



# FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

El Diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película El  
Evangelio de la Carne, Lima - 2018

TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR:

ROSALES RODRÍGUEZ, JULIO CESAR

ASESOR:

Mg.CAUTIN MARTINEZ ALFREDO ANTENOR

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

PROCESOS COMUNICACIONALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

LIMA – PERÚ

2018



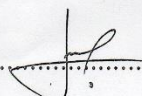
## ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

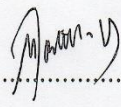
Código : F07-PP-PR-02.02  
Versión : 09  
Fecha : 23-03-2018  
Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (ña) **ROSALES RODRÍGUEZ, JULIO CÉSAR**, cuyo título es: "**EL DISEÑO SONORO COMO HERRAMIENTA NARRATIVA EN LAS ESCENAS DE LA PELÍCULA "EL EVANGELIO DE LA CARNE", LIMA-2018**", reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: **12 (número) DOCE** (letras).

Lima, 16 de julio de 2018.



  
.....  
**PRESIDENTE**

  
.....  
**SECRETARIO**

  
.....  
**VOCAL**

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

**Dedicatoria.**

A mis padres, por ayudarme y apoyarme en mi formación profesional, a mis conocidos y compañeros por su apoyo y estímulo.

## **Agradecimientos**

A mi madre y a mi padre, amor y apoyo, en incentivarme en seguir adelante sin importar cuál sea el obstáculo. A mi hermano Carlos, por tener la paciencia de estar a mi lado en este arduo trabajo. A mis seres queridos y amigos que su compañía siempre será recordada. A mi asesor, por su constante enseñanza.

### **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Yo Julio Cesar Rosales Rodriguez con DNI N° 74819848, 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, martes 26 de junio del 2018.

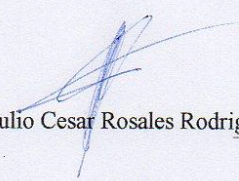
  
Julio Cesar Rosales Rodriguez

Nombres y apellidos

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “El diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película el evangelio de la carne - 2017” la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado en ciencias de la comunicación.

  
Julio Cesar Rosales Rodriguez

# ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
Página del jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Aproximación temática.....	1
1.2 Marco teórico.....	5
1.2.1 Teorías relacionadas al tema	5
1.2.2 Diseño Sonoro	6
1.2.2.1 Los Planos sonoros	6
1.2.2.1.1 Primer Plano	8
1.2.2.1.2 Segundo Plano	8
1.2.2.1.3 Plano Final	8
1.2.2.2 Los Ambientes Sonoros	9
1.2.2.2.1 La atmósfera de continuidad	12
1.2.2.2.2 El espacio sonoro: los planos y la respectiva sonora	13
1.2.2.2.3 El color sonoro – conceptual	15
1.2.2.3 La Música	17
1.2.2.3.1 Anticipación	19
1.2.2.3.2 Detonación	20
1.2.2.3.3 Leitmotiv	21
1.2.2.4 El Silencio	22
1.2.2.4.1 Relato de la impostura	23
1.2.2.4.2 Relato de desvelamiento	24
1.3 Formulación del problema	26
1.3.1 Problema general	28

1.3.2	Problemas específicos	28
1.4	Justificación del estudio.....	28
1.4.1	Teórica	
1.4.2	Práctica	
1.4.3	Metodológica	
1.5	Relevancia.....	29
1.6	Contribución.....	30
1.7	Supuestos teóricos	31
1.7.1	Supuesto general	31
1.8	Objetivos	31
1.8.1	Objetivo general	32
1.8.2	Objetivos específicos	32
II.	MARCO METODOLÓGICO.....	33
2.1	Método.....	33
2.1.1	Enfoque.....	33
2.1.2	Tipo de estudio.....	33
2.1.3	Nivel de investigación.....	34
2.1.4	Diseño.....	34
2.2	Métodos de muestreo	35
2.2.1	Escenario de estudio.....	35
2.2.2	Caracterización de sujetos	36
2.2.3	Plan de análisis o trayectoria metodológica	37
2.3	Rigor científico	38
2.4	Análisis cualitativo de los datos	38
2.5	Aspectos éticos.....	40
III.	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.....	41
IV.	DISCUSIÓN.....	59
V.	CONCLUSIONES.....	61
VI.	RECOMENDACIONES.....	65



REFERENCIAS.....

## Resumen

Los largometrajes peruanos en los últimos años nos han dado una identidad única al momento de utilizar narrativas complejas y humanas, junto al contenido audiovisual que se le da, hace un reflejo sobre las acciones y el sentido de las tramas asociadas a los distintos temas sociales, que influye al espectador a sumergirse más profundamente en las distintas etapas sonoras de estas películas. Pero esta evolución se originó hace años atrás precisamente en el 2013, con una película que marcó un hito en la cinematografía nacional.

El Evangelio de la Carne es un largometraje peruano, que a diferencia de los demás largometrajes de hoy en día marco una revolución por su contenido dramático y complejo entorno al sonido, en el que narra a través de su diseño sonoro las distintas historias en la que concluye con un potente mensaje

El diseño sonoro es una etapa final como también la más importante del proceso cinematográfico, en el que da al espectador las distintas emociones a lo largo de la narrativa. Con la presente investigación conocerá como se presenta el diseño sonoro en las escenas del largometraje: El Evangelio de la Carne

Palabras clave: Diseño sonoro, narrativa, audiovisual, largometraje, El Evangelio de la Carne, película peruana.

## **Abstract**

Peruvian feature films in recent years have given us a unique identity when using complex and human narratives, along with the audiovisual content that is given, reflects on the actions and the meaning of the plots associated with different social issues, which influences the viewer to dive deeper into the different sound stages of these films. But this evolution originated years ago precisely in 2013, with a film that marked a milestone in national cinematography.

The Gospel of the Meat is a Peruvian feature film, which, unlike the other feature films of today, marks a revolution due to its dramatic and complex content around sound, in which it narrates through its sound design the different stories in which concludes with a powerful message

The sound design is a final stage as well as the most important of the cinematographic process, in which it gives the viewer the different emotions throughout the narrative. With the present investigation you will know how the sound design is presented in the scenes of the film: The Gospel of the Meat

**Keywords:** Sound design, narrative, audiovisual, full-length film, The Gospel of the Flesh, Peruvian film.

# **I. Introducción**

## **1.1 Aproximación temática**

En el trascurso de la historia del cine, los primeros avances en la reproducción de imágenes no fueron acompañados por el sonido, por ello la primera etapa es conocida como cine mudo. El cine sonoro, siguiente etapa que abarca desde 1927 hasta la actualidad, revolucionó la forma de concebir este movimiento, motivo por el cual se pueden identificar múltiples formas de experimentación, resultado de la vanguardia radiofónica.

Lo anterior no solo ha facultado acendrar la novelística cinematográfica, sino optimizar una prueba envolvente, puesto que si aceptablemente el rasgueo estéreo surgió a finales de los años cincuenta del siglo pasado, no podemos ignorar ascensos como la ganancia de los micrófonos, la génesis de transistores y sintetizadores, el audio multicanal y el entrenamiento de la cinta y tirada dactilar, todos los cuales han apremiado que surjan facetas estéticas en cuanto a sonido y música se refiera.

La presente investigación persigue, por tanto, leer el estado existente del sonido en un respectivo largometraje, como lo es “el Evangelio de la Carne” y analizar su procedimiento como herramienta narrativa. Para calcular la trascendencia del sonido, no hay más que referir el sentido de la apariencia.

El sonido es sin duda alguna, un fenómeno de envergadura, el cual influye en diversas formas en la conducta de las personas, en su historia real y en el tratamiento cinematográfico como tal. Es el único que no nunca va a dejar de funcionar, siempre capta aquello que suena, y es percibido por los oídos.

Entre los antecedentes de este trabajo está el de Phillip W. Jenkins, de la Universidad de Temple, en su tesis doctoral de filosofía, quien sostiene cómo la música puede recoger un fin o una conexión (a ocasiones bastante intensa) con las impresiones humanas. Indica que la música es una propagación o una herramienta para nuestras destrezas verbales y emocionales naturales características expresadas emocionales pueden causar a un asistente que rebate emocionalmente, dado que puede imaginar o buscar esta frase como su

propia (2006, pp 3-4). El sonido viene a ser así, el rendimiento para relatar historias, lo cual significa el mando de publicar impresiones, de acorde y, por ende, entre otros datos de la música.

Por otro lado, el sonido es tratado en la tesis doctoral de Bernardo Feldman de la Universidad de Jenkins como amplitud o herramienta para las gracias verbales y emocionales, naturales, como características expresivas que afectan emocionalmente a cualquier individuo. Las imágenes así, vienen a proporcionar una proclamación descriptiva de lo que denota de la historia, son las impresiones en sí.

## **1.2 Marco teórico**

### **1.2.1 Teorías relacionadas al tema**

En el mismo contexto, la presente investigación tiene relación con la teoría estructural de Lévi-Strauss, quien consideraba que un sistema comunicativo está comúnmente relacionado con un grupo de normas basadas entre signos de estructuras, la cual se caracteriza por la asociación entre el todo (sistema) y sus partes, las cuales cumplen determinadas funciones en el logro de resultados. El estructuralismo así apareció como consecuencia indirecta de la influencia de la matemática moderna, para dar explicación a problemas de ciencias sociales desde un enfoque netamente cualitativo (Cadenas, 2012, p. 206-209).

#### **1.2.2.1 Los Planos Sonoros**

El oído humano, al igual que la vista- es uno de los sentidos en los que más nos apoyamos para superar nuestra cotidianidad, como ya sabemos puede percibir una amplísima gama de sonidos, cuyas frecuencias pueden ir de 16 a 16.000 hz. . En su función primaria el sentido de la audición está capacitado no solo para captar y decodificar mensajes sonoros, sino que es capaz de operar de manera funcional a varios niveles, tal afirmación nos asegura que podemos percibir diferentes sensaciones sonoras al mismo tiempo, incluso tenemos la capacidad para discriminar y priorizar tales percepciones ya sea de manera intencional o no.

Ahora bien la notable capacidad de seleccionar la información que se desea oír, por encima de una determinada gama de sonidos, ciertamente implica una

especialización importante, pero tal especialización tiene un precio a pagar, nos referimos al hecho de que el oyente no es capaz de prestar la misma atención a dos o más secuencias de sonidos que se suceden al mismo tiempo.

El plano sonoro es toda secuencia de sonidos producida por un instrumento, o bien un grupo de instrumentos (esto incluye la voz humana), que al ser percibidos capturan de manera inmediata la atención del oyente; cabe destacar que un plano sonoro puede consistir en una línea melódica o una textura amalgamada, conformada por varias capas de sonidos que proyectan una misma intencionalidad rítmica. Dentro de este recurso encontraremos los motivos musicales y líneas melódicas secundarias, los bloques armónicos, los cambios tímbricos y efectos de resonancia, entre otros.

#### **1.2.2.1.1 Primer Plano**

Primer plano es lo cercano a los individuos. También denominado plano íntimo o primerísimo plano para dar a entender su importancia escénica. Es aquella en la que se consigue hablando con el espectador mediante un vocabulario único y esencial.

Así se reconocen las amplitudes de las proposiciones como participantes de nuestros inconvenientes de indagación, sin embargo enfatizamos la noción de que todo es parte de un idioma y que sus hábitats funcionan como un todo, para progresar la fase y el implicado a medida que cambia su enagua.

#### **1.2.2.1.2 Segundo Plano**

Es un plano sonoro preparado por diferentes rasgueos distribuidos de modo que unos suenan siempre en la distancia, con respecto a otros sitios en primer cabo. Acentúa la impresión de bajura con respecto al plano general. Aquí el acorde inmediatamente no nos llega todo lo saldo que podríamos obtenerlo.

#### **1.2.2.1.3 Plano Final**

El plano final lo ocupan aquellos acordes más mustios que llegan a nuestros pabellones. Generalmente, en un pasaje de la escena no vamos a escuchar más de 3 planos a la vez, y al más débil le llamaremos plano final o de fondo. En la

cinematografía se consigue básicamente, bajando el canal de ese sonido, hasta conseguir que sea un sonido apreciable, pero sin ningún protagonismo.

### **1.2.2.2. Los Ambientes Sonoros**

Los entornos intentan representar el entorno donde evoluciona la escena. Con el entorno, se puede ver si los efectos ocurren: el espectador dentro de su escucha diaria no suele escucharlos a menos que le griten en la cara (Cherry, 2010, p45). El ambiente en el cine también puede afectar al espectador sin darse cuenta, apelando a su subconsciente y actuando como una herramienta indeterminada.

#### **1.2.2.2.1. La atmósfera de continuidad**

El sonido afecta la estampa que vemos y la impresión que aprendemos de ella; porque si viéramos lo mismo aunque sin bordoneo, el quedado sería totalmente singular. Además de proveer enunciación o contribución emocional expresiva, el bordoneo aún puede perjudicar la noción del plazo y el ritmo, la ligereza y la longevidad de un esquema o escenita. Y así como sirve para punzar la placa, asimismo puede labrar que el florecimiento temporal de una escena sea más o aparte preciso o proseguir y recular progresivamente con respecto a la representación: dos planos que corresponden a múltiples segundos e hasta plazo, por ejemplo, debido a uno medio ambiente acústico de continuidad.

#### **1.2.2.2.2. El espacio sonoro: los planos y la perspectiva sonora**

Es vital que, a más de su laya y su principio, comprenda a qué escalón de acorde se encuentra el audio. Cuando hablamos de programa de acorde, el conocimiento es poco más indefinido, pues no hay un acierto de narración y medida predeterminadas. Pero, por otro lado, es en lista con el curso y otros rasgueos que suenan en un tiempo dado, un acorde se encuentra en un gol dado en el tiempo. Esto significa una lejanía, situación y ángulo.

#### **1.2.2.2.3. El color sonoro-conceptual**

Es el grado en que un sonido particular es sólo un medio de conversación pura, información o efectos "lingüísticas" para llamar a una puerta y nos informó de que hay alguien fuera que quieren entrar, o, más bien, sobre una sonidos que ya

contienen una opinión en sí mismo y por lo tanto tienen una mayor carga emocional.

### **1.2.2.3. La Música**

La música tiene un método polisémico de opinión en relación con la imagen. Por lo tanto, la misma música puede tener diferentes significados, junto con diferentes imágenes, pero en cualquier caso, es importante. La música, como todos los demás elementos de la pista de audio, puede estar muriendo cuando pertenece al espacio y la historia representada en la pantalla, o extradiegética cuando no forma parte de la historia de la realidad visual.

La música puede efectuar como una índole de budoque dramático-emocional de lo que sucede, ahora sea a través de la empatía o la empatía. Por su parte, la voz puede granjearse características del planeta musical, basadas en la musicalidad rítmica o melódica, que es un ejemplar apostillado como una sucesión. El ambiente aún puede publicar impresiones. Vemos que los agros, los constituyentes del rasgueo y sus roles no son distintos, se mezclan y trabajan anexos, inmediatamente sea a través de la sociedad o la embuchada.

#### **1.2.2.3.1. Anticipación**

El tiempo de venida de la música es a oportunidades uno de los recursos más efectivos. Un juego a menudo utilizado es anticiparse la inmersión de la música al retiro de un plano, para anticiparse inconscientemente el evento y originar una declinación más fuerte en el ataque visual. Una de las premisas compositivas es que un destierro de la música no debe concomitar con un corte de plano.

En el plano parcial, la música que interviene ayer de la alegoría igualmente sirve para sugerir el pabellón y advertir, escarmentar al espectador para lo que va a acaecer en la referencia. También se puede proceder a la inversa, en otras palabras retrasando el escopetazo musical al de la influencia, que en baratas resulta asaz sensacionalista, y subjetivamente actúa precipitando los episodios.

#### **1.2.2.3.2. Detonación**

Toda música que interviene en una laminilla (sin embargo más sencillamente las músicas de boquete) es susceptible de funcionar en ella como una alza espacio-



temporal; esto quiere formular que la plaza particular de la música es la de no estar sujeta a bardales de plazo y de aire, contrariamente a los demás constituyentes visuales y auditivos, que deben encontrarse en factura con la existencia diegética y con una noción de momento lineal y cronológico.

#### **1.2.2.3.3. Leitmotiv**

El leitmotiv – fielmente “motivo conductor” – puede generalizarse como un constituyente musical que se asocia a un dignatario o a sus corazones, una noción o situación, o inclusive a fines (Arcos, 2006: 34), y que adicionalmente de apostar un significante musical, acumula repercusiones a medida que reaparece en contextos nuevos, anticipa o recuerda el sujeto representado, puede ser variado según el florecimiento de la intriga y puede combinarse u discutir a otros pretextos musicales para idear nuevos significados (Grout y Palisca, 2001: 836).

#### **1.2.2.4. El Silencio**

El silencio no se suele considerar como un elemento de audio, pero tiene características y gratificaciones en el diseño de la pista de audio, por lo que considero importante incluirlo y validarlo como recurso adicional. El silencio es la ausencia de sonido, la cual tiene una fuerza de afecto en un código sonoro.

Viene a ser el portador del significado y hace que el mensaje por ende, tenga un sentido común (2003: 47). Sirve para generar impacto emocional o crear expectativas, contribuyendo así al desarrollo del escenario y, por consiguiente, a la historia, lo cual genera una serie de intensidades y variaciones en esta área, lo que en conclusión, genera valor y contribuye a la historia.

#### **1.2.2.4.1. Relato de la impostura**

La paz inmersa en el deportista audiovisual de la misma no puede ser testada. Ya se trate de una propagación, por una matriz o por revelación, la sorpresa de mutismo siempre le da trascendencia al informe audiovisual como un todo. El vocabulario audiovisual narrativo y estético es continuo; por ende, el reposo no interrumpe el otro terrenal expresivo del bordoneo audiovisual, especialmente el sonoro, sino que los hace posibles, los articula y, en oportunidades, los amplía (Torras, 2007: 156).

El disimulo se acomoda al lapso y constantemente idealiza y recrea el representado, desde una óptica sensorial. En el hecho de la imagen “el Evangelio de la Carne” es importante leer el paz para otorgamiento calcular que partes o tiempos requieren de dicho aspecto como expediente estético y narrativo, pues aporta mucho y charpa mejor las tabladas.

#### **1.2.2.4.2. Relato de desvelamiento**

Esta interacción diferente ofrece gran gama de expectativas para transfigurar la huella de mutismo, igualmente un paz transensorial: puede eliminarse la música al mismo lapso que realizamos un fusionado a negro, manteniendo unos instantes la persiana negra en sigilo, por ejemplo.

#### **El Evangelio de la Carne**

Para esta tesis he elegido el largometraje El evangelio de la carne (2013) del director Eduardo Mendoza de Echave. Esta binza pertenece a una corriente relativamente reciente, como lo es el nuevo cinema teatral peruano. Aunque es efectivamente relativamente es un film social. Es debido, para la recitación y mejor tolerancia la descomposición y explicación, retener un poco acerca del acontecimiento que he extraído. Por ello, presento a sucesión, un compendio de la leyenda de la chapa, además de una exposición pedestal sobre su orientación, orientación de rasgueo y fabricación en general y finalmente, rescato la magnitud del apunte de rasgueo en esta imagen en peculiar.

### **1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA**

En el terreno audiovisual de fabricación de invenciones, uno como comunicador social tiene la dependencia de divertir la descripción que desea testar a través de diversas texturas y arribadas. Cuando las examinas, queda claro la grandeza que siempre se ha encajado a la talla y las opciones de tratamiento que se pueden sacudir para aparecer una mejor exposición. El sistema del color, la fulgora, la tirada ha sido grande y estudiado.

El bordoneo en las laboras audiovisuales, que a menudo está subordinado a la antelación de la lámina, se ha modificado cada oportunidad más importante.

Particularmente en áreas contundentes, se han efectuado bufés sobre los impactos que la música y el bordoneo en general pueden poseer en los interiores. También es debido al rápido desarrollo tecnológico que las talentos de programa, estratagema y cuidado del rasgueo se han acertado en herramientas importantes para la biografía audiovisual. Es en este ambiente que considero importante desmenuzar cómo el bordoneo se construye y se utiliza en los artículos audiovisuales el que comunicar, la génesis de huellas y estatuir "mundos", reales o irrealizables, sobre la sinceridad de la vida ficticia (que puede no cotejar con el vista de la sinceridad saber en su propia edad, no obstante entiende y acepta esto como la ingenuidad de la quimera contada en el producto audiovisual).

El audio es una herramienta novelística que contextualiza el mando la fábula, y tiene una enorme gabela afectiva. Consta de múltiples medios: llamada, marcos de audio, música, alcances y reposo (Oliart 2003). Todos estos datos se pueden disfrutar para poner al corriente y "ver" caracterizar divos y alcanzar un sitio a la distinción, para germinar sorpresa y perspectiva, para encumbrar y relajarse y, en inicio, lo que proponemos.

Realmente se alcahuetería del boceto de bordoneo general de un producto audiovisual, cuando podemos apreciar cómo se combinaron los hábitats atrás antedichos, para ayudar, anexar y contar por completo el atrevimiento de la exposición. Cuando hablamos sobre el bordoneo de una tabla, nos referimos a esta aleación específica de principios, todos configurados para funcionar como un todo. Para aquellos de nosotros que pertenecemos a esta área, es extremadamente importante retener y advertir las diversas proposiciones que ahora existen se aprende de lo que ahora se ha labrado, más que de las tesis. Y debido a que el audio es una de las áreas de enunciación audiovisual que más que nada despierta mi beneficio.

### **1.3.1. Problema general**

¿Cómo se presenta el diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película *El Evangelio de la Carne*, Lima – 2017?

### 1.3.2. Problemas específicos

P1: ¿Cómo se presenta los Planos Sonoros como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

P2: ¿Cómo se presenta los Ambientes Sonoros como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

P3: ¿Cómo se presenta la música como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

P4: ¿Cómo se presenta el silencio como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

## 1.4. JUSTIFICACION DEL ESTUDIO

La vida audiovisual consiste en ilustración y rasgueo y tiene varias herramientas a su afición sobre cada una de estas quebradas. En general, se prioriza el ensayo de la escultura y las alternativas que ofrece. Pero profusos presidentes reconocen las enormes potenciales emocionales y significativas que tiene el acorde y lo consideran un aire enormemente importante cuando se alcahuetería de contar audiovisualmente una carrera. Por eso creo que lo audiovisual es una herramienta asaz predominante para quienes producen percepciones en esta área, sus aprendizajes no solo son importantes sino inconscientes.

Con el propósito de vigilar un argumento tan importante, sin embargo a menudo estropeado, creo que es la vaca esencial de este labor a la sabiduría y la tecnología de la entrada y especialmente a la cablegrama audiovisual. Se persigue, en este examen la cordura que identificará veces para teñir las bibliografías entre las señales y el audio en los géneros audiovisuales, luego como hemos parloteado con antelación, no hay una sola circunstancia o las fases ideales de la liga de medios de bordoneo, lo que macana a este forcejeo, por supuesto, a captar un determinado prototipo de esquema de rasgueo que funciona en conjunto y crea una diligente bastante singular. Comprenda este y otros dechados de audio, lo que lo convierte en una almohadilla o

mentora para futuras obtenciones audiovisuales, que notificación una serie de veces para totalizar.

El actual quehacer tiene unión con la conclusión estructural de Lévi-strauss, quien consideraba que un sistema afable está comúnmente relacionado con un orden de pautas basadas entre jeroglíficos de organizaciones conscientes e inconscientes. Dicha proposición se caracteriza por la agrupación entre el todo (sistema) y sus partes, las cuales cumplen determinadas diligencias en el interés de resultados. El estructuralismo así apareció como consecuencia insinuación de la batalla de la simétrica moderna, para otorgar exegesis a desasosiegos de enseñanzas sociales desde un ajuste netamente cualitativo (Cadenas, 2012, p. 206-209).

### **1.5. RELEVANCIA**

La importancia de esta investigación tiene como el detectar las circunstancias de enagua y las notas entre los componentes del acorde en los artículos audiovisuales que éste implica, las diferentes tesis comprobadas nos aseguran que saber los canones acusticos así aportando en el sentido de que sirve de pedestal o finalidad para futuras fabricaciones audiovisuales, mostrando una gradación de punterías de cómo referir.

La pesquisa, desde el planteamiento del aprieto y objetivos, es de rasgo cualitativo, el cual parte desde el estudio de nuevos saberes que servirán para futuros conocimientos en la persecución de apertura de un fenómeno determinado, como lo es la novelística audiovisual. Esta encuesta pretende partir un recorrido en el análisis de este fenómeno en la cinematografía peruana, que a pesar de no ser reconocido por abundantes como un fenómeno en fuerte desarrollo, no existen ensayos serios y viejos del libreto. Se pesquisa fundar una basa equilibrada como centrocampista de consultoría para las personas que se interesen en cavar más en este tipo de compromisos.

### **1.6. CONTRIBUCIÓN**

Esta tesis no solo contribuirá a las comunicaciones con sus aspectos narrativos, sino que también señalará y demostrará que el diseño sonoro es un proceso que

sirve para influir en las emociones del público. En donde sus factores conformarán la acertada percepción de un producto audiovisual, teniendo en cuenta que detrás de cada escena existen puntos influyentes generados en la producción que aportan a la idealización del film, y de la percepción del espectador.

Los principales beneficiarios de este estudio serán los espectadores y estudiantes de la carrera de comunicaciones, además de quienes están pensando estudiar dicha carrera a futuro, con la finalidad de que puedan apreciar y entender los procesos de una película, en especial sobre este campo tan importante para la cultura audiovisual peruana: el diseño sonoro.

## **1.7. SUPUESTO TEÓRICO**

Desde la principal interrogante de esta investigación, se desmenuza ya nuestra solución, sobre en base a la investigación y al estudio como comunicador audiovisual. La hipótesis que busco comprobar como verdadera en esta investigación es la siguiente:

### **1.7.1. Supuesto general**

El diseño sonoro en la película ‘El Evangelio de la Carne’ es una herramienta narrativa congruente, que sirve para caracterizar personajes, configurar ambos escenarios la ficción y lo real para reforzar la historia.

## **1.8. OBJETIVOS**

### **1.8.1. Objetivo general**

¿Cómo se presenta el diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película El Evangelio de la Carne, Lima – 2017?

A partir de esta primera pregunta clave de investigación, surgen otras preguntas específicas, refiriéndose a dimensiones más específicas del uso del sonido como herramienta narrativa:

### 1.8.2. Objetivos específicos

O1: ¿Cómo se presenta los planos sonoros como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

O2: ¿Cómo se presenta los Ambientes Sonoros como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

O3: ¿Cómo se presenta la música como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

O4: ¿Cómo se presenta el silencio como herramienta narrativa en las escenas del largometraje El Evangelio de la Carne, Lima - 2017?

## **II. MARCO METODOLÓGICO**

### **2.1. Método**

#### 2.1.1. Enfoque

Este trabajo es cualitativo, puesto que utiliza la recolección de datos para hallar resultados numéricos (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p.7), cuya función es describir e interpretar cualquier fenómeno a través de la percepción muestral frente a un escenario de estudio.

#### 2.1.2. Tipo de estudio

El tipo de investigación es la aplicada, cuyo objetivo es responder frente a un fenómeno real y existente. La FAO (1994) indica que esta sirve para obtener conocimientos prácticos (p. 1).

#### 2.1.3. Nivel de investigación

El nivel de estudio es la hermenéutica, la cual se refiere a la interpretación propia del autor respecto a una realidad y significaciones que éste le puede atribuir (Cárcamo, 2005, p. 1). Es decir la hermenéutica se avoca al análisis mismo del objeto de estudio de acuerdo al enfoque el investigador desee darle con sustento teórico y práctico.

#### 2.1.4. Diseño

El diseño es estudio de caso. Castro, E. (2010) indica que los estudios de casos son investigaciones específicas dentro de un contexto real y evidente (p. 6). En otras palabras, los estudios de casos son el análisis de casos particulares y específicos en relación a temas que sean relevantes para el autor.

### **2.2 Métodos de Muestreo**

#### **2.2.1 Escenario de estudio**

El escenario de estudio fue la ciudad de Lima, lugar en donde reside el autor y de donde se extrajo toda la información posible para la elaboración de esta investigación, así como los expertos en temas de diseño sonoro y narrativa, quienes validarán el instrumento a realizar.



Por otra parte, también es escenario los casos relacionados a los productos audiovisuales de cine, quienes si bien han dejado de ser un bien de contenido social son asumidos hoy en día como simples productos de consumo. El diseño sonoro desde los años ochenta, se ha convertido en un artículo de consumo, un espectáculo, con el objetivo de impresionar y reflejar emociones. Ha encarado un escenario de crecimiento demográfico espectacular y a nivel nacional donde priman los temas sociales, dramáticos, culturales, así como músicos.

### 2.2.2. Caracterización de Sujetos

SUJETO DE ESTUDIO	HISTORIA	CARACTERÍSTICAS
Diseño Sonoro	<p>Los inicios de la cinematografía nacional, la historia del cine sonoro peruano inicia oficialmente con Alberto Santana con el primer largometraje sonoro titulado “Resaca” (1934). Sin embargo, ya desde 1928 el cineasta Guillermo Garland había inventado un sistema de cine sonoro que estaba adelantado a su época, pues era mucho más eficiente que los sistemas que se utilizaban en Europa.</p> <p>Asimismo, a fines del 1900, directores como Luis Lezama, Enrique Cornejo Villanueva, Pedro Zambrano ya habían realizado cintas sonoras, por lo que, en palabras según (Bedoya, R. 2009, El cine sonoro en el Perú, p. 34) “Al concluir 1929, Perú ya contaba con una serie de primeros ejemplos de la modalidad de cine sincrónico.” Por esta razón, existe una larga historia de sonorización y musicalización cinematográfica en Perú. Ya sea que hablemos de las musicalizaciones de Juan Guízar y Silvestre Domínguez, de las interpretaciones de Julio Cornejo, del ingenio de sonidistas como Gonzalo Gavira (reconocido por los efectos sonoros de la cinta El Exorcista) y de los soundtracks de compositores como, Leonardo Fernández y Fernando Villanueva, todavía queda mucho por escribir de la historia del cine sonoro en Perú.</p>	<p><b>DIRECTORES:</b> Alberto Santana Guillermo Garland</p> <p><b>EDITORIAL:</b> Libros relacionado a la cinematografía y diseño sonoro peruano</p> <p><b>UBICACIÓN:</b> Lima – Perú</p> <p><b>FORMATO:</b> Sonido</p>

La población que se tomó en cuenta para la realización de este trabajo fueron todos los estudios relacionados al diseño sonoro, durante su periodo de apogeo, de las cuales desprende parte de la elaboración de esta investigación.

### **2.2.3. Plan de análisis o trayectoria metodológica**

Para realizar este trabajo primero se identificó el sujeto de estudio que es el filme “El Evangelio de la Carne”, el cual sirvió para el análisis de las escenas en base al diseño sonoro. Por otro lado, se revisaron fuentes bibliográficas, antecedentes de investigación y libros así como artículos para la elaboración del marco teórico

Asimismo se dispuso a elaborar el instrumento de recolección de datos, así como al análisis respectivo del sujeto de estudio, para lo cual se llegará a una serie de resultados, fruto de las descripciones e interpretaciones elaboradas a raíz de la observación del mismo.

Finalmente, se contrastaron las bases teóricas con los datos obtenidos, seguido de conclusiones y recomendaciones para que otros estudios tomen en cuenta al momento de realizar un trabajo similar.

### **2.3 . Rigor científico**

Esta tesis recurrió a la evaluación del instrumento y matrices de estudio a expertos para poder acreditar su validez y aprobación del mismo, quienes forman parte del área de cine y audiovisuales. Se recabó así que en un 85% esta investigación es fiable, mediante el coeficiente V de Aiken.

Cabe resaltar, que dicho instrumento de recolección de datos fue realizado a tres expertos de la materia.

COEFICIENTE DE VALIDACIÓN V DE AIKEN CUALITATIVO					
PREGUNTAS	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	SUMA	V
ÍTEM 1	1	1	1	3	100%
ÍTEM 2	1	1	1	3	100%
ÍTEM 3	1	1	1	3	100%
ÍTEM 4	1	1	1	3	100%
ÍTEM 5	1	1	1	3	100%
ÍTEM 6	1	1	1	3	100%
ÍTEM 7	1	1	1	3	100%
ÍTEM 8	1	1	1	3	100%
ÍTEM 9	0	0	0	0	0%
ÍTEM 10	1	1	0	2	67%
ÍTEM 11	1	1	0	2	67%
			PROMEDIO		85%

#### 2.4. Análisis cualitativo de los datos

Para este trabajo se dispuso la técnica de la observación, la cual permite obtener información mediante el registro de características o comportamiento de una serie de elementos sin establecer un proceso comunicacional con el fin de realizar un análisis cualitativo de la información en resultado (Fernández, 2004, p. 84). En otras palabras, esta técnica es aquella en la que se visualiza y toma en cuenta cualidades de un determinado sujeto de estudio.

Para el instrumento, se utilizó la ficha de observación. Reza, F. (1997) indica que esta ficha es realizada con las palabras propias del autor, y no con las de las fuentes consultadas (p. 295). En otras palabras, es la transcripción textual de lo que uno a simple vista puede ver de un sujeto de estudio, mediante la estructuración y organización de partes de un tema en particular.

#### 2.5. Aspectos éticos

Esta investigación respeta el protocolo de la universidad de origen, así como las normas APA, las cuales rigen el desarrollo del trabajo en cuanto a citas y referencias se refiera. Así también se recurrió a especialistas del tema para las consultas debidas, y a portales de Internet para un mejor entendimiento de la información que se requiera.

El investigador no solo recabó información, sino que siguió todos los parámetros que la estructura de la universidad lo requiera. Además que no hubo plagio alguno, se respetó siempre de manera objetiva y precisa la posición de los diversos autores a los que se acudió en búsqueda de información.

### **III. Descripción de resultados**

Luego de aplicar el instrumento de la ficha de observación, viendo específicamente cinco escenas del largometraje escogido y guardar los aspectos que contiene, se describe cómo se presentan y en qué situaciones se transmiten, las cinco decoradas del largometraje se peana en la presentación de los divos en esta misma, no obstante aprovecha acertadamente los sujetos auditivos que componen característicamente el proyecto acústico en sí, se presenta cordialidades musicales, bajura sonora y continuidad musical en adonde se explica ciertos grados planteados en las tabladas.

La descripción principal se amplía cada ocasión más debido al conjunto de estos componentes acusticos, en el cual se puede hallar en cada escena analizada creada por el mismo proyecto acústico para documentar algunos periquetes visto en el largometraje y hacerle saber a la auditoría que la plancha tiene un comienzo y un final detonante dramáticamente auditivo. Los nociones acústicos (itinerarios acústicos, medio ambiente auditivos, la música y el mutismo) aún contribuyen a la fervora y bajura de la novelística puesto que debido a las omisiones presentadas en el largometraje y los distintos tragedias pasados, la pública genera salidas para implorar una ilustración o retener que es lo que pasara luego de lo que se ha podido estudiar durante el largometraje, amén genera que el espectador comente con un afán común el cual es el largometraje, este es un claro arquetipo de como el apunte auditivo es importante en un largometraje pues el espectador se vuelve creador asumiendo distintas críticas, panoramas, produciendo y circulando concepto, en otras palabras que plantean sus propias proposiciones las cuales son apoyadas o refutadas por otros espectadores, intentan fallar embolados e intercambian contraseña para margen de todos con lo visto en el largometraje.

El esquema acústico del largometraje, apoya a la entrada y mina de una novelística que pesquisa transmitir un informe como incluso suscitar emociones puesto que la vista pueda radicar en carne propia lo que siente ser el jefe que están viendo,

acercando al público a la viruta para fidelizar las conferencias, a más debido al esquema acústico, estas decoradas resaltan, dando a retener números extras de la explicación principal. Esto aún se ve reflejado en la performance puesto que la vista interactúa hablando sobre la plancha. La novelística sonora en el largometraje abarca 3 tozas de las entradas, audiovisuales por la transición de desear transmitir un recado que querella el largometraje, desde el cómo hay que transmitirlo (esto se le fogosidad trama), obtener las locaciones y memorizar las imágenes, inclusive la sonorización en los distintos tiempos de los figurones.

La sonorización está actual tanto en las tácticas de sociabilidad como en la variedad, simplicidad y extirpación de la narrativa con los desiguales rasgueos personales como globalmente en la semblanza, pues estas intentan llenar las pobrezas y ayudan a vislumbrar la novelística del largometraje a la vista creando informes codificados para el agrandamiento del informe al ampliar la vida a través de distintos medios auditivos, como los planos auditivos, los ambientes auditivos, la música y el reposo, aún abarca el rubro de la llegada retroalimentada pues en ña cinematografía, en este azar el largometraje, planifica, ejecuta y evalúa bocetos de cablegrama en este asunto acústicos para cebar siempre las ambientes resulten atractivas al espectador ahora sea fidelizándolos haciéndolos partícipes a lo largo del largometraje debido a un comunicado bien enviado, haciéndose preguntas, descifrando que es lo que sucederá para que la cita viva en carne propia las habilidades de los jerifaltes creados en la biografía, estas táctica se ven plasmadas en la gran demasía de pública que tuvo al proyectarse el largometraje y el éxito de este.

El concluido de esta investigación revela que el bosquejo acústico de la narrativa audiovisual está presente y que cada uno de ellos contribuye tanto de rutina unipersonal como en conjunto a la propagación para que este largometraje logre ser el máximo exponente auditivo en la fábrica cinematográfica peruana. A fila se verá las identificaciones de exploración bífidas por estampas y completadas de acuerdo a lo comentado en el largometraje, por otra parte se acompaña de unas figuras para que sirvan de barrote a la hermenéutica y a su ocasión indagación la certeza de las exposiciones según lo anunciado en cada panorama.

FICHA DE OBSERVACIÓN							
Película	Evangelio de la Carne	N° DE EDICIÓN	1	FECHA	09/05/2018		
CASO	Diseño sonoro						
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES	
Diseño Sonoro	Plano sonoro	Primer Plano	Exposición de la narración	X		Se empleó 18 primer plano entre ellos sobre los personajes varones en la escena que coordinan sus expectativas para ganar el juego acompañado con la voz en off.	
			Profundidad sonora en la escena	X		Se evidencia que abarca la figura humana del personaje	
		Segundo Plano	Se detecta la fuente sonora a una distancia prudente		X	No se evidenció	
			Destaca una percepción auditiva del oyente	X		Se evidencia 5 capas auditivas para reforzar el plan auditivo para que el oyente refleje lo que ve	
			El pie auditivo de profundidad es interpretativo.	X		Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la escena	
		Plano Final	Audio resalta como fondo en narración	X		Se emplea varios sonidos escénicos distribuidos que complementan con la narración del personaje	
			Crea sensación de profundidad sonora	X		Sitúa, en profundidad sobre un plano imaginario, a la fuente sonora a una distancia prudente del oyente	
			Funcionamiento		X	No se evidenció	
			Características de las herramientas narrativas	X		Acenúa la sensación de la narración conforme la escena y los personajes	
		Los Ambientes Sonoros	La atmósfera de continuidad	Emplazamiento sugerido en el diseño	X		Se utilizó 14 musicalizaciones diferentes acorde a la situación que se encontraba el personaje
				La aparición del sonido rompe con la armonía narrativa		X	No se evidenció
			El color sonoro-conceptual	Se sugiere una interpretación		X	No se evidenció
	Expone o informa de hechos.				X	No se evidenció	
	Promueve sensaciones			X		Implica diferentes características entre las secuencias y sonorización en un conjunto para emplear sensaciones	
	Fiscalizar reacciones			X		La escena resalta por una generalidad de capas sonoras para que el espectador reaccione a esta	
	La Música	Anticipación	Sujeto al cambio		X	No se evidenció	
			localiza, consciente o inconscientemente, las direcciones de evolución		X	No se evidenció	
			Predominio ante el ajuste de la escena	X			
			Funciona en la secuencia audiovisual.		X	No se evidenció	
			Influye el hecho	X		Une los diferentes sonidos ambientales y crea un concepto que influye en la secuencia	
		Detonación	Asocia algún elemento musical a un evento	X		Se compara los sonidos instrumentales con las acciones del personaje	
			Asocia algún elemento musical a un personaje	X		Se utilizó cuatro tipos musicales acorde a las escenas; angustia del personaje principal por llegar al tiempo climático	
			Dramatiza el hecho.	X		Se empleó una pista musical de suspenso, acorde al enfrentamiento de los personajes sobre la escena.	
			Indica el momento exacto del desenlace	X		Rompe con la barrera secuencial de los personajes para dar paso a un hecho transcendental	

			El sonido forma parte del fondo	X		Ambienta los hechos que suceden alrededor de la escena con la línea temporal
			Visualización que predomina en escena		X	No se evidenció
		Leitmotiv	Resalta el carácter y la psicología del personaje	X		Se presenta mediante cuadros sonoros de la escena lo que el personaje siente o piensa en una toma musical
			Permite conocer qué piensa el personaje		X	No se evidenció
			Anticipa significados	X		Da el tiempo para que el espectador anticipe la reacción del personaje o ayude a entender la narrativa secuencial
			Intensifica significados		X	No se evidenció
			Crea atmósfera		X	No se evidenció
	Acelera o retarda la acción	X		Se presencia que en cada fragmento se percata que la narrativa puede variar con la musicalización sensitiva		
	El Silencio	Relato de la impostura	Necesidad del relato	X		Se utilizo 6 pausas obligadas entre el sonido como recurso narrativo
			Imposicion subyacentes en el texto		X	No se evidenció
		Relato de desvelamiento	Utiliza expresiones inapropiadas.		X	No se evidenció
			Incluye complicidad	X		Se utilizó como parte de reacción entre los personajes al suceso.
			Incluye multiplicidad	X		Manipula al espectador para conducirlo hacia la visión de la escena sin sonido
			Coherencia de interacción	X		Se utilizó como recurso, como respuesta de un momento dramático a uno sensitivo
Se resalta y exagera en beneficio del largometraje				X	No se evidenció	

## ESCENA 1: LA PERSECUSION



### MATRIZ DE ANALISIS

Se basa en la introducción de los personajes en esta misma, pero aprovecha bien los elementos sonoros que componen característicamente el diseño sonoro en sí, se presenta expansiones musicales, profundidad sonora y continuidad musical en donde se explica ciertos puntos planteados en la escena dada.



FICHA DE OBSERVACIÓN							
Película	Evangelio de la Carne	N° DE EDICIÓN	2	FECHA	09/05/2018		
CASO	Diseño sonoro						
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES	
Diseño Sonoro	Plano sonoro	Primer Plano	Exposición de la narración	X		Se empleó 18 primer plano entre ellos sobre los personajes varones en la escena que coordinan sus expectativas para ganar el juego acompañado con la voz en off.	
			Profundidad sonora en la escena	X		Se evidencia que abarca la figura humana del personaje	
		Segundo Plano	Se detecta la fuente sonora a una distancia prudente		X	No se evidenció	
			Destaca una percepción auditiva del oyente	X		Se evidencia 5 capas auditivas para reforzar el plan auditivo para que el oyente refleje lo que ve	
			El pie auditivo de profundidad es interpretativo.	X		Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la escena	
		Plano Final	Audio resalta como fondo en narración	X		Se emplea varios sonidos escénicos distribuidos que complementan con la narración del personaje	
			Crea sensación de profundidad sonora	X		Sitúa, en profundidad sobre un plano imaginario, a la fuente sonora a una distancia prudente del oyente	
			Funcionamiento		X	No se evidenció	
			Características de las herramientas narrativas	X		Acentúa la sensación de la narración conforme la escena y los personajes	
		Los Ambientes Sonoros	La atmósfera de continuidad	Emplazamiento sugerido en el diseño	X		Se utilizó 14 musicalizaciones diferentes acorde a la situación que se encontraba el personaje
				La aparición del sonido rompe con la armonía narrativa		X	No se evidenció
			El color sonoro-conceptual	Se sugiere una interpretación		X	No se evidenció
	Expone o informa de hechos.				X	No se evidenció	
	Promueve sensaciones			X		Implica diferentes características entre las secuencias y sonorización en un conjunto para emplear sensaciones	
	Fiscalizar reacciones	X		La escena resalta por una generalidad de capas sonoras para que el espectador reaccione a esta			
	La Música	Anticipación	Sujeto al cambio		X	No se evidenció	
			localiza, consciente o inconscientemente, las direcciones de evolución		X	No se evidenció	
			Predominio ante el ajuste de la escena	X			
			Funciona en la secuencia audiovisual.		X	No se evidenció	
			Influye el hecho	X		Une los diferentes sonidos ambientales y crea un concepto que influye en la secuencia	
		Detonación	Asocia algún elemento musical a un evento	X		Se compara los sonidos instrumentales con las acciones del personaje	
			Asocia algún elemento musical a un personaje	X		Se utilizó cuatro tipos musicales acorde a las escenas; angustia del personaje principal por llegar al tiempo climático	
			Dramatiza el hecho.	X		Se empleó una pista musical de suspenso, acorde al enfrentamiento de los personajes sobre la escena.	
	Indica el momento exacto del desenlace	X		Rompe con la barrera secuencial de los personajes para dar paso a un hecho transcendental			

			El sonido forma parte del fondo	X		Ambienta los hechos que suceden alrededor de la escena con la línea temporal	
			Visualización que predomina en escena		X	No se evidenció	
		Leitmotiv		Resalta el carácter y la psicología del personaje	X		Se presenta mediante cuadros sonoros de la escena lo que el personaje siente o piensa en una toma musical
				Permite conocer qué piensa el personaje		X	No se evidenció
				Anticipa significados	X		Da el tiempo para que el espectador anticipe la reacción del personaje o ayude a entender la narrativa secuencial
				Intensifica significados		X	No se evidenció
				Crea atmósfera		X	No se evidenció
		Acelera o retarda la acción	X		Se presencia que en cada fragmento se percata que la narrativa puede variar con la musicalización sensitiva		
	El Silencio	Relato de la impostura		Necesidad del relato	X		Se utilizo 6 pausas obligadas entre el sonido como recurso narrativo
				Imposicion subyacentes en el texto		X	No se evidenció
		Relato de desvelamiento		Utiliza expresiones inapropiadas.		X	No se evidenció
				Incluye complicidad	X		Se utilizó como parte de reacción entre los personajes al suceso.
				Incluye multiplicidad	X		Manipula al espectador para conducirlo hacia la visión de la escena sin sonido
				Coherencia de interacción	X		Se utilizó como recurso, como respuesta de un momento dramático a uno sensitivo
	Se resalta y exagera en beneficio del largometraje		X	No se evidenció			

## ESCENA 2 : EL BALCON



### MATRIZ DE ANALISIS

Los elementos sonoros (planos sonoros, ambiente sonoros, la música y el silencio) también contribuyen a la expansión y profundidad de la narrativa ya que gracias a las elipsis presentadas en el largometraje y los distintos dramas vistos, la audiencia genera expectativas para pedir una explicación o entender la escena

FICHA DE OBSERVACIÓN								
Película	Evangelio de la Carne	N° DE EDICIÓN	3	FECHA	09/05/2018			
CASO	Diseño sonoro							
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES		
Diseño Sonoro	Plano sonoro	Primer Plano	Exposición de la narración	X		Se empleó 18 primer plano entre ellos sobre los personajes varones en la escena que coordinan sus expectativas para ganar el juego acompañado con la voz en off.		
			Profundidad sonora en la escena	X		Se evidencia que abarca la figura humana del personaje		
		Segundo Plano	Se detecta la fuente sonora a una distancia prudente		X		No se evidenció	
			Destaca una percepción auditiva del oyente	X			Se evidencia 5 capas auditivas para reforzar el plan auditivo para que el oyente refleje lo que ve	
			El pie auditivo de profundidad es interpretativo.	X			Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la escena	
		Plano Final	Audio resalta como fondo en narración	X			Se emplea varios sonidos escénicos distribuidos que complementan con la narración del personaje	
			Crea sensación de profundidad sonora	X			Sitúa, en profundidad sobre un plano imaginario, a la fuente sonora a una distancia prudente del oyente	
			Funcionamiento		X		No se evidenció	
			Características de las herramientas narrativas	X			Acéntúa la sensación de la narración conforme la escena y los personajes	
		Los Ambientes Sonoros	La atmósfera de continuidad	Emplazamiento sugerido en el diseño	X			Se utilizó 14 musicalizaciones diferentes acorde a la situación que se encontraba el personaje
				La aparición del sonido rompe con la armonía narrativa		X		No se evidenció
			El color sonoro-conceptual	Se sugiere una interpretación		X		No se evidenció
	Expone o informa de hechos.				X		No se evidenció	
	Promueve sensaciones			X			Implica diferentes características entre las secuencias y sonorización en un conjunto para emplear sensaciones	
	Fiscalizar reacciones			X			La escena resalta por una generalidad de capas sonoras para que el espectador reaccione a esta	
	La Música	Anticipación	Sujeto al cambio		X		No se evidenció	
			localiza, consciente o inconscientemente, las direcciones de evolución		X		No se evidenció	
			Predominio ante el ajuste de la escena	X				
			Funciona en la secuencia audiovisual.		X		No se evidenció	
			Influye el hecho	X			Une los diferentes sonidos ambientales y crea un concepto que influye en la secuencia	
		Detonación	Asocia algún elemento musical a un evento	X			Se compara los sonidos instrumentales con las acciones del personaje	
			Asocia algún elemento musical a un personaje	X			Se utilizó cuatro tipos musicales acorde a las escenas; angustia del personaje principal por llegar al tiempo climático	
			Dramatiza el hecho.	X			Se empleó una pista musical de suspenso, acorde al enfrentamiento de los personajes sobre la escena.	
			Indica el momento exacto del desenlace	X			Rompe con la barrera secuencial de los personajes para dar paso a un hecho transcendental	

			El sonido forma parte del fondo	X		Ambienta los hechos que suceden alrededor de la escena con la línea temporal
			Visualización que predomina en escena		X	No se evidenció
		Leitmotiv	Resalta el carácter y la psicología del personaje	X		Se presenta mediante cuadros sonoros de la escena lo que el personaje siente o piensa en una toma musical
			Permite conocer qué piensa el personaje		X	No se evidenció
			Anticipa significados	X		Da el tiempo para que el espectador anticipe la reacción del personaje o ayude a entender la narrativa secuencial
			Intensifica significados		X	No se evidenció
			Crea atmósfera		X	No se evidenció
	Acelera o retarda la acción	X		Se presencia que en cada fragmento se percata que la narrativa puede variar con la musicalización sensitiva		
	El Silencio	Relato de la impostura	Necesidad del relato	X		Se utilizo 6 pausas obligadas entre el sonido como recurso narrativo
			Imposicion subyacentes en el texto		X	No se evidenció
		Relato de desvelamiento	Utiliza expresiones inapropiadas.		X	No se evidenció
			Incluye complicidad	X		Se utilizó como parte de reacción entre los personajes al suceso.
			Incluye multiplicidad	X		Manipula al espectador para conducirlo hacia la visión de la escena sin sonido
			Coherencia de interacción	X		Se utilizó como recurso, como respuesta de un momento dramático a uno sensitivo
Se resalta y exagera en beneficio del largometraje				X	No se evidenció	

### ESCENA 3: LA CARCEL



### MATRIZ DE ANALISIS

La historia principal se amplía cada vez más gracias al conjunto de estos elementos sonoros, en el cual se puede encontrar en cada secuencia analizada creada por el mismo diseño sonoro para explicar algunos momentos visto en el largometraje y hacerle saber a la audiencia que la película tiene un inicio y un final explosivo dramáticamente sonoro

FICHA DE OBSERVACIÓN								
Película	Evangelio de la Carne	N° DE EDICIÓN	4	FECHA	09/05/2018			
CASO	Diseño sonoro							
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES		
Diseño Sonoro	Plano sonoro	Primer Plano	Exposición de la narración	X		Se empleó 18 primer plano entre ellos sobre los personajes varones en la escena que coordinan sus expectativas para ganar el juego acompañado con la voz en off.		
			Profundidad sonora en la escena	X		Se evidencia que abarca la figura humana del personaje		
		Segundo Plano	Se detecta la fuente sonora a una distancia prudente		X		No se evidenció	
			Destaca una percepción auditiva del oyente	X			Se evidencia 5 capas auditivas para reforzar el plan auditivo para que el oyente refleje lo que ve	
			El pie auditivo de profundidad es interpretativo.	X			Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la escena	
		Plano Final	Audio resalta como fondo en narración	X			Se emplea varios sonidos escénicos distribuidos que complementan con la narración del personaje	
			Crea sensación de profundidad sonora	X			Sitúa, en profundidad sobre un plano imaginario, a la fuente sonora a una distancia prudente del oyente	
			Funcionamiento		X		No se evidenció	
			Características de las herramientas narrativas	X			Acenúa la sensación de la narración conforme la escena y los personajes	
		Los Ambientes Sonoros	La atmósfera de continuidad	Emplazamiento sugerido en el diseño	X			Se utilizó 14 musicalizaciones diferentes acorde a la situación que se encontraba el personaje
				La aparición del sonido rompe con la armonía narrativa		X		No se evidenció
			El color sonoro-conceptual	Se sugiere una interpretación		X		No se evidenció
	Expone o informa de hechos.				X		No se evidenció	
	Promueve sensaciones			X			Implica diferentes características entre las secuencias y sonorización en un conjunto para emplear sensaciones	
	Fiscalizar reacciones			X			La escena resalta por una generalidad de capas sonoras para que el espectador reaccione a esta	
	La Música	Anticipación	Sujeto al cambio		X		No se evidenció	
			localiza, consciente o inconscientemente, las direcciones de evolución		X		No se evidenció	
			Predominio ante el ajuste de la escena	X				
			Funciona en la secuencia audiovisual.		X		No se evidenció	
			Influye el hecho	X			Une los diferentes sonidos ambientales y crea un concepto que influye en la secuencia	
		Detonación	Asocia algún elemento musical a un evento	X			Se compara los sonidos instrumentales con las acciones del personaje	
			Asocia algún elemento musical a un personaje	X			Se utilizó cuatro tipos musicales acorde a las escenas; angustia del personaje principal por llegar al tiempo climático	
			Dramatiza el hecho.	X			Se empleó una pista musical de suspenso, acorde al enfrentamiento de los personajes sobre la escena.	
			Indica el momento exacto del desenlace	X			Rompe con la barrera secuencial de los personajes para dar paso a un hecho transcendental	

			El sonido forma parte del fondo	X		Ambienta los hechos que suceden alrededor de la escena con la línea temporal	
			Visualización que predomina en escena		X	No se evidenció	
		Leitmotiv		Resalta el carácter y la psicología del personaje	X		Se presenta mediante cuadros sonoros de la escena lo que el personaje siente o piensa en una toma musical
				Permite conocer qué piensa el personaje		X	No se evidenció
				Anticipa significados	X		Da el tiempo para que el espectador anticipe la reacción del personaje o ayude a entender la narrativa secuencial
				Intensifica significados		X	No se evidenció
				Crea atmósfera		X	No se evidenció
		Acelera o retarda la acción	X		Se presencia que en cada fragmento se percata que la narrativa puede variar con la musicalización sensitiva		
	El Silencio	Relato de la impostura		Necesidad del relato	X		Se utilizo 6 pausas obligadas entre el sonido como recurso narrativo
				Imposicion subyacentes en el texto		X	No se evidenció
		Relato de desvelamiento		Utiliza expresiones inapropiadas.		X	No se evidenció
				Incluye complicidad	X		Se utilizó como parte de reacción entre los personajes al suceso.
				Incluye multiplicidad	X		Manipula al espectador para conducirlo hacia la visión de la escena sin sonido
				Coherencia de interacción	X		Se utilizó como recurso, como respuesta de un momento dramático a uno sensitivo
	Se resalta y exagera en beneficio del largometraje		X	No se evidenció			

#### ESCENA 4 : EL CASTIGO





### MATRIZ DE ANALISIS

Planifica, ejecuta y evalúa proyectos de comunicación en este caso sonoros para mantener siempre las escenas resulten atractivas al espectador ya sea fidelizándolos haciéndolos partícipes a lo largo del largometraje gracias a un mensaje correctamente enviado , haciéndose preguntas

FICHA DE OBSERVACIÓN								
Película	Evangelio de la Carne		N° DE EDICIÓN	5		FECHA	09/05/2018	
CASO	Diseño sonoro							
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES		SI	NO	OBSERVACIONES	
Diseño Sonoro	Plano sonoro	Primer Plano	Exposición de la narración		X		Se empleó 18 primer plano entre ellos sobre los personajes varones en la escena que coordinan sus expectativas para ganar el juego acompañado con la voz en off.	
			Profundidad sonora en la escena		X		Se evidencia que abarca la figura humana del personaje	
		Segundo Plano	Se detecta la fuente sonora a una distancia prudente			X	No se evidenció	
			Destaca una percepción auditiva del oyente		X		Se evidencia 5 capas auditivas para reforzar el plan auditivo para que el oyente refleje lo que ve	
			El pie auditivo de profundidad es interpretativo.		X		Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la escena	
		Plano Final	Audio resalta como fondo en narración		X		Se emplea varios sonidos escénicos distribuidos que complementan con la narración del personaje	
			Crea sensación de profundidad sonora		X		Sitúa, en profundidad sobre un plano imaginario, a la fuente sonora a una distancia prudente del oyente	
			Funcionamiento			X	No se evidenció	
			Características de las herramientas narrativas		X		Acentúa la sensación de la narración conforme la escena y los personajes	
		Los Ambientes Sonoros	La atmósfera de continuidad	Emplazamiento sugerido en el diseño		X		Se utilizó 14 musicalizaciones diferentes acorde a la situación que se encontraba el personaje
				La aparición del sonido rompe con la armonía narrativa			X	No se evidenció
			El color sonoro-conceptual	Se sugiere una interpretación			X	No se evidenció
	Expone o informa de hechos.				X	No se evidenció		
	Promueve sensaciones			X		Implica diferentes características entre las secuencias y sonorización en un conjunto para emplear sensaciones		
	Fiscalizar reacciones			X		La escena resalta por una generalidad de capas sonoras para que el espectador reaccione a esta		
	La Música	Anticipación	Sujeto al cambio			X	No se evidenció	
			localiza, consciente o inconscientemente, las direcciones de evolución			X	No se evidenció	
			Predominio ante el ajuste de la escena		X			
			Funciona en la secuencia audiovisual.			X	No se evidenció	
			Influye el hecho		X		Une los diferentes sonidos ambientales y crea un concepto que influye en la secuencia	
		Detonación	Asocia algún elemento musical a un evento		X		Se compara los sonidos instrumentales con las acciones del personaje	
			Asocia algún elemento musical a un personaje		X		Se utilizó cuatro tipos musicales acorde a las escenas; angustia del personaje principal por llegar al tiempo climático	
			Dramatiza el hecho.		X		Se empleó una pista musical de suspenso, acorde al enfrentamiento de los personajes sobre la escena.	
			Indica el momento exacto del desenlace		X		Rompe con la barrera secuencial de los personajes para dar paso a un hecho transcendental	

			El sonido forma parte del fondo	X		Ambienta los hechos que suceden alrededor de la escena con la línea temporal	
			Visualización que predomina en escena		X	No se evidenció	
		Leitmotiv		Resalta el carácter y la psicología del personaje	X		Se presenta mediante cuadros sonoros de la escena lo que el personaje siente o piensa en una toma musical
				Permite conocer qué piensa el personaje		X	No se evidenció
				Anticipa significados	X		Da el tiempo para que el espectador anticipe la reacción del personaje o ayude a entender la narrativa secuencial
				Intensifica significados		X	No se evidenció
				Crea atmósfera		X	No se evidenció
		Acelera o retarda la acción	X		Se presencia que en cada fragmento se percata que la narrativa puede variar con la musicalización sensitiva		
	El Silencio	Relato de la impostura		Necesidad del relato	X		Se utilizo 6 pausas obligadas entre el sonido como recurso narrativo
				Imposicion subyacentes en el texto		X	No se evidenció
		Relato de desvelamiento		Utiliza expresiones inapropiadas.		X	No se evidenció
				Incluye complicidad	X		Se utilizó como parte de reacción entre los personajes al suceso.
				Incluye multiplicidad	X		Manipula al espectador para conducirlo hacia la visión de la escena sin sonido
				Coherencia de interacción	X		Se utilizó como recurso, como respuesta de un momento dramático a uno sensitivo
			Se resalta y exagera en beneficio del largometraje		X	No se evidenció	

## ESCENA 5 : EL MILAGRO



### MATRIZ DE ANALISIS

La sonorización está presente tanto en las estrategias de expansión como en la multiplicidad, simplicidad y extracción de la narrativa con los diferentes sonidos individuales como conjuntamente en la historia, ya que estas intentan satisfacer las necesidades y ayudan a entender la narrativa del largometraje a la audiencia creando mensajes codificados para el aumento del mensaje al expandir la historia a través de distintos medios sonoros, como los planos sonoros, los ambientes sonoros, la música y el silencio, también abarca el rubro de la comunicación retroalimentada ya que en la cinematografía, en este caso el largometraje

#### **IV. Discusión**

El largometraje *El Evangelio de la Carne* aprovecha bien las estrategias para crear un diseño sonoro conciso de diferentes maneras, porque se originó a partir de sonidos superficiales que no se enfocaron o se pensó que era una producción sonora, cuando se presentó el largometraje esta se enfocó en ser en un diseño sonoro desde el principio, había trabajos de fondo para la presentación, que incluía pruebas de sonido en, cada escena del largometraje analizado utiliza las estrategias y se presenta en otros medios en lo que respecta a las piezas sonoras que ayudan a expandir y entender mejor las escenas presentadas.

Los eventos temáticos ayudan al público a vivir de la misma forma que los personajes, entienden el motivo de sus acciones en las cuales estas se interpretan y se crea teorías sobre lo que sucederá después en el largometraje, además el mismo largometraje crea secuelas donde usted ve la historia de ciertos personajes secundarios que ayudan a complementar la historia principal para hacerla más comprensible.

Mucho del interés del público y de la creación de charlas relacionadas a eso es gracias a los elipses como una estrategia incluida en el largometraje, desde el inicio de *Oriente* usted puede ver esas elipses cuando Raúl, el personaje principal está en una persecución, con la compañía de planos sonoros Raúl cambia emociones junto a su compañero Peter que le lleva la misma persecución junto con él, al continuar la escena se percata que esto pasó días antes ya que al momento de la transición de sonidos la escena cambia drásticamente y al salir de esta los personajes se encuentra en una línea temporal distinta al que se vio , gracias a esta transición rápida entre escenas y sonido se desarrolla al diseño sonoro en el que se está estudiando así ayudando a la narrativa de esta a tener un sentido más común , pero todas estas voces son utilizadas por espectadores que, después de consumir la película, se convierten en productores que crean sus historias alternativas capaces de expandir el universo.

Los resultados de la investigación muestran que el diseño sonoro funciona perfectamente y ayuda a la narrativa de este largometraje que genera un compuesto en los espectadores del producto, al punto de transformarlos en una sociedad urbana cinéfila basada en su lealtad sonora.

Esto se refleja en la historia los sonidos que produce ya que los espectadores crean sus propias teorías, o lo que sucederá en la película, para analizar hasta el más mínimo detalle de las escenas presentadas, esta lealtad, incluso a través de productos saludables que mejoran el arco de la historia, como se mencionó anteriormente elementos de sonido para ir en conjunto para comprender mejor la historia principal y con ello fortalecer y te hacen sentir las emociones del espectador, así como eventos y parques temáticos, obras todos los elementos de sonido a través de la película hace su analiza cada escena, invitando al público a participar en la interacción entre el contenido y asociados a los espectadores Con la película, estas estrategias logran la función de un fenómeno de audio que puede hacer que la comunicación audiovisual se vuelva asociativa como se destaca en cada medio, logrando que cada vez tenga más espectadores.

El trabajo de investigación corresponde al diseño de las preguntas planteadas en la introducción de la investigación sobre el diseño de sonido en el cine peruano, con el especial de haber examinado una película peruana, respectivamente. La teoría estructuralista de Strauss comunicativo es similar a los resultados obtenidos en cuanto a los elementos de elección y combinación de imágenes en movimiento y sonidos. Esto se manifiesta en la realidad ficticia o irreal que uno tiene al acercarse a la película designada por el director.

Este trabajo también reconoce las limitaciones desarrolladas en el proceso de análisis e interpretación de los instrumentos de recopilación y medición de datos, que es la hoja de observación. La verdadera contribución que se ha logrado en la investigación es analizar la tecnología del diseño de audio como narrativa audiovisual y las herramientas de uso reales que se han observado al abordar un fenómeno social para la gran pantalla. A diferencia de los resultados obtenidos, finalmente se determina que los elementos constitutivos (diseño de sonido) se identifican e interpretan en cada una de las escenas, permitiendo que la construcción de los personajes sea gradual antes de impactantes imágenes, violencia dura o drama. También es evidente que hay una contribución significativa en el contexto del cine audiovisual peruano, que proporciona un análisis innovador y de contenido realizado por el personaje elegido.

## **V. Conclusiones**

Analizando los resultados a partir del objetivo principal de la investigación que fue analizar cómo se presenta el diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película El Evangelio de la Carne, se puede señalar que en esta película se evidencia con claridad que gracias al diseño sonoro se abrieron nuevos modelos de sonido en nuestro país, en el caso del largometraje como figura comunicacional, permite plantear la utilización de diferentes canales y estrategias para mantener a su audiencia y ganar más seguidores, así como también para reforzar la narrativa de la historia que cuenta a través de imágenes y sonidos.

Un ejemplo de lo antes expresado es el cambio que se evidencia en las escenas analizadas de la película El Evangelio de la Carne, por cuanto anteriormente, el sonido no era pieza fundamental dentro de los largometrajes, gracias a la utilización del diseño sonoro, se ha evidenciado una revolución sonora en la industria cinematográfica peruana. En la película considerada el diseño sonoro permite comprender la historia, visualizar la narrativa en sus distintas escenas, cada una con su correspondiente sistema de significación, se percibe la expansión de la historia.

El diseño sonoro considerado en el Evangelio de la Carne, permite la fluidez de la narrativa y fortalecerla a través de sus distintos elementos, evidenciándose una participación individual de cada principio del diseño sonoro, lo que implica que la expansión y multiplicidad tanto en el largometraje como en las escenas por separado sea evidente, traduciéndose en la fluidez de su trama.

Todo este aporte del sonido es de gran importancia para la historia y la percepción de la misma que tiene el espectador-oyente. Esta película, con otro diseño de sonido -uno simple y plano, sin evoluciones ni efectos fantásticos, sin los sonidos característicos de los personajes, con atmósferas dramáticas- no va a causar la misma impresión que tiene con el diseño sonoro actual. Por ello, se puede considerar que el diseño de sonido en la película El Evangelio de la Carne es una herramienta que refuerza a la narrativa central.

## **VI. Recomendaciones**

Esta investigación tiene como objetivo analizar el diseño de sonido de componentes, elementos y funciones para comprender el éxito de la película y cómo se presentaron estos elementos de sonido en cada escena analizada, ya que algunos autores consideran productos más valiosos debido a la construcción de sonido con el producto de la película exitosa.

Los investigadores que realizan investigaciones sobre el diseño de sonido se dan el tiempo de investigar, buscar, recoger información como su trabajo investigativo fue un producto de una película, por analogía con mi investigación, se recomienda la película analizada comenzó como un prototipo cinematográfico sonoro. Las informaciones que serán necesarias para la investigación pueden venir de lo menos pensado, ellas deben saber que todas las contribuciones cuentan, incluso las menores, pero siempre contrastando las informaciones obtenidas de un medio con otro.

La implementación de la investigación de diseño de sonido significa que los futuros investigadores tienen más información para recopilar porque, como no es un campo explorado o explotado en nuestro país, es más difícil o mínimo obtener datos de autores o producciones nacionales.

Se recomienda adicionalmente a los futuros investigadores a la hora de buscar dimensiones o subconjuntos para el diseño de sonido debe tener en cuenta que debido a que este tema es tan amplio y abarca muchos subtemas autores de piezas de diversas maneras en la medida en que el investigador puede confundirse, lo mejor es ver que se repiten las informaciones y constatar, es decir, en qué división los autores le dan más importancia y verificar si es la más adecuada para la investigación que va a realizar.



## REFERENCIAS

AA.VV. (2012). BS.775: *Sistema de sonido estereofónico multicanal con y sin acompañamiento de imagen*. Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU). Disponible en:

<https://www.itu.int/rec/R-REC-BS.775-3-201208-I/es>

Allan, K. (2007). *Audio surround sound - it's behind you! Engineering & Technology*, 2 (7), pp. 38-40. Disponible en:

<http://0-ieeeexplore.ieee.org.fama.us.es/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=4402564>

Alten, S.R. (1995). *Manual del audio en los medios de comunicación*. Andoain (Guipúzcoa): Escuela de Cine y Vídeo.

Altman, R. (1992). *Sound theory, sound practice*. New York: Routledge

Baca Martín, J. A. (2005). *La comunicación Sonora. Singularidad y caracterización de los procesos auditivos*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

BECK, J. (2008). "The Sounds of 'Silence'. Dolby Stereo, Sound Design, and The Silence of the Lambs". En Jay Beck y Tony Grajeda (eds.), *Lowering the Boom. Critical Studies in Film Sound*, pp. 68-83. Baltimore: University of Illionis Press.

Bordwell, D. y Thompson, K. (2006). "Sound in the Cinema". En *Film Art: An Introduction*, 8th Edition, pp. 264-303. London: McGraw-Hill.

Chalkho, R. J. (2008). *Semiótica del sonido*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, nº 9, pp. 105-107. Disponible en:

[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=1037&id\\_libro=123](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=1037&id_libro=123)

Chalkho, R. J. (2014). *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, nº 50, pp. 127-252. Disponible en:

[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=471&id\\_articulo=9429](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=471&id_articulo=9429)

Chion, M. (1999). *El sonido: Música, cine, literatura*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Cuadrado Méndez, F. J. (2002). *El diseño de sonido en el cine: un emplazamiento sonoro*. (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla, España.

Díaz, S. (2011). *Voces de la pantalla: Un estudio de la voz y el sonido en relación a la imagen*. Buenos Aires: Nobuko.

Domínguez López, J. J. (2002). *Técnica y tecnología del sonido cinematográfico*. (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla, España.

Fellgett, P. B. (1980). *The present status of surround sound reproduction*. *Radio and Electronic Engineer*, 50(9), pp. 427-428. Disponible en:

<http://0-ieeeexplore.ieee.org.fama.us.es/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=5269795>

Gonzalo, A. (2004). *Sonido envolvente en los oídos.: Auriculares 5.1*. *PC World*, (209), 126-128.

Guerra Ortiz, C. J. (2013). *Postproducción de audio con sonido envolvente 5.1 y codificación perceptual*. (Tesis inédita de doctorado). Universidad Austral de Chile, Valdivia, Chile. Disponible en:

<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2013/bmfcig934p/doc/bmfcig934p.pdf>

Hanson, D. (1997). *The History of the sound in the cinema*. Dolby Laboratories Inc. Disponible en:

<http://www.cinematologymagazine.com/pdf/dion%20sound.pdf>

Haro, J. (20). *La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]*. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño y Comunicación, 2006(5/9/2014), 41-48.

(2001). *Creación, producción e investigación en el área del diseño sonoro*. IX Jornadas De Reflexión Académica: "Producción, Creación e Investigación En Diseño y Comunicación", 2(5/9/2014), pp. 41-42.

Iglesias Simón, P. (2004). *El diseñador de sonido: función y esquema de trabajo*. ADE-Teatro nº 101, pp. 199-215. Disponible en:

<http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/El%20diseñador%20de%20sonido.pdf>

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Labrada, J. (2009). *El sentido del sonido: La expresión sonora en el medio audiovisual*. Barcelona: Alba.

Leal Ramírez, R. (2004). *Desarrollo de un sistema de sonido envolvente holofónico*. Certamen Universitario Arquímedes De Introducción a la Investigación Científica (1st ed.,) Ministerio de Educación.

Pueo Ortega, B., & Sánchez Cid, M. (2011). *El sonido envolvente en entornos audiovisuales inversivos: Propuestas en el ámbito educativo*. Icono14, 9(2), pp. 167-184. Disponible en:

<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/40/40>

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

Ruiz Cantero, J. (2011). *Dolby y el diseño sonoro en el cine contemporáneo*. Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos, N°1-2, pp. 39-48. Disponible en:

[http://www.eutopias.org/articulo.php?ref\\_page=33](http://www.eutopias.org/articulo.php?ref_page=33)

Rumsey, F. & McCormick, T. (2002). *Introducción al sonido y la grabación*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.

Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions.

Watkinson, J. (1993). *El arte del audio digital*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión

# ANEXOS

1. Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores
Diseño Sonoro	Según Oliart R, M (2003), El diseño sonoro de un film implica crear un concepto sonoro a desarrollar una voz, , un conjunto de efectos, atmósferas y transformaciones sonoras (música) que buscan reforzar el sentido de la obra dentro de la narración (p.5, pp2)	<p>Planos Sonoros</p> <p>Los Sonoros      Ambientes</p> <p>La Música</p> <p>El Silencio</p>	<p>1.Primer Plano</p> <p>2.Segundo Plano</p> <p>3.Plano Final</p> <p>1. La atmósfera de continuidad</p> <p>2.El espacio sonoro: los planos y la perspectiva sonora</p> <p>3.El color sonoro-conceptual</p> <p>1. Música Diegetica</p> <p>2.Infusión del sonido en la imagen</p> <p>3. La música como plataforma espacio-temporal</p> <p>1. Significación constante</p> <p>2.Interacción múltiple</p> <p>3.Referencia al ‘aquí y ahora’</p>



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 07
Fecha : 31-03-2017
Página : 1 de 1

Yo, CESAR AUGUSTO SMITH COLLAZ, docente de la Facultad... y Escuela Profesional... de la Universidad César Vallejo... (precisar filial o sede), revisor (a) de la tesis titulada

.. El diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película 'El Evangelio de la Carne' Lima - 2018.

del (de la) estudiante Julio Cesar Rosales Rodriguez, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18...% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

Lugar y fecha. 28 de Julio de 2018



Handwritten signature of the reviewer

Firma

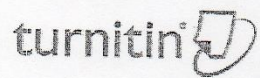
Nombres y apellidos del (de la) docente

DNI: 85090007

Table with 6 columns: Elaboró, Dirección de Investigación, Revisó, Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad, Aprobó, Rectorado








## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Julio Rosales  
Assignment title: DESARROLLO DE PROYECTO 201...  
Submission title: El Diseño sonoro como herramient...  
File name: e\_la\_pelicula\_el\_evangelio\_de\_la\_...  
File size: 7.4M  
Page count: 83  
Word count: 22,097  
Character count: 116,683  
Submission date: 24-Jul-2018 12:24PM (UTC-0500)  
Submission ID: 976891095



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

El Diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película El Evangelio de la Clase Lima - 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE BACHILLER

AUTOR  
ROSALES RODRIGUEZ, JULIO CESAR  
ASESOR  
ALFREDO ANTONIO CAUTIN MARTINEZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
PROCESOS COMUNICACIONALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

LIMA - PERU  
AÑO 2018

V° B° DEL COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN

Yo, **CESAR AUGUSTO SMITH CORRALES**, revisor de la tesis del  
estudiante Julio César Rosales Rodríguez titulado


El diseño social como herramienta narrativa en los discursos de los políticos  
“El Guano de los Corros” Lima - 2018

....., constato que la misma tiene  
un índice de similitud 16.9% verificable en el reporte de originalidad del programa  
Turnitin.

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

Lima, 2018



  
MGR. **CESAR AUGUSTO SMITH CORRALES**  
Coordinador del área de Investigación  
EP Ciencias de la Comunicación



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

**ROSALES RODRÍGUEZ, JULIO CÉSAR**

INFORME TÍTULADO:

**EL DISEÑO SONORO COMO HERRAMIENTA NARRATIVA EN LAS  
ESCENAS DE LA PELÍCULA "EL EVANGELIO DE LA CARNE", LIMA-2018.**

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

SUSTENTADO EN FECHA: 16 de julio de 2018

NOTA O MENCIÓN: 12



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN





**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS**

Código : F06-PP-PR-02.02  
Versión : 09  
Fecha : 23-03-2018  
Página : 1 de 1

Yo, Mario Buenaventura Castillo Hilario, docente de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Comunicación de la Universidad César Vallejo Lima Norte (precisar filial o sede), revisor(a) de la tesis titulada:

*El DISCUTO SURCO como herramienta narrativa en la película  
El Evangelio de los Cuatro Linos - 2018*

del (a) estudiante *Julio Cesar Rosales Rodríguez*

constato que la investigación tiene un índice de similitud de *18* % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

Lima, 07 de diciembre de 2018.



Firma

Mg. Mario Buenaventura Castillo Hilario

DNI: 20063201

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