



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017

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

Autora:

Chacón Pisco, Lesly Stefany

Asesor:

Smith Corrales, César Augusto

Línea de investigación:

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

LIMA – PERÚ

2017

JURADO CALIFICADOR

Mario Castillo Hilario
Presidente

Rocío Rubio
Secretaria

Javier Argote Moreau
Vocal

Dedicatoria

A mi madre, por todo el esfuerzo y sacrificio que has hecho y haces a diario por tus hijas.

Agradecimientos

A Dios, por haberme permitido llegar a este momento a pesar de todos los inconvenientes presentados en el transcurso de mi formación profesional. A mi madre, por ser mi fortaleza, por inculcarme valores para actuar de forma correcta y sobre todo, por el amor que a diario me brinda. A Jean Ortiz, mi compañero de vida, por ser mi apoyo incondicional, por haber estado no sólo en los mejores momentos, sino también, en los peores, por darme fuerzas en aquellos días malos y motivarme a seguir, gracias amor.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Lesly Stefany Chacón Pisco con DNI N° 47318763, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el **Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo**, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

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

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

Lima, 17 de Noviembre de 2017

Lesly Stefany Chacón Pisco

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la tesis titulada *“Percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017”*, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada Ciencias de la Comunicación.

Lesly Stefany Chacón Pisco

Índice

Paginas preliminares

Carátula.....	i
Página de Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación	vi
Índice.....	vii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática.....	11
1.2. Trabajos previos.....	13
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	15
1.4. Justificación del estudio	16
1.5. Formulación del problema	37
1.6. Hipótesis.....	37
1.7. Objetivos.....	38

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación.....	38
2.2. Variables y operacionalización.....	40
2.3. Población y muestra.....	43
2.4. Técnicas e instrumentos.....	44
2.5. Validez y confiabilidad.....	46
2.6 Métodos de análisis de datos.....	47
2.7. Aspectos éticos.....	47

III. RESULTADOS

3.1. Interpretación de los resultados.....	47
--	----

IV. DISCUSIÓN

V. CONCLUSIÓN

VI. RECOMENDACIONES

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

RESUMEN

La presente investigación tuvo como principal objetivo describir la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP, Los Olivos 2017. El tipo de investigación es aplicada de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo simple y con un diseño no experimental. La población estuvo conformada por los 120 trabajadores del Banco de Crédito BCP de las siete agencias pertenecientes al distrito de Los Olivo y para determinar la muestra se aplicó la fórmula estadística para poblaciones finitas, la cual dio como resultado 45 (colaboradores). La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue la encuesta, a través de un cuestionario de 25 ítems, presentando preguntas con escala Likert, la cual fue validada por 3 expertos en el área de producción audiovisual y mediante la aplicación del Coeficiente de V de Aiken, arrojó un 91% y una confiabilidad del 0.83. Los resultados se procesaron en el programa estadístico SPSS.

Palabras claves: Elementos morfológicos - lenguaje audiovisual – percepción-
Stranger Things

ABSTRACT

The main objective of this research was to describe the perception of the morphological elements of the audiovisual language of the first season of the Stranger Things series by the workers of the BCP, Los Olivos 2017. The type of research is applied with a quantitative approach, simple descriptive level and with a non-experimental design. The population was made up of 120 workers from Banco de Crédito BCP of the seven agencies belonging to the district of Los Olivos and to determine the sample, the statistical formula for finite populations was applied, which resulted in 45 (employees). The technique that was used for the data collection was the survey, through a questionnaire of 25 items, presenting questions with Likert scale, which was validated by 3 experts in the audiovisual production area and by applying the V Coefficient of Aiken, it showed 91% and a reliability of 0.83. The results were processed in the SPSS statistical program.

Keywords: Morphological elements - audiovisual language - perception -
Stranger Things

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación trata sobre cuál es la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la primera temporada de la serie Stranger Things, en otras palabras va a describir cómo los trabajadores de 25 a 35 años, del Banco de Crédito del Perú (BCP) perciben este tipo de elementos audiovisuales.

Es cierto que hoy en día la juventud ha perdido el interés por la lectura en general, libros, revistas y otros escritos están siendo dejados de lado, por diversos factores es un mal que no disminuye, ya se ha vuelto común en las nuevas generaciones y por el contrario, nos estamos habituando a leer las imágenes, es más fácil y práctico ver y entender algún spot o cortometraje que un texto, y quizás por eso se diga que es la era de la imagen audiovisual.

Actualmente la costumbre de ver películas, series, documentales etc., a través de los canales de señal abierta, se está perdiendo. El público busca, por su estilo y ritmo de vida, otras opciones las cuales se adecuen a su disposición y gusto, las plataformas online, los canales por internet y la televisión por suscripción, se han convertido hoy por hoy, en sus elecciones preferidas.

El cine y la televisión emiten mensajes de comunicación masivos y dentro de la programación nacional, se difunden transmisiones de bajo contenido cultural, con un argumento repetitivo, lo que incita a los espectadores a buscar producciones extranjeras.

El proceso de comunicación se caracteriza por la emisión de mensajes a través de uno o varios canales, los cuales tienen un fin, el de llevar determinado contenido a diversos públicos objetivos; en nuestro país los mensajes masivos que transmite la televisión en gran medida son temas vanales, sensacionalistas, de bajo contenido educativo por ejemplo los realitys show y las novelas, los cuales manejan el clásico argumento de siempre, es por ello que el público que no se ve atraído a este tipo de producciones ya sea por falta de originalidad, valores trillados de la realidad,

buscan en plataformas digitales como YouTube O Netflix, contenidos que pueda satisfacer sus necesidades de entretenimiento y cultura.

Según las estadísticas de la plataforma de monitorización y análisis de redes sociales *Brandwatch* en un mes promedio, 8 de cada 10 personas de entre 18 y 49 años de edad, ven YouTube y 6 de cada 10 personas, prefieren ver videos en plataformas online que en televisión en vivo. Además tomando en cuenta los móviles, YouTube llega a una audiencia mayor de personas entre 18 y 49 años, que cualquier televisora o canal de cable.

En Agosto del presente año, el diario Gestión dio a conocer que Netflix está apostando por América Latina, una región que considera "la más dinámica" fuera de Estados Unidos según explicó Ted Sarandos, director ejecutivo de Contenidos. Producciones de países vecinos como México, Colombia, Brasil y Chile están teniendo éxito en la plataforma de streaming, sin embargo no vemos ninguna peruana.

Dentro de las series más vistas y preferidas por los suscriptores de Netflix en nuestro país, encontramos la serie Stranger Things según el diario El Comercio, la cual obtuvo 18 nominaciones en los premios Emmy de este año, llevándose 5 de ellos según lo informa el portal de cine Cnet:

- Mejor casting de serie dramática
- Mejor tema principal y original
- Mejor edición de sonido para serie
- Mejor diseño de títulos
- Mejor edición en serie dramática de una sola cámara

Es por ello que se eligió la serie Stranger Things, una producción muy recomendada por los críticos de cine internacionales y nacionales como Jerónimo Pimentel columnista y crítico de cine del diario el Comercio, la serie está adaptada en los años 80 y hace referencia a recuerdos culturales de la situación vivida en aquellos años en Estados Unidos, empleando en el casting algunos actores

icónicos de aquella época, el cual le da un punto adicional a la preferencia de la serie.

El mercado de producciones audiovisuales a nivel nacional se encuentra muy encasillado en el drama y la comedia, géneros demasiado explotados si dar cabida a otros géneros como el suspense, el terror o el thriller psicológico que no son muy utilizados en nuestro país y tienen un mercado meta muy amplio también.

Partamos definiendo el lenguaje audiovisual que según Rodríguez Bravo (1998) nos indica que “es un compuesto sistematizado y gramaticalizado de recursos expresivos que han sido previamente imaginados por un narrador, y que permiten estimular en el público series organizadas de sensaciones y percepciones que se transformaran en mensajes concretos y complejos (p.46)”.

Virgilio Tosi (1993, p.59) sostiene que en el clásico “ícono”, puede usarse una o cadenas de figuras de distintos tipos, incluida la fotografía, que simbolizan hipotéticamente o reproducen un momento, un aspecto de la realidad clara o imaginable. Éste, puede ser considerado como un nuevo lenguaje, que emergió en las nacientes manifestaciones del cine y está compuesto por imágenes en movimiento, individuales o ligadas entre sí.

A los espectadores, el relato cinematográfico les llega desde distintos tipos de dispositivos, ello es posible gracias al avance de la tecnología, antiguamente hace 20 años era a través del VHS luego pasamos al DVD, el BLURAY y actualmente son las plataformas digitales quienes son los encargados de llevar esa narración a la vida cotidiana de cada espectador.

Para la presente investigación, se consideró 4 tesis para el desarrollo de los antecedentes: tres internacionales y uno nacional, sobre el tema de percepción tanto de la imagen audiovisual como el uso de los elementos sonoros en el cine, además de artículos referidos al tema.

En cuanto a los antecedentes internacionales tenemos el artículo: *Influencia de la información visual durante la percepción de la prosodia de las emociones actuadas* de los autores Hernán Martínez, Darcy Rojas y Félix Suárez (2012) argumentan

que la percepción, la cual se no es facilitada a través nuestros sentidos, nos permite interpretar, dar significado y estructurar las vivencias creadas por algún tipo de estímulo, se describe por ser un fenómeno extenso y completo en donde intervienen nuestros valores, deseos y necesidades.

Cada uno colecciona y conserva la información que llega de lo externo, agrupándolas en vivencias para luego, ubicarnos en ellos tratando de comprender lo que pasa en nuestro entorno. Todas esas decodificaciones son métodos mediadores entre nuestra conducta y los estímulos.

“La percepción implica un acto de categorización, esto es un acto basado en la inferencia de clases de objetos a partir de los atributos o indicios directamente experimentados del entorno. La percepción no será resultado exclusivo de la actividad de órganos especializados y de estímulos específicos, sino que también intervendrán factores experienciales, motivacionales y sociales “(Bayo. J cita a Bruner p. 38).

En otra investigación titulada *Percepción visual y traducción audiovisual: La mirada dirigida* en donde la autora Christina Lachat Leal (2012), sostiene que para la percepción de la imagen, interceden diversos factores como ambientales, culturales, genéticos y sociales, por lo tanto para cada espectador la percepción de una misma imagen es distinta, ya que para unos puede significar algo y para el resto, otra cosa.

Por otro lado según Peralta, D. y Durán, Z. (2009). En su tesis titulada “*El fenómeno sonoro en el cine*” destacan la importancia de los elementos sonoros en la composición del lenguaje audiovisual, puesto que a veces se le resta importancia cuando por el contrario, resulta ser de suma importancia en la interpretación de los mensajes audiovisuales.

El reconocer los sonidos, nos permite desde que tenemos memoria, conocer y comprender el mundo en el que vivimos, un claro ejemplo de ello es que desde la

antigüedad el hombre imitaba dichos sonidos y su intención de apoderarse de ellos era para luego utilizarlos como herramienta de caza.

Señalan que en las producciones audiovisuales, el tratamiento del sonido como el de la imagen, tiene un fin, una intención y es generar sensaciones en los espectadores, y que muchas veces el solo hecho de escuchar algún tipo de sonido, ya podemos saber de qué trata o que significa.

En sus conclusiones resaltan que históricamente el ser humano ha hecho una búsqueda del “acompañamiento sonoro” en cada una de sus acciones y que por ello cuando se ve en un material audiovisual acompañado por música extradiegética es decir la que suena mientras se dan los sucesos, los espectadores, no se incomodan ni se preguntan de dónde proviene ese sonido, por el contrario la aceptan puesto que refuerza el mensaje.

En la tesis doctoral “*El Silencio: el elemento olvidado en la expresión audiovisual. Sensación de silencio y percepción del silencio (2010)*” el autor Daniel Torras, obtuvo como una de las conclusiones de su investigación que la percepción del silencio audiovisual es realizado gracias a las variaciones y al contraste en los diferentes parámetros sonoros, y que el contexto viabiliza el silencio otorgándole al mismo tiempo, significación.

Quiere decir entonces, que el estudio de los elementos sonoros junto con el de las imágenes servirá para poder enriquecer los mensajes que se quieran comunicar en las producciones futuras.

En cuanto a los antecedentes nacionales: Según Solís, L. (2014). En su tesis “*La escritura creativa en la ficción televisiva peruana narrada por 5 guionistas*” hace hincapié en que todo contenido audiovisual, debe buscar ser atractivo, abreviado y adictivo; y en respuesta los espectadores esperan recibir un material bien realizado, que evite desaprovechar su tiempo y que los incite a sintonizarlo.

El presente trabajo de investigación es importante porque tiene la ambición de conocer y entender la percepción que tienen los espectadores sobre los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la serie *Stranger Things* y para ello es

necesario saber lo que el público piensa acerca de este tipo de producciones audiovisuales, para tener así, un recopilado de lo que ellos más valoran y aprecian dentro de ese material y esta manera futuros proyectos nacionales puedan contar con un éxito igual o similar a esta serie.

Además no solo plantea conocer la percepción de los elementos morfológicos, sino también mejorar la estructuración de los elementos visuales y sonoros en posibles producciones peruanas que se desarrollen a futuro, ya que si bien las series actuales de nuestro país cuentan con un gran equipo tecnológico, muchas veces se tornan repetitivas, cayendo en la redundancia y falta de originalidad en la composición de las imágenes y la falta de ambientación de los efectos sonoros que buscan representar fielmente el mensaje del guionista.

Esta investigación contribuye a las Ciencias de la Comunicación especialmente a la rama de la comunicación audiovisual, dentro de la cual está la producción audiovisual, que es en donde se crean, se construyen los contenidos, y es en esta parte donde mi tesis pretende aportar, siendo material de consulta para todas aquellas personas que se dedican a esto, demostrando la importancia que tienen los elementos morfológicos para toda producción audiovisual, puesto que son la base para la composición.

“ Desde la llegada de los audiovisuales, iniciando por el cine y pasando por una serie de dispositivos cada vez más versátiles, los productores han pensado en una de las mejores formas de llegar a las generaciones actuales por su cercanía con esta tecnología y su alta exposición de imágenes [...] Entre la tecnología, los modos de mirar, el relato cinematográfico y las particularidades culturales de diferentes generaciones, es finalmente la imagen audiovisual la esencia que se convierte en medio y mensaje, en hechizo y desencanto, en defensa y ataque. Se convierte en un lenguaje que se deja percibir e interpretar por los espectadores” (Rivera, Osorio & Sánchez, 2006, p.33).

La cita textual indicada, señala la importancia del lenguaje audiovisual en nuestra vida diría, en la forma en cómo apreciamos el mundo, e incluso en como

comprendemos y sentimos, porque si bien la mayoría de trabajos referidos al lenguaje audiovisual se basan en estudiar la narrativa audiovisual, el mensaje audiovisual, su uso en la publicidad; pocos son los trabajos que abordan el tema de cómo son percibidos los elementos morfológicos en sí, sus componentes básicos que son las imágenes y los sonidos .

El doctor Pere Marqués (1995, p.81) precisa que así como en el lenguaje verbal, el cual es utilizado diariamente al hablar o escribir, tiene unos elementos morfológicos, una gramática y unos recursos estilísticos, el lenguaje audiovisual está formado por un conjunto de símbolos y unas pautas de dirección que permiten comunicarnos con otras personas. El considera cinco dimensiones en el lenguaje audiovisual:

- Dimensiones morfológicas
 - Elementos visuales
 - Elementos sonoros

Sus principales funciones son:

- Informar
- Recrear
- Sugestiva: publicidad – propaganda

- Dimensiones sintácticas

Referido a la composición y distribución de objetos de la imagen, incluye los ángulos, planos, movimientos de cámara, profundidad de campo, iluminación, color y ritmo.

- Dimensiones semánticas

Son los recursos visuales y lingüísticos utilizados tales como elipsis (supresión de un elemento, que igual se comprende) la metáfora (comparación extremada de un producto con otro), el hipérbaton (alterar el orden lógico).ironía, onomatopeya etc.

- Dimensiones estéticas

También de la función narrativa – descriptiva y semántica, cumplen con una función estéticas todos los elementos que componen el audiovisual.

- Dimensiones didácticas

Referido a que si el material audiovisual posee una intención educativa, asimismo se incluirán los recursos didácticos.

Por lo tanto los elementos morfológicos son los que el público percibe de la serie Stranger Things en primera instancia, es decir lo que sus sentidos aprecian, como los colores, las líneas y sonidos que en su conjunto componen una escena y tiene un impacto visual ya sea favorable o desfavorable, dependiendo del adecuado trabajo que se haya realizado a la hora de generar el contenido audiovisual (Márquez, 2006.p94).

LAS IMÁGENES O ELEMENTOS VISUALES

En los registros primitivos del hombre, podemos ver que ya se dibujaba, pintaba e incluso se grababa en la piedra todo lo que ellos vivían, especialmente los animales y sus actos de caza (Gombrich, 1983, p.49).

“La percepción visual no opera con la fidelidad mecánica de una cámara, que lo registra todo imparcialmente: todo el conglomerado de diminutos pedacitos de forma y color que constituyen los ojos y la boca de la persona que posa para la fotografía, lo mismo que la esquina del teléfono que asoma accidentalmente por encima de su cabeza. ¿Qué es lo que vemos?... Ver significa aprehender algunos rasgos salientes de los objetos: el azul del

cielo, la curva del cuello del cisne, la rectangularidad del libro, el lustre de un pedazo de metal, la rectitud del cigarrillo” (Arnheim, 1995, p. 58-59).

En esos tiempo la imagen cumplía la tarea de imitar la realidad que ellos atravesaban, claro que desde su perspectiva, hacían de esos trazos en las cavernas una especie de “testigo” de lo visto en un determinado momento y lugar. Si nos ponemos a analizar un poco esta situación, se podría pensar que el hecho de imitar lo que se había vivido demuestra o evidencian otra propuesta visual que daría paso a la escritura en años posteriores.

La imagen como signo visual, se ha establecido en una ruta predilecta entre la relación del ser humano y su medio, ya que es distinguida como “soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo), y susceptible de subsistir a través de la duración, constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustraciones, esculturas, cine, televisión) [...] A partir de la imagen, descubrimos un espacio natural que pertenece a la realidad percibida o imaginada ahora geométrico, calculable y controlable (Moles, 1991, p.58).

Tras analizar la raíz epistemológica de la palabra imagen (del latín Imago) nos encontramos con la idea de semejanza por un lado y por el otro con la representación, en otras palabras asocia no solamente la noción representativa de la imagen sino la distancia sígnica que las relaciona con el objeto imaginado.

Por lo tanto podríamos aseverar que la serie Stranger Things está compuesta por un acumulado de secuencias, que a la vez son imágenes ordenadas por grupos que han sido captadas por una cámara y producidas por un equipo de realización audiovisual. En sí la imagen, no solo es una representación gráfica de luz sino de varios elementos que la componen como el punto, las líneas, las formas y los colores, y como un todo, ayuda a representar sucesos o cosas que existen y también las que no existen.

El Punto

El punto es la unidad mínima de la imagen y un claro ejemplo de eso, es cuando al observar la pantalla del televisor desde muy cerca, notamos que las imágenes están compuestas de puntos coloridos (verdes, rojos y azules) que en conjunto dan forma a la imagen, de la misma forma ocurre con la fotografía digitalizada la cual nos permite ver, aun con mayor exactitud su composición, cuando hacemos el famoso zoom out y se descubren los píxeles.

La mayoría de personas piensa que el punto tiene una forma definida (pequeño y redondeado) sin embargo este puede adoptar incalculables formas, además como elemento morfológico, posee una extensión versátil que puede encontrarse desde una pequeña porción de un film fotográfico hasta formar parte de una imagen en alta definición.

Es por eso que una de las principales características del punto es que no puede ser percibido, además de ser inmaterial, en pocas palabras no es necesario que esté simbolizado materialmente, da igual que sea vea o no porque de igual forma actúa dentro de la composición.

Las Líneas

Se utilizan para poder enlazar dos puntos en el espacio, sirve de unión o acercamiento de varios puntos, mayormente genera dinamismo además de definir la dirección de la composición cuando la insertamos, su uso crea orden y depende de donde la ubiquemos para que afecte o no, los distintos elementos que coexisten con ella. Además podemos precisarla como un punto en movimiento o viceversa, su presencia como elemento visual básico es de su suma importancia.

Las líneas representan un elemento indispensable en las producciones audiovisuales, su importancia es igual a la que representa la letra en el texto, contiene partes principales como el encuadre, su espesor o grosor, la forma que tenga curva o recta. Tanto el punto como la línea, se constituyen esenciales ni bien parten de un encuadre audiovisual, su análisis y utilización correcta generaran una confección audiovisual consecuente con las que el público espera de la serie.

La Forma

La forma es la capa superior dentro de la materia y estos se clasifican en dos grupos: las orgánicas son las que representan todos los elementos de la naturaleza y no tienen una forma precisa y las segundas, son las artificiales que en su gran mayoría las ha creado el hombre que pueden ser de formas regulares.

En las representaciones cinematográficas como series, películas entre otros, la forma opta por un encasillamiento rectangular el cual se adapta a la mayoría de nuestras pantallas.

El color

Es un instrumento visual saturado de información, por lo que representa uno de los más importantes recursos para transmitir significados en el lenguaje audiovisual, es importante saber que hay dos tipos de colores, los colores pigmentos son los percibidos por el ojo humano (el rojo, el azul y el verde) y los colores intangibles que forman parte de la iluminación y adaptación integrando parte de la escena, es decir definen las superficies y dan volumen a los objetos tales como son las sombras y los reflejos (Aparicio, Matilla & Santiago, p.75).

Es importante tener criterio en su utilización y sobre todo a la hora de crear buenos mensajes, para ello se debe tener presente lo que significa cada color dependiendo del contexto donde serán interpretadas las imágenes.

En el libro *El lenguaje visual* de María Acaso López, se presenta la siguiente lista donde se muestra la relación que existe entre el color y el significado:

- Rojo: sexo, poder, lujo, sangre, violencia
- Verde oscuro: naturaleza, dinamismo
- Verde militar: autoridad, caza
- Amarillo: original, verano, sol
- Naranja: energía, Asia, verano, sol
- Marrón: naturaleza, chocolate, guerra

- Blanco: pureza, nieve, navidad, neutralidad
- Negro (ausencia de luz): muerte, respeto, gama más alta del lujo
- Azul: ligereza, frialdad, agua, autoridad, seguridad, masculinidad
- Rosa: femenino, dulzura
- Morado: magia, veneno, tortura

Es por ello que el color es una parte importante de cómo perciben el lenguaje audiovisual, por ejemplo el color rojo utilizado en la tipografía de la serie representa la violencia visual que transgrede ciertos personajes a lo largo de la serie, por otra lado el color negro representa a la muerte y la desolación que surge en una realidad alterna de la cual no se conoce nada, por último también se emplea el color azul en la cabecera de la serie lo cual representa la frialdad y terror empleado en algunas escenas.

Las imágenes, presentan las siguientes características según Pere Marques:

ICONICIDAD O ABSTRACCIÓN

Según Umberto Eco, quien tras analizar varios signos icónicos, indica lo siguiente “Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen alguna de las condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que permiten construir una estructura perceptiva que tenga el mismo 'significado' que el de la experiencia real denotada por el signo icónico (1968, p94).”

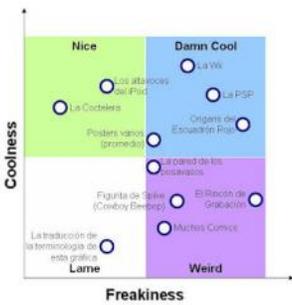
Asimismo, Abraham Moles (1973, p59) plantea una escala de iconicidad dividida en trece grados y que por cierto, es una de las más destacadas, la primera va desde la máxima iconicidad (propia al objeto que se designa) hasta aquellas de iconicidad nula, como es la descripción del objeto mediante palabras o fórmulas algebraicas.

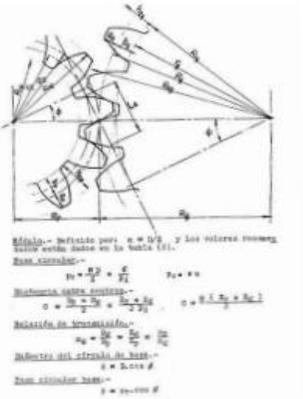
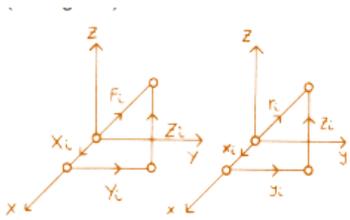
Una fotografía en color es más icónica que una fotografía en blanco y negro; un retrato es más icónico que una caricatura... un mapa o el plano de una ciudad son menos icónicos que una fotografía aérea; un esquema, un diagrama o un organigrama apenas son icónicos de aquello que representan; una fórmula química o matemática o una página escrita son todavía menos icónicos, menos semejantes a lo que representan -grado cero de iconicidad. (Costa, 1992 p.65)

GRADOS DE ICONOCIDAD

NIVEL	DEFINICIÓN	CRITERIO	EJEMPLOS
12	El referente físico mismo		<p>objeto en exposición</p> 
11	Modelo bi o tridimensional a escala	Colores y materiales arbitrarios	<p>Reconstrucción ficticia , maqueta</p> 
10	Esquema bi o tridimensional reducido o aumentado.	Colores y materiales escogidos según criterios lógicos	<p>Mapas en 3 dimensiones, globo terráqueo</p> 

<p>9</p>	<p>Fotografía o proyección realista en un plano.</p>	<p>Proyección perspectiva rigurosa, medios tonos y sombras.</p>	<p>Catálogos ilustrados, posters.</p> 
<p>8</p>	<p>Dibujo, fotografía de alto contraste.</p>	<p>Continuidad del contorno y cierre de la forma</p>	<p>Afiches, catálogos, fotografías técnicas</p> 
<p>7</p>	<p>Esquema anatómico.</p>	<p>Corte en la carrocería o envoltorio; respeto por la topografía; cuantificación de elementos y simplificación.</p>	<p>Corte anatómico, corte de un motor, plano de conexiones eléctricas, mapa geográfico.</p> 
<p>6</p>	<p>Representación "estallada".</p>	<p>Disposición perspectiva artificial de piezas según sus relaciones de</p>	<p>Objetos técnicos en manuales de ensamble o reparación</p> 

		vecindad topográfica	
5	Esquema de principio	<p>Substitución de los componentes por símbolos normalizados;</p> <p>paso de la topografía a la topología; geometrización.</p>	<p>Mapa de conexiones de un receptor de TV, mapa esquematizado del Metro.</p> 
4	Organigrama o esquema de bloque.	<p>Los elementos son cajas negras”</p> <p>funcionales, conectadas lógicamente;</p> <p>presentación de funciones lógicas</p>	<p>Organigrama de una empresa, flujo grama de un programa computacional.</p> 
		Relación lógica, no topológica, en un	Fórmulas químicas desarrolladas, socio gramas

<p>3</p>	<p>Esquema de formulación.</p>	<p>espacio no geométrico, entre elementos abstractos. Los lazos son simbólicos y todos los componentes, visibles.</p>	 <p>Eléctrico - definido por $\omega = \frac{d\psi}{dt}$ y los valores instantáneos entre cada uno de los lazos l_{ij}.</p> <p>Eléctrico - $\psi = \sum_{l=1}^n \psi_l$ $\psi_l = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$ $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$</p> <p>Distancia entre puntos - $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$ $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$</p> <p>Relación de transmisión - $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$ $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$</p> <p>Relación del sistema de lazos - $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$ $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$</p> <p>Eléctrico - $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$ $\psi = \int_{l_1}^{l_2} \mathbf{E} \cdot d\mathbf{l}$</p>
<p>2</p>	<p>Esquema en espacios complejos.</p>	<p>Combinación en un mismo espacio de representación de elementos esquemáticos pertenecientes a sistemas diferentes.</p>	<p>Fuerzas y posiciones geométricas en una estructura metálica, esquema de estática, representación sonográfica (oscilografía).</p> 
<p>1</p>	<p>Esquema de vectores en espacios puramente abstractos.</p>	<p>Representación gráfica en un espacio métrico abstracto, de relaciones</p>	<p>Gráficos vectoriales en electrotécnica, polígonos de Blondel para motor de Maxwell.</p>

		entre tamaños vectoriales.	
0	Descripción en palabras normalizadas o fórmulas algebraicas.	Signos abstractos sin conexión imaginable con el significado.	<p>Ecuaciones, fórmulas y textos.</p> <p style="text-align: center;">NADA</p>

Fuente: Universidad Nacional del Nordeste – Facultad de Arquitectura y Urbanismo 2019, p37.

Cuando se hace una representación en el teatro y la actuación, los actores caracterizados resultan de fundamental importancia en el cine, puesto que tiene un incuestionable nivel icónico, los seres humanos que imitan son ejemplo de iconicidad.

“Nosotros mismos tendemos a impostarnos a nosotros mismos, a convertirnos en el signo icónico de la imagen fotográfica posterior. Esto suele pasar cuando somos conscientes de la cámara, es decir, en el mismo acto de posar” (Sebeok, 1964 p.45).

Elementos Figurativos:

Son aquellos que simbolizan la realidad tal cual como la observamos, es decir sin ejecutar cambios ni abstracciones que puedan alterar el concepto en sí, un ejemplo claro es una pelota, que se representa por su forma redonda tal cual como en la realidad, de igual manera cuando se producen las películas, novelas y series audiovisuales, se cuida mucho este concepto adecuándolo a cada uno, empleando

numerosos elementos figurativos para componer una idea apropiada en la serie y de igual manera ocurre con los roles figurativos de los actores .

Elementos Simbólicos:

Tal y como su nombre lo dice, estos elementos serán descifrados por su público a través de su atención y admiración , representan lo más importantes en el lenguaje cinematográfico pues es en la estructura narrativa mediante el cual la película se realiza por encima de su contenido estético y adquiere su dimensión artística.

“Son quizá la esencia del arte cinematográfico pues involucran la participación activa del espectador a nivel tanto perceptual como imaginativo e intelectual. El lenguaje simbólico del cine se manifiesta cuando por medio de símbolos y metáforas se evoca un significado distinto de lo que explícitamente presentan las imágenes “(Román, 2008).

Según Berthier (1999, p102), el receptor poco reflexivo puede entender el mensaje superficial de la serie pero no puede comprender los elementos ocultos del producto audiovisual.

“Un espectador pasivo corre el riesgo de “mirar” el encadenamiento de las imágenes e incluso comprender el significado que yace explícito en ellas gracias a los elementos narrativos del cine y sin embargo puede no comprender el significado implícito o profundo que subyace en la obra” (Berthier, 2011, p35)

Elementos abstractos

Los elementos abstractos resultan ser una invención de nuestra imaginación, se caracterizan porque no se parece a la realidad, no son figurativas, son manifestaciones de ideas en donde la realidad no se interpone y sus mensajes son implícitos.

Según Navarro (2006, p.42) “La llegada de la abstracción ha generado una polémica que todavía dura y que consiste en, o bien aplaudir el arte abstracto, o bien criticarlo por no ser tan meritorio en la ejecución como el arte figurativo (el que imita la realidad) y no transmitir nada claramente, limitándose a dibujar formas al margen del mundo que conocemos”.

Con lo anterior podemos decir entonces que si nos referimos a lo abstracto en el lenguaje audiovisual estamos frente a un arma de doble filo pues por un lado puede ser preferido y por el otro rechazado y considerado como fuera de la iconicidad clásica que refleja un producto audiovisual.

En la serie *Stranger Things* se hace referencia explícitamente a elementos abstractos, como son las letras en la pared usada por la mamá de Mike para comunicarse con una dimensión alterna, eso nos hace una referencia similar al uso de la Güija. Por otra parte el uso de una dimensión alterna es un proceso de abstracción de la realidad y reacondicionamiento, para la ambientación de las escenas.

DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN

La denotación es lo que literalmente nos muestra una imagen, es aquello que inmediatamente percibimos, la denotación está conformada por todos los elementos observables: desde la más pequeña unidad de análisis como es el punto o la línea hasta los objetos de distinto volumen y material que se encuentran en ella (Aparici, García, Fernández & Osuna. 2006 p. 209)

Por su lado Umberto Eco (1992, p.38) señala que la denotación debe ser entendida “como la referencia inmediata que un término provoca en el receptor del mensaje en una civilización definida”.

“La imagen cinematográfica es una imagen irreparablemente connotada, no sólo por las características adjetivas del objeto o sujeto mostrado, por los atributos afectivos del referente, sino por el punto de vista elegido para la cámara, su angulación, la iluminación que baña al sujeto u objeto, etcétera.

En el acto de encuadrar e iluminar un objeto, el director no puede renunciar a una muy específica producción de sentido, producto de una investidura emocional o crítica, que se corresponde precisamente con su punto de vista psicológico o moral sobre el sujeto u objeto encuadrado e iluminado (GUBERN, 1994, p. 270).

Entonces podemos concluir que la connotación es todo lo contrario a la denotación, está referida de la definición que cada uno le da a una imagen, es totalmente subjetiva porque va a depender de las vivencias, experiencias, valores, estereotipos sociales y más, los cuales se fusionan logrando así una sola interpretación, así una imagen para uno puede significar algo mientras que para otra persona todo lo contrario.

SIMPLICIDAD Y COMPLEJIDAD

Las imágenes complejas requieren del espectador más atención y más tiempo de dedicación para su análisis. Una imagen compleja no precisa tener muchos elementos y a la inversa, una imagen simple, no necesariamente tiene que tener pocos elementos (Aparici, García, Fernández, Osuna, 2006 p. 205).

En la serie *Stranger Things*, la simplicidad juega un rol importante, ya que representa las imágenes en cuanto a la vida de Will Bayer de forma sencilla adaptada a los años 80 en Norte América, en cuanto a imágenes compuestas por pocos elementos en un mismo plano o elementos que se agrupan y forman una sola composición común como observamos en el sótano de la casa de Mike.

La dimensión alterna presentada en la serie, es un conjunto de imágenes complejas las cuales tienen elementos que para su comprensión tiene que observarse detenidamente para entender su estructura.

ORIGINALIDAD O REDUNDANCIA

Según Pratkanis y Aronson (1994) citados en el libro *La imagen: Análisis y representación de la realidad* indica que “la repetición de mensajes, imágenes y eslóganes sencillos pueden crear nuestro conocimiento del mundo, definiendo lo que es verdad y concretando cómo hemos de conducir nuestra vida [...] La repetición puede así crear su propia verdad”.

Una imagen puede estar integrada por elementos nuevos o bien por elementos repetidos, en el primer caso la imagen es original y en el segundo, redundante. La originalidad no solo se logra utilizando solo signos abstractos, sino realizando un planteamiento que no responda exclusivamente a los tópicos y clichés ya establecidos (Aparici, García, Fernández, Osuna, 2006, p. 215).

Entonces podemos señalar que mientras se empleen elementos visuales innovadores significando la realidad, estas resultaran más originales que las otras que casi siempre utilizan los mismos elementos para señalar ese mismo contexto.

En cuanto la serie *Stranger Things* la originalidad se presenta en sus elementos visuales tanto en el bosque y la ciudad, hasta en los sótanos en los cuales los niños se reúnen para planear la búsqueda de Will, un contenido muy característico de la serie, es además la originalidad de las imágenes y la composición, los temas tocados como el uso de una dimensión alterna de terror, el uso de referencias de algunas series y películas de los años 80 son un claro ejemplo de redundancia en la composición audiovisual, esta redundancia en lugar de ser criticada, fue ovacionada por la crítica que consideran una excelente serie.

ELEMENTOS SONOROS

En la actualidad, el lenguaje audiovisual requiere inevitablemente de los elementos sonoros al momento de elaborar contenido apoyándose principalmente en los

soportes digitales de alta definición los cuales proporcionan la transmisión y captación de la música, la voz , los efectos especiales y los silencios.

Cuando nos referimos a elementos sonoros, debemos comprender que no es una sensación captada por el oído, es decir nuestro sentido del oído capta las ondas sonoras que viajan en el aire a través de vibraciones, mediante los cuales percibimos los sonidos de nuestro entorno, no obstante estas vibraciones no tan solo se pueden transmitir por el aire sino por elementos electro acústicos. (Fernández Diez y Martínez Abadía, 1999, p.62).

Las canciones empleadas en Stranger Things fueron las siguientes:

	CANCIÓN	AUTOR	GÉNERO
EPISODIO N° 1	- She Has Funny Cars - White Rabbit - Can't Seem to Make You Mine	Jefferson Airplane Jefferson Airplane The Seeds	Rock Rock Rock
EPISODIO N° 2	- Should I Stay or Should I Go - I Melt With You - Hazy Shade of Winter - Tie a Yellow Ribbon	The Clash Modern English The Bangles The Dawn	Punk Rock Rock Rock
EPISODIO N° 3	- Heroes - Waiting for a Girl Like You	Peter Gabriel Foreigner	Rock Rock
EPISODIO N° 4	- Atmosphere - Should I Stay Or Should I Go	Joy Division The Clash	Post punk Punk
EPISODIO N° 5	- Elegia - Nocturnal Me	New Order Echo & The Bunnymen	Post punk Post punk
EPISODIO N° 6	- Sunglasses at Night - The Bargain Store	Corey Hart Dolly Parton	Country
EPISODIO N° 7	- Fields of Gold	Vangelis	Músico clásico
EPISODIO N° 8	- When It's Cold I'd Like to Die	Moby	Compositor música electrónica

Fuente: Elaboración propia

Para generar la voz en una producción audiovisual, se deben considerar dos aspectos principales, primero; conocer debidamente al público al cual nos vamos a dirigir, ya que no es lo mismo transmitir con palabras un documental científico de la Nasa, que transmitir un programa para niños, la voz debe ser clara, con la tonalidad

y matiz necesarios para poder representar adecuadamente las emociones del personaje. El segundo aspecto para poder transmitir un mensaje con la voz, es el guion literario, el cual debe estar escrito adecuadamente para ser representado por los actores.

Un elemento muy destacado y sin el cual regresaríamos más de 100 años en el tiempo, es la voz dentro del lenguaje audiovisual, ya que no tan solo nos puede transmitir palabras, sino que es el principal elemento de interacción en la serie, es decir los personajes pueden mostrar diversas emociones mediante el tono de su voz generado en determinados momentos (Rodero, 2007, p.29).

LA MÚSICA

La música además de transmitir sonidos armónicos, es un elemento que transmite emociones y expresiones que ayudan a reforzar las situaciones de las escenas en las producciones audiovisuales en la cual, muchas veces, somos inconscientes que la música es la responsable de lograr esas sensaciones.

El uso de la música en una producción audiovisual, no es meramente decorativa o estética, sino que forma parte de la creación de emociones dentro del entorno de la película, es decir usar la música no de forma arbitraria puede crear en el público sensaciones que contextualicen mejor el ambiente visual vivido (Funciones de la música en el cine por Teresa Fraile Prieto, 2003, p.60).

EL SILENCIO

Todo lo que no ocupa un espacio se puede calificar como vacío, mas no en silencio, pese que no es representado como un ente material, es importante en la contextualización, es así cuando hablamos, no hablamos de forma corrida, sino que

las palabras se dividen por pequeños silencios que le dan orden. Es decir el silencio también es un sonido independiente.

El silencio delimita núcleos narrativos, constituye un movimiento afectivo: "El silencio es la lengua de todas las fuertes pasiones: amor, cólera, sorpresa y miedo" dice (Bruneau, 2000, p.76).

El uso de los silencios en la serie Stranger Things se presentan en las escenas de suspenso, donde se aproxima un momento de tensión emocional o muerte.

LOS EFECTOS DE SONIDOS

Cuando recién nació el cine sonoro los efectos de sonido se grababan minuciosamente en cada escena, es decir en lugar de dar realismo, se creaba un surrealismo, ya que nosotros cuando estamos en un lugar solo percibimos los sonidos que nos interesan, y el resto pasan desapercibidos aseguran Fernández Díez y Martínez Abadía (1999, p.73).

Así como la voz, la música y el silencio, los efectos de sonido son el complemento ideal para la adaptación sugestiva del entorno y de las acciones que se realizan en la serie, sería inconcebible que aparezca una escena de lluvia y truenos y no se representes adecuadamente por sonidos representativos de los mismos.

Antes de la época digital, los efectos de sonido eran generados de manera manual, ya sean con plásticos, globos, botellas o instrumentos musicales, lo cual actualmente para muchas producciones por no decir todas ha quedado en el olvido, es decir los efectos de sonidos actuales son en su mayoría generados por computadora mediante sintetizadores digitales, los cuales agregan integración en la secuencia.

Según Juan Carlos Asinten los efectos de sonidos pueden cumplir diversas funciones:

- Reforzar las escenas ocurridas y elementos reales, es decir acompañar con sonidos temporales como el cierre de una puerta o un cristal roto, Mayormente

estos efectos son captados de la realidad, con grabadores de sonido profesionales, pero otras veces son creados en laboratorios.

- Forzar el ambiente ocurrido, A diferencia de la primera función que era reforzar los elementos reales, aquí se necesita incluir elementos sonoros que den ambientación adicional a la escena, por ejemplo en una sala donde no hay ninguna persona se escucha unos pasos sobre el piso de madera viejo, ello crea un aire de misterio en la escena.

Es cierto que las audiencias recurren a los medios de comunicación ya que buscan satisfacer de algún modo sus necesidades, estos se diferencian uno del otro por sus particularidades propias como ocurre en las llamadas líneas editoriales que es referido al tipo de ideología o mentalidad del medio escrito, se califica como sensacionalistas, deportivas, políticas etc. Y cada uno decide que ver o que escuchar según sean nuestras necesidades, ello tiene referencia en la teoría de Usos y Gratificaciones

Toma como punto de partida al consumidor de los medios más que los mensajes de estos, y explora su conducta comunicativa en función de su experiencia directa con los medios.

La teoría de usos y gratificaciones indica que las personas utilizan los medios de comunicación o los contenidos de éstos, para satisfacer necesidades existentes. Queda abierta la cuestión, si efectivamente obtienen lo que buscan. La satisfacción de una necesidad y la gratificación que se obtenga determina la exposición al medio. (Fernández y Galguera, 2009, p. 104).

“Los medios de comunicación masivos satisfacen algunas clases de necesidades, entre ellas cognitivas (ganancia de conocimiento), las estético-afectivas [...], las de evasión (entretenimiento) y las integradoras” (Díaz, 2012, p. 31).

En suma, podemos afirmar que los investigadores de los efectos limitados de los medios apoyan todas estas conjeturas en los siguientes tres

argumentos: (1) que los miembros de las audiencias procesan los mensajes selectivamente; (2) que la motivación de las audiencias se basa en sus necesidades, deseos e intereses privados; (3) que los significados que otorgan los miembros de las audiencias a los mensajes de los medios son construcciones sociales (Miguel, 2010, p. 245).

Los teóricos Katz, Gurevitch y Hass, señalan que los individuos reciben cinco tipos de recompensas de los medios (Miguel, 2010. p. 232).

- Cognoscitivas, referida a aumentar conocimientos.
- Afectivas, fortalecer las experiencias emocionales
- De integración personal, mejorar la autoestima y estabilidad emocional.
- De integración social, reforzar los vínculos sociales y familiares.
- De evasión o escape, liberar tensiones, reducir la ansiedad y diversión

Son finalmente los jóvenes quienes disponen entre la parrilla de opciones tanto en la televisión, canales online, plataformas virtuales, y otros qué a ver y que no y cuáles serán los fines que sacaran de ello.

Además esta investigación se apoya en la Teoría Cognitiva de la Percepción la cual sostiene que la percepción, consiste en reconocer un estímulo, interpretar la información procedente de la sensación y esa interpretación de las sensaciones se da mediante los esquemas cognitivos, el cual es un conjunto organizado de datos o conocimientos almacenados en la memoria, incluye datos/conocimientos de todo tipo: secuencias de acción, personajes, objetos, características del contexto, metas.

Nos sirve para tener una idea de cómo son o funcionan las cosas habitualmente en cada situación / escena / contexto, y así comprenderlas y adaptarnos más eficientemente (Vonn, 1986, p.28).

Guía la interpretación de las sensaciones nuevas, que pasan a integrarse en los esquemas cognitivos existentes.

1.5. Formulación del problema

1.5.1. Problema general

¿Cuál es la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017?

1.5.2. Problemas específicos

- A) ¿Cuál es la percepción de los elementos morfológicos visuales en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017?

- B) ¿Cuáles son los elementos morfológicos sonoros preferidos en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017?

1.6. Hipótesis

“No todas las investigaciones cuantitativas plantean hipótesis... Las Investigaciones cuantitativas que formulan hipótesis son aquellas cuyo planteamiento define que su alcance será correlacional o explicativo, o las que tienen un alcance descriptivo, pero que intentan pronosticar una cifra o un hecho” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.92).

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Describir la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017.

1.7.2. Objetivos específicos

- A) Identificar los elementos morfológicos visuales percibidos en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017.
- B) Identificar los elementos morfológicos sonoros preferidos en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017.

II. METODO

2.1. Diseño de la investigación

La presente investigación es de enfoque cuantitativo (paradigma positivista) de nivel descriptivo simple, diseño no experimental – transversal, de tipo aplicada

En un estudio no experimental no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza. En la investigación experimental...no se tiene control directo sobre dichas variables ni se puede influir sobre ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos (Hernández, Fernández y Baptista .2010 p.149). Además de ser de tipo transversal, porque se recogerán datos en una unidad de tiempo” Hernández (2006, p.208).

2.1.1 Enfoque

La investigación presenta un enfoque cuantitativo. Para Hernández, R. (2013) en su libro de metodología de la investigación científica, precisa una investigación cuantitativa como lo más objetiva posible. “Los fenómenos que miden no deben ser afectados por el investigador, quien debe evitar en lo posible que sus temores, deseos, creencias y tendencias influyan en los resultados del estudio” (p.6).

2.1.2 Tipo de Estudio

La investigación es de tipo aplicada, debido a que busca obtener conocimientos nuevos con aplicación los problemas de la realidad. Para carrasco (2009) “Este tipo de estudio se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios de un determinado sector de la realidad” (p.43).

2.1.3 Nivel

La investigación presenta un nivel descriptivo.

“La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (Hernández, Fernández y Baptista, 2003, p.119).

2.2. Variables

Variable X: Percepción de elementos morfológicos del lenguaje audiovisual

Operacionalización:

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	ÍTEMS
PERCEPCIÓN DE ELEMENTOS MORFOLÓGICOS	"Proceso cognitivo en el cual las personas seleccionan, organizan e interpretan estímulos del medio ambiente – exterior (serie) o de fuentes internas (necesidades)" (Olamendi, p.13).	Son los que el público percibe en primera instancia, es decir lo que sus sentidos aprecian, como los colores, las líneas y sonidos que en conjunto componen una escena y tiene un impacto visual ya sea favorable o desfavorable, dependiendo el adecuado trabajo que se haya realizado a la hora de generar la composición de las imágenes.	ELEMENTOS MORFOLÓGICOS VISUALES	Iconicidad o Abstracción	Likert	1- ¿Identificó usted en casa de Mike, adaptaciones escenografía visuales que representan la realidad vivida en los años 80? 2-¿En qué medida la serie Stranger things, es una representación visual de una historia real? 3- El personaje "Once" en el transcurso de la serie ¿representa visualmente una niña con poderes sobrenaturales?
				Denotación Y Connotación		4- En la serie ¿pudo identificar claramente las representaciones visuales en las locaciones que hacen referencia a otra series o películas de terror de los años 80? 5- ¿Las luces navideñas utilizadas por la madre de Will, representan un canal de comunicación entre los dos? 6- Para usted ¿la escena en la cual "Once" detiene una camioneta policial y la hace volar, representa una referencia directa a otras películas de la época? 7- Para usted ¿la escena en la que Will vomita una larva, representaría visualmente una secuela de su secuestro y traslado a una dimensión alterna? 8- En el último episodio de la serie, ¿la desintegración en partículas rojas de "once" junto con el monstruo, representan visualmente la muerte de ambos personajes?
				Simplicidad o Complejidad		9- ¿Diría usted que la composición de imágenes observadas en conjunto en cada escena, le fueron de fácil entendimiento? 10- ¿En algún momento de la serie, usted necesitó poner pausa o repetir la escena para poder entenderla? 11- Considera usted que ¿El modelo de bicicletas utilizadas en la serie, lograron transportarlo a los años 80?
				Originalidad Redundancia		12- Para usted ¿el uso de bosques en la serie, representa el género clásico de terror? 13- Dentro de elementos visuales poco utilizados en series de terror, el uso de walkie talkies en que medida le pareció un elemento novedoso?
			ELEMENTOS MORFOLÓGICOS SONOROS	La voz		14- Después de ver la serie ¿recuerda las voces de los personajes principales? 15- Cree usted que ¿el tono de voz de los personajes, transmiten adecuadamente su personalidad? 16- ¿Usted encuentra la tonalidad de voz de "Eleven" expresiva emocionalmente?
				La música		17- Usted considera que la música empleada a lo largo de la primera temporada ¿hace referencia a la de los años 80? 18- ¿Usted percibe el Rock como género musical predominante en la serie? 19- ¿Las canciones utilizadas, evocaron en usted algún sentimiento de nostalgia? 20- ¿Considera usted que la música post punk y rock en las escenas dramáticas de Stranger Things intensificaron su preferencia de la serie?
				Los silencios		21- Para usted ¿en qué medida los silencios usados en la serie, crean suspenso de lo que vendrá en la siguiente escena? 22- ¿Usted percibe que el silencio utilizado en las evocaciones del personaje "Eleven" logran representar sus vagos recuerdos?
				Efectos de sonido		23- Diría usted que ¿los efectos de sonidos tenebrosos, producidos digitalmente, acompañan adecuadamente las acciones sucedidas en la realidad sobrenatural? 24- En su opinión ¿usted encuentra a los efectos de sonido de terror como elemento principal de la serie? 25- ¿Con qué frecuencia usted percibió los efectos de sonido sobrenaturales en la serie?

2.3. Unidad de análisis, población, muestra y muestreo

2.3.1. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo conformada por los colaboradores del BCP del distrito de Los Olivos, 2017.

2.3.2. Población de estudio

El colectivo poblacional estuvo conformado por los 120 colaboradores de las siete agencias del BCP ubicadas en el distrito de Los Olivos, 2017.

2.3.3. Muestra

El tamaño de la muestra para la aplicación del cuestionario, se conformó por 45 colaboradores de 25 a 35 años de edad de las siete agencias del BCP ubicadas en el distrito de Los Olivos, 2017.

- Agencias BCP en Los Olivos:
 1. Agencia Pro en Av. Alfredo Mendiola
 2. Agencia Los Olivos en Av. Carlos E. Izaguirre
 3. Agencia Villasol en Av. Huandoy Mz. J Lote
 4. Agencia Antunez De Mayolo en Av. Antúnez De Mayolo
 5. Agencia Huandoy en Av. Naranjal No.
 6. Agencia Mendiola en Av. Alfredo Mendiola
 7. Agencia Angelica Gamarra en Av. Angélica Gamarra S/N Lt.

Según Tamayo y Tamayo, (1997) "La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación" (p.114)

Cadenas (1974) afirma que la "muestra debe ser definida en base de la población, y las conclusiones que se obtengan de dicha muestra solo podrán referirse a la población en referencia (p.97)".

El tamaño de la muestra se calculó aplicando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 p(1-p)N}{e^2(N-1) + Z^2 p(1-p)}$$

Dónde:

Z= 1.645 (para el nivel de confianza del 90%)

e= 0.10 (error de estimación)

N=120 (tamaño de población)

p=0.50

Reemplazando:

$$n = \frac{(1.645)^2 0.50(1-0.50)120}{0.10^2(120-1) + (1.645)^2 0.50(1-0.50)}$$

$$n = \frac{2.71 \times 0.50 \times 0.5 \times 120}{0.01 \times 119 + 2.71 \times 0.25}$$

$$n = \frac{81.3}{1.8} = 45$$

2.3.4 Muestreo

La técnica del muestro utilizado para esta investigación, fue aleatorio simple, quiere decir que cada uno de los individuos de la población tiene posibilidad de ser seleccionado.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.4.1. Técnica de instrumentos de recojo de información

La técnica de recolección de datos que se utilizó para la siguiente investigación, es “el cuestionario o encuesta” la cual es una técnica sencilla y práctica.

“La encuesta es el método más apropiado, confiable y valido (...), logra mayor alcance, incluso, si puede enviarse por correo electrónico, lo cual también significa un menor costo en comparación con las entrevistas telefónicas y las entrevistas personales” (Arbaiza, 2014, p.209).

2.5. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Para la presente investigación, se elaboró el instrumento de recolección de datos (encuesta) el cual contiene 25 preguntas distribuidas apropiadamente, los cuales van acorde a cada dimensión de la investigación, con preguntas referidas directamente al tema formulado de modo sencillo.

2.5.1. Validación del instrumento de medición

Continuando con el trabajo de investigación, el cuestionario elaborado fue sometido a la revisión de tres expertos en el campo de la comunicación audiovisual, para que este pueda tener valor de confiabilidad y a su vez, para que estos lo revisaran según sus conocimientos.

Especialistas que validaron fueron:

- Percy Bozetta Salvatierra (Productor audiovisual en Latina)
- Augusto Guerrero Obando (Productor en krea Dream Factory)
- Tello Valencia Cindy (Pre producción audiovisual en Phoenix Producciones)

Luego de haber realizado la validación con los expertos, procedimos con la validación a través del “Coeficiente de V de Aiken” la cual debe arrojar un porcentaje mayor a 75% para que dicho instrumento sea válido.

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

Siendo:

S= La suma de “si” dados por los expertos

Si=Valor asignado por el juez

n= Número de jueces

c= Número de valores de la escala de valoración

COEFICIENTE DE VALIDACIÓN

V DE AIKEN

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

Fuente: elaboración propia.

2.6. Confiabilidad del instrumento de medición

Luego de aplicar el cuestionario a diez personas, se utilizó el Coeficiente de Alfa de Cronbach para validar la fiabilidad del instrumento aplicando la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

ALFA DE CRONBACH

Dónde:

K: El número de ítems

S_i^2 : Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Para este trabajo de investigación, el Coeficiente del Alfa de Cronbach resultó dar **0.83**, lo cual representa que es confiable.

Teniendo en cuenta los rangos y las magnitudes de Ruiz (2002) tenemos los siguientes valores de confiabilidad que se aprecian en la tabla:

Rangos	Magnitud
0.01 a 0.20	Confiabilidad nula
0.21 a 0.40	Confiabilidad baja
0.41 a 0.60	Confiable
0.61 a 0.80	Muy confiable
0.81 a 1.00	Excelente confiabilidad

2.7. Métodos de análisis de datos

Tras recolectar la información, el análisis de los datos será utilizando el método estadístico y en este caso manejaremos los programas de SPSS y Excel que son programas similares, los cuales están orientados a los datos detallados.

SPSS resulta ser una de las herramientas con mayor utilización en lo que respecta a datos estadísticos y ámbito académico mundialmente, es un software que permite trabajar con bases de datos de inmensas.

2.8. Aspectos Éticos

La información que tiene esta investigación tiene bases estudiadas y a su vez analizadas, además de citar correctamente a los autores

de las tesis, libros, páginas webs, etc que se han consultado para este trabajo, respetando el manual APA 2017.

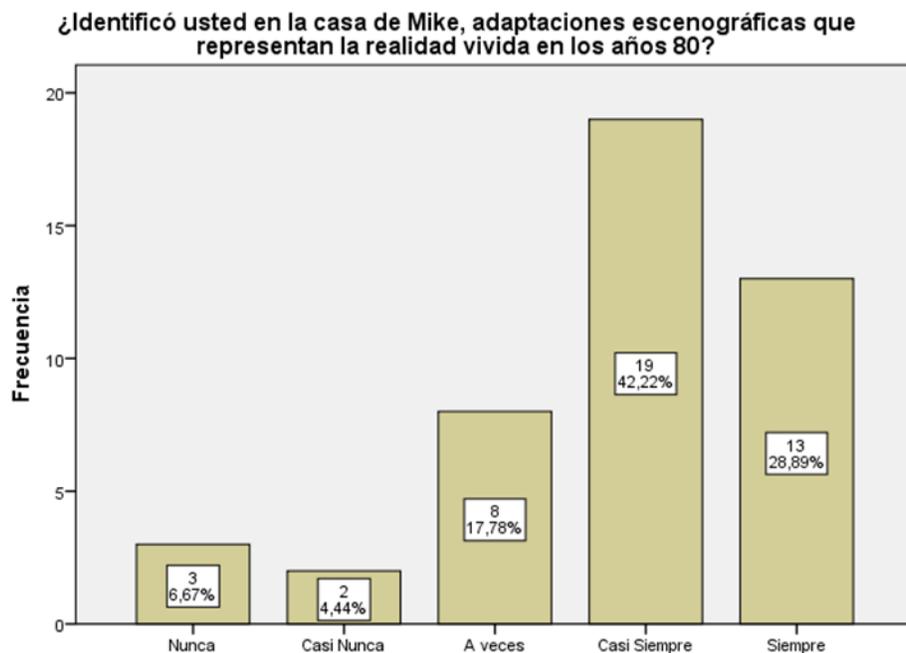
Para la aplicación de las encuestas en la organización, se requirió una carta de presentación a la facultad de Ciencias de la Comunicación dirigida al Banco de Crédito BCP para obtener el permiso correspondiente.

III. RESULTADOS

TABLA N°1

¿Identificó usted en casa de Mike, adaptaciones escenográficas que representan la realidad vivida en los años 80?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	6,7	6,7	6,7
	Casi Nunca	2	4,4	4,4	11,1
	A veces	8	17,8	17,8	28,9
	Casi Siempre	19	42,2	42,2	71,1
	Siempre	13	28,9	28,9	100,0
	Total	45	100,0	100,0	



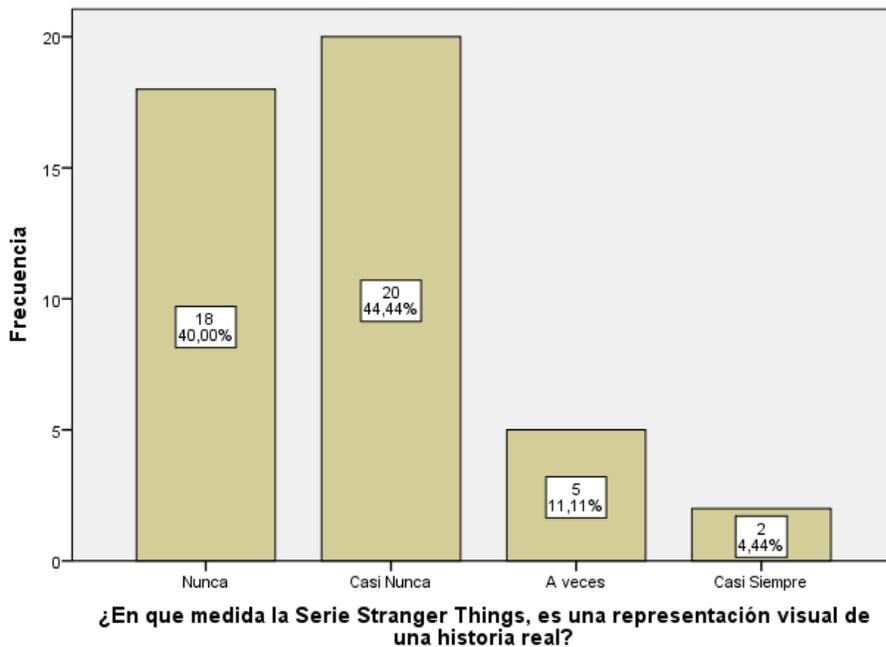
Interpretación: Del 100% de encuestados, el 42.22 % dijo haber identificado casi siempre en casa de Mike, adaptaciones escenográficas que representan la realidad vivida en los años 80 en EEUU mientras que solo el 6.67% indicó que nunca identificó dichas adaptaciones.

TABLA 02

¿En qué medida la Serie Stranger Things, es una representación visual de una historia real?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	18	40.0	40.0	40,0
Casi Nunca	20	44.4	44.4	84,0
A veces	5	11.1	11.1	95,6
Casi siempre	2	4.4	4.4	100.0
Total	45	100.0	100.0	

¿En que medida la Serie Stranger Things, es una representación visual de una historia real?



Interpretación:

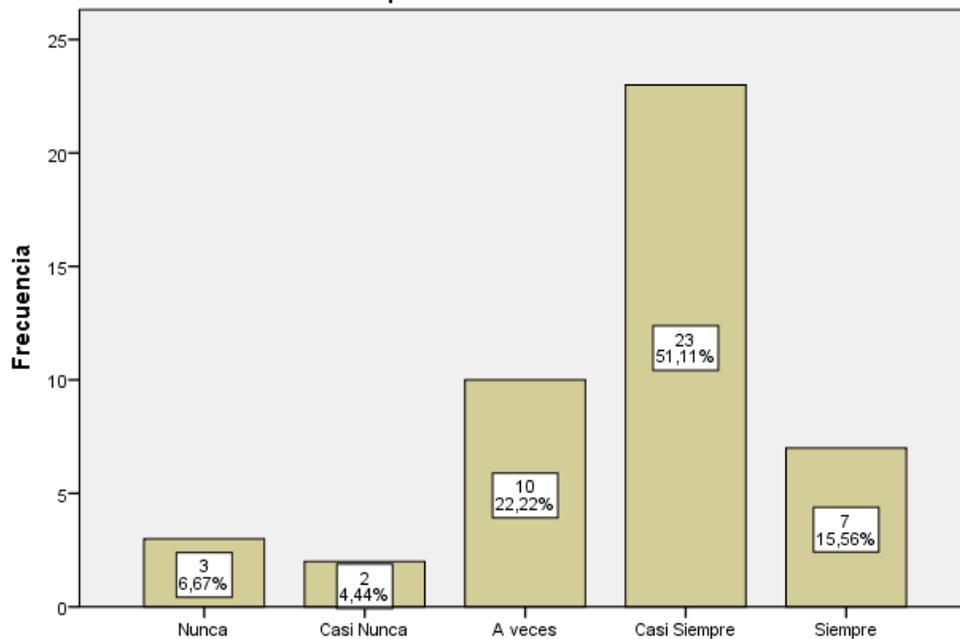
Del total de encuestados, el 44.44 % considera que la serie Stranger Things casi nunca es una representación visual de una historia real, seguido de un 40% que indican que nunca representa una historia real, mientras que solo el 4 % considera que sí lo es.

TABLA 03

¿En el transcurso de la serie, el personaje "Eleven" representa visualmente una niña con poderes sobrenaturales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	6,7	6,7	6,7
	Casi Nunca	2	4,4	4,4	11,1
	A veces	10	22,2	22,2	33,3
	Casi siempre	23	51,1	51,1	84,4
	Siempre	7	15,6	15,6	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿En el transcurso de la serie, el personaje "Eleven" representa visualmente una niña con poderes sobrenaturales?



¿En el transcurso de la serie, el personaje "Eleven" representa visualmente una niña con poderes sobrenaturales?

Interpretación:

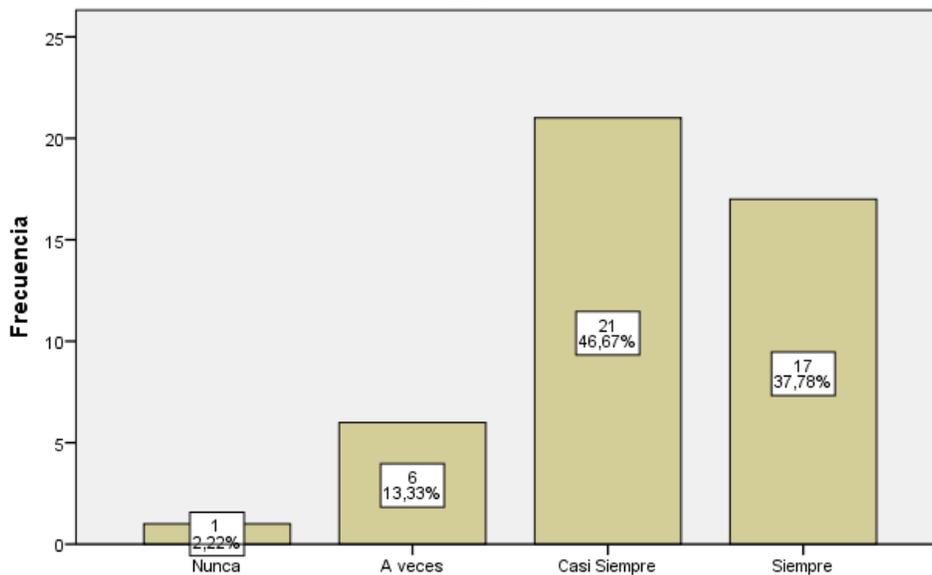
Del 100% de encuestados, el 51% considera que casi siempre el personaje "Eleven" representa visualmente una niña con poderes sobrenaturales, y tan solo un mínimo de 6.7% indicó que no representa nunca una niña con poderes especiales.

TABLA 04

En la serie ¿pudo identificar claramente las representaciones visuales en las locaciones que hacen referencia a otras series o películas de terror de los años 80?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2,2	2,2	2,2
	A veces	6	13,3	13,3	15,6
	Casi siempre	21	46,7	46,7	62,2
	Siempre	17	37,8	37,8	100,0
		45	100,0	100,0	

En la serie ¿pudo identificar claramente las representaciones visuales en las locaciones que hacen referencia a otra series o películas de terror de los años 80?



En la serie ¿pudo identificar claramente las representaciones visuales en las locaciones que hacen referencia a otra series o películas de terror de los años 80?

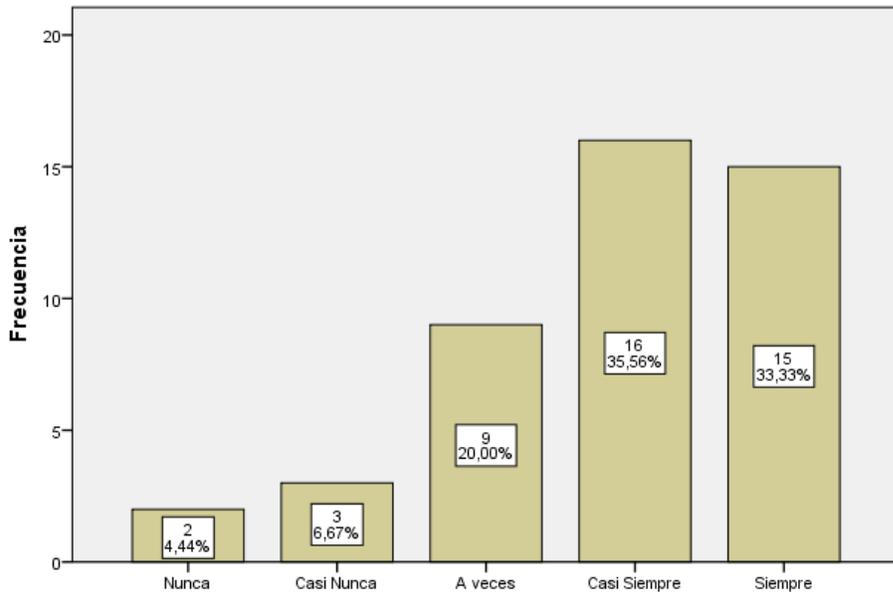
Interpretación: Del total de encuestados, el 47% indicó que casi siempre pudieron identificar las representaciones visuales que se utilizaron en otras series y películas de los años 80, mientras que tan solo un 2 % no pudo identificar dichos elementos plenamente.

TABLA 05

¿Las luces navideñas utilizadas por la madre de Will, representan un canal de comunicación entre los dos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	4,4	4,4	4,4
	Casi Nunca	3	6,7	6,7	11,1
	A veces	9	20,0	20,0	31,1
	Casi Siempre	16	35,6	35,6	66,7
	Siempre	15	33,3	33,3	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Las luces navideñas utilizadas por la madre de Will, representan un canal de comunicación entre los dos?



¿Las luces navideñas utilizadas por la madre de Will, representan un canal de comunicación entre los dos?

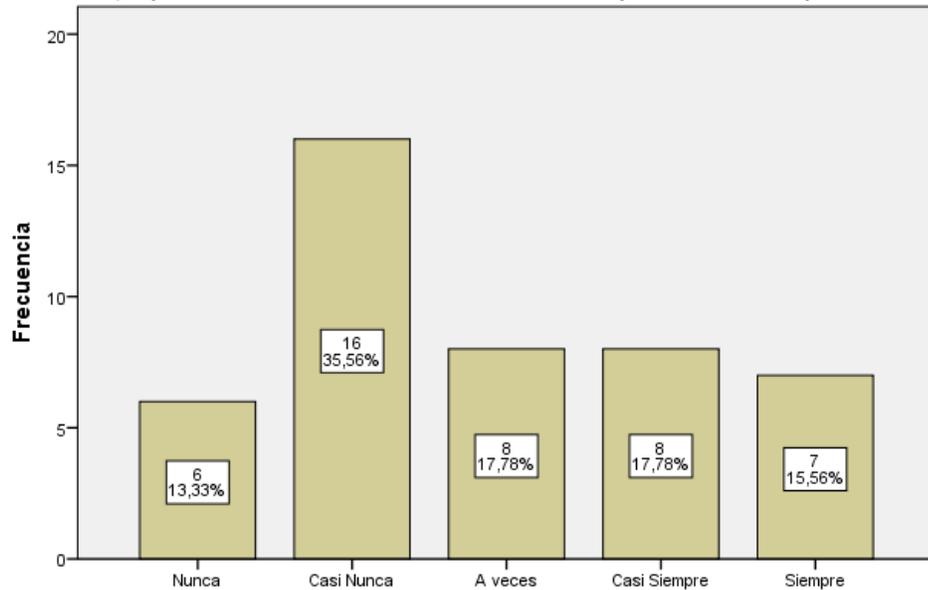
Interpretación: Del 100% de encuestados, el 69% indicó que las luces navideñas representan siempre y casi siempre un canal de comunicación entre los dos personajes, y tan solo un 4% de encuestados indicó que no representa rotundamente un canal de comunicación.

TABLA 06

Para usted ¿la escena en la cual "Once" detiene una camioneta policial y la hace volar, representa una referencia directa a otras películas de la época?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	13,3	13,3	13,3
	Casi Nunca	16	35,6	35,6	48,9
	A veces	8	17,8	17,8	66,7
	Casi Siempre	8	17,8	17,8	84,4
	Siempre	7	15,6	15,6	100,0
Total		45	100,0	100,0	

Para usted ¿la escena en la cual "Once" detiene una camioneta policial y la hace volar, representan una referencia directa a otras películas de la época?



Para usted ¿la escena en la cual "Once" detiene una camioneta policial y la hace volar, representan una referencia directa a otras películas de la época?

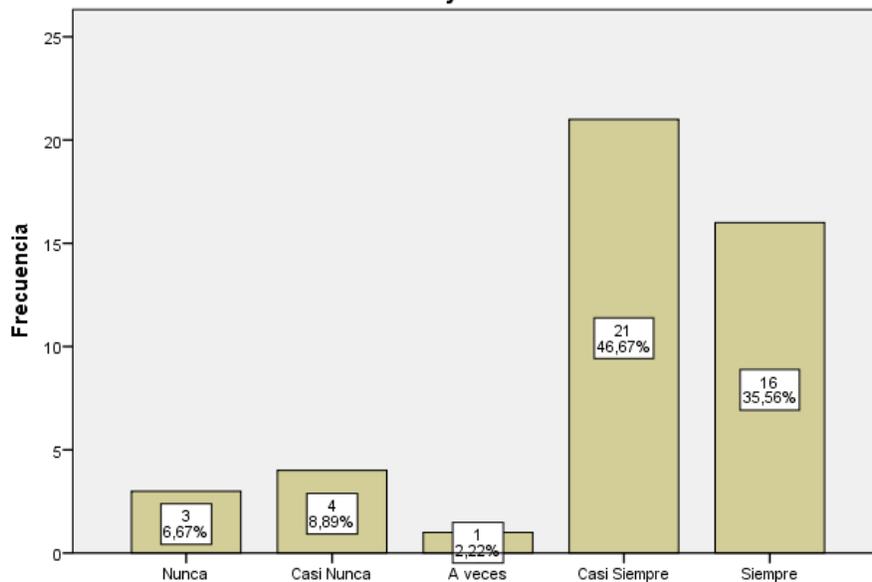
Interpretación: Del total de encuestados, un 36% indicó que dicha escena casi nunca es una referencia directa a otras películas de la época, mientras que el 16% indicó que si es una referencia a otras películas de la época.

TABLA 07

Para usted ¿la escena en la que Will vomita una larva, representaría visualmente una secuela de su secuestro y traslado a otra dimensión?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	6,7	6,7	6,7
	Casi Nunca	4	8,9	8,9	15,6
	A veces	1	2,2	2,2	17,8
	Casi Siempre	21	46,7	46,7	64,4
	Siempre	16	35,6	35,6	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Para usted ¿La escena en la que Will vomita una larva, representaría visualmente una secuela de su secuestro y traslado a otra dimensión?



Para usted ¿La escena en la que Will vomita una larva, representaría visualmente una secuela de su secuestro y traslado a otra dimensión?

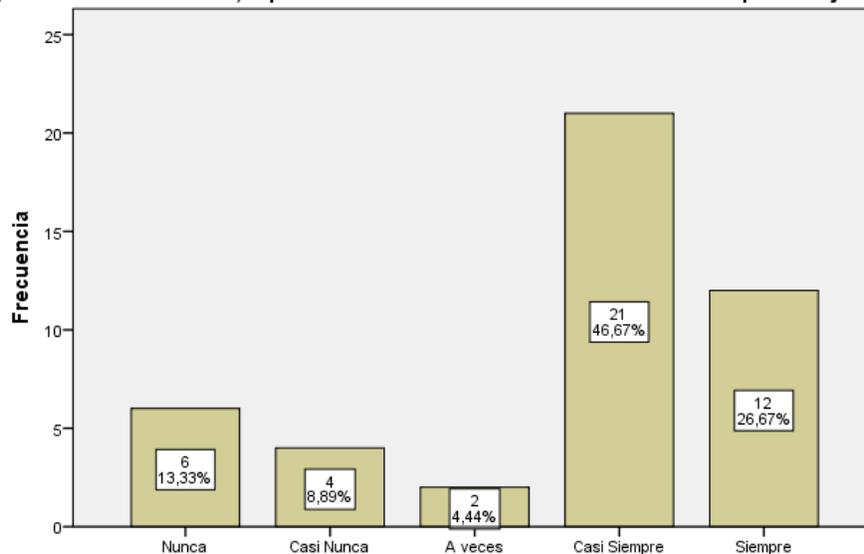
Interpretación: Del total de los encuestados, el 47 % indicó que casi siempre la escena en que el personaje Will vomita una larva representa una secuela de su secuestro y traslado a otra dimensión y sólo un 7% indicó que no representaría visualmente secuelas de su secuestro.

TABLA 08

En el último episodio de la serie ¿la desintegración en partículas rojas de "Once" junto con el monstruo, representan visualmente la muerte de ambos personajes?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Nunca	6	13,3	13,3	13,3
Casi Nunca	4	8,9	8,9	22,2
A veces	2	4,4	4,4	26,7
Casi Siempre	21	46,7	46,7	73,3
Siempre	12	26,7	26,7	100,0
Total	45	100,0	100,0	

En el último episodio de la serie ¿la desintegración en partículas rojas de "Once" junto con el monstruo, representan visualmente la muerte de ambos personajes?



En el último episodio de la serie ¿la desintegración en partículas rojas de "Once" junto con el monstruo, representan visualmente la muerte de ambos personajes?

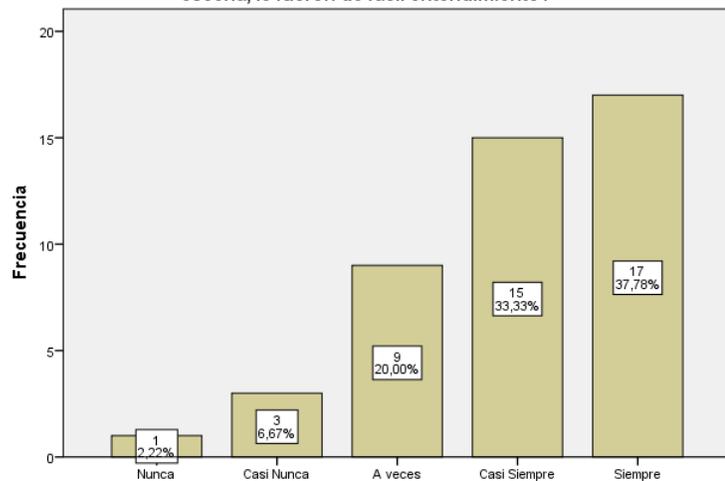
Interpretación: Del 100% de encuestados, el 47% considera que casi siempre la desintegración en partículas rojas de Once junto con el monstruo, representa visualmente la muerte de ambos personajes, mientras que un 13% considera que nunca representa ello.

TABLA 09

¿Diría usted que la composición de imágenes observadas en conjunto en cada escena, le fueron de fácil entendimiento?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	1	2,2	2,2	2,2
Casi Nunca	3	6,7	6,7	8,9
A veces	9	20,0	20,0	28,9
Casi Siempre	15	33,3	33,3	62,2
Siempre	17	37,8	37,8	100,0
Total	45	100,0	100,0	

¿Diría usted que la composición de imágenes observadas en conjunto en cada escena, le fueron de fácil entendimiento?



¿Diría usted que la composición de imágenes observadas en conjunto en cada escena, le fueron de fácil entendimiento?

Interpretación:

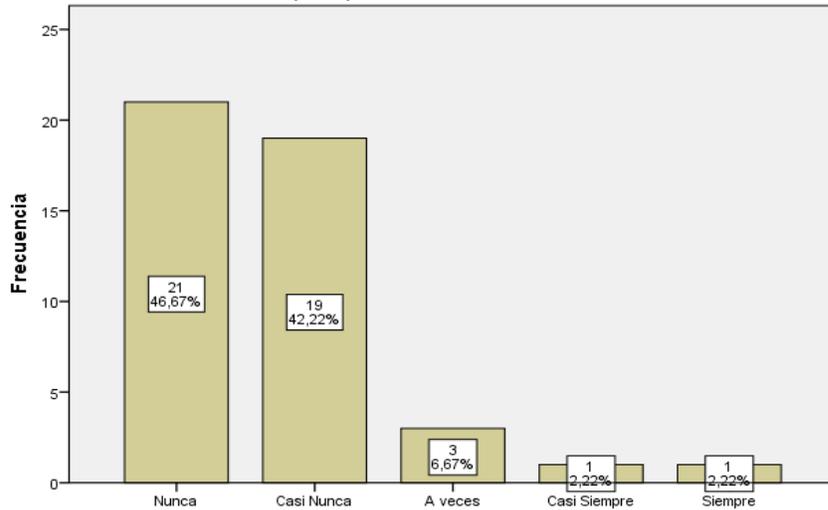
Del total de los encuestados, el 38% considera que siempre les fue de fácil entendimiento las escenas observadas en conjunto seguido de un 33% que consideran que casi siempre las entendieron y sólo un 2% indicó que nunca les fue de fácil entendimiento.

TABLA 10

¿En algún momento de la serie, usted necesitó poner pausa o repetir la escena para poder entenderla?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	21	46,7	46,7	46,7
	Casi Nunca	19	42,2	42,2	88,9
	A veces	3	6,7	6,7	95,6
	Casi Siempre	1	2,2	2,2	97,8
	Siempre	1	2,2	2,2	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿En algún momento de la serie, usted necesitó poner pausa o repetir la escena para poder entenderla ?



¿En algún momento de la serie, usted necesitó poner pausa o repetir la escena para poder entenderla ?

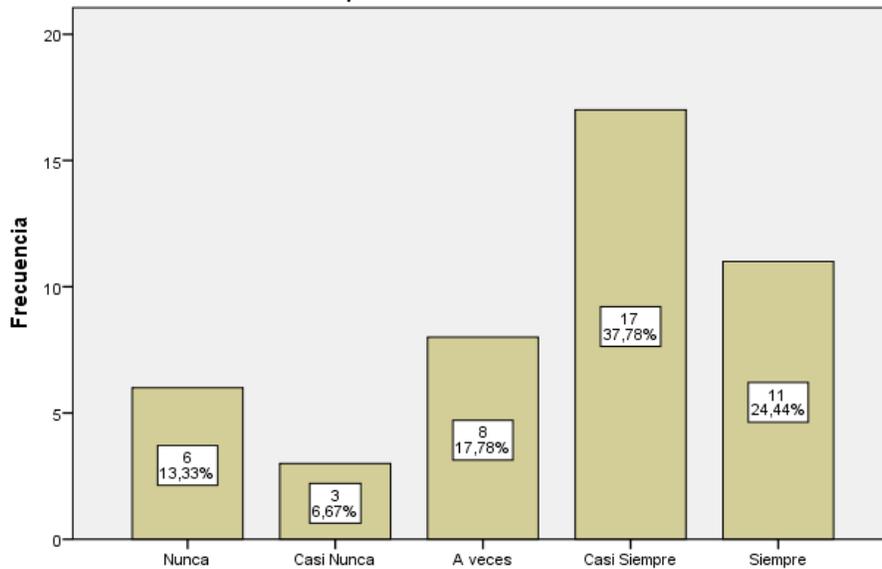
Interpretación: Del total de encuestados, sólo el 4% indicó que siempre y casi siempre, necesitó poner pausa o repetir una escena para poder entenderla mientras que un 47% manifestó que nunca necesitó hacer ello para poder entender alguna escena

TABLA 11

¿Considera usted que el modelo de bicicletas utilizadas en la serie, lograron transportarlo a los años 80?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	13,3	13,3	13,3
	Casi Nunca	3	6,7	6,7	20,0
	A veces	8	17,8	17,8	37,8
	Casi Siempre	17	37,8	37,8	75,6
	Siempre	11	24,4	24,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Considera usted que el modelo de bicicletas utilizadas en la serie, lograron transportarlo a los años 80?



¿Considera usted que el modelo de bicicletas utilizadas en la serie, lograron transportarlo a los años 80?

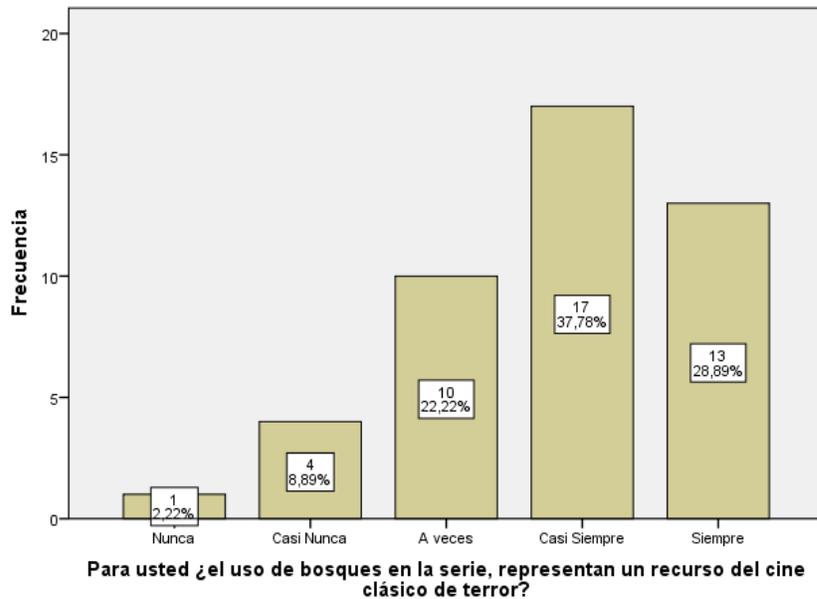
Interpretación: Del total de encuestados, el 37,8% considera que siempre y el 24,4% siempre el modelo de bicicletas utilizadas lograron transportarlo a los años 80's, es decir más de la mitad y solo un 6% manifestó que nunca.

TABLA 12

Para usted ¿el uso de bosques en la serie, representan un recurso del cine clásico de terror?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2,2	2,2	2,2
	Casi Nunca	4	8,9	8,9	11,1
	A veces	10	22,2	22,2	33,3
	Casi Siempre	17	37,8	37,8	71,1
	Siempre	13	28,9	28,9	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Para usted ¿el uso de bosques en la serie, representan un recurso del cine clásico de terror?



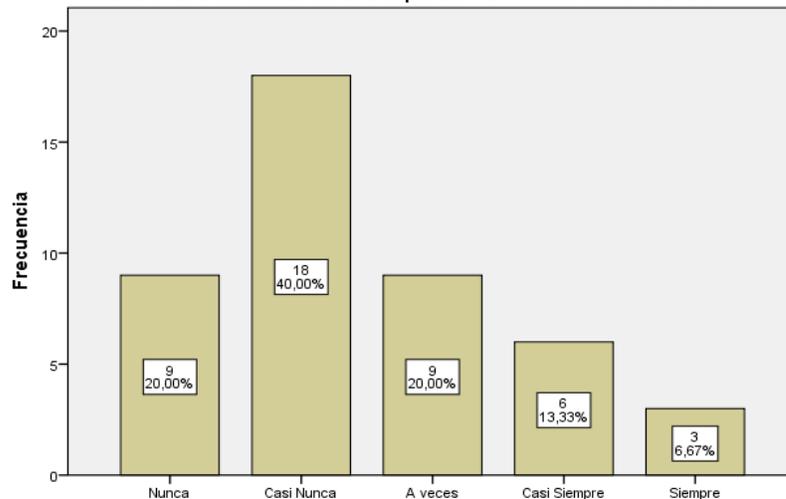
Interpretación: Del total de encuestados, el 38% considera que casi siempre el uso de bosques en la serie, representa un recurso del cine clásico de terror, mientras que un 2% indican que nunca representa un recurso clásico.

TABLA 13

¿Dentro de los elementos visuales poco utilizados en series de terror, en qué medida el uso de walkie talkies le pareció un elemento novedoso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	20,0	20,0	20,0
	Casi Nunca	18	40,0	40,0	60,0
	A veces	9	20,0	20,0	80,0
	Casi Siempre	6	13,3	13,3	93,3
	Siempre	3	6,7	6,7	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Dentro de los elementos visuales poco utilizados en series de terror, en qué medida el uso de walkie talkies le pareció un elemento novedoso?



¿Dentro de los elementos visuales poco utilizados en series de terror, en qué medida el uso de walkie talkies le pareció un elemento novedoso?

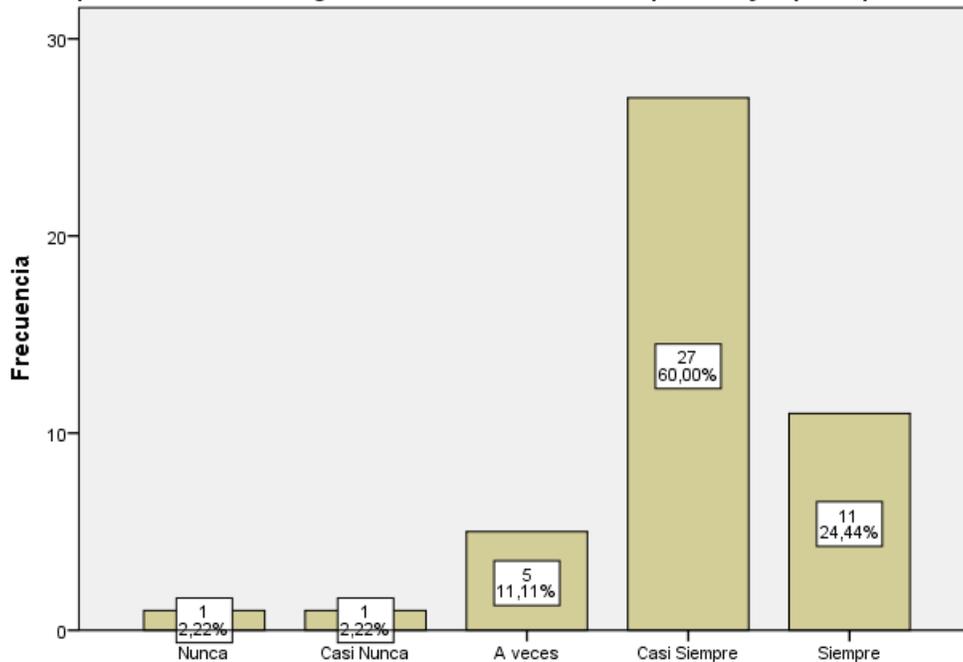
Interpretación: Del 100% de encuestados, el 40% considera que casi nunca el uso de walkie talkies les pareció un elemento novedoso utilizados en series de terror, seguido de un 20% que considera que nunca les pareció novedoso, mientras que sólo un 7% considera que siempre le pareció novedoso.

TABLA 14

Después de ver la serie ¿recuerda las voces de los personajes principales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2,2	2,2	2,2
	Casi Nunca	1	2,2	2,2	4,4
	A veces	5	11,1	11,1	15,6
	Casi Siempre	27	60,0	60,0	75,6
	Siempre	11	24,4	24,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Después de ver la serie ¿ recuerda las voces de los personajes principales?



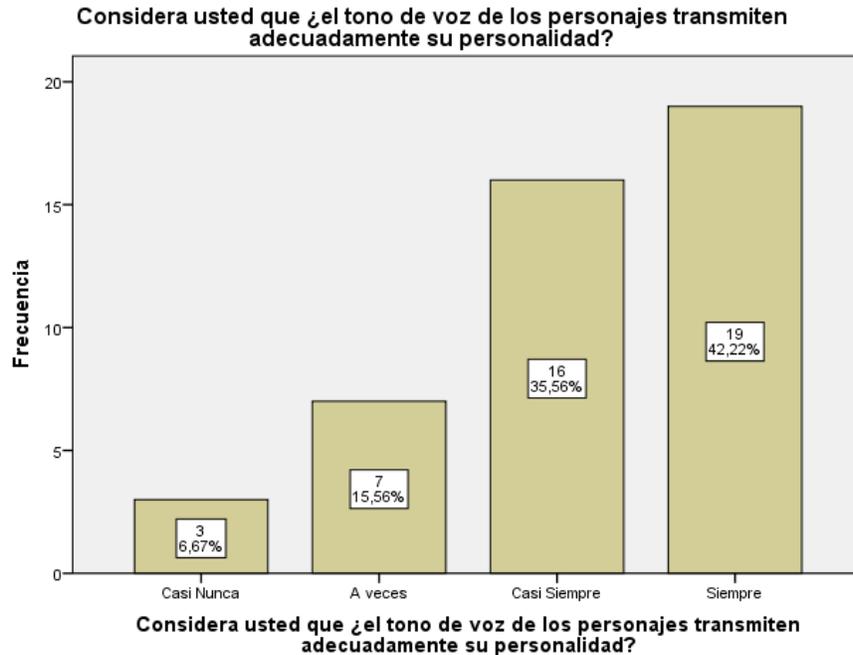
Después de ver la serie ¿ recuerda las voces de los personajes principales?

Interpretación: Del total de encuestados, más del 50% indicó que casi siempre recuerda las voces de los personajes principales mientras que sólo un 2% indicó que nunca las recuerda.

TABLA 15

Considera usted que ¿el tono de voz de los personajes transmiten adecuadamente su personalidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	3	6,7	6,7	6,7
	A veces	7	15,6	15,6	22,2
	Casi Siempre	16	35,6	35,6	57,8
	Siempre	19	42,2	42,2	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

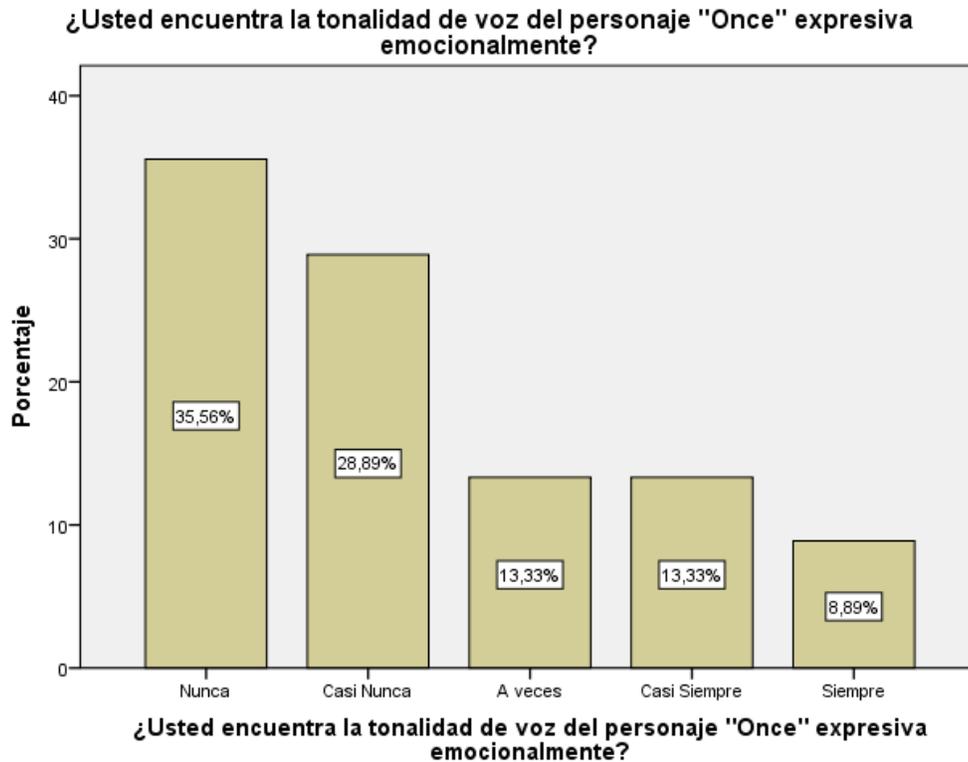


Interpretación: Del total de encuestados, el 42% indica que siempre el tono de voz de los personajes transmiten adecuadamente su personalidad, seguido de un 36% que indicaron que casi siempre, mientras que por otro lado un 7% considera que casi nunca fue así.

TABLA 16

¿Usted encuentra la tonalidad de voz del personaje "Once" expresiva emocionalmente?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	16	35,6	35,6	35,6
Casi Nunca	13	28,9	28,9	64,4
A veces	6	13,3	13,3	77,8
Casi Siempre	6	13,3	13,3	91,1
Siempre	4	8,9	8,9	100,0
Total	45	100,0	100,0	



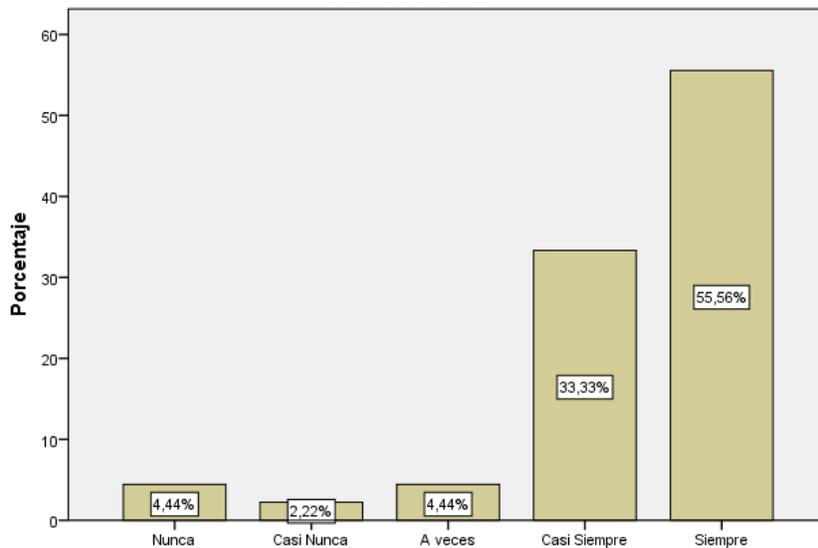
Interpretación: Del 100% de encuestados, el 36 % considera que nunca encontró la tonalidad de voz del personaje "Once" expresiva emocionalmente, mientras que un 9% indica que siempre encontró expresiva su tono de voz.

TABLA 17

¿Usted considera que la música empleada a lo largo de la primera temporada, hace referencia a la de los años 80?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	2	4,4	4,4	4,4
Casi Nunca	1	2,2	2,2	6,7
A veces	2	4,4	4,4	11,1
Casi Siempre	15	33,3	33,3	44,4
Siempre	25	55,6	55,6	100,0
Total	45	100,0	100,0	

¿La música empleada a lo largo de la primera temporada, hace referencia a la música de los 80?



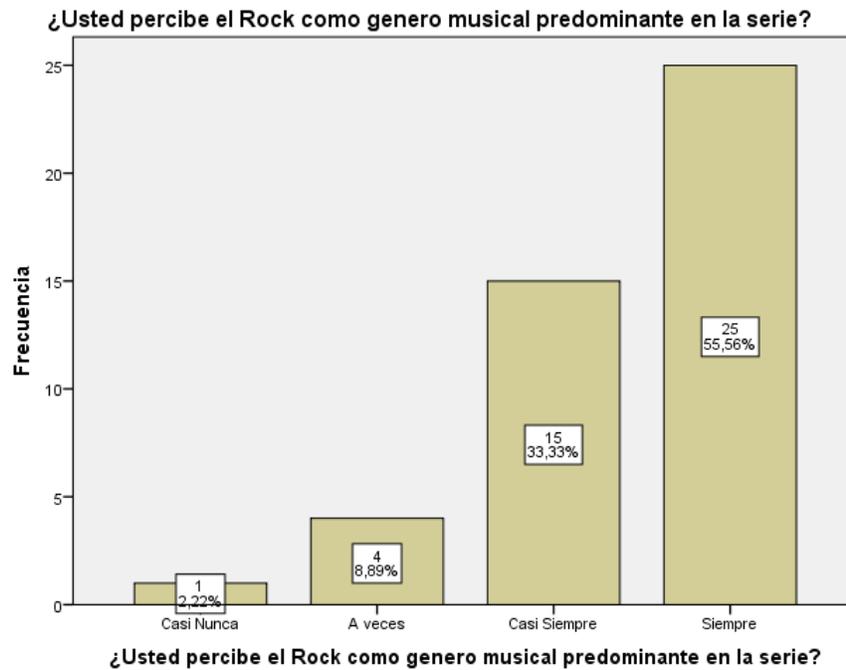
¿La música empleada a lo largo de la primera temporada, hace referencia a la música de los 80?

Interpretación: Del total de encuestados, el 56% indicaron que siempre la música empleada a lo largo de la primera temporada, hace referencia directa a la música de los años 80, mientras tan solo un 4% afirmo que nunca hace referencia a música de aquellas épocas.

TABLA 18

¿Usted percibe el Rock como género musical predominante en la serie?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	1	2,2	2,2	2,2
	A veces	4	8,9	8,9	11,1
	Casi Siempre	15	33,3	33,3	44,4
	Siempre	25	55,6	55,6	100,0
	Total	45	100,0	100,0	



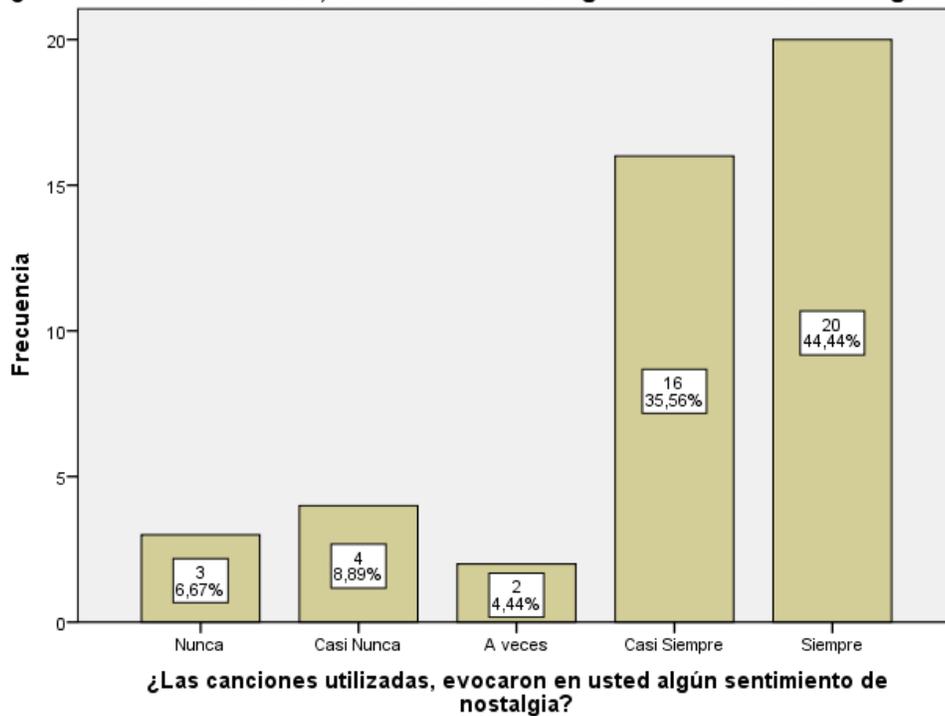
Interpretación: De todos los encuestados, más del 50% indicó que siempre se percibió el Rock como género musical predominante de la serie, en contraparte solo el 2% respondió que casi nunca encontró predominante el Rock dentro de la música empleada en la serie.

TABLA 19

¿Las canciones utilizadas, evocaron en usted algún sentimiento de nostalgia?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	6,7	6,7	6,7
	Casi Nunca	4	8,9	8,9	15,6
	A veces	2	4,4	4,4	20,0
	Casi Siempre	16	35,6	35,6	55,6
	Siempre	20	44,4	44,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Las canciones utilizadas, evocaron en usted algún sentimiento de nostalgia?



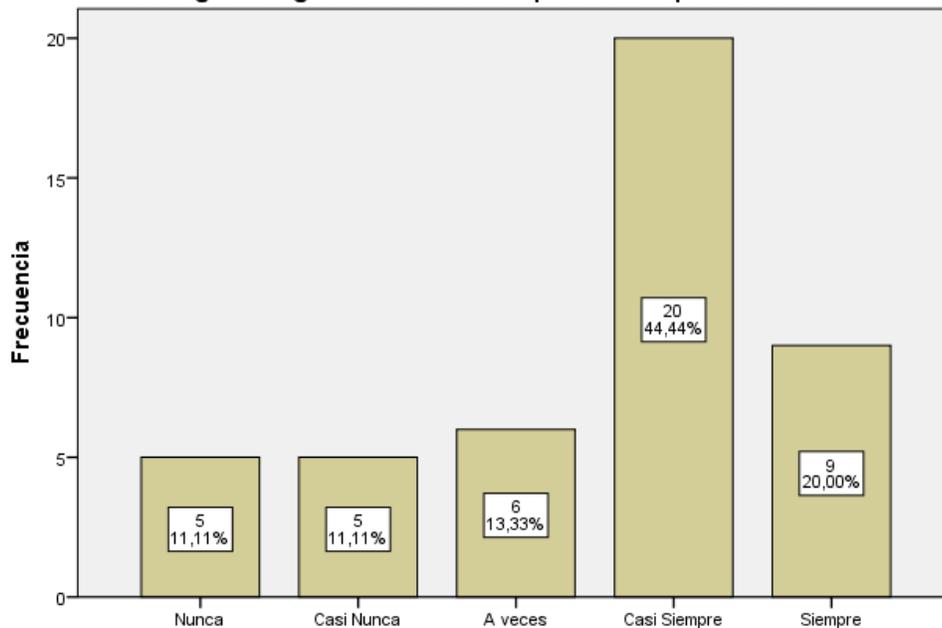
Interpretación: Del 100% de encuestados, el 44% manifestó que siempre las canciones utilizadas en la serie, evocaron algún sentimiento de nostalgia, mientras que en el 4% solo algunas veces surgieron sentimientos nostálgicos.

TABLA 20

¿Considera usted que la música post punk y rock en las escenas dramáticas de Stranger Things intensificaron su preferencia por la serie?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	11,1	11,1	11,1
	Casi Nunca	5	11,1	11,1	22,2
	A veces	6	13,3	13,3	35,6
	Casi Siempre	20	44,4	44,4	80,0
	Siempre	9	20,0	20,0	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Considera usted que la musica post punk y rock en las escenas dramaticas de Stranger Things intensificaron su preferencia por la serie?



¿Considera usted que la musica post punk y rock en las escenas dramaticas de Stranger Things intensificaron su preferencia por la serie?

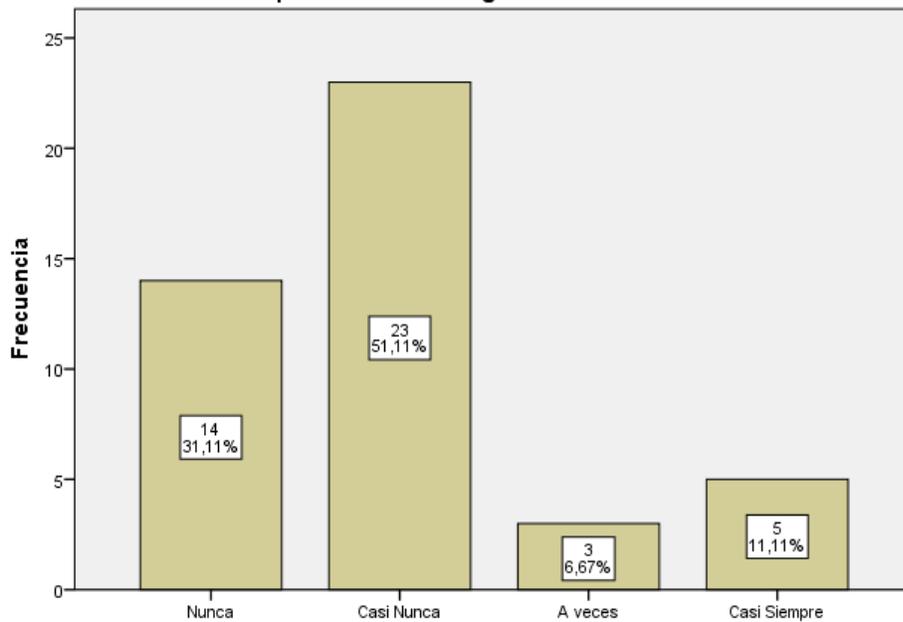
Interpretación: De la totalidad de encuestados, el 44% indicó que casi siempre la música post punk y rock en las escenas dramáticas de Stranger Things intensificaron su preferencia por ella, en contraparte el 11% de encuestados indicaron que nunca la música hizo que se intensifique su preferencia por la serie

TABLA 21

Para usted ¿en qué medida los silencios usados en la serie crean suspenso de lo que vendrá en la siguiente escena?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	31,1	31,1	31,1
	Casi Nunca	23	51,1	51,1	82,2
	A veces	3	6,7	6,7	88,9
	Casi Siempre	5	11,1	11,1	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Para usted ¿en qué medida los silencios usados en la serie crean suspenso de lo que vendrá en la siguiente escena?



Para usted ¿en qué medida los silencios usados en la serie crean suspenso de lo que vendrá en la siguiente escena?

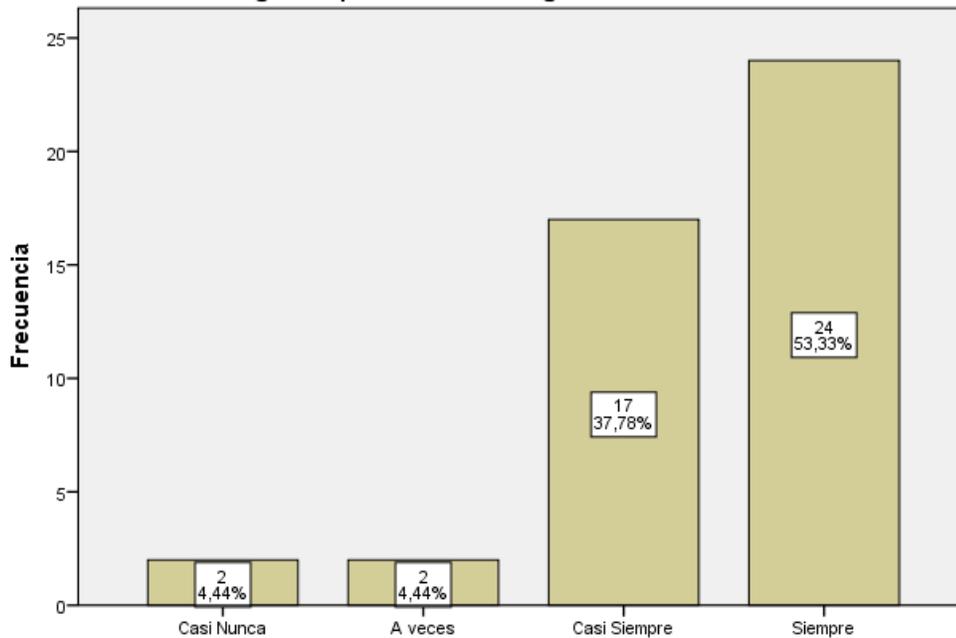
Interpretación: Del total de encuestados, el 51% afirmó que los silencios utilizados en la serie casi nunca crean suspenso de lo que vendrá en la siguiente escena, sin embargo el 11% indicó que casi siempre los silencios si crearon una atmosfera de suspenso de lo que vendrá.

TABLA 22

¿Usted percibe que el silencio utilizado en las evocaciones del personaje "Once" logra representar sus vagos recuerdos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	2	4,4	4,4	4,4
	A veces	2	4,4	4,4	8,9
	Casi Siempre	17	37,8	37,8	46,7
	Siempre	24	53,3	53,3	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Usted percibe que el silencio utilizado en las evocaciones del personaje "Once" logran representar sus vagos recuerdos?



¿Usted percibe que el silencio utilizado en las evocaciones del personaje "Once" logran representar sus vagos recuerdos?

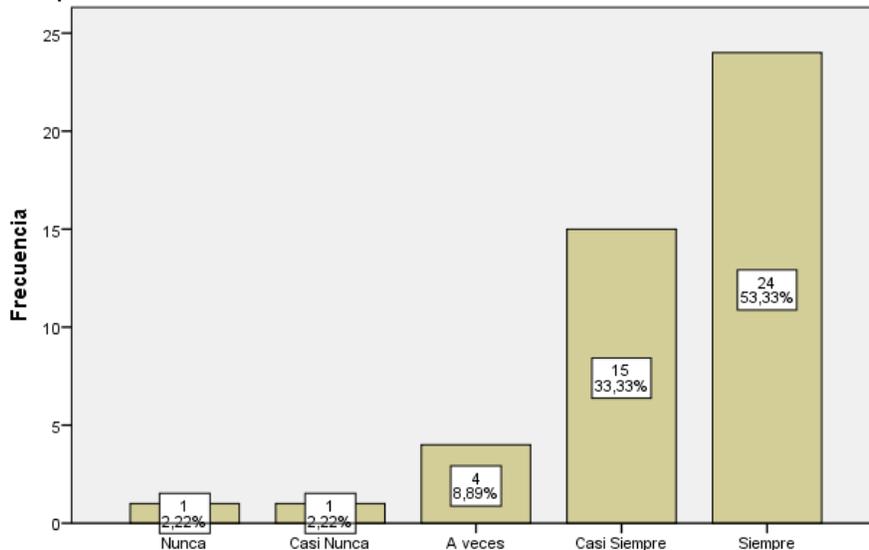
Interpretación: Del total de encuestados, el 53% afirmó que siempre fueron percibidos el uso de los silencios que evocaron los recuerdos del personaje Once, mientras el 4% casi nunca percibieron aquellos silencios como representación de su pasado borroso.

TABLA 23

Diría usted que ¿los efectos de sonidos tenebrosos, producidos digitalmente, acompañan adecuadamente las acciones sucedidas en la realidad sobrenatural?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2,2	2,2	2,2
	Casi Nunca	1	2,2	2,2	4,4
	A veces	4	8,9	8,9	13,3
	Casi Siempre	15	33,3	33,3	46,7
	Siempre	24	53,3	53,3	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

Diría usted que ¿los efectos de sonidos tenebrosos, producidos digitalmente, acompañan adecuadamente las acciones sucedidas en la realidad sobrenatural?



Diría usted que ¿los efectos de sonidos tenebrosos, producidos digitalmente, acompañan adecuadamente las acciones sucedidas en la realidad sobrenatural?

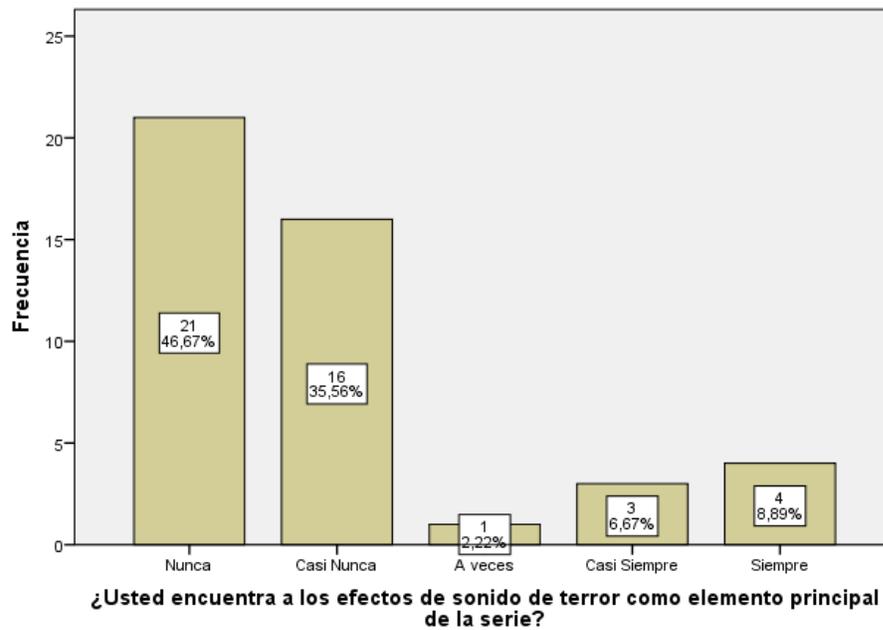
Interpretación: Del 100% de encuestados, el 53% indico que siempre los efectos de sonido tenebrosos acompañaron adecuadamente a las acciones sucedidas en la realidad sobrenatural, en contraparte en 2.2% afirmo que nunca los efectos de sonido acompañaron adecuadamente a las acciones sucedidas.

TABLA 24

¿Usted encuentra a los efectos de sonido de terror como elemento principal de la serie?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	21	46,7	46,7	46,7
	Casi Nunca	16	35,6	35,6	82,2
	A veces	1	2,2	2,2	84,4
	Casi Siempre	3	6,7	6,7	91,1
	Siempre	4	8,9	8,9	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Usted encuentra a los efectos de sonido de terror como elemento principal de la serie?



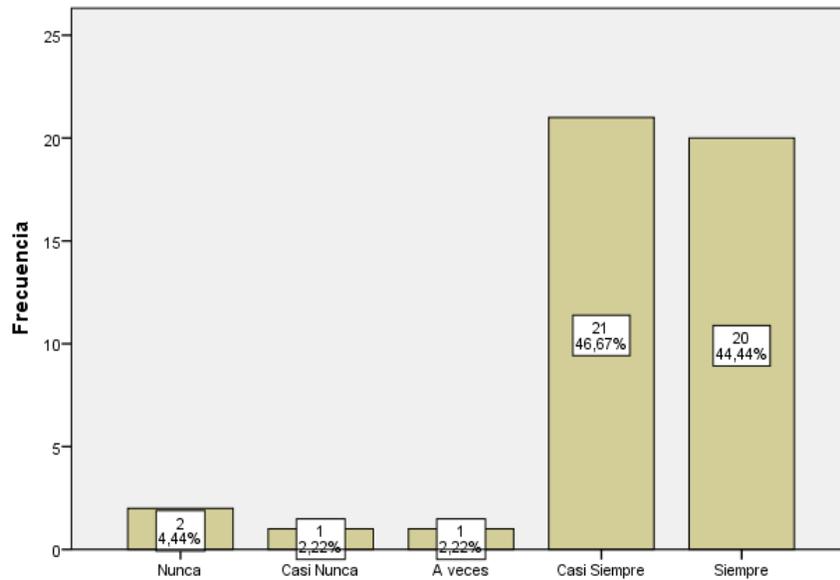
Interpretación: Del total de encuestados, el 47 % nunca encontró los efectos de sonido de terror como elemento principal de la serie, mientras que el 9% siempre encontró los efectos de sonido como elemento principal de la serie.

TABLA 25

¿Con que frecuencia usted percibió los efectos de sonido sobrenaturales en la serie?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	4,4	4,4	4,4
	Casi Nunca	1	2,2	2,2	6,7
	A veces	1	2,2	2,2	8,9
	Casi Siempre	21	46,7	46,7	55,6
	Siempre	20	44,4	44,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

¿Con que frecuencia usted percibió los efectos de sonido sobrenaturales en la serie?



¿Con que frecuencia usted percibió los efectos de sonido sobrenaturales en la serie?

Interpretación: Del 100% de encuestados, el 47% percibió casi siempre los efectos de sonido sobrenaturales en la serie, sin embargo un 4% nunca percibió dichos efectos de sonido.

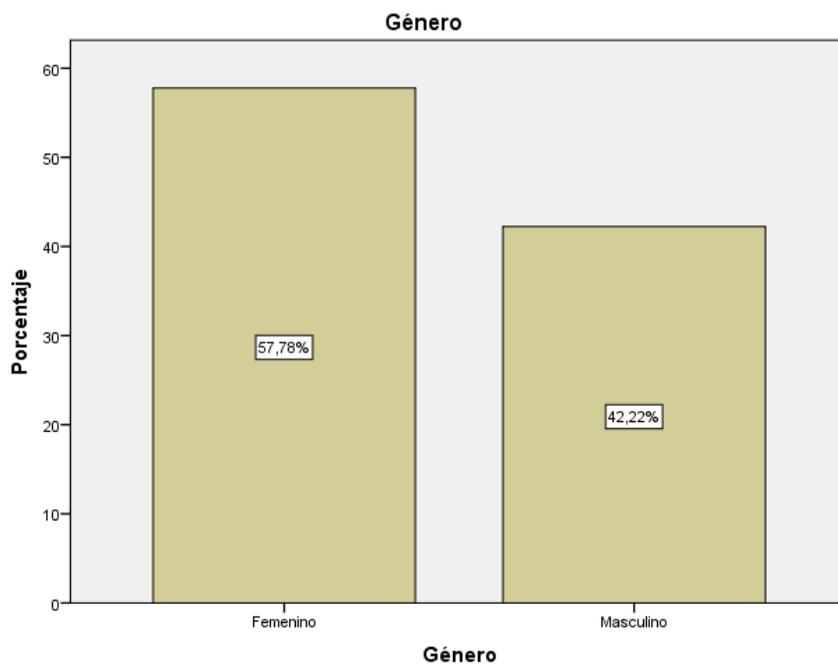
FRECUENCIAS DE GÉNERO M/F

Estadísticos

N	Válido	45
	Perdidos	0
Moda		1,00

Género

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Femenino	26	57,8	57,8	57,8
Masculino	19	42,2	42,2	100,0
Total	45	100,0	100,0	

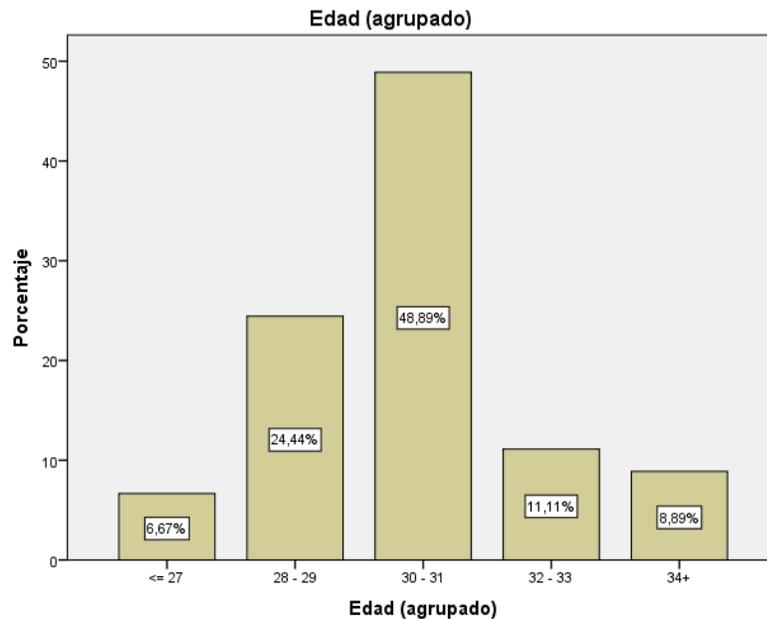


Descripción:

Del total de encuestados el 57,8 % son de género femenino, mientras que el 42,2% son del sexo opuesto (masculino). Ello muestra que las mujeres fueron quienes más vieron la serie Stranger Things.

FRECUENCIAS DE EDADES AGRUPADAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido <= 27	3	6,7	6,7	6,7
28 - 29	11	24,4	24,4	31,1
30 - 31	22	48,9	48,9	80,0
32 - 33	5	11,1	11,1	91,1
34+	4	8,9	8,9	100,0
Total	45	100,0	100,0	



Descripción:

Del total de colaboradores encuestados, el 48,9% que más vio la serie Stranger Things tiene entre 30 y 31 años de edad, seguidos de los de 28 y 29 años con un 24,4% y los colaboradores que menos vieron la serie, responde a los que tiene 25, 26 y 27 años.

IV. DISCUSIÓN

La presente investigación tiene como principal objetivo, describir la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la primera temporada de la serie *Stranger Things* por los trabajadores del BCP, Los Olivos 2017. Para esto lo primero que se realizó fue recolectar las respuestas de la unidad de análisis, siendo para este caso 45 colaboradores pertenecientes a las siete agencias del BCP ubicadas en el mencionado distrito.

Uno de los primeros datos en resaltar es que el 84.44% de los encuestados considera que la serie *Stranger Things* casi nunca (44.44%) y nunca (40%) representa visualmente una historia real, esto evidencia que los colaboradores tienen claro que es un material con escenas cuyos sucesos no son reales.

De esto se puede deducir que los espectadores actualmente, se sienten atraídos por producciones que incluyan contenido de ficción y que además tengan ambientaciones en otras épocas, lo cual genera una retrospectiva a contenidos audiovisuales de aquellos años.

En el artículo “Influencia de la información visual durante la percepción de la prosodia de las emociones actuadas” de Hernán Martínez, Darcy Rojas y Félix Suárez, los cuales concluyen que el producto del proceso de percepción audiovisual es una correlación del procesamiento de las informaciones visuales y sonoras, queda evidenciando en las respuestas de los encuestados, puesto que los elementos percibidos en la serie, en gran parte, son de ficción (el monstruo, la dimensión alterna, la niña con poderes mentales etc.) las personas perciben todos esos elementos visuales y sonoros, y se dan cuenta que es ficción, ya que si fuera drama, es decir una historia de la vida real, los personajes serían más naturales y a su vez, menos implicados en actos de acontecimientos inventados.

El segundo dato que sobresale es que el 38% de encuestados seguido de un 33% manifiesta que siempre y casi siempre, les fue fácil el entendimiento de la composición de imágenes observadas en conjunto en cada escena, de esto se

puede deducir que más del 70% de colaboradores, no tuvo mayor inconvenientes en la comprensión de la serie.

En la tesis titulada “La escritura creativa en la ficción televisiva peruana narrada por 5 guionistas” de Augusto Solís, se sostiene que los emisores de contenido audiovisual deben buscar ser atractivos, abreviados y adictivos; y en correspondencia los receptores buscan recibir contenido que sea bien hecho, que evite desperdiciar su tiempo y que los incite a sintonizarlos. Ello va acorde a los resultados obtenidos en las encuestas, pues al cumplir con estas características, el espectador se muestra interesado en seguir viendo la serie, y más si le resulta fácil la comprensión de lo que está observando.

Un tercer dato a destacar es que más del 80% de encuestados manifiesta que siempre (53.33%) y casi siempre (37.78%), los silencios utilizados en las evocaciones del personaje “Once” lograron representar sus vagos recuerdos, evidenciando así que lograron percibir el uso del silencio como parte del contexto o mejor dicho como complemento.

En la tesis doctoral “El silencio: el elemento olvidado en la expresión audiovisual. Sensación del silencio y percepción del silencio” del autor Daniel Torras, se concluye en que la percepción del silencio audiovisual se realiza gracias al contraste y a las variaciones en diferentes parámetros sonoros. El contexto posibilita el silencio y, al mismo tiempo, otorga significación al silencio. Y esto queda evidenciado en esta investigación, debido a que en varias escenas se recurre al uso del silencio para evocar aquellos recuerdos de uno de los personajes principales, lo cual complementa la idea y los espectadores logran entender lo que se quiere transmitir.

Un cuarto dato sobresaliente es que un 44.44% y 35.56 % seguidamente, manifestó que siempre y casi siempre las canciones utilizadas a lo largo de la serie, generaron algún sentimiento de nostalgia en ellos, lo cual evidencia que el uso de música es determinante en la interpretación que cada espectador pueda tener.

En la tesis titulada “El fenómeno sonoro en el cine” de Alexander Peralta y Andrés Durán sostienen que la música resulta ser un elemento de bastante ayuda para “suavizar” esos abruptos cambios de tiempo en la elipsis además que el espectador siempre espera que el acompañamiento sonoro de un producto audiovisual sea completamente coherente con la imagen y que cuando vemos un producto audiovisual acompañado por música extra-diegética, el público no se incomoda ni mucho menos se pregunta de dónde viene ese sonido, sino que acepta completamente la música y esta refuerza la interpretación que él tenga del mensaje audiovisual.

Esto se ve evidenciado con las repuestas de los colaboradores, ya que para cada espectador las canciones utilizadas en los episodios, evocaron algún sentimiento o recuerdo de alguna situación pasada o similar a la que se está observando en ese momento.

Un quinto dato que sobresale es que más del 90% de encuestados indicaron que siempre (44.44%) y casi siempre (47%) percibieron los efectos de sonidos sobrenaturales en la serie, de esto podemos deducir que el espectador se muestra atraído por aquellos sonidos que saben, no son reales, pero que sin duda llaman su atención.

Tomando en cuenta lo sostenido en la tesis titulada “El fenómeno sonoro en el cine” de Alexander Peralta y Andrés Durán quienes afirman que los efectos de sonido pueden demostrar y crear una gran expresividad, entre ellas que representa el ambiente de una situación mostrándonos la realidad, recalca una acción, un hecho o una declaración, sustituye la palabra por un sonido y además puede evocar una situación, una persona, un lugar, etc. Queda más que evidenciado que efectivamente el uso de efectos de sonido, juega un rol muy importante en la interpretación de cada escena, ya que más del 90% de encuestados lograron percibirlo.

Desde que se inició esta investigación, brotaron numerosas limitaciones siendo la más importante y preocupante, la falta de tiempo, ya que debido a ello me sentí limitada en el aspecto de no poder expandir mucho más la presente

investigación como se hubiese querido realizar, a la par el tema de los permisos en mi centro de trabajo para poder asistir a las bibliotecas y el tema económico para poder acceder a comprar algunos libros que permitan reforzar este trabajo.

Sin embargo se pudo sobrellevar los inconvenientes presentados y se concluyó la investigación, para que esta pueda servir como material de consulta en futuras investigaciones referente a los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual.

V. CONCLUSIONES

Según los resultados de las encuestas realizadas a los colaboradores del BCP la percepción que tienen de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la serie *Stranger Things* es positiva de acuerdo a las representaciones visuales que quiere transmitir la serie, resaltando en cuanto la dirección de fotografía y composición de cada escena, además, los personajes y locaciones presentados, así como aquellos elementos que causaron mayor expectativa en la serie(el monstruo, las larvas, luces navideñas, el portal a la otra dimensión ,etc.).

Dentro de los objetivos de la investigación, se formuló conocer la percepción de los elementos morfológicos visuales entre los cuales se subdivide en dimensiones que son la iconicidad o abstracción, denotación y connotación, simplicidad o complejidad originalidad o redundancia, con respecto a cada una de ellas, los resultados mostraron que los espectadores percibieron fielmente las adaptaciones escenográficas que representan los años 80's vivida en los EEUU, lo cual ha sido adquirida a través de la historia fílmica.

La serie *Stranger Things* buscó representar adecuadamente a los clásicos de terror más icónicos de la época y tal como refleja los resultados de las encuestas, la utilización de personajes que evocaron recuerdos a las producciones pasadas se logró percibir en su mayoría por los espectadores.

Los encuestados tienen preferencia por la simplicidad de las escenas, esto debido a que les fue de fácil entendimiento la recepción del contenido y no fue necesario la repetición de alguna de ellas para poder comprenderlas.

La percepción de los elementos sonoros es un factor importante en la preferencia de la serie, ya que a través de sus indicadores se complementa la intriga que se genera en esta misma, es así que el público reconoce a través de las encuestas que la música que más destaca en la serie es el rock ya que la mayor parte de visionarios son de aquellos años.

A través de esta investigación se pudo comprobar que los espectadores tienden a esperar la correlación sonora del material audiovisual y que esta esté vinculada con las imágenes que se presentan, por ende incluir detalles sonoros generará una sensación distinta a lo que se está viendo.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a las futuras productoras tener en cuenta la importancia que representa el uso minucioso de los elementos morfológicos al momento de la elaboración de contenido ya sea para cine o televisión, puesto que estos elementos visuales y sonoros son la base primordial para el entendimiento del material.

Se sugiere que la composición visual sea simple, y no sobrecargado de muchos elementos para que el espectador pueda disfrutar de la serie sin tener inconvenientes en la interpretación y verse obligado a repetir las escenas, para poder descifrar el mensaje de las mismas.

Se recomienda el uso de referencias históricas al pasado ya que estas son como un viaje a aquellos años, que muchos vivieron y que recuerdan con nostalgia, al igual que algunas producciones televisivas que ya vienen trabajando en ello.

Se recomienda realizar un casting exhaustivo en cuanto los personajes, principalmente en la transmisión de emociones mediante sus voces, así como también, emplear canciones de bandas musicales que hayan sido relevantes y a su vez no hayan sido utilizados en otras producciones.

Se sugiere no olvidar los silencios en la generación de ambientes por la importancia que estos aportan a la construcción de atmósferas, ya que aumentan la expectativa de lo que vendrá en las próximas escenas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACASO, M. (2007), El lenguaje visual. Barcelona, España.

Aparici, J y García M. (1987): Lectura de imágenes. Madrid, España: La Torre.

Bayo, J., M. (1987).Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales. España.

Disponible en

[https://books.google.com.pe/books?id=](https://books.google.com.pe/books?id=HVCzVCuTUkC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

[HVCzVCuTUkC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=HVCzVCuTUkC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Bedoya, R. y León, I. (2011), Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento (2da.edición). Lima, Perú: Fondo editorial Universidad de Lima

Carrasco, S. (2009). Tipo, nivel y diseño de la investigación. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/58851620/Tipo-Nivel-y-Diseno-de-la-Investigacion>

Estudios y Teorías Sobre los Medios Masivos. (2010). (1.a. ed). Lima, Perú: Santillana

Marqués, G .P. (1995). Introducción a los procesos audiovisuales. España. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>

Mongue, D. (2014). *El Libro del Diseño Audiovisual*. Recuperado en https://books.google.com.pe/books?id=8wiNAwAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlinks

Lomello, A. (2012). *Teoría y Práctica Audiovisual o Estética del sonido*. Argentina. Consultado el 17 de abril del 2017. Disponible en:

http://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpmlenguaje_sonoro

Pascual D., M. (2006). *Fundamentos de la comunicación humana*. Consultado el 20 de octubre del 2016. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=ECXX3haWfvQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Rodríguez. J. (1997). *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. España. Consultado el 17 de octubre del 2016, disponible en https://books.google.com.pe/books?id=0Gxiqpgw7S0C&pg=PA31&lpg=PA31&dq=Lectura+de+la+imagen+en+v%C3%ADdeo+para+la+formaci%C3%B3n+de+comunicadores+y+relacionistas+corporativos&source=bl&ots=fQODkiBT75&sig=fjzbzDqtA0QIkQSV70ee3mrTv4tY&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiNpZeLs5_QAhUBR2MKHe2dBAIQ6AEIITAB#v=onepage&q=Lectura%20de%20la%20imagen%20en%20v%C3%ADdeo%20para%20la%20formaci%C3%B3n%20de%20comunicadores%20y%20relacionistas%20corporativos&f=false.

Rivera, J. Osorio, J. y Sánchez, U. (2006). *La imagen, una mirada para construir*. Colombia. Consultado el 28 de Agosto del 2016, disponible en

<https://books.google.com.pe/books?id=0Gxiqpgw7S0C&pg=PA31&lpg=PA31&dq=Lectura+de+la+imagen+en+v%C3%ADdeo+para+la+formaci%C3%B3n+de+comunicadores+y+relacionistas+corporativos&source=bl&ots=fQODkiBT75&sig=fjzbzDqtA0QIkQSV70ee3mrTv4tY&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiNpZeLs5>

_QAhUBR2MKHe2dBAIQ6AEIITAB#v=onepage&q=Lectura%20de%20la%20imagen%20en%20v%C3%ADdeo%20para%20la%20formaci%C3%B3n%20de%20comunicadores%20y%20relacionistas%20corporativos&f=false

Rodríguez, A., (1998), *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Real Academia Española. (2004). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en: <http://www.rae.es/rae.html>

Rivera, J. Correa, E. (2001). *La imagen y su papel en la narrativa audiovisual*. Colombia. Consultado el 17 de octubre del 2016, disponible en

<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa%2011/ImagoColombia.pdf>

Sánchez, N. J. (2006), *Narrativa audiovisual*, Barcelona, España: Editorial UOC

Herrais, B. (2006). *Grafismo Audiovisual: el lenguaje efímero* (tesis doctoral). Recuperado de <http://campostrilnick.org/grafismo-audiovisual.pdf>

Jiménez, S. (1998), *De la imagen mental a la expresión audiovisual*, Barcelona, España. Consultado el 20 de Mayo del 2017, disponible en

http://www.bizkaia.eus/fitxategiak/04/ondarea/Kobie/PDF/4/kobie_6_BA_DE%20LA%20IMAGEN%20MENTAL%20A%20LA%20EXPRESION%20AUDIOVISUAL%20%20por.pdf

Hernández, Fernández y Baptista (2010), *Metodología de la investigación* (5ª edición). México. The McGraw-Hill.

Viñuela, E y Fraile, T (2012). La música en el lenguaje audiovisual: aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática. España. Consultado el 17 de abril del 2017. Disponible en

<https://musicaaudiovisual.files.wordpress.com/2012/05/musica-y-lenguaje-audiovisual-frailevic3b1uela.pdf>

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES/ INDICADORES	METODOLOGÍA	MUESTRA	TÉCNICAS		
GENERAL	GENERAL	GENERAL	Percepción de elementos morfológicos	<u>ELEMENTOS MORFOLÓGICOS VISUALES</u>	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Cuantitativo	POBLACIÓN: El colectivo poblacional estuvo conformado por los 120 colaboradores de las siete agencias del BCP ubicadas en el distrito de Los Olivos, 2017.	TIPO DE MUESTRA: Aleatorio simple		
¿Cuál es la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017?	Describir la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual en la primera temporada de la serie Stranger por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017.	“No todas las investigaciones cuantitativas plantean hipótesis...Las investigaciones cuantitativas que formulan hipótesis son aquellas cuyo planteamiento define que su alcance será correlacional o explicativo o las que tienen alcance descriptivo, pero que intentan pronosticar una cifra o un hecho” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.92).		* Iconicidad o Abstracción * Denotación y Connotación				NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Descriptivo Simple	RECOLECCIÓN DE DATOS: Encuesta
ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS			<u>ELEMENTOS MORFOLÓGICOS SONORES</u>					
1. ¿Cuál es la percepción de los elementos morfológicos visuales en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017?	1. Identificar los elementos morfológicos visuales percibidos en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017.			* Simplicidad o Complejidad * Originalidad o Redundancia	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: No experimental/ Transversal				
2. ¿Cuál es la percepción de los elementos morfológicos visuales en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017?	2. Identificar los elementos morfológicos sonoros preferidos en la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017.			* La voz * La música					
				* Los silencios * Efectos de sonido					

Anexo 02

ENCUESTA

Estimado (a), el presente cuestionario tiene como principal objetivo recoger información respecto a la percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la serie Stranger things. Los elementos morfológicos son aquellos que usted percibe en primera instancia y son tanto visuales como sonoros. En ese sentido, le pido que conteste con la mayor sinceridad posible.

EDAD: _____

SEXO (F) (M)

- | | | |
|--|--------|---------------------|
| a) ¿Usted vio la primera temporada de Stranger things? | SI () | NO () |
| b) ¿Recuerda usted en qué año se desarrolla la trama? | 70() | 80() 90() 2000() |

1- ¿Identificó usted en casa de Mike, adaptaciones escenografía visuales que representan la realidad vivida en los años 80?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

2-¿En qué medida la serie Stranger things, es una representación visual de una historia real?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

3- El personaje “Once” en el transcurso de la serie ¿representa visualmente una niña con poderes sobrenaturales?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

4- - En la serie ¿pudo identificar claramente las representaciones visuales en las locaciones que hacen referencia a otra series o películas de terror de los años 80?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

5- ¿Las luces navideñas utilizadas por la madre de Will, representan un canal de comunicación entre los dos?

- f) Siempre
- g) Casi siempre
- h) A veces
- i) Casi Nunca
- j) Nunca

6- Para usted ¿la escena en la cual “Once” detiene una camioneta policial y la hace volar, representa una referencia directa a otras películas de la época?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

7- Para usted ¿la escena en la que Will vomita una larva, representaría visualmente una secuela de su secuestro y traslado a una dimensión alterna?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

8- En el último episodio de la serie, ¿la desintegración en partículas rojas de “once” junto con el monstruo, representan visualmente la muerte de ambos personajes?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

9- ¿Diría usted que la composición de imágenes observadas en conjunto en cada escena, le fueron de fácil entendimiento?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

10- ¿En algún momento de la serie, usted necesitó poner pausa o repetir la escena para poder entenderla?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

11- Considera usted que ¿El modelo de bicicletas utilizadas en la serie, lograron transportarlo a los años 80?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

12- Para usted ¿el uso de bosques en la serie, representa el género clásico de terror?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

13- Dentro de elementos visuales poco utilizados en series de terror, el uso de walkie talkies en que medida le pareció un elemento novedoso.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

14- Después de ver la serie ¿recuerda las voces de los personajes principales?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

15 Cree usted que ¿el tono de voz de los personajes, transmiten adecuadamente su personalidad?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

16- ¿Usted encuentra la tonalidad de voz de “Eleven” expresiva emocionalmente?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

17 - Usted considera que la música empleada a lo largo de la primera temporada ¿hace referencia a la de los años 80?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

18- ¿Usted percibe el Rock como género musical predominante en la serie?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

19- ¿Las canciones utilizadas, evocaron en usted algún sentimiento de nostalgia?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

20- ¿Considera usted que la música post punk y rock en las escenas dramáticas de Stranger Things intensificaron su preferencia de la serie?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

21- Para usted ¿en qué medida los silencios usados en la serie, crean suspenso de lo que vendrá en la siguiente escena?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

22- ¿Usted percibe que el silencio utilizado en las evocaciones del personaje “Eleven” logran representar sus vagos recuerdos?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

23- Diría usted que ¿los efectos de sonidos tenebrosos, producidos digitalmente, acompañan adecuadamente las acciones sucedidas en la realidad sobrenatural?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

24- En su opinión ¿usted encuentra a los efectos de sonido de terror como elemento principal de la serie?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

25- ¿Con qué frecuencia usted percibió los efectos de sonido sobrenaturales en la serie?

- a) Siempre
- b) Casi Siempre
- c) A veces
- d) Casi Nunca
- e) Nunca

Anexo 03

Base de Datos Stranger Things 14.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Edad	Numérico	8	0	Edad	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
2	Genero	Numérico	8	2	Género	{1,00, Feme...	Ninguno	5	Derecha	Nominal	Entrada
3	Pregunta1	Numérico	8	2	¿Identificó uste...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
4	Pregunta2	Numérico	8	2	¿En que medid...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
5	Pregunta3	Numérico	8	2	¿En el transcur...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
6	Pregunta4	Numérico	8	2	En la serie ¿pu...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
7	Pregunta5	Numérico	8	2	¿Las luces navi...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
8	Pregunta6	Numérico	8	2	Para usted ¿la ...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
9	Pregunta7	Numérico	8	2	Para usted ¿La...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
10	Pregunta8	Numérico	8	2	En el último epi...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
11	Pregunta9	Numérico	8	2	¿Diría usted qu...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
12	Pregunta10	Numérico	8	2	¿En algún mo...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
13	Pregunta11	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
14	Pregunta12	Numérico	8	2	Para usted ¿el ...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
15	Pregunta13	Numérico	8	2	¿Dentro de los ...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
16	Pregunta14	Numérico	8	2	Después de ver...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
17	Pregunta15	Numérico	8	2	Considera uste...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
18	Pregunta16	Numérico	8	2	¿Usted encuen...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
19	Pregunta17	Numérico	8	2	¿La música em...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
20	Pregunta18	Numérico	8	2	¿Usted percibe...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
21	Pregunta19	Numérico	8	2	¿Las cancione...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
22	Pregunta20	Numérico	8	2	¿Considera ust...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
23	Pregunta21	Numérico	8	2	Para usted ¿en...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
24	Pregunta22	Numérico	8	2	¿Usted percibe...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada
25	Pregunta23	Numérico	8	2	¿Diría usted qu...	{1,00, Nunc...	Ninguno	8	Centrado	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF

Base de Datos Stranger Things 14.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

23 : Pregunta5 2,00 Visible: 28 de 28 variables

	Pregunta7	Pregunta8	Pregunta9	Pregunta10	Pregunta11	Pregunta12	Pregunta13	Pregunta14	Pregunta15	Pregunta16	Pregunta17	Pregunta18	Pregunta19	Pregunta20	Pregunta21	Pregunta22
2	asi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	Siempre	Siempre	Casi Nunca	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	A veces	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Nunca	Casi Siem...
3	Siempre	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...	A veces	Casi Siem...	Siempre	Siempre	Nunca	Siempre	Casi Nunca	Casi Siem...
4	asi Siem...	A veces	Siempre	Casi Nunca	A veces	A veces	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Siem...	A veces	Nunca	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	Siem...
5	asi Siem...	Siempre	Casi Siem...	A veces	Casi Siem...	Casi Siem...	Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Siem...	A veces	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...
6	asi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Nunca	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Casi Siem...	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	Casi Siem...
7	asi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...	Nunca	A veces	Casi Siem...	Casi Nunca	Siempre	Casi Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...
8	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...	Nunca	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...	Siempre	A veces	Casi Siem...	Siempre	Siempre	Nunca	Casi Nunca	Siem...
9	Siempre	Siempre	Siempre	Casi Nunca	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...	A veces	Casi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Siem...
10	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	Siempre	Casi Nunca	A veces	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Casi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	Siem...
11	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	Casi Siem...	A veces	A veces	Casi Siem...	A veces	Nunca	Casi Siem...	A veces	Siempre	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...
12	A veces	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Siem...	Siempre	Siempre	Nunca	Nunca	Siempre	A veces	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...
13	asi Siem...	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...	A veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi Nunca	Siem...
14	Nunca	Nunca	Casi Nunca	A veces	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	A veces	A veces	Casi Nunca	Casi Siem...	Siempre	Siempre	Casi Nunca	Casi Siem...	Siem...
15	asi Nunca	Siempre	Casi Siem...	A veces	Siempre	Casi Nunca	Casi Nunca	Casi Siem...	Nunca	A veces	Casi Siem...					
16	asi Siem...	Casi Siem...	Casi Siem...	Siempre	Siempre	Casi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...	Nunca	Casi Siem...	Siempre	Siempre	A veces	Casi Nunca	Siem...
17	asi Siem...	Nunca	Siempre	Casi Nunca	A veces	A veces	Casi Nunca	Siempre	Siempre	A veces	Casi Nunca	Siempre	Casi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...
18	Siempre	Casi Siem...	A veces	Nunca	Casi Siem...	Casi Siem...	Nunca	Casi Siem...	Siempre	Casi Nunca	Siempre	A veces	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	A veces
19	asi Siem...	Nunca	Nunca	Nunca	Casi Siem...	Casi Nunca	A veces	A veces	A veces	Casi Nunca	Casi Siem...	Siempre	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	Siem...
20	Siempre	Casi Siem...	Siempre	Casi Nunca	A veces	Casi Siem...	Nunca	Casi Siem...	A veces	Casi Nunca	Siempre	Casi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Nunca	Siem...
21	asi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Nunca	Nunca	Casi Siem...	Nunca	Siempre	Casi Siem...	Nunca	Siempre	Siempre	Casi Siem...	Siempre	Nunca	Casi Siem...
22	Siempre	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	Siempre	A veces	Casi Nunca	Siempre	A veces	Casi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Casi Siem...	Casi Nunca	Casi Siem...
23	asi Nunca	Casi Siem...	Siempre	Casi Nunca	Casi Siem...	A veces	Casi Nunca	Casi Siem...	A veces	Nunca	Siempre	Siempre	Casi Siem...	Siempre	Casi Siem...	Siem...
24	asi Siem...	A veces	Siempre	Casi Nunca	Siempre	Siempre	Casi Siem...	Nunca	Casi Siem...	Nunca	Siempre	Casi Siem...	Siempre	A veces	Nunca	Siem...

Vista de datos Vista de variables

Base de Datos Stranger Things 14.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

23 : Pregunta5 2,00 Visible: 28 de 28 variables

	Pregunta7	Pregunta8	Pregunta9	Pregunta10	Pregunta11	Pregunta12	Pregunta13	Pregunta14	Pregunta15	Pregunta16	Pregunta17	Pregunta18	Pregunta19	Pregunta20	Pregunta21	Pregunta22
2	4,00	5,00	4,00	2,00	5,00	5,00	2,00	5,00	4,00	2,00	3,00	4,00	4,00	2,00	2,00	4,00
3	5,00	4,00	5,00	1,00	4,00	4,00	2,00	4,00	3,00	4,00	5,00	5,00	1,00	5,00	2,00	4,00
4	4,00	3,00	5,00	2,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	1,00	5,00	4,00	4,00	2,00	5,00
5	4,00	5,00	4,00	3,00	4,00	4,00	1,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	5,00	1,00	4,00	4,00
6	4,00	5,00	4,00	1,00	4,00	5,00	1,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	4,00
7	4,00	5,00	4,00	2,00	4,00	4,00	1,00	3,00	4,00	2,00	5,00	2,00	4,00	4,00	2,00	2,00
8	5,00	4,00	4,00	1,00	5,00	4,00	2,00	4,00	5,00	3,00	4,00	5,00	5,00	1,00	2,00	5,00
9	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	4,00	2,00	4,00	3,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	1,00	5,00
10	5,00	5,00	5,00	1,00	5,00	2,00	3,00	4,00	5,00	1,00	4,00	5,00	4,00	4,00	2,00	5,00
11	5,00	5,00	5,00	1,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	1,00	4,00	3,00	5,00	5,00	4,00	4,00
12	3,00	4,00	5,00	1,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	1,00	1,00	5,00	3,00	4,00	2,00	4,00
13	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	5,00	1,00	4,00	4,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00
14	1,00	1,00	2,00	3,00	5,00	4,00	2,00	3,00	3,00	2,00	4,00	5,00	5,00	2,00	4,00	5,00
15	2,00	5,00	4,00	3,00	5,00	2,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	1,00	3,00	2,00
16	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	1,00	4,00	5,00	5,00	3,00	2,00	5,00
17	4,00	1,00	5,00	2,00	3,00	3,00	2,00	5,00	5,00	3,00	2,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00
18	5,00	4,00	3,00	1,00	4,00	4,00	1,00	4,00	5,00	2,00	5,00	3,00	4,00	4,00	2,00	3,00
19	4,00	1,00	1,00	1,00	4,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	4,00	5,00	5,00	4,00	2,00	5,00
20	5,00	4,00	5,00	2,00	3,00	4,00	1,00	4,00	3,00	2,00	5,00	4,00	5,00	4,00	1,00	5,00
21	4,00	5,00	4,00	2,00	1,00	4,00	1,00	5,00	4,00	1,00	5,00	5,00	4,00	5,00	1,00	4,00
22	5,00	1,00	3,00	1,00	1,00	5,00	3,00	2,00	5,00	3,00	4,00	5,00	4,00	4,00	2,00	4,00
23	2,00	4,00	5,00	2,00	4,00	3,00	2,00	4,00	3,00	1,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00
24	4,00	3,00	5,00	2,00	5,00	5,00	4,00	1,00	4,00	1,00	5,00	4,00	5,00	3,00	1,00	5,00

Vista de datos Vista de variables

Etiquetas de valor IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF

Perú21

Inicio > Series Último minuto Política Opinión Lima Perú Mundo Cultura Espectáculos

LO ÚLTIMO Si Perú clasifica al Mundial, el jueves será declarado feriado
MEDIDA SERÁ TACA EL JUEVES 14



ANÁLISIS NOTICIAS VIDEOS CÓMO SE HACE LISTAS

Netflix: Estas son las series que se consumen más rápido luego de su estreno [FOTOS]

La plataforma de streaming publicó los nombres de las series que son vistas completamente antes de cumplir 24 horas de estreno.

f Compartir t Compartir c Comentar +



Stranger Things. (Netflix)

1 / 10



REDACCIÓN PERÚ21
18/10/2017 20:35h

La plataforma de contenido y servicio de streaming, **Netflix**, hizo pública una lista de las **series más populares** y que son consumidas por completo antes de cumplir las 24 horas desde su estreno.

Series como 'Stranger Things', 'Orange is the New Black', 'Fuller House' y 'The Defenders' son algunas que los usuarios consumen capítulo a capítulo ni bien son estrenadas sus temporadas.

La lista la completan 'Santa Clarita Diet', 'F is for Family', 'Gilmore Girls', 'The Ranch', 'Trailer Park Boys' y 'The Seven Deadly Sins'. Este lista puede servir para conocer los temas de interés del nuevo público de televisión vía streaming.

Netflix informa que aproximadamente 8,4 millones de usuarios en todo el mundo buscan terminar las temporadas en las 24 horas siguientes a su

LO MÁS LEÍDO

FOTOS PARA TI CONTINUAR

Gianluca Lapadula es blanco de memes tras la eliminación de Italia al Mundial [FOTOS]

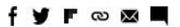
FABIAN DUKA

CULTURA TECNOLÓGICA

'Stranger Things' gana cinco premios Emmy en categorías técnicas

'Westworld' y 'Luke Cage' también fueron reconocidas en la categoría de Artes Creativas.

POR GONZALO JIMÉNEZ / 11 DE SEPTIEMBRE DE 2017 8:12 AM PDT



Una escena del nuevo tráiler de la segunda temporada de 'Stranger Things'
Captura de pantalla: Gonzalo Jiménez/CNET

La Academia de Televisión de Hollywood, que concede los **premios Emmy**, entregó la noche del domingo los galardones a las categorías de **Artes Creativas** o los premios técnicos.

Muchas series *geek* se encontraron entre las galardonadas, como *Stranger Things* de Netflix, que obtuvo cinco premios Emmy a mejor elenco, edición en una serie dramática, mejores títulos de crédito, edición de sonido y mejor música de títulos de crédito.

Anexo 05

Es seguro | https://ev.turnitin.com/app/carta/en_us/?lang=en_us&u=1069420728&o=882069522&ts=&student_user=1

feedback studio Lesly Stefany Chacón Pisco | PERCEPCIÓN DE LOS ELEMENTOS MORFOLÓGICOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LA SERIE STRANGER THINGS POR LOS TRAB



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PERCEPCIÓN DE LOS ELEMENTOS MORFOLÓGICOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LA SERIE STRANGER THINGS POR LOS TRABAJADORES DEL BCP DE LAS AGENCIAS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, 2017.

Match Overview

27%

Match 1 of 1

45	repositorio.uss.edu.pe Internet Source	<1%
46	Submitted to Universid... Student Paper	<1%
47	www.dspace.uce.edu.ec Internet Source	<1%
48	tesis.pucp.edu.pe Internet Source	<1%
49	repositorio.continental... Internet Source	<1%
50	usal.es Internet Source	<1%
51	tdx.cat Internet Source	<1%

Anexo 06

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Guerrero Obando Augusto

Título y/o Grado:

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

Universidad en que labora:

Productora Krea Dream Factory

Fecha: 21/10/17

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la primera temporada de la serie Stranger Things por los trabajadores del Banco de Crédito del Perú de las agencias del distrito de Los Olivos, 2016

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

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

SUGERENCIAS: Corregir la pregunta Después de ver la serie ¿recuerda las voces en español de todos los personajes principales? por Después de ver la serie ¿recuerda las voces en español de los personajes principales?

Firma del experto:

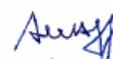

Augusto Guerrero Obando
 Nombres y apellidos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Tello Valencia, Cindy

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora:

Fecha: _____

PERCEPCIÓN DE LOS ELEMENTOS MORFOLÓGICOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LA PRIMERA TEMPORADA DE LA SERIE STRANGER THINGS POR LOS TRABAJADORES DEL BCP DE LAS AGENCIAS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, 2016

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

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

SUGERENCIAS: Reformular algunas preguntas en función a los indicadores

Firma del experto:


 Nombres y apellidos
CINDY TELLO.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

CP-115-2017- FCC/LIMA-NORTE

**ESCUELA PROFESIONAL DE
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Lima, 05 de octubre de 2017

Señor
Jimmy Claudio Cáceres Lalangui
Supervisor de Procesos Operativos
BANCO DE CREDITO BCP
Jr. Lampa 499
Presente.-

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarla cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2017-II) en nuestra Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	Chacon Pisco, Lesly Stefany	6700024022

En el marco de la agenda académica, la alumna en mención solicita permiso para realizar unas encuestas a los colaboradores, como apoyo para su Desarrollo de Proyecto de Tesis, en tal sentido solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



[Handwritten Signature]
Mg. Gloria Cecilia Brenner Galarza
Directora de la Escuela Profesional de
Ciencias de la Comunicación
Lima Norte



Lima 6 de octubre del 2017

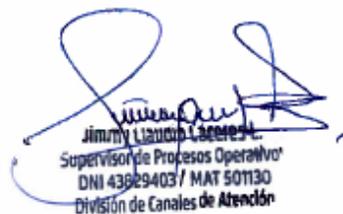
Señora
Gloria Cecilia Brenner Galarza
Directora de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Filial Lima Norte

Atento saludo

En respuesta a su solicitud, le comunico que hemos dado las facilidades para que la estudiante y colaboradora de nuestra institución, la Srta. CHACÓN PISCO LESLY STEFANY con DNI 47318763, pueda realizar las encuestas necesarias para el desarrollo del Proyecto de Tesis que viene realizando en vuestra casa de estudio en el horario que ella crea necesario, siempre y cuando no se vean afectadas las actividades laborales de los otros colaboradores.

Sin otro particular, me despido.

Atentamente,



Jimmy Claudio Cáceres L.
Supervisor de Procesos Operativos
DNI 43629403 / MAT 501130
División de Canales de Atención

Jimmy Claudio Cáceres L.
Supervisor de Procesos Operativos
División de Canales de Atención