troppocreacion) (Spanish Edition)*. Ma Non Troppo
- Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Third Edition. (2007) Michael Wiese Productions
- Yandún Castillo, A. A. (2019). Caracterizar el lenguaje corporal en la comunicación visual de un spot en la campaña Presidencial Ecuatoriana del 2013 (Bachelor's thesis), 20 – 25. <https://bit.ly/2QhTKrt>.
- Zadi, E. (2020). *Estructura Narrativa y Creación de Personajes: Crea grandes historias con personajes inolvidables (Cine profesional no 2) (1.a ed.)*. Zadi Books.

## ANEXOS:

### Matriz de Categorización Consistencia

Formulación del Problema	Objetivo	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategoría	Códigos	Método	
<p>Problema general:</p> <p>¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual de una Sitcom norteamericana, 2021?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cómo se presenta los componentes narrativos de una Sitcom norteamericana, 2021?</p> <p>¿Cómo se presenta el lenguaje visual de una Sitcom norteamericana, 2021?</p> <p>¿Cómo se presenta el lenguaje sonoro de una Sitcom norteamericana, 2021?</p>	<p>Analizar la narrativa audiovisual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.</p>	<p>Analizar los componentes narrativos de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.</p>	Componentes Narrativos	Historia	-Planteamiento -Nudo -Desenlace	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Aplicada</p> <p><b>Enfoque:</b> Cualitativo</p> <p><b>Diseño:</b> Fenomenológico</p> <p><b>Unidad de análisis:</b> Primeros tres capítulos de la serie WandaVision</p> <p><b>Técnicas:</b> Observación y entrevistas</p> <p><b>Instrumentos:</b> Fichas de observación y guía de entrevista</p>	
				Tema	-Argumento		
				Trama	-Conflicto		
				Personajes	-Planos -Redondos -Protagónico -Antagónico -Principal -Secundario -Extras		
					Tiempo Fílmico		-Tiempo diegético -Flashback -Flashforward -Elipsis
					Espacio Fílmico		Lugar
		Analizar las características del lenguaje visual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.	Lenguaje Visual	Imagen	-Color -Tamaño		
				Planos	-Gran Plano General -Plano General -Plano Entero -Plano Americano -Plano Medio -Plano Medio Corto o Busto		

					<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plano Escorzo o contra plano</li> <li>-Primer Plano</li> <li>-Gran Primer Plano</li> <li>-Plano Detalle</li> </ul>
				Ángulos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ángulo Normal</li> <li>-Ángulo Picado</li> <li>-Ángulo Contrapicado</li> <li>-Ángulo Nadir</li> <li>-Ángulo Cenital</li> <li>-Ángulo Aberrante</li> </ul>
				Movimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Panorámico</li> <li>-Travelling</li> <li>-Zoom Óptico</li> <li>-Tilt Up</li> <li>-Tilt Down</li> </ul>
		Analizar el lenguaje sonoro de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.	Lenguaje Sonoro	Sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diegético</li> <li>-Extradiegético</li> <li>-Foley</li> <li>-Ruido</li> <li>-Silencio</li> </ul>

Anexo2:

Matriz de Categorización Apriorística

Unidad Temática: Narrativa Audiovisual

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas específicas	Objetivo General	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategoría	Códigos
Narrativa Audiovisual	¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual de la Sitcom norteamericana, 2021?	¿Cómo se presentó la estructura narrativa de una Sitcom norteamericana, 2021?	“Analizar la narrativa audiovisual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.	Analizar los componentes narrativos de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021.	<b>Componentes Narrativos</b>	Historia	-Planteamiento -Nudo -Desenlace
		¿Cómo se presentó los elementos narrativos de una Sitcom norteamericana, 2021?				Tema	-Argumento
						Trama	-Conflicto
						Personajes	-Planos -Redondos -Protagónico -Antagónico -Principal -Secundario -Extras
						Tiempo Fílmico	-Tiempo diegético -Flashback -Flashforward -Elipsis
						Espacio Fílmico	Lugar
		¿Cómo se presentó el lenguaje visual de una Sitcom norteamericana, 2021?		Analizar las características del lenguaje visual de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021	<b>Lenguaje Visual</b>	Imagen	-Color -Tamaño
						Planos	-Gran Plano General -Plano General -Plano Entero -Plano Americano -Plano Medio

							<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plano Medio Corto o Busto</li> <li>-Plano Escorzo o contra plano</li> <li>-Primer Plano</li> <li>-Gran Primer Plano</li> <li>-Plano Detalle</li> </ul>
						Ángulos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ángulo Normal</li> <li>-Ángulo Picado</li> <li>-Ángulo Contrapicado</li> <li>-Ángulo Nadir</li> <li>-Ángulo Cenital</li> <li>-Ángulo Aberrante</li> </ul>
						Movimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Panorámico</li> <li>-Travelling</li> <li>-Zoom</li> <li>-Paneo</li> <li>-Tilt Up</li> <li>-Tilt Down</li> </ul>
		¿Cómo se presentó el lenguaje sonoro de una Sitcom norteamericana, 2021?		Analizar el lenguaje sonoro de los tres primeros capítulos de una Sitcom norteamericana, 2021,	<b>Lenguaje Sonoro</b>	Sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diegético</li> <li>-Extradiegético</li> <li>-Foley</li> <li>-Ruido</li> <li>-Silencio</li> </ul>

### Anexo 3: CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

**Título:** “Analizar la narrativa audiovisual de una Sitcom norteamericana, 2021.

**Dirigido:** A especialistas en el ámbito audiovisual- cine.

Nº	UNIDAD TEMÁTICA: Narrativa Audiovisual	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		M D	D	A	M A	M D	D	A	M A	M D	D	A	M A	
	<b>CATEGORÍA 1: Componentes Narrativos</b>													
	¿Considera que la estructura narrativa (planteamiento, nudo y desenlace) permite entender mejor la historia? ¿Sí o no, por qué?													
	¿Usted puede identificar el tema que aborda la sitcom”?													
	¿Considera que la trama de la sitcom da más relevancia a la historia?													
	¿Logra usted diferenciar los tipos de personajes de la sitcom?													
	¿Cree que los recursos del tiempo fílmico (como los flashbacks, flash forward y elipsis) ayudan a entender mejor la historia?													
	¿Considera que el espacio fílmico (locaciones) de la serie concuerdan con la temática de la historia? ¿Sí o no, por qué?													
	<b>CATEGORÍA 2: Lenguaje Visual</b>													
	¿Considera que la colorización y el tamaño de la imagen son correctas en las escenas de la serie? ¿Por qué?													
	Planos ¿Logra diferenciar los tipos de planos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?													
	¿Logra diferenciar los tipos de ángulos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?													
	¿Logra diferenciar los tipos de movimientos de cámara usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca y por qué?													
	<b>CATEGORÍA 3: Lenguaje Sonoro</b>													
	¿Logra usted diferenciar los tipos de sonidos (Diegética, extradiegético, Foley, ruido, silencio) de la sitcom?													



## Anexo 4: Validación de los profesores



Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable** [ X ]    **Aplicable después de corregir** [ ]    **No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: ... ITURRIZAGA URBINA CESAR DNI:07634762

Especialidad del validador: **MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN**

Fecha: 29/06/2022

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante.**  
**Especialidad**



A   : Aplicable  
MA: Muy Aplicable

Observaciones: \_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador Mgtr. García Gutiérrez, Denis Rubén      DNI: 72084242

Especialidad del validador: Producción audiovisual / Dirección e investigación cinematográfica (RENCA\*).

*\*Registro Nacional de la Cinematografía y el Audiovisual - DAFO - Ministerio de Cultura del Perú*

Fecha: 18 de junio del 2022

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante



Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [  ]    Aplicable después de corregir [  ]    No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Oliveros ~~Margall~~, Enrique DNI: 10314215

Especialidad del validador: Comunicador Audiovisual

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Fecha: 25 de junio del 2022

-----  
**Comunicador Audiovisual**

Anexo 5: Resultado V de Aiken

		<b>Dirección de Investigación - UCV - Filial Lima Este</b>											
										$V = V \text{ de Aiken}$ $\bar{X}$ = Promedio de calificación de jueces $k$ = Rango de calificaciones (Max-Min) $l$ = calificación más baja posible			
<i>Max</i>	4	$V = \frac{\bar{x} - l}{k}$											
<i>Min</i>	1												
<i>K</i>	3												
<b>Pertinencia:</b> El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <b>Relevancia:</b> El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo <b>Claridad:</b> Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo													
<b>Con valores de V Aiken como V= 0.70 o más son adecuados (Charter, 2003).</b>													
		<i>J1</i>	<i>J2</i>	<i>J3</i>	<i>J4</i>	<i>J5</i>	<i>Media</i>	<i>DE</i>	<i>V Aiken</i>	<i>Interpretación de la V</i>			
ITEM 1	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 2	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 3	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 4	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 5	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 6	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 7	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 8	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 9	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 10	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
ITEM 11	<i>Relevancia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Pertinencia</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			
	<i>Claridad</i>	4	4	3			3.667	0.58	0.89	Valido			

## Anexo 6: Instrumentos

Categorías	Subcategorías	Preguntas
<b>Componentes Narrativos</b>	Estructura	¿Considera que la estructura narrativa (planteamiento, nudo y desenlace) permite entender mejor la historia? ¿Sí o no, por qué?
	Tema	¿Usted puede identificar el tema que aborda la sitcom”?
	Trama	¿Considera que la trama de la sitcom da más relevancia a la historia?
	Personajes	¿Logra usted diferenciar los tipos de personajes de la sitcom?
	Tiempo Fílmico	¿Cree que los recursos del tiempo fílmico (como los flashbacks, flash forward y elipsis) ayudan a entender mejor la historia?
	Espacio Fílmico	¿Considera que el espacio fílmico (locaciones) de la serie concuerdan con la temática de la historia? ¿Sí o no, por qué?
<b>Lenguaje Visual</b>	Imagen	¿Considera que la colorización y el tamaño de la imagen son correctas en las escenas de la serie? ¿Por qué?
	Planos	¿Logra diferenciar los tipos de planos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?
	Ángulos	¿Logra diferenciar los tipos de ángulos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?
	Movimientos	¿Logra diferenciar los tipos de movimientos de cámara usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca y por qué?
<b>Lenguaje Sonoro</b>	Sonido	¿Logra usted diferenciar los tipos de sonidos (Diegética, extradiegético, Foley, ruido, silencio) de la sitcom?

## Anexo 7: Transcripción de las entrevistas

### **Entrevista a Jhony Ismael Valerio Roncagliolo – Magister en Comunicación**

**1. ¿Considera que la estructura narrativa (planteamiento, nudo y desenlace) permite entender mejor la historia? ¿Sí o no, por qué?**

*“Yo creo que sí, que si se permite desde que comienza la serie te da un resumen pequeñito de que trata la historia, es una serie que comienza ambientada en los 50’s un formato 4:3 blanco y negro como esas series de esas épocas donde había... y se hacían en cine, ya pero como esto es una serie...hecha por... una derivación de lo que es Marvel, este para entenderla mejor obviamente haz tenido que ver, si una persona ha visto Advengers y todo esto, entiende muchísimo más rápido, pero si se entiende, yo la he visto sin haber visto Advengers, y rápidamente la pude entender*

**2. ¿Usted puede identificar el tema que aborda la sitcom”?**

*Si, si la pude identificar desde un inicio que es una pareja de nuevos superhéroes que deciden llevar una vida común y silvestre, en un barrio, en un suburbio, de los Estados Unidos de los años cincuenta, y llevarlo a una vida común y familiar, como cualquier persona, no.*

**3. ¿Considera que la trama de la sitcom da más relevancia a la historia?**

*Si, si yo creo que sí, por que las tramas te hacen pasar de capitulo en capitulo son como homenajes a las series antiguas, son bien cuidados los detalles, tanto la decoración escenografía, vestuario y el desarrollo mismo de la trama, es un trabajo para mi muy bien hecho, para mi es un trabajo A1*

**4. ¿Logra usted diferenciar los tipos de personajes de la sitcom?**

*Si, los llevo a diferenciar es Wanda con su esposo que dentro de casa esta con su verdadero rostro, pero saliendo de casa se transforma en el rostro de un humano, común y silvestre y los vecinos... los clásicos vecinos, los chismosos, los vecinos que prácticamente te hacen forma parte del entorno social en donde estas.*

**5. ¿Cree que los recursos del tiempo fílmico (como los flashbacks, flash forward y elipsis) ayudan a entender mejor la historia?**

*Yo creo que sí, por ejemplo hay una parte en el tercer capítulo, vi cuando esta chica Wanda dio a luz que fue bastante rápido en un solo capítulo de no tener barriga, paso a dar a luz a un parejita, y luego vino una vecina que supuestamente tenía malas intenciones y esta vecina a través de un túnel de tiempo paso básicamente a la actualidad al presente, allí me dejo la intriga para ver el siguiente capítulo, saber que paso, allí e das cuenta que básicamente es una realidad paralela ósea es un viaje al pasado con saltos temporales.*

**6. ¿Considera que el espacio fílmico (locaciones) de la serie concuerdan con la temática de la historia? ¿Sí o no, por qué?**

*Sí, como te decía está ambientado en los 50s y 60''s casas de la época, vestimenta de la época, peinado de la época, en los 60's inclusive la casa cambio, toda la decoración prácticamente todo lo que es 60's la ropa, peinados, si todo se con lleva tal cual, yo creo que allí, los detalles han sido muy... muy bien logrados.*

**7. ¿Considera que la colorización y el tamaño de la imagen son correctas en las escenas de la serie? ¿Por qué?**

*Sí, por que en esas épocas la televisión era un formato distinto al actual que es un formato 16:9 en esa época el formato era 4:3 que es un formato más cuadrado, acuérdate que en esa época los televisores eran cuadrados, el primer capítulo que está ambientado en los años cincuenta es blanco y negro, si se con lleva con la época y en los 60's ya entra el color, yo creo que sí, se con lleva sin ningún problema, muy bien.*

**8. ¿Logra diferenciar los tipos de planos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

*Bueno la Sitcom tiene básicamente generales pocos, tienen planos medios, planos detalle, primer plano, picado contra picado, los planos son bien planificados, en las Sitcoms cada detalle es bien planificado, son super planificados, cada plano es planificado... Entonces yo creo que sí, si los he logrado diferenciar, sin ningún problema y viendo hasta ahorita si te das cuenta las Sitcoms los planos desde esas épocas en que estaba ambientada esa serie*

*hasta la actualidad gran cambio no habido, solo que ahora ya si hay planos más grandes, planos super generales que se puedan dar, pero básicamente en las Sitcoms que se dan, en una sala o una habitación los planos no han sufrido mayor variación.*

**9. ¿Logra diferenciar los tipos de ángulos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

*En los ángulos rectos y picado y contrapicado*

**10. ¿Logra diferenciar los tipos de movimientos de cámara usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca y por qué?**

*Hay algunos paneos con son normales y la mayoría de tomas son fijas.*

**11. ¿Logra usted diferenciar los tipos de sonido (Diegética, extradiegético, Foley, ruido y silencio) de la sitcom?**

*Si, toda la sitcom por ejemplo el sonido como es una serie moderna, son sonidos digitales acuérdate que las Sitcoms solo se graban el sonido de los audios de los diálogos, y muchos de los sonidos se agregan en post producción, pero tiene dentro de los guiones la pausas, hay sonidos ambientales que se agregan también, hay una escena donde hacen un show por la comunidad y aplausos todo se escuchan bien perfectamente, pienso que el audio y el tiempo todo está bien llevado.*



## **Entrevista a Carlos Enrique Fernandez Garcia – Magister en Comunicación**

**1. ¿Considera que la estructura narrativa (planteamiento, nudo y desenlace) permite entender mejor la historia? ¿Sí o no, por qué?**

*“Haber, creo Jazmin que se impone ver desde una perspectiva un tanto diferenciada, Wanda Visión es una serie que junta precisamente los nombres de los protagonistas, en una narrativa bastante compleja y particular, creo que los tres capítulos que tu haz seleccionado para hacer el análisis de tu historia, porque no toda la serie es igual, son los mejores capítulo... digamos de la serie, y efectivamente tal como tú estás señalándolo hay un planteamiento, nudo y desenlace que nos permite entender la historia, pero con añadido especial que es precisamente esas ambientaciones a las series antiguas como el caso de hechizada y otras más, que por ejemplo que nos llevan inclusive a comparar ese tipo de situaciones con las de “She Hulk” y la ruptura de cuarta pared o en su defecto en el caso de “She Hulk” hay un capítulo.. o mejor dicho en el último capítulo de la primera temporada hay un homenaje también a la serie de “Hulk”, ya se está experimentado este tipo de narrativa audiovisual, desde precisamente esta serie WandaVision, ahora no se hace muchas concesiones a los usuarios salvo a los usuarios de mi edad de repente, que pueden ver ambientada la historia con un elemento de humor interesante, pero no es así en toda la serie, cierto no? Hay otros elementos que también hay que considerar.*

**2. ¿Usted puede identificar el tema que aborda la sitcom”?**

*Si, como bien señalas las historias tienen un inicio, un nudo y un final, es más tú puedes reconocer en algunos capítulos algunas series como “Families Ties” en la que estaba este joven actor en su primer papel, hay otra serie más que es una Sitcoms del 85’s que no recuerdo su nombre, incluso hay referencia a los años maravillosos, entre otras tanta y a la Sitcoms de Hechizada, pero esa son las referencias visuales con los que se van trabajando estos capítulos, pero si podemos identificar cada una de las historias que se han dado, no es una cuestión que sea difícil no, claro se da en homenaje a esas temáticas, y por décadas también, va marcando las décadas.*

**3. ¿Considera que la trama de la sitcom da más relevancia a la historia?**

*Si, lo que pasa es que es un experimento, lo que pasa es que los experimentos no tienden a gustar a todo el mundo, pero sin embargo si tu revisas estos primeros episodios de la Sitcoms digamos evolucionan con mucha rapidez en cada capítulo van saltando una década, y hay interrupciones con el mundo real, un poco para mantener esa locura militante de la protagonista, porque ya hay un momento en donde no sabes diferenciar que cosa es verdad y que cosa es mentira, ahora siempre con un tono de humor, pero mientras va avanzando al serie ese Sitcoms se va perdiendo... a pesar de .. o mejor dicho ese Sitcom no se va perdiendo si no va entrando en un humor más extraño más excéntrico por su naturaleza, en donde se mezcla el delirio con el humor, una hibridación de género, esto pasa a tener un humor más oscuro, que pasa para ver si estos personajes que no se saben que si son real o no.*

#### **4. ¿Logra usted diferenciar los tipos de personajes de la sitcom?**

*Lo que pasa es que es un género, este... en realidad si tu revisas tranquilamente estos tres episodios no te dicen que va pasar en la temporada, te mantienen en vilo lo que hace esos vacíos narrativos , provoca en la gente la realización de teorías de conspiración y conjeturas cada vez más alucinadas de las historias que se piensan contar, es lo que yo he puedo ir comentando, a ver como lo podría decir... los personajes son redondos aparentemente son planos, los podremos diferenciar entre buenos y malos pero conforme van realizando sus acciones se va sintiendo un espesor caracterológico, pero eso no pasa en los primeros capítulos, si vale la pena seguir enseñándolo de manera real, ósea en los tres primeros capítulos tu sientes que los mensajes siguen siendo planos ,pero conforme va avanzando la historia., evidentemente reconoces a los protagonistas por el peso que tienen, los otros simple y llanamente no es que sean de relleno, lo otros si son referidos para el lucimiento de los actores principales.*

#### **5. ¿Cree que los recursos del tiempo fílmico (como los flashbacks, flash forward y elipsis) ayudan a entender mejor la historia?**

*Lo que pasa es que contar una historia lineal no resulta interesante, para un espectador que esta digamos más vinculado a la locura, y hacer cosas más relacionadas a lo que es ese tipo de situación... yo de modo particular siento que contar una historia lineal ya no ofrece lo mismo, y los saltos temporales son una*

*forma de abreviar algunos relatos, porque con dos y tres imágenes haces un excelente flashbacks y no necesitas ningún refrenes, ahora la historia desde el punto de vista del espacio fílmico, me parece interesante, y me parece que está llena de una serie de matices que te permiten a ti, este ir de repente no en los tres primeros capítulos, como te estoy señalando, si no más adelante vamos conociendo, a golpe de flashbacks lo que está ocurriendo en el Sticom... este eso de por si... nos puede ir ayudando en el desarrollo de la historias que nosotros vamos desarrollando, pero eso si el tiempo está bien manejado, porque es uno de los elementos más ricos de la historia como tal, no.... Wandavision es una de las series del UCM desde el Universo Cinematográfico de Marvel muy bien trabajado con un ejercicio de Marketing de nostalgia de las antiguas Sitcoms que verdaderamente llama poderosamente la atención como tal, a mí me parece muy acertado el manejo de los tiempos y el espacio.*

**6. ¿Considera que el espacio fílmico (locaciones) de la serie concuerdan con la temática de la historia? ¿Sí o no, por qué?**

*Los espacios físicos van mutando conforme van pasando las décadas, la casa de ellos, por ejemplo, va cambiando si bien la disposición de la casa es la misma, los muebles no lo son, las ropas no lo son, ósea hay un diseño de arte sumamente especial, digámoslo así muy bien desarrollando y que aporta en el desarrollo narrativo en esta Sitcom un especial realismo ya que de verdad es interesante que desde ese punto de vista se va desmarcando con las cosas que hemos visto antes en UCM, particularmente, este no se... Yo amo a Lucy, o Big Bang o Hechizada son parte de las historias que por ejemplo particularmente a mí me gusta, y son espacios que de alguna manera podemos vincular con series a las que nos hace recordar.*

**7. ¿Considera que la colorización y el tamaño de la imagen son correctas en las escenas de la serie? ¿Por qué?**

*Lo que pasa es que si tu comienzas a revisar primero la historia de la Tv los formatos de los años 50's, 60's, 70's y creo que hasta el 2000 el formato que prevalecía es el 4:3 que ese el formato que te muestra en la serie, en homenaje a la Sitcoms de esas épocas, entonces que es lo que sucede no solamente bastaba con el tamaño del formato que ahora es un 16:9 si no que también era necesario*

situar al espectador de y una manera, un tanto regresiva porque inclusive el color es parte de la historia, es más las mismas series como hechizada primero la veíamos en blanco y negro y luego a color igual mi bella genio y eso fue ya empezando en la segunda temporada por que vino el cambio... el cambio en Estados Unidos era diferente en cuanto al color se vio mucho antes, nosotros recién el cambio se vino con en el Gobierno de Belaunde Terri, creo que por ejemplo lo primero que se vio fue el mundial de Argentina del 78, fue nuestro primer referente, en relación al color entonces me parece acertado y atinado la colorización de las primeras series porque incluso no solamente la colorización, está en función que si es blanco y negro, por ejemplo los tonos de hechizada me parece que son más pasteles, las imágenes son mucho más pasteles, lo que hace recordar a las series de ese momento, no son los colores vivos que nosotros podemos ver en esta película el de joven manos de tijera, por ejemplo no... que en donde los tonos son muy intensos aquí los colores son más tenues, ahora hay una realidad que quizá no haz compartido por tu edad, tu no debes pasar de los 30 años y este... por ejemplo yo que veía en televisión, por ejemplo los videos tape, vez hoy día un video tape y dices que yo veía esto y de que ni distingues lo que hay en la imagen, pero como te puedo explicar, nuestro ojo estaba mucho más educado para esa televisión que para esta televisión, es como para yo supongo que alguien que tiene problemas de visión y que de repente tú le das unos lentes de aumento espectacular y ve la vida con los colores y con las imágenes que son, no, y es un poco que también se recrea en la historia no el look que televisivo de la época que difiere del cinematográfico porque en la cinematografía todavía se grababa con 16:9 y las obras que han llegado a esta época hoy día se están remasterizando para darle un segundo debut, hay películas como las guerras de las galaxias, que a mí me parece particularmente muy bien trabajada incluso en esta remasterización, no , pero si tu vez volver al futuro sobre todo la 2 y la 3 vas a ver como la máscara les cuelga como unos galjos, como una prótesis es decir se nota mucho la prótesis y eso si me parece medianamente fatal te cuento.

**8. ¿Logra diferenciar los tipos de planos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

Claro que si los planos, por ejemplo, los tres capítulos que tu estas desarrollando

*que no son el resto de la franquicia, aunque en realidad este es un producto como lo podría decir... esta Sitcom de alguna manera experimental, pero sigue desarrollando este universo transmedia, esto de por sí, si funciona de esta manera, ahora para no perderme en la pregunta, los planos son los mismo no tienes la rigurosidad de una película de Marvel si no de las Sitcoms, por ejemplo nosotros estábamos más relacionados a esa forma de contar historias en planos más televisivos, pro que si te das cuenta los planos si son más televisivos no son planos generales, no, si no más se trabaja con tomas cerradas como la televisión.*

**9. ¿Logra diferenciar los tipos de ángulos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

Me parece que hay uno en la que visión se levanta este como se puede decir se levanta por encima del suelo, esa me gusta por ejemplo me parece que el ángulo funciona muy bien, este si me gusta mucho la etapa de blanco y negro de la historia de alguna manera, la fotografía la manera de los planos no vez tomas generales, este son tomas cerradas, y los ángulos de alguna manera casi todos, de repente la memoria me falla, pero todos son a nivel de los ojos de los protagonistas. Lo que pasa es que más que la época era la televisión un Sitcom todos los ángulos eran a la altura de los ojos del personaje, cuando estaban sentado o cuando estaban de pie, no veo algo que verdaderamente se pueda lucir en esa situación.

**10. ¿Logra diferenciar los tipos de movimientos de cámara usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca y por qué?**

*Este tiene el mismo rol de los ángulos y planos va desarrollando lo que se va trabajando de acuerdo a la serie habido un trabajo de la dirección de arte que para mí me parece fabuloso, pero por ejemplo los movimientos como te puedo decir casi casi no están, solo hacen la referencia en los tres primeros capítulos el principio del triángulo para la primera historia, pero en realidad movimientos de cámara no suelen ser bruscos salvo que queramos hacer algo disruptivo en algún momento determinado sobre todo vinculado a la historia que este nosotros vamos a ir desarrollando.*

**11. ¿Logra usted diferenciar los tipos de sonido (Diegética, extradiegético, Foley, ruido y silencio) de la sitcom?**

*Cualquiera reconoce los sonidos que se trabajan los diegéticos los extradieгéticos, por ejemplo cuando tú me dices el Foley suelen ser los sonidos que nosotros vamos trabajando con algunos objetos que nos permitan ir recreando como sería el audio, desde pasos, castra la cocina ardiendo o cosas de esa naturaleza, pero si hay momentos de silencio que le da alguna pincelada, como lo podría decir, este alguna pincelada, con los anuncios y las cuestiones que se van a decir ahora, el silencio es el preludio a algo que se va decir más fuerte, si tomas como referencia por ejemplo tiburón en tiburón este bajaban todas las navajas de la serie, para dar la sensación del sonido del silencio completo, recuerda que en esa época los cines recién estabas con el sonido dolby porque, el sonido era durante toda la cinta había cierta estática el dolby era quitarle a ese sonido estéreo ese vibrar no, que tampoco lo tenía la televisión que yo recuerdo, pero aquí el sonido entra muy limpio y es una de las cuestiones más cuidadas, el silencio precede siempre a una acción mucho más fuerte, como en el caso de tiburón no, que bajaban todo y de repente salía el tiburón del mar, y allí le subían todo para que sonido precedido del silencio, fuera doblemente atroz.*

*Estos tres primeros episodios dignos de estudiar el storytelling digamos multimedia por si acaso.*

## **Entrevista a Giancarlo Cappello – Magister en Comunicación**

**1. ¿Considera que la estructura narrativa (planteamiento, nudo y desenlace) permite entender mejor la historia? ¿Sí o no, por qué?**

*“La pregunta es bien particular ya que si es la única manera en la que he visto la serie y no me la han contado, de otra manera hubiera funcionado mejor, lo único que puedo decir en ese sentido es que tal y como está contada la historia funciona, no, una estructura clásica, una cultura universal sin complicaciones para una decodificación de una narrativa ante el público hay es la más fácil de decodificar así que si la pregunta es si permite entender la historia sí, me dices permite entender mejor no la puedo comparar ya que es la única estructura que hay, no, pero de que la estructura funciona, funciona por ello, ya que es la estructura base, al clásica la cual se basa cualquier otra Sitcom*

**2. ¿Usted puede identificar el tema que aborda la sitcom”?**

*De que trata la historia hay dos niveles una los últimos sucesos que pasaron en la película “End Game” solo que eso lo descubres después, mientras tanto estas asiendo a una trama propia de Sitcom, a una comedia de enredo, una comedia familiar, pues luego ya te al final te enteras que es la continuación la siguiente etapa de los acontecimientos post “End Game”, me dices un tema particular que quieres que te lo defina como el amor, la venganza, no lo sé por qué yo las películas de Marvel no las he seguido todas y queda clarísima que esto de acá guarda bastante continuidad con las otras, entonces allí no te puedo procesar mucho la respuesta.*

**3. ¿Considera que la trama de la sitcom da más relevancia a la historia?**

*El tema de la Sitcom hace a la historia más atractiva, me refiero al empaque, la historia que está narrando en sito que es lo que pasa con estos personajes después de “End Game”, ese es el tema esa es la historia que se ve aderezado lo más interesante porque de pronto te encuentras con que esta historia que pertenece a los Advengers y que normalmente tendría otro tipo de tratamiento, aquí está recibiendo otro tratamiento el de la Sitcom y más en clave de homenaje entonces allí hay un primer punto a favor la publicidad que genera, el misterio por decirlo de alguna manera, por descubrir que pasa, porque es así un tributo, toda*

*la serie será así, o habrá un truco detrás, esa manera de empaquetarlo haciendo un homenaje de distintas Sitcoms yo no sé si la palabra es generar relevancia a la historia pero si la hace más atractiva propone un gancho que el público puede seguir para saber de qué se trata todo eso no, respondiendo a tu pregunta si da más relevancia..., más relevancia en si le da más importancia, yo no creo que le dé más importancia lo que la hace es dentro lo que lo plantea hacerla más llevadera que provoque verla, es como un aliciente como un gancho, para que la veas con más interés*

#### **4. ¿Logra usted diferenciar los tipos de personajes de la sitcom?**

*Si, es más hasta juegan con los propios arquetipos y estereotipos de la mamá y el papá de familia, ósea están claramente diferenciados los roles en los personajes.*

#### **5. ¿Cree que los recursos del tiempo fílmico (como los flashbacks, flash forward y elipsis) ayudan a entender mejor la historia?**

*Que existan estos recursos, estos recursos existe para cumplir distintas funciones, las mudas de tiempo, lo que hacen es poner sal y pimienta a la narración, ya la sacan de línea de flotación normal, ofrecen una experiencia distinta, permite darle sacudones al público, es decir todas las mudas del tiempo, todos los recursos narrativos, lo que afectan no es el entendimiento de la historia si no la experiencia de ver la historia, todos estos flashbacks, flashforward, etc, lo que hacen es hacer que vivas los acontecimientos, de una manera diferente a que vieras los mismos acontecimientos pero sin flashbacks, lo que intento decir es que tú le quitas los flashbacks y todo estas mudas de tiempo y la historia igual se va entender, lo que va hacer estos recursos narrativos, es aderezarlos de alguna manera, en la primera versión tu flashbacks y flashforward, se dan a entender, pero quizá tu experiencia va a ser digamos más pasiva con menos sorpresa, pero cuando le insertas este tipo de cosas que se revelan va hacer que igual la entiendas de igual manera como la primera vez mas pasiva, pero esta vez con más predisposición para la sorpresa, más predisposición para el suspenso.*

#### **6. ¿Considera que el espacio fílmico (locaciones) de la serie concuerdan con la temática de la historia? ¿Sí o no, por qué?**



*Si, por que todo está empaquetado en la comedia de situación y la comedia de situación todos son interiores, quizá acercándonos más al final hay más exteriores, es un punto la serie la comedia de situación que es el empaque que usa la producción para contarte la historia, la Sitcom es una narrativa de interiores de hecho eso se cumple perfectamente, por lo tanto, si hay concordancia en el tema de tu tesis.*

**7. ¿Considera que la colorización y el tamaño de la imagen son correctas en las escenas de la serie? ¿Por qué?**

*No lo veo mal, y aquí es una respuesta muy personal, no lo veo mal pienso que es una cosa más de estilo primero es cuadrado luego ya se ensancha, creo que juegan bien cuando hacen el formato tele y cuando haces el formato más apartado como para dejarte claro cuál es la realidad y cuál es el mundo inventado, allí también hay una concordancia.*

**8. ¿Logra diferenciar los tipos de planos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

*Le estas preguntando a un especialista es obvio que yo se los tipos de planos, cuando vemos sitcoms sabemos diferenciar plano, medio, plano americano, primer plano, plano detalle todos estos están allí.*

**9. ¿Logra diferenciar los tipos de ángulos usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca?**

Los ángulos claro que puedo explicarlos, picado contra picado, el ángulo normal hasta el tipo de lente hay momentos que usa los lentes del gran angular cuando hay más personajes, cuando hay menos personajes se opta por lo normal, luego más adelante desde el punto de vista de visión el lente se vuelve prodoscopico para dar una sensación de punto de vista.

**10. ¿Logra diferenciar los tipos de movimientos de cámara usados en la serie? ¿Cuál de ellos destaca y por qué?**

*En los movimientos cámara también hay travelling, hay zoom, pero es básicamente cámara fija, que es lo que se necesita para la cobertura de la Sitcom, cuando te vas a lo exteriores allí si la cámara tiene mayores movimientos, es más libre porque ya no está condicionada por el espacio del set.*

**11. ¿Logra usted diferenciar los tipos de sonido (Diegética, extradiegético, Foley, ruido y silencio) de la sitcom?**

*Son profesionales claro que lo usan bien, como voy a discutirles a estos patas son los reyes del espectáculo, son unos profesionales, está bien hecho, tienen clarísimo que es un sonido diegético y lo usan el sonido que se produce dentro de la escena como parte de la acción que desarrollan los personajes, extradiegético hubo poco pero también lo hay cuando sobre todo cuando viene la parte incidental , el Foley vagamente no es que está presente, pero cuando se habla del barrio por allí se escuchan algunas cosas, ruido, silencio, bueno cuando no hablan hay silencios hay algunas veces que el silencio es dramático, hay el silencio de la cámara también o el off de la cámara que funciona como un mute, estas ponchando a una persona ... una persona está hablando pero estas ponchando a otra persona la que no está hablando, el plano de silencio en verdad es el silencio de un personaje pero está hablando otro, esto quiere decir que lo que importa es la reacción del personaje también eso está usado, ósea estos patas saben usar el lenguaje audiovisual mejor que nadie, lo usan clarísimo, son los que perfeccionaron e inventaron todo esto, si tuviera que ponerle nota a lo que hicieron estos señores en Wandavision les pongo 20 entiendes porque toda esta parte técnica no hay quien la haga mejor, lo hacen mejor que nadie.*

## Anexo 8: Cartas del consentimiento informado de los entrevistados



### CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Jhony Ismael Valerio Roncagliolo con DNI 07522748, declaro estar informado que mi participación en el proyecto de investigación titulado **Análisis de la narrativa audiovisual de tres capítulos de una sitcom norteamericana, 2021** consistirá en brindar una entrevista que pretende aportar al conocimiento, entendiéndolo que mi participación es un valioso aporte en el desarrollo de dicha investigación. Acepto que la entrevista sea grabada en audio y video, para su transcripción y análisis posterior.

La investigadora responsable del estudio: Jazmin del Pilar Oropeza Luza, con DNI 46699070, se ha comprometido a absolver cualquier inquietud y consulta respecto a los procedimientos llevados a cabo o cualquier asunto concerniente a la investigación.

Por lo tanto, como participante, acepto la invitación en forma libre y voluntaria; y por medio de la presente declaro que he sido informado que los resultados de esta investigación tendrán como producto una tesis para optar por el título de licenciatura.

He leído este consentimiento informado y acepto participar en este estudio bajo las condiciones establecidas.



Firmado digitalmente por:  
VALERIO RONCAGLIOLO JHONY  
ISMAEL FIR 07522748 hard  
Motivo: Soy el autor del  
documento  
Fecha: 16/10/2022 01:15:02-0500

Firma del Entrevistado

Jazmin del Pilar Oropeza Luza  
DNI: 46699070



**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, Maq. Carlos Enrique Fernandez Garcia, con DNI 07609813, declaro estar informado que mi participación en el proyecto de investigación titulado *Análisis de la narrativa audiovisual de tres capítulos de una sitcom norteamericana, 2021* consistirá en brindar una entrevista que pretende aportar al conocimiento, entendiendo que mi participación es un valioso aporte en el desarrollo de dicha investigación. Acepto que la entrevista sea grabada en audio y video, para su transcripción y análisis posterior.

La investigadora responsable del estudio: Jazmin del Pilar Oropeza Luza, con DNI 46699070, se ha comprometido a absolver cualquier inquietud y consulta respecto a los procedimientos llevados a cabo o cualquier asunto concerniente a la investigación.

Por lo tanto, como participante, acepto la invitación en forma libre y voluntaria; y por medio de la presente declaro que he sido informado que los resultados de esta investigación tendrán como producto una tesis para optar por el título de licenciatura.

He leído este consentimiento informado y acepto participar en este estudio bajo las condiciones establecidas.

Firma del Entrevistado

Jazmin del Pilar Oropeza Luza  
DNI: 46699070



**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, Mag. Giancarlo Cappello Flores, con DNI10373783, declaro estar informado que mi participación en el proyecto de investigación titulado ***Análisis de la narrativa audiovisual de tres capítulos de una sitcom norteamericana, 2021*** consistirá en brindar una entrevista que pretende aportar al conocimiento, entendiendo que mi participación es un valioso aporte en el desarrollo de dicha investigación. Acepto que la entrevista sea grabada en audio y video, para su transcripción y análisis posterior.

La investigadora responsable del estudio: Jazmin del Pilar Oropeza Luza, con DNI 46699070, se ha comprometido a absolver cualquier inquietud y consulta respecto a los procedimientos llevados a cabo o cualquier asunto concerniente a la investigación.

Por lo tanto, como participante, acepto la invitación en forma libre y voluntaria; y por medio de la presente declaro que he sido informado que los resultados de esta investigación tendrán como producto una tesis para optar por el título de licenciatura.

He leído este consentimiento informado y acepto participar en este estudio bajo las condiciones establecidas.

Firma del Entrevistado |

Jazmin del Pilar Oropeza Luza  
DNI: 46699070

**Anexo 9:**

Ficha de Observación:

**CAPÍTULO 1:**

FICHA DE OBSERVACIÓN				
<b>Serie:</b>	WandaVisión			
<b>Capítulo:</b>	1- "Filmado con público en vivo".			
<b>Duración</b>	30:51 s			
<b>Resumen:</b>	Este capítulo inicia Wanda Maximoff y Vision llegando en un auto felices como si se tratara de una sitcom de los años 50, donde se verá su vida como recién casados en Westview gran parte del capítulo será visto en blanco y negro			
CATEGORÍA 1: COMPONENTES NARRATIVOS				
Capítulo 1				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Estructura	Planteamiento	x		<p><b>Planteamiento:</b> En este nuevo hogar ellos olvidan todo su pasado e inician su vida como humanos sin poderes, el capítulo gira en torno a un pequeño corazón marcado en el calendario, ellos no recuerdan de que se trata, pero entienden que es algo importante, luego visión se va al trabajo mientras que Wanda se queda como ama de casa.</p> <p><b>Nudo:</b> Mr.Harth el jefe de Visión le hace recordar sobre la cena de la noche en su casa, allí llama a Wanda donde ella cree que es su aniversario y con su vecina entremetida Agnes quien tratara de ayudarle a preparar la cena.</p> <p>Llegan a casa y Wanda estaba vestida para una cena romántica al ver al jefe y su esposa se pone nerviosa y se enfrenta a los típicos problemas cotidianos como no saber que cocinar, allí es donde Agnes tratara de ayudarla, pero al final Wanda terminara usando sus poderes.</p> <p><b>Desenlace:</b> Wanda y visión se sientan en su sofá preguntándose el por qué no logran recordar todo su pasado, y viendo que sus dedos no tienen anillos, a lo que Visión le dice a Wanda que los haga y aparecen anillos en sus dedos y él dice: "acepto... y vivieron felices para siempre", y se escucha aplausos y ovaciones de un cierre de capítulo de una clásica Sitcom, pero allí no acaba se ve pueden observarlos desde una oficina de inteligencia y esta escena se ve a color ya que al terminar el episodio se ve a una mujer escribiendo sobre un anotador que parece un base de inteligencia donde figura el logo se S.W.O.R.D, que es una agencia de contraterrorismo.</p>
	Nudo	x		
	Desenlace	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	

Tema	Argumento	x		El argumento gira en torno a la cena que no recordaban la cual llega a ser la cena con el jefe de Visión y su esposa, pero antes de describir ellos pasaran por situaciones incómodas típicas del formato Sitcom.
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Trama	Conflicto	x		Se puede ver el conflicto en el primer episodio cuando no saben por qué hay un corazón marcado en el calendario, lo cual hará que haya muchas mal interpretaciones y ponga en enredos a la protagonista.
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Personajes	Planos	x		Norm
	Redondos	x		Agnes, Darcy Lewis
	Protagónicos	x		Wanda Maximoff
	Antagónicos		x	-
	Principales	x		Visión
	Secundarios	x		Arthur Hart, Sra. Hart.
	Extras	x		Dennis el Cartero, Ralph (Mencionado), Dottie Jones (Mencionado), Phil Jones, Industrias Stark (Mencionado),
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Tiempo Fílmico	Flashback		x	-
	Flash Forward		x	-
	Elipsis	-		Wanda para el tiempo para que Visión ayude a su jefe ya que este se ahogaba.
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Espacio Fílmico	Lugar	x		Westview: Computational Services, Inc., Residencia Visión.
Interpretación: En este primer cuadro podemos deducir que se cumplieron todos los códigos ya que tuvo este capítulo, planteamiento desarrollo y desenlace y el argumento y conflicto, la serie WandaVision presenta una adecuada estructura narrativa, a su vez los personajes son fáciles de reconocer y el tiempo fílmico como el espacio estuvo bien trabajado.				



FICHA DE OBSERVACIÓN				
<b>Serie:</b>	WandaVisión			
<b>Capítulo:</b>	2-" No cambie de canal"			
<b>Duración</b>	38:12 s			
<b>Resumen:</b>	Wanda y visión tratan de encajar en su vecindario como humanos comunes donde para ello se inscribirán en el show de talentos.			
CATEGORÍA 1: COMPONENTES NARRATIVOS				
Capítulo 2				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Estructura	Planteamiento	X		<p><b>Planteamiento:</b> El capítulo inicia con una intro homenaje al Sitcom Hechizada (1964) desde la en la entrada. Mientras duermen, Wanda y Visión escucha ruidos extraños afuera de su casa, lo que llama la atención es que están dormidos en camas separadas, porque de esta manera dormían según los códigos familiares televisivos de la época.</p> <p><b>Nudo:</b> Habrá un show de talentos en el vecindario por ello todos los vecinos se prepararán, mientras tanto Visión está en la reunión de seguridad del lugar y Wanda esta está en un evento social con vecinas de lugar. Al salir, la protagonista encuentra un helicóptero rojo (recordemos que todo sigue siendo en blanco y negro), pero decide olvidarlo. Luego discute con una vecina y ella accidentalmente se corta mano y empieza a sangrar en color rojo.</p> <p>Visión se empieza a comportar de forma extraña por que le invitaron una goma de mascar y el al ser internamente como un robot sus tuercas hicieron un cruce, así que Wanda usara sus habilidades para que nadie descubra los poderes de su pareja.</p> <p><b>Desenlace:</b> Visión termina ganando el premio al mejor talento, ambos llegan a casa felices cuando descubren que Wanda está embarazada y de pronto tiene cuatro meses de embarazo, de pronto escuchan ruidos y es un apicultor que sale del alcantarillado alterando de esta manera a Wanda, así que ella decide regresar el tiempo hasta donde se descubre su embarazado y se abrazan con su esposo y de pronto llega el color al episodio</p>
	Nudo	X		
	Desenlace	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Tema	Argumento	X		El argumento gira en al show de talentos y como ocurren diversas situaciones donde descubren los poderes de los protagonistas.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Trama	Conflicto	X		<p>Hay dos conflictos el primero empiezan aparecer señales a los que Wanda no puede controlar como la voz en la radio que le decía si tenía problemas, el corte de la mano de Dottie que, al ser el episodio en blanco y negro, se puede ver la sangre en rojo.</p> <p>Luego de ello el otro conflicto en el que gira el episodio será la actuación de talentos y como Visión no puede controlar sus poderes por una goma de mascar atracada en sus circuitos, mientras que Wanda usará sus poderes para no dejar que los descubran.</p>


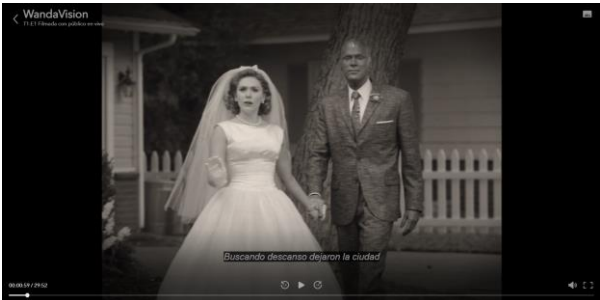




Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Personajes	Planos	x		Norm, Herb, Dennis el cartero
	Redondos	x		Geraldine, Agnes
	Protagonicos	x		Visión, Wanda Maximoff
	Antagónicos		x	Apicultor
	Principales	x		-
	Secundarios	x		Locutor de radio no identificado (Voz), Dottie Jones, Beverly, Phil Jones, Arthur.
	Extras	x		Fred (Mencionado), Linda (Mencionado), Señor Scratchy, (Mencionado), Strücker (Mencionado), Ralph (Mencionado)
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Tiempo Fílmico	Flashback		x	Wanda utiliza sus poderes para retroceder el tiempo al verse amenazada por un personaje (El apicultor).
	Flash Forward	x		
	Elipsis	-		Wanda juega con el espacio tiempo creando nuevas realidades al no gustarle el final de una.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Espacio Fílmico	Lugar	x		Westview: Residencia Visión.
Interpretación: En esta categoría podemos observar que la narrativa está bien compuesta debido a que se cumplen con la mayoría de los elementos que están presentes dentro de este capítulo.				


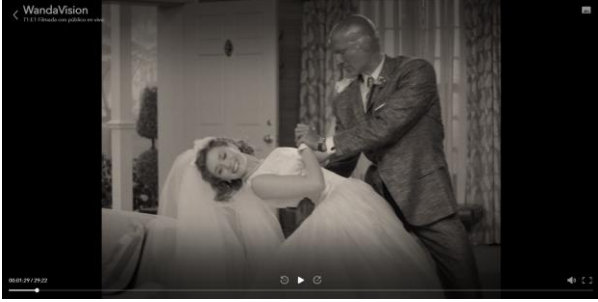
FICHA DE OBSERVACIÓN				
<b>Serie:</b>	WandaVisión			
<b>Capítulo:</b>	3- "Ahora en colores"			
<b>Duración</b>	34:04 s			
<b>Resumen:</b>	Wanda tiene un embarazo rápido y Vision se preocupa por ello, al tener contracciones ella empieza a perder el control de sus poderes.			
CATEGORÍA 1: COMPONENTES NARRATIVOS				
Capítulo 3				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Estructura	Planteamiento	X		<p><b>Planteamiento:</b> En este episodio empieza a color en donde la introducción es un homenaje a las sitcoms de los años 60 y 70's luego se ve a Wanda quien tiene 4 meses de embarazo, Visión se muestra en duda al leer un libro sobre los procesos del embarazo al ver que su esposa pasa cada etapa de manera rápida.</p> <p><b>Nudo:</b> Los esposos se preparan para la llegada del bebe alistan el cuarto pintándolo a su vez se nota que Wanda en cada contracción pierde el control de sus poderes cambiando toda la escenografía a su alrededor, luego con su pareja no deciden cual nombre poner a su hijo si Billy o Tommy ya que según cálculos de Visión nacerá en tres días.</p> <p>Wanda tiene miedo de ser descubiertos ya que en un momento de dolor y contracción hace que toda la ciudad se quede sin luz, a su vez Visión tiene un momento de claridad y le dice que algo está mal para lo que Wanda retrocede nuevamente el tiempo para que el no piense en ello, y cambia su discurso con una broma.</p> <p><b>Desenlace:</b> Wanda da a luz antes de lo previsto y tiene gemelos así que los llama como ella y el querían, Visión le dice al doctor que ahora puede irse de vacaciones para lo cual es le responde de forma sarcástica que es muy difícil salir del pueblo,</p> <p>Wanda mientras canta una canción natal de Sokovia de cuna en su idioma natal recuerda a Pietro su hermano que fue asesinado por Ultron, para lo cual su vecina Geraldine le hace recordar ese momento de dolor, a lo que Wanda voltea molesta y le dice que se vaya. Cuando Vision regresa a su casa la pregunta por Geraldine, ella le dice que se fue a su casa, pero empieza actuar de manera extraña.</p> <p>Cambia la relación de aspecto de la pantalla para mostrarnos las afueras de Westview. Aquí se abre un portal del que sale disparada Geraldine. Pero este Westview no es el pueblo amigable de Wanda y Vision. Es un campo militar lleno de alertas de no pasar.</p> <p>Hay una especie de campo que es monitoreado permanentemente y al parecer está conteniendo el campo de fuerza que tiene el universo de WandaVision en su interior.</p>
	Nudo	X		
	Desenlace	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Tema	Argumento	X		El argumento gira en torno al embarazo de Wanda y como pierde el control de sus poderes.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:

		SI	NO	
Trama	Conflicto	x		El conflicto ocurre en dos ocasiones en este capítulo, iniciando con el embarazado rápido de Wanda y el no poder controlar sus poderes en cada contracción del embarazo y la desesperación de Vision al tratar de ayudarla y no saber que hacer, y por último el despertar de Geraldine (Agente Monica Rambeau) quien le hace recordar la muerte de Pietro a manos de Ultron a lo cual Wanda se defiende atacándola y sacándola del mundo creado.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Personajes	Planos	x		Norm
	Redondos	x		Tommy Maximoff, Billy Maximoff,
	Protagonicos	x		Visión, Wanda Maximoff
	Antagónicos		x	Geraldine, Agnes
	Principales	x		Dr. Stan Nielson, Herb
	Secundarios	x		Sra. Nielson, Dottie Jones, Phil Jones, Locutor de radio no identificado (Voz),
	Extras	x		Pietro Maximoff (Mencionado), Ultron (Mencionado), Ralph (Mencionado), Sr. Ciervo (Mencionado).
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Tiempo Fílmico	Flashback		x	-
	Flash Forward		x	-
	Elipsis	x		Geraldine sale disparada de un túnel de espacio tiempo
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Espacio Fílmico	Lugar	x		Residencia Visión, afueras de Westview campo militar.
Interpretación: En esta categoría podemos observar cumple con la estructura narrativa, además que algunos personales cambiaran de personajes secundarios a antagonicos				

CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 1				
Escena 1				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>La introducción de este episodio se ve a Wanda y Visión en auto recién casados, dirigiéndose a lo que se volverá su hogar.</p>
	Plano General	X		
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio		X	
	Plano Busto o medio corto	X		
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	X		
	Picado		X	

	Contrapicado	x		 <p>La angulación más usada es la normal y hay un ligero contrapicado cuando se graba a la pareja dentro del carro.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico			 <p>Los movimientos de cámara estarán presentes en esta escena cuando Visión maneja el carro habrá un paneo. Además, hay un giro de cámara hacia la izquierda, y una cámara Travelling sigue a Wanda cuando saluda al cartero.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico			
	Paneo	x		
	Tilt Up			
	Tilt Down			
<p><b>Interpretación:</b>  En esta primera escena se usan planos medios cortos y planos medios largos y planos busto en su mayoría cada vez que graban a los personajes y plano general y plano entero para describir el lugar donde se desarrollara la serie.</p>				



CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 1				
Escena 2				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>En esta escena vemos a Wanda y Visión bailando felices de llegar a su hogar los planos que más destacarán y los usados son el Plano entero, plano medio y plano busto</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio		X	
	Plano Busto o medio corto		X	
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle		X	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	X		
	Picado	X		

	Contrapicado	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos excepto en la parte del baile donde Visión tira para atrás a Wanda allí el movimiento será un Tilt Down.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena destacarán pocos planos solo se usarán tres: El Plano entero, plano medio y plano busto, luego de ello veremos que esta escena también fue grabada en blanco y negro, el movimiento de la cámara es fijo excepto en el baile donde habrá un ligero movimiento hacia abajo, el lenguaje visual fue bien usado para transmitir la alegría de la pareja recién casada.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 3**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>En esta escena los planos que más destacarán y los usados son el plano medio y plano busto y cuando Wanda rompe un plato se puede ver un plano detalle, luego de ello verán un corazón marcado en el calendario en el día 23 y se podrán a pensar que se celebra ese día.</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto		X	
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	X		
	Picado		X	


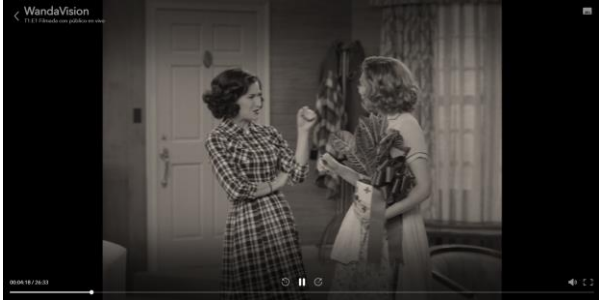




	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal y en el momento que se rompe el plato es cenital.</p>
	Nadir		x	
	Cenital	x		
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay paneos cuando Wanda camina por la cocina.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up			
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena destacarán pocos planos solo se usarán tres: El Plano entero, plano medio y plano busto, luego de ello veremos que esta escena también fue grabada en blanco y negro, el movimiento de la cámara es fijo excepto en el baile donde habrá un ligero movimiento hacia abajo, el lenguaje visual fue bien usado para transmitir la alegría de la pareja recién casada.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**



**Capítulo 1**

**Escena 4**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>En esta escena los planos que más destacarán y los usados son el plano medio y plano busto y plano americano</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto		X	
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle		X	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	X		
	Picado		X	

	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico			 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay paneos cuando Wanda y Agnes caminan por la sala.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena destacaron los planos enteros, planos medios cortos y planos medios para la conversación entre Wanda y Agnes y también los paneos cuando ellas caminaban por la sala.</p>				



CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 1				
Escena 5				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>Visión se va a trabajar, pero entra en duda cuando no sabe que hacen en su trabajo, ni sus compañeros.</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto		X	
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle		X	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	X		
	Picado		X	



	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es normal</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y paneos cuando Visión y sus compañeros de oficina caminan.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena destacarán los planos americanos, también podremos ver como el personaje de Visión se siente perdido y no sabe por qué está trabajando y le preocupa que sus compañeros tampoco a su vez descubren que el corazón en el calendario era la cena con su jefe.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 6**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>Agnes le da a entender a Wanda que el 23 marcado en el calendario es su aniversario y que ella debe preparar algo especial para esa noche, mientras que Visión la llama para decirle si tiene todo preparado para la noche, y ella pensando que es su aniversario le indica que sí.</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto		X	
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle		X	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	X		
	Picado		X	

	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es normal</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y paneos camina Wanda.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena destacarán los planos americanos que son los más usados en la Sitcom y los planos enteros, solo en pocas veces en esta escena usaron los planos busto, vemos a su vez que el único movimiento usado fue el paneo cuando hay un personaje en movimiento.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 7**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, pero habrá una luz roja en el spot publicitario del tostador de Industrias Stark en el botón de encendido, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>Aparece un spot publicitario de un tostador hecho por Industrias Stark, al en el botón de encendido se ve el color rojo, ver el color de la imagen el cual hace referencia a Tony Stark, en el mundo creado por Wanda también creo propagandas con mensajes subliminales como el que aparece al finalizar el spot que dice "Olvida el pasado este es tu futuro".</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero		X	
	Plano Americano		X	
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto	X		
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano	X		
	Gran Primer Plano		X	
	Plano Detalle	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	X		







	Picado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es normal y cenital</p>
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital	x		
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena serán paneos y cuando se acerca al tostador habrá un zoom.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta es la primera escena donde se ve el movimiento de cámara zoom usado para acercar la toma hacia el artefacto que se estaba vendiendo</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 8**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda confundir la cena con el jefe de Visión y su esposa pensando que era una cena por su aniversario, donde le tapa los ojos al jefe de su esposo confundiéndolo.</p>
	Plano General	x		
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	



	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos excepto en las partes donde los personajes caminan y se hace movimientos de paneos.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena destacaran el plano americano en la mayoría de tomas y habrá algunas pocas tomas en plano general al iniciar, en movimientos será fijo y paneos al caminar los personajes, aquí en veremos a otros personajes que son el jefe de Visión el señor Hart y su esposa quienes vienen a cenar con Visión, en esta secuencia se verá un enredo típico de la Sitcom donde Wanda tratará de salir del apuro.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**


**Capítulo 1**

**Escena 10**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda y Visión aclarando el motivo de la cena, donde el le explica el corazón en el calendario era referente a la cena con su jefe</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	

	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usará el plano americano y el plano escorzo, luego de ello veremos que esta escena también fue grabada en blanco y negro, en el movimiento se usa travelling cada vez que un personaje camina y el los ángulos será normal.</p>				



CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 1				
Escena 11				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos el Sr. Hart explicando a Visión lo que hacen en el trabajo, pero el sigue sin entender su explicación, a lo que vuelve a preguntar la razón de las fórmulas que hacen y el jefe responde que es para ver las entradas y salidas del personal, para la cual él pone un gesto de no comprender, y su jefe le dice que es algo lento para entender.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		La angulación usada en esta escena es la

	Picado		x	normal.
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	
	Travelling			
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p>No hay movimientos de cámara</p>				
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y no se verán movimientos la cámara estará fija. En esta escena también se podrá ver como Visión no le encuentra el sentido a lo que hacen en Computational Services Inc ya que cuando su jefe le trata de dar una explicación de lo que hacen en su empleo, el seguirá sin encontrarle el sentido.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 12**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos como la vecina Agnes viene al rescate de Wanda trayendo olla y algunos ingredientes para que ella pueda cocinar, pero de repente tirara la olla.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	







	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos excepto en las partes donde los personajes caminan y se hace movimientos de paneos.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 13**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a la Sra. Hart preocupada por el sonido de la olla y ver que nada está servido trata de entrar a la cocina para ayudar a Wanda, pero Visión se lo impide distrayéndola.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		



	Contrapicado	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 14**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda querer sacar de la cocina a Agnes su vecina que insiste en quedarse para ayudarle a cocinar, pero ella no desea y le vuelve a decir amablemente que se vaya</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		



	Contrapicado	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes. En esta escena podemos ver que Agnes la vecina trata de ayudar a Wanda en la cena y desea quedarse también, pero Wanda le indica que ella puede prepararlo sola, a lo que Agnes insiste, pero Wanda terminará haciendo que se retire, luego de ello se ve como usa sus poderes para hacer volar todo y se empieza con la preparación, esta secuencia es un claro homenaje a la Sitcom de Hechizada.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 15**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos nuevamente a la Sra. Hart preocupada por el los sonidos que vienen de la cocina, pero Visión al no saber cómo distraerla se pondrá a cantar.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	

	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes. En esta escena podemos ver que la Sra. Hart quiere entrar a la cocina para ayudar, pero Visión se pone a cantar para distraerla y no vea a su esposa con todas las cosas volando sobre su cabeza.</p>				


**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 16**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda tratando de usar sus poderes para cocinar, pero le sale todo mal y quema el pollo y luego de ello los convierte en huevos.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		La angulación usada en esta escena es la normal.
	Picado		x	





	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena el plano usado será el americano y el detalle para mostrar que Wanda por los nervios no puede controlar sus poderes y convierte el pollo que se convirtió en huevos, la angulación de la cámara ser normal.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 17**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta secuencia veremos a visión con un charango cantando canciones infantiles para distraer a su jefe y a la esposa del Sr. Hart.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		La angulación usada en esta escena es la normal.
	Picado		x	



	Contrapicado	x		
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	No hay ningún movimiento de cámara.
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena destacarán el plano entero, por otro lado, en angulación será normal y no habrá movimientos de cámara.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 18**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos que al verse en apuro Wanda no puede controlar sus poderes haciendo que la cocina todo empiece a descontrolarse</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		


	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay paneos cuando Wanda se pone a ver las recetas</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano detalle la angulación es normal también se podrá apreciar un ligero travelling cuando Wanda se pone nerviosa y empieza a buscar que cocinar.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 19**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta secuencia vemos a Visión escuchar que Wanda su esposa está en apuros así que deja de tocar y va en auxilio de su esposa</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		La angulación usada en esta escena es la normal.
	Picado		x	

	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos en todo momento</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, no habrá ningún movimiento la escena será fija en todo momento.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 20**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Visión entrando a la cocina para poder ayudar a su esposa con la comida.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	







	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, plano busto, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 21**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos al Sr. Hart y la Sra. Hart molestos porque no está la comida, mientras que Wanda intenta distraerlos un poco más, mientras que Visión está en la cocina ablandando la carne.</p> <p>De pronto tocan la puerta y era la vecina Agnes trayendo una piña para darle a Wanda para la cena, donde ella la recibe y cierra la puerta rápidamente.</p>
	Plano General	x		
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle		x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		



	Picado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano general, plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 22**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos que Wanda usa sus poderes disimuladamente para preparar una cena improvisada.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	



	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano detalle, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes y cuando se levantan del sofá hay un ligero Tilt Up.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 1**

**Escena 23**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena es la más importante de todo el episodio uno ya que aquí se puede ver como Wanda al verse acorralada por las preguntas de cómo se conocieron, donde y porque llegaron a Westview hará que el Sr. Hart indirectamente se ahogue, a lo que disimuladamente entre risas su mujer le pedirá a Wanda que pare diciéndole basta muchas veces, a lo que ella le dirá a Visión que salve a su jefe, él va a ayudarlo y saca una fresa atorada en su garganta usando sus poderes, a lo que su jefe se levanta indicando que ya es tarde y rápidamente se despiden con su esposa y se van de la casa de ellos.</p>
	Plano General	x		
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:

		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje, cuando alguien se iba a sentar había el movimiento del Tilt Down y cuando se paraban el Tilt Up.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x	x	
	Tilt Up	x		
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa diferentes tipos de planos como el general, entero, americano, medio y el plano busto, la cámara es fija y en los movimientos se podrá ver un paneo cada vez que caminan y cuando se paran o sientan usaran los Tilt Up y Tilt Down.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**



**Capítulo 1**



**Escena 24**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Wanda y visión se sientan en su sofá preguntándose el por qué no logran recordar todo su pasado, y viendo que sus dedos no tienen anillos, a lo que Visión le dice a Wanda que los haga y aparecen anillos en sus dedos y él dice: "acepto... y vivieron felices"</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x	x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		



	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos excepto en las partes donde los personajes caminan y se hace movimientos de paneos.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano busto, la angulación es normal y cuando Wanda hace los anillos la angulación es picado, se aprecian movimientos de paneo cuando caminan los personajes. Se ve en esta escena como ellos se preguntan por qué no recuerdan nada para lo que Visión le dice a Wanda que no se preocupe que hagan como si hoy fuera su aniversario y que haga aparecer los anillos a lo que él dice si acepto y ella también y él cierra diciendo y vivieron felices para siempre, para lo cual se escucha aplausos y ovaciones típico de un cierre de sitcom.</p>				



CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 1				
Escena 25				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta secuencia a diferencia de otras todo se ve a color lo único a blanco y negro será la pantalla de tv por donde se reproduce la Sitcom, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>En esta escena se ve como acaba la escena anterior pero como si fuera un programa de televisión una sitcom de los años 50 y puede observarlos desde una oficina de inteligencia y esta escena se ve a color ya que al terminar el episodio se ve a una mujer escribiendo sobre un anotador que parece un base de inteligencia donde figura el logo se S.W.O.R.D, que es una agencia de contraterrorismo.</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio		X	
	Plano Busto o medio corto		X	
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
Plano Detalle		X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:



		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal. En esta escena podemos que están observando a Wanda desde alguna oficina de S.W.O.R.D por el logo en la libreta.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 1**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda y Visión durmiendo en camas separadas cuando de pronto ruidos del ambiente la levantan asustada a lo que ella con sus poderes prende la luz, a lo que Visión indica que no pasa nada, pero ocurre otro fuerte sonido y el corre a la cama a esconderse, Wanda usa sus poderes y une ambas camas, y luego Visión le hace una propuesta indirectamente a lo que Wanda apaga la luz y los dos se meten a la cama y la escena se pone todo en negro.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	



Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el entero y el plano americano, la cámara es fija y no hay movimientos de cámara</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 2**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta introducción al episodio dos podemos ver que nuevamente la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta introducción claramente un homenaje a la Sitcom Hechizada podemos ver como Wanda y Visión vienen a Westview volando y luego cada uno va a su rutina ella como típica ama de casa de los suburbios de compra y el yendo al trabajo y evitando que lo descubran, luego se vuelven a encontrar en casa y se sientan en el sofá felices, donde se puede ver a sus vecinos y a la vecina Agnes mirándolos desde atrás.</p>
	Plano General	x		
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	

Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de la escena en esta escena variados podremos ver el travelling cuando caminan, el paneo del lugar, el zoom cada vez para enfocar a los protagonistas, el Tilt Down cuando Visión se está alistando para ir a trabajar.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b>            En esta secuencia introductoria se podrá ver un claro homenaje a una Sitcom de los años 50 muy popular llamada hechizada, de igual manera esta escena podremos ver varios planos usados como el plano entero, plano general, el plano americano, el plano medio y el plano busto, en lo que es ángulo será normal y en lo que es movimientos se utilizó el travelling, el zoom, paneo, y el Tilt Down</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 3**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena Visión se prepara para un show de talentos a pedido de Wanda, pero le indica que siente que sus actos se ven falsos, a lo que ella le indica que la idea es eso no ser descubiertos y que los trucos de magia se vean simples, indicándole que para ella este es su hogar y desea encajar, a lo que su esposo le dirá que lo harán bien dándole seguridad.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo			
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		







	Picado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay paneos cada vez que caminan.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano entero, americano, medio y plano busto, el ángulo es normal y en movimientos veremos que se usa el paneo cada vez que se mueve un personaje la escena nos muestra como Wanda desea encajar en la nueva sociedad en la que viven pidiéndole a su esposo que intente hacer un acto simple en el Show de talentos un evento importante de su localidad Westview para no ser descubiertos.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 4**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena a Wanda sacudiendo sus muebles y ordenando su sala cuando un sonido fuerte le llama la atención.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	



	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay paneo cuando Wanda se mueve por la sala.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y o se verán movimientos la cámara de paneo cuando camina Wanda por su sala.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 5**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta secuencia se ve un helicóptero de color rojo con decoraciones en amarillo en medio del paisaje blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena Wanda sale de su casa asustada por el sonido que escucha y ve un helicóptero de color rojo y amarillo entre los arbustos a lo cual ella se asusta, de pronto escucha que su vecina Agnes le habla y ella esconde el objeto encontrado, su vecina le dio un conejo para su show de magia, para lo que ella le agradece y lo va guardar, vemos a Dennis el cartero pasar y bromear con Agnes, luego ella le dice si esta lista para salir con ella y ambas se van a una reunión.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	



Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay travelling y paneos cada vez que camina un personaje, cuando Wanda se asusta al encontrar el objeto de color se hace zoom a la cara de la protagonista y Tilt Up cuando va a recoger el helicóptero</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up	x		
	Tilt Down			
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano detalle, plano medio, plano entero, plano general, plano americano, primer plano, en cuanto a la angulación es normal y en movimientos veremos el zoom cuando Wanda se asusta y encuentra el helicóptero y el paneo y Tilt Up cuando va a recogerlo, lo curioso de la escena es que en el helicóptero claramente se puede ver el logo de S.W.O.R.D.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 6**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General	X		 <p>En esta escena vemos a Wanda con Agnes caminando mientras hablan de la reunión de vecinas que tendrán.</p> <p>Donde le indican a ella que para encajar en la sociedad debe hacerse amigas de estas vecinas, pero sobre todo de una llamada Dottie, para lo cual Wanda responde que mejor será ella misma, por lo cual Agnes se ríe a carcajadas y le indica que es una buena broma.</p> <p>Las vecinas salen de una casa en grupo y Wanda y Agnes las saludan con cortesía.</p>
	Plano General	X		
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto		X	
	Plano Escorzo	X		
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
Plano Detalle			X	

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x	x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el gran plano general, el plano general, el plano entero, el plano americano, el plano busto y el plano escorzo, en ángulos será normal y en lo que es movimientos se verá lo que son paneos y travelling, en esta escena Agnes le indica que para ser aceptada en la sociedad debe hacerse amiga de Dottie.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 7**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>En esta escena vemos a Wanda reunida con sus vecinas hablando sobre el evento de recaudación de fondos que se hará mediante el show de talentos de la comunidad, para ellos se ve que Dottie es la que lidera el grupo de mujeres, para lo cual se siento incomoda Wanda por su manera de tratar a los otros, en esta reunión también se hace amiga de Geraldine una mujer que también se sentía incomoda por cómo se llevaba a cabo la reunión.</p>
	Plano General	X		
	Plano Entero	X		
	Plano Americano	X		
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto	X		
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
Plano Detalle		X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:






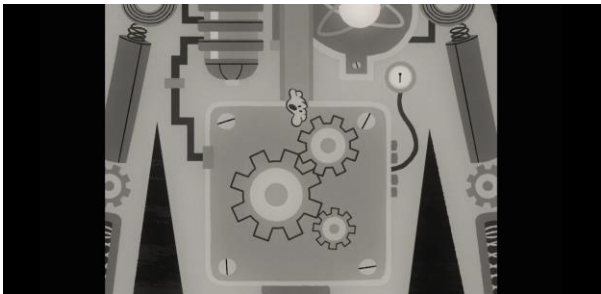
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijo y hay Tilt Up cada vez que alguien se levanta de su asiento.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up	x		
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano general, el plano entero, el plano americano, el plano busto y el plano medio, en la angulación será normal y en movimientos hay un Tilt Up cada vez que alguien se levanta de su asiento.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 8**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>En esta escena Visión va al comité de seguridad de Westview debido a los sonidos extraños y preocupados por la inseguridad que pueda estar ocurriendo, pero los miembros de allí toman en broma sus preocupaciones y a lo que se dedicaban en realidad era a contar chismes y comer galletas para lo cual luego de Visión rechazar comer y al mirarlo extraño luego le ofrecen un chicle para lo cual el para no levantar sospechas se lo come, y un vecino le tira una palmada en la espalda como de aprobación y esto hace que el se trague la goma de mascar y esta se atore en sus circuitos ya que él es parte robot.</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano		X	
	Plano Medio		X	
	Plano Busto o medio corto	X		
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
Plano Detalle		X		



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>No hay movimientos de cámara en esta escena.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano entero, y el plano busto, la angulación será fija y no habrá movimientos de cámara.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**



**Capítulo 2**

**Escena 9**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, pero en una parte al explotar un vaso Dottie se cortará la mano y la sangre será de color rojo, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena podemos ver como alguien intenta comunicarse con Wanda a través de radio del lugar, donde se escucha claramente la voz de un hombre que le dice “Wanda, Wanda puedes oírme cambio... Wanda... Wanda... Wanda quien te está haciendo esto Wanda, Wanda... Wanda” para lo que Dottie la cual tenía un comportamiento déspota se muestra ahora asustada y le pregunta a Wanda ¿quién eres? A lo que de pronto se rompe en vaso en la mano de Dottie, y todo vuelve a la normalidad, pero se ve que empieza a salir sangre de la mano de ella,</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle	x			

				pero esta vez es de color rojo y Dottie no recuerda lo que paso y continua en su papel.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>Los ángulos usados en esta escena son tres: primero normal y luego cuando pasa lo de la radio que empieza hablarle a Wanda veremos lo que es un ángulo picado y contra picado.</p>
	Picado	x		
	Contrapicado	x		
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay paneo cada vez que camina un personaje y hay Zoom en la cara de Wanda cuando se asusta por la persona que le habla a través de la radio.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up	x		
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se podemos ver un plano entero, plano americano, plano mediano, plano busto, plano escorzo, plano detal, a su vez podemos ver que los ángulos usados son normal, picado y contrapicado, y en los movimientos habrá paneos, Tilt Up y Tilt Down y Zoom usados correctamente en esta secuencia.</p>				



CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 2				
Escena 10				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En este spot el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En este spot una voz en off dice:” Dicen que un hombre no está bien vestido sin dos accesorios muy importantes: su dama especial Strucker” ... “Strucker hará tiempo para ti”. Este spot sobre un reloj lujoso tiene la marca de Hydra.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	

Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en este spot publicitario son de zoom</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano, el plano medio y le plano detalle, la angulación es normal, el único movimiento de cámara que habrá será el de Zoom. En esta escena podemos ver un spot de tv al igual que en el episodio anterior tiene como protagonistas a los mismos personajes la diferencia es que esta vez no venden una tostadora si no un lujoso reloj, lo curioso de esto es que este objeto de la marca Strucker y tiene claramente el emblema de Hydra que son los villanos de muchas series y películas de MCU de Marvel, su vez da un mensaje como que el tic tac del reloj se está acelerando típico modo del spot anterior con el pitido de la tostadora.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 11**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General	x		 <p>El show de talentos ha llegado y debe actuar "Glamour e Ilusión" Wanda está cada vez más preocupada porque Visión no aparece. Luego de un momento él llega, pero como si estaría borracho, pero en realidad esta descompuesto por el chicle atorado en sus circuitos esto le hará que no vea el peligro y muestre claramente sus poderes al público lo cual preocupara a Wanda y hará que ella haga de todo para fingir que lo que hace visión son trucos de magia y no magia real.</p>
	Plano General	x		
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto	x	x	
	Plano Escorzo	x	x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		





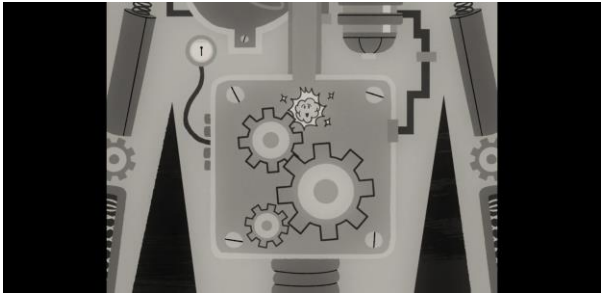

	Picado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico	x		 <p>Los movimientos de cámara panorámico, Zoom, habrá paneos y Tilt Up y Tilt Down</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up	x		
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena podemos ver que se utilizaran un montón de planos el gran plano general, el plano general, plano entero, plano americano, plano medio, plano busto, el ángulo de cámara será fijo y el movimiento panorámico, Zoom, habrá paneos y Tilt Up y Tilt Down.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 12**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta secuencia el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda reclamar a Visión por su comportamiento sin cuidado a la hora de su Show para lo que el responde que “No lo se me he sentido muy malito todo el día” a lo que ella usa sus poderes para revisarlo y ve el problema así q con su magia hace que salga la goma de mascar que estaba atorada en su circuito.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	



	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara serán paneos y Tilt Up</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up	x		
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y o se verán movimientos la cámara de paneo cuando se mueven los personajes Tilt Up cuando la goma de mascar sale del cuerpo de Visión.  Lo curiosos de este episodio es que Dottie al dar el discurso de apertura indica que todo lo que hacen es por niños, pero en ese momento no se ve ningún niño en todo el pueblo hasta ahora.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 13**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda y Visión escapar por un lado del Show de talentos ya que piensan que malograron su actuación y oportunidad de encajar en el pueblo, a lo que Dottie los llama por micrófono indicándoles que fueron el acto más gracioso y que ganaron el concurso, a lo que la pareja de esposos sube felices al escenario para recibir su premio.</p>
	Plano General	x		
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	



	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara serán fijos y habrá un ligero paneo cuando ellos trataban de escapar de la presentación.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usará el plano general, el plano entero, el plano americano, el plano medio y el plano busto, la angulación será normal y en movimientos habrá un ligero paneo cuando ellos están caminando. En esta escena veremos que Wanda y Visión gana el premio al mejor acto de comedia para lo cual ellos lo reciben felices y todo el público les aplaude y vuelven a indicar por los niños todos gritando, para lo cual no se vuelve a ver ningún niño en el público.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 14**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena observamos a Wanda feliz con su premio para lo cual indica que creía que iba ser más difícil encajar en la sociedad, cuando están en el sillón con su esposo Visión indica que le gustaría hacer popcorn para los niños para la cual se levanta y se dan cuenta que tenía el vientre hinchado ella está embarazada para lo cual ella sigue sin creerlo y le pregunta a él si esto que viven es verdad, para lo cual el responde " Si mi amor todo esto es real" y quiere darle un beso para lo cual otra vez un fuerte ruido los interrumpe.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle		x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	

Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes. Cada categoría el lenguaje visual está bien trabajado en la serie.</p>				


**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 15**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro, por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena Wanda y Visión salen molestos por el fuerte sonido que escucharon y toda la calle esta oscura con unas ligeras luces de algunos postes, de pronto de la alcantarilla sale un hombre apicultor lleno de abejas, para lo cual Visión se asusta y le dice: "Que hay allí Wanda..." para lo cual ella responde "No" y retrocede el tiempo</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	







	Contrapicado		x	 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	<p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos cada vez que camina un personaje, y habrá un zoom tanto a la cara de Wanda como al personaje del apicultor que sale de la alcantarilla.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes en esta secuencia podemos ver que usan el zoom para hacernos lentamente al personaje misterioso que acaba de aparecer interrumpiendo la tranquilidad de Wanda para lo que ella usara sus poderes.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 2**

**Escena 16**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Al inicio de esta escena el color de la imagen estará en blanco y negro menos Visión que podremos ver ya en su color original, Wanda al darse cuenta se convierte toda la habitación ya a color por otro lado, el tamaño de la imagen en pantalla es <math>\frac{3}{4}</math> es un aspecto 4:3 de tamaño.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena vemos a Wanda haber alterado el tiempo y retroceder nuevamente a la parte donde ella le preguntaba si era verdad y se iban a dar el beso que fue interrumpido por el ruido, solo que esta vez si hubo el beso y también podemos ver ya color en el personaje de Visión. Y todo empieza a tomar color a lo cual se ve a los personajes no tomarle importancia el cambio, pero si se les ve felices y se dan un tierno beso al finalizar la secuencia.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:

		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación usada en esta escena es la normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos de cámara en esta escena son fijos y hay ligeros paneos para mostrar la transformación de la casa.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x	x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	

**Interpretación:**



En esta escena se usa el plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo mostrando lo que es como va convirtiéndose la casa que estaba todo en blanco y negro a imagen en color. Lo que llama la atención de esta escena en específico es la normalidad de cómo ven que su mundo de blanco y negro pase a color y también podemos ver en la pared hay pintada una edificación similar a la Hydra tenía en Sokovia ciudad natal de Wanda donde ella fue usada para experimentos junto a su gemelo Pietro esto se puede ver en la película Avengers: Age of Ultron, esto quiere decir que por más que Wanda este creando un mundo nuevo sigue habiendo recuerdos de su pasado.



Al terminar el episodio se volverá escuchar la voz en off del agente Jimmy Woo preguntándole a Wanda quien le está haciendo "eso". Un mensaje que da la sensación de que al menos en el exterior de esa realidad están convencidos de que sea lo que sea lo que está sucediendo en Westview Wanda no es la responsable.

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 1**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>En esta escena ya todo es a color y se ve una gama de colores muy vivos usados en las Sitcoms familiares de los años 60 y 70</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Todos los juegos de planos son una pequeña introducción de los personajes en un escenario de colores.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado	x		



	Nadir		x	 <p>La angulación la mayoría es sobre los ojos de los personajes, normal. Hay algunos ángulos contrapicados.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Al iniciar como un musical hay un juego con los movimientos de cámara.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b> En esta escena se usa el plano medio, plano busto y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes, también zoom y travelling. En este episodio titulado "Ahora en colores", veremos una introducción que tomara de referencia Sitcoms de los finales de los años 60's e inicio de la década de los 70, iniciando con un claro homenaje a The Brady Bunch y The Monkees show.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**



**Capítulo 3**

**Escena 2**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>-El plano entero muestra la casa de Wanda y Visión. -Los planos americanos muestran a los tres actores en escena, tanto personajes principales como el personaje secundario. -El plano medio esta como referente entre la conversación de los tres personajes. -El plano medio corto o busto se utiliza sobre todo al principio en Wanda y después en las demás personas. -El plano escorzo o sobre el hombre fue un recurso utilizado para mostrar la conversación entre Visión y el doctor quienes se encuentran frente a frente.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle			
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		



	Picado		x	 <p>La posición de la cámara es sobre la mirada de los personajes, lo que significa, angulación normal. El ángulo contrapicado específicamente se muestra cuando Visión, Wanda y el doctor se encuentran parados, la posición es directamente detrás de la espalda de Visión.</p>
	Contrapicado	x		
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Sobre el paneo, hay un desplazamiento de cámara hacia la derecha siguiendo a Visión, donde después se vuelve a mostrar la imagen de los tres personajes en escena. El Tilt Up, se usó para mostrar como los personajes se levantan de sus asientos.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up	x	x	
	Tilt Down			
<p><b>Interpretación:</b> El lenguaje visual para esta escena es correcto, se respetan los parámetros establecidos en una situación común y conversación, los planos, ángulos y movimientos son los correctos porque el discurso de la escena así lo requiere. En esta escena veremos a Wanda feliz confirmándole al médico que su embarazo va bien y ya tiene cuatro meses a lo que Visión se conmueve y indica que tiene 12 horas, a lo que el doctor le dice que son nervios de primerizo.</p>				





CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 3				
Escena 3				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Visión acompaña al doctor a la salida de su casa y se encuentra con el vecino del costado, quien está cortando su césped de manera extraña ya que empieza a cortar su pared.</p> <p>En esta escena se usan tres recursos de plano, cuales son: plano entero, plano americano y plano medio.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle		x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado		x	



	Nadir		x	 <p>La angulación de la cámara está en posición normal.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un paneo hacia la izquierda para seguir el movimiento del doctor y Visión.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se usa el plano medio, plano americano y el plano entero, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes, podemos ver al vecino Herb actuando de forma extraña lo que llama la atención a Visión</p>				



CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 3				
Escena 4				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>-La imagen tiene un color cálido. -El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Visión entra a su casa y se sorprende debido a que solo en un rato la barriga de su esposa creció bastante.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	



	Cenital		x	 <p>La angulación es normal</p>
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>No hay movimientos de cámara</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se solo se usará el plano y no habrá movimientos de cámara es una escena corta de pocos segundos, para hacer referencia al tiempo diegético, varios meses de embarazos se producen en tan solo minutos, sin embargo, estos no se dan en los saltos de escena sino más bien en la misma, debido a que Wanda es un personaje con poderes, por ello el embarazo se desarrolla en pocas horas. El lenguaje visual permite entender el discurso de la historia.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 5**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>-En el plano entero se ven a los personajes de Wanda y Visión, también se ve la imagen entera de la cuna. -El plano medio está presente en los encuadres personales de cada personaje. -El plano escorzo es un recurso que se utilizó para intercambiar planos entre ambos personajes. -Plano medio con regla de tercios, Visión está al lado derecho de la pantalla donde se observa la pintura de la pared. -El plano detalle resalta el tornillo, ajustando ambas partes de la cuna.</p> <p>Podemos ver a Wanda y Visión decorando el cuarto del bebe a su vez pensando en que nombre ponerle el indica que solo piensa en conocer al pequeño mientras que ella pensaba llamarlo Tommy.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle	x		



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación dominante en esta escena es la normal. Hay una parte que muestra un ángulo contrapicado sobre el personaje de Visión</p>
	Picado		x	
	Contrapicado	x		
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un breve deslizamiento de cámara hacia la izquierda, por lo tanto, es un paneo. El Tilt Dow o movimiento vertical de la cámara hacia abajo, se muestra para detallar la ocasión en que Visión le da un beso a la pancita de Wanda.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down	x	x	
<p><b>Interpretación:</b> En esta escena se usa el plano medio, entero, escorzo y detalle, la angulación es normal, y se verá un ligero contrapicado sobre Visión. Debido a los superpoderes de Wanda se entiende que una escena que pudo haberse realizado en días, tan solo pasó en pocos minutos debido a que Wanda cuenta con superpoderes, nuevamente es un recurso de la narrativa en la que se presenta “los tiempos cortos”, no necesariamente sucede en el juego de escenas ya que todo sucede en una misma. El lenguaje visual es correcto.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 6**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Hay un plano entero donde se logra visualizar el comedor y el fondo de alguna parte de la casa. La escena tiene un plano medio en los enfoques individuales de cada personaje. Los planos de referencias sobre el hombro se utilizaron en la conversación de ambos personajes, cuando se encuentran uno frente del otro. Plano detalle sobre la muñeca para mostrar como Visión gracias a sus poderes puede realizar el cambio de pañal en cuestión de segundo. Asimismo, hay diversos planos detallados sobre los electrodomésticos, la alteración de estos simboliza el malestar de Wanda, en otras palabras, sus contracciones</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	

Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación la mayoría es sobre los ojos de los personajes, normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un ligero movimiento de cámara hacia la derecha, por lo tanto, es un paneo.</p> <p>El Tilt Down, se muestra sobre todo para mostrar la espuma desbordando del lavadero.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down	x	x	
<p><b>Interpretación:</b>            En lenguaje visual es totalmente correcto y acertado, el juego de plano permite entender el estado de Wanda, es simbólico y descriptivo. Por lo tanto, se cumple adecuadamente.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 7**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>“Casa de los vecinos” La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>El plano medio enfoca a un vecino leyendo periódico en su mueble y a su esposa.  En esta escena vemos a Dottie junto a su esposo Phil quien lee el periódico mientras que ella le pregunta si se ve gorda a lo que se va la luz y el dice ay gracias.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado		x	







	Nadir		x	 <p>La angulación es normal.</p>
	Cénital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>La imagen esta estática.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  Esta parte de la narrativa muestra que las contracciones de Wanda afectaron a una parte del vecindario.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 8**

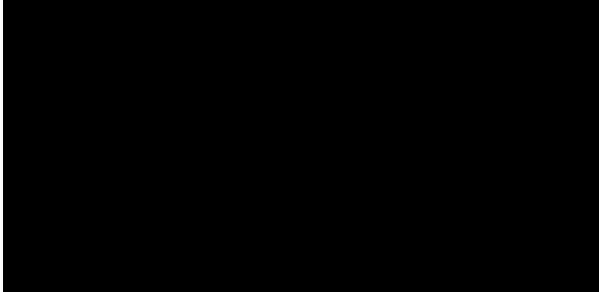

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Visión vuelve a la casa para informar a Wanda sobre el apagón. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Todos los planos son dentro del mismo escenario y enfocan a los personajes y su desplazamiento en la sala.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		
	Contrapicado	x		



	Nadir		x	 <p>Se utilizaron tres recursos de los seis considerados, cuales fueron: normal, picado y contrapicado.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un zoom óptico para encuadrar un primer plano en el rostro de los personajes.          Los paneos siguen el deslizamiento en la sala de los personajes.          El Tilt Up está presente sobre todo cuando Visión flota hacia el techo.          El Tilt Down se usa sobre todo cuando Visión toma asiento en el mueble, al lado de Wanda.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>          Esta escena es demasiado interpretativa y tiene mucha significancia, sobre todo cuando llueve en la sala y Wanda menciona que “se le rompió la fuente”, esto hace entender que sus estados de ánimo sufren una afectación en el propio espacio fílmico. Por otro lado, hay una fuerte elipsis o supresión de la escena que puede dejar perturbado al espectador, esto nos puede adelantar que hay una búsqueda del perfeccionismo en la escena, debido a que cambian una escena de tensión o preocupación entre ambos personajes, por una comunicación más asertiva (utopía).</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 9**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>La escena se tiñe de negro o fundido negro por dos segundos. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Inicia un spot publicitario donde aparece un comercial para anunciar el jabón "Hydra Soak", para los que quieren huir, pero no tienen a dónde ir. "Encuentre a su diosa", dice el slogan. Donde claramente nuevamente se ve el nombre de Hydra, el grupo terrorista del universo Marvel.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto	x	x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano	x	x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado	x		



	Nadir		x	 <p>Los ángulos que se utilizaron para el comercial fueron angulación normal y contrapicado.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un travelling de retroceso sobre la escena, también se aprecia un ligero movimiento hacia la izquierda al que se interpreta como paneo.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  Este spot es la representación de una elipsis, porque suprimen la continuidad de una escena por otra, fuera del tema central de la narrativa.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 10**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Wanda y Visión en la sala, debajo de la mesa, mientras llueve sobre el espacio fílmico. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>El plano es entero para mostrar a los personajes y de referencia sobre el hombro</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado		x	

	Nadir		x	 <p>La angulación de la cámara es normal.</p>
	Cénital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Todos los desplazamientos de cámara son referentes a los movimientos que tiene Visión en la escena.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up	x	x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se veremos que debido a que se le rompe la fuente no para de llover, para lo cual ella usa sus poderes para secar todo y manda a Visión en busca del médico para lo cual él va corriendo y se un efecto cuando usaban velocidad en las series y películas de los años 70.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 11**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Wanda se queda sola en la casa, pero recibe la visita de una mujer (Geraldine). La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Los planos más frecuentes en la escena son el plano entero, americano, plano medio y plano escorzo, esos recursos fueron utilizados durante la conversación entre Wanda y Geraldine.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo	x	x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		
	Contrapicado	x		







	Nadir		x	 <p>Los ángulos que se utilizaron fueron de angulación normal y contrapicado, ambos sobre los personajes.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Los movimientos más repetitivos fueron los paneos para seguir el deslizamiento de los personajes de un espacio de la casa al otro (sala-cocina) (sala-habitación).</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  El lenguaje visual que se emplea en el escenario ya deja ver algunos estilemas narrativos que suelen emplearse en todos los capítulos, el paneo y el tilt Down. Generalmente es muy usado debido a que solo cuentan con un espacio fílmico.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 12**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Visión va en busca del doctor. -La imagen tiene un color cálido. -El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>La escena tiene planos enteros y plano medio.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado		x	



	Nadir		x	 <p>La angulación de la cámara está en posición normal.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un desplazamiento en la escena, paneo.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p>Interpretación:</p> <p>Interpretación: La intención de la escena es clara, se trabajan tiempos cortos debido a que es indispensable llevar al doctor con Wanda. Un viaje que puede durar una hora, transcurre en un par de minutos.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 13**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Geraldine ayuda a Wanda. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Los planos enteros enfocan el movimiento de Geraldine en la escena. Los planos escorzo son utilizados en Wanda y Geraldine en el mismo orden respetivo. -Los planos detalle se utilizaron en los electrodomésticos.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		
	Contrapicado	x		



	Nadir		x	 <p>-La angulación de la cámara fue normal pero también contrapicado y picado.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hubo dos movimientos de la cámara en la escena: Tilt Down y Paneo.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down	x	x	
<p><b>Interpretación:</b>  El lenguaje visual de la escena es técnico, hay un juego de cámaras para que el espectador entienda que los cambios de humor de Wanda, altera el espacio fílmico.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 14**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Visión y el Doctor llegan para ayudar a Wanda. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Visión llega con el médico y se pone triste de haberse perdido el nacimiento de su hijo, cuando Geraldine se retira con el doctor y le muestra su forma original a su hijo Tommy, pero de pronto Wanda empieza nuevamente con los dolores de parto y nace su hijo Billy así que ella tiene dos gemelos.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		
	Contrapicado	x		

	Nadir		x	 <p>La angulación es normal en el plano entero. Los planos picados y contrapicados son respectivos en los personajes principales Visión y Wanda.</p>
	Cénital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un pequeño movimiento de cámara hacia la izquierda, paneo. -El Tilt Down se usa sobre Visión cuando se acomoda para besar a Wanda.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up	x	x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b> El lenguaje visual es correcto para la intención de la escena.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 15**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Wanda Visión, Geraldine y el doctor en la sala de la casa. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Solo hay dos planos en la escena: medio y entero.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado		x	







	Nadir		x	 <p>La angulación es normal.</p>
	Cénital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Solo hay tres movimientos de cámara: paneo; para seguir el desplazamiento de Geraldine, tilt Up; en el personaje de Wanda y tilt Down en él bebe, cuando es puesto en la cuna.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up	x		
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b>  Se trabajan tiempos cortos, han empleado una elipsis. Normalmente la recuperación postparto puede tardar unas semanas, sin embargo Wanda al ser una personaje con poderes, se recuperó en minutos.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 16**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Visión acompaña al doctor hacia la salida y se encuentra con sus vecinos. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Plano entero muestra a los vecinos de Visión en el encuadre, el plano americano enfoca a Visión, el plano medio corto o busto se usa sobre el doctor y el plano escorzo es empleado cuando Visión, habla con sus vecinos.</p> <p>En esta escena Visión acompaña al médico a la puerta y le indica que ahora si podrá disfrutar de sus vacaciones a lo que el doctor le responde tristemente que: “creo que no vamos a salir, pueblos pequeños... no es sencillo... escapar”, a lo que Visión empieza a pensar que algo raro está sucediendo. Luego ve a sus vecinos Agnes y Herb hablando en voz baja sobre lo que está sucediendo en su casa con la visita de Geraldine, así que él se acerca a unirse a la conversación.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano	x		
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	


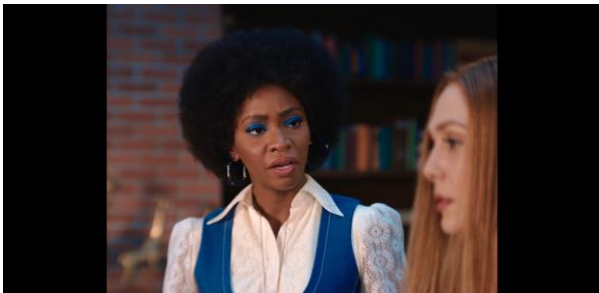
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 La angulación de la escena es normal.
	Picado		x	
	Contrapicado	x		
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 Hay dos movimientos de cámara, el tradicional paneo para seguir el movimiento de Visión y un zoom sobre el mismo personaje y los vecinos.
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down			
<b>Interpretación:</b> El lenguaje visual de la escena, es interpretativo en la búsqueda de la trama. Sobre todo, en esta escena, se puede evidenciar que existe algo oculto detrás de todo. Por ello, mientras Visión mantenía una conversación con sus vecinos agregaron un zoom óptico lento para agregar misterio a la escena.				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 17**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Vuelve a la escena de Geraldine y Wanda en la sala. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Wanda les empieza a canta una canción de cuna en su lengua natal de Sokovia, le comenta a su vecina Geraldine que ella también fue gemela que tenía un hermano llamado Pietro a lo cual ella le responde: “que fue asesinado por Ultron”. Esto desconcierta bastante a Wanda haciendo que sus ojos se cristalizaran de pena.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio			
	Plano Busto o medio corto	x	x	
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano	x		
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	
	Contrapicado		x	



	Nadir		x	 <p>La angulación de la cámara es norma y también contrapicado cuando Wanda le canta a sus bebés.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un zoom óptico en el personaje de Geraldine mientras habla sobre "Prieto" y también en Wanda para encuadrarla en un primer plano.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico	x		
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  El lenguaje visual en la escena es empleado para dar intriga y controversia a la situación. Efecto escenas paralelas, todo esto sucede mientras Visión se encuentra afuera conversando con sus vecinos, quienes intentan darle una referencia negativa sobre Geraldine.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 18**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	X		 <p>Los vecinos tratan de decirle algo a Visión, sobre Geraldine. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		X	 <p>-Plano medio, en el encuadre de los vecinos. -Plano medio corto, en el personaje de Visión. -Y un plano entero para mantener fija los planos y la posición de la cámara sobre los tres personajes.</p> <p>En esta escena Agnes y Herb le dicen a Visión que la vecina Geraldine que acaba de llegar a Westview, no tiene familia, ni marido ni una casa... Con lo cual Visión se queda preocupado pensando.</p>
	Plano General		X	
	Plano Entero	X		
	Plano Americano		X	
	Plano Medio	X		
	Plano Busto o medio corto	X		
	Plano Escorzo		X	
	Primer Plano		X	
	Gran Primer Plano		X	
Plano Detalle		X		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	



Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación es normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>-No hay movimiento de cámara.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  Esta escena es corta, se utilizan escenas paralelas que suceden en un mismo momento para mantener la intriga.</p>				





**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 19**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Wanda enfrenta a Geraldine por el comentario que hizo sobre la muerte de su hermano.</p> <p>La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
u	Gran Plano General		x	 <p>Wanda le pregunta: ¿qué dijiste hace un segundo? a Geraldine, a lo que ella hace la que no recuerda y Wanda se molesta y dice “que cosa dijiste sobre Pietro”, a lo que ella dice “creo que es hora de arrullar a los bebés” e intenta acercarse a los recién nacidos a lo que Wanda le dijo “No, creo que ya te vas”.</p> <p>Los Planos usados son: Plano entero: que encuadra a Geraldine sentada en el sofá y a Wanda de espalda, el plano busto esta sobre ambos personajes, el plano escorzo que se emplea entre la conversación de Wanda y Geraldine y el plano detalle que es importante, porque a través del collar de Geraldine Wanda podrá reconocer el logo de S.W.O.R.D.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero	x		
	Plano Americano		x	
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle	x			







Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación es normal.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un desplazamiento de la cámara hacia la izquierda en el personaje de Geraldine, paneo.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down			
<p><b>Interpretación:</b>  Escena paralela, hay una situación tensa entre los personajes de Wanda y Geraldine, el juego de planos no es tan recurrente. Sin embargo, se mantiene el formato sitcom y los planos escorzo.</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 20**



Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Visión hablando con los vecinos que tratan de decirle algo sobre Geraldine. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena hay mucha tensión entre los personajes parece que Herb y Agnes quieren advertirle de algo a Visión, pero no pueden.</p> <p>Herb le dice: “Ella vino porque... ella vino por... que nos están...” a lo que Visión le responde: “¿Ella vino por que no están qué?, que tratas de decirme” Agnes que está al lado del parecer que va abrir la boca para hablar o terminar la frase, pero se queda callada de manera nerviosa.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero			
	Plano Americano			
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano	x		
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle		x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		



	Picado		x	 <p>La angulación es normal.</p>
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>El movimiento de la cámara será un ligero paneo.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  El lenguaje visual es claro, se trabajan planos cerrados para detallar la expresión de los personajes.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**



**Capítulo 3**

**Escena 21**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Vuelve al plano de Wanda, quien enfrenta a Geraldine. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>En esta escena ya no vemos a la típica Wanda graciosa y alegre ama de casa esta escena nos muestra una Wanda real y más oscura con un carácter fuerte.</p> <p>Ella le reclama a Geraldine por el colgante diciéndole: “¿Qué es eso?... ese símbolo... ¿Quién eres tú?” a lo que su vecina nerviosa no sabe que decirle a lo que al final le responde: “no se”</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo	x		
	Primer Plano	x		
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle	x			
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado		x	

	Contrapicado		x	 <p>La angulación es normal.</p>
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Huy un paneo hacia la derecha, para seguir el deslizamiento de Wanda. Tilt Up y Tilt Down: Son utilizados sobre Geraldine.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up	x		
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b> Escena paralela y tiempos cortos, siguen generando intriga. En esta escena vemos nuevamente el logo de S.W.O.R.D en el episodio dos también apareció el logo en el helicóptero y luego en la espalda del apicultor, ahora en este tercer capítulo aparece en el collar de Geraldine que a verse interrogada por Wanda no sabe que responder cuando le pregunta quién eres y termina diciendo que ni ella sabe quién es.</p>				



CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 3				
Escena 22				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Vuelve al plano de Visión con los vecinos, quienes intenta dar una información importante sobre Geraldine. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Plano medio enfoca a los tres personajes. -Plano busto sobre el personaje de Visión. -Plano escorzo cuando los vecinos hablan entre ellos.</p> <p>En esta escena Herb le dice a Visión “Ella vino porque nos están...” a lo que Agnes le calla diciendo: “No hables” y pone cara de miedo, a lo que Visión se queda preocupado por la reacción de los vecinos.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x	x	
	Plano Busto o medio corto	x	x	
	Plano Escorzo	x	x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		

	Picado	x	x	 <p>La angulación de la cámara por momentos es normal y también hay el ángulo picado sobre el rostro de la vecina, por una cuestión de tamaño, ya que es pequeña de estatura que su vecino Herb.</p>
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>	<b>Aplica</b>		<b>Descripción:</b>
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un ligerísimo movimiento de cámara de paneo para encuadrar el rostro de la vecina.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena se vemos un buen uso del lenguaje visual ya que tanto los planos, los ángulos y los movimientos de cámara nos da la sensación de la intriga.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 23**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Vuelve al plano de Wanda, quien enfrenta a Geraldine. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Solo se habrá plano busto en esta escena.</p> <p>Podemos ver aquí a Wanda reclamando molesta de nuevo a Geraldine “¿Quién eres tú?... ¿quién eres tú?, a lo que Geraldine solo dirá temblorosamente: “Wanda”</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano		x	
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto	x	x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		
	Picado	x		
	Contrapicado		x	







	Nadir		x	 <p>La angulación la mayoría es sobre los ojos de los personajes, normal. -Hay algunos ángulos contrapicados.</p>
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un paneo ligero en el personaje de Wanda y Geraldine.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b> En esta escena solo se verá el plano busto, el ángulo será normal y en movimientos habrá un ligero paneo.</p>				



**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**



**Capítulo 3**

**Escena 24**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Vuelve al plano de Visión y los vecinos. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Hay tres planos en la escena: primer plano, plano medio y plano busto.</p> <p>De la nada dejan de actuar misteriosos y vuelven a sus papeles de vecinos amistosos y graciosos, Agnes se despide de Visión indicándole que macramé quiñándole el ojo, retirándose del lugar, luego de ello el otro vecino Herb también feliz diciéndole: “ Otro día nos vemos Visión”, todo este cambio brusco de personalidades de los vecinos deja confundido a Visión y preocupado quien se preocupa y corre a su casa ver a su esposa quien esta con la vecina que tanto han querido advertirle.</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano		x	
	Plano Medio	x		
	Plano Busto o medio corto	x		
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano	x		
	Gran Primer Plano		x	
Plano Detalle		x		

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación de la cámara norma, excepto un breve momento que es picado donde enfoca a Agnes.</p>
	Picado		x	
	Contrapicado		x	
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>No hay movimientos de cámara.</p>
	Travelling		x	
	Zoom Óptico		x	
	Paneo		x	
	Tilt Up		x	
	Tilt Down		x	
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena es corta, pero podemos ver como los vecinos vuelven a actuar como antes dejando anonadado a Visión por este comportamiento.</p>				

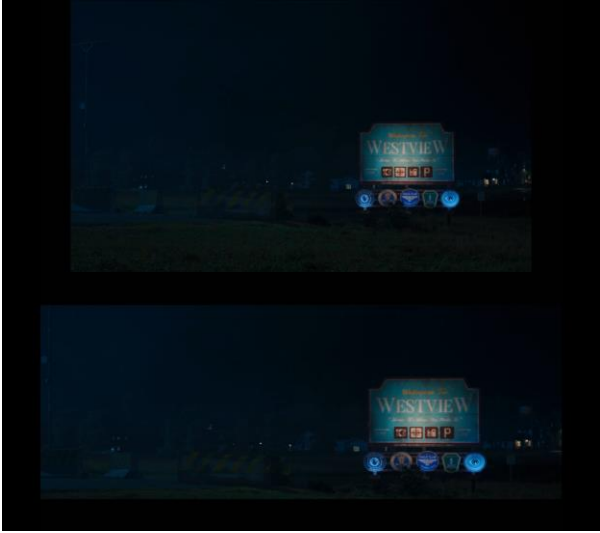

CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL				
Capítulo 3				
Escena 25				
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Visión entra a la casa y encuentra solo a Wanda. La imagen tiene un color cálido. El tamaño de la imagen es de 4:3 pero ira cambiando al finalizar esta escena convirtiéndose en un aspecto más ancho</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General		x	 <p>Plano americano sobre el personaje de Visión. Plano busto sobre el personaje de Wanda.</p> <p>En esta escena podemos ver a Visión que entra preocupado a su casa por lo que le pueda estar sucediendo a Wanda, pero encuentra a su esposa sola con sus gemelos y le dice: "Wanda... ¿Dónde está Geraldine? A lo que su esposa responde: "Oh Geraldine ya se fue cielo... tenía que irse".</p>
	Plano General		x	
	Plano Entero		x	
	Plano Americano	x		
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto	x	x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano		x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		




	Picado	x		 <p>La angulación es normal.</p>
	Contrapicado	x		
	Nadir		x	
	Cenital		x	
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	 <p>Hay un paneo que sigue el movimiento de Visión y un zoom out donde la cámara se aleja del personaje de Wanda.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down			
<p><b>Interpretación:</b>            En esta escena se usa el plano medio y plano busto, la angulación es normal, y se verán movimientos de paneo cuando caminan los personajes, también zoom. En este episodio podemos ver como Visión se preocupa por su esposa y va corriendo a su casa debido todo lo que le dijeron los vecinos Agnes y Herb, aquí podemos ver lo que es la hibridación de genero narrativo ya que de la Sitcom pasamos al Thriller donde vemos una Wanda más seria y siniestra. Otro punto muy importante de recalcar es la el cambio des aspecto de la pantalla de 4:3 empieza a expandirse y crecer al finalizar esta escena</p>				

**CATEGORÍA 2: LENGUAJE VISUAL**

**Capítulo 3**

**Escena 26**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Imagen	Color	x		 <p>Afuera de Westview El aspecto cambia de tamaño de 4:3 a 16:4 -La escena tiene colores fríos.</p>
	Tamaño	x		
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Planos	Gran Plano General	x	x	 <p>Hay un gran plano general del lugar, un plano General muestra el letrero del lugar y el primer plano que enfoca el rostro de Geraldine.</p> <p>En esta escena podemos ver las afuera de Westview donde es de noche y el pueblo esta rodeado de barricadas de cemento, de pronto vemos como el cielo se abre y sale Geraldine disparada a toda velocidad rodeada de una energía de color rojo como los poderes de Wanda, ella cae en el suelo de manera abrupta, vemos como inmediatamente es rodeada por furgonetas y helicópteros y</p>
	Plano General	x	x	
	Plano Entero			
	Plano Americano			
	Plano Medio		x	
	Plano Busto o medio corto		x	
	Plano Escorzo		x	
	Primer Plano	x	x	
	Gran Primer Plano		x	
	Plano Detalle		x	

				personas armadas.
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Ángulos	Normal	x		 <p>La angulación en esta escena será normal, picado, contrapicado y cenital</p>
	Picado	x	x	
	Contrapicado	x		
	Nadir		x	
	Cenital	x		
	Aberrante		x	
Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Movimientos	Panorámico		x	  <p>Se puede apreciar diferentes efectos de movimientos como el travelling, zoom, paneo y Tilt Down.</p>
	Travelling	x		
	Zoom Óptico	x		
	Paneo	x		
	Tilt Up		x	
	Tilt Down	x		
<p><b>Interpretación:</b>  En esta escena que cierra este tercer episodio podemos ver una gran cantidad de recursos del lenguaje visual muy bien utilizados, también se ve el cambio de aspecto que cambia de tamaño de 4:3 a 16:4 (El más utilizado en televisores HD) también se puede apreciar que la barrera hexagonal que protege el mundo creado Por Wanda es similar a los colores de una pantalla de televisión. Cuando Geraldine sale expulsada inmediato es rodeada por agentes de S.W.O.R.D y otros entes del gobierno que se ve que están cuidando esa ciudad por las barricadas de cemento que se observan.</p>				



### CATEGORÍA 3: LENGUAJE SONORO

#### Capítulo 1

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Sonido		SI	NO	Sonido de tensión entre los personajes en la cena con el jefe de Visión -Sonido romántico, que se emplea en una escena cuando Visión y Wanda hablan de matrimonio "utópico" que sucede en la escena. -Sonido diegético también está presente en la imitación de risas y expresiones de las personas sobre la escena. -El silencio, también estuvo presente durante el ahogamiento del jefe de visión
	Diegética	x		
	Extradiegética	x		
	Foley	x		
	Ruido		x	
	Silencio	x		

Interpretación: Interpretación: El lenguaje sonoro en la escena es preciso y correcto. Es preciso porque los sonidos instrumentales suenan en los tiempos necesarios para añadir acompañamientos visual y sonoro al discurso. Y, es correcto porque es adecuado dentro de la duración de escena, por lo tanto, se cumple.

### CATEGORÍA 3: LENGUAJE SONORO

#### Capítulo 2

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Sonido		SI	NO	-Diegética: Instrumental de tensión -Emplean el silencio en esas pausas breves que hay entre la conversación de Wanda con Dottie -Ruido del espacio fílmico: Hombre que aparece cubierto de abejas -Foley, sonido de ambiente
	Diegética	x		
	Extradiegética	x		
	Foley	x		
	Ruido	x		
	Silencio	x		

Interpretación: El sonido es empleado adecuadamente, además también es diferente al formato que estuvieron trabajando en las escenas anteriores. Da introducción al nuevo espacio fílmico.



**CATEGORÍA 3: LENGUAJE SONORO**

**Capítulo 3**

Subcategoría	Códigos	Aplica		Descripción:
		SI	NO	
Sonido				El sonido de fondo es una ligera musicalización al principio de escena, también están los sonidos de “risas” del público y al final de la escena hay un sonido de nostalgia, cuando Wanda abraza su barriga, después de confirmar que la salud de sus bebés se encuentra en buen estado. Luego se utilizará el silencio en las últimas escenas del capítulo para dar suspenso a lo que está aconteciendo Diegética: Instrumental misterio.
	Diegética	x		
	Extradiegética	x		
	Foley	x		
	Ruido	x		
	Silencio	x		

Interpretación: Interpretación: Interpretación: El lenguaje sonoro en la escena es preciso y correcto para las escenas de intriga y suspenso



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CC. COMUNICACION**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MEDRANO CARBAJAL ADOLFO MANUEL, docente de la FACULTAD DE CC. COMUNICACION de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE TRES CAPÍTULOS DE UNA SITCOM NORTEAMERICANA, 2021", cuyo autor es OROPEZA LUZA JAZMIN DEL PILAR, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, 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, 02 de Noviembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ADOLFO MANUEL MEDRANO CARBAJAL <b>DNI:</b> 06294067 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3167-967X	Firmado electrónicamente por: AMEDRANOC el 07- 12-2022 21:31:31

Código documento Trilce: TRI - 0437142